

Katja Valaskivi

KIERTÄVÄ HUUMA: Japanilainen visuaalisuus, teknologia ja seksuaalisuus länsimaaisessa (mieli)kuvituksessa

Artikkeli jäsentää uusinta, Suomessa noin kymmenen vuotta jatkunutta japanilaisen populaarikulttuurin buumia kolmen teema-alueen, visuaalisuuden, teknologian ja seksuaalisuuden näkökulmista. Pyrkimyksenä on kuvata sitä, kuinka japanilaista kulttuuria on länsimaissa ja myös Suomessa käytetty Toi-sena: peilinä, jonka kautta länsimaiseen kulttuuriin on tuotu uudenlaisia vaikutteita, mutta myös torjuttu ei-toivottuina pidettyjä piirteitä. Analyysin lähtökohtana on kierron (circulation) käsite.

Japanilaisen populaarikulttuurin nousu valtavirtailmiöksi Suomessa on herättänyt runsaasti kiinnostusta ja kysymyksiä. Kyselijöiden joukossa on ollut niin lasten vanhempia, media-alan ammattilaisia ja tutkijoita kuin tiedotusvälineitäkin. Haastaako Japani Hollywoodin ja Disneyn? Mitä se oikein on, mitä meidän lapset harrastavat? Miksi juuri Japani? Miksi juuri Suomessa?

Vaikka suurimman huuman huippu lienee tällä kertaa jo ohitettu, on japanilaiseksi miellettyjen populaarikulttuurin ilmiöiden kirjo tullut Suomeen jäädäkseen. Suomi ei kuitenkaan ole mitenkään erityisasemassa eikä eturintamassa: japanilaisen populaarikulttuurin leviäminen on transnationaali ilmiö, jossa yhteen kietoutuvat monikansalliset mediarytykset, fanikulttuurit ja kulttuuristen kuvastojen kierrättäminen ja uudelleentuottaminen. Suomeen monet japanilaislähtöiset ilmiöt ovat vuosisatojen ajan tulleet Yhdysvaltojen tai Keski-Euroopan kautta. Edelleenkin moni populaarikulttuurin tuote saapuu Suomeen Yhdysvaltojen, Pohjoismaiden tai Keski-Euroopan maiden kautta, vaikka harrastajien suorat yhteydet Japaniin ovat huomasti lisääntyneet ennen kaikkea internetin myötä.

¹ Circulation-käsitteestä katso esim. Sumiala 2007.

² Mental images -käsitteestä katso esim. Fält 2008.

Japanilaisen populaarikulttuurin tulo arkeemme on kuitenkin muuttanut käsitystä siitä, mitä on Japani ja japanilainen nykykulttuuri. Kuvat kimonopukuisista naisista, ottelun alkuasentoon jähmettyneistä sumopainijoista ja taidokkaista ikebana-kukka-asetelmista ovat saaneet rinnalleen monimuotoisen ja kirjavan sarjakuva- (*manga*) ja animaatio- (*anime*) kuvaston. Yhteistä aiemmille ja nykyisille mielikuville on niiden välittyminen ja kierrättäminen kuvien ja visuaalisten esitysten kautta. Samoin kierrätettävää (audio)visuaalista kuvastoa luetaan yhä edelleen usein Japanin kuvana, jos se on Japanissa tuotettu, riippumatta siitä, mitä kyseessä olevalla kuvalla/elokuvalla/ sarjakuvalla tai muulla on pyritty kuvaamaan.

Japani ei ole ensimmäistä kertaa trendikäs länsimaissa. Nykyinen japanihuuma on kierrätystavaraa, jonka tärkein piirre on kulttuuristen merkitysten ja (mieli)kuvien kierto (*circulation*)¹ kulttuurista toiseen ja kollektiivisen ymmärryksen sfääristä toiseen, usein (audio) visuaalisten esitysten kautta. Mielikuvat toisista kulttuureista (*mental images*)² kytkeytyvät kuviteltuihin (kansallisiin) yhteisöihin (*imagined communities*) (Anderson 1983). Japaniinkin liitetyt mielikuvat ovat eri aikoina palvelleet kansallisia sekä poliittisia ja taloudellisia päämääriä ja vastanneet paikallisiin tarpeisiin niin Suomessa kuin laajemmin Euroopassa ja Yhdysvalloissa. Japani on ollut joko utopia tai dystopia riippuen aikakauden ilmapiiristä, poliittisista suhdanteista ja kauppataapainon kehityksestä.

Miellettiin Japani sitten lännessä uhkaksi tai unelmaksi, se joka tapauksessa mielletään edelleen Toiseksi. Japani onkin peili, josta on peilailtu innokkaasti omaa kuvaa. Japani-käsitysten kautta läntisissä kulttuureissa on keskusteltu toivottujen ja ei-toivottujen yhteiskunnallisten piirteiden eroista, yhteiskunnallisista utopioista ja tulevaisuuden kehityssuunnista. Kerta toisensa jälkeen Japani nousee uudeksi, kiinnostavaksi ja vaihtoehtoiseksi tavaksi katsoa ja kuvata maailmaa ja omassa kulttuurissa tabuina pidettyjä ja piilotettuja aiheita ja merkityksiä. Tässä artikkelissa keskityn kolmeen alueeseen, joilla erilaisuuden merkityksiä erityisesti kierrätetään.

Ensimmäinen tyypillinen erilaisuuden korostamisen paikka on visuaalisuus ja visuaalisuuden "luonne": Japaniin liitetyt fantasiat ja japanilaiseksi mielletty visuaalinen kuvasto liittyvät mielikuvisa saumattomasti yhteen. Visuaalista kuvastoa sanallisesti kuvaillessaan länsimaiset kirjoittajat ja harrastajat korostavat sen erilaisuutta suhteessa omana pidettyyn, länsimaiseen kulttuuripiiriin ja pyrkivät näin määrittelemään sen, mikä on japanilaista visuaalisuutta. Toinen peili on teknologia ja teknologisen kehityksen esittäminen, erityisesti dystooppisina muotoina. Länsimaiden ja Japanin välinen kilpailu tiivistyy teknologiaan. 1980-luvulta lukien Japani on ollut teknologian edelläkävijämaa, jonka taloudellinen ja teknologinen edistys on pelottanut länsimaita. Yhtäaikainen pelko ja viehtymys ovat tuottaneet lukuisan joukon (audio)visuaalisia esityksiä, joissa Japanin viitoittama tulevaisuus näyttäytyy dystooppisena. Kolmas peili ja kiertävien merkitysten alue on seksuaalisuus, johon liittyvät tavat ja representaatiot hämmensivät eurooppalaisia jo 1800-luvun jälkipuoliskolla ja josta käydään keskusteluja vielä 2000-luvun Suomessa.

Koska tavoitteena on pyrkiä kuvaamaan noin 150 vuoden aika-

janaa, keskityn näihin kolmeen teema-alueeseen. Aluksi käsittelem sitä, kuinka ”länsimaisen” ja ”japanilaisen” visuaalisuuden eroa on merkityksellistetty erityisesti 1800-luvun jälkipuoliskon japanismissa sekä 1990-luvun lopulta alkaneessa japanilaisen populaarikulttuurin buumissa. Tämän jälkeen kuvaan teknologiaan liitettyjen merkitysten kiertoa Japanin ja länsimaiden välisessä suhteessa painottaen dystooppisia piirteitä. Teknologiasta siirryn seksuaalisuuteen ja sukupuoleen liittyvien käsityserojen kierrättämiseen ja käyttöön myös tabuja avaavana välineenä länsimaissa ja Suomessa. Yhteenvedoksi kuvaan japanismin ja japanilaisen populaarikulttuurin harrastuksen – kahden yli sadan vuoden välein syntyneen Japani-entusiasmin – yhtäläisyyksiä ja eroja.

Kiehtova visuaalinen erilaisuus

Japanin ja länsimaiden tiivis vuorovaikutus alkoi 1800-luvun jälkipuoliskolla, jolloin Euroopassa ja Yhdysvalloissa oli meneillään nopea yhteiskunnallinen muutos, kiihtyvä modernisaatio, joka vaikutti kaikilla elämänalueilla. Työ siirtyi maaseudulta kaupunkeihin, kotipiireistä tehtaisiin. Rautatiet mullistivat liikkumisen, lennätin ja sanomalehdistön vakiintuminen viestinnän ja elintason nousu mahdollisti vapaa-ajan ja uudet vapaa-ajan viettotavat, joihin kuuluivat muun muassa tavaratalot ja maailmannäyttelyt. Syntyi uusia teknologioita maailman katsomiseen: valokuvaus toi maailman kaukaisimmatkin kolkat nähtäväksi uudella tavalla. Tieteen uudet löydöt, kuten Darwinin kirjoitukset muuttivat maailman katsomisen tapaa samaan aikaan kun, impressionismi puolestaan mullisti taiteen. (Napier 2007, 30–32.)

Maailman ideologinen keskus olivat länsimaat, jotka imperialistisesti hallitsivat muuta maailmaa. Näihin imperialistisiin pyrkimykseen liittyi Yhdysvaltojen päätös painostaa noin kaksisataa vuotta ulkomaailmalta suljettuna ollut Japanin saarivaltio avautumaan kaupankäyntiin länsivaltojen kanssa. Ensimmäinen ”epätasa-arvoinen kauppasopimus” (*unequal treaty*) Yhdysvaltain ja Japanin välillä solmittiin 1858, viisi vuotta Amiraali Mathew C. Perryn komentaman ”Mustan laivaston” ilmaantumisesta Tokionlahdelle. (Perez, 1998, 82–85; Gordon 2003, 50–51.) Painostuksen alla tehty avautumispäätös johti Japanin nopeaan ja ohjelmalliseen modernisaatiokehitykseen, joka huipentui 1868 hallitsevan keisarin hallintokauden mukaan nimettyyn Meiji-restauraatioon. Uudistuksen keskeinen iskulause oli ”valistus ja sivistys” ja tavoitteena Japanin kansallisvaltion nousu läntiselle tasolle erityisesti tieteessä, (sota)teknologiassa ja teollistumisessa mutta myös infrastruktuurin rakentamisessa, kansalaisten kouluttamisessa ja modernin valtion rakentamisessa. Japanin hallitus lähetti satoja nuoria (enimmäkseen miehiä) opiskelemaan Eurooppaan ja Yhdysvaltoihin ja palkkasi länsimaisia eri alojen asiantuntijoita neuvonantajiksi. Tavoite oli selvä: oppia, vahvistua ja voimistua siinä määrin, ettei sanelutilanne enää toistuisi. Samurailta riisuttiin miekat ja hiustupsut, ja virallisissa yhteyksissä siirryttiin länsimaiseen vaateparteen. (Westney 1987, 2–8; 155–156.)

Vaikutteet alkoivat virrata molempiin suuntiin, ja Euroopassa syntyi

valtava Japani-innostuksen aalto. Syntyville länsimaisille kulutusku-
lttuureille Japani oli täydellinen kulttuurituote, johon vasta kehittyvällä
keskiluokallakin oli varaa. Japanilainen esineistö – viuhkat, nuket ja
paperivarjot – sisustivat pian itseään moderneina ja edistyksellisinä
pitävien eurooppalaisten ja amerikkalaisten koteja Pariisissa, Lontoossa
ja Chicagossa. Varakkaammat keräsivät puupiirroksia, keramiikkaa,
kalligrafiaa ja uskonnollista taidetta. (Napier 2007, 28–30.)

Ranskassa Japanista innostui sittemmin japanisteiksi (ransk. *japonis-
te*) kutsuttu joukko taiteilijoita, kirjailijoita, journalisteja ja liikemiehiä.
Japanilaisissa puupiirroksissa ja muissa kuvissa nähtiin länsimaista
taidetta uudistavia elementtejä. Joukkoon kuuluivat mm. Èmile Zola,
Charles Baudelaire, Édouard Manet, Claude Monet, Edgar Degas,
Paul Gauguin, Henri de Toulouse-Lautrec, ruotsalainen Anders Zorn
sekä Vincent van Gogh (Tuovinen 1994, 9–14, 28). Heille Japani oli
innoituksen lähde ja japanilaiset puupiirroksiset ja esineistö edustivat
uudenlaista visuaalisuutta, erilaista maailman näkemisen tapaa. Japa-
nilaiset vaikutteet tulivat kuvataiteessa sekä muotoihin että sisältöihin:
esineistö ilmaantui taideteoksiin ”proppeina”, teoksissa kuvattiin
kimonopukuisia länsimaisia naisia. Vaikutteiden katsotaan näkyvän
myös epäsymmetrisissä sommitteluissa, kuvamuotojen monimuotois-
tumisessa sekä koloristisissa pinnoissa, voimistetuissa ääriviivoissa ja
ornamentaalisessa tyyllitelyssä. (Tuovinen 1994, 12.) Ajan vaikutteet
olivat ensisijaisesti runsasta, Kiinasta peräisin olevaa koristeellista
tyyliä. Pelkistetty ja yksinkertainen, minimalistinen japanilainen tyyli
tuli Eurooppaan vasta myöhemmin ja näkyy esimerkiksi Alvar Aallon
arkkitehtuurissa. (Tuovinen 1994, 9–10.)

Japani oli uudenlainen löytö, uusi, parempi Toinen. Tässä vaiheessa
se ei ollut uhka, muttei myöskään kenenkään alusmaa. Eurooppalais-
ten ei tarvinnut ottaa Japania huomioon poliittisesti tai militaristisesti.
Japanista syntyi eksoottinen mutta sivistynyt kuva toisin kuin vallit-
sevissa näkemyksissä Afrikasta tai Orientista. Outo, uusi, tuntematon
kulttuuri jätti paljon tilaa mielikuvitukselle ja kuvittelulle. Japania
ihailtiin, sen kulttuuria pidettiin alkukantaisena ja luontoon yhtey-
dessä olevana mutta samaan aikaan rikkaana ja monimuotoisena.
Japanilaisia pidettiin länsimaisia taitavampina taidekäsityöläisinä ja
japanilainen kulttuuri nähtiin lapsekkaana ja suloisena. (Napier emt,
30–31; Fält 1982, 62–63.)

Autonomian ajan Suomeen japanistiset vaikutteet levisivät Eu-
roopan kulttuurisesta keskuksista, Pariisista, taiteilijoiden kautta
viimeistään 1880-luvun kuluessa. Suomalaiset taiteen kultakauden
(1880–1910) taiteilijat, kuten Albert Edelfelt ja Akseli Gallen-Kallela,
keräsivät japanilaista esineistöä ja saivat taiteeseensa japanilaisia vai-
kutteita. Suomalaisista taiteilijoista kukaan ei kuitenkaan itse matkus-
tanut Japaniin, mikä teki japanilaisvaikutteista heidän töissään ”toisen
tai kolmannen asteen japanismia”. Vaikutteet olivat sekä avointa
innostusta että välillisiä vaikutteita ja teokset syntyivät yhdistelemällä
aiempien taiteilijoiden ja aikalaisten tulkintoja sekä omia havaintoja
japanilaisesta taiteesta. (Tuovinen 1994, 22.) Näin japanilaisvaikutteet
levisivät Suomeen suomalaistaiteilijoiden teosten kautta osin jo ennen
kuin japanilainen esineistö tuli suurten joukkojen nähtäville vuodesta
1897 alkaen Helsingissä järjestetyissä näyttelyissä (emt, 32).

Vuosisadan vaihteen tietämällä Japanista ja japanilaisesta kulttuurista oli syntynyt oma läntinen versionsa, jonka vaikutteet näkyivät myös Suomessa. Matkakertomukset, utoppiset tarinat, lehtijutut ja Japanista inspiroituneet taideteokset muokkasivat mielikuvituksellisen, eksoottisen maan, joka kiehtoi niin taiteilijoita, tieteen tekijöitä kuin journalistejakin. Japanilaisvaikutteet levisivät myös vaatemuotiin ja sisustukseen. Laajemmille joukoille Japani tuli tunnetuksi paitsi esi-neistön, taideteosten ja erilaisten kirjoitusten kautta myös maailman-näyttelyissä. Vuoden 1878 Pariisin maailmannäyttelyssä japanilaiset esittelivät kulttuuriaan laajasti ja halusivat luoda itsestään kuvan vakavasti otettavana kulttuurina. Alusta asti Japanin kuvaan lännessä kuitenkin liitettiin ajatus leikillisyydestä, mielihyvystä ja vapaa-ajasta. (Napier 2007, 28–31.) Suomessakin mielikuva oli positiivinen, mutta eksotisoiva ja etäinen. Japania ei otettu kovin vakavasti. (Fält 1994, 92.)

Samaan tapaan kuin japanisteille myös 1990-luvun japanilaisen populaarikulttuurin harrastajille oli usein ensimmäinen aiheen pariin ohjaava piirre japanilaisen aineiston ”erilaisuus” suhteessa aiemmin nähtyyn, esimerkiksi sarjakuviin ja piirrettyihin hahmoihin. ”Näin ... mainoksessa japanilaisen tietokonepelin hahmon, joka kiehtoi heti. Se oli jotakin, mitä en ollut koskaan ennen nähnyt. Sitä piti saada lisää”, kuvasi eräs haastattelemani harrastaja vuonna 2008.³

Harrastajat kuvaavat myös sitä, kuinka totutusta poikkeava kuvakerronta ja tarinan kuljettamisen tapa vaativat opettelua ja ”vihkiytymistä” (Valaskivi 2009, ks. myös Napier 2005). Harrastus pysyikin pitkään pienten piirien alakulttuurina ja kulttifaniutena, kunnes internetin yleistyminen alkoi luoda harrastukselle julkista tilaa (Nikunen 2006, 137) ja vuonna 1998 Suomessa alkanut televisiosarja *Pokemon* nosti sen myös suuren yleisön tietoisuuteen. Samoihin aikoihin tulivat Tamagotchi-virtuaalilemmikit. Televisio oli kuitenkin totuttanut suomalaisiakin jo vuosia japanilaisen animaation kuvakerrontaan. Esimerkiksi suomalaisena pidetty, rakastettu televisiosarja *Muumi-laakson tarinoita* on piirretty Japanissa, mikä näkyy kuvakerronnassa ja eritoten tavassa, jolla sarjassa kuvataan merta. Myös *Peukaloisen retket* ja *Maija Mehiläinen* ovat japanilaista alkuperää (Nikunen 2006, 134 – 135).

1800-luvun jälkipuoliskon japanistit siirsivät japanilaisvaikutteet taiteeseensa. Samaan tapaan toimivat japanilaisen populaarikulttuurin fanit tehdessään animemusiikkivideoita, piirtäessään mangavaikutteista sarjakuvaa, harrastaessaan cosplayta ja kirjoittaessaan fanifiktiota. Nykyisissä olosuhteissa visuaalisten vaikutteiden kierrättäminen on vaikutuksiltaan eksponentiaalinen paitsi siksi, että aineistoon on pääsy monituhattkertaisella määrällä ihmisiä myös siksi, että nämä harrastajat ovat hyvin koulutettuja, luku- ja kirjoitustaitoisia. Heillä on käytössään tietokoneita ja sekä taidolliset että taloudelliset mahdollisuudet muokata haltuun saamaansa aineistoa ja uudelleenkierrättää sitä.

Tärkeä osa japanilaista visuaalisuutta on itse ”japanilaisen visuaalisuuden” määrittely, oli sitten kyse japanistien taiteesta tai nykysarjakuvasta. Esimerkiksi vapaa sarjakuvatutkija Paul Gravett on kirjoittanut laajasti siitä, millaisia mangaan palautuvia keinoja läntinen nykysarjakuva käyttää. Tällaisiksi hän listaa esimerkiksi erilaisten

³ Helsingin Sanomien Säätiön tuella 2007–2008 toteutettu hanke, jossa tutkittiin japanilaisen populaarikulttuurin markkinoita ja harrastajia Suomessa. Ks. Valaskivi 2009. Yhdysvalloissa vastavia fanikokemuksia on kuvannut Napier 2005.

⁴ Old Japan -sivuston kuvista saa käsityksen siitä, millaisia 1800-luvun loppupuolen Japanista otetut kuvat olivat. Esim. kylpeviä naisia esittävä kuva <http://www.old-japan.co.uk/librarydetail.asp?id=910> (linkki tarkistettu 7.10.2010).

piirrostyylilien sekoittamisen, tyhjän tilan käytön ruutujen välillä, kuva-aiheen "vuotamisen" kuvasta toiseen tai jopa sivulta toiselle, hiljaisten ts. tekstittömien kuvien käytön jne. (Gravett 2010.) Nykyentusiastit käyvät jatkuvaa keskustelua siitä, mitä oikeastaan on "mangatyylili", joka valtavirtaversiossaan tarkoittaa suurisilmäisiä, pitkäsäärisiä ja lyhythameisia hahmoja. Tosiharrastajat korostavat mangan valtavaa kirjoa ja erilaisten tyylien avaruutta, jonka tyypistäminen yhteen lajiin on mahdotonta. (Emt.) Olennaista keskustelussa "japanilaisesta visuaalisuudesta" onkin kaiken aikaa jatkuva neuvottelu siitä, mitä japanilainen visuaalisuus oikeastaan on ja mitä se ei ole. Keskustelussa välttämätön vertauspiste on "länsimainen" visuaalisuus, johon japanilaiseen visuaalisuuteen liitetyt merkitykset kytetään arvottaen.

Pelottava ja mahdollistava teknologia

Teknologia on japanismin ajoista saakka liittynyt ainakin kahdella tapaa Japanin ja lännen välisiin suhteisiin. Yhtäältä teknologia on mahdollistanut eri aikoina erilaisin keinoin Japaniin liittyvien mielikuvien tuottamisen, kierrättämisen ja uusintamisen, toisaalta Japanin suhde teknologiaan on ollut jatkuva kiinnostuksen aihe lännessä ja sitä on käsitelty myös mediaesityksissä.

Valokuvauskone oli yksi niistä teknologioista, joiden välityksellä 1800-luvun loppupuolen yleisö muodosti käsityksensä Japanista. Maalaustaiteen ja esineistön ohella valokuvat ja sekä dokumentaarinen piirroskuviutus kuvittivat Japania länsimaiselle yleisölle matkakertomuksissa ja muissa julkaisuissa. Eurooppalaisiin Japani-käsityksiin vuosisadan vaihteessa ehkä voimakkaimmin vaikuttanut suomalais-syntyinen henkilö oli tutkimusmatkailija A. E. Nordenskiöld, jonka kaksiosainen *Vegan matka Asian ja Europan ympäri* ilmestyi 1880–1881. Kolmessa Japania käsittelevässä kirjan luvussa Nordenskiöld (1881/1980) toisti aikakauden positiivisia käsityksiä Japanista, joihin tuolloin jo sekoittui perinteisten tapojen ihmettelyn ja ihailun lisäksi japanilaisten nopean modernisoitumisen ylistäminen. Teoksen piirroskuviutus esitti mm. japanilaista makuuhuonetta ja naista siellä nukkumassa (emt., 273) sekä erilaisia kuvauksia japanilaisista maisemista (emt., 266, 305) ja arkipäivän tavoista kuten kylpemisestä ja kaupankäynnistä (emt., 297, 314). Samankaltaista kuvitusta esiintyi muuallakin, kuten aikakauden postikorteissa ja tietoteoksissa⁴. Erietyisesti naisten elämäntapoja, pukeutumistyyliä, kaunistautumiseen liittyvää esineistöä – ja kylpemistä – kuvattiin näissä usein mutta myös maisemia, tärkeitä henkilöitä, työkaluja ja kuuluisia paikkoja.

Werner Söderström julkaisi 1904 tietoteoksen kahdeksana vihkona otsikolla *Japani nyt ja ennen*. "Uusimpien Japanin-tutkijain esitysten mukaan toimitettu" teos oli melko runsaasti kuvitettu, ja joukossa oli niin japanilaisia puupiirroksia kuin länsimaista lukijakuntaa varten otettuja valokuviakin. (*Japani nyt ja ennen* 1904, esim. 53–55, 95, 168–179.) Tällaisia valokuvia kiersi Euroopassa runsaasti vuosisadan vaihteessa. Kuvia tuottivat Japanissa sekä länsimaiset että japanilaiset valokuvaajat. Yleensä kuvat otettiin valokuvausstudioissa, joihin lavastettiin kylpemistä, ruuanlaittoa ja ulkoilua kuvaavia tilanteita.

Japani-entusiasmin ensimmäinen aalto laantui 1900-luvun alkupuoliskon kuluessa. Japani omaksui kuitenkin nopeasti ja ohjelmallisesti länsimaista aseteknologiaa ja imperialistista ideologiaa sekä rakensi länsimaisen mallin mukaista modernia kansallisvaltiota, jolla oli voimakkaita laajenemispyrkimyksiä. Kun Japani oli selvinnyt voittajana Kiinan–Japanin sodasta (1894–1895), se alkoi länsimaiden silmissä olla ensimmäistä kertaa mahdollinen uhka (Fält 1994, 99). Vähitellen länsimaisissa Japani-kuvissa kirsikankukat ja geishat vaihtuivat aseenniippuihin ja nököhampaisiin petollisiin keltaisiin miehiin (ks. *Kippari-Kalle* -animaation kuvaus alla).

Suomen ja Japanin väliset viralliset suhteet solmittiin 1919, kun Japani tunnusti Suomen. Aikakauden koulu- ja tietokirjat kuvasivat jo tuolloin Japanin tunnustettuna ase- ja suurvaltana. Venäjän–Japanin sodan roolia sortokausien keskeyttäjänä korostettiin (Fält 1982, 90–91). 1930-luvun kuluessa käsitys Japanista muuttui Suomessa kielteisemmäksi, joskin valtion virallinen suhtautuminen pysyi koko ajan positiivisempana tai neutraalimpana kuin muualla Euroopassa tai Yhdysvalloissa. Tämä liittyi valtioiden muuttuneisiin suhteisiin ja myöhemmin Suomen asemaan toisessa maailmansodassa.

Toisen maailmansodan kuluessa Japani ei enää ollut positiivisesti eksoottinen vaan uhkaavassa ja vieraassa merkityksessä toisenlainen. Se oli myös vihollinen. Yhdysvalloissa ja Isossa-Britanniassa propaganda kuvitti japanilaiset petollisiksi, epäluotettaviksi, apinankaltaisiksi epäihmisiksi. Propagandalle valjastettiin amerikkalaisen animaatioteollisuuden luomat piirroshahmot. Esimerkiksi *Kippari-Kalle*⁵ tuhosi sittemmin kielletyssä piirroselokuvassa japanilaisen sota-aluksen. Kyseisessä animaatiossa toistuvat sodanaikaisen liittoutuneiden propagandan japanilaisiin liitetyt stereotyypit: tyhmiä ja yksinkertaisia, petollisia ja kasvojen menettämisen pelossa valmiita uhraamaan henkensä. Animaatiossa käytetään stereotyyppisesti hyväksi myös aikakauden käsitystä japanilaisesta teknologiasta: kun sitä vähän kopauttaa, se hajoaa käsiin.

Toisen maailmansodan jälkeen hävinneen Japanin nosti jaloilleen



Kippari-Kalle ottaa yhteen japanilaisten kanssa amerikkalaisessa sotapropagandafilmissä. Japanilaisen sotalaivan hajottua Kallen käteen jää sirpale, jossa lukee "made in Japan".

⁵ Ks. <http://www.spike.com/video/banned-popeye-show/2416886> (linkki tarkistettu 7.10.2010)

⁶ Japanilainen kulttuuri pysyi tiukasti erillään tärkeimmistä japanilaisesta teknologiasta aina 1990-luvulle saakka. Kulttuurivaihto oli asia erikseen. Tunnistettavia piirteitä siinä olivat itsepuolustuslajit, kimonot, koto- ja shakuhachimusiikki, paperintaitelu (*origami*) ja kukkien asettelu, *ikebana*. Sushi ja japanilainen ruoka pysyivät eliittien ja asiantuntijoiden herkuina pitkään, vaikka ne välillä näkyivätkin lehtien ruokasivuilla ja joitakin japanilaisia ravintoloita perustettiin lähinnä Helsinkiin jo 1980-luvulla.

Yhdysvaltojen tuki, ja ensimmäinen tuettu teollisuudenala oli lelu-teollisuus. (Allison 2007.) Suomi oli se Euroopan maa, jonka kautta japanilaiset autot tulivat Euroopan markkinoille 1960-luvun kuluessa (ks. esim. Humalamäki 2006). Vähitellen "Made in Japan" tuli Suomessakin tarkoittamaan halvalla ja huonosti tehdyn krääsän sijaan laatua erilaisissa tuotteissa, erityisesti kodin- ja viihde-elektronikassa. Merkilläpantavaa autojen ja elektronikan tuonnissa oli se, että japanilaisuus ei ollut myyntivaltti, pikemminkin päinvastoin. Markkinointistrategioissa ja mainonnassa teknologian japanilaisuutta ei pyritty korostamaan, vaan tuotteet pyrittiin tuomaan markkinoille neutraaleina, ei-minkäänmaalaisina (vrt. Iwabuchi 2002). Kuluttajakunta oli kuitenkin hyvin tietoista tuotteiden alkuperästä, ja vielä 1980-luvulla japanilaisvalmisteisia autoja saatettiin kutsua riisikupeiksi. ⁶

1980-luvulla maailman talousmahdiksi noussut Japani herätti kiinnostusta erityisesti *management*- ja laatuopeillaan. Japanilaista sijoituspääomaa virtasi Yhdysvaltoihin ja sen taloudellinen menestys alettiin kokea uhkaksi Yhdysvalloissa ja Euroopassa. Suomessa tämä ei näkynyt voimakkaasti, koska "Euroopan Japaniksi" kutsutussa maassa pikemminkin identifioitiin Japanin menestykseen ja talouskasvuun. Sen sijaan esimerkiksi Ranskan pääministeri Edith Bresson kutsui japanilaisia "pieniksi keltaisiksi miehiksi, jotka pohtivat yökaudet keinoja viilata amerikkalaisia ja eurooppalaisia linssiin". Aiempi bisnes- ja laatuosaamisen ihailu vaihtui "Japanin parhaamiseksi" (*Japan bashing*). Pintaan nousivat vanhat käsitteet kuten "keltainen vaara". Toisen maailmansodan aikainen korostus löydettiin uudelleen, ja japanilaisia pidettiin jälleen petollisina muun muassa siksi, että kulttuuriin ei kuulu suora ei-ilmauksen käyttö. Japani oli uudelleen saanut lännen kiinni ja mennyt ohi, siitä oli tullut uhkaava edelläkävijä, johon alettiin liittää dystooppisia tulevaisuudennäkymiä. (Morley & Robins 1995, 147–154.)

Tekno-orientalistisissa dystopioissa Japani oli tulevaisuuden teknologioiden synonyymi. Näyttörüudut, verkot, kybernetiikka, robotiikka ja keinoäly olivat Japanista tulevan tulevaisuuden uusia ja pelottaviakin piirteitä. Tässä tulevaisuudessa kommunikaatio tapahtui koneiden välityksellä ja kulttuurista tuli kylmää, persoonatonta ja teknistynyttä. (Emt., 167–171.) Dystopioita kuvattiin 1980-luvun amerikkalaisissa

Blade Runner (1982) elokuvan tulevaisuuden Los Angeles näyttää erehdyttävästi Tokiolta.



kulttuurituotteissa kuten *Blade runner* -elokuvassa (USA 1982) tai William Gibsonin kirjassa *Neurovelho* (1984).

Tekno-orientalististen visioiden viljelyyn liittyivät niin journalistit, poliitikot kuin tutkijatkin. Syntyi postmodernistista yhteiskuntaa kuvaamaan pyrkivä teknokulttuurin käsite, jonka arkkityypiksi mediatutkija McKenzie Wark (1995, 209) julisti Japanin. Vuonna 1995 suomeksi (engl. 1991) ilmestyneessä artikkelissaan "Fordismista sonyismiin" hän kirjoitti: "japanilaiset ovat se teknokulttuuri, joka pystyttelee tuotantoyksiköitä eri puolille maailmaa, aivan kuin elokuvassa *Working Class Man*". Ranskalaisohjaaja Jean-Jacques Beineix'n vuonna 1994 tekemä dokumentti *Otaku* (Ranska 1994, es. Suomessa YLE 1995) kuvasi merkillisiin harrastuksiin uppoutuneita nörttejä. Se kierrätti väkevästi merkityksiä japanilaisista teknologian riuduttamina nörtti-otakuina, puoli-ihmisinä, jotka ovat sosiaalisesti vähä-älyisiä ja keskittyvät koneisiin tai uppoutuvat triviaaleihin harrastuksiin. Sittemmin otaku-käsitteen ovat ottaneet haltuunsa japanilaista populaarikulttuuria maan ulkopuolella harrastavat fanit, jotka kutsuvat itseään yleensä otakuiksi⁷.

Japanilaisessa populaarikulttuurissa, niin animessa, mangassa kuin elokuvissakin esiintyy runsaasti dystooppisia ja epätoivoisia kuvauksia teknologian läpätunkemasta tulevaisuudesta. Japanilainen journalistinen keskustelu ja akateemiset tekstit ottavat myös hanakasti osaa otaku-keskusteluun. Populaarikulttuurin teksteissä käsittelytapa on monitasoinen ja monitulkintainen. Ihmisen ja koneen välisen suhteen käsittely on kuulunut tiivisti japanilaisen populaarikulttuurin ydinteemoihin toisen maailmansodan päättymisestä ja varhaisista Ozamu Tezukan ohjaamista, robottipoika Tetsuwan Atomusta (engl. Astro Boy) kertovista animaatioista lähtien. Kiinnostavaa on se, että japanilaiset ja länsimaiset tutkijat ovat vasta viime aikoina alkaneet laajemmin keskustella keskenään teknologiaan liittyvistä dystopioista (ja utopioista). (Ks. esim Lunning 2006, 2007, 2008.)

Vuoropuhelun puute on liittynyt kenties ainakin siihen, että olen-

⁷ Otaku-termin taustaista ja käyttötavoista tarkemmin esimerkiksi Grassmuck 1994; Schodt 1996, 44; Valaskivi 2009, 25–28.)



Robottipoika Tetsuwan Atomu tunnetaan Japanin ulkopuolella nimellä Astro Boy.

⁸Muita syitä lienevät kielimuuri, sekä vielä 1990-luvulla vaikuttanut "ulkopuolinen katse" ja perinteinen käsitys antropologiasta Iso-Britanniassa ja Yhdysvalloissa vakiintuneella "Japanese Studies"-tieteenalalla.

naista läntisessä keskustelussa on ollut eronteko⁸. Tekno-orientalistien visioiden kautta länsimaissa on käsitelty teknologiaan liittyviä uhkia ja mahdollisuuksia sekä näihin liittyviä tunteita. Japani on saanut toimia sinä Toisena, johon uhkaavat ominaisuudet on siirretty. Näin nuo ominaisuudet ovat olleet tarpeeksi kaukana tarkasteltaviksi, ihailtaviksi tai torjuttaviksi.

Nykypäivän Japani-entusiasteille teknologia on keskeisemmässä roolissa kuin koskaan ja tarjoaa pääsyn japanilaiseen materiaaliin – niin laillisesti kuin laittomastikin. Internet on harrastajille yhteisöjen keskustelu- ja kohtauspaikka, tiedon, ideoiden ja inspiraation lähde, kauppa- ja tavaravaihtopaikka sekä omien piirrosten, tekstien ja esimerkiksi animemusiikkivideoiden julkaisupaikka. Internetissä kohtaavat harrastajat ja palveluntarjoajat eri puolilta maailmaa. (Valaskivi 2009, 49–50.)

1990-luvun laman kestäessä Japanissa surtiin "menetettyä vuosikymmentä". Samaan aikaan japanilainen populaarikulttuuri levisi länteen aluksi pienissä harrastajapiireissä ja ruohonjuuritasolla. Suomessa ensimmäiset nykyentusiastit olivat 1980-luvun lopulla ja 1990-luvulla tietokoneista kiinnostuneita poikia ja nuoria miehiä, jotka kohtasivat japanilaisen materiaalin varhaisten tietoverkkojen kautta. Vielä 1990-luvun puolivälissä fanit kierrättivät esimerkiksi japanilaisia televisiosta nauhoitettuja musiikkiohjelmia videokaseteilla, joiden lähettämisaikatauluista sovittiin sähköpostilistoilla. Listat olivat kansainvälisiä ja usein keskeiset henkilöt yhdysvaltalaisia. (Valaskivi 2009, 11–15.)

Ensimmäiset japanilaiseen populaarikulttuuriin keskittyvät yhdistykset perustettiin Suomessa 1990-luvun puolivälissä pääkaupunkiseudulle ja yliopistokaupunkeihin. Harrastus syntyi monin paikoin ylioppilaskuntien kylkeen ja edelleen suurin Suomessa toimiva yhdistys on alkuaan Teknillisen korkeakoulun ylioppilaskunnan yhteyteen perustettu Otakut, joka on myös vanhin yhä toimiva yhdistys. Muita yhdistyksiä on pari–kolmekymmentä, mutta yhdistysten merkitys toiminnan organisoinnissa vähenee sitä mukaa, kun harrastus laajenee ja valtavirtaistuu. Sisältöjen leviämistä edelsivät pelit ja pelikonsolit, jotka olivat tärkeä silta kodin- ja viihde-elektroniikan ja sisältöviennin välillä. Populaarikulttuurin leviämässä oli kuitenkin yksi uusi piirre: kun elektroniikkaa vietiin ilman "kulttuurista tuoksua", japanilaisuuden leimaa (vrt. Iwabuchi 2002 tai Järvinen 2006), japanilaisuudesta tulikin yhtäkkiä tärkeä osa mangan ja animen viehätystä.

Kiihottava seksuaalinen erilaisuus

Sukupuoleen ja seksuaalisuuteen liitetyt käsitykset olivat jo varhain yksi läntisiä Japani-mielikuvia jäsentävä teema. Yksi osoitus tästä on japanilaisen naisen erityisrooli länsimaaisessa Japani-kuvassa. Japanilaisen naiseen on länsimaissa liitetty fantasiaa, peilattu (länsimaaisessa naisessa toteutumattomia) toiveita, kuviteltu ideaalia feminiinisyttä. Matkakertomukset, lehtijutut ja fiktiiviset tekstit ovat kuvanneet japanilaiset naiset joko eksoottisina fantasian kohteina tai säälitellen ja vapautuksen tarpeessa olevina. Mielikuvan ytimessä on geishan

hahmo, joksi pelkistämällä japanilainen nainen määriteltiin pitkään eksoottiseksi toiseksi, kuvaajasta riippuen myönteiseksi tai kielteiseksi (ks. Jalagin 2004).

Kun eurooppalaisessa katsannossa kiinalainen nainen oli ensisijaisesti alistettu, katsottiin japanilaisen naisen olevan miehen kanssa tasa-arvoinen ja seksuaalisesti vapautunut ihannainen. Kun Japani avautui kaupankäynnille, tuli maahan runsaasti länsimaisia miehiä erilaisissa ammateissa. He tutustuivat maahan japanilaisten naisten kautta, sillä monet ottivat "lainavaimoja" ja perustivat Japanissa japanilaisen perheen, jonka jättivät kotimaahan palatessaan. Lainavaimot eivät näkyneet miesten matkakuvauksissa, mutta sen sijaan niissä kuvattiin organisoitunutta prostituutiota sekä käytäntöä pantata tyttäriä prostituoiduksi. Myös julkinen alastomuus kiinnitti länsimaisten kirjoittajien huomion. Niinpä kuvaukset japanilaisesta naisesta vahvistivat käsitystä Japanista seksuaalisesti vapaamielisenä kulttuurina. (Jalagin 2004, 70.)

Japania käsittelevissä romaaneissa lapsivaimot olivat suosittuja. Tunnettu esimerkki tästä on Pierre Lotin *Madame Chrysanthème* (1887), jossa ranskalaisupseerin "vaimo" O-kiku (Krysanteemi) on vain kymmenvuotias. (Jalagin 2004, 73) Japanismi länsimaisessa maalaustaiteessa eksotisoi Japania ja osallistui japanilaisen naisen kuvan stereotyyppittelyyn (Kortelainen 2002, 38–39; Napier 2007). Matkakertomuksissa ihmeteltiin vapautunutta alastomuutta ja kiinnitettiin huomio geishoihin. Tutkimusmatkailija Nordenskiöld ihmetteli matkakirjassaan miesten ja naisten kylpemistä yhdessä alastomina (1881/1980, 296–298) ja kuvasi prostituutiota, jota harjoittavia naisia hän erheellisesti kutsui geishoiksi (1881/1980, 267).

Myös japanilaiset eroottiset puupiirroksiset (*shunga*) matkasivat länteen tuoden muassaan uudenlaisen eroottisen kuvaston, joka kytkeytyi aikaisempiin tapoihin katsoa ei-länsimaisia naisia erotoisoiden ja eksotisoiden. Shungan ilotteleva tapa kuvata sukupuolista kanssakäymistä ja eroottisia tilanteita poikkesi jyrkästi aikakauden länsimaisista käsityksistä ja vahvisti länsimaista käsitystä japanilaisesta seksuaalisesta vapaamielisyydestä. Kuvaavaa onkin, että Japanissa shunga kiellettiin Meiji-restauraation jälkeen osana länsimaistamispyrkimyksiä. (Shungasta ks. esim. Kortelainen 2004, 91–99; Hayakawa 2000.) Silti osin *shungasta* peräisin oleva eroottinen kuvasto fantastisine ja groteskeine piirteineen on edelleen osa mangan ja animen kuvaston eroottista vetovoimaa (Napier 2007, 30).

2000-luvulla Japaniin, sukupuoleen ja seksuaalisuuteen liittyvien kiertävien mielikuvien määrä on lisääntynyt. Mielikuvat ovat myös moninaistuneet ja ovat toisinaan keskenään ristiriitaisia. Naiskuva on vähemmän yksipuolinen ja keskustelua käydään erilaisilla foorumeilla ja erilaisissa yhteyksissä. Keskustelussa voimakkaana vaikuttaa kuitenkin eronteon tarve. Japanilaisen populaarikulttuurin harrastajat kokevat usein valtajuoksuuden tavat käsitellä teemaa yksioikoisiksi ja epäoikeudenmukaisiksi. Useimmin käytetty esimerkki tästä on niin kutsuttu *Dragon Ball* -kohu, jossa ensimmäinen suomeksi käännetty ja kioskileivitykseen tullut manga-albumi (2003) laukaisi keskustelun pedofiiliasta, ikärajoista ja lasten seksuaalisuudesta. Keskustelun kuluessa eduskunnan naisverkosto jopa vaati kyseistä sarjakuvaa

kokonaan kiellettäväksi. Harrastajien näkemyksen mukaan kyseessä on tyyppiesimerkki tapauksesta, jossa media rientää synnyttämään moraalipaniikkia ilman, että ilmiön taustoja tunnetaan. Heidän mielestään ongelman ydin on se, että Suomessa sarjakuvan ja animaation katsotaan aina olevan lapsille suunnattua, kun taas Japanissa mangaa ja animea tehdään kaikenikäisille ja kaikkiin mahdollisiin lajityyppeihin. *Dragon Ball* -tapauksen seurauksena harrastajat kokevat, että suomalaisessa valtajulkisuudessa manga liitetään edelleen automaattisesti pornografiaan ja pedofiliaan. (Nikunen 2006, 150–151; Valaskivi 2009, 37–39.)

”Japanilainen seksuaalisuus” mielletään edelleen toisenlaiseksi kuin se mitä pidämme omanamme. Tämä erilaisuus herättää ainakin ihailua, hämmennystä, torjuntaa ja tuomitsemista. Esimerkiksi *Hel-singin Sanomien* kuukausiliite kirjoitti joitakin vuosia sitten laajassa Tokio-raportissaan, että japanilaisten miesten julkinen pornografian ja seksipalveluiden käyttö nojautuu japanilaiseen vallitsevaan käsitykseen, jossa seksuaalitalouden on oltava kunnossa raskaan työelämän vastapainoksi (Malmberg 2005). Hämmennystä herättävä yhteiskunnallinen epäkohta (jota japanilaiset feministit ovat pyrkineet muuttamaan vuosikymmeniä, ks. esim. Kanazumi 1997) on mahdollista näin tulkita positiivisesti, koska se näyttää olevan olemuksellisesti japanilaisen kulttuurin piirre. Samaan tapaan japanilaisen populaarikulttuurin harrastajat ratkaisevat epämiellyttävien pornografisten tai jopa pedofiilisten ilmiöiden ongelman käsittelemällä mangaa vieraan kulttuurin tuotteena, jossa vieraalta tuntuvat arvot ja käsitykset voidaan hyväksyä ajatellen: ”Se kuuluu japanilaiseen kulttuuriin” (Nikunen 2006, 151). Esimerkkinä tuomitsevasta asenteesta toimikoon Ylen vuonna 2006 esittämässä dokumenttisarjassa *Nousevan aurinگون Kajo* alaikäisiltä kielletty jakso, joka keskittyi seksikauppaan, pornografiaan ja prostituutioon. Ohjelman alussa juontaja Markus Kajo kuvaa Japanin ”pimeää puolta”: ”Kun aurinko laskee... tulee esille ilmiöitä, jotka eivät kestä päivänvaloa... ainakaan suomalaisen mielestä [nämä ilmiöt eivät] kestä päivänvaloa... Ja ne kuitenkin pitäisi tuoda päivänvaloon ihan inhimillisyyden nimissä”.

Asetelmassa juontajan mainitsema ”suomalainen” asettuu mittapuuksi arvioimaan ja esittelemään ilmiöiden luonnetta nimenomaan japanilaisina ongelmina ja japanilaista yhteiskuntaa koskevin haasteina: ”...virallista Japania ei tuntunut lapsiprostituutio isommin haittaavan, kunnes kaiketi ulkomailla syntyneen metelin vuoksi Japanin oli tiukennettava lainsäädäntöään kasvojensa säilyttämiseksi.” Suomalaisen näkökulman normatiivisuus vahvistuu sillä, että ilmiöiden selittäjäksi on valittu toinen suomalainen keski-ikäinen mies, japanilaistunut parlamenttiedustaja Marutei Tsurunen. Luultavimmin tekijöiden sitä tarkoittamatta ohjelma tulee tehneeksi lapsipornosta, pornografiasta ja ihmiskaupasta japanilaiseen kulttuuriin kuuluvan ongelman ja väittäneeksi Suomessa olevan asiaan kehittyneempi ote.

Japanilainen seksibisnes hämmentää ohjelman ”suomalaisia”. Esiteltyjen ilmiöiden rajuus ja päällekkäisyys tuntuvat olevan ristiriidassa ohjelmasarjan muissa osissa esitellyn miellyttävän, hauskan, sivistyneen ja hupaisan Japanin kanssa. Jakso päättyikin sekä Tsurusen että Kajon vakuutteluihin siitä, että Japanissa on paljon hyvää ja ohjelmassa

esitellyt ilmiöt ovat marginaalisia. Vakuuttelut ovat välttämättömiä, koska negatiiviset piirteet on esitelty nimenomaan japanilaiseen kulttuuriin kuuluvina, ja niitä on tuomitsevasti tarkasteltu paremmin tietävästä ”suomalaisesta” perspektiivistä. On välttämätöntä palata yhteisesti jaettuun käsitykseen siitä, että Japani on kiinnostava, syvällinen, eksoottinen, vähän kummallinen mutta tavattoman hauska kulttuuri (vrt. esim. Fält 1994).

Koska japanilaisen populaarikulttuurin kirjo sukupuolten ja seksuaalisuuden esittämisessä on länsimaissa totuttua laveampi ja monimuotoisempi (myös pornografian ulkopuolella), merkitystais-telu aiheen ympärillä on välttämätön, väistämätön ja ymmärrettävä. Seksibisnes on Japanissa tuottava ja kasvava toimiala, jota osittain hallinnoi järjestäytynyt rikollisuus. Japani on maailman suuri pornon tuottaja ja esimerkiksi Unesco on vedonnut Japanin hallitukseen, jotta lasten hyväksikäyttö japanilaisessa pornoteollisuudessa saataisiin ku-riin. Länsimaaisessa keskustelussa, myös osittain harrastajien piirissä, japanilaisen pornografian läpituokeisuus ja siinä esiintyvät, vieraalta tuntuvat piirteet herättävät hämmennystä ja paljastavat näin seksuaali-suuteen liitetyjä tabuja. Monimutkaistettuna ja monistettuna kyseessä on edelleen sama erilaisten arvojen ja käsitysten kohtaaminen kuin sata viisikymmentä vuotta sitten, kun Japaniin tulleet länsimaalaiset kohtasivat japanilaiset kylpemässä alastomina julkisissa tiloissa. (Ks. Kangasvuo 2007; Valaskivi 2009.)

Japanilaisen populaarikulttuurin tuoman seksuaalisen kuvaston koettu ”erilaisuus” voisi tarjota mahdollisuuden keskustella aihepii-riin liitetyistä tabuista kulttuurissamme. Esimerkiksi naisille suun-nattu homoerottinen pornomanga *yaoi* kyseenalaistaa länsimaista kaksijakoista sukupuolijärjestelmää (ks. erinomainen analyysi ilmiöstä Kangasvuo 2007). Silloin, jos tulkinnat hämmentävissä tilanteissa tehdään ensisijaisesti kulttuurin ja toiseuttamisen kautta – kuten yllä kuvatuissa esimerkeissä tapahtui – syntyy tilanne, jossa itse asiassa ei keskustella ”inhimillisyyden nimissä” vaan pyritään ulkoistamaan ei-toivottuina pidetyt seksuaalisuuden piirteet.

Miksi siis Japani?

Japanilaisen populaarikulttuurin suosio on herättänyt runsaasti ihmet-telyä viimeksi kuluneen noin kymmenen vuoden aikana. Vastauksia kysymykseen ”miksi juuri Japani?” löytyy kenties pohtimalla *miten ja millainen* Japani on nyt tullut näkyväksi länsimaissa ja Suomessa. Tässä artikkelissa olenkin pyrkinyt avaamaan sitä, *kuinka juuri Japani* on eri aikoina aseteltu peiliksi länsimaisille käsityksille visuaalisuudesta, teknologiasta ja seksuaalisuudesta. Samalla syntyy vastaus kysymyk-seen *miksi juuri Japani*: myös Japani, kuten Kiina, ”Orientti” ja Afrikka ovat olleet niitä Toisia, kun käsitystä ”meistä” on muodostettu. Kyse on siis enemmänkin ”meistä” kuin Japanista.

Nykyisessä japanilaisen populaarikulttuurin buumissa on yhtä-läisyytensä yli sadan vuoden takaiseen japanismiin. Japanilaisen populaarikulttuurin buumi on syntynyt samaan aikaan, kun Japani on kamppaillut lähes toistakymmentä vuotta taloudellisessa taan-

tumassa. Japani ei ole Yhdysvalloille taloudellinen, sotilaallinen tai poliittinen uhka. Tärkein yhtymäkohta on kuitenkin vertailu: ”meidän” näkeminen normina, tavallisena, jokapäiväisenä, tuttuna ja Japanin näkeminen ”erilaisena”. Tämän lähtökohdan varassa on ollut ja on edelleen mahdollista ulkoistaa kulttuurissa ei-toivottuina pidettyjä piirteitä, tai ihannoida haluttuja piirteitä ja pyrkiä omaksumaan niitä. Nämä sekä haluttuihin että ei-toivottuihin piirteisiin liitetyt merkitykset kiertävät (audio)visuaalisissa esityksissä, kirjoituksissa ja keskusteluissa. Japanistien aikaan kierrätys tapahtui maalauksissa, matkakertomuksissa, lehtijutuissa, kirjeissä, maailmannäyttelyissä. Nykyään ne kiertävät lisäksi ainakin televisiossa, elokuvissa, YouTube-videoissa, Facebookissa, nettikeskusteluissa, fanifiktiossa, BitTorrentissa, harrastajakokoontumisissa (coneissa).

Niin kuin 1800-luvun loppupuolella, myös nykypäivänä japanilainen populaarikulttuuri muodostaa merkitysvaruuden, jolla on vain viitteellinen suhde Japaniksi kutsuttuun valtioon, kulttuuriin ja yhteiskuntaan. ”Japanista” on tullut yhtäältä brändi ja markkinoinnillinen erottautumiskeino, mahdollisuus irrottautua yhä vielä ristiriitaisesta suhteesta amerikkalaiseen kulttuuriteollisuuteen – vaihtoehto Hollywoodille. Toisaalta japanilaista alkuperää olevista vapaa-ajan teknologioista kuten konsolipeleistä tai monista leluista on tullut niin itsestään selvä osa arkipäivää, ettei niitä lainkaan mielletä suhteessa alkuperään.

Nykyinen Japani-buumi myös eroaa aikaisemmista Japani-intoilun kausista. Tärkeimmät syyt ovat internet ja globaali kapitalismi. Internetin kautta yhä laajemmilla entusiastien joukoilla on suora pääsy Japanissa tuotettuun ja japaninkieliseen aineistoon. Vielä 1980-luvullakin Japania koskeva tieto ja mielikuvien hallinta olivat pääosin eliittien (jos sellaiseksi lasketaan esim. toimittajat ja elokuvantekijät) käsissä. Nyt japanilainen materiaali on suoraan kenen tahansa internetlukutaitoisen saavutettavissa. Edes japanin kielen taito ei ole välttämätön fanikäntäjäjoukkojen laajuuden vuoksi. Tietoa, yksityiskohtia ja kielitaitoa on monin verroin enemmän kuin 1800-luvun puolivälissä. Japani on arkipäiväistynyt, tullut lähemmäs ja tutummaksi. Harrastajien Japanikäsitukset poikkeavat toisistaan, ja koska usein suhde Japaniin on henkilökohtainen ja omistava, käsityksiä voi olla myös vaikea jakaa. Japaniin liitettyjä asioita ja kiertäviä mielikuvia on enemmän ja kuva pirstaleisempi kuin aiemmin. Siitä huolimatta vuosisataiset käsitykset vaikuttavat yhä pohjavirran tavoin. Lisäksi japanilaisen populaarikulttuurin harrastajat kokevat ristiriitaa ”valtavirtajulkisuuden” käsitysten ja oman kokemuksensa välillä (Nikunen 2006, 150).

Laajenevan globaalien kapitalismin oloissa markkinoiden koko on aivan toista luokkaa kuin sata vuotta sitten. Tuotannon määrä on suurempi, kulutuksen määrä on suurempi, kiertävän aineiston määrä on suurempi. Lisäksi tuotannon ja kulutuksen väliset suhteet ovat murtuneet. Japanilainen populaarikulttuuri on osa globaalia markkinataloutta ja mediamarkkinoita. Näillä markkinoilla ”japanilaisen populaarikulttuurin” brändin alle osuvat tuotteet hyötyvät siitä, että niitä pidetään japanilaisina. Tästä syystä niitä myös markkinoidaan japanilaisina. Jälleen nousee esiin ”erilaisuus”, tällä kertaa suhteessa länsimaiseen ja erityisesti yhdysvaltalaiseen populaarikulttuuriin. Jos amerikkalainen populaarikulttuuri on sitä ”globaalia” – normi ja se

mihin on totuttu – näyttää manga ja anime sen rinnalla autenttisemmalta ja paikallisemmalta, kulttuurisesti kiinnostavammalta.

Japani-mielikuvat rakentuvat kulttuurisen etäisyyden ja vuosisataisten kiertävien merkitysten varaan. Mitä suurempi kulttuurinen etäisyys on, sitä helpompaa on mielikuvituksen käyttö ja fantasioiden rakentaminen. Kulttuurinen etäisyys on mahdollistanut myös eron- teon ja ei-toivottujen piirteiden ulkoistamisen. Yhtäältä ”japanilaisen” ja ”länsimaisten” tai ”suomalaisten” piirteiden määrittämiseen ja kierrättämiseen keskittyminen voi johtaa siihen, että kulttuurin lähtökohtainen hybridinen luonne jää hahmottamatta. Toisaalta kanssakäyminen eksoottiseksi ja vieraaksi koetun kanssa on loputtoman kiehtovaa, mielikuvitusta stimuloivaa ja uutta luovaa – tulevaisuuden innovaatioiden kasvatusalustaa.

Lähteet:

Salminen, Merina (2010) Suomi – Euroopan Japani. Kauppalehti.fi blogit 20.5.2010 klo 09.00. <http://uutisblogi.blogit.kauppalehti.fi/blog/18717> . Linkki tarkistettu 4.6.2010

Kirjallisuus:

Allison, Anne (2007) *Millenial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*. Berkeley: University of California Press.

Anderson, Benedict (1983) *Imagined communities: reflections on the origin and spread of nationalism*. Lontoo: Verso.

Fält, Olavi K. (1982) *Eksotismista realismin: Perinteinen Japani-kuva Suomessa 1930-luvun murroksessa*. Studia Historica Septentrionalia 5. Rovaniemi: Pohjois-Suomen historiallinen yhdistys.

Fält, Olavi (2008) Global history, cross-cultural interactions and encounters and theoretical roots of the study of mental images. *The Journal of International Social Research* 1/5 Fall, 313 – 325.

Fält, Olavi (1988) The Influence of Finnish-Japanese Cooperation during the Russo-Japanese War on Relations between Finland and Japan in 1917–1944. Teoksessa Akashi Motojirō (suom. Olavi Fält & Antti Kujala) *Rakka ryūsui. Colonel Akashi's Report on His Secret Cooperation with the Russian Revolutionary Parties during the Russo-Japanese War*. Helsinki: Suomen Historiallinen Seura.

Fält, Olavi (1994) Eksotismista keltaiseen vaaraan. Teoksessa *Japanismi Suomen vuosisadan vaihteen taitteessa*. Turun taidemuseon julkaisuja 2/94. Turku: Turun taidemuseo.

Gordon, Andrew (2003) *Modern History of Japan*. Oxford: Oxford University Press.

Grasmuck, Volker (1995) Otaku – japanilaiset medialapset. Teoksessa Erkki Huhtamo & Martti Lahti (toim.) *Sähköiho*. Tampere: Vastapaino.

Gravett, Paul (2010) *Manga Impact! The World of Japanese Animation*. Phaidon.

Antti Humalamäki (2006) Suomen kansa nousee kumipyörille. Suomen historian pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto. https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/12151/URN_NBN_fi_jyu-2006492.pdf?sequence=1 . Linkki tarkistettu 6.8.2010.

Hayakawa, Monta (2000) Ukiyo-e – shunga. Japanin Edo-kauden seksuaalitaiteita. Teoksessa Sointu Fritze & Saara Suojoki (toim.) *Kielletyt kuvat. Vanhaa eroottista taidetta Japanista*. Helsingin kaupungin taidemuseon julkaisuja 75. Helsinki: Helsingin kaupungin taidemuseo.

- Iwabuchi, Koichi (2002) *Recentring globalization. Popular culture and Japanese transnationalism*. Durham: Duke University Press.
- Japani nyt ja ennen* (1904) Uusimpien Japani-tutkijain esitysten mukaan toimitettu. Porvoo: Werner Söderström Osakeyhtiö.
- Jalagin, Seija (2004) Geisha-kuvan synty ja kuolemattomuus. Teoksessa Annamari Konttinen & Seija Jalagin (toim.) *Japanilainen nainen: kuvissa ja kuvien takana*. Tampere: Vastapaino, 58–81.
- Jalagin, Seija (2007) *Japanin kutsu. Suomalaiset naislähetit Japanissa 1900–1941*. Bibliotheca Historica 107. Helsinki: SKS.
- Järvinen, Aki (2006) Voiko peli tuoksua kulttuuriltaan? Japanilaiset videopelit globaaleilla pelimarkkinoilla. Teoksessa Katja Valaskivi (toim.) *Vaurauden lapset. Näkökulmia japanilaiseen ja suomalaiseen nykykulttuuriin*. Tampere: Vastapaino.
- Kanazumi, Fumiko (1997) Interview. Teoksessa Sandra Buckley (toim.) *Broken silence Voices of Japanese feminism*. Berkeley: University of California Press.
- Kangasvuo, Jenny (2007) Halun jälkiä ja pervoja fantasioita japanilaisessa naisten porno-sarjakuvassa. Teoksessa Harri Kalha (toim.) *Pornoakatemia!* Turku: Eetos.
- Kortelainen, Anna (2002) *Albert Edelfeltin fantasmagoria: Nainen, "Japani", tavaratalo*. Suomalaisen kirjallisuuden seuran toimituksia 886. Helsinki: SKS.
- Kortelainen, Anna (2004) Säädttömyyden vaihtokauppa: Geisha, shunga ja sensuuri. Teoksessa Annamari Konttinen & Seija Jalagin (toim.) *Japanilainen nainen: kuvissa ja kuvien takana*. Tampere: Vastapaino.
- Kortelainen, Anna (2005) *Päivä naisten paratiisissa*. Helsinki: WSOY.
- Lunning, Frenchy (2006) Emerging Worlds of Anime and Manga. *Mechademia 1*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Lunning, Frenchy (2007) Networks of Desire. *Mechademia 2*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Lunning, Frenchy (2008) Limits of the Human. *Mechademia 3*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- McGrey, Douglas (2002) Japan's Gross National Cool. *Foreign Policy*. <http://www.chass.utoronto.ca/~ikalmar/illustex/japfpmcgray.htm>. Luettu 4.6.2010.
- Morley, David & Kevin Robins (1995) *Spaces of identity. Global media, electronic landscapes and cultural boundaries*. Lontoo: Routledge.
- Napier, Susan J. (2005) *Anime. From Akira to Howls Moving Castle. Experiencing Contemporary Animation. Updated edition*. New York: Palgrave Macmillan.
- Napier, Susan J. (2007) *From Impressionism to Anime. Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*. New York: Palgrave Macmillan.
- Nikunen, Kaarina (2006) Animellista faniutta. Teoksessa Katja Valaskivi (toim.) *Vaurauden lapset. Näkökulmia japanilaiseen ja suomalaiseen nykykulttuuriin*. Tampere: Vastapaino.
- Nordenskiöld, A. E. (1881/1980) *Vegan matka Asian ja Europan ympäri ynnä historiallinen katsaus edellisiin pitkin vanhan maailman pohjoisrannikkoa tehtyihin löytöretkiin*. Suomenos. Jälkimmäinen osa. Wiipurin Kirjallisuus-Seuran 1881 kustantaman 1. painoksen näköispainos. Helsinki: Otava.
- Perez, Louis G. (1998) *History of Japan*. Greenwood Publishing Group.
- Schodt, Frederik L. (1996) *Dreamland Japan. Writings on Modern Manga. Japanese Comics for Otaku*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- Sahi, Juha (2008) Salasähkeitä Tokiosta. Suomen Tokion-lähetystön toiminta ja suomalais-japanilaiset suhteet lähetystön perspektiivistä toisen maailmansodan aikana. Yleisen historian pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto. <http://tutkielmat.uta.fi/pdf/gradu03292.pdf>. Linkki tarkistettu 6.8.2010.

Sumiala, Johanna (2008) Circulation. Teoksessa David Morgan (toim.) *Key words in religion, media and culture*. Lontoo: Routledge.

Tuovinen, Anna (1994) "Japanilaiset ja heidän apinoitsijansa" – suomalaista japanismia sadan vuoden takaa. Teoksessa *Japanismi Suomen vuosisadan vaihteen taiteessa*. Turun taidemuseon julkaisuja 2/94. Turku: Turun taidemuseo.

Westney, Eleanor D. (1987) *Imitation and Innovation. The Transfer of Western Organizational Patterns to Meiji Japan*. London: Harvard University Press.

Valaskivi, Katja (2009) *Pokemonin perilliset. Japanilainen populaarikulttuuri Suomessa*. Tampereen yliopisto, Tiedotusopin laitos, Journalismin tutkimusyksikkö A110/2009. <http://tampub.uta.fi/tiedotusoppi/978-951-44-7617-4.pdf>

Wark, McKenzie (1995) Fordismista sonyismiin. Kieroutuneita tulkintoja uudesta maailmanjärjestyksestä. Teoksessa Erkki Huhtamo & Martti Lahti (toim.) *Sähköiho*. Tampere: Vastapaino.