

## ABSTRACTS – ABSTRAKTIT



**Pekka M. Kolehmainen**

**DISCO ELYSIUM AND THE  
POLITICAL IDEOLOGY OF  
FAILURE**

The article explores the portrayal of political ideologies in the video game *Disco Elysium* (2019) through the thematic of failure. Developed by an Estonian indie game company ZA/UM, the role-playing game sets player in a fictive world and tasks him with solving a politically motivated lynching at the industrial harbor district of the city of Revachol. The mission is hindered by the protagonist's drinking binge prior to the start of the game, which has caused him to forget his name, persona and even his world. The article questions how the absurdly humorous and yet dark game constructs its depictions of political ideologies (communism, fascism, capitalism, and centrism) and enables the player to interact with these ideologies through the notion of failure.

The article examines failure as both a game mechanical and a thematical element built into the game's world. Through the method of close-playing, it produces analysis of the world produced by the game as well as its game mechanical decisions. It then contextualizes its findings in relation to the pronouncements of the game developers regarding their work as well as the game's reception among critics in international gaming media. The article argues that through its game mechanical decisions, the game uses failure to create arguments regarding the political ideologies it depicts. It uses these arguments to create a wider worldview, at the heart of which lies an ideology of failure.

**EPÄONNISTUMISEN POLIITTINEN  
IDEOLOGIA DISCO ELYSIUM  
-PELISSÄ**

Artikkeli tutkii poliittisten ideologioiden esittämistä *Disco Elysium* -pelissä (Viro 2019) epäonnistumisen tematiikan kautta. Virolaisen indie-peliyhtiö

ZA/UM:n kehittämässä, fiktiiviseen maailmaan sijoittuvassa roolipelissä pelaajan tehtävänä on selvittää poliittisesti motivoitunut lynkkaus Revacholin kaupungin telakka-alueella. Tehtävää vaikeuttaa protagonistin ennen pelin alkua ottama humalaputki, jonka jäljiltä hän ei kykene muistamaan nimeään, persoonaansa tai edes maailmaansa. Artikkelel kysyy, miten absurdin humoristinen mutta synkkä peli rakentaa kuvauksia erilaisista poliittisistä ideologioista (kommunismista, fasismista, kapitalismista ja sentrismistä) ja mahdollistaa pelaajan kanssakäymisen näiden ideologioiden kanssa epäonnistumisen kautta.

Artikkeli pohtii epäonnistumista sekä pelimekaanisena että pelin maailmaan rakennettuna temaattisena elementtinä. Lähipeluuun avulla se tuottaa analyysia pelin esittämästä maailmasta ja sen pelillisistä ratkaisuista ja kontekstualisoi sitten löydöksiään suhteessa pelin kehittäjien näkemyksiin työstään sekä pelin vastaanottoon kriitikoiden parissa. Artikkelel väittää, että pelimekaanisten ratkaisuidensa avulla peli esittää epäonnistumisen kautta näkemyksiä kuvailemistaan ideologioista ja rakentaa samalla laajempaa maailmankuvaa, jonka keskiössä on epäonnistumisen oma ideologisuus.



**Kimmo Ahonen & Rami Mähkä**

**AN IMPERIALISTIC TRIP TO  
THE FAR EAST: FRANCIS FORD  
COPPOLA'S APOCALYPSE  
NOW AS A HISTORICAL  
INTERPRETATION OF THE  
VIETNAM WAR**

American-produced films have shaped images of the Vietnam War and acted as a means of handling the national past. In this article, we examine Francis Coppola's film *Apocalypse Now* (1979) as an interpretation of the Vietnam War. We focus on the historical contextualization of the film: how it resonates with the history of the

Vietnam War and is a part of the history of Hollywood's treatment of the subject. We also examine *Apocalypse Now's* relationship with imperialism and its nature as a war spectacle.

The production of *Apocalypse Now* was complicated and took more than a decade to be completed. This article uses both the original theatrical release (1979) and the extended "Redux" version from 2001 as its source material. Of the latter, we focus especially on the "French Plantation" scene, which was omitted completely from the original version. The scene clearly attempts to contextualize the Vietnam War and for that reason is an important source for analyzing *Apocalypse Now* as an interpretation of the historical event.

Finally, we examine the film as a historical film and, as such, a part of history culture. The film, and the "French Plantation" scene in particular, carries politically-charged themes of decolonization, imperialism and US history. Our argument is that *Apocalypse Now*, which featured several controversial events and phenomena experienced by people participating in the film's production, both reflected and actively "wrote" the history of the Vietnam War.

**IMPERIALISTINEN TRIPPI  
KAUKOITÄÄN: COPPOLAN  
ILMESTYSKIRJA. NYT VIETNAMIN  
SODAN HISTORIATULKINTANA**

Yhdysvaltalaiset Vietnamin sota -elokuvat ovat muokanneet mielikuvia sodasta ja toimineet välineinä kansakunnan menneisyyden hallintaan. Tarkastelemme artikkelissamme Francis Ford Coppolan ohjaamaa *Ilmestyskirja. Nyt* -elokuvaa (*Apocalypse Now*, 1979) Vietnamin sodan historiatulkintana. Keskitymme artikkelissamme *Ilmestyskirjan* historialliseen kontekstualisointiin, jossa sitä tarkastellaan suhteessa Vietnamin sodan ja Hollywoodin Vietnamin kuvausten historiaan. Pohdimme myös *Ilmestyskirjan* imperialismisuhdetta ja sen luonnetta sotaspespektiivinä.

Coppolan *Ilmestyskirjan* monivaiheinen käsikirjoitus- ja tuotantoprosessi kesti yli vuosikymmenen. Käytämme lähteenämme alkuperäisen teatterileivitykseen tuotetun version (1979) ohella vuonna 2001 julkaistua Redux-versiota. Historialliset elokuvat, jollainen *Ilmestyskirjakin* on, ovat kertomuksia historiasta ja ovat historia-politiikan ohella osa historiakulttuuria. Yhdysvaltojen käymän Vietnamin sodan tosiasiallista historiaa katsotaan yhä enemmän elokuvien välittämien representaatioiden luoman harson läpi. *Ilmestyskirjan* yksittäiset kohtaukset ja sitaattit ovat toistuvien viittausten kohteena populaarikulttuurissa.

Analysoimme erityisesti Redux-version "plantaasikohtausta", joka kytki tarinan alkuperäisversiota syvemmin Vietnamin sodan, imperialismiin ja dekolonisaation historiapolitiittiseen kontekstiin. Argumenttimme on, että *Ilmestyskirja* sekä reflektoi Vietnamin sodan historiaa että osallistui sen "kirjoittamiseen", mutta taiteellisuutensa vuoksi enemmän historiakulttuurisena kuin -politiittisena tulkintana Vietnamin sodasta. Coppolan elokuva onkin imperialistinen trippi Yhdysvaltain lähimenneisyyteen.



**Laura Seppälä**

"YOU WEREN'T EVEN BRAVE ENOUGH TO FIGHT!": NEO-PATRIOTIC REPRESENTATIONS OF WORLD WAR II IN *SILENCE*

The neo-patriotic turn refers to the changes occurring in Finnish memory culture of war after the collapse of the Soviet Union. Neo-patriotic interpretations of World War II construct and uphold notions of separate wars and defense victories as well as place strong emphasis on stories depicting war as a source of heroism, sacrifice, integrity, and national solidarity. Representations of war in fiction and popular culture have been considered to play a central role in producing such stories: the so-called Finnish "war film boom" in the late-1990s and 2000s has been seen as an example of neo-patriotic changes.

In this article, I examine neo-patriotic representations in the context

of film analysis rather than in the framework of historical research. I analyze the 2011 film *Silence*, in which war is experienced in an evacuation center for the fallen instead of in the battlefield. I ask, what kind of historical representations are produced in *Silence*? How are they produced?

The analysis focuses on the construction of the main characters in the film, as the values and ideals considered neo-patriotic are embodied by the people experiencing war in fictional narratives. I utilize an analytical model developed by film researcher Murray Smith. Smith's *structures of sympathy* is based on cognitive film theory and provides tools for examining the relationship between the characters and the viewer and how this relationship can affect the viewer's potential emotional responses.

While *Silence* at times challenges neo-patriotic notions of war, my analysis indicates that the film also constructs representations of Finnishness that can be considered neo-patriotic: the film encourages the viewer to feel sympathy towards the characters who embody neo-patriotic ideals and values, and antipathy towards the characters who deviate from these ideals.

"ET EES RINTAMALLE USKALTANU!": TOISEN MAAILMANSODAN UUSISÄNMAALLISET REPRESENTAATIO ELOKUVASSA *HILJAISSUUS*

Uusisänmaallinen käänne on lähihistorian tutkimuksessa tunnistettu ilmiö, joka viittaa Neuvostoliiton kaatumista seuranneisiin toisen maailmansodan muistokulttuurien muutoksiin Suomessa. Uusisänmaallisissa tulkinnoissa korostuvat näkemykset Suomen erillis-sodista ja torjuntavoitosta sekä tarinat sankaruudesta, uhrauksesta, kansallisesta solidaarisuudesta ja kunniakkuu-desta. Sodan populaarikulttuurisilla esityksillä on nähty olevan keskeinen rooli näiden näkökulmien tuottajina: esimerkiksi 1990-luvun lopun ja 2000-luvun niin kutsuttua "sotaelokuvabuomia" on tulkittu uusisänmaallisuuden viitekeh-tyksessä.

Tässä artikkelissa tarkastelen uusisänmaallisuutta historiantutkimuksen sijasta elokuvatutkimuksen näkökulmasta. Otan tarkastelun

kohteeksi vuonna 2011 ensi-iltaan tulleen elokuvan *Hiljaisuus*, jossa sota koetaan rintaman sijasta kaatuneiden evakointikeskuksessa. Kysyn, min-käläisiä historiallisia representaatioita *Hiljaisuudessa* tuotetaan? Millä elokuvan keinoilla näitä representaatioita rakennetaan?

Keskityn analyysissäni elokuvan henkilöhahmojen rakentumiseen, sillä uusisänmaallisina pidetyt arvot ja ideaalit sankaruudesta, uhrauksesta ja kunniakkuu-desta henkilöityvät sotanar-ratiiveissa sodan kokeviin ihmisiin. Hyödynnän elokuvan lähiluvun työkaluna elokuvatutkija Murray Smithin kehittämää, kognitiivista elokuvatutki-musta edustavaa sympatian struktuurit (*structures of sympathy*) -analyysimallia, joka koskee elokuvan henkilö-hahmojen ja katsojan välistä suhdetta ja tämän suhteen merkitystä katsojan potentiaalisille tunnereaktioille.

Analyysini osoittaa, että *Hiljaisuus* paikoittain haastaa uusisänmaallisia käsityksiä sodasta, mutta myös tuottaa uusisänmaalliseksi tulkittavia represen-taatioita suomalaisuudesta erityisesti elokuvan päähenkilöiden kautta: elokuva kannustaa katsojaa kokemaan sym-patiaa niitä hahmoja kohtaan, joiden toimintaa ja ominaisuuksia määrittävät uusisänmaallisuudelle keskeiset arvot ja toimintamallit, ja sitä vastoin antipa-tiaa niitä hahmoja kohtaan, jotka eivät tähän uusisänmaalliseen malliin sovi.



**Kate Moffat**

POLITICS OF INDIVIDUALITY IN ELINA HIRVONEN'S DOCUMENTARY FILM *BOILING POINT*

*Boiling Point* (Hirvonen, 2017) explores a Finnish society that is increasingly polarised by immigration. The film is a meeting of national, political and globally relevant themes but they are explored through the prism of identity politics. The results are a documentary that speaks to the emerging 'emotive' trends in Finnish documentary film culture. Hirvonen's diagnosis is that consensus should not be the overall objective when tackling social division. Rather, dialogue should occupy the fundamental role.

However, I challenge the documentary's approach by drawing on the work of Susanna Helke and Slavoj Žižek and their respective theories on the emotive turn in Finnish documentary film culture and the culturalization of politics. I claim that *Kiehumispiste* emphasises the role of emotion and personal choice when engaging in this dialogue. However, this approach does not account for the role of wider political and economic structures in influencing people's choices.

YKSILÖLLISYYDEN  
POLITIikka ELINA HIRVOSEN  
DOKUMENTTIELOKUVASSA  
*KIEHUMISPISTE*

*Kiehumispiste* (Hirvonen, 2017) tarkastelee maahanmuuton aiheuttamaa jyrkenevää polarisaatiota suomalaisessa yhteiskunnassa. Elokvassa kohtaavat kansalliset, poliittiset ja globaalit teemat, joita lähestytään identiteettipolitiikan tarjoaman prisman läpi. *Kiehumispiste* asettuu osaksi suomalaisen dokumenttielokuvan trendiä, jossa tunteet nostetaan poliittista kontekstia, tosiasioita tai analyysiä keskeisemmiksi. Hirvosen mukaan yhteiskunnan jakaantumista käsiteltäessä ei ylipäättäen pidä tavoitella konsensusta, vaan keskeisenä tavoitteena tulisi olla dialogi.

Kyseenalaistan artikkelissani elokuvan lähestymistavan hyödyntämällä analyysissäni Susanna Helken teoriaa suomalaisen dokumenttielokuvan emotiivisesta käänteestä sekä Slavoj Žižekin teoriaa politiikan kulturalisatiosta. Esitän, että valitessaan dialogisen lähestymistavan *Kiehumispiste* korostaa tunteiden ja yksilöllisen valinnan roolia. Tämä näkökulma ei kuitenkaan huomioi niitä laajempia poliittisia ja taloudellisia rakenteita, jotka vaikuttavat ihmisten valintoihin.



**Laura Antola**

ADVENTURES OF SPIDER-MAN  
IN A POST-TRUTH ERA: GENERIC  
CONVENTIONS OF SUPERHERO  
FILMS IN BUILDING A DISCOURSE

In this article, I analyse how generic conventions of superhero films are

used in John Watts' *Spider-Man: Far from Home* (2019) to build the discourse of a post-truth era. The film uses these generic conventions, including an exceptional hero, heightened realism, and special effects, to discuss the themes of mediated heroism, fake news, and a post-truth era. Both the plot and themes of the film revolve around media technologies, granting an interesting point of view to the analysis of mediated storytelling and fake media.

In the past decade, Marvel's superhero films have become the highest grossing media franchise of all time. The films combine fantastic special effects and realistic elements, and many superhero films comment on current events and the society. In *Far from Home*, realism is presented through e.g. the representation of current teenage culture, revolving around mobile devices and social media. The film's antagonist is an attention-seeking version of the "angry white male" trope, who uses media to create an image of himself as a hero with exceptional abilities to stop a new threat facing the world. Lies and altering the truth are connected to media technologies in the film's narrative, and the use of special effects highlights deceitfulness and alternative facts.

Generic conventions of superhero films are central in how the film constructs the discourse of a post-truth era: an altruistic hero fighting for the common good in a world reminiscent of our own, with the media spreading fake news created by special effects to the public.

HÄMÄHÄKKIMIEHEN  
SEIKKAILUT "TOTUUDEN  
JÄLKEISESSÄ" AJASSA:  
SUPERSANKARIELOKUVAN  
GENREPIIRTEET DISKURSSIA  
RAKENTAMASSA

Tarkastelen artikkelissani sitä, miten John Wattsin ohjaamassa elokuvassa *Spider-Man: Far from Home* (2019) käytetään supersankarielokuvalle tyypillisiä genrepiirteitä rakentamaan totuuden jälkeisen ajan diskurssia. Genrepiirteiden, joita ovat ainutlaatuisen sankarihahmo, korotettu realismi ja erikoistehosteet, avulla elokuvassa käsitellään mediavälitteisen sankaruiden, valeutisten ja totuuden jälkeisen

ajan teemoja. Sekä elokuvan juoni että teemat liittyvät media- ja esitysteknologiaihin, mikä tekee elokuvasta kiinnostavan tutkimuskohteen mediavälitteisten tarinoiden ja valemedian analysoimiseen.

Marvelin supersankarielokuvat ovat kuluneen kymmenen vuoden aikana nousseet maailman tuottoisimmaksi elokuvasarjaksi. Niissä näyttävät erikoistehosteet yhdistyvät realistisiin elementteihin, ja monet supersankarielokuvat kommentoivat yhteiskunnan tapahtumia. *Far from Home*ssa nykyajan tunnistettava teinikulttuuri, joka pyörii mobiililaitteiden ja sosiaalisen median ympärillä, on yksi elokuvan tavoista tuoda fantastiseen tarinaan realismin piirteitä. Elokuvan antagonistiksi, yleisön huomiota janoava versio vihaisesta valkoisesta miehestä, käyttää mediaa hyväkseen luodakseen itsestään kuvan ainutlaatuisena sankarina, joka pystyy vastaamaan maapalloa kohtaavaan uuteen uhkaan. Valheet ja totuuden muuntelu yhdistetään elokuvassa mediateknologiaihin ja erikoistehosteiden käytöllä korostetaan valheellisuutta ja totuuden muuntelua.

Supersankarielokuvan genrepiirteet ovat keskeinen väline, jonka avulla elokuva osallistuu totuuden jälkeisen ajan diskurssin tuottamiseen. Pyytetön, totuudenmukainen päähenkilö taistelee yhteisen hyvän puolesta, tarina tapahtuu meidän maailmaamme muistuttavassa korotetun realismin maailmassa ja media välittää erikoistehosteilla tuotettuja valeutisia yleisöille.



**Jonne Arjoranta, Katja Kontturi, Essi Varis & Tanja Välsälö**

GEEK CULTURE'S IDENTITY  
CRISIS: GAMERGATE,  
COMICSGATE, AND STAR WARS  
AS SCENES OF POLITICAL  
CONTROVERSY

Geek culture is having an identity crisis. Cultural objects that have traditionally been recognised as 'geeky' have shifted closer to the mainstream, which is dissolving the boundary between geeks and other users of contemporary media and technology. Inside geek culture, this is reflected in controversies over who gets to participate in consuming, creating, and defining the

subculture, and how. The stereotype of geek culture as the domain of white heterosexual males has never been quite true, but in the 21st century, this false notion has become progressively harder to uphold.

In this article, we explore the crisis of geek culture through three case studies and analyse what Gamergate campaigns, Comicsgate controversy, and the discussion around *The Last Jedi* movie reveal about the conflicts in and around geek culture. We analyse the cases by the means of contextual close reading, focusing especially on what they reveal about the relationship between gender and geek identity. As a result, the article demonstrates how the mainstreaming of geek culture has broken the nostalgic illusion of its unity.

#### NÖRTTIKULTTUURIN IDENTITEETIKRIISI: GAMERGATE, COMICSGATE JA STAR WARS POLIITTISTEN KIISTOJEN NÄYTTÄMÖINÄ

Nörttikulttuuri on identiteettikriisissä. Perinteisesti nörttimäisinä pidetyt käytänteet ja kulttuurituotteet ovat siirtyneet lähemmäs valtavirtaa, mikä on häivyttänyt rajaa nörttien ja muiden median ja teknologian käyttäjien välillä. Nörttikulttuurin sisälle tämä on heijastunut kiistaksi siitä, kuka saa osallistua nörttikulttuurin kuluttamiseen, tuottamiseen ja määrittelyyn, ja millä tavoin. Stereotypia nörttikulttuurista valkoisten heteromiesten maskuliinisena kenttänä ei koskaan ole pitänyt täysin paikkansa, mutta 2000-luvulla väitteen totuudellisuus on murentunut entisestään.

Tässä artikkelissa tarkastelemme nörttiyden kriisiä kolmen tapaustutkimuksen kautta ja analysoimme, mitä Gamergate-kampanja, Comicsgate-liikehdintä ja *The Last Jedi*-elokuvasta käyty keskustelu paljastavat nörttikulttuurin sisällä ja ympärillä mylläävistä kiistoista. Analysoimme tapauksia kontekstualisoivan lähiluvun keinoin ja keskitymme erityisesti siihen, mitä ne kertovat sukupuolen ja nörtti-identiteetin välisestä suhteesta. Osoitamme, että nörttikulttuurin valtavirtaistuminen on rikkonut illuusion sen yhtenäisyydestä.



#### Heidi Grönroos

#### MEDIA FANDOMS, CELEBRITY FANDOM, AND PARTICIPATORY CULTURE: BENEDICT CUMBERBATCH AND TOM HIDDLESTONE FANDOMS IN TUMBLR MICROBLOG PLATFORM

Media fandoms have been studied for decades. During this time the emphasis of the research has shifted from critical to empowering, after which it has settled to the current multidisciplinary studies that cover multiple viewpoints. In spite of all these studies, one media fandom practice, the fandom of public figures, has been left in the sidelines. In this article, I focus on this type of fandom through the media fandoms of the actors Benedict Cumberbatch and Tom Hiddleston in Tumblr microblog service.

In this article, I ask how the subjects of my research practice their fandom and what different meanings these practices have. I look into different ways in which Henry Jenkins' participatory cultural theory can be used to analyze the practices and meanings of these two Tumblr-based fandoms. I return to this classic of fandom research, because it has not been used to explore the fandom of public figures before.

My article focuses on different ways fandom manifests, specifically in these Tumblr-based platforms. I focus especially on a previously unresearched fandom practice, the construction of persona images. This refers to the way fans collectively form and maintain the image of the public persona. Based on my findings I compare the ways in which the practices of these fandoms relate to Jenkins' theory of participatory culture. The construction of mental images of the public figures is a key element here, because it shows that these fandoms create and maintain metatexts, which is one of the most important practices of the participatory culture.

I argue that the fandom of public figures is a part of participatory culture (Jenkins) similarly to the fandom of brands and products. At the end of the article, I take a quick look at the changes taking place in participatory culture, and ask how the fandoms I have researched fit into Jenkins updated version of the theory.

#### MEDIAFANDOMIT, JULKISUUDEN HENKILÖIDEN FANITUS JA OSALLISTUVA KULTTUURI: BENEDICT CUMBERBATCHIN JA TOM HIDDLESTONIN FANDOMIT TUMBLR-MIKROBLOGIPALVELUSSA

Mediafandomeja on tutkittu eri tieteenaloilla vuosikymmeniä. Tuona aikana tutkimusten painopiste on siirtynyt kriittisestä voimaannuttavaan, minkä jälkeen ne ovat asettuneet tämän hetken monitieteellisiin näkökulmiin. Yksi mediafandomien toimintatapa on kuitenkin jäänyt tutkimuksessa vähemmälle huomiolle. Kyseessä on fandomien harjoittama julkisuuden henkilöiden fanitus, johon perehdyn tässä artikkelissa tarkastelemalla näyttelijöiden Benedict Cumberbatchin ja Tom Hiddlestonin mediafandomeja Tumblr-mikroblogipalvelussa.

Selvitän, miten tutkimuskohteenani olevien mediafandomien harjoittama julkisuuden henkilöiden fanitus ilmenee ja millaisia eri merkityksiä se saa. Perehdyn fanittamisen tapoihin ja merkityksiin fanitutkimuksen klassikon, Henry Jenkinsin osallistuvan kulttuurin teorian avulla. Palaan Jenkinsin teoriaan, koska mediafandomien harjoittama julkisuuden henkilöiden fanitusta ei ole aiemmin yhdistetty siihen.

Tarkastelen artikkelissani näissä fandomeissa esiintyviä erilaisia fanituksen tapoja. Erityisesti käsitteelen persoonakuvien rakentamisen tapaa, jota ei ole aiemmin tutkittu. Kyseessä on fanituksen tapa, jossa fanit muodostavat ja ylläpitävät yhdessä fanituksen kohteen persoonasta rakennettua mielikuvaa. Tarkastelen ja analysoin tekemiäni löytöjä Jenkinsin osallistuvan kulttuurin teorian kautta. Persoonamielikuvien rakentaminen nousee tärkeään asemaan, sillä se osoittaa, että nämä fandomit luovat ja ylläpitävät yhteisiä metatekstejä, mikä on tärkeää osallistuvassa kulttuurissa.

Esitän, että mediafandomien harjoittama julkisuuden henkilöiden fanitus kuuluu osallistuvan kulttuurin piiriin samoin kuin mediafandomien harjoittama mediatuotteiden fanitus. Artikkelin lopussa tarkastelen myös hieman osallistuvan kulttuurin muutosta ja pohdin, miten tutkimuksen kohteena olevien fandomien toiminta sopii Jenkinsin omaan päivitettyyn versioon teoriasta.





Outi Hakola

AUDIOVISUAL POPULAR CULTURE AS POPULIST STRATEGY: CASE STUDY OF DONALD J. TRUMP

In this article, I consider Donald J. Trump as a case study of how populism has strategically utilized audiovisual popular culture. Here, I understand populist strategy as a complex phenomenon, where popular performances and representations aim to construct desired understanding of populism and populist leadership. My analysis is based on the reality television show *The Apprentice* (2004–2017), which enhanced Trump as a popular culture figure and built an image of his leadership, and on the *Trumpwave* videos where Trump's supporters produce social media videos that idealize his populist leadership.

The complex relationship between populism and popular culture is visible both in Trump's performances and in the representations of him. First, these performances and representations show how popular culture can be used to create political brands that serve populist goals. Second, they bring forward strategies that are typical for popular culture, including importance of stories, emotions, and participatory media culture. By using recognizable and accessible stories, such as a game show model of reality television, politics becomes recognizable for general audiences. Stories often invoke emotions and affects, such as nostalgia or vulgarity, that invite audiences to experience issues from the populist viewpoint and that address the audiences through shared culture. Participatory culture enables mobilization of "the people", who can then reproduce, modify and share their stories and experiences with their own popular culture products.

Within stories, emotions, and participatory culture we can recognize the similar strategies that have been widely used by various populist movements. For example, representations of leadership, masculinity and intersectional social categories (race, gender, sexuality, class) construct typical populist

differentiations between "the people" and "the elite", or "us" and "them". While popular culture is understood as a culture for masses, its utilization in populist narratives supports the idea of talking to and representing "the people". At the same time, using popular culture as part of populist strategies emphasizes the political, societal and ideological potentials of popular culture.

AUDIOVISUAALINEN POPULAARIKULTTUURI OSANA POPULISTISTA STRATEGIAA: TAPAUSTUTKIMUKSENA DONALD J. TRUMP

Tässä artikkelissa käsittelen Donald J. Trumpia tapaustutkimuksena siitä, miten populismi on strategisesti valjastanut audiovisuaalista populaarikulttuuria käyttöönsä. Näen strategisuuden monitasoisena toimintana, jossa populaarikulttuuriset esiintymiset ja esitykset pyrkivät rakentamaan tavoiteltuja mielikuvia populismista ja populistisesta johtajuudesta. Artikkelissa tarkastelen Trumpin tunnetuksi tehnyttä televisiosarja *Diillä* (*The Apprentice*, 2004–2017), jossa rakennettiin mielikuvia Trumpin johtajuudesta, ja Trumpien kannattajien sosiaaliseen mediaan tuottamia *Trumpwave*-videoita, joissa vastaavasti ylistetään näitä johtajataitoja.

Sekä Trumpin omat populaarikulttuuriset esiintymiset että hänestä tehdyt esitykset osoittavat populismin ja populaarikulttuurin monitasoisesta suhdetta. Ensinnäkin ne osoittavat, miten populaarikulttuuria voidaan hyödyntää poliittisen imagon luomiseen osana populistista toimintaa. Toiseksi ne tuovat esille erityisesti populaarikulttuuriin liittyviä strategioita, joita ovat kertomuksellisuus, tunteiden merkitys ja osallistuva mediakulttuuri. Kertomuksellisuudella rakennetaan tarinoita, jotka ovat helposti lähestyttävissä ja tunnistettavia, kuten tositelevisiomainen pelillisuus osana politiikkaa. Kertomuksiin liittyy myös tunteellisten ja affektiivisten mielikuvien luonti esimerkiksi nostalgisuuden ja kansanomanomaisuuden avulla. Tällä tavalla katsojia kutsutaan kokemaan asioita populistisesta näkökulmasta ja vedotaan äänestäjiin "tavallisten ihmisten" tasolla. Osallistuva mediakulttuuri mahdollistaa "kansan" mobilisoinnin, jossa koettu tarinoita uudelleen tuotetaan, muoka-

taan ja jaetaan omaehtoisten viestien ja yhteisöllisyyden kautta.

Kertomuksellisuuden, tunteiden ja osallistavuuden sisältä voidaan tunnistaa samoja strategioita, joita populismissa on laajasti hyödynnetty populaarikulttuuristen kontekstien ulkopuolella. Muun muassa johtajuuden, maskuliinisuuden ja intersektionaalisten sosiaalisten hierarkioiden (rotu, sukupuoli, seksuaalisuus, luokka) kautta rakennetaan populismille tyypillisiä erontekoja "meidän" ja "heidän" välille. Populaarikulttuurin maine laajojen yleisöjen kulttuurimuotona vahvistaakin ajatusta kansalle puhumisesta ja kansan edustamisesta. Samalla populaarikulttuurin hyödyntäminen osana populistista toimintaa korostaa tämän kulttuurimuodon potentiaalia poliittiseen, ideologiseen ja yhteiskunnalliseen vaikuttamiseen.



Tero Ahlgren

VIDEO MEMES AND VERNACULAR AUTHORITY: HITLER FINDS OUT AND EL RISITAS MEMES AS SOCIETAL COMMENTARY

Video memes as a type of memes are a way to participate in contemporary societal and political discussion. In this article I study the Finnish versions of two well-known memes, Hitler Finds Out and El Risitas: my material consists of 13 videos that have been published between 2012 and 2020. I refer to the concept of meme as defined by Limor Shifman to be a useful tool to analyze digital culture.

Shared by many different users, and freely modified, memes are an example of vernacular culture. Memes are also often associated with being spontaneous and a reaction to current and everyday affairs. The vernacularity of memes is also hybrid: memes often use officially produced material from popular culture as their basis but have also become an addition to official communication by different organizations. Skillful use of memes has vernacular authority, and the way memes are responded to as a part of discussion online relies on e.g. proper use of content and context. Videos also offer a chance to choose words that

would be deemed improper in public discussion, including openly racist and sexist ones.

VIDEOMEEMIT JA VERNAKULAARI  
 AUKTORITEETTI: HITLER  
 KUULEE JA EL RISITAS  
 -MEEMIT YHTEISKUNNALLISEN  
 KOMMENTOINNIN MUOTONA

Videomeemit yhtenä internetmeemien muotona ovat keino osallistua ajankohtaiseen yhteiskunnalliseen ja poliittiseen keskusteluun. Artikkelissani tarkastelen kahden tunnetun videomeemin, *Hitler kuulee* ja *El Risitas*, suomenkielisiä toisintoja. Aineistonani on 13 videota, joiden julkaisut ajoittuvat vuosille 2012–2020. Käytän internetmeemin käsitettä Limor Shifmanin määritelmän mukaisesti digitaalisen kulttuurin tarkasteluun sopivana analyttisenä työkaluna.

Monien käyttäjien jakamat ja omaehtoisesti muokkaamat meemit ovat vernakulaaria kulttuuria, ja meemeihin liitetään usein myös spontaanisuus ja reagointi ajankohtaisiin ja arkisiin tilanteisiin. Toisaalta meemien vernakulaarisuus on hybridistä, sillä sen lisäksi, että niiden pohjana käytetään usein tuotetun populaarikulttuurin materiaalia, myös monet viralliset toimijat ovat ottaneet meemit osaksi viestintäänsä. Meemien taitavalla käytöllä on vernakulaaria auktoriteettia, ja niiden vastaanottoon esimerkiksi osana internetissä käytäviä keskusteluja vaikuttaa muun muassa sisältöjen ja käyttökontekstien toimivat valinnat. Meemit mahdollistavat myös julkiseen keskusteluun verrattuna sopimattoman kielenkäytön esimerkiksi seksuaalisävytteisinä tai avoimen rasistisina ja seksistisinä sananvalintoina.