

LÄHIKUVA

3-4/2020 (33. vuosikerta)

POLITIIKKA JA POPULAARIKULTTUURI

Epäonnistumisen poliittinen
ideologia *Disco Elysium* -pelissä

Imperialistinen trippi Kaukoitään

”Et ees rintamalle uskaltanu!”

Yksilöllisyyden politiikka
Elina Hirvosen dokumenttielokuvassa
Kiehumispiste

Hämähäkkimiehen seikkailut
”totuuden jälkeisessä” ajassa

Nörttikulttuurin identiteettikriisi

Mediafandomit, julkisuuden
henkilöiden fanitus ja osallistuva kulttuuri

Audiovisuaalinen populaarikulttuuri
osana populistista strategiaa

Videomeemit ja vernakulaari auktoriteetti

LÄHIKUVA

3–4/2020 • 33. vuosikerta

ISSN 2343-399X

LÄHIKUVA on audiovisuaaliseen kulttuuriin keskittyvä, neljästi vuodessa ilmestyvä tieteellinen refereerijulkaisu. Se on avoin kirjoitusfoorumi kaikille asiasta kiinnostuneille.

JULKAISIJAT

Lähikuva-yhdistys ry
Suomen Elokuvatutkimuksen Seura ry
Turun elokuvakerho ry
Turun yliopiston Mediatutkimus
Varsinais-Suomen elokuvakeskus ry

TOIMITUS

Päätoimittaja
Kaisa Hiltunen kaisa.e.hiltunen@jyu.fi

Toimitussihteeri

Antti Lindfors antti.lindfors@helsinki.fi

Numeron 3–4/2020 vastaavat toimittajat
Outi Hakola, Janne Salminen ja Oscar Winberg

Toimituskunta

Outi Hakola outi.j.hakola@helsinki.fi
Kaisu Hynnä-Granberg klhynn@utu.fi
Miina Kaartinen miina.kaartinen@tuni.fi
Maiju Kannisto maiju.kannisto@utu.fi
Katja Lautamatti katja.lautamatti@aalto.fi
Rami Mähkä rami.mahka@utu.fi
Niina Oisalo niina.oisalo@utu.fi
Antti Pönni antti.ponni@metropolia.fi
Minna Rainio minna.k.rainio@jyu.fi
Tommi Römpötti tommi.rompotti@utu.fi
Jaakko Seppälä jaakko.i.seppala@helsinki.fi
Tanja Sihvonen tanja.sihvonen@uwasa.fi

Ulkoasu: Päivi Valotie

Kannen kuva: Elokuvesta *Star Wars: The Last Jedi* (2017) © Lucasfilm Ltd, levittäjä Walt Disney Studios Motion Pictures Finland.

TOIMITUKSEN OSOITE

Lähikuva c/o Varsinais-Suomen elokuvakeskus
Uudenmaankatu 1, 20500 Turku

<http://www.lahikuva.org>

<https://journal.fi/lahikuva>

LÄHIKUVAN aiempia, painettuja numeroita myy Tiedekirja ja Lähikuva-yhdistyksen sihteeri Päivi Valotie: paivi.valotie@utu.fi

SISÄLLYS

Pääkirjoitus

Outi Hakola ja Janne Salminen
Populaarikulttuurin poliittisuus propagandasta ideologisuuteen 3

Artikkelit 

Pekka M. Kolehmainen
Epäonnistumisen poliittinen ideologia
Disco Elysium -pelissä 8

Kimmo Ahonen ja Rami Mähkä
Imperialistinen trippi Kaukoitään: Coppolan
Ilmestyskirja. Nyt Vietnamin sodan historiatulkintana 25

Laura Seppälä
"Et ees rintamalle uskaltanu!": Toisen maailmansodan
uusisänmaalliset representaatiot elokuvassa *Hiljaisuus* 44

Kate Moffat
Yksilöllisyyden politiikka Elina Hirvosen
dokumenttelokuvassa *Kiehumispiste* 63

Laura Antola
Hämähäkkimiehen seikkailut "totuuden jälkeisessä"
ajassa. Supersankarielokuvan genrepiirteet
diskurssia rakentamassa 77

Jonne Arjoranta, Katja Kontturi, Essi Varis ja Tanja Välsälö
Nörttikulttuurin identiteetikriisi. Gamergate,
Comicsgate ja *Star Wars* poliittisten kiistojen
näyttämöinä 92

Heidi Grönroos
Mediafandomit, julkisuuden henkilöiden fanitus
ja osallistuva kulttuuri: Benedict Cumberbatchin
ja Tom Hiddlestonin fandomit Tumblr-mikro-
blogipalvelussa 112

Outi Hakola
Audiovisuaalinen populaarikulttuuri osana populistista
strategiaa: tapaustutkimuksena Donald J. Trump 131

Tero Ahlgren
Videomeemit ja vernakulaari auktoriteetti:
Hitler kuulee ja El Rissitas -meemit yhteiskunnallisen
kommentoinnin muotona 149

Kirja-arviot

Janne Zareff (2020) *Kuinka vallalle nauretaan:
Poliittinen satiiri suomalaisessa televisiossa*
(Joonas Koivukoski) 165

Abstracts – Abstraktit 169

POPULAARIKULTTUURIN POLIITTISUUS PROPAGANDASTA IDEOLOGISUUTEEN

Edelleenkin on mahdollista törmätä väitteeseen, jonka mukaan elokuvat ja muu populaarikulttuuri ovat vain viihdettä, ilman sen suurempaa tavoitetta vaikuttaa katsojiinsa tai maailmaan. Kuitenkin elokuvan potentiaali esimerkiksi propagandan levittämisessä tunnistettiin eri maiden poliittisessa johdossa ja liikkeissä heti esitysmuodon alkumetreillä. Tästä huolimatta 1900-luvun alkupuolella muun muassa Hollywood määritteli itsensä ”harmittomaksi viihteeksi”. Väite selittyy historiallisella kontekstilla, jossa elokuvien sisällön säätelyyn kohdistui sosiaalista painetta ihmisten ollessa huolissaan elokuvien moraalisesta sisällöstä, erityisesti seksistä, väkivallasta ja rikoksista, ei niinkään poliittisesta sisällöstä (ks. Balio 1995; Smith 1999). Elokuvilla, kuten muillakin populaarikulttuurin kertomuksilla, on aina ollut merkittävä rooli poliittisten tavoitteiden ja ideologioiden välittämisessä ja keskusteluiden luomisessa.

Populaarikulttuurin ja politiikan suhde on tunnustettu erityisesti propagandan kohdalla. Propaganda voidaan määritellä systemaattiseksi laajan yleisön manipuloinniksi, jolla pyritään tukemaan tiettyä (poliittista) näkökulmaa tai asiaa. Usein termiin sisältyy oletus harhaanjohtavasta ja virheellisestä tiedonvälityksestä, mikä lisää termin negatiivisia mielleyhtymiä. (Huckin 2016.) Populaarikulttuurin kohdalla propaganda ei ole selkeästi tunnistettava tai sisältöön päälle liimattu elementti, vaan se on sulautettu osaksi kertomuksia ja niiden luomia maailmankuvia. Muun muassa elokuvien kohdalla on tutkittu erityisesti maailmansotien aikaa, jolloin muun muassa Yhdysvallat, Britannia ja Saksa tekivät tiivistä yhteistyötä elokuvantekijöidensä kanssa kohottaakseen taistelutahtoa ja rakentaakseen viholliskuvia katsojiin tunteellisella tasolla vetoavien fiktiivisten tarinoiden kautta (ks. Donald 2017; Fox 2007).

Tästä huolestuneena toisen maailmansodan jälkeen psykoanalyttinen elokuvateoriaperinne, joka pohjautui erityisesti Jacques Lacanin, Karl Marxin ja Louis Althusserin teorioihin, keskittyi kriittisesti pohtimaan, millä tavoin elokuvat ovat pakostakin vallitsevan ideologian uhreja ja miten elokuvat puolestaan uudelleen tuottavat katsojilleen hegemonista maailmankuvaa osallistuen siten johtavan luokan tai valtion ideologiseen projektiin (Murphy 2005). Yhtenä keskeisenä propagandan/ideologian välineenä he näkivät elokuvan tavan asemoida katsoja siten, että katsomiskokemuksensa aikana

katsoja sisäistää hänelle tarjottuja näkökulmia. Alex Edelstein on nimittänyt tämänkaltaista näkemystä propagandan ja populaarikulttuurin suhteesta ”vanhaksi propagandaksi”, jossa tuottajat rakentavat propagandaa osaksi laajoille yleisöille suunnattuja populaarikulttuurisia tuotteita, kuten elokuvia, televisio-ohjelmia tai musiikkia. Tässä hyödynnetään kerronnallisia tekniikoita, kuten konfliktien luontia, ei-toivottujen elementtien demonisointia tai väheksymistä, toivottujen tapojen tai ratkaisujen ylistämistä ja mukaan ottamisen ja ulkopuolelle jättämisen tekniikoita. (Edelstein 2013.)

Propaganda ei kuitenkaan ole tarkoittanut aina sisältöjen muokkaamista toivotuksi, vaan yhtä lailla siihen on sisältynyt ei-toivottujen elementtien poistamista. Esimerkiksi Suomessa elokuvan yhteyttä propagandaan on edustanut Valtion elokuvatarkastamon toiminta, jossa sen perustamisesta vuodesta 1946 aina 1980-luvulle asti elokuvien jakelua säädeltiin ja sisältöä sensuroitiin paitsi moraalisten myös ulkopoliittisten syiden takia (Sedergren 2006). Propaganda ei myöskään nivoudu automaattisesti valtion tai auktoriteettitahojen toimintaan, vaan sitä ovat tehneet eri tahot omista syistään. Esimerkiksi kirjailija Kurt Vonnegut muisteli, että Vietnamin sodan aikana taiteilijoilla oli yleisenä käytäntönä vastustaa sotaa sekä julkisen keskustelun että töidensä kautta (Hoppe 2003). Propagandan moninaisuuteen viittaa myös Edelsteinin käsite ”uusi propaganda”, jolla hän tarkoittaa tapoja, joilla kukin voi luoda ja kuluttaa propagandaa osana populaarikulttuuria. Ilmiötä on vahvistanut sosiaalinen media ja käyttäjälähtöinen kulttuuri, ja sille on tyypillistä verkostoituminen, sisällön jakaminen, osallistavuus ja yhteenkuulumisen mainostaminen. (Edelstein 2013.) Tämä on tehnyt propagandasta myös entistä vaikeammin tunnistettavaa, sillä muun muassa meemeillä tehtävää mielipidevaikuttamista ei välttämättä pidetä niinkään propagandana kuin yhteiskunnallisena osallistumisena, ikään kuin ne voisivat toimia edelleen ”harmittoman viihteen” viitekehyksessä (ks. Ahlgrenin artikkeli tässä numerossa).

On merkittävää, että puhuttaessa populaarikulttuurin poliittisuudesta huomioidaan muitakin julkisen keskustelun muotoja kuin propaganda, jonka rajat ovat väistämättä häilyviä ja muuttuvia. Silloinkin kun populaarikulttuuri ei sisällä tietoisia propagandataipumuksia, se sisältää oletuksia ihmisyydestä, yhteiskunnasta ja maailmasta, mikä tekee kaikesta populaarikulttuurista jollain tapaa poliittista tai ainakin ideologista. Populaarikulttuuri osallistuukin julkiseen keskusteluun erityisesti affektiivisuuden, kertomuksellisuuden ja viestinnällisyyden kautta. Jim McGuiganin (2005) mukaan populaarikulttuuri, joka rutiininomaisesti välittää esteettisiä ja tunteellisia näkökulmia siihen, miten elämme ja millaiseksi kuvittelemme hyvän elämän, luo affektiivisen reitin julkisuuteen ja rakentaa kuviteltuja yhteisöjä.

Luotujen maailmankuvien ideologisuuden lisäksi (ja tähän liittyen) populaarikulttuurin kohdalla on viime vuosina puhuttu erityisesti identiteettipoliitikasta, jossa identiteettikysymyksiin linkittyvät kokemuksellisuus, kulttuuri, politiikka ja valta-asetelmat. Identiteettipoliitikassa kiinnitetään huomiota yhteiskunnalliseen keskusteluun tasa-arvosta ja erityisesti seksuaalisuuteen, sukupuoleen ja rotuun liittyvään politisointiin ja julkisiin määrittelyihin (ks. esim. Fukuyama 2018). Tavat, joilla populaarikulttuurissa esitetään, uudelleen tuotetaan tai haastetaan erilaisia identiteettejä ja niiden intersektionaalisia kokemuksia, on nähty keskeisenä ideologisena vaikuttamisena niin hegemonian ylläpitämisen kuin sen haastamisen kannalta. Esimerkiksi viihdejätti Disney on onnistunut valjastamaan identiteettipoliitikan tehokkaasti tuotantoihinsa (Koushik & Reed 2018). Konglomeraatin omistamat tuotantoyhtiöt kuten Marvel Studios ja Lucasfilm ovat onnistuneet reagoimaan yleisön vaatimuksiin

moninaistamalla päähenkilökaartia muun muassa *Tähtien sota*- ja *Black Panther*-elokuvissa (2018). Vaikka elokuvat jättävät sijaa representaatioiden kritiikille, yleisvaikutelma on, että Disney edustaa edistystä yhteiskunnallisissa asioissa (Hassler-Forest 2018). Vastareaktiona tälle jotkut ovat kokeneet Hollywoodin levittävän niin kutsuttua ”Social Justice Warrior”-propagandaa, vaikka kyse olisikin melko maltillisista muutoksista (Johnson 2018; ks. myös Arjoranta et al. artikkeli tässä numerossa).

Populaarikulttuurin poliittisuuteen kuuluu myös se, että kulttuurituotteiden tulkinta on aina yleisön käsissä. Vastaanottajat voivat tulkita heille esitettyjä asioita itselleen merkittävistä näkökulmista, eikä aina sillä tavalla kuin tuottajat ovat tarkoittaneet. Muun muassa Oliver Stonen *Wall Street* (1987) on tulkittu kritiikiksi 1980-luvulla vallinnutta materialismia ja rahanpalvontaa kohtaan (Stone 2000). Tulkintaa tukevat myös Stonen itsensä ja mukana olleiden näyttelijöiden kommentit. Kuitenkin *Wall Street* on toiminut joillekin innoittajana lähteä luomaan uraa rahoituslalle (Comstock 2011). Kenties Gordon Gekkon (Michael Douglas) ”ahneus on hyvästä” monologi *Wall Street*issä normalisoi uusliberaalia eetosta tehokkaammin kuin Ronald Reaganin ja Margaret Thatcherin puheet.

Siinä missä populaarikulttuuri sisältää erilaisia ideologioita ja poliittisia, toisinaan jopa suoran propagandistisia, kertomusmalleja ja maailmankuvia, on populaarikulttuurin ja politiikan suhde korostetusti näkyvillä tuotteissa, joissa esitetään ja kommentoidaan poliittisia puolueita, poliittisen elämän tapahtumia ja poliitikkoja. Muun muassa erilaiset satiiriset komediaohjelmat, joissa kommentoidaan päivänpolitiikkaa, ovat yksi suosittu populaarikulttuurin muoto. Näiden ohjelmien on nähty vaikuttavan positiivisesti poliittiseen osallistumiseen, lisääntyneeseen tietoon politiikasta ja poliittisesta järjestelmästä ja ne ovat kannustaneet ihmisiä omien mielipiteiden muodostamiseen. Toisaalta ohjelmista on tunnustettu myös negatiivisia vaikutuksia, sillä ne ovat lisänneet katsojien kyynisyyttä poliittisia järjestelmiä ja uutismedioita kohtaan ja lisänneet negatiivisia tulkintoja poliitikoista ja politiikasta. (Ks. esim. Baumgarten & Morris 2006; Cao & Brewer 2008.) Komediaohjelmat eivät suinkaan ole ainoita poliittista elämää suoraan kommentoivia populaarikulttuurisia tuotteita, vaan esimerkiksi vuodesta 2016 asti yhdysvaltalainen populaarikulttuuri on liki kyllästymiseen asti ottanut kantaa Donald Trumpin presidenttiyteen (ks. Hakolan artikkeli tässä numerossa).

Populaarikulttuurin ja politiikan yhteen kietoutuminen on niin moniulotteinen ja kiehtova aihe, että se innoitti tutkijoita pohtimaan asiaa *Lähikuvassa* kaksoisnumeron verran. Tuplanumero tarjoaa näkökulmia siihen, miten eri tavoin voimme tunnistaa poliittisuutta populaarikulttuurista. Numeron avaa Pekka Kolehmainen artikkeli *Disco Elysium* -pelistä (2019), jossa pelilliset ratkaisut mahdollistavat eri ideologisten ajattelutapojen simuloinnin pelin sisällä. Kolehmainen argumentoi, että poliittisten ideologioiden kommentointi ja esittäminen voidaan kokemuksellistaa pelaajalle pelillisyyden ja sen luomien epäonnistumisen kokemusten kautta.

Pelimaailmasta siirrytään elokuvien pariin. Kimmo Ahonen ja Rami Mähkä lähestyvät Francis Ford Coppolan elokuvaa *Ilmestyskirja*. *Nyt* (1979) esittämällä, että elokuva rakentaa yhden Vietnamin sodan historiatulkinnan, joka on omalta osaltaan toiminut välineenä menneisyyden ymmärtämiseen ja hallintaan.

Laura Seppälä jatkaa sotaelokuvien maailmassa kotimaisen *Hiljaisuus*-elokuvan (2011) analyysillä. Samoin kuin Ahonen ja Mähkä hän argumentoi, että elokuva tuottaa kuvaa historiasta ja tällä kuvalla luodaan jaettuja kerto-

muksia suomalaisuudesta. Seppälä käsittelee elokuvaa suhteessa uusisänmaallisuuteen, eli näkemyksiin Suomen erillissodista, joissa tuotetaan tarinoita sankaruudesta ja kansallisesta solidaarisuudesta. Seppälän teksti korostaa myös tunteiden merkitystä osana maailmankuvan rakentamista.

Tästä teemasta jatkaa Kate Moffatin artikkeli, jossa pohditaan tunteiden ja yksilöllisyyden politiikkaa Elina Hirvosen *Kiehumispiste*-dokumenttielokuvan (2017) kautta. Moffatin mukaan yksilöllisyys ja yksilöiden kokemukset mahdollistavat poliittisesti ja yhteiskunnallisesti tulehtuneiden aiheiden, kuten rasismien, käsittelyn. *Kiehumispisteen* edustama ”emotiivinen” tyyli ei kuitenkaan ole kirjoittajan mukaan ongelmaton, sillä keskittyessään yksilön näkökulmaan se helposti sivuuttaa laajempien poliittisten ja taloudellisten kysymysten tarkastelun.

Monet numeroon kirjoittaneista huomioivat myös monimediaalisuuden vaikutusmahdollisuuksia. Laura Antolan artikkeli elokuvasta *Spider-Man: Far from Home* (2019) tuo esille, miten supersankarielokuva kuvastaa monimediaalista kulttuuria, jossa vale uutisista on tullut osa digitaalista kulttuuria. Antola näkee supersankarielokuvan tavan kommentoida totuuden jälkeistä diskurssia yhtäältä tämän aikakauden esittämisenä mutta myös sen kriittisenä kommentointina.

Supersankarielokuvat linkittyvät myös Jonne Arjorannan, Katja Kontturin, Essi Variksen ja Tanja Väლისalon nörttikulttuuria valottavaan yhteisartikkeliin. Nostamalla esimerkkejä pelimaailman, sarjakuvien ja *Star Wars* -elokuvien parista he näkevät nörttikulttuurin ajautuneen identiteettikriisiin, jossa eri kulttuurin toimijat pyrkivät määrittelemään alakulttuuria tekemällä identiteettipolitiikkaa, mikä kohdistuu erityisesti sukupuolen kysymyksiin. Nörttikulttuurissa keskustellaankin siitä, millaisia kuulumisen ja ulossulkemisen prosesseja on hyväksyttävää tehdä populaarikulttuurissa.

Heidi Grönroos puolestaan paneutuu pohtimaan mediafandomeita ja niiden kautta tapahtuvaa julkisuuden henkilöiden fanitusta. Edellisten kirjoittajien tavoin hän nostaa esille, miten osallistuva kulttuuri mahdollistaa yhteisöllisyyden löytämisen ja alustan ilmaista omia mielenkiinnon kohteitaan. Samalla nämä alustat kuitenkin myös luovat ”oikean elämän” arvoja, jotka alkavat kohdistua paitsi yhteisön jäseniin myös niihin kohteisiin, joita he fanittavat. Ihmisten toimintaan ja kokemuksellisuuteen tuntuu siten aina lomittuvan ideologisuuden ja identiteetin kysymykset.

Numeron loppupuolella jatketaan osallistuvuuden teemojen parissa osana poliittisten aiheiden kommentointia. Outi Hakolan artikkeli käsittelee, miten Donald Trumpin tapauksessa hänen esiintymisensä populaarikulttuurissa loivat pohjaa sille, millaisena (kansakunnan) johtajana äänestäjät hänet näkivät. Trump on myös innoittanut seuraajissaan osallistuvaa populaarikulttuuria, ja muun muassa sosiaalisen median meemimäisissä *Trumpwave*-videoissa he ovat vahvistaneet ja uudelleen luoneet Trumpin populaarikulttuurista ja populistista imagoa.

Numeron päättää Tero Ahlgrenin artikkeli vernakulaarista eli omaehtoisesta meemivideoiden tekemisestä yhtenä yhteiskunnallisen kommentoinnin muotona. Ahlgren argumentoi, että meemien avulla ihmiset voivat osallistua poliittiseen keskusteluun virallisten yhteiskunnallisten instituutioiden ulkopuolella. Hänen artikkelinsa tuo esille sitä, miten edellä mainittu ”uusi propaganda” voisi toimia. Kun keskustelemme poliittisesta vaikuttamisesta populaarikulttuurin kautta, kyse ei ole enää siitä, että tietyt tuottajat lähettäisivät viestejä laajalle yleisölle, vaan kuka tahansa pystyy osallistumaan populaarikulttuurin avulla poliittiseen ja ideologiseen vaikuttamiseen.

Toivotamme kaikille lukijoille antoisia hetkiä numeron parissa. Toivomme numeron avaavan keskustelua siitä, miten monilla eri tavoilla voimme ymmärtää populaarikulttuurin ja politiikan sekä poliittisuuden suhteita.

Helsingissä joulukuussa 2020
Outi Hakola ja Janne Salminen

Lähteet

- Balio, Tino (1995) *Grand Design: Hollywood as a Modern Business Enterprise, 1930–1939*. History of the American Cinema, Volume 5. Berkeley & Los Angeles: University of California Press.
- Baumgartner, Jody & Morris, Jonathan S. (2006) The Daily Show Effect: Candidate Evaluations, Efficacy, and American Youth. *American Politics Research* vol. 34:3, 341–365.
- Cao, Xiaoxia & Brewer, Paul (2008) Political Comedy Shows and Public Participation in Politics. *International Journal of Public Opinion Research* vol. 20:1, 90–99.
- Comstock, Courtney (2011) Michael Douglas Is “Shocked” You Went into Investment Banking Because You Wanted to Be Gordon Gekko. *Business Insider* 9.2.2011. Saatavilla: <<https://www.businessinsider.com/michael-douglas-is-shocked-you-went-into-investment-banking-because-you-admired-gordon-gekko-2011-2?r=US&IR=T>> (linkki tarkistettu 26.11.2020).
- Donald, Ralph (2017) *Hollywood Enlists!: Propaganda Films of World War II*. London: Rowman & Littlefield.
- Edelstein, Alex (2013 [1997]) *Total Propaganda: From Mass Culture to Popular Culture*. New York: Routledge.
- Fox, Jo (2007) *Film Propaganda in Britain and Nazi Germany: World War II Cinema*, Oxford: Berg.
- Fukuyama, Francis (2018) *Identity: Contemporary Identity Politics and the Struggle for Recognition*. London: Profile Books Ltd.
- Hasler-Forest, Dan (2018) ‘Life Isn’t Some Cartoon Musical’: Neoliberal Identity Politics in *Zootopia* and *Orange Is the New Black*. *Journal of Popular Culture* vol. 51:2, 356–378.
- Hoppe, David (2003) Vonnegut at 80. *Nuvo* 1.1.2003 (päivitetty 15.3.2017). Saatavilla: <https://nuvo.newsirvana.com/news/news/vonnegut-at/article_04fdb54-9435-54aa-992c-3130443dc334.html> (linkki tarkistettu 26.11.2020).
- Huckin, Thomas (2016) *Propaganda Defined*. Teoksessa Gae Lyn Henderson & M. J. Braun (toim.) *Propaganda and Rhetoric in Democracy: History, Theory, Analysis*. Carbondale: Southern Illinois University Press, 118–136.
- Johnson, Derek (2018) From the Ruins: Neomasculinity, Media Franchising, and Struggles Over Industrial Reproduction of Culture. *Communication Culture and Critique* vol. 11:1, 85–99. <doi.org/10.1093/ccc/tcx001>
- Koushik, Kailash & Reed, Abigail (2018) *Star Wars: The Last Jedi, Beauty and the Beast, and Disney’s Commodification of Feminism: A Political Economic Analysis*. *Social Sciences* vol. 7:11. <doi.org/10.3390/socsci7110237>
- McGuigan, Jim (2005) The Cultural Public Sphere. *European Journal of Cultural Studies* vol. 8:4, 427–43. <doi.org/10.1177/1367549405057827>
- Murphy, Paula (2005) Psychoanalysis and Film Theory Part 1: “A New Kind of Mirror”. *Kritikos: an international and interdisciplinary journal of postmodern cultural sound, text and image* vol. 1. Saatavilla: <<https://intertheory.org/psychoanalysis.htm>> (linkki tarkistettu 3.12.2020).
- Sedergren, Jari (2006) *Taistelu elokuvasesuurista – Valtiollisen elokuvatarkastuksen historia 1946–2006*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Smith, Murray (1999) Theses on the philosophy of Hollywood History. Teoksessa Steve Neale & Murray Smith (toim.) *Contemporary Hollywood Cinema*. London & New York: Routledge, 3–20.
- Stone, John (2000) Evil in the Early Cinema of Oliver Stone: Platoon and Wall Street as Modern Morality Plays. *Journal of Popular Film and Television* vol. 28:2, 80–87. <doi.org/10.1080/01956050009602826>

Pekka M. Kolehmainen

Pekka M. Kolehmainen, FM,
Pohjois-Amerikan tutkimuksen
John Morton -keskus, kulttuuri-
historia, Turun yliopisto

EPÄONNISTUMISEN POLIITTINEN IDEOLOGIA DISCO ELYSIUM -PELISSÄ



VERTAISARVIOITU
KOLLEGIALT GRANSKAD
PEER-REVIEWED
www.tsv.fi/tunnus

Tutkin tässä artikkelissa poliittisten ideologioiden esittämistä Disco Elysium-roolipelissä (Viro 2019) epäonnistumisen tematiikan kautta. Pohdin epäonnistumista sekä pelimekaniikassa että pelin kuvaamien ideologioiden sisällössä ja analysoin, miten Disco Elysiumin pelillisyytys johtaa sen tuottamiin näkemyksiin ideologisesta ajattelusta. Keksityn siihen, miten pelissä kuvattu maailma avautuu pelaajalle tämän tekemien valintojen kautta ja miten sekä ideologioiden epäonnistumiset että epäonnistumisen ideologisuus on rakennettu maailmaan sisälle. Esitän, että roolipeligenrelle tyypilliset pelimekaaniset ratkaisut mahdollistavat ideologisen ajattelun simuloinnin pelin sisällä ja täten ideologioiden perusluonteiden paljastamisen pelin käyttämän huumorin avulla.

Lynkattu mies keinuu pihapuussa hotellin takana. Jännitteet lakkoilevien ahtaajien ja maailmaa hallitsevien suuryritysten välillä tihenevät. Rikkurit kerääntyvät telakan porteille vaatimaan pääsyä töihin, yksityisten turvallisuusfirmojen saapumista enteillään. Poliittisesti motivoitunutta murhaa selvittämään lähetetään kaksi poliisietsivää eri piireistä: Kim Kitsuragi, tunnollinen, rauhallinen ja ammattimainen työssään; sekä protagonistin – täydellinen ihmiskatastrofi, joka ensimmäisenä tekonaan juo itsensä niin tukevaan humalaan, ettei muista sen jäljiltä itseään, maailmaansa tai maailmankuvaansa. Roolipeli *Disco Elysium* (Viro 2019) alkaa pimeästä, kun pelaaja herää maailmaan, jota protagonistin ei tunnista. Revacholin kaupungin fiktiivisessä, dystooppisessa urbaanifantasiamaailmassa pelaaja etsii itseään keskellä kilpailevia poliittisia ideologioita ja kasvavia sosiaalisia jännitteitä. Kaiken yllä velloo nostalginen kaipaus diskoon – supertähtien optimistiseen aikaan, jolloin kaiken uskottiin olevan mahdollista. Nyt jäljellä on vain kaiken syövä krapula sekä Revachol – paikka, jossa Kim Kitsuragin mukaisesti ”kaikki aatteet ja poliittiset suuntauokset ovat epäonnistuneet”.

Epäonnistumisen tematiikka on syvällä *Disco Elysiumin* ytimessä. Se muodostaa myös tämän artikkelin keskeisen teeman. Kysyn, miten *Disco Elysium* rakentaa kuvaustaan poliittisista ideologioista epäonnistumisen kautta ja miten se huumorin avulla mahdollistaa pelaajan kanssakäymisen poliittisten

aatteiden kanssa. Tämä on yksi tapa, jolla populaarikulttuuri ja politiikka limityivät toisiinsa: populaarikulttuuri yhdistää kuluttajansa laajempiin poliittisiin ideologioihin (ks. esim. Street & al. 2013, 19–23). Pelit mediamuotona tarjoavat ainutlaatuisen ympäristön poliittisten ajatusten käsittelyyn sääntöpohjaisen luonteensa johdosta. Ne tuottavat (poliittisen) ympäristön pelaajan toiminnan ympärille ja asettavat hänet suoraan vuorovaikutussuhteeseen sen kanssa (Bogost 2007; ks. myös Muriel & Crawford 2018, 60–83).

Pelitutkimuksessa pelien poliittista luonnetta on avattu tutkimalla, miten pelit voivat joko vahvistaa tai kyseenalaistaa olemassa olevia ideologioita rakenteita, esimerkiksi identiteettien tai laajempien poliittisten suuntausten osalta (Bos 2018; Gray & al. 2018; Taylor & Voorhees 2018). Tässä artikkelissa keskityn epäonnistumiseen tämän prosessin osana. Epäonnistumisen tematiikka on luontainen tapa lähestyä *Disco Elysiumia*, koska se hallitsee sekä pelin sisältöä että sen tuotannon ja vastaanoton kontekstia laajemmin. Pelin kehittänyt virolainen indie-peliyhtiö ZA/UM kuvaili sitä tuotantoprosessin alkuvaiheessa peliksi ”täydellisestä epäonnistumisesta. Lähes korjaamattomasta, kursailemattomasta epäonnistumisesta. Sekä ihmisenä että lainvalvojana” (ZA/UM 2016). Pelin tuotantoetus sisälsi käskyn: ”Ennen kaikkea – luo suunnattoman kunnianhimoisia ylärakenteita. Suuri epäonnistuminen on kymmenen kertaa parempi kuin pieni onnistuminen” (Kurvitz 2016). Peli on luotu mukautumaan pelaajan hölmöimpienkin toiveiden ympärille (Cox 2018), mutta samalla monen ensikosketus peliin oli kuolla sydänkohtaukseen poistumatta edes pelihahmon hotellihuoneesta (McDonald 2019). Pelin vastaanotossa kriitikot korostivat, ettei antoisin pelikokemus välttämättä synny tavoittelemalla täydellisyyttä, vaan antamalla pelihahmon epäonnistua ja nauttimalla joskus katastrofaalisistakin seurauksista (Arguello 2020). Yksi katsoja kutsui sitä ”lumoavaksi oppitunniksi epäonnistumisesta” (Foong 2020).

Pelitutkimuksessa epäonnistumisen mahdollisuus on monesti nostettu määrittäväksi tekijäksi peleille mediamuotona. Pelien olemusta tutkinut Veli-Matti Karhulahti (2015, 16–17) on esimerkiksi nähnyt onnistumisen ja epäonnistumisen ”emotionaalisina vastauksina videopelien muuttuviin olosuhteisiin”. Samassa hengessä Jesper Juul (2013, 2) on kirjoittanut ”epäonnistumisen paradoksista”: ihmiset haluavat onnistua, mutta hakeutuvat kuitenkin pelaamaan videopelejä, vaikka ne pitävät sisällään epäonnistumisen mahdollisuuden. Pelit toimivat Juulin mukaan tasapainottelemalla erilaisten epäonnistumiskokemusten välillä: yhtäältä pelit tuottavat epäonnistumisia, jotka usein johtuvat jostain pelaajan vaillinaisuudesta, mutta toisaalta ne tarjoavat väylän käsitellä tätä epäonnistumista, koska pelit ovat viimekädessä keinotekoisia rakennelmia, joissa epäonnistumisella ei ole todellisia seurauksia (Juul 2013, 21).

Politiikan tutkimuksen kentällä nojaan Michael Freedenin työhön koskien poliittista ajattelua, jonka hän näkee monesti arkipäiväisissä ympäristöissä tapahtuvana toimintana. Freedenille (2013, 27–54) banaalitkin normatiiviset käsitykset yhteiskunnan järjestäytymisestä näyttäytyvät ideologisesti latautuneina. Ideologiat ovat täten tämän artikkelin kontekstissa ymmärrettävissä monenkirjavasti. Peli käsittelee monia perinteisiä -ismejä, kuten kommunismia, fasismia, liberalismia ja kapitalismia, jotka arkikielessä on ymmärretty ideologia-termin pääasialliseksi sisällöksi (Freeden 2019, 7). Näitä laajemmin näen kuitenkin ideologian poliittisesti määräytyvänä, normatiivisena kulttuurisena merkitysjärjestelmänä, jossa vaihtelevat arkipäiväiset kulttuuriset ilmiöt sulautetaan osaksi laajempaa, niille merkityksensä antavaa kokonaisuutta (ks. esim. Cresswell 1996, 14; Geertz 1973, 213–220; Robin 2018, 23). Mikäli pelit

nähdään kulttuurisina merkitysjärjestelminä itsessään, kuten Frans Mäyrä (2008, 13–20) on ehdottanut, niin tällöin peli luo pelaamisen kautta merkityksiä kuvailemiensa ilmiöiden ympärille ja sitten kartoittaa nämä tuotetut merkitykset osaksi laajempia ideologisia järjestelmiä. Pelin kautta pohdin, mitä merkityksiä ideologian epäonnistumiselle annetaan, mitä epäonnistuminen tarkoittaa ideologian kuvatuille perusolettamuksille ja miten peli ilmentää ajatusta epäonnistumisen ideologiasta.

Olen analyysissäni kiinnostunut pelaajan toiminnan, kuvattujen ideologioiden ja taustalla rakentuvan roolipelimaailman keskinäisestä vuorovaikutuksesta. En siis tässä artikkelissa keskity varsinaisesti pelin juoneen, muutoin kuin siltä osin miten se kanavoi pelin maailmaan rakennettuja jännitteitä. Lähestymistapaani voi kuvailla kontekstualisoivaksi lähipeluuksi. Jonne Arjoranta (2015, 6) on kuvannut lähipelua tutkimustavaksi, jossa ”pelaamalla peliä tarkkaavaisesti ja toistuvasti tutkija muuttaa itsensä tutkimusvälineeksi, joka luotaimen tavoin syöksyy pelin maailmaan ja kartoittaa sen tuntemattomia syvyyksiä”. Lähipelussa tutkija uppoutuu tutkimaansa peliin ja analysoi siitä löytämiään ilmiöitä. Kontekstuaalisen lähestymistapani (ks. esim. Hallila 2006, 23–24) myötä syvennän analyysiani suhteuttamalla havaintojani siihen, miten pelin kehittäjät ovat julkisesti kommentoineet omaa tuotantoprosessiaan, sekä siihen, miten peli vastaanotettiin kriitikoiden keskuudessa.

Tässä artikkelissa lähipeluumi koostuu kahdesta, erilaisten pelissä tehtyjen valintojen ohjaamasta lähipeluekerrasta. Koska peli muovautuu vahvasti pelaajan tekemiin valintoihin ja yhden pelikerran pituus lähenee helposti 30 tuntia kestoltaan, en esitä tässä artikkelissa totaalista näkemystä pelin kaikista mahdollisuuksista, vaan keskityn havaintoni näihin kahteen polkuun. Kontekstualisoivan tutkimusmateriaalini olen kerännyt kansainvälisestä, peleihin keskittyneestä verkkomediasta ja se sisältää arvioita, uutisointia sekä pidempiä analyyssejä.

Kaupungin sykettä ja kummia enteitä: *Disco Elysium* pelinä

Disco Elysium on pelinä tarinavetoinen ja dialogikeskeinen – pelin kehittäjä on kehdunut käsikirjoituksen olleen pituudeltaan yli miljoona sanaa (Chalk 2019). Tyyliiltään se on humoristinen, joskaan sitä ei voitane kuvailla komediaksi. Eroa on korostanut Rami Mähkä (2016, 29): komediassa huumori on ensisijaista, muutoin se on alisteista muille tarinankerronnan osa-alueille. Tämän on huomioinut myös pelin luoja, virolainen kirjailija Robert Kurvitz (s. 1984). Hän on kuvaillut pelin aloitusta videopeliversioksi komediaelokuvasta *Dude, Where’s My Car?* (USA, 2000), jossa päähenkilöt heräävät krapula-aamuna vailla muistikuvia edellisillasta ja joutuvat selvittämään illan kulkua. Kurvitz toteaa kuitenkin, että pelin ”humanitäärisen kunnianhimon” johdosta pelihahmon suhde alkoholiin ja huumausaineisiin ei voinut jäädä pelkäksi vitsiksi. Niistä tehtiin protagonistin yllä roikkuva kirous, jonka vaikutuksia hän joutuu pelin halki kohtaamaan (Nelson 2019). Huumori on pelissä täten kietoutunut sekä tarinallisten että ”humanitääristen” impulssien ympärille.

Peliyhtiö ZA/UM (2020) mainostaa peliä ”uskollisimpana koskaan yritetynä videopelimumkaelmana pöytäroolipeleistä”. William White et al. (2018, 65–66) ovat kuvaileet pöytäroolipelejä performatiiviseksi tekstuaalisen tuotannon muodoksi, jossa lopullinen peli muotoutuu pelaamishetkellä usean eri toimijan yhteisvaikutuksessa. *Disco Elysiumin* ambitiona on tuottaa pelikokemus, joka rakentuu yhtä lailla orgaanisen oloisesti pelaajan ympärille.

Myös tietokoneroolipeligenrelle ominaista on ollut korostaa pelaajan vapautta ja hänen toimintansa merkityksellisyyttä. Roolipeleille keskeistä on antaa pelaajalle mahdollisuus tehdä valintoja ja juurruttaa nämä valinnat sitten osaksi moraalista järjestelmää, jonka sisällä ne saavat lopulta merkityksensä (Maier 2019, 65–66, 71–72; Sicart 2009). Samalla Jon Adams (2019, 185–186) on esittänyt, että roolipelien suosion taustalla voisi olla se, miten ne tuovat takanaan vaikuttavat algoritmit näkyväksi osaksi pelikokemusta.

Disco Elysiumissa tämä näkyy siinä, miten pelaajan pelihahmolleen valitsemat kyvyt ovat läsnä pelissä. Painotetut kyvyt tuottavat jatkuvasti havaintoja pelaajaa ympäröivästä maailmasta muokaten sitä, miten hän ympäristönsä hahmottaa. Käydyn keskustelun lomassa vaikkapa hahmon empatiakyky voi ilmoittaa onnistuneesta taustalla tehdystä heitosta, jonka myötä se paljastaa lisätietoa vastapuolen tunnemaailmasta. Pelin kuluessa pelaaja kohtaa haasteita, joiden onnistumisprosentti on laskettu vertaamalla halutun toimen vaikeusastetta sen vaatiman kyvyn tasoon ja lisäämällä mukaan erinäiset ympäristöstä kumpuavat muuttujat. Lopputulos ilmaistaan pelaajalle haasteen onnistumisprosenttina.

Peli alkaa roolipeligenrelle tyypilliseen tapaan hahmon luonnista. Pelaaja voi valita etsivälleen yhden kolmesta tarjotusta arkkityypistä (*thinker*, *sensitive* tai *physical*), mutta peli tarjoaa myös mahdollisuuden oman kykykokoelman luomiseen. Tällöin pelaaja jakaa pisteitä neljään eri ominaisuuteen, älykkyyteen, psyykeen, fyysiseen voimaan ja motoriikkaan. Jokainen ominaisuus sisältää kuusi eri taitoa, joista yhden pelaaja valitsee nimikkokyvykseen. Pelin kuluessa pelaaja kerryttää kokemuspisteitä, joita hän voi jakaa joko kehittääkseen kykyjään tai avatakseen lisää tilaa ”ajatuskabinettiinsa”: oppiessaan lisää asioita pelin maailmasta voi pelaaja päättää keskittyä johonkin ajatukseen ja omaksua sen osaksi persoonaansa, mikä puolestaan vaikuttaa hänen käyttäytymiseensä maailmassa vaihtelevin tavoin. Esimerkiksi kommunistisen aatteen omaksunut etsivä voi keskustella työväen kanssa luokkasorrosta. Ajatuksia on pelissä lukuisia ja ne voivat vaihdella suurista aatteista pieneen triviaan.

Pelin sisältämät kyvyt ovat yhtä lailla moninaisia. Osa on sisällöltään selkeitä, kuten älykkyyden alle kuuluva Logiikka¹ tai tunneälyyn sisältyvä Empatia. Muut ovat epämääräisempiä, kuten fyysisyyden alle nivoutuva *Shivers*, jonka avulla etsivä kykenee film noir -hengessä aistimaan kaupungin sykkeen ja virittäytymään sen taajuudelle, tai psyykeen kuuluva *Inland Empire*, joka sisältää uskon yliluonnolliseen ja enteisiin ja mahdollistaa etsivän käymään (kuvitteellisia) keskusteluita esineiden kanssa. Jokainen kyky sisältää humoristisen kuvauksen sekä ehdotuksen, millaiselle hahmoarkkityypille se soveltuu.

Pelaajan kehittämällä kyvyillä on merkittävä rooli siinä, millaiseksi pelikokemus muodostuu. Sherlock Holmes -henkistä etsivää kaipaavat voivat painottaa Logiikkaa, Havainnointikykyä ja Visuaalista hahmottamista ja tehdä monimutkaisia päätelmiä ympäristöstä. *Inland Empire* -kyvyn ja pelissä tehtävien valintojen kautta etsivän on mahdollista uskotella itselleen olevansa osa paranormaalista iskujoukkoa, joka tutkii yliluonnollisia tapauksia, ja edetä tutkimuksessa enteiden ja aavistusten avulla. Jokainen kyky muodostaa oman persoonallisen henkilöahmonsensa, joka puhuu pelaajalle ja kommentoi hänen tekemisiään. Joskus kyvyt kinastelevat keskenään, kun niiden keskinäiset tulkinnat tilanteesta risteävät, tai yksi yrittää ohjata pelaajaa toiselle epäsuotuisaan suuntaan. Mitä enemmän pelaaja kykyyn panostaa, sitä vahvemmin se on keskusteluissa läsnä.

Kutsun tässä artikkelissa käyttämiäni hahmoja nimillä Etsivä1 ja Etsivä2. Etsivä1 (nimikkokyky: *Shivers*) on kovaksi keitetty, vahvimman oikeuteen

1 Käytän kyvyistä suomenkielistä nimeä silloin kun se on yksioikoisesti käännettävissä, mutta erikoisempien kyky-nimien kohdalla olen päättänyt käyttää alkukielistä termiä. Kirjoitan kykyjen nimet isolla alkukirjaimella, koska kyse on myös hahmosta pelin sisällä.

uskova supertähtipoliisi, joka on yltiöindividualistinen ja samalla rasistinen, misogyyminen ja taipuvainen fasismiin. Etsivä2 (nimikkoköky: *Inland Empire*) uskoo ylikuonnolliseen ja tulevaan maailmanloppuun, katu pelin alkua edeltävää elämänsä ja kallistuu ideologisesti kommunistiin, joskaan ei usko todellisen muutoksen olevan mahdollista. Käyttämäni kuvaukset ovat yhdistelmä kutakin pelikertaa edeltävästä hahmokonseptista, jonka pohjalta pyrin pelihahmoani ohjaamaan, sekä pelikerran aikana pelin tarjoamien tapahtumien pohjalta niihin tekemistäni muutoksista. Tämä noudattelee roolipeleille klassista pelitapaa, jossa pelaaja seuraa hahmolleen kehittämää sisäisiä sääntöjä ja periaatteita valintoja tehdessään (ks. esim. Heliö 2004, 70–71; Montola 2012, 41–44). Osa tekemistäni ennakkopäätöksistä osoittautui tutkimusasetelmani kannalta hedelmällisemmäksi kuin toiset.

Epäonnistumisesta elämässä ja ideologiassa

Tarinallisesti *Disco Elysium* alkaa aallonpohjalta. Humalaputken jäljiltä pelihahmo ei muista itseään tai maailmaansa. Hänen henkilökohtaiset epäonnistumisensa taustalla kummittelevasta avioerosta hänen humalaisiin toilailuihinsa kytkeytyvät pelin laajempaan epäonnistumisen tematiikkaan. Kommunistinen vallankumous (isänään ideologi Kras Mazov) on tullut ja mennyt; sen on korvannut ultraliberalistinen, ulkomaalaisten kauppaintressien ajama kapitalismi sekä Revacholia etäältä hallitsevan maailmanhallituksen, Koalition, kannattama moralismi. Pelin keskeinen ideologinen jännite on kapitalismin häviäjien (telakkatyöläisten) ja voittajien (suuryhtiöt) välillä. Moralismi on pelin *status quo* -tilaa ylläpitävä, sentristinen näkemys, joka kieltäytyy ottamasta kantaa maailman suuriin kysymyksiin. Sen kantava aate, *Kingdom of Conscience*, kuvailee ideologiaa seuraavasti:

Moralisteilla ei varsinaisesti ole uskomuksia. Joskus he törmäävät sellaiseen, kuin matolle unohdettuun lapsen leluun. Lelu pitää korjata talteen välittömästi. Ja lasta toruttava. Sentrismi ei ole muutosta – ei edes vähittäistä muutosta. Se on *hallintaa*. Itsesi sekä maailman. Harjoita sitä. Katso ylös taivaasiin, kohti Koalition ilmalaivojen synkkiä varjoja. Kysy itseltäsi: onko moralismissa jotain pahantahtoista? Ja sitten vastaa: ei. Jumala on taivaassaan. Kaikki on normaalia maan päällä.

Kantaa ottamattomuus näyttöytyy pelissä itsessään ideologisena. Se on ideologiaa vailla aatetta tai uskomuksia, puhdasta pyrkimystä kohti (itse) hallintaa vailla toivetta, että maailmaa olisi mahdollista saattaa paremmaksi. Se on nykyisyyden dominanssia suhteessa sekä paettuun menneisyyteen että pelättyyn tulevaisuuteen. Moralismien epävirallinen motto onkin pelissä, ”hetkeksi, oli toivo”. Se on samanaikaisesti hallitsevan luokan kietoutumista omaan arvovaltaansa, lamaannuttavaa pelkoa epäonnistumisesta ja sokeutta maailmaa hallitseville vääryyksille.

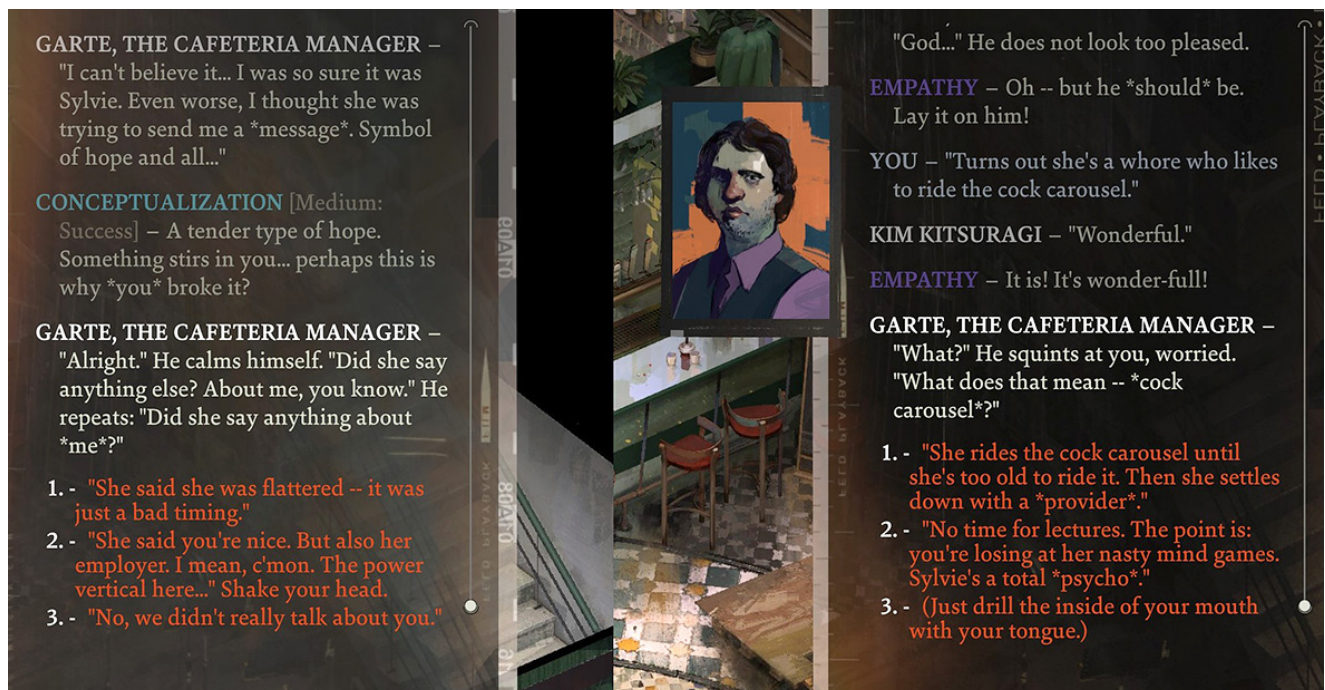
Michael Freeden on huomauttanut, että politiikantutkimus on usein ylikorostanut ideologioiden epäonnistumista suhteessa muuhun poliittiseen ajatteluun. Ideologioita ei ole nähty tarpeeksi irtaantuneiksi poliittisesta prosessista, jotta ne kykenisivät huomioimaan omia puutteitaan (Freeden 2009a, 1). Tässä kontekstissa Freeden (2009a, 2) on nähnyt ideologiat ”julkisen poliittisen kielen hallintaa koskevinä toimintaorientoituneina kilpailuina, joiden tarkoituksena on puolustaa tai muuttaa olemassa olevia poliittisia järjestyksiä”. Epäonnistuminen tapahtuu, kun erilaiset kuvailevat käsitykset

yhteiskuntajärjestyksestä eivät saavuta normatiivista statusta, eli toisin sanoen ne eivät kykene tuottamaan itsestään hallinnoivaa näkemystä yhteiskunnasta (Freeden 2009b, 142). Muutoin ideologia voi epäonnistua, kun se menettää uskonsa omiin perusoletuksiinsa tai johtaa kannattelemansa poliittisen järjestelmän romahdukseen (Freeden 2009a, 2). *Disco Elysiumin* Revachol on tällä perusteella epäonnistuneiden ideologioiden leikkikenttä. Yksikään ideologioista ei ole onnistunut nousemaan hallitsevaksi näkemykseksi. Eri ideologioita edustavat hahmot ovat pelissä toistuvasti joko korruptoituneita, ideaalinsa menettäneitä tai todellisuudesta vieraantuneita.

Freeden on kuvannut ideologioiden toimintaperiaatteita performatiivisina: ne tekevät asioita puhumalla niistä. Täten niiden onnistuminen ja epäonnistuminen määrittyvät suhteessa siihen, miten ne kykenevät ottamaan haltuunsa kohdettaan määrittelevän kielen (Freeden 2009a, 5). Epäonnistuminen onkin ollut usein tabu poliittisten ajattelijoiden parissa, koska pelkän epäonnistumisen mahdollisuuden on nähty syövän ideologian tai poliittisen teorian todistusvoimaa (Freeden 2009b, 144).

Disco Elysium toteuttaa tätä ideologian performatiivisuutta pelihahmon ajattelua kuvatessaan. Mitä selkeämmin pelihahmo sitoutuu ideologiaan esittämällä sen perusnäkömystään, sitä vahvemmin alkaa maailma näyttäytyä hänelle sen suodattamana. Ideologian oletukset ilmaantuvat osaksi pelihahmon arkikieltä. Esimerkiksi sama sivutehtävä kahden toisiinsa ihastuneen sivuhahmon saattamiseksi yhteen voi feministiksi julistautuneen Etsivä2:n kohdalla johtaa saarnaan esimiesten ja alaisten välisten seurustelusuhteiden ongelmallisista valtapositiosta, kun taas misogynyn Etsivä1:n tapauksessa tilanne päättyy vulgaariin vuodatukseen naisten kevytkenkäisyydestä (kuva 1).

Yksi klassinen pelitutkimuksen esitys pelien erityispiirteistä on ajatus *simulaatiosta*. Tämän näkemyksen mukaan siinä missä muut mediamuodot



Kuva 1. Sama kohtaus molempien hahmoprofiilien kautta suodattuneena. Numeroidut, punaisella fontilla kirjoitetut tekstit ovat hahmoilleni tarjottuja vastausvaihtoehtoja. Niiden yllä näkyy aikaisempi keskustelu.

tuottavat representaatiota ilmiöistä, pelit sen sijaan simuloivat niitä, eli uudelleen tuottavat niitä tiettyjen periaatteiden mukaisesti, pelaajan toiminnan ympärille kietoutuen (Aarseth 2007; Frasca 2003, 222–224). Marie-Laure Ryan (2006, 188–189) on johtanut tästä kuvauksen peleistä ”tarinakoneina”, jotka pelikokemuksen aikana tuottavat tarinan peliin rakennettujen periaatteiden mukaisesti. Kuten Veli-Matti Karhulahti (2015, 49–51) on huomauttanut, teoria pitää lähtökohtaisesti sisällään oletuksen, että peli tuottaa versioita ilmiöistä, joilla on lähde pelin ulkopuolella.

Disco Elysium on hahmotettavissa tämän simulaatioperiaatteen mukaisesti ideologista ajattelua tuottavana koneena. Pelin taustalta löytyvä maailma ja sen tarinaa hallitsevat jännitteet muodostavat pelin luurangon, jonka ympärille peli generoi lihaa simuloimalla pelihahmon omaksumia ideologisia aatteita. Pelaajan kohtaamat tilanteet voivat toistua eri pelikertojen välillä, mutta ne kulttuuriset merkitykset, joita tapahtumien ympärille rakennetaan, vaihtelevat pelihahmon seuraamaan ideologiseen raamistoon pohjaten. Täten peli on erinomainen esimerkki Ian Bogostin (2007, 2–4) kuvailemasta proseduraalisesta retoriikasta, jossa pelit tuottavat algoritmisen rakenteensa pohjalta vaikutuksellisia näkemyksiä esittämistään ilmiöistä.

Moraalit ja manifestit

Pelin proseduraalinen retoriikka pohjautuu sen aikaisemmin esittelemääni ”humanitääriseen kunnianhimoon”. Esitän, että epäonnistumisen tematiikkaansa pohjalta *Disco Elysiumin* voi nähdä pyrkimyksenä kohti manifestitaidetta, siten kuin termin on kuvaillut avantgarde-tutkija Martin Puchner. Kyse on taiteesta, joka on ”luotu manifestin kuvaksi; aggressiivista pikemminkin kuin sisäänpäin kääntynyttä; huutavaa pikemminkin kuin pidättäytyvää; kollektiivista pikemminkin kuin individualistista” (Puchner 2006, 6). Näkemykseni saa tukea siitä, miten Kurvitz on kuvaillut ZA/UM:n olevan pikemminkin dadaismiä tai fluxukseen verrattava kulttuurinen liike kuin tavanomainen pelistudio (Nelson 2019). Studion nimi viittaa venäläisen futuristisen runouden termiin *zaum*, pohjanaan adjektiivi *zaumnyi*, eli käsityskyvyn ylittävä, liian monimutkainen ymmärrettäväksi (Janecek 2012, 1552).

Tämä näkyy myös pelin ympärille luodussa mediakuvastossa. Vastaanottaessaan palkintoa vuoden 2019 Game Awards -tapahtumassa ZA/UM:n edustaja kiitti muun muassa Karl Marxia ja Friedrich Engelsiä (Jackson 2019). Lähestyessään yhdysvaltalaisen vasemmistopodcastin *Chapo Trap Housen* juontajia ääninäyttelijöiksi peliin (yhteistyökuvio, joka toteutuikin) ZA/UM esittäytyi saatekirjeessään ”viimeisinä elävinä neuvostovideopelikehittäjinä” (McCarthy 2019). Vuodelle 2020 enteili Kurvitz julkaistavaksi kirjallista manifestia ZA/UM:n periaatteista (Nelson 2019), mutta kirjoitushetkellä sitä ei vielä ole ilmaantunut. Peli on luotu poliittiseen ja taiteelliseen eetokseen pohjaten, tarkoituksenaan käsitellä ja kommunikoida ajatuksia maailmantilasta ja ideologioiden kriisistä.

Raskaat teemat ovat Jonas Linderothin ja Torill Elvira Mortensenin (2015, 4) mukaan historiallisesti jopa määrittäneet digitaalisen pelaamisen kuvaa kulttuurissa. Absurdin humoristisesta olemuksestaan huolimatta *Disco Elysium* painii raskaiden ilmiöiden parissa. Kun pelaaja poimii herättyään solmionsa kattotuulettimesta (teko, joka voi epäonnistuessaan johtaa sydänkohtaukseen ja kuolemaan), peli vihjaa, että hän on sen sinne edellisenä yönä ripustanut toimimaan hirttosilmukkana. Pyrkinessään selvittämään omaa identiteettiään pelihahmo kohtaa lähinnä pilkkaa, sääliä tai halveksuntaa.

Pelihahmon ankea ja humalankatkuiseen umpikujaan johtanut menneisyys tuskaisine avioeroineen roikkuu raskaana hänen yllään, ja pelaaja voi omilla valinnoillaan tehdä hahmostaan halutessaan rassistisen ja misogynynisen ihmishirviön, joka syyttää henkilökohtaisesta ja koko Revacholin kaupungin alennustilasta ulkomaalaisia, naisia ja kaikkia muita, jotka ovat sotkeneet maailman ”luonnollisen” järjestyksen. Tässä peli noudattelee roolipeligenrelle tyypillistä moraalijärjestelmää, jossa pelaajalle tarjotaan mahdollisuus halutesaan pelata ”paha” hahmoa. Näihin peleihin sisältyy eettinen dynamiikka, jossa osa pelaajan nautinnosta syntyy moraalisisista valinnoista (Mortensen 2015, 157–159). Tällaisten pelien hallitseva eettinen periaate on, että ne tuottavat pelaajan valintojen seuraamukset osaksi pelikokemusta ja täten pakottavat hänet kohtamaan tekojensa vaikutukset (Sicart 2009, 107–109).

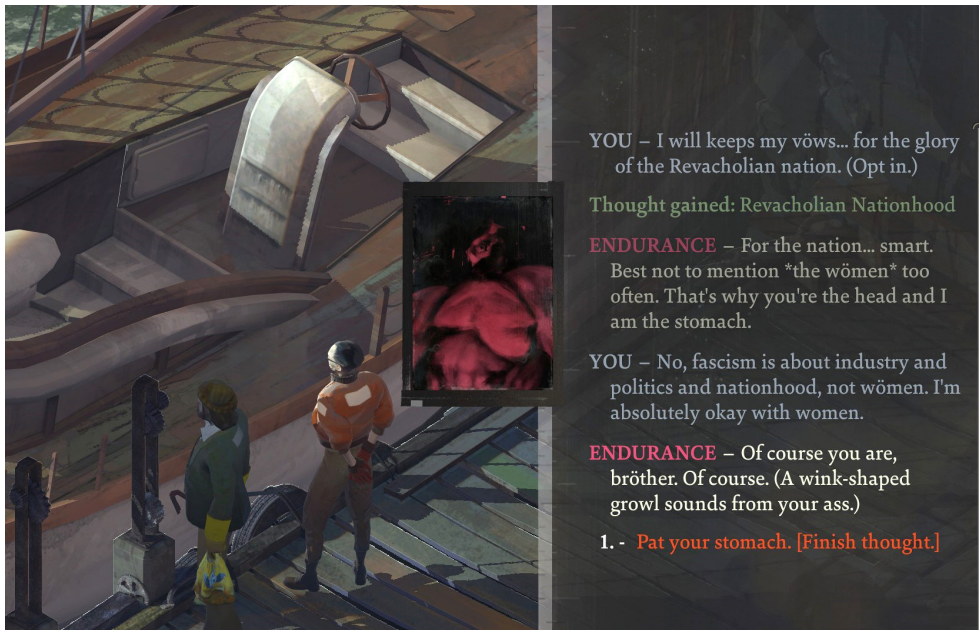
Disco Elysiumissa moraalijärjestelmä on manifestitaiteen hengessä pikemminkin kollektiivinen kuin yksilöllinen. Peli toistuvasti vetää pelihahmon yksittäisiä tekoja osaksi laajempia ideologioita rakenteita. Jos pelaaja toimii omaa etuaan ajavasti, peli ehdottaa, että hän saattaa olla kapitalisti. Jos hän toimii rassistisesti tai misogynynisesti, peli ehdottaa fasismia. Täten binäärisen hyvä–paha-järjestelmän sijasta *Disco Elysiumin* eettinen universumi koostuu ideologioiden verkostoista, joissa yksittäiset teot ja ajatukset juontuvat toistuvasti osaksi laajempia struktuureja.

Puchner (2006, 2–6) esittää, että manifestit eivät ole vain poliittisia dokumentteja, vaan niillä on oma poetiikkansa, ja tästä vastavuoroisesti seuraten tietyt poliittisen taiteen lajit ovat nähtävissä yhtenä poliittisen manifestin muotona. Manifestit luovat performatiivisesti maailmankuvaansa ja käsitteisiään ”moderniteetin fantasioista, toiveista, aspiraatioista ja puutteista” (Puchner 2006, 7). Jäljittäessään manifestitaidetta venäläiseen futurismiin – jonka parista peliyhtiön nimessään käyttämä termi *zaum* nousee – Puchner (2006, 98) on kuvaillut niissä käytettyjä tekniikoita ”jokapäiväisen kielen murtamisena pieniin yksiköihin vain kasatakseen ne uudelleen ainutlaatuisin ja yllättävin tavoin”.

Samalla tavoin *Disco Elysium* purkaa yksittäisiä pelistä löytyviä tekoja ja ajatuksia niiden perustavanlaatuisiin komponentteihin ja kasaa ne sitten kohti kokonaisuuksia, jotka eivät vain myötäile pelin kuvaamia ideologioita, vaan paljastavat jotain niiden perusluonteesta. Samalla roolipeligenrestä tutut pelimekaaniset ratkaisut kykyjärjestelmästä moraalidynamiikkaan on purettu palasiksi ja rakennettu uudelleen tuottamaan omalaatuisia ja yllättäviä lopputuloksia. Haettu vaikutus on shokeeraava ja yllättävä monellakin tapaa, kuten vaikkapa kohtauksessa, jossa Etsivä1:n kohtaaminen nuoren vandaalin kanssa johtaa varoittamatta *Physical Instrument* -kyvyn fantasiointiin misogynynisestä väkivallasta. Pelihahmon pään sisällä kuplivat fantasiat, mielihalut ja impulssit – kaikessa synkkyydessään ja ajoittaisessa surkuhupaisuudessaan – tuodaan kykyjärjestelmän avulla pelaajan silmien eteen aggressiivisen alleviivaavasti.

Vatsatotuksia, väliseni

Esimerkkinä kykyjärjestelmän, pelaajan valintojen ja laajempien ideologioiden välisestä suhteesta toimii keskustelu, jonka Etsivä1 käy Kestävyys-kykynsä kanssa esitettyään toistuvasti fasistisia ja misogynynisiä näkemyksiä. Kestävyys käynnistää kohtauksen puhuen ”vatsatotuksista, väliseni”, ja kysyy, tietääkö pelaaja, ketkä ovat kaikkien Revacholin ongelmien takana. Neljästä annetusta



Kuva 2. Etsivä1 öttää välan [sic].

vaihtoehdosta (ulkomaalaiset, raharikkaat, vasemmistoakateemikot tai liberaalit) kaikki ovat Kestävyuden mukaan oikein, mutta todelliseksi syypääksi tämä paljastaa kuitenkin naiset, jotka eivät tiedä paikkaansa. Tämä, peli ehdottaa, on fasismin perimmäinen ydin. Pelaaja voi ehdottaa, että puhuttaisiin traditionalismista, koska fasismi kuulostaa pahalta, ja Kestävyyskin myöntää, että on fiksua puhua Revacholin kansallisvaltion kunniaa ja jättää naisista puhuminen vähemmälle. Mikäli pelaaja yrittää vakuutella kiinnostuksensa fasismiin kumpuavan tuotantotaloudesta, politiikasta ja kansallisuusaatteesta eikä naisten asemasta, Kestävyys vain leikkii mukana ja iskee silmää (kuva 2).

Kohtauksen avulla peli sitoo Etsivä1:n pelissä esittämät ajatukset osaksi fasismin ideologista raamista. Omalla pelikerrallani kohtausta edelsi hahmoni päätös olla pyytämättä Wild Pines -suuryhtiön naispuoliselta edustajalta rahalahjoitusta, koska miesetsiväni anomassa rahaa naiselta järkytti liikaa hahmoni omaksumia käsityksiä sukupuolten valtasapainosta. Näin peli samanaikaisesti sekä rakentaa merkityksiä hahmoni toimien ja ajatusten ympärille että leikittelee ideologioiden sisäisillä järjestelmillä. Peli esittää ideologioilla olevan oman sisäisen arvojärjestelmänsä, joka voi erota siitä, mitä ne esittävät ulos päin.

Näkemyks resonoi sen kanssa, mitä Corey Robin (2018) on kirjoittanut reaktionäärisistä ideologioista yleisesti: että niissä on pohjimmiltaan kyse etuoikeuden – kuvitellun tai todellisen – puolustamisesta ja/tai palauttamisesta. Samassa hengessä Kate Manne (2018, 13) on kirjoittanut, että misogynian ei pidä ymmärtää olevan ”vain” vihamielisyyttä naisia kohtaan, vaan että kyseessä on toimenpideohjelma sukupuolittuneen valtajärjestelmän ylläpitämiseksi. *Disco Elysium* tekee samanlaisen argumentin ehdottamalla, että pelihahmon viljelemä misogonia ei ole irrallista, vaan että sen taustalla toimii suurempi ideologinen logiikka. Samalla fasismi näyttäytyy pelissä sen kannattajien kautta lähinnä sääliävaltalla, eikä pelistä löydy populaarikulttuurille tavanomaista tyyliteltyä ja esteettistä fasismikuvausta (ks. Kallioniemi & Kärki 2019). Omaksuttuaan fasistisen aatteen alkaa pelaaja kärsiä moraalivahinkoa

aina puhuessaan nationalismista. Toisin sanoen fasistisen aatteen epäonnistuminen on pelissä niin syvää, että pelaajan on mahdollista ”kuolla” moraalini puutteeseen puhumalla aatteensa kulmakivijatkuksesta, kansallisvaltiosta.

Vastaavassa kohtauksessa kommunismin kohdalla on ajavana kykynä älyn alle sijoittuva Retoriikka. Se kertoo aatteen olevan epäonnistumista:

Viheliäistä epäonnistumista. Täydellistä, peruuttamatonta häviötä kaikilla rintamil-la! Ehdottoman lannistettu, lyöty, muilutettu ja päälle kustu – kunnes *sinä* saavuit paikalle! *Sinä* tulet kääntämään maailman työläisten onnen. Sinä yksin, vastassasi jokainen elävä ihminen; kahdeksan sataa biljoonaa réalia *uskomattoman* hyvin organisoidun hallitsevan luokan käsissä; taivasiin kurkottavia kortteleita täynnä pankkiireita kuiskimassa pääministerien korviin; kansakuntien miljoonapäiset armeijat ja oman äitisi rakkaus! Sinä – vastassasi atomi, lumous ja kiertokulku. Missä koko maailma epäonnistui – materia kieltäytyi taipumasta ihmisen tahtoon; ihmistahto epäonnistui nousemaan sängystä ja sitomaan kengännauhansa – sinä yksin, ainoana, tulet jälleenrakentamaan työväenluokan unelmat.

Sarkasmia tihkuva kuvaus ilkkuu ajatukselle, että pelaaja voisi onnistua jossain, mikä on koko historiansa ollut tuomittu epäonnistumiseen. Kommunismi näyttäytyy idealistisena haihatteluna vastassaan todellisuuden painolasti – kirjaimellisesti, koska pelin käyttämä rahayksikkö on nimeltään réal. Kohtauksen päätteeksi Retoriikka huikkaa laittavansa tulituskomppaniat valmiiksi. ”Ei voi valmistaa munakasta rikkomatta muutamaa biljoonaa kananmunaa”, Retoriikka toteaa epäröivälle pelaajalle. Kommunismissa elää historian syklinen väijäämättömyys. Samalla peli sitoo pelaajan esittämät näkemykset työväen oikeuksista ja kapitalismin sortorakenteista suurempaan historialliseen epäonnistumisen jatkumoon.

Robert Kurvitz on ilmaissut pääasiallinen poliittisen koulutuksensa juontavan virolaisesta punkista (Nelson 2019). Tutkimuksessaan virolaisten punkkarien arvomaailmasta Joonas Vangonen (2017) on selvittänyt, että punk symbolisoi heille ennen kaikkea ympäröivän maailman negatiivisuutta. Tämä negatiivisuuden ajatus hallitsee *Disco Elysiumin* suhtautumista ideologioihin. Yhtäältä ne kaikki ansaitsevat tulla pilkatuksi ja perusolettamuksiltaan horjutetuksi. Toisaalta moralismin ideologian kautta peli kuitenkin argumentoi, ettei ideologiattomuuskaan ole mahdollista. Konfliktista pois jääminen on ideologinen päätös itsessään. Kaikki epäonnistumiset eivät ole samanarvoisia.

Pelin huumori mahdollistaa suorapuheisuuden, jolla se leikkaa läpi ideologioiden ulkokuoresta ja paljastaa niiden sisäiset rakenteet. Tätä huumorin funktiota on korostanut muun muassa Anu Korhonen: huumori on aina vallankäyttöä ja sen avulla on ollut mahdollista esittää näkemyksiä ja tulkintoja, jotka vakavamielisemmin ilmaistuna olisivat vastaavissa kulttuurisissa tilanteissa sosiaalisesti mahdottomia (Korhonen 2013, 10–11; ks. myös Eagleton 2019, 136–140). Pelissä huumorin kohteena on lähes aina pelihahmo itse ja hänen omaksumansa aatteet. Kuten hahmo voi sen itse ilmaista: ”Olen turpea vanha juoppo pulisongeissa ja diskohousuissa. Jos minulla ei ole vitsiä hihassani – se olen minä itse.” Pelin maailma kieltäytyy lähes systemaattisesti antamasta myöten pelihahmon esittämille käsityksille sen perusluonteesta.

Selkeimmin tätä edustaa pelaajan pari Kim Kitsuragi, joka kylmäpäisenä ja asiallisena kieltäytyy myötäilemästä pelaajan pahimpia päähänpinttymiä ja nuhtelee tätä toistuvasti tämän ylilyönneistä. Pelissä on lukuisia haasteita, joissa sekä onnistuminen että epäonnistuminen johtavat epäonnistumiseen – eronaan vain kokoluokka. Etsivä2 ei kykene pelin alkupuolella vakuuttamaan Kim Kitsuragia, että murhan taustalla on yliluonnollisia voimia, vaikka peli

hänelle mahdollisuuden suokin. Onnistuminen haasteessa merkitsee vain, että Kitsuragi tulkitsee yrityksen myötämielisemmin, nähden sen merkinä protagonistin syyllisyydentunnosta paikallaan junnaavasta tutkinnasta.

Huumorin voi nähdä osaksi pelin moraalijärjestelmää. Mitä villimmin ja absurdimmin pelaaja pelissä käyttäytyy, sitä varmemmin hän voi olettaa joutuvansa pelin pilkan kohteeksi. Niinpä *Disco Elysium* kutsuu pelaajaa pohtimaan suhdettaan pelihahmoonsa. Juulin (2013, 91–96) mukaan tragedian toteuttaminen peleissä on historiallisesti ollut haastavaa, koska pelit sitouttavat yhteen protagonistin ja pelaajan onnistumiset. *Disco Elysium* kyseenalaistaa pelaajan ja hänen pelihahmonsä klassisen suhteen, jossa pelaajan pyrkimys on saattaa pelihahmo kohti onnistumista (Lankoski 2011, 296–298). Peli kysyy, saako pelaaja enemmän mielihyvää pelihahmon onnistumisesta vaiko siitä, että luo tästä erään kriitikon sanoin täydellisen ”roskakatastrofin” ja nauttii päähenkilöön kohdistuvasta pilkasta (Marshall 2019).

Pahat apinat suurella pallolla – *Disco Elysiumin* maailmankuva

Antamissaan haastatteluissa Robert Kurvitz on toistuvasti korostanut maailmanrakennuksen merkitystä *Disco Elysiumin* tuotannossa. Maailma on työstetty pohjaten roolipelisysteemiin, jota Kurvitz on kehittänyt vuosikymmeniä ja johon sijoittuu myös hänen kirjoittamansa vironkielinen romaani *Püha ja õudne lõhn* (Viro 2013, engl. *Sacred and Terrible Air*). Pelin tuotantofilosofian ensimmäiseksi periaatteeksi on listattu:

Me teemme yhden järjestelmän, yhden maailman – ja se on siinä. Kaikki sisältyy tähän yhteen rakennelmaan. Kaikki kyvykkyytemme systemaattiseen ajatteluun, kaikki tietomme historiasta. [...] Teemme maailmasta niin valmiin ja totaalisen kuin pystymme. Ja sitten olemme valmiit. Pistämme sen pakettiin ja lähetämme maailmaan, Uuden Testamentin tavoin (Kurvitz 2016).

Totaalijärjestelmän ajatus näkyy pelissä selkeästi. Peli sijoittuu ajallisesti noin viikon mittaiseen periodiin Revacholin kaupungin yhdessä pienessä kaupunginosassa, Martinaisen telakka-alueella. Alue on rajattu, mutta syvä, kuin ikkuna pelin taustalla toimivaan laajempaan maailmaan. Tätä maailmaa hallitsee pelin totaalijärjestelmästä kumpuava holistinen näkemys, jossa se on nähtävissä yhtenäisten periaatteiden kokonaiseksi sitomana. Kun Wild Pines -yhtiön edustaja puhuu ”infrakulttuurin”² mahdottomuudesta, koska mikä tahansa pyrkimys ”suprakulttuurin” ulkopuolelle tulee väistämättä sen osaksi, puhuu hän pohjimmiltaan maailman jakamattomuudesta. Yksi näkemys pelin maailmankuvaan onkin, ettei se sisällä lukuisia kilpailevia ideologioita järjestelmiä, vaan että maailmaa hallitsee yksi ideologinen järjestelmä, jonka osatekijöitä yksittäiset ideologiat ovat.

Ensimmäinen kohtaaminen tämän maailmankuvan kanssa voi tapahtua jo pelin aloituskohtauksessa ennen pelihahmon virkoamista tyhjyydestä. Pelin ensimmäinen dialogi käydään pelaajan, hänen liskoaivojensa ja hänen limbisen järjestelmänsä välillä. Pelaaja voi tiedustella jälkimmäiseltä, mikä häntä odottaa valvemaailmassa. Limbinen järjestelmä vastaa: ”Se on oikeastaan vain joukko pahoja apinoita tappellessa keskenään suurella pallolla.” Päästäkseen etenemään pelaajan täytyy kysyä limbisiltä aivoilta lisäkuvausta kamppailusta, mihin tämä vastaa: ”Kilpailua resursseista? Vain tyhmä kuvaus, jonka nappasit jostain. Se, mitä haluat muistaa, on tämä: sinun täytyy

2 ”Infrakulttuuri” on pelin termi vastakulttuurille. Sen vastakohta on valtakulttuuri, eli ”suprakulttuuri”.

lyödä muita pahoja apinoita naamaan tai häviät.” Limbisen järjestelmän tarjoamassa maailmankuvassa ideologiat ja niiden materialistiset perusteet, eli kamppailu resursseista, ovat vain hienomman kuuloista kattausta jonkin perinpohjaisemman ylle; suuremman ja groteskimman kilpailuvietin, jota ”apinat” pakonomaisesti tottelevat.

Etsivä2 kävi tämän keskustelun ennen heräämistään, kun taas Etsivä1 ei. Täten kuva maailmasta joukkona pahoja apinoita tappelemassa suurella pallolla nousi toistuvasti Etsivä2:n maailmankuvassa, kun taas Etsivä1:lle vastaavaa ei käynyt. Kun hahmoni vajosi hetkeksi tajuttomuuteen pelin alkupuolella, kysyi limbisen järjestelmä Etsivä2:lta, josko pahat apinat olivat alkaneet huutaa vielä. Vastaavaa keskustelua ei Etsivä1 käynyt. Samoin myöhemmin pelissä keskustellessaan maailman perusluonteesta Wild Pines -yhtiön edustajan kanssa Etsivä2 saattoi kysyä, mikäli kommunistista vallankumousta ja sen kukistamista olisi mahdollista kuvailla joukkona apinoita tappelemassa.

Krijn Thjis on kirjoittanut historian suurista kertomuksista ja niiden siirtymisestä pienempiin, paikallisempiin konteksteihin. Hän on hahmottanut *master-copy*-dynamikan, jossa suuret kertomukset ovat historiallisen tulkinnan *master*-nauhoja, joiden sisältö ja muoto on mahdollista kopioida eteenpäin ja täten tuottaa uudelleen yhä erilaisissa konteksteissa. (Thjis 2008, 68–69.) *Disco Elysium* simuloi tätä kertomusten siirtymistä. Limbisen järjestelmä esittää suuren kertomuksen pelin maailmasta ja tämän jälkeen kyseinen kertomus tulee toistetuksi ja paikoin myös muokatuksi ja debatoiduksi pelin kuluessa. Se esitetään pelaajalle, mutta tämän ei ole pakko hyväksyä sitä.

Pelin selkein symboli toistuvalla maailmankuvalla on disko. Se on vuosikymmenten takainen musiikkikulttuuri, jonka kulta-aikaan päähahmo takertuu. Hän on elävä reliikki, jaloissaan käärmeennahkakengät ja yllään vuosikymmeniä ajastaan irrotettu bleiseri. Kasvoillaan pelihahmo kantaa Ilmettä, jonka alkuperää hän voi Ensyklopedia-kyvyllä pelin alussa pyrkiä selvittämään tuijottaessaan peilistä hirviömäiseksi kuvailtuja kasvojaan, joita ei tunnista (kuva 3).



Kuva 3. *The Expression*.

Onnistuneen heiton ansiosta Ensyklopedia valaisee Etsivä2:a:

Tarpeeksi aikaa oli kulunut epäonnistuneesta Vallankumouksesta, että pienen hetken ajan vapaa markkinatalous oli tuntunut lajimme lopulliselta, kiistattomalta elintavalta. [...] Asiat olivat hyvin. Kaikki sujui kuin tanssi. Ihmiset tekivät kullan-ja-shampanjan värisiä sisätiloja ja julkisivuja ajan hengessä ja kutsuivat sitä Uudeksi Tyyliksi. Mutta, vielä tärkeämmin – disko tapahtui. [...] Se tarkoitti vain yhtä asiaa: Guillaume Le Million! [...] Diskomusiikin välkehtivästä kiepunnasta [...] Guillaumen vaaleat hiukset ilmaantuivat ruudulle. Hän lauloi jotain hevonnaskaa. Ja sitten hän teki *Ilmeen*.

Disko nousee pelissä kadonneen kulta-ajan nostalgiseksi symboliksi, mutta sen kultaisuus näyttäytyy arveluttavana. Disko musiikkityylinä oli vain jotain ”hevonnaskaa”, mutta kimalle supertähden ympärillä ja ilme tämän naamalla oli sen kulttuurisen ilmiön ytimessä. Diskon kautta kapitalismi oli yrittänyt esiintyä totaalisen maailmankuvana, suurkertomuksena, mutta aika oli todistanut kuvan valheeksi ja kääntänyt sen itseään vastaan. Laittamalla Guillaume Le Millionin ajatuskabinettiinsa pelaaja voi selvittää tähden kuolleen kiertueella autoeroottiseen asphyksiaatioon hittilaulu ”Wonderlandin” jumittaessa taustalla. Peli alleviivaa: ”Ja kyllä, voit ottaa tämän metaforana Revacholille 30-luvulla.” Unissaan pelihahmo näkee itsensä pihapuuhun diskopallon alle hirtettynä vainajana. Disko petettyine lupauksineen on sitonut sisäänsä ajatuksen toivosta ja kiskonut sen tulevaisuudesta kohti historiaa.

Diskon lupaus historian päättymisestä luo paralleleja Francis Fukuyaman vastaavaan väitteeseen Neuvostoliiton sorruttua. Fukuyamalle historia oli ideologioiden kamppailua, joka oli tullut nyt tiensä päähän (Fukuyama [1992] 2006). Paralleelia alleviivaa Etsivä2:n Wild Pines -edustajan kanssa käymä keskustelu Revacholin kaupunkiin liittyvästä lupauksesta, jonka mukaan historia tulisi siellä ratkaistuksi. Revachol olisi paikka, jossa ”aikamme kauheimmat kysymykset tulevat vastatuiksi – jännitteet ovat korkeimmillaan, jakolinjat syvimmillään”. Tämäkin lupaus epäonnistui: vallankumous tuli ja meni, vain suuret kysymykset jäivät elämään. Wild Pines -edustaja toteaa, ettei nykyhetki ole tärkeä: ”Me synnyimme, kun tomu oli jo asettunut, tuhannesosasekunnin liian myöhään.” Historian tärkeät hetket oli käyty jo läpi eikä tulevaisuudella ollut tarjottavaa.

”Menneisyys on tulevaisuus – mutta tulevaisuus on kuollut”

Tuijotettuaan kasvojaan hotellihuoneensa peilissä voi pelihahmo yrittää poistaa diskon Ilmettä kasvoiltaan Sähkökemian-kyvyllä. Haaste on niin suunnaton, että siinä onnistuminen pelin alkupuolella vaatii kriittisen onnistumisen. Pelihahmo on menneisyytensä vanki, kyvytön päästämään irti diskon lupauksesta. Sama koskee Revacholin maailmaa, jossa epäonnistuneen vallankumouksen varjo peittää alleen mahdollisuuden edes ajatella tulevaa.

Pelin loppuratkaisussa (SPOILER) selviää, ettei murhalla ollut mitään tekemistä nousevan lakon tai siihen liittyvien jännitteiden kanssa. Murhaaja oli saarelle telakka-alueen ulkopuolelle majoittunut kommunistisotilas, joka jatkoi vuosikymmenten takaista vallankumoussotaa. Siinä missä päähenkilö on nostalgisesti lukittuna diskoon lupausten ja toivon aikana, niin myös pelin lopullinen antagonisti – ja hänen myötään koko pelin kuvaama telakka-alue – oli vangittuna menneisyyteen, tuomittuna elämään kauan sitten epäonnistuneen vallankumouksen ideologista taistoa vailla toivoa voitosta.

Michael Freedenin (2009a, 4) mukaan ideologiat puolustautuvat epäonnistumisyytöksiä vastaan siirtämällä visioitaan tulevaisuuteen. Tällöin niiden epäonnistuminen ei määriy nykyisyydessä, vaan siinä, missä määrin tämä tulevaisuuden visio resonoi ideologian kohdeyleisössä. *Disco Elysiumissa* ideologiat eivät kuitenkaan kykene tarttumaan tulevaisuuteen ja niinpä niistä tulee vitsien kohteita. Niiden lupaukset suuntaavat menneisyyteen, jossa niiden tyhjyys on paljastunut.

Samalla pelin ideologisten konfliktien kiertokulku sitoutuu aikaan, joka itsessään on päättymässä. Pelin maailman ainoa selkeästi fantastinen elementti on Kalpeus (*The Pale*) – maailman reunamia peittävä sumumainen massa, jonka sisällä materia, fysiikan lait ja jopa aika lakkaavat toimimasta. Pelin myötä pelaajalle voi selvitä, että Kalpeus on leviämässä halki pelin tuhoon tuomittuun maailmaan ja tulee lopulta syömään sisäänsä sen koko pinta-alan (Trahan 2020). ”Disco Elysium” on nimi, jonka pelaaja voi antaa neljän nuoren vanhaan kirkkoon perustamalle yökerholle. Sen keskellä on täydellisen hiljaisuuden piste – reikä maailmassa, jonka peli implikoi olevan merkki Kalpeuden saapumisesta Revacholiin. Yksi nuorista kommentoi nimeä: ”Menneisyys on tulevaisuus – mutta tulevaisuus on kuollut!”

Keskusteluistaan Kalpeuden läpi ajaneen rekkakuskin kanssa pelaaja voi oppia Kalpeuden syövän sille altistuneelta ihmiseltä kyvyn erotella aikaa. Menneisyys ja nykyisyys muodostuvat yhdenvertaisiksi. Kalpeuden aikaluonne tuottaa fantastisen metaforan Revacholia hallitsevalle aikakäsitteelle, jossa menneisyys epäonnistumisineen syö sisäänsä nykyisyyden ja kiihdyttää mahdollisuuden tulevaisuudesta. Telakka-alueella vanhukset pelaavat petankkia kraatterissa, jonka on jättänyt jälkeensä vallankumouksen kukistanut tykistötyli. Halki kaupunkikorttelin voi pelaaja löytää seinämiin jääneitä luodinreikiä ja asekatkōjä. Sodan murjomien asuntojen asukkaat on kuvattu historian raunioissa kuokkivina vieraina. Historia epäonnistumisineen kummittelee kaupungin yllä eikä jätä sitä rauhaan.

Lopuksi: Epäonnistumisen ideologia

Disco Elysium on peli epäonnistumisesta. Samalla se on simulaatio 2010-luvun lopun poliittiseen hetkeen johtaneista historiallisista ja ideologisista linjastoista. Tämä on sen manifestisuuden perusydin. Se kanavoi hetkeä, jossa uusliberalismin muodossa valtaan noussut paradigma on esittänyt heikkoutensa ja avannut kentän vanhojen, jo epäonnistuneiden ideologioiden nousulle (ks. Brown 2019; myös Harvey 2005). Tämä näkemys nykyhetkestä on se historiallinen suuri kertomus, jonka rakenteen peli on kopioinut sisäänsä ja jonka pohjalta se pelikokemuksensa luo. Ajatusta heijasteli myös *Time*-lehti kuvaillessaan sitä videopeliksi, ”joka on juurtunut syvälle menneeseen, mutta katsoo kuitenkin tulevaan. Se on sellainen videopeli, joka voi syntyä vain vuosikymmenen vaihteessa, siinä erityisessä hetkessä, kun jotain päättyy ja jotain uutta puolestaan syntyy” (Gault 2019).

Disco Elysium esittäytyy siirtymäajan mediatuotteena. Se rakentaa fantasian ekstrapoloidun kuvaelman nykyhetkestä ja täten pyrkii paljastamaan sitä hallitsevat lainalaisuudet. Aivan kuten pelissä Revachol on paikka, jonka lupauksena oli simuloida pelin ideologioiden suurten kysymysten kamppailu, niin myös peli itsessään on rakentunut simuloimaan nykyhetkeen johtaneen historian hallitsevia ideologisia konflikteja maailmassa, joka on tuotettu systemaattisesti tätä tarkoitusta varten. Pelin maailma esittäytyy todenpuhuvana

hypertodellisuutena, jossa ideologioiden perimmäiset totuudet ja niitä hallitsevat impulssit esittäytyvät raaimmassa muodossaan.

Michael Freeden on esittänyt, että epäonnistuminen tulisi nähdä *kaiken* poliittisen ajattelun oletuslopputuloksena. Hän ei tarkoita tällä sanoa, että poliittinen ajattelu olisi turhaa tai viallista, vaan että normalisoimalla epäonnistuminen hävitetään binäärinen ajatus, että ideologiat joko onnistuvat tai epäonnistuvat totaalisesti. (Freeden 2009b, 144–145.) Samoin *Disco Elysium* esittää, että epäonnistuminen tulisi nähdä ihmisyyden oletusarvona. Pelin pelaaminen epäonnistumista vältellen on tylsää ja pitkälti mahdotonta. Peli kannustaa ottamaan riskejä ja seuraamaan mitä omituisimpia ajatuskulkuja niiden loppuun asti. Se reflektoi tätä pelaamisen ja elämän yhteen kietoutumaa pelistä löytyvän nopantekijän kautta. Nopantekijä filosofoi: ”Aina kun heität noppaa, jotain katoaa. Joku vaihtoehtoinen loppu, tai täysin erilainen maailma.” Päätös olla heittävä kuitenkin tarkoittaa kaikkien mahdollisuuksien katoamista. Elämä ilman epäonnistumista ei ole todellisuutta.

Lähteet

Aarseth, Espen (2007) Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games. *Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies* vol. 9, 35–44.

Adams, Jon (2019) Why We Play Role-Playing Games. Teoksessa Sascha Pöhlmann (toim.) *Playing the Field: Video Games and American Studies*. Oldenbourg: De Gruyter, 185–194.

Arguello, Diego (2020) Why I Love Failing in Disco Elysium. *PC Gamer*. Saatavilla: <<https://www.pcgamer.com/why-i-love-failing-in-disco-elysium/>> (linkki tarkistettu 5.5.2020).

Arjoranta, Jonne (2015) Johdanto. Teoksessa Jonne Arjoranta (toim.) *Lähipeluu: Luentoja digitaalisista peleistä*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 5–8.

Bogost, Ian (2007) *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*. Cambridge: The MIT Press.

Bos, Daniel (2018) Answering the *Call of Duty*: Everyday Encounters with the Popular Geopolitics of Military-Themed Videogames. *Political Geography* vol. 63, 54–64.

Brown, Wendy (2019) *In the Ruins of Neoliberalism: The Rise of Antidemocratic Politics in the West*. New York: Columbia University Press.

Chalk, Andy (2019) Disco Elysium is a “Colossal” Game That Can Take 90 Hours to Finish. *PC Gamer*. Saatavilla: <<https://www.pcgamer.com/disco-elysium-is-a-colossal-game-that-can-take-90-hours-to-finish/>> (linkki tarkistettu 5.5.2020).

Cox, Matt (2018) “We Accommodate for Every Stupid Thing That You Wanna Do” – How *Disco Elysium* Makes Detective Games Work. *Rock Paper Shotgun*. Saatavilla: <<https://www.rockpapershotgun.com/2018/05/29/disco-elysium-rpg-details/>> (linkki tarkistettu 5.5.2020).

Cresswell, Tim (1996) *In Place/Out of Place: Geography, Ideology, and Transgression*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Eagleton, Terry (2019) *Humour*. New Haven: Yale University Press.

Foong, LM (2020) *Disco Elysium* is an Enchanting Lesson on Failure. *Decon Recon*. Saatavilla: <<https://deconrecon.asia/feature/disco-elysium-is-an-enchanting-lesson-on-failure/>> (linkki tarkistettu 16.10.2020).

Frasca, Gonzalo (2003) Simulation versus Narrative. Teoksessa Mark J.P. Wolf & Bernard Perron (toim.) *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, 221–235.

Freeden, Michael (2009a) Editorial: What Fails in Ideologies? *Journal of Political Ideologies* vol. 14(1), 1–9.

Freeden, Michael (2009b) Failures of Political Thinking. *Political Studies* vol. 57, 141–164.

Freeden, Michael (2013) *The Political Theory of Political Thinking: The Anatomy of a Practice*. Oxford: Oxford University Press.

- Freeden, Michael (2019) *Mitä on ideologia?* Tampere: niin & näin.
- Fukuyama, Francis (2006 [1992]) *The End of History and the Last Man*. New York: Free Press.
- Gault, Matthew (2019) The 10 Best Video Games of the 2010s. *TIME*. Saatavilla: <<https://time.com/5752663/best-video-games-2010s-decade/>> (linkki tarkistettu 5.5.2020).
- Geertz, Clifford (1973) *The Interpretation of Cultures. Selected Essays by Clifford Geertz*. New York: Basic Books.
- Gray, Kishonna L.; Voorhees, Gerald & Vossen, Emma (toim.) (2018) *Feminism in Play*. Cham: Springer International Publishing AG.
- Hallila, Mika (2006) *Metafiktion käsite: Teoreettinen, kontekstuaalinen ja historiallinen tutkimus*. Joensuu: Joensuun yliopisto.
- Harvey, David (2005) *A Brief History of Neoliberalism*. New York: Oxford University Press.
- Heliö, Satu (2004) Role-Playing: A Narrative Experience and a Mindset. Teoksessa Markus Montola & Jaakko Stenros (toim.) *Beyond Role and Play: Tools, Toys, and Theory for Harnessing the Imagination*. Helsinki: Ropecon ry., 65–74.
- Jackson, Gita (2019) *Disco Elysium* Developers Shout Out Marx and Engels in Game Awards Victory Speech. *Kotaku*. Saatavilla: <<https://kotaku.com/1840436684>> (linkki tarkistettu 5.5.2020).
- Janecek, G. J. (2012) ZAUM. Teoksessa Roland Greene, Stephen Curshman, Clare Cavanagh, Jahan Ramazani & Paul Rouzer (toim.) *The Princeton Encyclopedia of Poetry and Poetics*. Princeton: Princeton University Press, 1552.
- Juul, Jesper (2013) *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge, Lontoo: The MIT Press.
- Kallioniemi, Kari & Kärki, Kimi (2019) Populaarikulttuurin estetisoima ja normalisoima natsismi. *Lähikuva* 1/2019, 67–71. Saatavilla: <<https://doi.org/10.23994/lk.80167>>.
- Karhulahti, Veli-Matti (2015) *Adventures of Ludom: A Videogame Geneontology*. Turku: Turun yliopiston julkaisu – Annales Universitatis Turkuensis.
- Korhonen, Anu (2013) *Kiusan henki: Sukupuoli ja huumori uuden ajan alussa*. Helsinki: Atena.
- Kurvitz, Robert (2016) *The Design Ethos of Our Role Playing System*. Saatavilla: <<https://zaum-studio.com/2016/09/30/design-ethos-role-playing-system/>> (linkki tarkistettu 5.5.2020).
- Lankoski, Petri (2011) Player Character Engagement in Computer Games. *Games and Culture* vol. 6(4), 291–311.
- Linderoth, Jonas & Mortensen, Torill Elvira (2015) Dark Play: The Aesthetics of Controversial Playfulness. Teoksessa Torill Elvira Mortensen, Jonas Linderoth & Ashley ML Brown (toim.) *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*. New York: Routledge, 3–14.
- Maier, Patricia (2019) Mobility and Choices in Role-Playing Games. Teoksessa Sascha Pöhlmann (toim.) *Playing the Field: Video Games and American Studies*. Oldenbourg: De Gruyter, 65–77.
- Manne, Kate (2018) *Down Girl: The Logic of Misogyny*. London: Penguin Books.
- Marshall, Cass (2019) I Love Being a Trash Disaster in *Disco Elysium*. *Polygon*. Saatavilla: <<https://www.polygon.com/2019/12/24/21001727/disco-elysium-choices-bad-guy-run>> (linkki tarkistettu 5.5.2020).
- McCarthy, Caty (2019) How the “Last Living Soviet Video Game Developers” Recruited Chapo Trap House for *Disco Elysium*. *USgamer*. Saatavilla: <<https://www.usgamer.net/articles/disco-elysium-chapo-trap-house-podcast-voice-acting-feature>> (linkki tarkistettu 5.5.2020).
- McDonald, Tim (2019) *Disco Elysium* Killed Me in Three Minutes, with a Ceiling Fan. *PC Invasion*. Saatavilla: <<https://www.pcinvasion.com/disco-elysium-killed-me-in-three-minutes-with-a-ceiling-fan/>> (linkki tarkistettu 5.5.2020).
- Montola, Markus (2012) *On the Edge of the Magic Circle: Understanding Role-Playing and Pervasive Games*. Tampere: Tampere University Press.
- Mortensen, Torill Elvira (2015) Keeping the Balance: Morals at the Dark Side. Teoksessa Torill Elvira Mortensen, Jonas Linderoth & Ashley ML Brown (toim.) *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*. New York: Routledge, 154–170.
- Muriel, Daniel & Crawford, Garry (2018) *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. London: Routledge.
- Mähkä, Rami (2016) Basil Falty ja “esitatcherilaisuus” sarjassa *Pitkän Jussin majatalo*. *Lähikuva* 1/2016, 26–47. Saatavilla: <<https://doi.org/10.23994/lk.58359>>.

Mäyrä, Frans (2008) *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Los Angeles, Lontoo, New Delhi, Singapore: SAGE Publications.

Nelson, Samantha (2019) Why the Creator of Disco Elysium Hasn't Read the Reviews, and What's Next for the IP. *The Escapist*. Saatavilla: <<https://www.escapistmagazine.com/v2/why-the-creator-of-disco-elysium-hasnt-read-the-reviews-and-whats-next-for-the-ip/>> (linkki tarkistettu 5.5.2020).

Puchner, Martin (2006) *Poetry of the Revolution. Marx, Manifestos, and the Avant-Gardes*. Princeton and Oxford: Princeton University Press.

Robin, Corey (2018) *The Reactionary Mind: Conservatism from Edmund Burke to Donald Trump*. Oxford: Oxford University Press.

Ryan, Marie-Laure (2006) *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Sicart, Miguel (2009) *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: The MIT Press.

Street, John; Inthorn, Sanna & Scott, Martin (2013) *From Entertainment to Citizenship: Politics and Popular Culture*. Manchester: Manchester University Press.

Taylor, Nicholas & Voorhees, Gerald (toim.) (2018) *Masculinities in Play*. Cham: Springer International Publishing AG.

Thjis, Krijn (2008) The Metaphor of the Master: "Narrative Hierarchy" in National Historical Cultures of Europe. Teoksessa Stefan Berger & Chris Lorenz (toim.) *The Contested Nation: Ethnicity, Class, Religion, and Gender in National Histories*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 60–74.

Trahan, Philip (2020) The World of Disco Elysium Explained. *Game Rant*. Saatavilla: <<https://gamerant.com/disco-elysium-world-explained/>> (linkki tarkistettu 5.5.2020).

Vangonen, Joonas (2017) Research Project: Estonian punk (1985–1995). *Pop History*. Saatavilla: <<https://pophistory.hypotheses.org/2434>> (linkki tarkistettu 5.5.2020).

White, William J.; Arjoranta, Jonne; Hitchens, Michael; Peterson, Jon; Torner, Evan & Walton, Jonathan (2018) Tabletop Role-Playing Games. Teoksessa José P. Zagal & S. Deterding (toim.) *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. New York: Routledge, 65–86.

ZA/UM (2016) Announcing No Truce With the Furies. Saatavilla: <<https://zaumstudio.com/2016/06/09/233/>> (linkki tarkistettu 5.5.2020).

ZA/UM (2020) Disco Elysium by ZA/UM. Saatavilla: <<https://zaumstudio.com/>> (linkki tarkistettu 15.10.2020).

Kimmo Ahonen ja Rami Mähkä

Kimmo Ahonen, FT, Tampereen yliopisto, Pori

Rami Mähkä, FT, digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto

IMPERIALISTINEN TRIPPI KAUKOITÄÄN: Coppolan *Ilmestyskirja. Nyt* Vietnamin sodan historiatulkintana



Vietnamin sota jätti syvät traumat yhdysvaltalaiseen yhteiskuntaan ja kulttuuriin. Yhdysvaltalaiset Vietnamin sota -elokuvat ovat muokanneet mielikuvia sodasta ja toimineet välineinä kansakunnan menneisyyden hallintaan. Tarkastelemme artikkelissamme Francis Ford Coppolan ohjaamaa elokuvaa Ilmestyskirja. Nyt (Apocalypse Now, 1979) Vietnamin sodan historiatulkintana. Coppola pyrki mahdollisimman kokonaisvaltaiseen tulkintaan Vietnamin sodasta, minkä seurauksena elokuva on imperialistinen trippi Yhdysvaltain lähimenneisyyteen.

1 Caputon kirjasta ja sen vastaanotosta ks. Koivisto 2016a, 382–384.

Jokaisen joka taisteli Vietnamissa, on pakko myöntää, jos on itselleen rehellinen, että hän nautti taistelun vastustamattomasta viehätyksestä. (Caputo 1978, 11.)

Nämä hätkähdyttävät sanat kirjoitti Vietnamin sodan veteraani Philip Caputo esipuheeseensa romaanissaan *Pelätä ja tappaa* (*A Rumor of War*, 1977), joka on muistelmateos Caputon omasta sotakokemuksesta. Hätkähdyttäviä ne ovat siksi, että puhe taistelun ”viehätyksestä” on ristiriidassa Caputon realistisen ja sodan julmuutta korostavan näkökulman kanssa. Hätkähdyttävä romaani on myös siksi, että Caputo myöntää avoimesti osallisuutensa vietnamilaisten siviilien surmaamiseen.¹ Tämä ristiriita sodan kauheaa kauneutta estetisoivan ja sitä sodanvastaisesti kritisoivan näkökulman välillä on läsnä myös Hollywoodin Vietnamin sota -elokuvien historiassa. Erityisesti se on läsnä Francis Ford Coppolan ohjaamassa elokuvassa *Ilmestyskirja. Nyt* (*Apocalypse Now*, 1979).

Coppolan ja John Miliuksen käsikirjoittama *Ilmestyskirja. Nyt* on tarina USA:n armeijan erikoisjoukkojen kapteenin Benjamin L. Willardin (Martin Sheen) saamasta salaisesta erikoistehtävästä. Kapteeni Willardin on etsittävä ja eliminotava eversti Kurtz (Marlon Brando), joka on karannut USA:n armeijasta ja joka piileskelyn sijaan käy omaa raakaa sotaansa Kambodžan viidakossa. Laivaston tykkiveneellä pitkin loppumattoman tuntuista jokea ylävirtaan vievä matka Kurtzin luo muodostaa tarinan dramaattisen jännitteen. Elokuva on

pintatasoltaan Willardin kehityskertomus, mutta se ei noudata Hollywoodin sotaelokuvan konventioita, vaan laventuu myyttisen sankaruuden kritiikiksi ja sodankäynnin olemuksen pohdinnaksi (Rosenqvist 2016, 466). Elokuvan käsikirjoituksen tausta on Joseph Conradin romaani *Pimeyden sydän* (*Heart of Darkness*, 1902), kuvaus 1800-luvun lopun kolonialismista ja imperialismista. Kuitenkin elokuva on ennen kaikkea harvinaisen terävänäköinen tulkinta Vietnamin sodasta.

Tarkastelemme artikkelissamme *Ilmestyskirja*. *Nyt* -elokuvaa ja sen pyrkimystä luoda kokonaisvaltainen tulkinta yhdysvaltalaisesta Vietnamin sodan kokemuksesta Vietnamin. Tutkimuskysymyksemme on, miten *Ilmestyskirja*² tulkitsee Yhdysvaltojen käymää Vietnamin sotaa. Mitä аспектеja nostetaan esiin ja miten niitä käsitellään? Keskitymme artikkelissamme *Ilmestyskirjan* historialliseen kontekstualisointiin, jossa sitä tarkastellaan suhteessa Vietnamin sodan ja Hollywoodin Vietnam-kuvausten historiaan. Coppolan *Ilmestyskirjaa* on mielekästä käsitellä paitsi elokuvataiteellisena merkkiteoksena myös historiapolitiittisena ja -kulttuurisena representaationa. Jälkimmäinen näkökulma on usein jäänyt taka-alalle, kun huomio on kiinnittynyt enemmän *Ilmestyskirjan* analyysiin audiovisuaalisena tuotteena.

Populaarina taiteen muotona elokuva osallistuu menneisyyden työstämiseen kansallisella tasolla – oli kyseessä sitten julkisesti rahoitettu dokumentti-elokuva tai suuren budjetin Hollywood-elokuva. Elokuva voidaan ymmärtää osana *historiapolitiikkaa*, eli tapoja, joilla historiaa käsitellään ja käytetään yhteiskunnassa. Kuten termi vihjaa, historian käsittelyllä nähdään aina olevan poliittinen tarkoituspäätös. (Ks. esim. Torsti 2008.) Grindon (1994, 15–16) painottaakin, että näytävä historiallinen epookki ei ole pelkkä passiivinen lavaste elokuvan tarinalle vaan aktiivisen historiallisen merkityksellistämisen väline. Grindon (ibid., 223–225) esittää itse asiassa varsin provokatiivisesti, että historiallinen fiktioelokuva on ennen kaikkea poliittinen lajityyppi. Tämä johtuu hänen mukaansa siitä, että toimiessaan sosiaalisena muistina historiallinen elokuva pyrkii assosioimaan yksilön suurempiin toimijoihin kuten valtioon, sekä henkilöt laajempiin, henkilöimättömiin historiaa muokkaaviin, perusluonteeltaan poliittisiin voimiin. Tämän voi katsoa soveltuvan myös *Ilmestyskirjan* tulkintaraamiksi.

Toisaalta *Ilmestyskirjassa* ei ole koherenttia poliittista sanomaa tai edes implikaatiota, jotta elokuvaa voisi pitää poliittisesti motivoituna. Pikemminkin se pyrkii tarkastelemaan menneisyyttä monesta näkökulmasta. Voimakkain näkökulma on Willardin, koska hän on tarinan keskushenkilö. Willard on sekä omistautunut ammattisotilas että koko ajan kriittisempi Yhdysvaltojen sodankäyntitapoja kohtaan. Silti kumpaakaan näistä ei nosteta hallitsevaksi moodiksi tai asenteeksi.

Coppolan viehtymys kerronnallisiin ja ideologisiin ristivetoihin on ollut näkyvillä jo ennen *Ilmestyskirjaa*, mistä on esimerkkinä hänen käsikirjoittamansa toiseen maailmansotaan sijoittuva sotaelokuva *Panssarikenraali Patton* (*Patton*, Franklin J. Schaffner, 1970). Se käsittelee kenraali Pattonin ristiriitaista hahmoa samanaikaisesti sekä ihailevasti että kriittisesti. Elokuvan käsikirjoittaja Coppola kertoo *Pattonin* Blu-ray-julkaisun oheismateriaalissa harkinneensa tarkkaan, miten Pattonin elokuvassa esittää, sillä elokuva ilmestyi kesken Yhdysvaltoja katkerasti repineen Vietnamin sodan. Coppola toteaa, että elokuvan menestyksen kannalta oli tärkeää puhutella molempia kantoja. Tämä kertoo tavallaan poliittisesta orientaatiosta historialliseen aiheeseen ja toisaalta tasapainoilusta eri näkökantojen välillä. Samalla tarina on kuvaava esimerkki Hollywoodin toimintaideasta: elokuville halutaan varmistaa mahdollisimman suuri yleisöpohja ja kaupallinen menestys.

2 Viittaamme jatkossa elokuvaan lyhennetyllä nimellä *Ilmestyskirja*.

Kun eri näkökulmia pohditaan historian tutkimuksen ja tietokirjallisuuden kautta, voi nostaa esiin kaksi erilaista viimeaikaista teosta. Journalisti Nick Turzen *Kill Anything That Moves: The Real American Vietnam War* (2013) on armoton, yksityiskohtainen silminnäkijäläusuntoihin pohjaava kuvaus usein brutaalista, siviilejä säälimättömästi tavasta, jolla USA sotaa kävi. Historian emeritusprofessori James Wrightin *Enduring Vietnam: An American Generation and Its War* (2017) on puolestaan monipuolinen sosiaali- ja kulttuurihistoriallinen teos, joka käsittelee amerikkalaisten sodankäynnin pimeää puolta mutta korostaa samalla Vietnamin sodan erilaisuutta esimerkiksi maailmansotiin. Ennen näitä tutkimuksia tehty *Ilmestyskirja* pyrki selvästi kokoamaan eri näkökulmia sotaan sitoutumatta mihinkään yhteen argumenttiin tai näkökulmaan sodasta ja sen merkityksestä.

Historialliset elokuvat, jollainen *Ilmestyskirjakin* on, ovat kertomuksia historiasta ja ovat historiapolitiikan ohella osa *historiakulttuuria*. Historiakulttuuria ovat kaikki tavat, joilla yhteisöt muistavat ja representoivat menneisyyttä kouluopetuksesta virallisiin muistopäiviin, museonäyttelyihin, historiikkeihin, poliitikkojen historiaan viittaamiseen sekä akateemiseen historian tutkimukseen. Viimeksi mainittu on historiakulttuurin periaatteessa arvovaltaisista mutta ei yleensä vaikutusvaltaisista muoto. (Salmi 2001, 134–135; Mähkä 2016, 10.) Elokuva on ollut ja on suosittuna taidemuotona edelleen erittäin vaikutusvaltainen historiakulttuurin muoto (ks. myös Mähkä 2018, 46–47). Tämä pätee myös Vietnamin sota -elokuvaan, kuten *Ilmestyskirjaan*. Ne ovat ensi sijassa viihdettä, mutta ne ovat samalla historiapolitiikkaa ja -kulttuuria, jotka ovat menneisyyden käsittelyä ja muistelua. Argumenttimme on, että *Ilmestyskirja* sekä reflektoi Vietnamin sodan historiaa että osallistui sen ”kirjoittamiseen”, mutta taiteellisuutensa vuoksi enemmän historiakulttuurisena kuin -poliittisena tulkintana Vietnamin sodasta.

Viimeksi mainitusta näkökohdasta käsin käsittelemme myös elokuvan tekoprosessiin liittyviä seikkoja, jotka kertovat ikään kuin epäsuorasti siitä mentaliteetista, jolla Yhdysvallat kävi Vietnamin sotaa ja miten *Ilmestyskirjan* tuotantotiimin tapa tehdä elokuvaa paikoin heijasteli tuota mentaliteettia. Tähän viittaa ”imperialistinen trippi” artikkelimme nimessä. Elokuvantekijät toisinsivat sekä tietoisesti että tiedostamattaan Yhdysvaltojen sodanaikaisia asenteita ja toimintakulttuuria niin teknologian kuin vaikkapa huumeidenkäytön osalta.

Käytämme lähteenämme alkuperäisen teatterilevitykseen tuotetun version (1979) ohella vuonna 2001 julkaistua Redux-versiota, sillä se sisältää varsinkin yhden pois leikatun kohtauksen, jossa Yhdysvaltain Vietnamin sota asetetaan laajempaan historialliseen kehykseen. Kolmas tärkeä lähteemme on elokuvan teosta kertova dokumenttielokuva *Pimeyden sydämet: elokuvantekijän ilmestyskirja* (*Hearts of Darkness: A Filmmaker's Apocalypse*, Eleanor Coppola et al., 1991), josta huomattava osa on aikalaismateriaalia elokuvan kuvausprosessista. Pohdimme myös *Ilmestyskirjan* imperialismisuhdetta ja sen luonnetta (sota) speaktaakkelina sekä lopuksi myös elokuvan jälkimainetta ja sen nykyistä historiakulttuurista merkitystä.

Vietnamin sota, Hollywood-elokuva ja *Ilmestyskirja*

Yhdysvallat hävisi Vietnamin sodan, sillä se joutui vetäytymään konfliktista saavuttamatta sotilaallista saati poliittista voittoa. USA:n ulkopoliittikan historiaa tutkineet Holmila ja Roitto (2018, 271–272) huomauttavat, että Yhdysvallat

oli Etelä-Vietnamin ”valtionrakentamisessa” huomattavasti pitemmällä kuin mihin se missään vaiheessa pystyi Irakissa 2000-luvulla (ks. myös Neu 2005, 53–68). Sodan poliittinen, taloudellinen ja inhimillinen hinta oli kuitenkin suurvallalle liian suuri – siis yhdysvaltalaisesta näkökulmasta katsottuna. Yhdysvaltalaisia sotilaita kuoli Vietnamin sodassa 58 000 ja haavoittui yli 153 000. Vietnamilaisten kokemat kärsimykset ovat suurvaltopoliittisessa kertomuksessa jääneet vähemmälle huomiolle.³

Yhdysvaltalaisia Vietnam-elokuvia ei ole mielekästä tutkia etsimällä niistä objektiivista kuvaa Vietnamin ja Indokiinan sodista, joita käytiin vuosina 1946–1989⁴, tai sotien seurauksista Vietnamille. Joka tapauksessa aihe on kiehtonut elokuvantekijöitä 1960-luvulta nykypäivään asti: Vietnamin sodasta on Yhdysvalloissa tehty varovaisestikin arvioiden kymmeniä teatterilevitykseen päätyneitä elokuvia. Lisäksi on ainakin saman verran elokuvia, jotka käsittelevät amerikkalaista kotirintamaa, sodanvastaista liikettä tai joiden päähenkilönä on Vietnamin sodan veteraani.⁵ Harva elokuva on kuitenkin vaikuttanut sodan visuaalisiin mielikuviin yhtä paljon kuin *Ilmestyskirja*.

Sotien moniulotteinen ja monien valtioiden käymä konfliktien vyyhti pelkistyy Hollywood-kerronnassa pääsääntöisesti yhdysvaltalaisjoukkojen ja ”Vietkongin”/pohjoisvietnamaisten väliseksi taisteluksi. Vietnam-kuvausten suhde historiaan muistuttaakin lännenelokuvan suhdetta lännen valloituksen historiaan: Hollywood on muovannut aiheesta oman mytologisoidun todellisuutensa (Ahonen 2016, 435–436; Modleski 2006; Woodman 2006).

Mytologisointi oli vahvasti läsnä jo John Waynen ja Ray Kelloggin ohjaamassa elokuvassa *Vihreät baretit* (*The Green Berets*, 1968), joka muistuttaa enemmän lännenelokuvaa kuin sotaelokuvaa.⁶ Intiaanien tilalla ovat Vietkongin julmat sissit ja yhdysvaltalaiset sotilaat ovat vapauttajia, jotka käyvät moraalisesti oikeutettua sotaa kansainvälisen kommunismin maailmanvalloituspyrkimystä vastaan. *Vihreissä bareteissa* on sanoitettu se Yhdysvaltain ulkopolitiikan ja asenneilmaston perusoletus, joka johti Vietnamin sodan tragediaan. Vietnam oli vain yksi dominonappula kommunismin vastaisessa kamppailussa. Sen taakse jäivät ”toissijaiset” kysymykset kuten kolonialismin



Ilmestyskirja. Nyt on kokonaisvaltainen ja esteettisesti vaikuttava Hollywood-tulkinta Vietnamin sodasta. Huomaa taustalla palava kristittyjen kirkko. Kuva: kuva-kaappaus DVD:ltä.

3 Arviot Vietnamin sodissa kuolleiden määristä vaihtelevat: *British Medical Journal*issa julkaistun tutkimusartikkelin mukaan Vietnamin sodissa kuoli vuosina 1955–1975 yli kolme miljoonaa ihmistä (Obermeyer, Murray & Gakidou 2008). Lisäksi on huomattava, että tappaminen Vietnamissa ei suinkaan päättynyt USA:n vetäytymiseen vuonna 1975.

4 Yhdysvaltojen kohdalla tyyppillinen Vietnamin sodan rajaus sijoittuu vuosien 1945 (toisen maailmansodan loppu) ja 1975 (Etelä-Vietnamin lopullinen tuho) välille. Ks. esim. Neu 2005. Laajemmasta näkökulmasta ks. Young 1991.

5 Vuosina 1964–2020 Vietnamin sotaan sijoittuvia fiktioelokuvia tehtiin Yhdysvalloissa yhteensä noin 40. Kun mukaan lasketaan kotirintamaa ja sotaveteraaneja kuvanneet fiktioelokuvat, muualla kuin USA:ssa tehdyt fiktioelokuvat, amerikkalaiset televisioelokuvat ja dokumenttielokuvat, niin elokuvien kokonaismäärä nousee pariin sataan. Laskelman pohjana olemme käyttäneet Wikipedia-artikkelia ”Vietnam War in Film”.

6 My Lain verilöylyn komentava upseeri William Calley (1971, 161) toteaa tuoreeltaan kirjoittamassaan kirjassa katkerasti, että amerikkalaiset ”ajattelevat mielellään, että sota on sama kuin John Wayne”. Hän vertaa USA:n armeijaa Frankensteinin hirviöön ja toteaa, että hirviötä ei pidä syyttää: USA:n armeijan loi Yhdysvaltojen kansa (ibid., 122–123).

perintö, Etelä-Vietnamin hallinnon korruptoituneisuus tai kommunistisen liikkeen sisäiset ristiriidat (Ahonen 2016, 436–438; Hoberman 2003, 207–213; Neu 2005, passim).

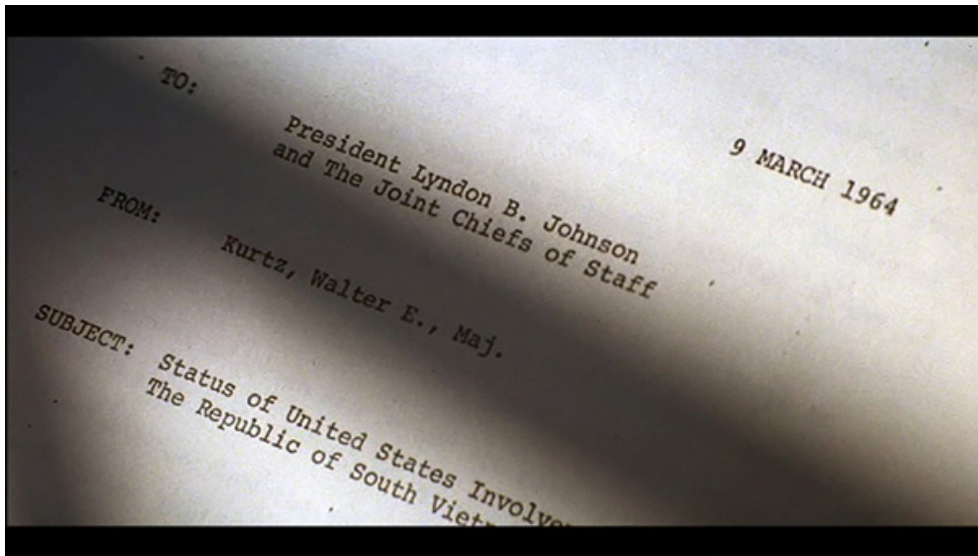
Vietnamin sota ja Watergate-skandaali (1972–1974) murensivat uskoa poliitikkojen luotettavuuteen, Yhdysvaltain erityislaatuisuuteen ja siihen kommunismin vastaiseen globaaliin taisteluun, johon USA:n ulkopolitiikka oli perustunut kylmän sodan alkuvaiheista lähtien (ks. esim. Holmila & Roitto 2018, 251–252). Watergaten ja Vietnamin sodan jälkeisistä pessimistisistä tunnelmista kertoo jotain se, että ensimmäistä kertaa Yhdysvaltain historiassa mielipidetiedusteluihin vastanneiden enemmistö ei suhtautunut tulevaisuuteen optimistisesti (Quart & Auster 2002, 101). Vietnamin sodan amerikkalaisten uhrilukujen kasvaessa sodan kriittiselle tarkastelulle oli ”sosiaalista tilausta” – eli yleisöpotentiaalia – siis myös Hollywoodissa. On silti huomattava, että Vietnamin konflikti sävytti epäsuorasti 1960-luvun lopun ja koko 1970-luvun amerikkalaista elokuvaa. Vietnam oli ensimmäinen länsimainen televisiosota, jossa sodan verinen todellisuus tuli yhdysvaltalaisien olohuoneisiin ennen kokemattomalla tavalla. Hagen (1998, 230–231) onkin todennut, että patrioottisen ja jäsenetyn uutiskatsauksen sijaan Vietnamin sodan televisiokuvat muistuttivat sekavaa ”totuuselokuvakokemusta”. Kuvat olivat lähtökohtaisesti pirstaleisia ja ristiriitaisia, ja niiden hyödyntäminen tarjosi elokuvatekijöille mahdollisuuden yhteiskuntakritiikkiin. Niinpä 1970-luvun amerikkalaiselokuvan kerronnallinen kokeellisuus kytkeytyi myös yhteiskunnalliseen radikalismiin ja eritoten Vietnamin sodan iskeytymiseen kansalliseen tajuntaan (ks. esim. Wood 1989, 85–86).

Vasta sodan päättyttyä Hollywoodissa tuotettiin 1970-luvun jälkipuoliskolla useita Vietnamin sotaan kriittisesti suhtautuneita elokuvia. Coppolan *Ilmestyskirjan* monivaiheinen käsikirjoitus- ja tuotantoprosessi kesti yli vuosikymmenen. Sen alkupisteen voi sijoittaa vuoteen 1967, jolloin John Milius haki vapaaehtoisena Vietnamin sotaan – eikä päässyt sinne astmansa takia. Hylkäyksestään katkerana hän päätti kirjoittaa Vietnamin sotaan sijoittuvan käsikirjoituksen ja yhdistää siihen Conradin *Pimeyden sydämen* teemoja. Käsikirjoituksesta innostunut Coppola ehdotti ystävälleen Miliukselle, että ohjaajana voisi olla Milius itse tai George Lucas, mutta lopulta Coppola lähti itse ohjaamaan elokuvaa vuonna 1975. Elokuvan megalomaaninen ja vastoinkäymisten täyttämä filmausprosessi Filippiineillä kesti 238 päivää. Myrskyjen ja tulipalojen tuhoamat lavasteet, pääosan esittäjän vaihtuminen Harvey Keitelista Martin Sheeniin kesken kuvausten, Sheenin sydänkohtaus ja Coppolan hermoromahdus, Marlon Brandon oikukas käytös kuvauspaikalla – *Ilmestyskirjan* kuvausprosessi oli oma spekaakkelsa.⁷

Coppolan *Ilmestyskirja* oli käännekohta myös sikäli, että sen jälkeen Vietnamin sodan käsittely muuttui amerikkalaisessa elokuvassa. Ronald Reaganin valinta presidentiksi vuonna 1980 muutti maan poliittista ilmapiiriä, ja reaganilaiset ”sankarilliset unelmat” näkyivät myös Hollywood-elokuvassa, henkilöityen Sylvester Stallonen ja Chuck Norrisin esittämiin Vietnamin veteraaneihin. Sota oli hävitty, mutta valkokankaalla se oli mahdollista yhä voittaa. Näiden konservatiivisten toimintafantasioiden vastapainoksi 1980-luvun ja 1990-luvun alun Hollywood-elokuvassa nähtiin liberaalin Oliver Stonen Vietnam-traumaa ruotiva trilogia: *Platoon* (1986), *Syntynyt 4. heinäkuuta* (*Born on the Fourth of July*, 1989) ja *Taivas ja maa* (*Heaven & Earth*, 1993). Stonen elokuvat – ja niistä erityisesti rivisotilaan kokemushorisontista sotaa tarkasteleva *Platoon* – toimivat hävityn sodan kansallisena terapiana⁸ (Ahonen 2016, 443–444; ks. myös Gibson 1989; McKeever 1989). Nämä 1980-luvun elokuvat

7 Coppola on haastatteluissa väittänyt, että Brando oli huonosti valmistautunut rooliinsa eikä ollut edes lukenut Joseph Conradin teosta. Brandon ja Coppolan kirjeenvaihtoa tutkinut Susan L. Mizruchi (2014) kritisoi kuitenkin Coppolan väitteitä. Mizruchin mukaan Brando muokkasi Conradin romaanin pohjalta käsikirjoituksen repliikkejä.

8 Muita vastaavia aikalaiselokuvia ovat muun muassa *Hamburger Hill* (John Irvin, 1987) ja *Sodan arvet* (*Casualties of War*, Brian de Palma, 1989).



Ilmestyskirja leikkitteli historiallisen autenttisuuden illuusiolla sitomalla keskuksen henkilönsä Vietnamin sodan ajan amerikkalaispäättäjiin. Kuva: kuvakaappaus DVD:ltä.

ovat vaikuttaneet voimakkaasti käsityksiin Vietnamin sodasta, sillä niissä Vietnamin sota esitetään pikemminkin yhdysvaltalaisen sisällissotana.⁹ Niitä on kiinnostavaa verrata *Ilmestyskirjan* Vietnam-representaatioon, joka on olennaisesti erilainen.

Historian oppitunti ranskalaisella plantaasilla

Ilmestyskirjan kerronnallinen kaari koostuu erilaisista kohtauksista Willardin matkustaessa merivoimien veneellä ylös jokea. Jokainen kohta on tarkoitettu sanomaan jotain Vietnamin sodasta, mutta ne ovat varsin tulkinnanvaraisia, asioita selittelemättömiä otoksia kokonaisuudessa. Redux-version kohta "French Plantation" on tässä suhteessa erilainen ja siksi historiallisen tulkinnan kannalta yksi avainkohtauksista. Huomattavasta panostamisesta huolimatta Coppola oli siihen tuoreeltaan niin pettynyt, että päätti jättää sen pois vuoden 1979 teatterilevitysversiona. Kohtauksessa USA:n kaukaisimman tukikohdan tuolle puolelle edenneet Willard ja veneen miehistö osuvat ranskalaiselle kumiplantaasille, joka on edelleen isäntäväen hallussa (niin etelä- kuin pohjois-) vietnamilaisten toistuvista valtausyrityksistä huolimatta.

Willard kysyy ranskalaispatriarkalta, koska nämä aikovat palata "kotiin", Ranskaan. Ranskalainen kiivastuu ja toteaa, että plantaasi on heidän kotinsa. Hän toteaa, että Willard (amerikkalaisena) ei ymmärrä ranskalaisten "mentaliteettia", hänen mentaliteettiaan "ranskalaisena upseerina": tappio toisessa maailmansodassa,¹⁰ Dien Pien Phussa, Algeriassa, Indokiinassa... "mutta täällä me emme häviä. Tämän palan maapalloa me pidämme, emmekä menetä tätä koskaan!" Hän toteaa, että he taistelevat kotinsa puolesta, mutta amerikkalaiset taistelevat maailmanhistorian suurimman "ei-minkään" puolesta. Tämä viittaa siihen, että Indokiina oli Ranskan tärkeä siirtomaa, kun taas Yhdysvalloilla ei vastaavaa suhdetta alueeseen ole – he ovat paikalla vain sotimassa, tukemassa Etelä-Vietnamin hallitusta omien maailmanpoliittisten intressiensä takia.

9 *Platoon*-elokuvan (1986) lopussa päähenkilö, idealistisena hyvän perheen poikana vapaaehtoisena sotaan mennyt Taylor (Charlie Sheen) summaa näkemyksensä Vietnamin sodasta seuraavasti: "Ajattelen nyt, taaksepäin katsoessani, että me emme taistelleet vihollista vastaan, vaan keskenämme toisiimme vastaan. Ja vihollinen oli meissä itsessämme. Sota on nyt osaltani ohi, mutta se tulee aina olemaan mukanani, elämäni loppuun asti. [...]" (*Platoon*, 1986.)

10 On vaikea kuvitella ranskalaisen sanovan noin, onhan Ranska yksi sodan voittajavaltioista. Hahmo itse asiassa sanoo, että amerikkalaiset voittivat sodan, mutta Ranska hävisi. Kyseessä on historiaa tuntevan käsikirjoittaja Miliuksen selvä kommentti siitä, että Ranskasta tuli voittajavaltio vain USA:n ja Britannian voiton oheistuotteena.



Sotilashautajaisseremonia ranskalaisella plantaasilla. Likaiset, riekaleiset Yhdysvaltojen ja Ranskan liput symboloivat *Ilmestyskirjassa* Indokiinan-Vietnamin sodan kahta hävinnyttä osapuolta. Kuva: kuvakaappaus DVD:ltä.

Asetelma muistuttaa Patricia Lorcinin (2013) käsitteitä ”koloniaalinen nostalgia” – ”imperiaalinen nostalgia”. Viimeksi mainitusta esimerkki on brittiläinen kulttuuri: Britanniassa tunnetaan nostalgiaa maan imperiumin valta-aikaa kohtaan, tarkemmin sanoen sitä ajatusta kohtaan, millaista on olla maailmanvalta. Asetelmaan ei liity haikailua imperiumin jälleenrakennukseen, ja siksi nostalgiaa voi esiintyä myös aktiivisesti kolonialismia ja imperialismia vastustavien joukossa. Ranska on Lorcinin mukaan puolestaan esimerkki koloniaalisesta nostalgiaa. Siinä keskeistä on nostalgia siirtomaaelämäntapaa kohtaan, eikä oleellista ole imperiumin/siirtomaavallan mahdin ajatus. Arkkitehtuuri, elinkeinot, tapakulttuuri, elämän arkipäivän ja juhlan ”mikrohistoriallinen” taso ovat tämän kolonialismin (ja tosiasiallisesti, valtiotasolla, myös imperialismien) historiaan kytkeytyvän nostalgian ytimessä. *Ilmestyskirjan* ranskalaismies syyttää amerikkalaisia juurettomasta imperialismista: he voivat aina palata kotiinsa seikkailunsa päätteeksi.

Ranskalaismies toteaa, että vietnamilaiset pyysivät apua sekä Neuvostoliitolta¹¹ (”antakaa meille rahaa, me olemme kommunisteja”) että Kiinalta (”antakaa aseita, toverit”),¹² vaikka miehen mukaan vietnamilaiset vihaavat kiinalaisia. ”Ehkä vietnamilaiset vihaavat amerikkalaisia vähemmän kuin kiinalaiset ja venäläiset...” Miehen mukaan vietnamilaiset kommunistit ovat kuitenkin aina vietnamilaisia ja vasta sitten kommunisteja, mitä amerikkalaiset eivät tajua. Ranskalainen kertoo ymmärtäneensä Yhdysvaltojen ulkopoliittikkaa, sillä eräs amerikkalaispoliitikko oli sitä hänelle selittänyt: ”ensin Korea, sitten Vietnam. Huomenna ehkä Thaimaa, Filippiinit, ehkä sitten Eurooppa. Miksei Eurooppa – katsokaa vain Tšekkosloviaa!”¹³ Tämä viittaa edellä mainittuun dominoteoriaan unohdettuna Yhdysvaltojen Vietnamin sodan motiivina.

Tähän asti ääneti ollut kolmas ranskalaismies näkee asian puolestaan etnisenä, ”rodullisena” kysymyksenä: vietnamilaiset haluavat kaikki valkoihoiset pois Indokiinasta, kansallisuuteen katsomatta. Hän ottaa käteensä kananmunan ja rutistaa sen kuoren rikki. Kananmuna osoittautuu raa’aksi.

11 Neuvostoliiton suhteesta ja roolista Vietnamin sotaan ks. Gaiduk 1996.

12 Neun (2005, xvi, 75–76) mukaan siinä missä Pohjois-Vietnam pelasi taitavasti Neuvostoliiton ja Kiinan välillä liittolaispolitiikkaa, Yhdysvaltojen tappion yksi peruskivistä oli puolestaan liittolaispolitiikan epäonnistuminen.

13 Neuvostoliitto miehitti Tšekkoslovakian vuonna 1968, eli Vietnamin sodan aikana.

Mies sanoo valkuaisen valuessa hänen sormiensa läpi lautaselle: ”valkoinen lähtee... keltainen jää!” Muiden poistuttua ranskalainen kuvailee perheensä (ja samalla Ranskan) historiaa alueella. Hänen mukaansa paikassa ei ollut mitään ennen heidän tuloaan: ”vietnamilaiset eivät olleet mitään” – mikä on ymmärrettävissä viittauksena yllä mainittuun etnisyysskysymykseen. Ranskalaisten kova työ on mahdollistanut alueen kehityksen: he ottivat vietnamilaiset mukaan ja tekivät ”jotain ei-mistään”. Siksi he eivät aio lähteä, ”tämä kuuluu meille. Me taistelemme sen puolesta!”. Hän lopettaa toteamalla Willardille, että tämä saa kaiken avun, jotta ”voitte jatkaa teidän sotaanne”.

Analysoimamme Redux-versio kytki tarinan alkuperäisversiota syvemmin Vietnamin sodan ja dekolonisaation historiapolitiittiseen kontekstiin. Plantaasikohtausta on *Ilmestyskirjan* – ja Vietnam-elokuvien ylipäätään – harvoja kohtauksia, joissa Vietnamin sotaa pyritään kontekstualisoimaan historiallisesti ja maailmanpolitiittisesti. Coppolan Conradin kirjaa mukaileva ajatus oli, että matkatessaan ylöspäin jokea, syvemmälle viidakoon, seurue myös ikään kuin matkustaisi ajassa taaksepäin, historiaan. Plantaasilla matka pysähtyy, Coppolan sanoin, ”50-luvulle”, ”jossa kohtaamme nyt ranskalaiset”. Kohtausta on kuin ”aavemainen katsaus menneeseen”, kuin ”tähtien valo, jonka näemme vasta tähden kuoltua”. (Sit. French 1999, 83–84.)

Itse asiassa tämän voi laajentaa koskemaan *Ilmestyskirjaa* Vietnam-tulkintana, vaikka sen suunnittelu aloitettiinkin jo 1960-luvun lopulla: kohtauksen on nähty päätyneen leikkaushuoneen lattialle siksi, että se ”pysäytti elokuvan kerronnallisen flow’n täysin” (sit. French 1999, 85). Näyttää todellakin siltä, että yhdysvaltalaisissa Vietnamin sota -elokuviissa kohtauksen kaltainen historiallinen kontekstualisointi ei sopinut siihen kuvaan, mikä sodasta oli julkisessa keskustelussa ja protesteissa syntynyt, sodan jälkimaineesta puhumattakaan.

1970-luvulla Neuvostoliitto ja Yhdysvallat kävivät neuvotteluja ja solmivat sopimuksia, joiden tarkoitus oli säilyttää voimatasapaino maailmassa, mikä puolestaan estäisi ydinsodan syttymisen. Tämä tavoite on itsessään merkittävä, ja nyt voi todeta, että se oli myös menestyksenkäs. Yhdysvallat ja Neuvostoliitto eivät silti tavoitelleet todellista status quota, eikä se merkinnyt, kuten Harper (2011, 176) kirjoittaa, ”messianismista luopumista”. Vaikka osapuolet julistivat, ettei kummallakaan ollut erityisoikeuksia maailman asioihin, samalla ne tunnustivat omaavansa ”erityisvastuun” maailmantilanteesta. (Harper 2011, 176–179; ks. myös Jönsson 1984, 42–57.)

Toisin sanoen kaksi suurvaltaa omasivat imperialistiseksi ymmärrettävän asenteen muuta maailmaa kohtaan. Niiden kilpailu poliittisesta ja taloudellisesta sekä myös sotilaallisesta vallasta maapallon eri kolkissa oli nimenomaan imperialistista, ja esimerkiksi Neuvostoliiton Itä-Euroopassa harjoittaman politiikan tapauksessa kolonialistista, eräänlaiselle ideologiselle lähetystehdäville pohjaavaa politiikkaa. Tämä on läsnä yhdysvaltalaisissa Vietnamin sota -elokuviissa, niin *Vihreissä bareteissa*¹⁴ kuin 1980-luvun teoksissa, tosin vaihtelevin tavoin.

Jälkikäteen on ajateltu, että Yhdysvallat meni Vietnamiin täynnä uskoa omaan moraaliseen ylemmyyteensä, sotilaalliseen lyömättömyyteensä sekä kohtaloonsa maailmanjärjestyksessä ja -historiassa. Tähän vaikuttivat yhtäältä kylmä sota, Yhdysvaltain (valikoitu) historia sekä elokuvat. John Wayne ja John F. Kennedy ”uusi rajaseutu”-puheineen olivat tasavahvoja myytinrakentajia 1960-luvulla suhteessa Yhdysvaltojen rooliin maailmassa.¹⁵ (Herzog 1992, 68–74; Harper 2011, 144, passim.; Neu 2005, 36–41, 48–68.) Kennedyn kehittyviä, eurooppalaisten siirtomaavallasta irtautuvia maita koskeva ”uusi rajaseutu”-retoriikka liittyi USA:n pyrkimykseen estää kommunismin leviä-

14 Elokuvan ja laajemmin John Wayne -elokuvien vaikutuksesta amerikkalaisnuorukaisten ennakkokäsityksiin sodasta ja erikseen Vietnamin sodasta ks. Herzog 1992, 16–24.

15 Villi länsi -tematiikan kannalta on mielenkiintoista, että amerikkalaisotilaille ”uudella rajaseudulla” (ks. toisaalla tässä artikkelissa) esiintymään tuodut Playboy-tytöt ovat pukeutuneet intiaaniksi, ratsuväen sotilaaksi ja ”cowboyksi”. (Ks. myös Dika 2003, 164–166.)

minen kolmannen maailman maissa käyttämällä välineenä erikoisjoukkoja ja CIA:n salaisia operaatioita. Retoriikka vetosi amerikkalaisiin epäilemättä siksi, että Yhdysvallat oli itse taistellut itsensä vapaaksi siirtomaavallasta vajaan parisataa vuotta aiemmin.

Vietnamin sodan dikotomiat ja ”viattomuuden menetys”

Esseisti Tom Engelhardtin (1995, 193–195) mukaan Vietnamin sota merkitsi ”voittajakulttuurin” kansallista murtumispistettä, toisen maailmansodan vahvistaman sankarillisen amerikkalaisuuden ihanteen romahtamista (Engelhardt 1995, 4–6). John Waynen *Vihreät baretit* on kuin tapausesimerkki Engelhardtin kuvaamasta voittajakertomuksesta. Oleellista on, että Wayne on lännenelokuvan ikonografian keskeisiä filmitähtiä. Wayne oli ”amerikkalainen” sellaisena kuin se patrioottisessa mielessä monissa kansanryhmissä ymmärrettiin: vähäpuheinen sankari, joka ”hoiti hommansa”. Elokvakriitikoiden enemmistö kuitenkin teilasi *Vihreät baretit* tuoreeltaan: esimerkiksi Renata Adler haukkui elokuvaa *The New York Timesissa* ”alhaiseksi ja järjettömäksi” propagandaksi (Adler 1968; ks. myös Woodman 2005, 91–95). Jälkimaine on vain synkistänyt kuvaa Waynen elokuvasta ”taantumuksellisena roskana”, vaikka omalla aikanaan se menestyi lippuluukuilla (Ahonen 2016, 437).

Waynen hurmahenkistä antikommunismia ja patriotismia on kiinnostavaa verrata Coppolan 11 vuotta myöhemmin valmistuneeseen elokuvaan, joka on niin poliittisesti kuin esteettisesti sen täydellinen antiteesi. *Ilmestyskirja* ei vain kyseenalaista yhdysvaltalaisen voittajakertomuksen perusteita, vaan se räjäyttää ne kappaleiksi. Sodan moraalista tai poliittisesta oikeutuksesta ei ole siinä tietoaakaan: USA käy häikäilemätöntä kolonialistista hävityssotaa, jonka päämäärät näyttävät olevan yhtä epäselviä niin rivisotilaille¹⁶ kuin sodanjohdolle¹⁷. Samalla elokuva kuitenkin toistaa Waynenkin tähdittämien wester-nien tematiikkaa: ratsuväki (*Air Cavalry*), jotka ”olivat vaihtaneet hevosensa helikoptereihin”, kuten Willard asian elokuvassa ilmaisee, lyö ”intiaanit” kanveesiin näyttävässä helikopterihyökkäyskohtauksessa. Yleisö kuitenkin on tietoinen siitä, että voitto on vain hetkellinen.

Ilmestyskirja kuvaa Yhdysvaltain armeijan rappahtuvaa moraalista sodan jatkuttua vuosia, mutta on huomionarvoista, että kaikkein suurimpiin raakuuksiin syyllistyy erikoisjoukkojen eversti miehineen – eli ne sotilaat, joiden kurinalaisuus on normaalisti sotavoimien parhaimmista. Jo vuonna 1967, eli sodan alkuvaiheessa, yhdysvaltalainen yksikkö syyllistyi brutaaleihin raakuuksiin silvottuine vihollisruumiineen ja siviilien joukkosurmineen. Tapaus onnistuttiin salaamaan pitkäksi aikaa. Huomionarvoista tapauksessa *Ilmestyskirjan* kannalta on, että kyseinen osasto, Tiger Force, oli huippukoulutettu eliittijoukko. Silti juuri he syyllistyivät erityisen raakoihin, sotarikoksiksi määriteltäviin tekoihin. Syyt tälle olivat Vietnamin sodan erityisluonteessa, eli Vietkongin sissien soluttautumisessa siviilien joukkoon sekä USA:n *body count* -ajattelussa, mutta yhtä lailla syynä oli myös täysin vieraan, omaa primitiivisemmältä näyttäneen kulttuurin kohtaaminen.¹⁸ (Sallah & Weiss 2007; laajemmin USA:n sotataktiikasta Vietnamin k. Rottman 2006.)

Waynen *Vihreissä bareteissa* nimenomaan vihreät baretit ovat edustaneet Vietnamin sotaan lähteneen USA:n parhainta ja aatteellisesti sitoutuneinta valiojoukkoa. Waynen elokuva on tehty samana vuonna, samaan aikaan, jolloin Tiger Force teki tuhojaan Vietnamin. Elokvassa vihreät baretit esitetään yhtäältä tehokkaina sissisodankäynnin ekspertteinä – mitä he toki olivatkin

16 Rivisotilaiden kokemuksista ja näkemyksistä ks. esim. Edelman 2006.

17 Yhdysvaltain sodanjohdosta ja sen muutoksesta sodan aikana ks. esim. Sorley 2009.

18 *Body count* -ajattelun mukaisesti Yhdysvallat pyrki aiheuttamaan viholliselle mahdollisimman suuret tappiot maaston pysyvän valloittamisen sijaan, millä pyrittiin nakertamaan vihollisen taistelumoraalia. (Ks. Neu 2005, 93–96.)



Eversti Kurtzin temppeliä "koristavat" ruumiit ja irtopäät. Kuva: kuvakaappaus DVD:ltä.

– toisaalta siviiliväestöä Vietkongin julmuudelta suojelevana, materiaalista ja koulutuksellista apua tarjoavana hyväntekijäjoukkona.

Juuri tästä Kurtz luennoi Willardille *Ilmestyskirjassa* miesten vihdoon kohdatessa elokuvan lopussa. Kurtz uskoo Willardin – niin ikään erikoisjoukkojen upseerina – ymmärtävän näkökulmansa: Kurtz kohtasi kulttuurin ja sodankäyntitavan, jonka "järjelliseen" kohtaamiseen hänen koulutuksensa ja elämäkokemuksensa eivät antaneet eväitä. Siksi hän alkoi toimia tavalla, joka oli hänen tulkintansa "aidommasta" ja "rationaalisemmasta" taistelutavasta kuin mitä hänen tekopyhiksi määrittelemänsä kenraalit ja poliitikot harjoittivat. Sota voitiin voittaa olemalla vielä raaempia kuin vihollinen. Tämä ajatus on taustalla myös Tiger Forcen miesten degeneraatiossa siviilien murhaajiksi ja irti leikkaamiensa vihollisten ruumiinkappaleiden keräilijöiksi.

Kurtz kertoo Willardille, että se mikä sai hänet näkemään sodan aivan uudessa valossa, oli tapahtuma, jossa hän joukkoineen oli rokottamassa lapsia vietnamilaisessa kylässä – olisi perusteltua tulkita tämä tapahtuma mielen järkkymiseksi, sillä hän kuvailee ymmärtäneensä asian "nerokkuuden" myöhemmin. Kun he poistuivat tehtävän suoritettuaan, heidän peräänsä juoksi vanha mies, joka ei kyennyt hysteriseltä itkultaan puhumaan. Kun sotilaat palasivat kylään, lasten käsivarret, joihin rokote oli pistetty, oli leikattu irti ja ne oli aseteltu siistiin riviin. Tämä selittää Kurtzin temppelin ympäristöä "koristavat" puihin ripustetut ruumiit ja irtopäiden sommitelmat.

Tällaiseen Vietkongin ja Pohjois-Vietnamin armeijan sotimistapaan viitataan elokuvissa varsin vähän. *Kauriinmetsästäjässä* (*The Deer Hunter*, Michael Cimino, 1978) amerikkalaiset sotavangit joutuvat vartijoidensa sadistisen kohtelun uhreiksi, samoin myöhemmissä "kostoelokuviissa" kuten *Suoraa toimintaa* (*Missing in Action*, Zito et al., 1984) ja *Rambo – taistelija 2* (*Rambo: First Blood Part II*, George P. Cosmatos, 1985).¹⁹ Viimeksi mainituissa sotavankien kidutus ja murhaaminen ovat keskeinen motivointi veteraanien järjestämille verilöylyille. Näissä kaikissa elokuvissa vietnamilaisten harjoittama sadistinen väkivalta kohdistuu amerikkalaisiin. Kurtzin kertoman tarinan tapauksessa se kohdistuu vietnamilaisiin, siviiliväestöön ja vieläpä lapsiin.

19 Ks. Wimmer (1989, 190–191, passim.). Kuten Wimmer toteaa, näissä "kostoelokuviissa" sankarilliset amerikkalaisveteraanihakmot kääntävät Vietnamin sodan asetelman pääläelleen ollen sissejä taistelussa kokonaista armeijaa vastaan. Lisäksi kostoelokuvat ammentavat westernin traditiosta vastaavalla subversiolla: valkoiset miehet ovat "intiaanisoituneita", jotka taistelevat jousella ja veitsellä mekanisoitua armeijaa vastaan.

20 Herrin kirjasta ks. esim. Koivisto 2016b.

21 Aihe on niin harvinainen, että voidaan puhua todellisesta tabusta Vietnamin sodan kokonaisuudessa. Sama koskee Saigoin valtauksen jälkinäytöstä.

Stanley Kubrickin *Full Metal Jacketissa* (1987) on puolestaan kohtaus, jossa amerikkalaiset löytävät TET-hyökkäystä takaisin lyödessään joukkohaudan. Joukkohaudassa makaa, siistissä rivissä, kalkkijauholla peitettyjä ruumiita. Kyseessä ovat vietnamilaiset siviilit, jotka Pohjois-Vietnamin agentit ovat kutsuneet ”poliittiseen uudelleen koulutukseen” ja tätä kautta Pohjois-Vietnamin puolelle sodassa. Koulutuksen sijaan kaikki paikalle saapuneet on kuitenkin murhattu. Elokuvan kohtauksen inspiraatio lienee tullut Michael Herrin sittemmin *Dispatches*-kulttikirjaksi (1977) nousseesta aikalaisreportaasista,²⁰ jossa hän melkein pä ohimennen mainitsee ”tuhansista Pohjois-Vietnamin armeijan järjestämistä teloituksista Huen kaupungissa” ja ”matalista haudoista” kaupungin ulkopuolisilla alangoilla (Herr 2015, 70–71). Myös My Lain verilöylystä vastannut luutnantti Calley (1971) kertoo kirjassaan Pohjois-Vietnamin armeijan teloittamien siviilien joukkohaudoista kuvatessaan samalla amerikkalaisten toimintaa hyvin kaunistelemattomasti. Tämä aspekti on jäänyt jostain syystä Vietnamin sodan länsimaisen muiston ulkopuolelle.²¹

Yhdysvaltalaisissa elokuvissa ja laajemmin populaarissa muistelussa on viittauksia vihollisen tekemiin raakuuksiin, mutta keskiössä on pohdinta amerikkalaisten teoista. Tämä toteutuu myös *Ilmestyskirjassa*, mutta sen syy on esitetty ”sivistyneen” lännen ja ”barbaarisen” idän kulttuurien törmäyksen kautta. Lähestyttäessä Kurtzin temppeleitä (*sic*) joen laidat ovat täynnä pakannallisuuden ja kristinuskon symboleita, ristiinnaulittuja ja ihmispäakalloista tehtyjä groteskeja sommitelmia. Kurtzin joukoissa asuva amerikkalainen valokuvajournalisti (Dennis Hopper) kertoo, että kaikki siellä ovat Kurtzin ”lapsia”. Paikalla on eri-ikäisiä alkuasukkaita (myös lapsia), mutta määritelmä koskee yhtä lailla Kurtzin erikoisjoukkojen sotilaita kuin valokuvaajaakin. Kurtz on seonnut näkemästään, ja alkanut pitää äärimmäistä raakuutta rationaalisenä keinona yrittää voittaa sota.

Reilussa kymmenessä vuodessa – toki pitkälti kärsityn tappion myötä – Waynen optimistisesta hahmosta oltiin siis päädytty Brandon järkensä ja alkuperäisen idealisminsa menettäneeseen ”pakanajumalaan”. Herzogin (1992) mukaan amerikkalaiset ”menettivät viattomuutensa” Vietnamin sodassa. Hän tarkoittaa juuri sodankäyntitavan täydellistä poikkeamista ”perinteisestä” sodankäynnistä rintamalinjoineen ja tärkeistä maastokohdista käytyine ratkaisutaisteluineen. Viidakko yksinään teki viimeksi mainitun mahdottomaksi, samoin vihollisen soluttautuminen siviiliväestön joukkoon niin maaseudulla kuin kaupungeissa.

Herzog (1992, 24–31) osoittaa, miten *Ilmestyskirjan* käsikirjoituksen pohjana ollut Conradin romaani *Pimeyden sydän* on muodostunut yhdeksi keskeiseksi allegoriaksi Vietnamin sodalle – ja siis amerikkalaiskokemukselle siitä. Herr viittaa siihen pari vuotta ennen *Ilmestyskirjaa* ilmestyneessä *Dispatches*-kirjassaan, joka puolestaan perustuu hänen kokemuksilleen ja ylös kirjaamille tarinoilleen sotakirjeenvaihtajana Vietnamin 1960-luvun lopulla. Herr osallistui myös *Ilmestyskirjan* käsikirjoituksen tai pikemminkin kerronnan viimeistelyyn vuonna 1978, kun elokuvan kuvaukset olivat jo päättyneet: Willardin kertojanäänäni on hänen kynästään lähtöisin (Rosenqvist 2016, 481). Conradin kirja sijoittuu 1800-luvun Afrikkaan, imperialismiin huippuvaiheeseen, mutta yhteistä sille ja Vietnam-narratiiveille yleisemminkin ovat huomiota herättävän samanlaiset topografiset ja psykologiset maisemat (ks. myös Woodman 2006, 99–103; Salmi 2002, 145–146).

20 Herrin kirjasta ks. esim. Koivisto 2016b.

21 Aihe on niin harvinainen, että voidaan puhua todellisesta tabusta Vietnamin sodan kokonaisuudessa. Sama koskee Saigonin valtauksen jälkinäytöstä.

Elokuvantekijöiden imperialistinen ”trippi” ”Vietnamiin”

Elokuvani ei ole elokuva. Elokuvani ei kerro Vietnamista. Se on Vietnam. Se on sellaista kuin se oli. Se on hullua. Ja tapa, jolla me teimme sen, on hyvin lähellä sitä tapaa, millä amerikkalaiset olivat Vietnamissa. Olimme viidakossa. Meitä oli liikaa. Meillä oli käytettävissämme liikaa rahaa. Liikaa varusteita. Ja pikkuhiljaa me tulimme hulluiksi.²²

Francis Ford Coppola

Cannesin elokuvafestivaaleilla vuonna 1979 (*Hearts of Darkness*, 1991)

Coppolan lausunto kuulostaa rehelliseltä kuvaukselta *Ilmestyskirjan* tekemisestä. Samalla se vaikuttaa ylimieliseltä: Coppola väittää elokuvanteon muistuttavan sodankäyntiä, vaikka elokuvaa tehdessä kukaan ei tiettävästi kuollut, eikä ketään edes yritetty tappaa. Coppola toki dramatisoi, mutta kaksi seikkaa lyhyessä puheenvuorossa kiinnittää huomion. Yksi on ”amerikkalaisten” taloudellinen yltykylläisyys, toinen taas se, että Coppola toteaa (ei-) elokuvansa olevan ”Vietnam”. Ei siis Vietnamin sota, vaan Vietnam. Vietnamin sodasta on tullut (koko) Vietnam yhdysvaltalaisessa asiayhteydessä. Coppola tuskin näki tätä ironiaa – mihin myös epäilemättä vaikutti hänen asemansa elokuvanteon auteurina ja kuvauspaikan diktaattorina.²³

Coppolasta oli *Kummisedän* (*The Godfather*, 1972) suurmenestyksen myötä tullut Hollywoodin uusi kultasormi. Coppolasta tuli ”uuden Hollywoodin” lipunkantajia, joka pystyi sulauttamaan eurooppalaisen uuden aallon sykkeen klassiseen Hollywood-kerrontaan. Näille auteuriksi nostetuille – ja sellaisiksi itsensä nostaneille – elokuvakersoille (”Movie Brats”) näytti olevan vain taivas rajana (Quart & Auster 2002, 102–103). *Ilmestyskirjan* tekoprosessi vaati kuitenkin Coppolalta lähes vuosikymmenen: alkuperäinen ajatus elokuvan tekemiselle oli, että se kuvattaisiin Vietnamissa, sodan aikana, 16-milliselle filmille. Elokuva olisi tietyssä mielessä osallistunut sotatoimiin fiktiivisenä interventiona. Miliuksen mukaan hänen tuntemansa ihmiset, jotka muuten välttelivät sotaan joutumista millä tahansa keinolla, olivat valmiita lähtemään mukaan tekemään elokuvaa. (*Hearts of Darkness*, 1991.) He olivat toisin

22 Kirjoittajien suomennos.

23 Coppola puhuu *Hearts of Darkness* -dokumentissa, vailla ironian häivääkään, elokuvaohjaajan asemasta ”yhtenä viimeisistä todellisista” diktaattorin asemista demokraattisessa maailmassa.



Coppola cameo-roolissa television uutisryhmän johtajana. Kuva: kuvakaappaus DVD:ltä.



"Ratsuväki" on saapunut lyömään "intiaanit". Kuva: kuvakaappaus DVD:ltä.

24 Calley (1971, 32) myöntää saapuneensa Vietnamiin ylimielisenä: "Minä olen suuri amerikkalainen valtameren takaa. Minä pänntään sen näiden tåkäläisten päähän."

sanoen halukkaita osallistumaan kulttuuriseen invaasioon Vietnamiin, eivät sotilaallis-poliittiseen invaasioon.

Elokuva onkin luontainen foorumi imperialismiin käsittelylle siksi, että se syntyi imperialismiin huippuaikana 1800-luvun lopulla. Se osallistui "imperialismiin projektin" rakentamiseen jo vakiintuneiden taiteenalojen ja medioiden rinnalla. (Shohat & Stam 2001, 368–369, passim.) toteavat, että "elokuvallinen kokemus mobilisoi kansallisen ja imperialistisen omistamisen, itselle kuulumisen tunteen toiseutettujen ihmisten kustannuksella". (Mähkä & Hiltunen 2019, 4; ks. myös James 2006, 234–235.) Tähän vyyhteen kiinnittyy monin tavoin myös *Ilmestyskirja*, vaikkakin "vain" rauhanomaisena, sotaan fiktiivisesti viittaavana elokuvatuotantona.

Boggs ja Pollard (2007, 142–143, 153–155) väittävät, ettei yksikään amerikkalaisista Vietnam-elokuvista tee selvitystä sodan todellisista seurauksista vietnamilaisille ja yhdysvaltalaisille. Heidän mukaansa elokuvat heijastavat amerikkalaisen politiikan ja populaarikulttuurin "ylimielisyyttä" asettaessaan etusijalle Yhdysvaltain edut, arvot ja kokemukset. Tämä on varmasti totta, sillä Hollywoodin Vietnam-elokuvat ovat kertomuksia nimenomaan amerikkalaisesta Vietnam-tarinasta.²⁴

Boggs ja Pollard kuitenkin lukevat elokuvia osana yhdysvaltalaisesta kulttuuri-imperialismista kovin yksinkertaistavalla marxilaisella tulkintakaavalla, joka kertoo enemmän heidän ideologisesta agendastaan kuin Vietnam-elokuvien temaattisesta kirjosta. Boggsin ja Pollardin kritiikin kohteena on erityisesti *Ilmestyskirja*, joka ei heidän mukaansa ole mitenkään sodanvastainen teos, vaan Vietnamin sodan syyt ja seuraukset sivuuttava nihilistinen "amerikkalainen saaga" ihmisluonnon pahuudesta. (Boggs & Pollard 2007, 132–133.) Leonard Quart ja Albert Auster (2002, 122) ovat samoilla linjoilla korostaessaan, kuinka historiallinen totuus Vietnamin sodasta on *Ilmestyskirjassa* korvattu "sekavalla" puheella sivilisaation hulluudesta.

Samansuuntaista kritiikkiä nähtiin tosin jo aikalaisarvioissa. *The New Yorkerin* vaikutusvaltainen kriitikko Pauline Kael totesi Coppolan teoksen olevan suurenmoinen epäonnistuminen, itseinhon ja syyllisyyden täyttämä elokuva, jonka tarjoama synteysi Vietnamin sodasta palautui lopulta vain



Amerikkalainen viihdekulttuuri on saapunut Vietnamiin Playboy-tyttöjen ja rock-musiikin muodossa. Kuva: kuvakaappaus DVD:ltä.

”valkoisen miehen pahuuteen”.²⁵ Samalla elokuva ”dokumentoi” valkoisen kulttuurin tunkeutumista Vietnamiin. Coppola käytti Wagnerin musiikkia helikopterihyökkäysohjelmissa, josta sittemmin tuli yksi elokuvan ikonisimpia jaksoja. Vastaavasti on huomionarvoista, että *Ilmestyskirjan* diegeettisessä äänimaailmassa rockmusiikkia kuullaan vähemmän kuin myöhemmissä 1980-luvun Vietnam-elokuvissa, joissa rockmusiikki on vahvemmin läsnä. Sitä kuullaan *Ilmestyskirjassa* kolmessa kohtauksessa: Playboy-tyttöjen esitystä säestävän yhtyeen soittama kappale (”Suzie Q”), The Rolling Stonein ”Satisfaction” vesihiihto-otoksessa sekä Jimi Hendrixin avantgardistista kitaransoittoa mukaileva myöhempi katkelma, jota psykoottisen rauhallinen rintamasotilas kuuntelee kaaoksen keskellä kannettavasta nauhuristaan. Nämä kohtaukset ennakoivat Vietnamin sota -elokuvien myöhempää populaarimusiikkiin tukeutumista. Elokuvan ei-diegeettisessä äänimaisemassa The Doorsin ”The End”-kappaleella on taas ratkaisevan tärkeä merkitys, koska se kehystää sekä alussa nähtävää pommitusjaksoa että Kurtzin kuolemaa lopussa. ”The Endin” myötä elokuva alkaa sodan speaktaakkelilla: napalmintuoksuisilla kuvilla palavasta viidakosta.²⁶

Rogin (2006, 81–84) toteaa, että speaktaakkeli oli merkittävä osa Yhdysvaltojen ulkopoliittikkaa kylmässä sodassa. Sen avulla pyrittiin ”poliittiseen liikekannallepanoon”, joka tasoittaisi sisäpolitiikassa amerikkalaisia jakavia alueita kuten talous, keskushallinto ja yleisen mielipiteen muodostuminen. Vietnamin sota toimi speaktaakkelissa ”tuhon teatterina”, kuten Rogin asian ilmaisee. Antikommunistinen retoriikka, sotatoimet, Kennedyn Vihreät baretit neuvonantajina -politiikasta Nixonin määräämiin massapommituksiin, sekä ajatus Vietnamista koetinkivenä ”todelliselle” [so. Neuvostoliittoa vastaan suoraan koettavalle] ”kriisille” eivät kuitenkaan tuoneet haluttua speaktaakkelia. Tämä ei johtunut vain Yhdysvaltojen tappiosta vaan amerikkalaisten kärsimykset ja maan sisäpoliittinen kuohunta eivät soveltuneet tavoitellun speaktaakkelin rakennusaineiksi. *Ilmestyskirja* rekonstruoi tämän speaktaakkelin enemmän kuin mikään toinen Vietnamin sota -elokuva.²⁷

25 Kael-sitaatti on dokumentti-elokuvasta *Pauline Kael ja elokuvakritiikin taide (What She Said: The Art of Pauline Kael)*, Ohjaus Rob Garver USA 2019).

26 Äänestä, musiikista ja sotaelokuvasta ks. Välimäki 2008.

27 Dikan (2003) mukaan *Ilmestyskirja* ”tarjoilee meille elokuvallista kuvastoa, jotka ruokkivat muistia ja kriittistä ajattelua”. Tämän voi katsoa koskevan kaikkia Vietnam-elokuvia, mutta hän lisää, että ”myöhemmin äänen ja kuvan manipulointi eivät enää tavoittele yksittäisen hahmon mielentilaa vaan Vietnamin ”todellisuutta”.

Kuten King (2006, 287, 293–298) kirjoittaa, elokuva lisää sotaelokuvalta odotettavaan realismiin visionäärisen tason, jota voi luonnehtia ”taiteelliseksi” erotuksena Hollywoodin valtavirtaelokuvasta. Kingin mukaan elokuvan speaktaakkeli on puhtaasti taiteellista: helikopterijoukkojen hyökkäys vain valloittaakseen hetkeksi hiekkarannan, viihdytysjoukkojen kiertue umpivii-dakossa sijaitsevalla varikolla ja etulinjan tukikohtien kaaos. Speaktaakkelin näkökulma on amerikkalainen. Vietnamin sota massiivisina korkean lentokorkeuden massapommituksina oli epäilemättä lähempänä vietnamilaisten kokemusta sodasta (massapommituksista ks. Frankum 2006).

Yhdysvaltojen toiminta kolmannessa maailmassa kylmässä sodassa on nähty imperialistisena, mikä on myös tämän artikkelin kirjoittajien jakama mielipide, sillä Yhdysvaltojen hegemoniapyrkimys on paikoin niin ilmeinen. Mutta miksi Neuvostoliittoa ei yleensä mainita samassa yhteydessä? Todennäköisin selitys on rotu tai etnisyys. Rogin (2006, 84) toteaa, että Yhdysvallat ”palautti” imperialistisen historian 1960-luvulla USA:n kansalaisoikeustais-telun ja Vietnamin sodan kautta. Roginin mukaan ”Amerikan rodullinen pe-rusta” joutui haastetuksi. James (2006, 226, passim.) sanoo asian suoremmin: ”imperialistinen valtio” astui esiin taisteluissa Vietnamin, getoissa ja yliopis-tokampuksilla. Jamesin mukaan kaikilla kolmannen maailman tilanteeseen samastuvilla oli tuolloin ”oma Vietnaminsa” ”elettynä imperialismina”: amerikkalaisilla, (Yhdysvaltojen) mustilla, opiskelijoilla. Ajatus on niin absurdi, että se pikemminkin kuvastaa imperialistista ajattelutapaa kuin kritisoi sitä, mutta oleellista kylmän sodan historiallisessa asetelmassa on imperialismiin assosioiminen rotuun, etnisyyteen. Neuvostoliiton kohdalla tätä assosiaatiota ei ole.²⁸

Lopuksi

Olemme artikkelissamme tarkastelleet *Ilmestyskirjan* representoimia kuvia Vietnamin sodasta ja amerikkalaisesta imperialismista, kytkien elokuvan sodan ja aikaistodellisuuden ja historiankirjoituksen historiallisiin konteksteihin. On huomattava, että elokuvaa voi tarkastella myös yleisluotoisena



Eversti Kurtz (Marlon Brando) ”lastensa” ympäröimänä. Kuva: kuvakaappaus DVD:ltä.

28 Ibid.; Ryan & Kellner (2006) näkevät Neuvostoliiton toiminnan kylmän sodan aikana, mukaan lukien Afganistanin miehityksen, pelkkänä viestinä Yhdysvalloille, että tämän imperialistista politiikkaa ei nielaista pureskelematta. Vastaavasti vain Yhdysvallat on heidän tulkinnassaan militaristinen valtio kylmässä sodassa.

kommenttina sodasta ja ihmisyydestä. Palaset, joista elokuva on rakennettu, olivat jo lähtökohtaisesti ristiriitaisia: Conradin romaanin imperialismikritiikki; John Miliuksen macho-libertarianismi ja sodan herooinen estetisointi; Michael Herrin omakohtaiset Vietnam-kokemukset; Coppolan eri suuntaan poukkoilevat pyrkimykset sodan kauheuden ja kauneuden kuvaamiseen. *Ilmestyskirja* onkin osoittautunut eläväksi elokuvatekstiksi, jonka ideologisen viestin monitulkintaisuus on säilyttänyt kiehtovuutensa. Tämä johtuu myös sen historiakulttuurisesta ja -poliittisesta merkityksestä, sillä elokuva on kunnianhimoisen tulkinta Vietnamin sodasta nimenomaan amerikkalaisesta perspektiivistä. Sillä ei kuitenkaan ole mitään yhdenmukaista sanomaa, vaan se pyrkii monipuoliseen, jopa kokonaisvaltaiseen esitykseen aiheestaan.

Ilmestyskirjan yksittäiset kohtaukset ja sitaattit ovat toistuvien viittausten kohteena niin elokuvissa kuin televisiosarjoissa – eivätkä vain audiovisuaalisessa kulttuurissa vaan myös politiikassa. Elokuussa 2018 Vietnamin veteraaneja edustavien järjestöjen nokkamiehet tapasivat presidentti Donald Trumpin Valkoisessa talossa. Veteraanijärjestöjen edustajat odottivat tapaamista innolla: olihan Trump luvannut presidentinvaalikampanjassaan ajaa veteraanien asiaa. *The Daily Beast* -lehden mukaan tapaaminen muuttui kuitenkin eriskummalliseksi väittelyksi koskien *Ilmestyskirjaa* (Suebsaeng 2018).

Vietnam Veterans For America -järjestön perustajiin kuulunut Rick Weldman ehdotti presidentille toiveen, että Agent Orange -kasvimyrkyn sairastuttamat amerikkalaisotilaat saisivat valtiolta enemmän korvauksia. USA:n armeija käytti noin 73 miljoonaa litraa kasvimyrkkyä Vietnamin sodassa vuosina 1962–1971 tarkoituksenaan tuhota sekä viljelykset että viidakko, joka toimi suojana sisseille. Sodan aikana myrkytettiin noin 15 prosenttia Etelä-Vietnamin pinta-alasta (Karreinen 2016, 49–50).

Presidentti Trump vastasi Weldmanin ehdotukseen sanomalla, että Agent Orange oli ”ainetta siitä elokuvasta”. Tällä Trump selvästi tarkoitti Coppolan elokuvaa, sekoittaen siis Agent Orangen napalmiin, jonka tuoksua eversti Kilgore (Robert Duvall) ”rakasti” elokuvan yhdessä tunnetuimmista (ja John Miliuksen kynästä lähtöisin olevasta) repliikeistä. Agent Orangestahan ei *Ilmestyskirjassa* puhuta mitään. Weldman yritti korjata presidenttiä, mutta tämä kieltäytyi kuuntelemasta alkaen sen sijaan kysellä huoneessa olevilta veteraaneilta ja avustajiltaan, kummasta aineesta elokuvassa oli kyse (Suebsaeng 2018). Siitä ei tosin jäänyt varmuutta, oliko Trump nähnyt Coppolan elokuvan. Joka tapauksessa Trumpin ja Weldmanin väittely on paljastava – se todensi Vietnam-elokuvien visuaalis-temaattisen vaikutusvallan kyseisen sodan myöhemmälle ymmärtämiselle.

Loppupäätelmämme on, että Yhdysvaltojen käymän Vietnamin sodan tosiasiallista historiaa katsotaan yhä enemmän elokuvien välittämien representaatioiden luoman harson läpi. Vietnam-elokuvat eivät vain heijastele Vietnamin sodan yhdysvaltalaisista kokemuksesta ja kollektiivista muistia, vaan ne myös aktiivisesti muokkaavat sitä. Elokuvat ovat osa sodasta käytyä historiapolitiittista ja -kulttuurista keskustelua sekä samalla välineitä kansakunnan menneisyyden hallintaan. *Ilmestyskirjan* historiallisen representaation todenmukaisuutta merkittävämpää onkin lopulta sen tarjoama spektaakkelin lumo. Coppolan ja Miliuksen käsikirjoittamista repliikeistä on tullut populaarikulttuurin meemejä, jotka ovat jo irrallaan Vietnamin sodan historiasta. *Ilmestyskirja* pyrki selvästi kokonaisvaltaiseen tulkintaan Vietnamin sodasta, mutta pelkästään ohjaajan valinnat johtivat siihen, että elokuvasta muodostui – huomattavista taiteellisista meriiteistään huolimatta – lopulta myös imperialistishenkinen trippi Yhdysvaltain lähimenneisyyteen.

Lähteet

- Adler Renata (1968) The Green Berets. *The New York Times* 20.6.1968.
- Ahonen, Kimmo (2016) Hollywoodin Vietnamin sota. Teoksessa Hanne Koivisto, Kimi Kärki & Maarit Leskelä-Kärki (toim.) *Ilmestyskirja. Vietnamin sodan kulttuurihistoriaa*. Turku: Työväen historian ja perinteen tutkimuksen seura, 435–452.
- Ball, S. J. (1998) *The Cold War: An International History, 1947–1991*. Lontoo, New York: Arnold.
- Boggs, Carl & Pollard, Tom (2007) *Hollywoodin sotakone – Yhdysvaltain militarismi ja populaarikulttuuri*. Alkuteos *Hollywood War Machine: U.S. Militarism and Popular Culture* (2007). Suomentanut Petri Stenman. Helsinki: Like.
- Calley, William L. (1971) *My Lain tarina*. Toimittanut John Sack. Alkuteos: *Lieutenant Calley, His Own Story* (1971). Suomentanut Aarne Valpola. Helsinki: WSOY.
- Caputo, Philip (1978) *Pelätä ja tappaa*. Alkuteos *A Rumour of War* (1977). Suomentanut Jukka Kemppinen. Helsinki: Otava.
- Dika, Vera (2003) *Recycled Culture in Contemporary Art and Film: The Uses of Nostalgia*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Edelman, Bernard (2006) Kentällä: Amerikkalaisten kokemuksia. Teoksessa Andrew Wiest (toim.) *Vietnamin sota*. Alkuteos *Rolling Thunder in a Gentle Land: The Vietnam War Revisited*. Suomentanut Simo Liikanen. Jyväskylä: Gummerus, 195–213.
- Engelhardt, Tom (1995) *The End of Victory Culture: Cold War America and the Disillusioning of a Generation*. New York: Basic Books.
- Frankum, Ronald B Jr. (2006) ”Kärpästen läiskintää pajavasaralla”: Ilmasota. Teoksessa Andrew Wiest (toim.) *Vietnamin sota*. Alkuteos *Rolling Thunder in a Gentle Land: The Vietnam War Revisited*. Suomentanut Simo Liikanen. Jyväskylä: Gummerus, 215–232.
- French, Karl (1998) *Apocalypse Now*. New York, Lontoo: Bloomsbury.
- Gaiduk, Ilya V. (1996) *The Soviet Union and the Vietnam War*. Chicago: Ivan R. Dee.
- Gibson, James William (1989) American Paramilitary Culture and the Reconstitution of the Vietnam War. Teoksessa Jeffrey Walsh & James Aulich (toim.) *Vietnam Images: War and Representation*. Lontoo: Macmillan, 10–42.
- Grindon, Leger (1994) *Shadows of the Past: Studies in the Historical Film*. Philadelphia: Temple University Press.
- Hagen, William M. (1983) *Apocalypse Now* (1979): Joseph Conrad and the Television War. Teoksessa Peter C. Rollins (toim.) *Hollywood as Historian: American Film in a Cultural Context*. Lexington: The University Press of Kentucky, 230–245.
- Harper, John Lambertson (2011) *The Cold War*. Oxford: Oxford University Press.
- Herr, Michael (2015 [1977]) *Dispatches*. Lontoo: Picador.
- Herzog, Tobey C. (1992) *Vietnam War Stories: Innocence Lost*. Lontoo, New York: Routledge.
- Hoberman, J. (2003) *The Dream Life. Movies, Media, and the Mythology of the Sixties*. New York, London: The New Press.
- Holmila, Antero & Roitto, Matti (2018) *Rooseveltista Trumpiin. Yhdysvaltain ulkopolitiikka ja kriisit 1900-luvun alusta asti tähän päivään*. Jyväskylä: Docendo.
- James, David E. (2006) Film and the War: Representing Vietnam. Teoksessa J. David Slocum (toim.) *Hollywood and War: The Film Reader*. New York, Lontoo: Routledge, 225–238.
- Jönsson, Christer (1984) *Superpower: Comparing American and Soviet Policy*. London: Frances Pinter.
- Karreinen, Lari (2016) Yhdysvaltain sota Vietnamin luontoa vastaan. Teoksessa Hanne Koivisto, Kimi Kärki & Maarit Leskelä-Kärki (toim.) *Ilmestyskirja. Vietnamin sodan kulttuurihistoriaa*. Turku: Työväen historian ja perinteen tutkimuksen seura, 41–73.
- King, Geoff (2006) Seriously Spectacular: ”Authenticity” and ”Art” in the War Epic. Teoksessa J. David Slocum (toim.) *Hollywood and War: The Film Reader*. New York, Lontoo: Routledge, 287–301.
- Koivisto, Hanne (2016a) Viidakkosota ja sen pimeä puoli – kolme kertomusta Vietnamin sodasta. Teoksessa Hanne Koivisto, Kimi Kärki & Maarit Leskelä-Kärki (toim.) *Ilmestyskirja. Vietnamin sodan kulttuurihistoriaa*. Turku: Työväen historian ja perinteen tutkimuksen seura, 377–424.

- Koivisto, Hanne (2016b) Michael Herr ja reportaasi kuolemasta. Teoksessa Hanne Koivisto, Kimi Kärki & Maarit Leskelä-Kärki (toim.) *Ilmestyskirja. Vietnamin sodan kulttuurihistoriaa*. Turku: Työväen historian ja perinteen tutkimuksen seura, 115–130.
- Lightbody, Bradley (1999) *The Cold War*. Lontoo, New York: Routledge.
- Lorcin, Patricia M. (2013) Imperial Nostalgia, Colonial Nostalgia: Differences of Theory, Similarities of Practice? *Historical Reflections* vol. 3:3, 97–111.
- McKeever, Robert J. (1989) American Myths and the Impact of the Vietnam War: Revisionism in Foreign Policy and Popular Cinema in the 1980s. Teoksessa Jeffrey Walsh & James Aulich (toim.) *Vietnam Images: War and Representation*. Lontoo: Macmillan, 43–56.
- Mizruchi, Susan L. (2014) Brando v. Coppola: Debunking the Myth of Apocalypse Now. *Huffpost* 14.9.2014.
- Modleski, Tania (2006) Do We Get to Lose This Time? Revisiting the Vietnam War Film. Teoksessa Robert Eberwein (toim.) *The War Film*. New Brunswick, N.J.: Rutgers, 155–171.
- Mähkä, Rami (2016) *Something Completely Historical: Monty Python, History and Comedy*. Väitöskirja, omakustanne: Turku.
- Mähkä, Rami (2018) ”Jokaisen on valittava puolensa”: Suomen sisällissota 2000-luvun kotimaisessa elokuvassa. *Lähikuva* vol. 31:1, 44–63. Saatavilla: <<https://doi.org/10.23994/lk.70451>> (linkki tarkistettu 11.11.2020).
- Mähkä, Rami & Hiltunen, Kaisa (2019) Teknologia, (mieli)kuvat, historia: Imperialistinen menneisyys ja nykyisyys elokuvassa ja valokuvataiteessa. *Lähikuva* vol. 32:4, 3–6. Saatavilla: <<https://doi.org/10.23994/lk.90784>> (linkki tarkistettu 11.11.2020).
- Neu, Charles E. (2005) *America's Lost War: Vietnam 1945–1975*. Wheeling, Illinois: Harlan Davidson.
- Obermeyer, Ziad, Murray, Christopher J. L. & Gakidou, Emmanuela (2008) Fifty years of violent war deaths from Vietnam to Bosnia: analysis of data from the world health survey programme. *BMJ* 2008, 336. Saatavilla: <<https://www.bmj.com/content/336/7659/1482>> (linkki tarkistettu 4.11.2020).
- Quart, Leonard & Auster, Albert (2002) *American Film and Society since 1945*. New York: Prager.
- Rogin, Michael (2006) ”Make My Day!”: Spectacle as Amnesia in Imperial Politics. Teoksessa J. David Slocum (toim.) *Hollywood and War: The Film Reader*. New York, Lontoo: Routledge, 81–87.
- Rosenqvist, Janne (2016) Mytologisoinnin mankelit. Vietnamin sota 1970-luvun spehtaakkeleissa *Kauriinsästäjä* ja *Ilmestyskirja*. *Nyt*. Teoksessa Hanne Koivisto, Kimi Kärki & Maarit Leskelä-Kärki (toim.) *Ilmestyskirja. Vietnamin sodan kulttuurihistoriaa*. Turku: Työväen historian ja perinteen tutkimuksen seura, 457–483.
- Rottman, Gordon L. (2006) Toisenlaisen sodan taktiikka: Yhdysvaltojen doktriinia soveltamassa. Teoksessa Andrew Wiest (toim.) *Vietnamin sota*. Alkuteos *Rolling Thunder in a Gentle Land: The Vietnam War Revisited*. Suomentanut Simo Liikanen. Jyväskylä: Gummerus, 255–274.
- Ryan, Michael & Kellner, Douglas (2006) Vietnam and the New Militarism. Teoksessa J. David Slocum (toim.) *Hollywood and War: The Film Reader*. New York, Lontoo: Routledge, 239–256.
- Sallah, Michael & Weiss, Mitch (2007) *Tiger Force: A True Story of Men and War*. New York: Back Bay.
- Salmi, Hannu (2001) ”Menneisyyskokemuksesta hyödykkeisiin: historiakulttuurin muodot”. Teoksessa Jorma Kalela ja Ilari Lindroos (toim.) *Jokapäiväinen historia*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura, 134–149.
- Salmi, Hannu (2002) *Vuosisadan lapset: 1800-luvun kulttuurihistoria*. Turku: Turun yliopiston täydennyskoulutuskeskus.
- Shohat, Ella & Stam, Robert (2001) The Imperial Imaginary. Teoksessa Graeme Turner (toim.) *The Film Cultures Reader*. Lontoo, New York: Routledge, 366–378.
- Sorley, Lewis (2009) Sodan johtaminen: Strategia, doktriini, taktiikka ja toimintatavat. Teoksessa Andrew Wiest (toim.) *Vietnamin sota*. Alkuteos *Rolling Thunder in a Gentle Land: The Vietnam War Revisited*. Suomentanut Simo Liikanen. Jyväskylä: Gummerus, 177–194.
- Suebsaeng, Asawin (2018) Trump and Omarosa Had a ‘F*cking Weird’ Fight With Vietnam Vets. *The Daily Beast*, 17.8.2018. Saatavilla: <<https://www.thedailybeast.com/trump-and-omarosa-had-a-fcking-weird-fight-with-vietnam-vets>> (linkki tarkistettu 4.11.2020).
- Torsti, Pilvi (2008) Historiapoliittikkaa tutkimaan: Historian poliittisen käytön typologian kehittäjä. *Kasvatus & Aika* vol. 2:2, 61–71.

- Turse, Nick (2013) *Kill Anything That Moves: The Real American Vietnam War*. New York: Picador.
- Välimäki, Susanna (2008) *Miten sota soi? Sotaelokuva, ääni ja musiikki*. Tampere: Tampere University Press.
- Wood, Robin (1989) *Hollywood Vietnamista Reaganiin*. Alkuteos *Hollywood from Vietnam to Reagan* (1986). Suomentanut Antti Alanen. Helsinki: Suomen elokuva-arkisto, julkaisusarja A 14.
- Woodman, Brian J. (2006) Represented in the Margins: Images of African American Soldiers in Vietnam War Combat Films. Teoksessa Robert Eberwein (toim.) *The War Film*. New Brunswick, N.J.: Rutgers, 90–114.
- Wright, James (2017) *Enduring Vietnam: An American Generation and Its War*. New York: Thomas Dunne Books, St. Martin's Press.
- Young, Marilyn B. (1991) *The Vietnam Wars 1945–1990*. New York: HarperPerennial.

Laura Seppälä

Laura Seppälä, FM, informaatio-
tekniikan ja viestinnän tiede-
kunta, Tampereen yliopisto

”ET EES RINTAMALLE USKALTANU!”

Toisen maailmansodan uusisänmaalliset representaatiot elokuvassa *Hiljaisuus*



VERTAISARVIOITU
KOLLEGIALT GRANSKAD
PEER-REVIEWED
www.tsv.fi/tunnus

*Uusisänmaallinen käänne viittaa Neuvostoliiton kaatumista 1990-luvulla seuranneisiin toisen maailmansodan muistokulttuurien muutoksiin Suomessa. Uusisänmaallisissa tulkinnoissa korostuvat näkemykset Suomen erillissodista ja torjuntavoitosta sekä tarinat sankaruudesta, uhrauksesta, kansallisesta solidaarisuudesta ja kunniakkuudesta. Sotaa kuvaavien suomalaisten 1990-luvun lopun ja 2000-luvun elokuvien on tulkittu tuottavan tällaisia uusisänmaallisia representaatioita. Tässä artikkelissa tarkastelen väitettä uusisänmaallisista representaatioista historian tutkimuksen sijasta elokuvatutkimuksen näkökulmasta. Tarkastelun kohteena on vuoden 2011 elokuva *Hiljaisuus* ja analyysi keskittyy erityisesti elokuvan henkilöhahmojen rakentumiseen.*

Johdanto

Suomen roolista toisessa maailmansodassa sekä suhteesta Saksaan on kiistelty historian tutkimuksessa, politiikassa ja julkisessa keskustelussa jo vuosikymmeniä. Neuvostoliiton romahdettua 1990-luvun alussa alkoi toisen maailmansodan muistokulttuuri Suomessa saada kuitenkin yhä isänmaallisempia vivahteita, ja toisen maailmansodan aikaiset tapahtumat nousivat entistä näkyvämmiin osaksi suomalaista kansallista identiteettiä (Kinnunen & Jokisipilä 2011).

Tämä niin kutsuttu uusisänmaallinen käänne on lähihistorian tutkimuksessa tunnistettu ilmiö, jossa korostuvat kertomukset sodasta kansakuntaa yhdistävänä ja loppujen lopuksi positiivisena tapahtumana (ibid.). Lisäksi uusisänmaallisen kertomuksen keskiössä on ajatus ”erillissodasta” eli siitä, että talvi- ja jatkosota olivat Suomen ”omia” sotia Neuvostoliittoa vastaan ja siten erillään toisen maailmansodan liittoumista ja poliittisista ideologioista. Vaikka akateemisessa historian tutkimuksessa on viime vuosina pyritty kyseenalaistamaan ja purkamaan myyttiä erillissodasta, elävät näkemykset Suomen omista sodista ja ”torjuntavoitosta” vielä julkisessa keskustelussa, ja nousevat esiin myös hyvinkin virallisissa yhteyksissä, kuten presidentti

Tarja Halosen puheessa kansainväliselle yleisölle vuonna 2005 (Kinnunen & Jokisipilä 2011; Meinander 2012; Vares 2007).

Kuten Olli Löytty (2004a, 108) toteaa, "[k]ansallisen kehyksessä kulttuuri on politiikkaa siinä missä menneisyyden kertominen yleisemminkin". Sotien "totuuksia" ja sodan merkityksiä suomalaiselle yhteiskunnalle ja kansalliselle identiteetille ei rakenneta ja määritelläkään vain tutkimuksen kautta tai poliitikkojen puheissa, vaan merkittävässä määrin myös (populaari)kulttuurituotteissa. 1990-luvun lopun ja 2000-luvun alun suomalaisia sotaa kuvaavia elokuvia ja tv-sarjoja analysoinut Vesa Vares (2007) näkee näiden historiallisten representaatioiden olevan "uuspatrioottisia tulkintoja" toisesta maailmansodasta, joissa korostetaan mielikuvia torjuntavoitoista, vahvasta ryhmäsolidariteetista sekä alleviivataan talvi- ja jatkosodan merkitystä Suomen itsenäisyydelle. Lisäksi Varesen (2007, 199) mukaan "[n]aisten sotakokemusten esittämisestä on tullut jopa leimaa-antavampi piirre kuin traditionaalisista taisteluelokuvista", ja näissä "naisten sotien" kuvauksissa tuotetaan jopa vahvemmin isänmaallisesti latautuneita sankaritarinoita kuin saman aikakauden taisteluelokuvissa. Saman huomion tekevät myös Tiina Kinnunen ja Markku Jokisipilä (2011, 468), jotka nostavat esimerkiksi vahvasti uusisänmaallisesta narratiivista lottaelokuvan *Lupaus* (2005), jossa sankarilliset ja moraalisesti "puhtaat" lotat edustavat kansakunnan puhtautta, moraalisuutta ja viattomuutta.

1990-luvun lopussa ja 2000-luvulla lisääntynyt kiinnostus toisen maailmansodan kuvaamiseen elokuvissa tukee ainakin osittain näkemystä uusisänmaallisesta käänteestä. 2000-luvun "sotaelokuvabuumi" on kuitenkin monen asian summa, joista vähäisimpänä ei varmasti ole 1990-luvun lopulla talouden elpymistä seurannut kotimaisen elokuvateollisuuden nousukausi, jonka keskeisenä airuena toimi vuoden 1999 sotaelokuva *Rukajärven tie*, 1990-luvun katsotuin suomalainen elokuva (Liukkonen 2003; Nestingen 2003). *Rukajärven tien* jälkeen valkokankaalla on nähty esimerkiksi "naisten sotaa" kuvaavat *Hylätyt talot, autiot pihat* (2000) ja jo mainittu *Lupaus*, Åke Lindmanin sisarteokset *Etulinjan edessä* (2004) ja *Tali-ihantala 1944* (2007), sekä Väinö Linnan romaanien uudelleenfilmatisoinnit *Täällä pohjantähden alla II* (2010) ja *Tunteimatton sotilas* (2017).

Toisaalta 2000-luvun sotaelokuvabuumi ei ole vain suomalaisen elokuvateollisuuden ilmiö: vastaavanlaisia muutoksia on havaittu esimerkiksi Venäjällä (Norris 2007; Sarkisova 2008) ja Yhdysvalloissa (Allison 2018). Toista maailmansotaa kuvaavat 2000-luvun venäläiset sotaelokuvat nähdään reaktiona Neuvostoliiton kaatumista seuranneeseen kansallisen identiteetin kriisiin sekä pyrkimyksenä niin vahvistaa kuin kyseenalaistaakin vallitsevia käsityksiä sodasta (Norris 2007, 164; Sarkisova 2008, 160–163). Yhdysvalloissa taas *Pelastakaa sotamies Ryanin* (*Saving private Ryan*, USA 1998) ja *Veteen piirretyn viivan* (*The Thin Red Line*, USA 1998) menestys käynnisti toista maailmansotaa kuvaavien elokuvien "uuden syklin" (Allison 2018, 128). Albert Austerin (2002, 100) mukaan "hyvänä sotana" tunnettu toinen maailmansota tarjosi 1990-luvun lopulla mahdollisuuden Yhdysvaltojen sankaruutta korostaviin kertomuksiin paremmin kuin esimerkiksi vuosina 1990–1991 käyty Persianlahden sota, ja sopi siten erinomaisesti kylmän sodan "voittajan" ja maailman ainoan suurvallan kulttuuriseen narratiiviin. 1990-luvun lopun ja 2000-luvun sotaelokuvan suosiota voikin jossain määrin pitää kansainvälisenä ilmiönä, mutta näiden elokuvien kulttuurisia merkityksiä tulkitaan ensisijaisesti kansallisessa viitekehyksessä.

Suomessa 1990-luvun lopun ja 2000-luvun sotaelokuvaa on tarkasteltu esimerkiksi osana kansallista ja kansainvälistä sotaelokuvaperinnettä (Liukkonen 2003), nostalgisina historiakuvauksina (Nieminen 2003) sekä intertekstuaalisena vuoropuheluna historiallisten lähteiden kanssa (Vainio 2019). Uusisänmaallisia merkityksiä on luettu elokuvista pääsääntöisesti historiantutkimuksen kontekstissa, jolloin elokuvissa tuotettuja representaatioita historiallisista tapahtumista tarkastellaan osana sotien historiakulttuuria sekä suhteessa historiantutkimuksessa tuotettuun tietoon Suomen sotahistoriasta (Vares 2007; Jokisipilä & Kinnunen 2011). Vähemmälle huomiolle jää sen sijaan näiden representaatioiden elokuvallisuus. Tässä artikkelissa tarkastelen uusisänmaallisuutta historiantutkimuksen sijasta elokuvatutkimuksen kehyksessä. Otan tarkastelun kohteeksi vuonna 2011 ensi-iltaan tulleen elokuvan *Hiljaisuus*, sillä ensisilmäyksellä *Hiljaisuus* vaikuttaa pikemminkin kyseenalaistavan uusisänmaallisia tulkintoja toisesta maailmansodasta kuin tuottavan niitä. Ohjaaja Sakari Kirjavaisen (Elonet: *Hiljaisuus*) kommentti siitä, kuinka ”*Hiljaisuus* näyttää sodan teollisuutena, jonka lopputuotteena on nuorten miesten ruumiita” on helppo tulkita sodanvastaiseksi, eikä elokuva sijoitakaan nuoria miessotilaita rintamalle vaan kaatuneiden evakuointikeskukseen, jonne tuodaan kaatuneiden suomalaisten ruumiit, pakataan ne arkkuihin ja lähetetään kotiin haudattaviksi.

Kiinnitän erityistä huomiota elokuvan henkilöhahmojen rakentumiseen, sillä uusisänmaallisina pidetyt arvot ja ideaalit sankaruudesta, uhrauksesta ja kunniakkuudesta henkilöityvät sotanarratiiveissa sodan kokeviin ihmisiin. Kysyn, minkälaisia historiallisia representaatioita *Hiljaisuudessa* tuotetaan. Millä elokuvan keinoilla näitä representaatioita rakennetaan? Hyödynnän elokuvan lähiluvun työkaluna Murray Smithin (1995) kognitiivista elokuvatutkimusta edustavaa *sympatian* struktuurit -analyysimallia (*structures of sympathy*), joka kuvaa elokuvan henkilöhahmojen 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 representaatioita suomalaisuudesta erityisesti elokuvan päähenkilöiden kautta: elokuva kannustaa katsojaa kokemaan sympatiaa niitä hahmoja kohtaan, joiden toimintaa ja ominaisuuksia määrittävät uusisänmaallisuudelle keskeiset arvot ja toimintamallit, ja sitä vastoin antipatiaa niitä hahmoja kohtaan, jotka eivät tähän uusisänmaalliseen malliin sovi.

Uusisänmaallisuus, vaan ei uusnationalismi

Aluksi on syytä tarkastella, mitä *uusisänmaallisuus* oikeastaan tarkoittaa ja miten se eroaa ”vanhasta” isänmaallisuudesta. Uusisänmaallinen käänne kuvaa toisen maailmansodan muistokulttuurien muutoksia kahdella tasolla. Yhtäältä se tarkoittaa Neuvostoliiton hajoamista seurannutta paluuta isänmaallisiin tulkintoihin talvi- ja jatkosodasta 1970- ja 1980-luvun ”suomettumiseksikin” väitetyin ajanjakson jälkeen, toisaalta tämä 1990-luvun uusi isänmaallisuus myös paikoittain eroaa sodanaikaisista isänmaallisuutta ja kansallista identiteettiä määrittäneistä arvoista ja näkemyksistä (Kinnunen & Jokisipilä 2011; Vares 2007). Uusisänmaallisuudessa uutta on Varesen (2007, 205) mukaan esimerkiksi entistä selkeämpi tulkinta Suomen torjuntavoitosta – ”syksyllä 1944 ei juuri torjuntavoiton hehkuttajia löytynyt”. Lisäksi jo mainittu ”naisten sota” eli naisten sotakokemusten esiin tuominen on selkeästi uusisänmaalli-

nen lisä toisen maailmansodan muistokulttuuriin. Sodan kuvaaminen naisten näkökulmasta ei toki vielä itsessään tarkoita, että sota esitettäisiin erityisen isänmaallisena kokemuksena. Keskeisempää uusisänmaallisille representaatioille onkin se, miten sodan kokevat suomalaiset – naiset sekä miehet – toimivat, millaiset arvot heidän käytöstään määrittävät. Sekä Vares (2007) että Kinnunen ja Jokisipilä (2011) esittävät, että uusisänmaallisissa representaatioissa korostuvat näkemykset ja tarinat sankaruudesta, kansallisesta yhtenäisyydestä ja solidaarisuudesta, uhrauksesta ja kunniakkuudesta.

Näkemyks Suomen ”omista sodista” viittaa paitsi erillissota-ajatteluun myös siihen, että toista maailmansotaa tarkastellaan edelleen tiukasti kansallisten rajojen sisäisenä kokemuksena. Outi Niemisen (2003, 74) mukaan ”[s]uomalaisista sotaa kuvattaessa nationalismi puhkeaa kukkaansa”, mutta keskustelussa uusisänmaallisuudesta jää nationalismi käsitteenä varsin vähälle huomiolle. Selkeää rajanvetoa tai eroa isänmaallisuuden ja nationalismin välille ei juurikaan tehdä. Vaikka Kinnunen ja Jokisipilä (2011) viittaavat esimerkiksi nationalistisiin asenteisiin ja näkemyksiin, määrittellen toisen maailmansodan muistokulttuurien muutokset kuitenkin uusisänmaallisiksi eikä suinkaan uusnationalistisiksi. Myöskään Vares (2007) ei artikkelissaan sen tarkemmin määrittele ”uuspatriottisuutta” suhteessa (uus)nationalismiin. Merkityseroja isänmaallisuuden ja nationalismin välillä voi hakea paitsi käsitteiden historiallisesta taustasta (ks. esim. Viroli 1995; Poole 2007) myös niihin yhdistetyistä mielikuvista: isänmaallisuus on ainakin arkikielessä usein positiivisemmin latautunut termi kuin nationalismi (Poole 2007, 129). Termeihin liitetyt merkitykset ovat myös monesti kulttuurisidonnaisia, ja ”[s]uomalaisuudesta puhuttaessa nationalismi on ainakin nykyisin ruma sana” (Löytty 2004b, 49). Benedict Andersonin (2007, 201) nationalismitutkimuksen klassikkoteoksessa *Kuivitellut yhteisöt* isänmaallisuutta ei varsinaisesti erotella nationalismista, vaan isänmaallisuus määrittellen kansakuntaa kohtaan koetuksi kiintymykseksi tai rakkaudeksi, joka ilmenee esimerkiksi nationalismin synnyttämässä kulttuurituotteissa. Kansallisesta identiteetistä kirjoittava Olli Löytty (2004b, 50) huomauttaa, että kansallistunteen ei Suomessa yleensä ajatella olevan ”varsinaista nationalismia vaan korkeintaan jonkinasteista isänmaanrakkautta”.

Vaikkei isänmaallisuutta ja nationalismia täysin voi tai tarvitsekaan erottaa toisistaan, näyttää isänmaallisuutta kuitenkin olennaisesti määrittävän kansallista yhteisöä kohtaan koettujen vahvojen, myönteisten tunteiden korostaminen. Andersonin (2007, 202) mukaan ”on hämmästyttävää, kuinka vähäpätöisiä vihan elementit ovat kansallisuustunteen ilmaisuissa”. Siinä missä uusnationalistisiin asenteisiin ja diskursseihin kuuluvat keskeisesti rasistiset ja ksenofobiset näkemykset kansallista yhteisöä rapauttavista, yhteisön ulkopuolelta tulevista uhista (Hervik 2011; Yotova 2017), korostuvat uusisänmaallisissa narratiiveissa kansallinen yhtenäisyys, sankaruus ja uhraus yhteisen hyvän puolesta. ”Rasistisesti latautunut vihanlietsonta perivihollista kohtaan” sen sijaan on käytännössä olematonta (Vares 2007, 203). Ville Kivimäki (2012, 494–495) kuitenkin huomauttaa, että Suomessakin äärioikeisto on viime vuosina käyttänyt uusisänmaallisissa narratiiveissa tuotettuja näkemyksiä sodasta ja kansallisesta yhtenäisyydestä ”vasta-argumenttina” esimerkiksi maahanmuutolle ja monikulttuurisuudelle. Tuntuukin entistä tärkeämmältä tarkastella kriittisesti niitä tarinoita, joita suomalaisuudesta ja sodasta kerrotaan.

Toisen maailmansodan representaatiot

Talvi- ja jatkosota ovat Suomesta kerrotun suuren kertomuksen kohokohtia: sota ”ymmärretään jopa eksistentiaalisesti kokemukseksi”, ja toisen maailmansodan liittoutumien ja poliittisten ideologioiden sivuuttaminen vahvistaa mielikuvia Suomen omista sodista (Meinander 2012, 78–79). Lisäksi sodat nähdään koko kansakunnan yhteisenä ponnistuksena (Kinnunen & Jokisipilä 2011). 1990- ja 2000-luvulla sotaa onkin kuvattu valkokankaalla perinteisten miessotilaiden näkökulmasta kerrottujen rintamakokemusten lisäksi myös esimerkiksi lottien sekä sotaa Karjalasta evakkoon lähteneiden näkökulmasta.

Hiljaisuudessa sota koetaan sen sijaan kaatuneiden evakuointikeskuksessa. Elokuvan alussa kolme suomalaista sotilasta, Eino (Joonas Saartamo), Antti (Lauri Tilkanen) ja Korpikangas (Ilkka Heiskanen), saapuvat evakuointikeskukseen, jossa heitä odottavat lotat Jaana (Terhi Suorlahti) ja Siiri (Joanna Haartti), keskusta pyörittävä leskirouva Miina (Sinikka Mokka) sekä hieman hysteeristäkin kuria pitävä sotilaspastori (Kari Hakala). Rintamalla käydään pariin otteeseen hakemassa kaatuneiden ruumiita, mutta muuten keskuksen asukkaiden välisiin suhteisiin keskittyvässä elokuvassa varsinainen sotiminen on niin audiovisuaalisesti kuin kerronnallisestikin taustalla. Ainoat viittaukset toiseen maailmansotaan, muun Euroopan tapahtumiin sekä Suomen ja Saksan välisiin suhteisiin ovat sotilaspastorin maininta ”Führerin” lempifilosofista sekä lottien saunassa käymä keskustelu siitä, kuinka saksalaiset kuulemma perääntyvät itärintamalla, johon Jaana toteaa, että ”ei Saksa häviä”. Myös Neuvostoliitto on suurimman osan ajasta näkymätön. Elokuvasa katsellaan neuvostokoneiden lentoa evakuointikeskuksen yli, mutta muuten sotiminen on pääasiassa kaukana vaimeasti kuuluvia pommitusten ääniä sekä niiden voimasta väreilevää vettä evakuointikeskuksen sangoissa ja kupeissa.



Rehvasteleva Antti (Lauri Tilkanen) ja vakavamielinen Eino (Joonas Saartamo) saapuvat kevättalvella 1944 kaatuneitten evakuointikeskukseen elokuvassa *Hiljaisuus* (2011). Kuva: Cine Works Koskinen & Rossi Oy.

Vaikka *Hiljaisuus* taustoittaa tapahtumia vain suurpiirteisesti, on se silti tunnistettavasti historiallinen. Pierre Sorlin (1980, 20) määrittelee historiallisen elokuvan elokuvaksi, jonka tapahtumat katsoja pystyy helposti sijoittamaan tiettyyn historialliseen kontekstiin elokuvan tarjoamien yksityiskohtien avulla. Sorlinin mukaan historiallisen kontekstin tunnistaminen vähistään yksityiskohdista on mahdollista katsojan *historiallisen pääoman* vuoksi. Historiallisella pääomalla Sorlin viittaa tietyn (pääasiassa kansallisen) yhteisön kollektiiviseen, kulttuuriseen tietoon, johon kuuluu tapahtumia, päivämääriä ja henkilöitä, jotka jokainen yhteisön jäsen tunnistaa. *Hiljaisuudessa* ei olekaan esimerkiksi ekstrapadiegeettisiä infotekstejä sodan etenemisestä päivämäärineen ja tapahtumapaikkoineen, vaan elokuvassa toistuvat sodan kulttuurisista representaatioista tutut elementit: talven vaihtuminen kesään sijoittaa tapahtumat jatkosotaan, ja perinteisten suomalaisten maisemien – pirtin, saunan ja metsän – idyllin rikkovien pommien vaihteet äänit taustalla kertovat itärajan läheisyydestä.

Tulkitsen *Hiljaisuuden* ensisijaisesti historialliseksi elokuvaksi, sillä siitä puuttuu sotaelokuvagenren keskeisimpänä pidetty elementti: taistelukohtaukset (Neale 2000, 117; Basinger 2003, 9). Toista maailmansotaa kuvaavien Hollywood-elokuvien rakennetta tutkineen Jeanine Basingerin (2003, 9) mukaan elokuvat, jotka käsittelevät sotaa mutta eivät kuvaa varsinaista sotimista, eivät ole sotaelokuvia, vaan esimerkiksi historiallisia elämäkertaelokuvia tai draamaelokuvia. Niin sanotusti tyylipuhtaiden sotaelokuvien sijaan monia suomalaisia sotaa käsitteleviä elokuvia voi pitää jonkinlaisina genrehybrideinä, jotka pohjaavat eri lajityyppien konventioille (Laine 1990, 7; Hiltunen & Sääskilahti 2017, 2). Vaikka *Hiljaisuus* ei kuvaakaan varsinaisia taisteluita, on se kuitenkin elokuva nuorista miessotilaista suorittamassa heille määrättyä tehtävää sodassa, ja rakentuu siten osittain sotaelokuvista tuttujen visuaalisten ja kerronnallisten konventioiden varaan. Voikin pohtia, ovatko uusisänmaallisina piirteinä pidetyt sankaruus, kunniakkuus ja uhraus niin sotaelokuville tyypillisiä teemoja, ettei niitä voi pitää todisteina 2000-luvun suomalaisten sotarepresentaatioiden uusisänmaallisuudesta. Toisaalta on huomattava, että elokuvan lajityyppieihin pohjautuvia elementtejä ja teemoja tulkitaan tiettyssä kulttuurisessa kontekstissa. Sodassa korostuvat uhraus ja sankaruus voivat sekä olla genrekonventioita että tuottaa ja vahvistaa sodan representaatioille annettavia uusisänmaallisia merkityksiä.

Hyökkäysten tai muiden sotilaallisten operaatioiden sijasta sodan etenemistä kuvataan *Hiljaisuudessa* kaatuneiden ruumiilla, mikä myös korostaa näkemystä Suomen ”torjuntavoitosta”. Elokuvassa kuvatut suomalaiset sotilaat eivät hyökkää, vaan he ovat uhranneet henkensä isänmaata puolustaessaan, ja tämä uhraus on visuaalisesti läsnä läpi elokuvan. Elokuva alkaa otoksel-la kaatuneiden sotilaiden ruumiista makaamassa lumessa ja myöhemmin kuolema näkyy ruumispinoina kohtausten taustalla. Lisäksi evakuointikeskukseen tuotavien ruumiiden määrän kasvulla ennakoitaan Neuvostoliiton hyökkäystä ja elokuvan loppukohtausta: juuri ennen hyökkäystä keskukseen tuodaan kaatuneiden ruumiita niin jatkuvalla syötöllä, että arkutkin loppuvat kesken. Ohjaaja Kirjavaisen kommentti ”sodan teollisuudesta” viittaa tarkoitukseen tarkastella sotaa ja sen seurauksia kriittisesti, eivätkä orsilla ja kärryillä päällekkäin retkottavat ruumiit esitäkään kuolemaa erityisen kunnia-akkaana. Elokuvassa kuitenkin tuotetaan erillissota- ja torjuntavoittomyytin lisäksi uusisänmaallisille narratiiveille tyypillisiä tarinoita kunniakkuudesta, sankaruudesta ja uhrauksesta myös kuoleman ja kaatuneiden suomalaisso-tilaiden ruumiiden kautta. Kaatuneet haetaan linjojen välistä, vaikka se on

vaarallista ja monet aikaisemmat yrittäjät ovat itse menettäneet henkensä. Sankaruus, uhraus ja kunniakkuus kulminoituvat elokuvan loppukohtauksessa, jossa Neuvostoliiton hyökkäys pakottaa evakuoitikeskuksen työntekijät siirtymään kauemmaksi linjoista, mutta Eino ei suostu perääntymään ilman kaatuneiden ruumiita – ”ei poikia voi viholliselle jättää” – ja lähtee lopulta yksin viemään kaatuneita turvaan.

Hiljaisuus ja sympatian struktuuri

Tarkastelen seuraavaksi elokuvan henkilöhahmojen rakentumista Smithin (1995) sympatian struktuurit -analyysimallin avulla. Malli perustuu ajatukseen siitä, että se, mitä normaalisti kutsumme identifikaatioksi tai samastumiseksi, koostuukin kolmesta eri prosessista – tunnistamisesta (*recognition*), suhteuttamisesta (*alignment*) ja liittoutumisesta (*allegiance*) – ja nämä prosessit ovat keskeisessä roolissa katsojan kokemille tunnereaktioille suhteessa elokuvassa konstruoituihin henkilöhahmoihin (Smith 1995, 6–10; käsitteiden suomennokset Bacon 2000, 193). Smithin mallin ensimmäinen prosessi – tunnistaminen – viittaa yksinkertaisimmillaan siihen, miten katsoja voi elokuvan tarjoamien tietojen avulla tunnistaa hahmon ihmiseksi, joka on lisäksi tunnistettavissa samaksi yksilöksi läpi elokuvan. Usein tunnistaminen tapahtuu varsin itseltään selvästi elokuvassa nähtävän ihmiskehon avulla, eikä tämän prosessin analyttinen tarkastelu yleensä olekaan tarpeellista kuin niissä tapauksissa, joissa elokuva pyrkii kerronnallisesti ja/tai visuaalisesti estämään tai viivyttämään tunnistamista. Tunnistaminen on kuitenkin edellytys kahdelle seuraavalle prosessille. (Smith 1995, 82–83.) Suhteuttaminen viittaa katsojalle tarjottavaan tietoon hahmoista: mitä he tekevät, tietävät ja tuntevat. Smithin (1995, 142–143) mukaan suhteuttamista voi tarkastella parhaiten analysoimalla *tilallista ja ajallista kiinnittymistä*, eli sitä, kenen kautta kerronta etenee ja kenen näkökulmasta tarinaa kerrotaan, sekä *subjektiivista* pääsyä eli sitä, kuinka paljon katsojalle tarjotaan tietoa hahmon ajatuksista ja tunteista. Osittain näiden tietojen pohjalta rakentuu liittoutuminen eli katsojan tekemä moraalinen arvio elokuvan hahmoista. Liittoutuminen onkin prosessina lähimpänä samastumisen arkikielistä merkitystä.

Jotta katsoja voi liittoutua eli asettua asemaan, jossa hän tuntee sympatiaa hahmoa kohtaan, on katsojan Smithin mukaan asetettava hahmot osaksi elokuvan sisäistä moraalijärjestelmää. Toisin sanoen katsojan on elokuvan hahmoista tarjoamien tietojen perusteella asetettava hahmot ”suositusjärjestykseen”. Smith (1995, 84) huomauttaa, että tämä arvio ei perustu ainoastaan katsojan tosielämän moraalikäsitteisiin vaan merkittävässä määrin myös elokuvan sisäisiin. Elokuva voi rakentaa liittoutumista esimerkiksi toimintaelokuvan väkivaltaiseen päähenkilöön, vaikkei katsoja oikeassa elämässä hyväksyisikään väkivaltaa. Historiallisten elokuvien tapauksessa voi kuitenkin olettaa, että katsojan ennako-oletukset ja käsitykset historian tapahtumista sekä niiden esittämisestä vaikuttavat olennaisesti katsojan tekemiin arvoihin elokuvan hahmoista (Lehtisalo 2011, 120). Katsojan tulkintoihin vaikuttavia ennako-oletuksia tuottavat esimerkiksi genrekonventiot – miten sotaa yleensä kuvataan – sekä kulttuurisesti sotaan eri aikoina liitetyt merkitykset. Uusisänmaallisuus rakentuu vahvasti näkemykselle siitä, että suomalaisten toiminta toisessa maailmansodassa oli moraalisesti oikein. Voikin olettaa, että elokuvissa, joiden voi nähdä tuottavan uusisänmaallisia representaatioita, elokuvan sisäinen moraalijärjestelmä perustuu vastaavanlaiseen moraalikäsitteeseen.

Vaikka Smithin mallin kolme prosessia eivät suinkaan ole tosistaan erilisiä vaan toimivat usein samanaikaisesti, voi liittoutumisen nähdä olevan merkittävin prosessi uusisänmaallisten representaatioiden rakentumiselle kolmesta syystä. Ensinnäkin uusisänmaallisissa narratiiveissa korostuvat tarinat sankaruudesta, uhrauksesta ja kansakunnan ”puhtaudesta” ovat tiettyyn moraalikäsitteeseen pohjautuvia arvioita suomalaisten toiminnasta toisessa maailmansodassa. Ne tuottavat siis tiettyjä malleja tai mielikuvia siitä, millainen toiminta on oikein ja millainen väärin. Toiseksi, kuten jo aiemmin todettu, isänmaallisuuteen kuuluu olennaisesti tietty emotionaalinen ulottuvuus, jota voi kutsua vaikka kansallistunteeksi. Siispä (uus)isänmaallisten narratiivien rakentumista ymmärtääkseen on hyödyllistä tarkastella myös sitä, miten sodan kulttuuriset representaatiot voivat potentiaalisesti herättää katsojassa erilaisia tunnereaktioita. Kolmanneksi, uusisänmaallisen käänteen myötä toisen maailmansodan tapahtumat ovat nousseet entistä vahvemmin osaksi suomalaista kansallista identiteettiä (Kinnunen & Jokisipilä 2011). Kansallinen identiteetti rakentuu kansakunnasta tuotetuista merkityksistä – muistoista, tarinoista ja kuvista – joihin voimme samastua (Hall 2002; Lehtonen 2004). Smithin analyysimalli tarjoaa konkreettisia työkaluja näiden merkitysten tarkasteluun.

Liittoutuminen ja *Hiljaisuuden* moraalijärjestelmä

Smith esittää liittoutumisen syntyvän pääsääntöisesti kahdessa erilaisessa moraalijärjestelmässä: niin kutsutussa manikealaisessa moraalijärjestelmässä (*Manichaeian moral structure*) sekä asteittaisessa moraalijärjestelmässä (*graduated moral structure*). Manikealaisessa moraalijärjestelmässä henkilöhahmot jaetaan selkeästi hyviin ja pahoihin. Tällainen hyvän ja pahan vastakkainasettelu yhdistetään usein esimerkiksi klassisiin Hollywood-melodraamoihin, mutta Smithin (1995, 197) mukaan manikealainen järjestelmä on havaittavissa puhtaimmillaan agitaatioelokuvissa, joissa katsojan uskomuksia ja katsontatapoja pyritään selkeästi ohjaamaan tiettyyn suuntaan. Smith (1995, 205–206) erottaa agitaatioelokuvan niin kutsutusta manikealaisesta Hollywood-elokuvasta (*Hollywood Manichaeian*), jossa hyvän ja pahan vastakkainasetteluun ei liity suoranaista ideologista tai uskonnollista doktriinia. Tällainen manikealainen järjestelmä ei Smithin (ibid.) mukaan kuitenkaan ole löydettävissä niinkään melodraamoista vaan päinvastoin perinteisesti ”maskuliinisista” genreistä kuten gangsteri- tai sotaelokuvista. Manikealainen hyvän ja pahan yhteenotto näkyy esimerkiksi 1940-luvun toista maailmasotaa kuvaavissa Hollywood-elokuvissa, joissa Yhdysvallat liittolaisineen taistelevat Saksaa ja Japania vastaan (Neale 2000, 122). Suomessa vastaavaa vastakkainasettelua voi löytää esimerkiksi sota-ajan propagandasta (venäläisyyteen liittyvästä perivihollisuudesta ks. esim. Immonen 1987; Luostarinen 1986), mutta ei juurikaan viime vuosikymmenten sotaelokuvista (Vares 2007, 203).

Manikealaista moraalijärjestelmää yleisempi on asteittainen järjestelmä, jossa henkilöhahmot eivät ole yksiselitteisesti hyviä tai yksiselitteisesti pahoja, vaan hahmot rakentuvat sekä kulttuurisesti positiivisina että negatiivisina pidetyistä piirteistä (Smith 1995, 209). Vaikka *Hiljaisuudessa* juoni rakentuu moraalisen vastakkainasettelun varaan, asettuvat henkilöhahmot elokuvassa asteittaiseen järjestelmään, sillä elokuvan merkittäviä henkilöhahmoja ei voi pitää kiistattomasti pahoina tai hyvinä. Toiseutta ja vihollisuutta tuottavan me-vastaan-muut- tai Suomi-vastaan-Neuvostoliitto-asetelman sijasta hyvät ja huonot piirteet ilmenevät elokuvan päähahmoissa Einossa ja Antissa, sekä

tietyssä määrin myös elokuvan lottahahmoissa Jaanassa ja Siirissä. Elokuva tuottaa ja pitää yllä uusisänmaallisia arvoja ja piirteitä korostamalla Einon kunniakkuutta, uhrauksia ja loppukohtauksen sankaruutta Antin epärehellisytydellä, viekkauksella ja pelkuruudella. Vaikka elokuva rakentaa katsojan liittoutumista Einoon, ja Antin hahmoa määrittävät ei-toivotut piirteet asemoivat katsojaa kokemaan antipatiaa tätä kohtaan, muodostuu pelkuruudesta kuitenkin tietyssä määrin hänen pelastava ominaisuutensa: Antti ei ole pohjimmiltaan paha, hän ei vain uskalla sotia.

Antin hahmoa keskeisesti määrittävä pelkuruus tuodaan esille jo elokuvan alussa. Hahmot esitellään ensimmäisen kerran heidän ollessa junassa matkalla evakuointikeskukseen. Antti haastaa riitaa junassa olevan sotilaan kanssa, mutta perääntyy heti, kun tilanne on äitymässä oikeaksi tappeluksi. Eino sen sijaan on taustalla heti puukko kädessä, valmiina puolustamaan Anttia. Lisäksi junakohtauksessa esitellään Antin myöhemmin juonen kannalta merkittävät kauppamiehen elkeet hänen yrittäessään vaihtaa tavaraa tupakkaan. Antin sotaan sopimatonta luonteen heikkoutta tuodaan ilmi läpi elokuvan. Evakuointikeskuksessa hän pyörtyy nähdessään pahasti runnellun ruumiin eikä hän ei suostu viettämään öitä riuhkassa, jossa kaatuneiden ruumiita estetään jäätyästä pitämällä yllä tulta. Tämä jää Einon harteille, niin kuin myös keskuksen vaarallisin tehtävä: kaatuneiden ruumiiden hakeminen etulinjojen välistä. Antin kaltaisia pelkurihahmoja voi pitää yhtenä suomalaisten sotanarratiivien stereotyyppisistä mieshahmoista, mistä kiittäminen on pitkälti Väinö Linnan *Tuntematonta sotilasta* (Kivimäki 2014). *Tuntemattoman* pelkurihahmo Riitaojan kautta ”avautuu sotaan yhä kytkeytyvän miesihanteen traaginen ulottuvuus”, sillä sodassa pelko johtaa kuolemaan (ibid., 249). Tätä kerronnallista traditiota jatkaa myös *Hiljaisuus*.

Oleellinen ero *Tuntemattoman* Riitaojan tai esimerkiksi *Rukajärven tien* vastaavan pelkurihahmon sotamies Karppisen ja Antin välillä on kuitenkin se, että Antti on yksi *Hiljaisuuden* päähenkilöistä. Perinteisesti pelkurihahmo on osa komppanian muodostavaa joukkoa erilaisia miestyyppejä. Hahmo kuvaa ”kaikkien sotilaiden yhteistä pelkoa”, mutta myös havainnollistaa, miten käy, mikäli tätä pelkoa ei kykene voittamaan, mikäli ei selviä sodan asettamasta miehuuskokeesta (ibid., 256). Hahmolla on selkeä kerronnallinen ja symbolinen funktio, jonka johdosta hahmo jää varsin yksiulotteiseksi. Antti sen sijaan on huomattavasti kompleksisempi hahmo, osittain jo siitä syystä, että elokuvan juoni seuraa ajallisesti ja paikallisesti välillä Einoa ja välillä Anttia. Elokuva suhteuttaa katsojan Anttiin tarjoamalla tietoa tämän ajatuksista, tunteista ja arvoista, mutta tämä ei johda katsojan liittoutumiseen, päinvastoin: Antti esitetään valehtelevana ja pettävänä huijarina, joka ei ole lojaali kenellekään käydessään kauppa vihollisen kanssa kaatuneilta sotilailta varastetuilla tavaroilla. Toisaalta elokuva myös hetkittäin viivyyttää tai estää katsojaa saamasta tietoa Antista, kuten kohtauksessa, jossa Siiri pyytää Antilta jotain, mutta katsoja ei kuule heidän ääntään, eikä siten tiedä, mitä Antti tulee tekemään. Tällainen tiedon viivyttäminen voi luoda kuvaa ”epäluotettavasta” hahmosta, mikä voi myös toimia liittoutumista häiritsevänä tekijänä (Smith 1995, 84).

Vaikka elokuva asemoi katsojan niin, että katsoja todennäköisesti kokee antipatiaa Anttia kohtaan, on hänen kuolemansa kuvaava kohtaaminen kuitenkin tietyssä määrin poikkeus tästä. Kun Eino ja Antti lähetetään toisen kerran hakemaan kaatuneen suomalaissotilaan ruumiin linjojen välistä, ei Antti onnistukaan säilyttämään vastuuta Einon harteille, vaan rintamalla olevan joukon komentaja käskee Antin hoitaa tehtävän. Lähikuvat Antin kauhistuneista kasvoista alleviivaavat Antin kokemaa pelkoa hänen ymmärrettyään,

että tällä kertaa hän ei pysty puhumaan itseään ulos tilanteesta vaan joutuu tosissaan vaarantamaan henkensä. Haettuaan ruumiin onnistuneesti vihollisen tulituksen keskeltä, Antti ryömiä takaisin juoksuhaudaan ja otos vaihtuu lähikuvaan helpottuneen Antin kasvoista tämän sytyttäessään tupakan. Huolimattomuuttaan hän nostaa kuitenkin päänsä hieman liian korkealle ja vihollisen luoti osuu häntä takaraivoon. Antin kuolemaa voi pitää malliesimerkkinä niin kutsutusta empatiakohtauksesta (*scene of empathy*). Elokuvatutkija Carl Plantingan (1999) mukaan empatiakohtaus pyrkii nimensä mukaisesti herättämään katsojassa empaattisen tunnereaktion, pääasiassa ihmiskasvojen avulla. Tällaisessa kohtauksessa kerronta hetkellisesti hidastuu ja elokuva keskittyy kuvaamaan henkilöhahmon tunnetilaa lähikuvilla tämän kasvoista.

Ihmiskasvojen merkitys katsojan kokemalle empatialle perustuu kahteen toisiinsa liittyvään psykologiseen ilmiöön: tunteiden ”tarttumiseen” (*emotional contagion*) sekä affektiiviseen mimiikkaan (*affective mimicry*), eli ihmisten tahdosta riippumattomaan taipumukseen jäljitellä toisten ihmisten ilmeitä ja tunnetiloja (Plantinga 1999; Smith 1995). Empatiaa ja sen syntymekanismia tarkastellessa on kuitenkin huomattava, että Smithin malli perustuu niin kutsutun keskeiskuvittelun (*central imagining*, verrattavissa empatiaan) ja epäkeskeiskuvittelun (*acentral imagining*, verrattavissa sympatiaan) erotteluun. Empatiaan liittyvä keskeiskuvittelu tarkoittaa, että katsoja simuloi tai kokee saman tunteen kuin elokuvan hahmo. Katsojan kokema sympatia sen sijaan



Lähikuvat henkilöhahmojen kasvoista välittävät katsojille hahmojen tunnetiloja ja pyrkivät usein aktivoimaan katsojissa empaattisia ja/tai sympaattisia reaktioita. Lähde: kuvakaappaukset elokuvasta.

edellyttää, että katsoja tunnistaa elokuvassa kuvatun tilanteen sekä hahmon tunnetilan kyseisessä tilanteessa ja reagoi siihen hahmosta tekemänsä arvion perusteella (Smith 1995, 102). Ihmiskasvojen laukaisema empaattinen reaktio voikin toimia ”vastoin” elokuvan sympatian struktuuria (idib., 103). Antin kauhistuneisiin kasvoihin keskittyvä ja tämän kuoleman läheltä esittävä kohtaus voi saada aikaan tunnereaktion, joka on ristiriidassa katsojan aikaisemman tulkinnan kanssa ja hetkellisesti muuttaa katsojan suhtautumista Anttia kohtaan.

Antin pelkuruuteen palataan vielä hänen kuolemansa jälkeenkin, sillä vasta hautajaisissa katsojalle selviää, miten Antti ja Eino päätyivät evakuoitikeskukseen. Hautajaisissa Antin isä (Matti Onnismaa) keskeyttää yllättäen papin ylistävän puheen Antin urheudesta, sillä hän tietää, kuten katsojakin, että Antti ei ollut urhea. Jo aiemmin elokuvassa Eino on lyhyesti maininnut, että Antti ei ”ees rintamalle uskaltanu”, mutta vasta isän puheesta selviää, että Antti ei halunnut rintamalle vaan pyysi isäänsä järjestämään hänelle turvallisia tehtäviä sodan ajaksi. Antti ei ollut kuitenkaan tyytyväinen tehtäviin evakuoitikeskuksella, sillä ”hän olisi halunnut päästä paperihommiin johonkin helppoon ja mukavaan toimistoon, ei mitään joutavaa ruumiitten kantelua”. Isän mukaan Antti kuoli, koska se oli Jumalan tahto, ja Antin haluttomuus sotia on häpeä, jota Antin syntymätön lapsikin joutuu kantamaan kuolemaansa asti. Koska katsoja on juuri nähnyt Antin voittavan pelkonsa (vaikkakin pakotettuna) ja heti sen jälkeen kuolevan, tuntuu isän tulkinta pojastaan kohtuuttomalta. Tässä kohtaa elokuvaa katsoja todennäköisesti tulkitsee tiedon Antin haluttomuudesta sotia peloksi eikä niinkään luonteen heikkoudeksi. *Hiljaisuudessa* pelko itsessään ei olekaan epäisänmaallista, vaan voi väittää, että isän kohtuuttoman ankaruuden kautta elokuva pikemminkin tarkastelee kriittisesti perinteisiä jäyhän suomalaisen miehen stereotyyppijä. Sotaan liittyvä pelko kuitenkin henkilöityy hahmoon, joka esitetään monin tavoin moraalittomana, ja jota kohtaan elokuva kannustaa katsojaa tuntemaan antipatiaa. Siten pelko väistämättä yhdistyy Antin muihin negatiiviseksi tulkittaviin piirteisiin, pitäen yllä uusisänmaallisille narratiiveille tyypillisiä näkemyksiä sodasta, suomalaisuudesta ja miehisydestä.

Ymmärtääksemme paremmin Antin hahmon merkitystä uusisänmaallisille representaatioille, on syytä tarkastella tapoja, joilla elokuva pyrkii rakentamaan katsojan liittoutumista elokuvan toiseen päähenkilöön, Einoon. Vaikka suhteuttaminen yksinään ei ole tae liittoutumiselle, on *Hiljaisuudesta* löydettävissä suhteuttamisen tapoja, joiden voi nähdä tuovan Einoa ”läheemmäs” katsojaa kuin Anttia. Kenties selkein näistä on se, että katsojalle tarjotaan enemmän tietoa Einosta kuin Antista. Tämä johtuu osittain siitä, että Antin kuoleman jälkeen elokuvaa on vielä lähes kolmasosa jäljellä ja Einon hahmon kerronnallinen kaari rakentuu elokuvan loppuun asti. Lisäksi kohtauksissa, joissa Eino ja Antti eivät ole samanaikaisesti, etenee elokuvan kerronta useammin Einon kuin Antin kautta. Toinen potentiaalisesti merkittävä keino on näkökulmaotokset. Smithin analyysimallissa on näkökulmaotoksilla jokseenkin ristiriitainen rooli, sillä näkökulmaotokselle annettu merkitys katsojan identifikaatiolle tai tunnereaktiolle tulee vahvasti elokuvatutkimuksen psykoanalyttisesta perinteestä, jonka teorioita Smithin kognitiivista elokuvatutkimusta edustava näkökulma pyrkii kyseenalaistamaan. Psykoanalyttinen näkökulmaotoksen ja identifikaation suhde perustuu pääosin ajatukseen siitä, että katsojan nähdessä mitä hahmo näkee, asettuu katsoja kirjaimellisesti hahmon asemaan (Smith 1995, 84). Smith (1995, 156–157) puhuu kuitenkin niin kutsutusta näkökulmaotoksen harhasta (*fallacy of POV*): vaikka katsoja

näkisi saman kuin hahmo, ei näköhavainto välttämättä paljasta vielä mitään hahmon tunteista tai sisäisestä maailmasta. Lisäksi näkökulmaotosten käyttö voi toimia, Smithin termein ilmaistuna, liittoutumista estävänä tekijänä, sillä katsoja ei näe hahmon kasvoja eikä siten saa visuaalisia vihjeitä hahmon tunnetiloista.

Vaikka Smith (1995, 160–163) kyseenalaistaa näkökulmaotoksille annettua painoarvoa elokuvan henkilöhahmon ja katsojan välisessä suhteessa, ei hän kuitenkaan kiellä tällaisten otosten merkitystä suhteuttamiselle: näkökulmaotos voi esimerkiksi rajata katsojalle annettavaa tietoa vastaamaan vain sitä, minkä hahmokin tietää, tai merkata näkökulman vaihtumista hahmosta toiseen. Smithin (1995, 156–159) mukaan näkökulman merkitystä suhteuttamiselle – ja sen kautta liittoutumiselle – pitää tarkastella yksittäisten otosten sijaan rakenteena, sillä klassisessa elokuvakerronnassa näkökulmaotosta seuraa usein niin kutsuttu reaktio-otos, jossa katsojalle näytetään hahmon reaktio edellisessä otoksessa näkemäänsä asiaan. Tällaisen rakenteen merkitystä voi tarkastella myös Antin kuoleman kuvaavassa kohtauksessa. Kohtauksessa Eino on kyykistyneenä Antin eteen, ja katsojalle näytettävä lähikuva Antin kasvoista vastaa Einon näkökulmaa. Eino/katsoja katsoo kuolevaa Anttia, mutta tämän otoksen lisäksi kohtauksessa näytetään myös lähikuvaa Einon huolestuneista kasvoista Antin näkökulmasta. Molemmat otokset ovat siis sekä reaktio- että näkökulmaotoksia. Palaten aiempaan huomioon empatia-kohtauksesta, kohtauksen voi nähdä toimivan sekä elokuvassa rakennettua sympatian struktuuria vastaan (Antti) että sitä myötäillen (Eino). *Hiljaisuudessa* on kuitenkin myös kaksi silmäänpistävää näkökulmaotosta, joissa katsojalle välittyy tieto hahmon tilasta, vaikkei tämän kasvoja näytetäkään. Molemmat ovat tyyllisesti lähes identtisiä: Eino makaa maassa ja kamera kuvaa taivasta Einon näkökulmasta. Kuva muuttuu sumeaksi ja lopulta pimenee, kun Eino menettää tajuntansa. Yhtäältä voi väittää, että tämä on yksinkertaisesti elokuvallinen keino siirtyä kohtauksesta seuraavaan, toisaalta se myös asettaa katsojan selkeästi Einon asemaan, joka, tarkasteltuna osana elokuvan muita suhteuttamisen keinoja, vahvistaa katsojan liittoutumista Einoon.

Merkittävin liittoutumista rakentava keino on kuitenkin hahmojen moraalikäsitteistä kumpuava vastakkainasettelu. Kuten Antti, on Einokin moniulotteinen hahmo, joka rakentuu osittain piirteistä, joita voi pitää perinteisen sotaan yhdistyvän mieskuvan vastaisina. Elokuvassa Korpikangas kiteyttääkin Antin ja Einon suhteen parhaiten: ”Sitä mä en kyllä oikeen ymmärrä, että vaikka Antti vie sulta naisen ja pieksee siihen päälle, niin sä vaan juokset sen perässä niin kuin koira.” Antin kuolemaan asti Eino on alisteisessa asemassa Anttiin nähden. Osittain tämä alisteisuus on lähtöisin luokkaeroista, joihin palaan vielä myöhemmin, osittain se liittyy myös tiettyihin miehisyysmittareina pidettäviin piirteisiin. Antti on ”vienyt naisen” Einolta kahdesti: evakuointikeskuksessa Antti aloittaa suhteen Siirin kanssa, vaikka tietää Einon olevan ihastunut Siiriin, ja Antin kotona häntä odottava kihlattu on Einon entinen tyttöystävä. Siinä missä Antti kuvataan lähes aina tekemässä jotain kiellettyä tai vähintään moraalitonta, viettää Einon suuren osan elokuvasta ottamassa syytä niskoilleen Antin virheistä tai hoitamassa Antille kuuluvia tehtäviä. Yhtä lailla tämä alisteisuus tuo kuitenkin myös esiin ne piirteet, joiden kautta rakennetaan katsojan liittoutumista Einoon. Einon kaveria ei jätetä -asenne sekä valmius hoitaa fyysisesti ja henkisesti raskaita tehtäviä ja vaarantaa henkensä toisten puolesta ovat ominaisuuksia, jotka paitsi lukeutuvat sotaelokuvagenren perinteistä sankarihahmoa määrittäviin

piirteisiin (sankaruudesta ks. esim. Basinger 2003, 258–260) myös vastaavat uusisänmaallisia tulkintoja suomalaisuudesta toisen maailmansodan aikana.

Kuitenkin vasta Antin kuoleman jälkeen voi Einon hahmo ”vapautua” alisteisesta asemastaan ja nousta elokuvan loppuhuippenuksena nähtäviin sankarillisiin tekoihin. Tämä osaltaan vastaa Kivimäen (2014) Riitaoja-tulkinnassakin esiin nousevia pelkurihahmon kuolemalle annettuja merkityksiä: sotaan sopimattomien hahmojen kuolema vapauttaa muut tämän hahmon tuomasta taakasta. Elokuvan loppukohtauksessa Eino lähtee yksin viemään hevostähtäällä kaatuneiden ruumiita turvaan Neuvostoliiton hyökkäyksen alta, mutta hänen matkansa keskeytyy lopulta kohdalle osuvaan pommitukseen. Eino menettää tajuntansa, minkä jälkeen elokuva siirtyy vielä hetkeksi sodanjälkeiseen aikaan: sodasta selvinnyt Eino työskentelee metallimiehenä ja saapuu töistä kotiin raskaana olevan vaimonsa luo, joka paljastuu evakointikeskuksessa työskennelleeksi Jaanaksi. Elokuvan viimeinen otos kuvaa pöydällä olevaa mustavalkokuvaa evakointikeskuksen työntekijöistä, ja kamera zoomaa hitaasti kuvassa vierekkäin seisovien Einon ja Antin kasvoihin. Siinä missä Antista on sodan jälkeen jäljellä enää muisto ja valokuva, osallistuu Eino niin Suomen uudelleenrakentamiseen kuin -kansoittamiseenkin.

Uusisänmaallisuus, sukupuoli ja luokka

Tähän mennessä olen tarkastellut uusisänmaallisuuteen liittyvää moraalijärjestelmää elokuvan kahden päähenkilön kautta. Vastaava hyvien ja huonojen piirteiden vastakkainasettelu näkyy kuitenkin myös elokuvan kahdessa lottassa, Siirissä ja Jaanassa. Vareksen (2007, 199) mukaan sodan kuvaaminen myös naisten näkökulmasta on lisääntynyt 1990-luvun lopun ja 2000-luvun ”sotaelokuvabuumin” myötä, ja näissä ”naisia koskevissa sotakuvauksissa tuntuu edelleen olevan mahdollista kirjoittaa sellaista hyvin suoraviivaista sankarikertomusta, joka miesyhteisöön sijoitettuna herättäisi kritiikkiä”. Erityisesti lottiin yhdistyvän sankaruuden voi kuitenkin ymmärtää pyrkimyksenä tuoda esiin lottien rooli tärkeänä osana Suomen sotatoimia eikä vain miessotilaiden viihdyttäjinä. 1950-luvulta 1980-luvulle kirjallisuudessa ja valkokankaalla lottarepresentaatioita määritti usein moraalittomaksi tulkittava seksuaalisuus, ja tätä kuvaa pyrittiin uusisänmaallisen käänteiden myötä vahvasti muuttamaan (Kinnunen & Jokisipilä 2011, 467–468). Esimerkiksi Lotta Svärd Säätiön rahoittama elokuva *Lupa* peittoaa isänmaallisuudessa monet miessotilaiden rintamakokemuksia kuvaavat elokuvat. Naisten sotakokemusten kuvaaminen pääsääntöisesti lottien kautta palvelikin erinomaisesti sodan muistokulttuurien ohjaamista isänmaallisempaan suuntaan, sillä Lotta Svärd -järjestö oli niin historialtaan kuin ideologialtaankin vahvasti nationalistinen (ibid.).

Tätä historiallista ja kulttuurista taustaa vasten tarkasteltuna ovat *Hiljaisuuden* naishahmot varsin mielenkiintoisia. *Hiljaisuus* ei ole ”naisten sotaa” kuvaava elokuva, vaan naishahmoilla on lähinnä päähenkilöiden tarinaa edistävä kerronnallinen funktio. Elokuvan naishahmot rakentuvatkin huomattavan paljon lottiin eri aikoina liitettyjen moraalikäsitteiden varaan. Jaanan sopiessa uusisänmaallisille narratiiveille tyypilliseen naismuottiin, on ”huono” lotta Siiri jossain määrin kuin jääne vuosikymmenten takaa. Elokuvan alkupuolella Siirin ja Antin jäädessä kahdestaan evakointikeskuksen tupaan alkaa Antti vietellä Siiriä, mihin Siiri vastaa ehdottamalla kauppakumppanuutta, joka myöhemmin elokuvassa selviää viittaavan kaatuneilta varastetun



Kirjurilotta Siiri (Joanna Haartti) ja Antti alkavat vehkeillä ja vehdata keskenään.
Kuva: Cine Works Koskinen & Rossi Oy.

tavaran kauppaamiseen. Antin ensin järkyttyä Siirin ehdotuksesta – ”Ei tommosta voi tehdä!” – manipuloi Siiri Antin suostumaan vetoamalla tämän miehisisyyteen ja rohkeuteen. Evakuointikeskusta johtavan sotilaspastorin saatua vihiä varastetusta tavarasta, vierittävät Antti ja Siiri yhteistoimin syyn Einon niskoille, käyttäen hyväksi sekä Einon lojaaliutta Anttia kohtaan että Einon ihastusta Siiriin.

Katsoja tuskin tuntee antipatiaa Siiriä kohtaan siksi, että tällä on kielletty suhde sotilaan kanssa, vaan siksi, että Siiri on niin sanotusti ”samalla puolella” kuin Antti ja he jakavat siten suurin piirtein yhtenevän moraalikäsitteen. Vaikkei Siirin hahmo rakennu ainoastaan huonoiksi tulkittavien ominaisuuksien varaan, ovat hahmoa keskeisesti määrittävät piirteet ristiriidassa vallalla olevan (uus)isänmaallisen naiskuvan kanssa. Lottien seksuaalisuutta ja käytöstä on historiallisesti kuitenkin määrittänyt ja kontrolloinut tiukka moraalikoodisto (Kinnunen & Jokisipilä 2011, 468), ja *Hiljaisuus* osittain toisintaakin vuosikymmenten takaisia lottastereotyppejä yhdistämällä seksuaalisuuden Siirin muihin negatiiviseksi tulkittaviin piirteisiin. Vaikutusta vahvistaa vertailu Jaanaan, jonka merkitys korostuu erityisesti elokuvan loppupuolella. Antin kuolemasta syyllisyyttä tunteva Eino suunnittelee itsemurhaa, mutta Einon aikeet aavistava Jaana ehtii viime hetkellä estää tätä. Tästä alkava romanttinen suhde Einon ja Jaanan välillä etenee pitkistä katseista selän pesuun saunassa ja kehittyy lopulta elokuvan sodan jälkeistä elämää kuvaavassa loppukohtauksessa yhteiskunnallisesti hyväksytyyn muotoon: avioliittoon ja perheen perustamiseen. Outi Niemisen (2003, 84) mukaan äitiyden ylistys ei ole jäänyt vain ”sota-ajan elokuvan idealismiksi, vaan se ulottuu yhtä lailla naisten sota-ajasta kertoviin uusimpiin elokuviin”. Jaanan raskaus elokuvan lopussa onkin vahvasti symbolinen: ”Lapsen odotus symboloi huomista, tulevaisuutta ja parempaa aikaa.” (ibid.)



Jaana (Terhi Suorlahti) on työteliäs ja totinen lotta, joka lohduttaa syyllisyydentuntoista Einoa tämän ahdistuksessa. Kuva: Cine Works Koskinen & Rossi Oy.

Siirin ja Jaanan väliset erot juontavat juurensa naiseutta määrittelevistä arvoista ja käyttäytymismalleista, samoin kuin Antin ja Einon välisiä eroja voi tarkastella suhteessa sotaan yhdistyvään mieskuvaan. Rakentamalla katsojan liittoutumista Einoon ja sitä kautta myös Jaanaan elokuva kannustaa kuitenkin katsojaa asettamaan hahmot moraalijärjestelmään, jossa isänmaallisuutta ei määritä sukupuoli vaan moraalit ja arvot. Uusisänmaallisissa narratiiveissa sukupuoleen, luokkaan tai etnisyyteen liittyviä eroja pyritäänkin häivyttämään korostamalla näkemystä koko kansakunnan yhteisestä ponnistuksesta sodan voittamiseksi (Kinnunen & Jokisipilä 2011, 481). Siksi on syytä tarkastella erojen merkitystä argumentilleni *Hiljaisuuden* uusisänmaallisista representaatioista, sillä kuten olen tässä artikkelissa pyrkinyt osoittamaan, elokuvassa uusisänmaallisille narratiiveille tyypillisiä representaatioita suomalaisuudesta tuotetaan nimenomaan erojen *kautta* eikä suinkaan niitä häivyttämällä. Nämä erot ovat pääasiassa moraalisia, mutta myös luokkaeroilla on roolinsa Einon ja Antin välisessä konfliktissa.

Antti on varakkaan tilallisen poika, joka onnistui isänsä suhteiden avulla välttämään rintamalla joutumisen. Lisäksi katsoja saa tietää, että Antin isä maksoi Einolle tuhat markkaa, jotta tämä katsoisi Antin perään. Luokka tuodaankin näkyväksi erityisesti Einon alisteisessa suhteessa Anttiin. Morsiamista puhuttaessa Eino toteaa, että ”helppo se on kukkoilla, kun on tilat ja maat ja perinnöt. Ei mulle kukaan tule”, ja riitatilanteessa Antti viittaa Einoon ”saatanan renkipoikana”. Tuomalla esiin luokka-aseman tarjoamaa valtaa ja mahdollisuuksia vaikuttaa omaan kohtaloonsa *Hiljaisuus* asettaa kyseenalaiseksi uusisänmaallisen näkemyksen siitä, että sota olisi kulttuurisesta taustasta ja yhteiskunnallisesta asemasta riippumatta kaikille sama. Tällainen luokka-asemaa hyödyntävä pyrkimys välttää sotiminen esitetään elokuvassa kuitenkin tuomittavaksi: haluttomuus kantaa ”yhteistä taakkaa” on osa Antin hahmoa määrittävää vastuuttomuutta. Lisäksi elokuvan sodanjälkeistä aikaa

kuvaava viimeinen kohtaaminen alleviivaa sodan loppujen lopuksi positiivista merkitystä: traumaattisuudesta huolimatta on sota tarjonnut Einolle mahdollisuuden irtautua Antin vaikutuksen alta, itsenäistyä ja perustaa perheen.

Lopuksi

Tässä artikkelissa olen tarkastellut *Hiljaisuudessa* tuotettuja representaatioita suomalaisuudesta ja toisesta maailmansodasta uusisänmaallisuuden käsitteen avulla. Olen pyrkinyt osoittamaan, että elokuvassa toisinnetaan uusisänmaallisille narratiiveille tyypillisiä ideaaleja sotaan yhdistyvistä kunniakkuudesta, uhrauksesta ja sankaruudesta elokuvan päähenkilöiden vastakkainasettelun kautta. Tätä vastakkainasettelua tuotetaan elokuvassa rakentuvassa asteittaisessa moraalijärjestelmässä, joka asemoi katsojaa tuntemaan sympatiaa tai antipatiaa elokuvan henkilöitä kohtaan, mutta ei kuitenkaan esitä hahmoja yksiselitteisesti hyvinä tai pahoina. Tällainen asteittainen järjestelmä tarjoaa mahdollisuuden tarkastella kansallisen identiteetin ja sodan välistä suhdetta moniulotteisemmin kuin selkeästi nationalistisen me-vastaan-muut-asetelman varaan rakentuvat sotanarratiivit. Toisaalta hahmojen vastakkainasettelu sekä päähenkilön kuvaaminen moraalittomana myös rikkoo uusisänmaallisille kertomuksille tyypillisiä myyttejä kansallisesta yhtenäisyydestä.

Sotaan liitettävät moraalikäsitteet eivät ole vain uusisänmaallinen piirre. Jari Sedergrenin (2002) mukaan sotaa kuvaavissa elokuvissa on pohjimmiltaan kyse moraalisesta dilemmasta: ”Miksi ja miten meidän sotamme on oikeutettu ja vastapuolen ei?” Näistä moraalisista lähtökohdista kenties kumpuavatkin monet sotanarratiiveille tyypilliset teemat kuten sankaruus, kunniakkuus ja uhraus, joita pidetään myös uusisänmaallisten kertomusten keskeisinä piirteinä. Sotaelokuvien uusisänmaallisten merkitysten voikin nähdä syntyvän suhteessa vakiintuneisiin kulttuurisiin tapoihin esittää sotia sekä diskursseihin, joissa tuotetaan sodan merkityksiä kansalliselle identiteetille. 1990-luvulla yleistyivät ja 2000-luvun alussa entisestään lisääntyivät esimerkiksi talvi- ja jatkosotaa muistelevat dokumentit ja elokuvat itsenäisyyspäivän televisio-ohjelmistossa (Pajala 2012, 132–133). Nyt jo perinteeksi muodostunut Edvin Laineen *Tuntemattoman sotilaan* esittäminen televisiossa itsenäisyyspäivänä sai alkunsa vuonna 2000 (Elonet: Tuntematon sotilas). Tällaiset populaarikulttuuriset tavat yhdistää toisen maailmansodan tapahtumat Suomen itsenäisyyden juhlintaan korostavat sodille annettuja isänmaallisia merkityksiä, ja siten potentiaalisesti vaikuttavat siihen, miten katsojat tulkitsevat sodan fiktiivisiä representaatioita.

Olen analyysissäni keskittynyt pääasiassa elokuvan päähenkilöiden rakentumiseen, mutta haluan vielä lopuksi nostaa esiin kohtaamisen, jossa huomio siirtyy hetkellisesti kansallisesta kokemuksesta universaaliin. Einon paetessa evakointikeskuksen pommitusta elokuvan lopussa, törmää hän joukkoon neuvostosotilaita. Huomattuaan, että Einolla on mukana kärryllinen vainajia, joukon komentaja käskee sotilaita tien reunaan ja antaa Einon jatkaa matkaa. Einon näkökulmaa vastaava otos kuvaa neuvostosotilaiden kasvoja Einon kulkiessa heidän ohitseen ja lopuksi joukon komentaja vie vielä käden lippaan. Kohtaaminen on vaikuttava, sillä se tuo vihollisen lähietäisyydelle. Kohtauksessa käytetyt lähikuvat vastapuolen sotilaiden kasvoista voi nähdä aiemmin mainitun ”empatiakohtaamisen” kaltaiseksi keinoksi saada katsojassa aikaan tunnereaktio, joka ei välttämättä vastaa katsojan aiempia tulkintoja tai ennako-oletuksia. Sotaelokuvissa usein metsän suojista tai taivaalta tu-

littava kasvoton ja hahmoton vihollinen saa helposti unohtamaan, että myös vastapuolella on vain ihmisiä noudattamassa käskyjä. Kohtauksen neuvostosotilaiden kanssa voi tulkita pyrkimykseksi tarkastella sotaa muunakin kuin puhtaasti kansallisena kokemuksena.

Voikin pohtia, onko 2010-luvun sotaa kuvaavissa elokuvissa havaittavissa merkkejä toisen maailmansodan muistokulttuurien mahdollisista muutoksista. 2010-luvulla on valkokankaalla nähty esimerkiksi Lapin sotaan sijoittuva *Kättilö* (2015). Suomalaisissa sotaelokuvissa on Lapin sota sivuutettu lähes täysin¹ eikä Lapin sota saksalaisineen istukaan uusisänmaalliseen näkemykseen erillissodista ja torjuntavoitoista. Toisaalta elokuvasta kirjoittavat Kaisa Hiltunen ja Nina Sääsikiilähti (2017) esittävät, että *Kättilö* ei ole sotaelokuva vaan kansainvälisesti tunnistettava sota-aikaan sijoittuva rakkaustarina, joka pyrkii pikemminkin irtautumaan sodan paikallisesta, kansallisesta ja historiallisesta kontekstista sen sijaan, että se toisi etualalle Lapin sodan haastavan suhteen kansalliseen identiteettiin ja toisen maailmansodan muistokulttuureihin. Samoin esimerkiksi *Oma maa* (2018) tarkastelee sodanjälkeistä aikaa rakkaustarinan muodossa. Viimeisen vuosikymmenen aikana ei toista maailmansotaa ole kuvattu miessotilaiden rintamakokemuksia kuvaavan taistelusetaelokuvan muodossa kuin uudessa *Tuntemattomassa*, joka toki on populaariudessaan aivan omaa luokkaansa. Alati kasvava ajallinen etäisyys toiseen maailmansotaan voi osaltaan myös etäännyttää sodan representaatioita niihin aikaisemmin yhdistetyistä ideologisista ja poliittisista keskusteluista (Kivimäki 2012, 495). Vielä on vaikea sanoa, miten sotaa tullaan tulevaisuudessa kuvaamaan, mutta on mahdollista, että 1990-luvun lopun ja 2000-luvun alun ”sotaelokuvabuumin” jälkeen on kiinnostus toisen maailmansodan kuvaamiseen alkanut jo hiljalleen hiipua tai ainakin muuttaa muotoaan.

1 Mikko Niskasén *Pojat* (1962) näyttää olevan *Kättilön* lisäksi ainoa saksalaisten läsnäoloa Lapissa käsittelevä suomalainen fiktioelokuva (Hiltunen & Sääsikiilähti 2017, 3).

Lähteet

- Allison, Tanine (2018) *Destructive Sublime: World War II in American Film and Media*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Anderson, Benedict (2007 [1983]) *Kuvitellut yhteisöt: nationalismin alkuperän ja leviämisen tarkastelua*. Tampere: Vastapaino.
- Auster, Albert (2002) Saving private Ryan and American Triumphalism. *Journal of Popular Film & Television* vol 30:2, 98–104.
- Bacon, Henry (2000) *Audiovisuaalisen kerronnan teoria*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Basinger, Jeanine (2003 [1986]) *The World War II Combat Film: Anatomy of a Genre*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Elonet: Hiljaisuus. Saatavilla: <https://elonet.finna.fi/Record/kavi.elonet_elokuva_1515505> (linkki tarkistettu 29.9.2020).
- Elonet: Tuntematon sotilas. Saatavilla: <https://elonet.finna.fi/Record/kavi.elonet_elokuva_113528> (linkki tarkistettu 29.9.2020).
- Hall, Stuart (2002 [1992]) Kulttuurisen identiteetin kysymyksiä. Teoksessa Mikko Lehtonen & Juha Herkman (toim. ja suom.) *Identiteetti*. Tampere: Vastapaino, 19–76.
- Hervik, Peter (2011) *The Annoying Difference: The Emergence of Danish Neoliberalism, Neoracism, and Populism in the Post-1989 World*. New York: Berghahn Books.
- Hiltunen, Kaisa & Sääsikiilähti, Nina (2017) Post memory and cinematic affect in *The Midwife*. *Journal of Aesthetics & Culture* vol 9:1.
- Immonen, Kari (1987) *Ryssästä saa puhua... Neuvostoliitto suomalaisessa julkisuudessa ja kirjat julkisuuden muotona 1918–39*. Helsinki: Otava.

- Kinnunen, Tiina & Jokisipilä, Markku (2011) Shifting Images of “Our Wars”: Finnish Memory Culture of World War II. Teoksessa Tiina Kinnunen & Ville Kivimäki (toim.) *Finland in World War II: History, Memory, Interpretation*. Leiden: Brill, 435–482.
- Kivimäki, Ville (2012) Between Defeat and Victory: Finnish Memory Culture of the Second World War. *Scandinavian Journal of History* vol 37:4, 482–504.
- Kivimäki, Ville (2014) Sotamies Riitaojan poikauhri: Sota suomalaisen mieheyden myyttisenä lähteenä. Teoksessa Pirjo Markkola, Ann-Catrin Östman & Marko Lamberg (toim.) *Näkymätön sukupuoli: mieheyden pitkä historia*. Tampere: Vastapaino, 246–270.
- Laine, Kimmo (1990) Kenen sota? Suomalainen elokuva konfliktien kuvaajana. *Filmihullu* 3, 6–15.
- Lehtisalo, Anneli (2011) *Kuin elävinä edessämme: Suomalaiset elämäkertaelokuvat populaarin historiakulttuurina 1937–1955*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Lehtonen, Mikko (2004) Suomi on toistettua maata. Teoksessa Mikko Lehtonen, Olli Löytty & Petri Ruuska (toim.) *Suomi toisin sanoen*. Tampere: Vastapaino, 129–177.
- Liukkonen, Onnimanni (2003) Yksilö sodassa. Rukajärven tie suomalaisen ja kansainvälisen sotaelokuvan perinteessä. Teoksessa Kimmo Ahonen, Janne Rosenqvist, Juha Rosenqvist & Päivi Valotie (toim.) *Taju kankaalle. Uutta suomalaista elokuvaa paikantamassa*. Turku: Kirja-Aurora, 61–71.
- Luostarinen, Heikki (1986) *Perivihollinen. Suomen oikeistolehdistön Neuvostoliittoa koskeva viholliskuva sodassa 1941–44: tausta ja sisältö*. Tampere: Vastapaino.
- Löytty, Olli (2004a) Suomeksi kerrottu kansakunta. Teoksessa Mikko Lehtonen, Olli Löytty & Petri Ruuska (toim.) *Suomi toisin sanoen*. Tampere: Vastapaino, 105–127.
- Löytty, Olli (2004b) Erikaisen tavallinen suomalaisuus. Teoksessa Mikko Lehtonen, Olli Löytty & Petri Ruuska (toim.) *Suomi toisin sanoen*. Tampere: Vastapaino, 39–62.
- Meinander, Henrik (2012) Aina omia sotia. Teoksessa Anu Koivunen (toim.) *Maailman paras maa*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 77–91.
- Neale, Stephen (2000) *Genre and Hollywood*. London: Routledge.
- Nestingen, Andrew (2003) Nostalgias and Their Publics: The Finnish Film Boom, 1999–2001. *Scandinavian Studies* vol 75:4, 539–566.
- Nieminen, Outi (2003) Silloin kun Viipurin linnassa liehui siniristilippu: Realistisia hahmoja ja nostalgisia hetkiä elokuvissa Pikkusisar ja Hylätyt talot, autiot pihat. Teoksessa Kimmo Ahonen, Janne Rosenqvist, Juha Rosenqvist & Päivi Valotie (toim.) *Taju kankaalle. Uutta suomalaista elokuvaa paikantamassa*. Turku: Kirja-Aurora, 73–85.
- Norris, Stephen M. (2007) Guiding stars: The comet-like rise of the war film in Putin’s Russia: recent World War II films and historical memories. *Studies in Russian and Soviet Cinema*, vol 1:2, 163–189.
- Pajala, Mari (2012) Televisio kulttuurisen muistin mediana: Miten itsenäisyyspäivä alkoi merkitä sotamuistelua? Teoksessa Erkki Railo & Paavo Oinonen (toim.) *Media historiassa*. Turku, Turun historiallinen yhdistys, 127–150.
- Plantinga, Carl (1999) The Scene of Empathy and the Human Face on Film. Teoksessa Carl Plantinga & Greg M. Smith (toim.) *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*. Lontoo & Baltimore: The John Hopkins University Press, 239–255.
- Poole, Ross (2007) Patriotism and Nationalism. Teoksessa Igor Primoratz & Aleksandar Pavkovic (toim.) *Patriotism: Philosophical and Political Perspectives*. Lontoo & New York: Routledge, 129–145.
- Sarkisova, Oksana (2008) Long Farewells: The Anatomy of the Soviet Past in Contemporary Russian Cinema. Teoksessa Oksana Sarkisova & Péter Apor (toim.) *Past for the Eyes: East European Representations of Communism in Cinema and Museums after 1989*, 143–180.
- Sedergren, Jari (2002) Sotateema suomalaisessa elokuvassa. *Ennen & nyt* 3/02. Saatavilla: <<https://www.ennenjanyt.net/3-02/sotaelokuva.htm>> (linkki tarkistettu 29.9.2020).
- Smith, Murray (1995) *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Oxford University Press.
- Sorlin, Pierre (1980) *The Film in History: Restaging the Past*. Oxford: Basil Blackwell.
- Vainio, Marja Kaarina (2019) *Rukajärven tiellä: Matka sotaelokuvaan*. Lapin yliopisto.
- Vares, Vesa (2007) Kuitenkin me voitimme! Uuspatrioottiset tulkinnat talvi- ja jatkosodasta suomalaisissa populaariesityksissä. Teoksessa Markku Jokisipilä (toim.) *Sodan totuudet: Yksi suomalainen vastaa 5,7 ryssää*. Helsinki: Ajatus, 183–221.

Viroli, Maurizio (1995) *For Love of Country: An Essay on Patriotism and Nationalism*. New York: Clarendon Press.

Yotova, Denica (2017) New Forms of Collective Identity in Europe. *Journal of Liberty and International Affairs* vol 3:1, 55–73.

Kate Moffat

Dr Kate Moffat, Centre for
Cultural and Media Policy
Studies, University of Warwick

Käännös englannista suomeksi:
Rami Mähkä, Kaisa Hiltunen ja
Tommi Römpötti

YKSILÖLLISYYDEN POLITIIKKA ELINA HIRVOSEN DOKUMENTTIELOKUVASSA KIEHUMISPISTE



Elina Hirvonen tarkastelee dokumenttielokuvassaan Kiehumispiste (2017) suomalaisten ja maahanmuuttajien monimutkaista suhdetta tunteiden ja subjektiivisuuden kautta. Analysoin tässä artikkelissa Kiehumispistettä yhdistämällä Susanna Helken ajattelua suomalaisen dokumenttielokuvan emotionaalisesta käänteestä ja Slavoj Žižekin politiikan kulturalisaation teoriaa.

Johdanto

Tavoitteena ei ole yhteinen näkemys eikä toisen osapuolen mielipiteen tukahduttaminen... Jos kaikki puhuvat ja kuuntelevat, niin kaikkien ymmärrys lisääntyy. (Marten 2017.)

Tarkastelen tässä artikkelissa Elina Hirvosen dokumenttielokuvaa *Kiehumispiste* (2017), joka käsittelee useita monimutkaisia 2010-luvun suomalaista yhteiskuntaa koskettavia poliittisia ja yhteiskunnallisia kysymyksiä. *Kiehumispisteen* lähestymistapa heijastaa suomalaisen nykydokumenttielokuvan laajempaa suuntausta, jossa tunteet nousevat tärkeämmäksi kuin poliittinen konteksti, tosiasiat tai analyysi.

Perustelen tulkintani viittaamalla suomalaisen dokumenttielokuvantekijän ja -tutkijan Susanna Helken ja kulttuurifilosofi Slavoj Žižekin ajatteluun. Helken (2016) mukaan on syytä tarkastella huolellisesti, miten poliittisia teemoja käsitellään ja mikä asema niille annetaan nykydokumenttielokuvissa. Tämä on tärkeää siksi, että samalla kun niin sanotun emotionaalisesta käänteestä myötä henkilökohtaiset uskomukset, filosofiat ja elokuvantekijöiden ja heidän kuvauskohteidensa identiteetit ovat nousseet dokumenttielokuvien keskiöön, yksilöiden kehittymiseen vaikuttavat kompleksiset poliittiset rakenteet ovat jääneet vähemmälle huomiolle.

Viitataan myös Slavoj Žižekin politiikan kulturalisaatiota käsittelevään teoriaan (2007). Žižekin mukaan kyseessä on prosessi, jossa yksinkertaistetut kulttuuriset narratiivit korvaavat terävämät rasismia ja etnistä marginalisaatiota koskevat poliittiset tutkimukset. Näkemykseni mukaan Helken ja

Žižekin ajattelussa on yhdenmukaisuutta, mikä mahdollistaa sen, että tunteita korostava emotiivinen käänne voidaan nähdä esimerkkinä kulturalisaatiosta.

Kuten yllä siteeratusta elokuvan nettisivulla olleesta toteamuksesta käy ilmi, elokuvan dokumentaarisen eetoksen motiivina ei ole konsensus vaan sen vastakohta, vastakkaisten mielipiteiden dialogi. Tarkastelen tätä lähtökohtaa kriittisesti ja esitän, että *Kiehumispisteessä* ”dialogi” vastaa yksilöllistynyttä subjektiviteettia, joka heijastaa 2010-luvun suomalaisen poliittisen maiseman uusliberalistisia tendenssejä. Aloitan kuitenkin tarkastelemalla suomalaisen dokumenttielokuvan kentällä tapahtuneita muutoksia suhteessa siihen, miten yksilökeskeisyys nousi hallitsevaksi trendiksi.

Meistä minuun: poliittisen dokumentin evoluutio minän aikakaudella

Helke jakaa suomalaisen dokumenttielokuvan kehityksen karkeasti kolmeen vaiheeseen. Ensimmäisessä vaiheessa toisen maailmansodan molemmin puolin dokumentaarisen elokuvan genre syntyi väyläksi kommunikoida vakavia poliittisia ja sosiaalisia aiheita. Retorisesti dokumentit tukeutuivat kollektiivisen konsensuksen tyyliin, joka suunnattiin oletetulle kollektiiviselle yleisölle. (Helke 2016, 184.) Tämä konsensus oli rinnakkainen hallituksen pyrkimyksille vahvistaa hyvinvointivaltiota kollektiivisen sosiaalisen muutoksen välineenä.

Tämä on erityisen tärkeää Pohjoismaissa, kun ajatellaan hyvinvointivaltion asemaa dokumenttielokuvakulttuurin muotoutumisessa. Hyvinvointimalli on muokannut pohjoismaisten yhteiskuntien sosiaalisia konventioita ja koodistoa lähes seitsemän vuosikymmenen ajan. Historiallisista ja kehityksellisistä eroista huolimatta kaikkia viittä Pohjoismaata yhdistävät yleisellä tasolla samat, yhteiskunnan jatkuvuutta ja kollektiivista vastuuta korostavat periaatteet. Johannes Kananen (2014) määrittelee osuvasti järjestelmän, jota usein kutsutaan ”Pohjolan malliksi” (*the Nordic Model*): se on yhdistelmä kapitalistisia talouskäytänteitä ja sosialistisia arvoja, joita rahoitetaan tulonsiirroin korkeasta verotuksesta saatavilla varoilla.

Niin Suomessa kuin muissa Pohjoismaissa on olennaista tarkastella valtion roolia dokumenttielokuvan muotoutumisessa. Erityisen tärkeää tarkastelu on pohjoismaisen hyvinvointivaltion kollektivistisen luonteen sekä sen kannalta, miten tuo luonne on siirtynyt kohti individualistisempaa mielenlaatua. Dokumenttaarisella elokuvalla on Suomessa merkittävä asema niin historian kuin nykyhetken näkökulmasta. Suomalaisten dokumenttielokuvien rahoitusinfrastruktuuri rakentuukin ensi sijassa kansallisten toimijoiden, Yleisradion, Suomen elokuvasäätiön ja Audiovisuaalisen kulttuurin edistämiskeskuksen ympärille. Tämä vankka tukijärjestelmä, joka syntyi 1970-luvulla, oli seurausta television menestyksestä ja sen piirissä tehdystä tietoisesta panostuksesta hiipuvaan suomalaiseen elokuvateollisuuteen. Suomen elokuvasäätiössä erityisesti dokumenttielokuvaa pidettiin kansallisen kulttuurin ilmaisukanavana (Kääpä & Sills-Jones 2016, 91). Tämä liittyy läheisesti Helken ajatukseen suomalaisen dokumenttielokuvan kollektivistisen konsensuksen tyylistä.

Helken (2016, 187) mukaan dokumenttielokuvan historiallisen kehityksen lähtökohta on siis kollektiivisuuden ajatus. Hän väittää, että siitä siirryttiin 1980-luvulla kohti taiteellisempia ja omaelämäkerrallisempia suuntia, kun elokuvantekijät ja taiteilijat alkoivat käsitellä poliittisia teemoja henkilökohtaisemmista näkökohdista niin, että omaelämäkerralliset elementit toimivat kerrontaa ja rakennetta muovaavina elementteinä. Suomessa ”omaelämäkerrallisen käänteen” vaikutusvaltaisia teoksia ovat muun muassa varhainen

avainteos Antti Peipon *Sijainen* (1989) ja Anu Kuivalaisen *Orpojen joulu* (1994) (Helke 2016, 187). Viime vuosikymmenten aikana omaelämäkerrallisuudesta on myös tullut dokumenttielokuvassa tiettyjen erityisaiheiden ilmaisukeino varsinkin Pohjolan alkuperäiskansoja edustavien elokuvantekijöiden keskuudessa. Ensimmäisen persoonan kertomukset, kuten Liselotte Wajstedtin *Sámi nieida jojk* (2007) ja Ellen-Astry Lundbyn *Min Mors Hemmelighet* (*Yhtäkkiä saamelainen*, 2009), käyttävät omaelämäkerrallisuutta keinona tutkia elokuvantekijöiden saamelaisjuuria.

Elokuvantekijän henkilökohtaisen näkökulman lisäksi kehitys kohti henkilökohtaista kerrontaa on tullut muutenkin dokumenttielokuvissa merkittäväksi piirteeksi. Pohjoismaiden kontekstissa Ezra Winton (2011) laskee määritteen ”uuden aallon dokumenttielokuva” Nordisk Panorama – Nordic Short & Doc Film -festivaalin johtajan Karen Rais-Nordentoftin nimiin. Rais-Nordentoftin mukaan uusi pohjoismainen dokumenttielokuva on tyyllisesti ja temaattisesti liikkunut kohti humanistista tarinankerrontaa, jossa henkilökohtainen ja poliittinen yhdistyvät. Tälle muutokselle on leimallista siirtyminen dogmaattisesta kohti sosiaalisesti ja poliittisesti hienovaraisempaa elokuvaa, jossa tarkastellaan tosiasioita monimutkaisten henkilökohtaisten kertomusten kautta. (Sit. Winton 2011.) Tällaisissa elokuvissa, kuten Joonas Berghällin ja Mika Hotakaisen *Miesten vuoro* (2010), henkilökohtaisia tarinoita ja henkilöiden pohdiskeluja käytetään elokuvan rakenteistajina.¹

Nämä muutokset ovat heijastuneet myös suomalaisen dokumenttielokuvan rahoitukseen, jonka suhteen 1990-luku oli käännteentekevä. ”Uuden aallon” dokumenttielokuvan ja laajemmin suomalaisen dokumenttielokuvan kulttuurin tukemisessa keskeisiä ovat olleet Yleisradion, Suomen elokuvasäätiön ja Audiovisuaalisen kulttuurin edistämiskeskuksen strateginen yhteistyö sekä uudet avaukset koulutuspolitiikassa (Sills-Jones & Kääpä 2016). Näihin uusiin avauksiin liittyy alan koulutus Aalto-yliopiston elokuvataiteen ja lavastustaiteen laitoksella. Sieltä on valmistunut joukko vaikutusvaltaisia dokumenttielokuvan tekijöitä ja tutkijoita, kuten Susanna Helke, joka toteaa:

Jos dokumenttielokuvan projektin perustamisessa on ollut kyse ”meidän” tai ”kansan” yhteisen äänen luomisesta, niin postmodernista ajasta lähtien, jolloin suuria kertomuksia on karsastettu, ”meidän” tarinamme on korvattu identiteettien sirpaleilla, kun dokumenttielokuvan puhuttelutapa varsinkin luovan dokumentin lajityypissä on kytkeytynyt henkilökohtaisiin kokemuksiin. (Helke 2016, 185.)

Monet tämän trendin omaelämäkerrallisista ja henkilökohtaisista lähtökohdista nousevista dokumenttielokuvista vastustavat kollektiivista konsensusta, jota on pidetty lähestymistavaltaan liian ohjailevana ja paternalistisena. Sen sijaan, että nämä uudet dokumenttielokuvat korostaisivat jonkinlaista kollektiivista konsensusta, ne käsittelevät yhteiskunnallisia ja poliittisia aiheita henkilökohtaisten näkökulmien ja kertomusten kautta. Niiden relevanttius perustuu siihen, että ne osoittavat merkittävien poliittisten tapahtumien ja henkilökohtaisten narratiivien välisen suhteen. Elokuvantekijät ammentavat perhehistorioista ja kokemuksistaan valaistakseen suurempia historiallisia ja poliittisia todellisuuksia.

Samalla kun Helke (2016, 191–193) puolustaa omaelämäkerrallisten narratiivien merkitystä henkilökohtaisen ja poliittisen yhdistämisessä, hän kyseenalaistaa omaelämäkerrallisen dokumenttielokuvan trendin, jota hän kutsuu ”emotiiviseksi dokumenttielokuvaksi”. Helke erottaa tämän suuntauksen muista omaelämäkerrallisista dokumenttielokuvista. Hänen mukaansa

1 Esimerkiksi norjalaiselokuva *Barneraneren* (Jon Haukeland, 2016) taas tuo elokuvantekijän henkilökohtaisen näkökulman ja aiheen yhteen tavoilla, jotka puhuttelevat kollektiivista kokemusta.

emotiivinen suuntaus painottaa vähemmän käsittelemiensä aiheiden poliittista tai historiallista kontekstia tarjoamalla sen sijaan omaan napaansa tuijottavan ”poliittisen selfien”.² Emotiivisesta käänteestä puuttuu syvyys tai rehellisyys, jolla aiemmat omaeläkerralliset dokumenttielokuvat kietoivat henkilökohtaisen ja poliittisen yksityiskohtaisemmin toisiinsa. ”Poliittiset selfiet” heijastavat itseään itselleen kuin kaikukammio ja ovat siten oireita uusliberaalista ajasta, jossa minä on kaiken yläpuolella.³ Myös Dafydd Sills-Jones ja Pietari Kääpä (2016, 92) näkevät nämä muutokset mahdollisina merkkeinä siirtymästä kohti kriittisesti ”vähemmän kunnianhimoista” dokumentaarisen elokuvan muotoa.

Lopuksi Helke esittää, että emotiivinen tyyli tarkoittaa ymmärrettävästi myös helpompaa markkinoitavuutta tai suurempaa kaupallista potentiaalia. Koska sen arvo on viihteellisyydessä ja ihmisläheisessä lähestymistavassa, se on houkuttelevampaa Netflixin kaltaisille kaupallisille toimijoille, joiden tarjoama ei-fiktiivinen sisältökin tapaa olla elokuvamaisempaa ja viihteelliseksi dramatisoitua. Helke esittää emotiivisten dokumenttielokuvien ajautuvan itse tähän suuntaan. Tämä on erityisen merkittävä huomio, kun mietimme elokuvateollisuuden tuoreita kehityskulkuja. Esimerkiksi pohjoismaiset tuotantoyhtiöt ovat havainneet ”fiktiivisen dokumenttielokuvan” vetovoiman. Suomen Elokuvasäätiön vuoden 2019 katalogin mukaan Made-tuotantoyhtiön tapaiset toimijat ”sekä edustavat että muokkaavat itseään uudelleen näiden kehityskulujen mukaan, joissa dokumentin ja muun elokuvan rajapintaa hämmäretään. Kyse on elokuvista, jotka haastavat oman lajityyppinsä ja tarjoavat tekijöiden oman äänen tavoittaakseen niin suomalaiset kuin kansainväliset yleisöt”. (Suomen elokuvasäätiö 2019, 36.)

Suomen tapaus osoittaa, että dokumentin eri muotojen ja tarinaelokuvan välillä on yhä vähemmän eroja. Nämä tyyllilliset trendit muuttavat käsitystä siitä, miten odotamme dokumenttielokuvan kertovan tärkeistä poliittisista aiheista, kuten Hirvosen elokuvan tapauksessa. Tästä lähtökohdasta Helken taitavat huomiot nykyisestä dokumenttielokuvasta tarjoavat hyödyllisen pohjan *Kiehumispiste*en eksplisiittisesti poliittisten aiheiden, kuten monikulttuurisuuden, rasismien ja talouskurin käsittelyn tarkastelulle. Tästä huolimatta elokuva myös leikittelee kollektiivisen puhuttelun elementtien ja poliittisen subjektiivisuuden välillä tavoilla, jotka tehostavat ja kehittävät ”poliittisen selfien” käsitettä.

Slavoj Žižekin politiikan kulturalisaation teoria (2007) tarjoaa hyödyllisiä välineitä Helken teorian kehittelyyn erityisesti suhteessa pohjoismaiseen näkemykseen tasa-arvosta. Kaksi ilmeisen polarisoivaa narratiivia – suvaitsevaisuus ja maahanmuuttovastaisuus – ilmentävät Pohjoismaiden ideologisen konsensuksen sirpaloitumista. Poliitiikan kulturalisaatiota tapahtuu varsinkin silloin, kun pyrkimys saada tunnustusta ilmaistaan identiteettitarinoina laajempien sosiopoliittisten ja taloudellisten keskustelujen sijaan. Keskittymällä siihen, miten politiikkaa kulturalisoidaan, Žižek auttaa alleviivaamaan ja selittämään sitä, miten vähemmän ”näkyvät” poliittisen ja taloudellisen manipulaation keinot toimivat sosiaaliryhmiä erottavina keinoina.

Kiehumispiste ja äärioikeisto

Kiehumispiste pyrkii avaamaan Suomessa uudelleen voimistuneen äärioikeiston vihaisia poliittisia narratiiveja, jotka liittyvät kasvavaan maahanmuuttoon ja hyvinvointivaltion heikentämiseen. Hirvonen rakentaa erimielisyyden

2 Pietari Kääpä (2014, 195–197) on toisessa asia-yhteydessä kirjoittanut dokumenttielokuvien teosta ”ego-dokumentaarina”, jossa tekijän julkkipersonasta muodostuu määräävä tekijä poliittisesti latautuneiden aiheiden, kuten ympäristönsuojelun, sijaan.

3 Erityisesti brittiläisen Adam Curtisin tuotanto, varsinkin hänen televisiodokumenttinsa *The Century of the Self* (2002), kuvastaa tätä muutosta.



Maahanmuuttokriittiset mielenosoittajat ovat kerääntyneet vaatimaan rajojen sulkemista. Kuva: ruutukaappaus elokuvasta *Kiehumispiste*.

kahden ääripään, liberaalin maahanmuuttomyönteisyyden ja äärioikeistolaisen maahanmuuttovastaisen populismin ympärille. Tallentaakseen tämän dynamiikan elokuva alkaa kohtauksella Helsingissä pidettävästä mielenosoituksesta, jonka toisella puolella väkijoukko huutaa rasistisia nimityksiä. Toisella puolella maahanmuuttoa tukeva mielenosoitus heiluttaa kylttejä, joissa on surullisen kuuluisa kuva Välimereen vuonna 2015 Syyrian pakolaiskriisin aikana hukkuneesta kolmevuotiaasta Alan Kurdist. Toinen ryhmä huutaa ”sulkekaa rajat” ja toinen ”avatkaa rajat”. *Kiehumispisteen* ja sen markkinointikampanjan kärkenä on väite, jonka mukaan elokuva esittää vastakkainasettelun molempia osapuolia (ks. *Kiehumispisteen* kampanjaraportti 2018). Tämän mukaisesti todetaan, että elokuva ei ole eksplisiittisesti ideologinen, vaan se pyrkii välttämään laveat yleistyksiset ja stereotypiat väittelyn kummallakin puolella. Näin Hirvonen asemoi dokumenttinsa välittämään vastakkaisia, toisinaan lähentyviä identiteettipoliittikataisteluun jumittuneita näkökulmia.

Kiehumispiste kuljettaa mielenosoitusteemaa läpi elokuvan poliittisesta koostumisesta toiseen, mutta elokuvassa on myös useita vakavia ”todellisten” ihmisten välisiä keskusteluja. Aloitustosten jälkeen elokuvassa leikataan Helsinkiin Kotiharjun julkiseen saunaan, jossa kaksi suomalaista miestä, yrittäjä Tapsa ja tutkija Oula, väittelee taannoisesta Suomeen saapuneesta turvapaikanhakijoiden aallosta. Miehillä on aiheeseen vastakkaiset kannat. Oulan mukaan tarvitaan nyansoidumpaa ja faktapohjaisempaa keskustelua, jotta pakolaisten kohtaamat sosiaaliset todellisuudet ja kamppailut sekä monikulttuurisuuden positiiviset ulottuvuudet voitaisiin ymmärtää. Tapsa puolestaan ilmaisee huolensa Suomen tulevaisuudesta ja oletetun etnisen ja kulttuurisen homogeenisuuden säilymisestä. Tämän jälkeen elokuva seuraa nuorta media-aktivistia ja aloittelevaa valokuvajournalistia Jarkko Jaakkolaa tämän omaksuessa Soldiers of Odinin kaltaisten äärioikeistolaisten järjestöjen rasistista propagandaa, jonka tähtäimessä on äärijärjestöjen mieltämä Suomen ja Euroopan ”islamisaatio”. Propaganda lietsoo pelkoa vastaanottokeskuksissa piileskeleviä Isisin ”nukkuvia soluja” kohtaan ja esittää väkivaltarikoksista vääristyneitä käsityksiä, joissa raiskaukset yhdistetään suoraan tekijöiden etniseen identiteettiin (Andersson 2015).



Elokuva tasapainoilee vastakkaisten mielipiteiden välillä: Oula (oikealla) ja Tapsa (vasemmalla) ovat eri mieltä monikulttuurisesta Suomesta. Kuva: ruutukaappaus elokuvasta *Kiehumispiste*.

Väittelyn toista osapuolta edustaa musta suomalainen aktivisti Suldaan Said Ahmed, joka heiluttaa ylpeästi Suomen lippua rauhanmarsseilla ja kertoo kohtaamistaan rotuennakkoluuloista. Hänen esiintymisensä on kuitenkin verrattain lyhyt. Sama koskee koululaistyttöjä Shahadia ja Tabarakia, kahta syyrialaispakolaista, jotka pakenivat vanhempiensa kanssa ja taistelivat päästäkseen Eurooppaan mutta jotka nyt kokevat väkivallan uhkaa Suomessa. Kerrostalo, jossa he asuvat, on joutunut murhapolttoyriksen kohteeksi. Maahanmuuttajille perustetussa keskuksessa Kemissä osa-aikaeläkkeellä oleva Liisa Puupponen opettaa suomea ja yrittää auttaa kahta turvapaikanhakijaa, Nawrasia ja Mohamedia, joiden turvapaikkahakemukset on hylätty. Vaikka Puupponen tekee parhaansa, miehet vajoavat masennukseen, antavat periksi ja näyttävät katoavan hämärään.

Kiehumispisteen keskittyminen äärioikeiston nationalismiin saa erityisen kaiun, koska elokuva ilmestyi norjalaisen Anders Breivikin karmean perinnön varjossa. Breivikin, äärioikeistolaiseksi julistautuneen ekstremistin, tekemä sarja pommi- ja aseiskuja Norjan työväenpuoluetta ja sen nuorisosiipeä vastaan vuonna 2011 on Pohjoismaille ja laajemmin Euroopalle yksi pohjoismaista nationalismia koskevien akateemisten väittelyiden kiintopisteistä. Breivikin ennenäkemättömissä iskuissa Oslossa ja pienellä Utøyan saarella kuoli 77 ihmistä, joista suurin osa oli teini-ikäisiä. Yksi Breivikin päätavoitteista oli puolustaa pohjoismaista valkoista ylivaltaa, koska hän koki islamin uhkaavan niin Norjaa kuin muitakin länsimaita. Vastaavasti vuoden 2015 pakolaiskriisin aikaan Suomessa nähtiin rasistisesti motivoitua väkivaltaa, kuten laajalti tuomitut iskut pakolaisia, irakilaisia turvapaikanhakijoita kuljettanutta bussia ja Punaisen Ristin työntekijää vastaan. Noin neljänkymmenen mielenosoittajan joukossa oli yksi, joka heilutti Suomen lippuja Ku Klux Klan -asusteisiin pukeutuneena (YLE 2015). Vaikka *Kiehumispiste* ei suoraan viittaa Breivikiin, se dokumentoi maahanmuuton ympärillä olevia eripuraa ja sosiaalisen jännittyneisyyden tuntemuksia. Tästä huolimatta se jättää nämä tietyt, pääosin nuorten miesten tekemät teot käsittelemättä.

Talouskurin merkitykset *Kiehumispisteessä*

Kiehumispisteen dialogiin perustuva kerronta jättää monta asiaa sanomatta. Yksi sivuutettu asia on talouskurin kattava tarkastelu sosiaalisen jaon ja rotuvihan keskeisenä laukaisijana. Vaikka elokuva keskittyy vahvistamaan etnisten ja kulttuuristen jakolinjojen molemmille puolille sijoittuvien marginalisoitujen ihmisten näkökulmia, se myös viittaa laajempaan, sosiopoliittisia konteksteja koskevaan politiikkaan. Tämä narratiivi pureutuu erityisesti talouskurin viimeaikaiseen historiaan Suomessa. Huolimatta sen vaurautta korostavista ja utooppisista mielikuvista, talouskurin politiikka on hallinnut perättäisten uusliberalististen hallitusten aikakaudella erityisesti 1990-luvun lamasta alkaen.

Vaikka niin sanottu pohjoismainen malli toimii edelleen tavoiteltuna kiintopisteenä alueen ulkopuolisille talouksille, sosiologit, kuten John Roemer ja Pranab Bardhan (1992), ovat kritisoineet hyvinvointivaltioon tehtyjä rakenteellisia ja ideologisia muutoksia. He kritisoivat avoimesti siirtymää kohti uusliberalistisia intressejä 1980-luvulla, mitä he pitävät käännekohtana alueen sosioekonomisessa historiassa, ja osoittavat, että vapaiden markkinoiden sosiaalisia olosuhteita muokkaava malli on perustavanlaatuisesti ristiriidassa hyvinvointivaltion valtio-orientoituneen eetoksen kanssa. Radikaaleimmat muutokset pohjoismaiseen hyvinvointimalliin tapahtuivat, kun ”kansainvälisen kilpailuyhteiskunnan paradigma” tuli agendaksi 1980-luvulla (Kananen 2014, 164). Tällöin siirryttiin priorisoimaan sosiaalisten ja julkisten intressien sijaan taloudellista kunnianhimoa, kansainvälistä markkinakilpailua, yksityistämistä sekä asteittaista, joskin epätasapainoisesti kohdistettua talouskuria. Kananen (ibid.) mukaan siirtymät kohti yksityisiä intressejä ovat vahingoittaneet hyvinvointivaltion infrastruktuuria ja nakertavat edelleen sen tasavertaisuudelle perustuvia arvoja.

Anna Elomäki ja Johanna Kantola (2017) toteavat, ettei Suomen talouskurinarratiivissa ole kyse vain pragmaattisesta vastauksesta globaaleihin finanssipaineisiin, vaan sitä pönkittää myös ideologinen asenteellisuus markkinoita kohtaan. Heidän mukaansa tällaisilla keinoilla on myös rodullinen ulottuvuus (ibid, 234), mikä on merkittävää, sillä talouskuri viittaa juurtuneeseen epätasavertaisuuteen, joka sekä lisää että toisintaa etnisiä eroja.

Kiehumispiste paljastaa erityisesti sen, miten äärioikeistolaiset ryhmät käyttävät ”hyvinvointisovinismia” (ks. Andersen & Bjørklund 1990) pönkittämään omaa identiteettiään.⁴ Hyvinvointisovinistisesta ”Suomi ensin”-ajattelusta on tullut mantra, joka on osa heidän taisteluhuutoaan kokemaansa ulkopuolisten tunkeutumista vastaan. Hyvinvointivaltion ”koskemattomuuden” suojelusta on tullut vuoden 2015 pakolaiskriisin myötä yhä tärkeämpi teema. Tulokkaat nähdään suorana uhkana tilanteessa, jossa ”taloudellinen niukkuus”, kuten Maria Hokkinen (2019, 112) asian ilmaisee, on jo valmiiksi ongelma. Äärioikeistolaiset liikkeet ovat käyttäneet tilannetta hyväkseen väittämällä, että julkiset palvelut ja varat kuuluvat vain ”alkuperäisille” suomalaisille. *Kiehumispiste* vahvistaa näitä uskomuksia otoksilla äärioikeiston kokoontumisista, joissa puhuu useita tunnettuja maahanmuuttovastaisia kriitikoita. Nämä otokset, joita Hirvonen käyttää läpi elokuvan, palvelevat kahta tarkoitusta. Yhtäältä ne muodostavat ironisia rinnastuksia äärioikeiston toksisen retoriikan ja radikaalin islamistisen ekstremismin välille niin, että ne tuntuvat samalta asialta.

Toiseksi nämä kohtaukset auttavat luomaan yhteyksiä *Kiehumispisteen* laajempaan kontekstiin eli heikentyneeseen hyvinvointivaltioon. Äärijärjestöjen

4 Jørgen Goul Andersen ja Tor Bjørklund käyttävät hyvinvointisovinismia luonnehtimaan tapaa, jolla pohjoismaiset oikeistopopulistiset ryhmät kannattavat sosiaaliturvan rajaamista syntyperäisille kansalaisille.



Leipäjonon Helsingissä. Kuva: ruutukaappaus elokuvasta *Kiehumispiste*.

kokoontumisia kuvaavien otosten joukkoon leikataan staattisia kuvia Helsingin ruokapankkiin jonottavista ihmisistä. Näiden kuvien aikana kuulemme suomalaisen miehen kertovan maahanmuuton aiheuttamista peloistaan ja turhautumisistaan. Elokuva antaa kuitenkin ymmärtää, että hänen huolensa ovat seurausta siitä, että hänen oma köyhyytensä on vääristänyt hänen käsityksensä taloudellisesta epätasa-arvosta. Hän ei ilmaise mitään pelkoa siitä, että kulttuurinen homogeenisuus olisi uhattuna. Sen sijaan hänen maahanmuuttajavastaisuutensa perustuu oletukseen, jonka mukaan hyvinvointivaltio suosii maahanmuuttajia kohtuuttomasti sosiaalityössä.

Koska köyhyyttä ja ruokapankkeja ei tavallisesti assosioida hyvinvointivaltio Suomeen, Hirvosen ratkaisu tuoda nämä lyhyet katkelmat kiihkoisänmaallisen retoriikan kontekstin rinnalle nakertaa vahvasti Suomen tasavertaisuuteen pyrkivän sosioekonomisen imagon laajempaa kertomusta. Elokuva kuitenkin myös näyttää, miten jatkuvien leikkausten ja kasvavan työttömyyden nostamat pelot manifestoituvat kulttuurisella tasolla lietsoen vihaa ja vastakkainasettelua etnisten ryhmien välillä. Ruokapankkeja on toiminut Suomessa 1990-luvun turbulenteista vuosista alkaen, ja väittelyt siitä, ansaitsevatko maahanmuuttajat hyvinvointipalveluja vai eivät, hallitsevat yhä julkista keskustelua. Tutkimuksessaan, joka käsittelee ruoka-avun saajien näkemyksiä, Anna Sofia Salonen, Maria Ohisalo ja Tuomo Laihiala (2018) saivat selville, että avun ansaitseminen kyseenalaistettiin varsinkin silloin, kun ruoka-avun saajat eivät kuuluneet vastaajan kanssa samaan sosiaaliryhmään. Vastaavasti kommentoijat korostivat omaa vastuullisuuttaan. Kaikkein ehdollisimmin suhtauduttiin maahanmuuttajataustaisiin ruoka-avun saajiin.

Kiehumispisteen henkilöhahmojen ongelmallisuus

Polarisoituneiden aiheiden käsittelystä huolimatta Hirvosen pääteema on dialogin rakentaminen. *Kiehumispiste* saavuttaa päämääränsä vuoropuhelua painottamalla, sillä dialogi on läpi elokuvan kulkeva teema, ja sitä käytettiin myös elokuvan markkinointikampanjassa. *Kiehumispiste* asetettiin heti julkaisunsa jälkeen vapaasti katsottavaksi, mikä korostaa sen luonnetta dialogiin kannustavana työnä. Elokuvassa dialogisuus tulee parhaiten esille Oulan ja Tapsan keskusteluissa, jotka käydään osuvasti saunan ”kansallisessa” tilassa. Miesten vastakkaiset mielipiteet maahanmuuttajista avaavat eräänlaisen

sosiaalisen jakaantumisen ”juonikuvauksen”. Tapsa on huolissaan maahanmuuttajien auttamisen taloudellisista kustannuksista. Oula taas on sitä mieltä, että Suomen kaltaisilla rikkailla mailla on moraalinen ja sosiaalinen velvollisuus ulkopuolisia kohtaan. Hirvonen (sit. Martens 2017) on itse asiassa todennut, että hän näkee Oulan ja Tapsan keskustelut saunassa elokuvansa keskusajatuksen todellisena ytimenä: ihmiset voivat olla yhteisymmärryksessä eri mieltä ilman kestävästi vihamielisyyttä tai jakaantumista.

Oulan ja Tapsan keskustelujen sijoittaminen saunaan on tietysti tarkoituksellinen ratkaisu, koska sauna liitetään tilana suomalaiseen kansalliseen identiteettiin. Tila edesauttaa dialogin syntymistä: mielipiteiden polarisaatio tulee selväksi, mutta keskustelun sävy on rakentava ja diplomaattinen.⁵ Dialogisuus rakentuu kuitenkin myös piilevälle draaman tunnulle, mikä on seurausta lippuja heiluttavien mielenosoittajien ja Suldaanin kaltaisten rauhanaktivistien välisistä jännitteistä. Jokainen haastateltu on oma äänensä tarinassa, joskaan nämä äänet eivät ole välttämättä edustavia. *Kiehumispiste* dialogia on tarkasteltava kriittisesti sekä tältä kannalta että siinä suhteessa, kuinka laajalti se käsittelee maahanmuuton vaikeampia kysymyksiä. Ensi silmäyksellä elokuva näyttää kuvaavan äärioikeiston fanatismiin kantoja tasapainoisesti. Se ei ihannoita mutta ei myöskään täysin sivuuta niitä. Se kehystää äärioikeiston rasismien seuraukseksi väärin suunnatusta lojaalisuudesta kuvitteellista kansallista yhteisöä kohtaan. Kyseessä on narratiivi, joka on noussut esiin ympäri maailmaa Trumpista Brexitiin. Elokuva paljastaa erityisesti sen, miten äärioikeisto pyrkii radikalisoimaan aiemmin mainitun Jaakkolan kaltaisia, haavoittuvassa tilassa olevia ihmisiä, jotka kokevat, että heiltä on viety ääni. Elokuva näyttää äärioikeiston toiminnassa ja poimii tehokkaasti erilaisten kehityskulkujen yksityiskohtia, kuten nationalistisesti orientoituneiden kampanjoiden ja yksilöiden taitavaa imagonsa epäpolitisointia, jolla tavoitellaan suurempien väestöryhmien suosiota. Näin *Kiehumispiste* korostaa, miten äärioikeiston politiikan rasistista pohjaa on viime aikoina pyritty naamioimaan.

Toisaalta *Kiehumispiste* ei pohdi kriittisesti maahanmuuton laajempia seurauksia Suomelle, eikä siinä esiinny maahanmuuttajia, joilla on rikosrekisteri tai tuomioita, tai ylipäätään ketään, joka ei edusta laajasti medioitua kuvaa maahanmuuttajista ”uhreina”. Tällä etäännytyksellä on huomattavat seuraukset, sillä näin maahanmuuttajista ja pakolaisista muodostuu homogeeninen ryhmä, jota määrittää passiivinen haavoittuvaisuus. Ensinnäkin pakolaisten määrittäminen passiivisiksi uhreiksi nakertaa heidän toimijuuttaan.⁶ Toinen ongelma elokuvassa on sen binaarinen tapa ymmärtää pakolaiset ”hyvinä uhreina” ja maahanmuutosta huolestuneet valkoiset suomalaiset rasisteina. Näin elokuva ei onnistu porautumaan monikulttuurisuuden todellisten esteiden läpi. On ymmärrettävää, että Hirvonen valikoi esittämänsä maahanmuuttajat, sillä painottamalla näiden haavoittuvaisuutta hän kykenee vankistamaan dokumenttinsa perustana olevaa eetosta, joka korostaa suvaitsevaisuutta ja toisten hyväksymistä. Raflaavampien teemojen pois jättäminen johtaa siihen, että dialogi ei ole avointa vaan pikemminkin tuotettu luomaan illuusio mielipiteenvaihdosta. Tällainen lähestymistapa tuntuu enemmän markkinoivan sitä, että *Kiehumispiste* edustaa jotain poikkeuksellista *itsessään*, dokumenttina, kuin tutkii rodullisen eriarvoisuuden ja sosiaalisen marginalisoinnin nyansseja yhteiskunnassa.

5 On huomattavaa, että miehen alastomuudella on symbolinen merkitys. Alastomuus alleviivaa heidän mielipiteidensä läpinäkyvyyttä, mikä taas vahvistaa elokuvan sanomaa avoimuudesta. Mukana on kuitenkin myös toisenlainen konnotaatio, sillä sauna assosioituu suomalaisessa kulttuurissa myös *poliittisten* neuvotteluiden tilaksi. Elokuvassa keskustelun poliittisiin aspekteihin tulee tunteellinen ulottuvuus, sillä saunakohtauksia edeltävät otokset molempien osapuolien tunteenpurkauksista mielenosoituksissa.

6 Yksityiskohtaisista maahanmuuttajarepresentaatioista suomalaisessa elokuvassa ks. Ballesteros 2015, 163–167; Hiltunen 2016, 235–253.

”Poikkeuksellinen” dialogi, yksilöllinen valinta ja ”politiikan kulturalisaatio”

Kiehumispistettä ei voi tarkastella täysin ongelmattomasti suhteessa Helken emotiivisen dokumenttielokuvan teoriaan, koska siinä tuodaan kuitenkin jossain määrin esiin laajempia poliittisia rakenteita. Elokuva nimittäin vihjaa, että niukkuudella on haitallinen vaikutus ihmisten näkemyksiin maahanmuutosta. Näin elokuva samassa myös toteaa, että poliittisilla päätöksillä on vaikutusta yleiseen mielipiteeseen. Tämän vuoksi elokuva itse asiassa kyseenalaistaa ajatuksen siitä, että maahanmuuttovastaiseen politiikkaan olisi mahdollista löytää ratkaisu puhtaasti yksilöiden emotionaalisten kohtaamisten kautta. Tätä rakenteellisen tason tarkastelua ei kuitenkaan viedä tarpeeksi pitkälle. Loppujen lopuksi elokuvan narratiivin voi sanoa heijastelevan yksilökeskeisyyttä. Tämä näkyy selvästi kohtauksissa, joissa Suldaan Said Ahmed ja Odinin sotureiden jäsenet kohtaavat mielenosoituksen yhteydessä. Kuten Oula ja Tapsa dialogissaan, hekin kunnioittavat toisiaan ja käyvät lyhyen mutta suorapuheisen keskustelun eroavaisuuksistaan. Kohtaaminen ei ole niin hyökkäävä kuin voisi odottaa sen perusteella, että elokuvassa on jo nähty rasismin saavan aggressiivisia piirteitä oikeiston muissa joukkokokoonnutumisissa. Näiden kohtausten tarkoituksena vaikuttaakin olevan aiemmin rakennettujen jännitteiden purkaminen.

Tarkemmin katsottuna keskustelu on kuitenkin ongelmallinen, koska osapuolet pitävät politiikan rakenteellisia vaikutuksia identiteetteihin itsestään selvänä. Keskustelu synnyttää vaikutelman, että yksilö voi henkilökohtaisen päätöksensä perusteella ryhtyä dialogiin eri mieltä olevan kanssa. Tämä antaa ymmärtää, että mikäli erimieliset kykenevät neuvottelemaan identiteettikysymyksistä rakentavassa hengessä, he pystyvät myös parantamaan yhdessä elämisen mahdollisuuksia yhteiskunnassa. Elokuvassa keskusteluja ohjaavat kuitenkin tunteet sen sijaan, että siinä käsiteltäisiin yhteiskunnan jakaantumiseen vaikuttavia poliittisia tekijöitä. Ja kuten aiemmin totesin, keskustelun luonteeseen vaikuttavat myös Hirvosen elokuvaan valitsemat toimijat.

Nämä toimijat auttavat vahvistamaan dokumentin ei-ideologista näkökantaa. En kiistä, etteikö dialogilla olisi keskeinen rooli rasismin purkamisessa ja haastamisessa, mutta ongelma on jälleen kerran siinä, minkälainen merkitys



Vastakkaiset näkemykset dialogissa. Kuva: Ruutukaappaus elokuvasta *Kiehumispiste*.

poliittiselle kontekstille annetaan. *Kiehumispiste* turvautuu identiteettipoliitikkaan osoittaakseen, että yksilöt tekevät valintoja ja pystyvät käymään dialogia. Se ei varsinaisesti tutki sitä, millä tavoin ulkoiset poliittiset ja ideologiset tekijät toimivat tämän dialogin edellytyksenä. Emotiivisen käänteen jälkeisistä dokumenttielokuvista Helke toteaa:

Vaikka nämä elokuvat väittävät olevansa poliittisia, niiden ehdottama poliittisuus on peräisin liberalistisesta yksilön vapauden – ja yksilön velvollisuuden – ihanteesta, joka ei huomioi, että sitä universumia, jossa pystymme tekemään valintoja, määrittävät makropoliittiset ja taloudelliset voimat (Helke 2016, 192).

Tämä kumoo väittelyn ytimen, sillä samaan tapaan kuin poliittiset selfiet, *Kiehumispiste* sivuuttaa uusliberalismin politiikan ja korostaa sen sijaan yksilön asemaa. Elokuva osoittaa, että kun identiteettipoliitikkasta tulee pääasia, hallitsevasta ideologisesta narratiivista jää puuttumaan syvempi kriittinen tarkastelu. Näin elokuva kadottaa poliittisen kontekstin, jonka avulla olisi mahdollista selittää, miten jakolinjat ovat syntyneet ja ehkä vielä kriittisemmin, miten talouskurinarratiivi hyötyy näistä jakolinjoista.

Vaikka jotkut haastateltavista kannattavat rasistisia ideologioita, elokuva antaa lopulta kuitenkin optimistisen vaikutelman kahdesta vastakkaisesta osapuolesta, jotka päättävät yhteisymmärryksessä olla eri mieltä. Elokuvassa dialogien pääpuheenaiheeksi nousee suvaitsevaisuus, joka nähdään henkilökohtaisena valintana. Žižek (2007) kyseenalaistaa suvaitsevaisuuden, koska hän pitää sitä lähtökohtaisesti latautuneena ja ideologisena käsitteenä, joka antaa syvään juurtuneen rasismien olla ja joka jättää huomioimatta taloudellisella ja poliittisella tasolla vallitsevan epätasa-arvoisuuden ja epäoikeudenmukaisuuden. Žižekin (ibid., 660) mukaan liberaaleja länsimaisia yhteiskuntia ohjaa erityinen tapa reagoida ennakkoluuloihin: ”Liberaalin monikulturalistin reaktio on alkeellisen ideologinen: ’politiikan kulturalisaatio’ eli poliittisten erojen, poliittiseen epätasa-arvoon liittyvien erojen, taloudellisen hyväksikäytön, ynnä muiden luonnollistaminen ’kulttuurisiksi’ eroiksi, erilaisiksi ’elämäntavoiksi’”. Nämä erot otetaan annettuina, jolloin niitä ei voi selvittää vaan ainoastaan ’suvaita’”.

Monikulttuurisuutta ovat kritisoineet myös ne, joiden mielestä käsite nojaa yksinkertaistettuihin käsityksiin eri ryhmistä. Esimerkiksi Elisabeth Eide ja Kaarina Nikunen (2011, 6) huomauttavat, että ”monikulttuurisuudella on erityisiä ulottuvuuksia pohjoismaisessa kontekstissa, jossa yhteiskunnilla on ajateltu olevan enemmän tai vähemmän homogeeninen koostumus”, ja että ”käsitys yhdestä kansasta on juurtunut syvään pohjoismaisten kansallisvaltioiden kertomuksiin”. Pohjoismaisessa kontekstissa monikulttuurisuuden ja hyvinvointi-ideologian lähentymisen myötä esiin nousevia ristiriitaisia dynamiikkoja tarkastelevien Peter Kivistön ja Östen Wahlbeckin (2013, 327) mukaan kysymys on siitä, ”onko erilaisuuksien hyväksymiseen perustuva inklusion malli epäsopiva demokraattisiin hyvinvointiyhteiskuntiin, jotka on historiallisesti määritelty universalismin periaatteiden mukaisesti”. Heidän analyysinsä siis korostaa, että samankaltaisuuden eetokselle perustuva hyvinvointivaltio ja erilaisuudelle perustuva monikulttuurisuus ovat toisensa poissulkevia.

Žižekin (1997) mukaan monikulttuurisuuden toteutuminen riippuu siis Toisesta, jonka tulisi käyttäytyä länsimaisten odotusten mukaisesti. Jos Toinen ei mukaudu odotuksiin, ei tasa-arvoisuus toteudu. Monikulttuurisuus on noussut valtaideologiasta keinoksi torjua kulttuurista ulossulkemista. Žižekin

tulkinnan mukaan länsimaiden odotukset perustuvat kuitenkin siloteltuun ja homogeeniseen käsitykseen Toisesta, jossa ei ole tilaa antagonismille, kompleksisuudelle ja ristiriidoille. Juuri tätä vaikutelmaa *Kiehumispiste* vahvistaa. Lisäksi, vaikka väitän, että *Kiehumispiste* hylkää kaiken kattavat ideat, kuten monikulttuurisuuden, juuri tämänkaltaiseen representaatioon se valikoivan dialoginsa vuoksi nojaa.

Kiehumispisteen tapauksessa emotiivisen käänteen mukainen dokumentaarisuus edesauttaa kulturalisaation prosessia vahvistamalla suvaitsevaisuuteen ja ymmärrykseen liittyvää ajattelua. Suvaitsevaisuuden narratiivilla on kuitenkin oma ideologinen katsantokantansa, joka painottaa yksilöiden henkilökohtaisia mielipiteitä ja näkemyksiä eroista, mutta ei ota huomioon laajemman poliittisen diskurssin vaikutusta näihin mielipiteisiin. Elokuva esittää lopulta optimistisesti, kuinka keskustelun vastakkaiset osapuolet päättävät olla eri mieltä. Todellinen sovinnollinen dialogi syntyykin sopuisan erimielisyyden kuvauksen ja elokuvan velvollisuutenaan pitämän vakavien yhteiskunnallisten kysymysten käsittelemisen ja tasa-arvon edistämisen välille. Sen, että elokuvan yhteiskunnallinen tietoisuus heijastaa jaettuina (ideologisia) arvoja Suomesta ”poikkeuksellisena” yhteiskuntana, joka on avoin kaikenlaisille näkemyksille, voikin myös tulkita ironisesti.

Päätäntö

Susanna Helken (2016, 184) mukaan dokumenttielokuvassa on tapahtunut tyylillinen siirtymä ”vahvasta kollektiivisen retorisen puhuttelun konventiosta” subjektiivisempaan ja poliittisesti vähemmän tarkkanäköiseen puhutteluun. Tuloksena on Helken mukaan ”emotiivinen dokumenttielokuva”, jossa henkilökohtaiset valinnat, kamppailut ja tunteet nousevat keskeisiksi kerronnan keinoiksi. Emotiivinen käänne edustaa näkemykseni mukaan sitä, mitä Žižek kuvaa kulturalisaatioksi. *Kiehumispiste* tuo kerronnan keskiöön kulttuurisia eroja koskevat ongelmat ja ehdottaa, että yksilön itsereflektio onärkevin tapa neuvotella näistä eroista. Tämä tapahtuu kuitenkin monimutkaisempien poliittisten tai taloudellisten kysymysten kustannuksella.

Elokuva vihjaa taustalla vaikuttaviin laajempiin poliittistaloudellisiin hierarkioihin lyhyillä kohtauksilla Helsingin ruokapankeista. Näiden kuvien kautta tehdään näkyväksi yhteys resurssien kiristämisen ja taloudellisen tasapainon horjuttamisesta syytettyjen maahanmuuttajien välille. Kuitenkin ne hetket, joissa annetaan ymmärtää, että Suomen talouskurinarratiivi on ruokkinut rodullisia ennakkoluuloja, jäävät lyhykäisiksi. Tämä on ongelmallista, koska talouskuripolitiikan ideologia on tärkeä kiila eri sosioekonomisten ja etnisten ryhmien välissä. Väheksymällä hierarkioiden merkitystä *Kiehumispiste* antaa kiillotetun kuvan todellisuudesta ja asettuu yksilöllistä valintaa painottavan narratiivin puolelle. Sen mukaan yksilöllisessä valinnassa, päätöksessä olla eri mieltä, päätöksessä auttaa pakolaisia, päätöksessä osallistua äärioikeistolaiseen liikkeeseen, on nimenomaan kyse valinnasta. Siinä yksilöt muokkaavat narratiivin tarkoitusta ja suuntaa eivätkä poliittiset rakenteet, jotka yksilön valintoja ennalta määräävät. Poliittisen ketjun yläpäässä olevat toimijat ja ideologiat jäävät anonyymeiksi. Heidän asemaansa tilanteen vastuullisina osapuolina olisi syytä tutkia lisää.

Lähteet

Elokuvat

- Berghäll, Joonas & Hotakainen, Mika (2010) *Miesten vuoro*. Suomi: Oktober Oy/Rode Orm Film AB.
- Curtis, Adam (2002) *The Century of the Self*. Iso-Britannia: BBC.
- Haukeland, Jon (2016) *Barneraneren*. Norja: Medieoperatørene AS.
- Helke, Susanna (2010) *Leikkipuisto*. Suomi: For Real Productions.
- Hirvonen, Elina (2017) *Kiehumispiste*. Suomi: Mouka Filmi Oy.
- Kuivalainen, Anu (1994) *Orpojen joulu*. Suomi: University of Art and Design Helsinki.
- Lundby, Ellen-Astry (2009) *Min Mors Hemmelighe*. Norja: Ellen Lundby Film & Media.
- Peippo, Antti (1989) *Sijainen*. Suomi: Verity Films.
- Wajstedt, Liselotte (2007) *Sámi nieida jojk*. Ruotsi: LittleBig Productions.

Kirjallisuus

- Alexandru, Vlad (2019) Visual Symbolism and the Poetic Documentary. *International Multi-disciplinary Scientific Conference on the Dialogue between Sciences & Arts, Religion & Education* vol. 3:3, 56–63.
- Andersen, Jørgen Goul & Bjørklund, Tor (1990) Structural Change and New Cleavages: The Progress Parties in Denmark and Norway. *Acta Sociologica* vol 33:3, 195–217.
- Andersson, Maja-Stina (2015) Invandrarbakgrund förklarar inte brottslighet. *HBL.fi*. Saatavilla: <<http://gamla.hbl.fi/nyheter/2015-12-02/780723/invandrarbakgrund-forklarar-inte-brottslighet>> (linkki tarkistettu 18.11.2020).
- Ballesteros, Isolina (2015) *Immigration Cinema in the New Europe*. Bristol: Intellect.
- Balaga, Marta (2019) The Finnish Film Foundation Makes Sure Different Stories Are Told. *Cineuropa.org*. Saatavilla: <<https://cineuropa.org/newsdetail/369552/>> (linkki tarkistettu 18.11.2019).
- Bardhan, Pranab & Roemer, John. E. (1992) *Market Socialism: The Current Debate*. Oxford: Oxford University Press.
- Bordwell, David (2007) *Poetics of Cinema*. London: Routledge.
- Browning, Christopher S. (2007) Branding Nordicity: Models, Identity and the Decline of Exceptionalism, Cooperation and Conflict. *Journal of the Nordic International Studies Association* vol. 42:1, 27–51.
- Eide, Elisabeth & Nikunen, Kaarina (2011) Introduction: Change of Climate. Teoksessa Elisabeth Eide & Kaarina Nikunen (toim.) *Media in Motion: Cultural Complexity and Migration in the Nordic Region*. Farnham: Ashgate, 1–19.
- Elomäki, Anna & Kantola, Johanna (2017) Austerity Politics and Feminist Resistance in Finland: From Established Women's Organizations to New Feminist Initiatives. Teoksessa Johanna Kantola & Emanuela Lombardo (toim.) *Gender and the Economic Crisis in Europe*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 231–257.
- Haase, Antti (2016) The Golden Era' of Finnish Documentary Film Financing and Production. *Studies in Documentary Cinema* vol. 10:2, 106–129.
- Helke, Susanna (2016) In Pursuit of Emotions: The Emotive Turn and Postpolitical Sentiment in Finnish Documentary Film Culture. *Studies in Documentary Film* vol. 10:2, 183–197.
- Helke, Susanna (2013) Sacred, Mundane and Absurd Revelations of the Everyday – Poetic Vérité in the Eastern European Tradition. Teoksessa Brian Winston (toim.) *The Documentary Film Book*. London: BFI, 247–254.
- Hiltunen, Kaisa (2016) Encounters with Immigrants in Recent Finnish Feature Films. *Journal of Scandinavian Cinema* vol. 6:3, 235–253.
- Hokkinen, Maria (2019) Unacceptable Consumption: Conflicts of Refugee Consumption in a Nordic Welfare State. Teoksessa Søren Askegaard & Jacob Östberg (toim.) *Nordic Consumer Culture: State, Market and Consumers*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 95–118.

- Jääskeläinen, Jarmo (2013) Interview by Dafydd Sills-Jones. Helsinki, February.
- Kananen, Johannes (2014) *The Nordic Welfare State in Three Eras: From Emancipation to Discipline*. Farnham: Ashgate.
- Kiehumispisteen kampanjaraportti (2018) *Kiehumispiste*. Saatavilla: <<http://mouka.fi/wp-content/uploads/2018/04/Kiehumispisteen-kampanjaraportti.pdf>> (linkki tarkistettu 21.12.2019).
- Kiilakoski, Tomi & Oksanen, Atte (2011) Cultural and Peer Influences on Homicidal Violence: A Finnish Perspective. *New Dir Youth Dev.* vol.129, 31–42.
- Kivisto, Peter & Wahlbeck, Östen (2013) Reflections on the Future of Multicultural Inclusion in the Nordic Countries. Teoksessa Peter Kivisto & Östen Wahlbeck (toim.) *Debating Multiculturalism in the Nordic Welfare States*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 325–339.
- Kääpä, Pietari (2014) *Ecology and Contemporary Nordic Cinema*. London: Bloomsbury.
- Kääpä, Pietari & Moffat, Kate (2018) Unthinking Ethnocentrism: Ecocritical Approaches to Ethnic Diversity in Nordic Screen Media. *Journal of Scandinavian Cinema* vol. 8:2, 149–165.
- Marten, Peter (2017) Finnish Documentary Builds Dialogue, Not Division. *This is Finland*. Saatavilla: <<https://finland.fi/arts-culture/finnish-documentary-builds-dialogue-not-division/>> (linkki tarkistettu 13.4.2020).
- Pitcher, Ben (2014) *Consuming Race*. London: Routledge.
- Salonen, Anna Sofia; Ohisalo Maria & Laihiala, Tuomo (2018) Undeserving, Disadvantaged, Disregarded: Three Viewpoints of Charity Food Aid Recipients in Finland. *International Journal of Environmental Research and Public Health* vol. 15:12, 1–15.
- Sills-Jones, Dafydd & Kääpä, Pietari (2016) The Finnish Documentary: A Critical Overview of Historical Perspectives and Thematic Developments. *Studies in Documentary Film* vol. 10:2, 89–105.
- Smith, Helena (2015) Shocking Images of Drowned Syrian Boy Show Tragic Plight of Refugees. *The Guardian*. Saatavilla: <<https://www.theguardian.com/world/2015/sep/02/shocking-image-of-drowned-syrian-boy-shows-tragic-plight-of-refugees>> (linkki tarkistettu 30.8.2020).
- Suomen elokuvasäätiö (2019) Finnish Film Industry 2019. *SES, The Finnish Film Foundation*. Saatavilla: <<https://ses.fi/fileadmin/dokumentit/finnish-film-industry-DIGI.pdf>> (linkki tarkistettu 3.8.2020).
- Winton, Ezra (2011) New Nordic Documentary Cinema Making Identity Visible. *Point of View Magazine*. Saatavilla: <<http://povmagazine.com/articles/view/new-nordic-documentary-cinema>> (linkki tarkistettu 17.8.2020).
- Woodhead, Hannah (2018) Real-Life Terror: Is it Exploitative to Use Human Suffering for Cinematic Thrills? *The Guardian*. Saatavilla: <<https://www.theguardian.com/film/2018/sep/03/real-life-terror-is-it-exploitative-to-use-human-suffering-for-cinematic-thrills>> (linkki tarkistettu 14.8.2020).
- YLE Uutiset (2015) Turvapaikanhakijoiden bussia heitettiin ilotulitteilla, SPR:n työntekijää kivillä. *Yle.fi*. Saatavilla: <<https://yle.fi/uutiset/3-8331041>> (linkki tarkistettu 28.1.2020).
- Žižek, Slavoj (1997) Multiculturalism, or, the Cultural Logic of Multinational Capitalism. *New Left Review* vol. 1:225, 28–51.
- Žižek, Slavoj (2007) Tolerance as an Ideological Category: The Culturalization of Politics. *Critical Inquiry*. Saatavilla: <<http://www.lacan.com/zizek-inquiry.html>> (linkki tarkistettu 13.8.2020).
- Žižek, Slavoj (2016) The Cologne Attacks Were an Obscene Version of Carnival. *New Statesman*. Saatavilla: <<https://www.newstatesman.com/world/europe/2016/01/slavoj-zizek-cologne-attacks>> (linkki tarkistettu 17.7.2020).

Laura Antola

Laura Antola, FM, media-
tutkimus, Turun yliopisto

HÄMÄHÄKKIMIEHEN SEIKKAILUT ”TOTUUDEN JÄLKEISESSÄ” AJASSA

Supersankarielokuvan genrepiirteet diskurssia rakentamassa



Spider-Man: Far from Home -elokuvan keskiössä on median ja teknologian rooli sankaruuden ja sankaritarinoiden luomisessa, ja se rakentaa totuuden jälkeisen ajan diskurssia, jossa hyvä tarina ja sen saamat reaktiot nousevat faktoja tärkeämmiksi. Artikkelitarkastelee sitä, miten erikoistehosteita apunaan käyttävä roisto saa sekä elokuvan katsojat että sankarin luottamaan itseensä. Analyysin perustana ovat supersankarielokuvan genrepiirteet, kuten ajatus ainutlaatuisesta sankarista, korotettu realismi sekä erikoistehosteet.

Supersankarikertomuksissa on aina käsitelty yhteiskunnallisia ja poliittisia teemoja; niissä on sekä puolustettu yhteiskunnassa kulloinkin vallitsevaa yleistä mielipidettä, että tuotu esiin vähemmistöön jääviä näkemyksiä (DiPaolo 2011, 11). Sarjakuvia kritisoitiin 1940- ja 50-luvuilla Suomessa ja muualla maailmassa amerikkalaisesta kulttuuri-imperialismista, ja myöhemminkin erityisesti supersankarikertomuksia on pidetty konservatiivisena propagandana, joka ihannoii väkivaltaa ja patriotismia (Kauranen 2011; DiPaolo 2011, 11). Tästä huolimatta sekä sarjakuvantekijät että elokuvien ohjaajat ovat toisinaan todenneet teostensa olevan vain viihdettä ja yhtymäkohtien todellisen maailman ongelmiin olevan sattumaa (esim. Burke 2015; DiPaolo 2011, 51). Näistä vakuutteluista huolimatta nykypäivän supersankarielokuvat paitsi kommentoivat myös konstruoivat yhteiskuntaa, jossa ne on luotu. John Wattsin ohjaamassa *Spider-Man: Far from Home* -elokuvassa (USA 2019) kuvataan totuuden jälkeisestä ajasta, jossa uskottavan tarinan voi luoda tyhjästä ja ihmiset ovat valmiita uskomaan sen.

Osa supersankarisarjakuvien elokuva-adaptaatioiden viehätystä on 2000-luvun alkuvuosina liittynyt eskapismiin (DiPaolo 2011, 18). Spektakkelimaisissa elokuvissa palataan kerta toisensa jälkeen esimerkiksi vuoden 2001 New Yorkin terrori-iskusta muistuttaviin tapahtumiin, mutta pelkän muistelun sijasta katsojille tarjotaan mahdollisuus kuvitella millaista olisi,

jos tapahtuma olisi voitu estää (Burke 2015, 31). Supersankarikertomukset tarjoavat yleisölleen, olivat kyseessä sitten sarjakuvan lukijat tai elokuvan katsojat, keinon nähdä maailman sittenkin pelastuvan.

Spider-Man: Far From Home avaa kiinnostavan näkökulman tähän tematiikkaan, sillä sen tarinassa päävastustajaksi paljastuva henkilö vaikuttaa elokuvan ensimmäisen puoliskon aikana olevan suuri sankari, joka voi estää seuraavan katastrofin tapahtumisen. Kun elokuvan maailmaa uhkaa toisesta ulottuvuudesta tuleva ulkopuolinen paha, hän on ainoa, joka tietää miten vihollisen saa taltutettua, ja hän vetoaa muihin henkilöihin hyvillä viestintätaidoillaan. Hän esiintyy uhrautuvaisesti ja nöyrästi, kunnes totuus paljastuu ensin katsojille ja lopulta myös elokuvan päähenkilölle: kaikki olikin osa julkisuustempausta ja mediaspektaakkelia, jonka tarkoituksena oli vedota kansalaisten tunteisiin ja nousta suosioon. Hänen juonensa paljastuttua antagonisti raivoaa Hämähäkkimiehelle: ”Minä loin Mysterion hahmon antaakseni ihmisille jonkun, johon uskoa! Minä kontrolloin totuutta. Mysterio on totuus!”¹ Sillä ei ole väliä, ovatko Mysterion luomat illuusiot totta tai valhetta, koska niiden vaikutukset ovat joka tapauksessa totta. Analysoin artikkelissani sitä, miten elokuvassa tuotetaan kuvaa valeuutisista ja totuudenjälkeisestä ajasta.

Pohdin, miten elokuvassa käytetään supersankarielokuvagenrelle tyypillisiä piirteitä kuvaamaan mediaa ja rakentamaan totuuden jälkeisen ajan diskurssia. Genren piirteitä ovat esimerkiksi erikoistehosteet, sankarihahmo, joka ainoana kykenee vastaamaan yhteiskuntaa kohtaavaan uhkaan, ja korotettu realismi, johon katsojat kutsutaan mukaan (Burke 2015, 98–106). Analysoin ensinnäkin sitä, millainen rooli medialla on elokuvassa sankaruuden luoja ja ylläpitäjänä, toiseksi totuutta, valhetta ja valeuutisia suhteessa korotettuun realismiin, ja lopuksi tarkastelen sitä, miten erikoistehosteita käytetään elokuvan teemojen käsittelyyn. Lopuksi vedän yhteen analyysini siitä, miten genrepiirteitä käytetään elokuvassa luomaan tietynlaista kuvaa maailmasta.

Millainen on supersankarielokuva?

Marvel-sarjakuvakustantamo on viimeisten kymmenen vuoden aikana panostanut hahmoihinsa perustuvien elokuvien tuotantoon. Yhtiön oma elokuvastudio on tuottanut jo kymmeniä supersankarielokuvia käsittävän elokuvasarjan, johon on tulossa yhä lisää sisältöä. Vuonna 2009 Walt Disney Company osti Marvelin, ja samalla *Marvel Cinematic Universe* -elokuvasarja siirtyi osaksi Disneyn viihdeimperiumia. MCU on maailman eniten rahaa tuottanut elokuvasarja, jonka viimeisimmät osat kuten *Avengers: Endgame* (USA 2019) ja *Captain Marvel* (USA 2019) ovat keränneet huimia lipputulot maailmanlaajuisesti.² Supersankarit elävät valkokankailla uutta kulta-aikaansa.

John Wattsin elokuva *Spider-Man: Far from Home* (jatkossa myös lyhyemmin mainittuna *Far from Home*) on Marvelin elokuvauniversumin 23. osa.³ Elokuvasarja edustaa huippuunsa asti vietyä transmediaalista tarinankerrontaa ja Henry Jenkinsin kuvailemaa median konvergenssia (Jenkins 2006; Burke 2012). Kuten Jenkinsin tarkastelemassa *Matrix*-mediailmiössä, Marvelin elokuvasarjan jokainen osa toimii itsenäisenä elokuvana ja vetoaa katsojiin, joille supersankarisarjakuvat eivät ole tuttuja, mutta toisaalta saadakseen parhaan kokemuksen tarinan kokonaisuudesta yleisöjä rohkaistaan katsomaan kaikki osat sekä tutustumaan elokuvasarjaan liittyviin TV-sarjoihin, digitaalisiin peleihin ja itse sarjakuviin (vrt. Jenkins 2006, 95–96).

1 ”I created Mysterio to give people someone to believe in! I control the truth. Mysterio is the truth.” Kirjoittajan suomenos.

2 Elokuvien lipputulot tilastoitavan Box Office Mojo -palvelun mukaan *Avengers: Endgame* on tuottanut yhteensä 2 797 800 564 \$ ja *Captain Marvel* 1 128 274 794 \$. Ks. <https://www.boxofficemojo.com/>.

3 Box Office Mojo -verkkosivun mukaan *Spider-Man: Far from Home* on tuottanut yhteensä 1 131 927 996 \$.



Kuva 1. John Wattsin elokuva *Spider-Man: Far from Home* (2019) on Marvelin elokuva-universumin 23. osa.
Kuva ©2019 CTMG, Inc.

Marvelin supersankarielokuvilla on korostunut asema osana nykyistä populaarikulttuuria, joten on tärkeää pysähtyä analysoimaan supersankarielokuvan tyypillisiä piirteitä. Analyysini tärkein lähtökohta on supersankarielokuvan genrepiirteiden tunnistaminen. Liam Burken (2015) mukaan sarjakuvaelokuvat tulisikin määrittellä omaksi genrekseen. Samaan genreen kuuluvat elokuvat voi yleensä tunnistaa tarkastelemalla niiden päähenkilöitä ja elokuville yhteisiä tapahtumien kulkua (mt., 99), ja vaikka Burke kirjoittaakin laajemmin sarjakuva(maisten)elokuvien genrepiirteistä, käytän hänen määrittelyään pohjana supersankarielokuvagenren kartoituksessa, tosin yhteen näistä piirteistä, liioitellusti käytettyihin erikoistehosteisiin (Burke 2015, 106), palaan myöhemmin artikkelissa.

Ensinnäkin Burken mukaan sarjakuvaelokuvien päähenkilöt ovat muuttaman ominaisuuden varaan perustuvia hahmoja, joiden pyrkimyksenä on kosta heille aiemmin tehty vääritys käyttäen ainutlaatuisia, jopa yliluonnollisia voimia (Burke 2015, 99–101). Supersankarihahmon tärkeimmät ominaisuudet taas ovat yleishyödyllinen tehtävä, ainutlaatuiset voimat sekä identiteetti, jonka muodostavat supersankarin asu ja nimi (Smith 2016, 128). Hämähäkkimiehenkin kohdalla korostuu taustatarina perhetragediasta, mutta toisin kuin superroistojen kohdalla, tragedia motivoi Hämähäkkimiestä hyödyntämään yliluonnollisia voimiaan yhteiseen hyvään ja yhteiskunnan suojelemiseen.

Toiseksi sarjakuvaelokuvaan kuuluu pyrkimys ainakin näennäiseen realismiin. Useat sarjakuvaelokuvat sijoittuvat maailmaan, joka muistuttaa omaa todellisuuttamme, mutta henkilöahmoja, osaa miljööstä tai esimerkiksi elokuvan värisävyjä on ikään kuin korostettu. (Burke 2015, 102–105.) Supersankarielokuvat eivät määrittelyssäni asetu osaksi fantasiaelokuvan genreä,

toisin kuin esimerkiksi Vivian Sobchack ehdottaa (2014, 287), vaan sarjakuvaelokuvien korotettu realismi näkyy myös supersankarielokuvissa. Peter Parker toimii nykykatsojalle tunnistettavassa teinikulttuurissa, jota määrittävät mobiililaitteet ja sosiaalinen media, vaikka hän tarpeen tullen muuntautuu Hämähäkkimiehen rooliin. Yleisö on valmis hyväksymään epätodellisen maailman, jossa näennäisen kuolevaiset henkilöhahmot kohtaavat kerta toisensa jälkeen kuolettavia vaaroja ja taisteluita, koska genren sisäisen logiikan mukaan se on realistista (Altman 1999, 25–26). Samoin elokuvassa *Far from Home* toisesta ulottuvuudesta kotoisin olevat hahmot saapuvat tuhoamaan katsojalle helposti tunnistettavia eurooppalaisia kaupunkeja.

Supersankarikertomusten realismisuutta *Far from Homessa* edustaa erityisesti tiedon ja ilmiöiden välittyminen mediateknologioiden kautta. Samalla nämä realistiset elementit on valjastettu yhteiskunnallisen ja poliittisen kommentoinnin välineeksi. Sarjakuvien tapaan Marvelin supersankarielokuvia tuotetaan sarjamuotoisesti kaupallisille markkinoille (Goodrum 2016, 416), ja voimakkaiden poliittisten kannanottojen sijasta supersankarielokuvien yhteiskunnallisuus tulee usein ilmi ajankohtaisten ilmiöiden tai teemojen nostamisena elokuvien keskiöön. Esimerkiksi *Black Panther* (USA 2018) vastasi yleisöjen ja kriitikoiden toiveeseen diversiteetin lisäämisestä supersankarielokuvaan, ja *Far from Homessa* keskeisiksi nousevat yksilöllisyyden kysymykset sekä valemedia. Siinä missä 2000-luvun alun Hämähäkkimies-elokuvissa korostettiin New Yorkin asukkaiden yhteisöllisyyttä kaupunkia piinanneita superroistoja vastaan (katso esim. Burke 2015), *Far from Homessa* fokus on siirtynyt yhteisöstä kohti yksilöä Hämähäkkimiehen kamppaillessa egoistista antagonistia vastaan elokuvan nimen mukaisesti kaukana kodistaan ja omasta yhteisöstään.

Vaikka supersankarit hahmoina kertovat jotain oleellista ajasta ja kulttuurista, jossa elämme (Koh 2014), Jason Dittmer (2013, 2) kehottaa tarkastelemaan supersankaritarinoita diskurssina, joka auttaa ymmärtämään maailmaa, sen sijaan että niitä tarkasteltaisiin heijastuksena poliittisesta todellisuudesta. Koska elokuvat sekä heijastavat, kommentoivat että kritisoiivat sosiaalista todellisuutta, niiden kuvitellut maailmat voivat toimia samalla tavalla kuin yhteiskuntateorioiden abstrahoidut mallinnukset maailmasta ja auttaa ymmärtämään ilmiöiden välisiä suhteita (Kaklamanidou 2016, 3). Farkasia ja Schouta (2019) seuraten en tarkastele elokuvassa niinkään sitä, ottaako se kantaa totuuden jälkeisen ajan yhteiskuntaan, vaan miten elokuvassa tuotetaan totuuden jälkeisen ajan diskurssia (Farkas & Schou 2019, 3). *Far from Homen* media- ja esitysteknologioiden ympärille kiertyvät juoni ja teemat tekevät siitä kiinnostavan tutkimuskohteen mediavälitteisten tarinoiden, yksilöä korostavan ajan ja valemedian analysoimiseen.

Kiinnitän analyysissäni erityistä huomiota siihen, miten valheet ja totuuden muuntelu yhdistetään vahvasti (media)teknologioihin, kuten uutisvideoihin, kuvan ja liikkuvan kuvan manipulaatioon, sekä drooneihin, joita käytetään sekä tapahtumien kuvaamiseen että elokuvan pääkonnin valheiden projisointiin. Analysoin Mysterion hahmoa allegoriana elokuvan ilmestymisaikana ajankohtaisesta, omien etuoikeuksiensa menettämisestä turhautuneesta miehestä, jonka tilan on viemässä uusi sukupolvi uusine ajatuksineen. Tarkastelen sitä, miten elokuva osallistuu totuuden jälkeisen ajan diskurssin tuottamiseen supersankarielokuvan genrepiirteiden keinoin: pyyteetön, totuudenmukainen päähenkilö haluaa hyvää yhteiskunnalle, tarina tapahtuu meidän maailmaamme muistuttavassa korostetun realismin maailmassa ja media välittää – erikoistehosteiden avulla – valeuutisia ja totuuden jälkeistä aikaa.

Miten media rakentaa diskursseja?

Poliitikot, jotka puhuvat ”niin totta kuin osaavat”, eivät ole uusi ilmiö, mutta Donald Trumpin noustua Yhdysvaltain presidentiksi vuonna 2016 niin mediassa kuin media- ja yhteiskuntatutkimuksessakin on pohdittu yhä enemmän totuuden jälkeisen ajan ja valeutisten kaltaisia aiheita (katso esim. Farkas & Schou 2019; Kimmel 2017). Sekä tutkijat (esim. Brown 2018) että valtionpäämiehet Ranskan presidentistä alkaen ovat olleet huolissaan demokratian tilasta (Farkas & Schou 2019, 1), vaikka valehtelevat poliittiset päättäjät ja vaikuttajat eivät olekaan uusi, juuri 2020-luvun taitteelle ainutkertainen ilmiö. Samoin *Spider-Man: Far from Home* -elokuva ei ole ensimmäinen supersankarikertomus, jossa pääkonna kosiskelee kansalaisia puolelleen valheillaan. Esimerkiksi *Watchmen*-sarjakuvassa (1986–1987) nousee esiin samankaltainen tematiikka yhdistettynä aikakauden poliittisiin jännitteisiin ja yhteiskunnallisiin keskusteluihin.

Journalismi ja toimittajat ovat olleet monen Hollywood-elokuvan keskiössä, myös supersankarielokuvissa. Elokuvien voidaankin ajatella heijastavan ilmestymisajalleen tyypillisiä suhtautumistapoja mediaan ja toimittajiin (McNair 2009, 3–4). Niin elokuvissa kuin myös *Hämähäkkimies*-sarjakuvissa medialla ja erityisesti lehdistöllä on ollut tärkeä rooli vuosikymmenten ajan. Sarjakuvien Peter Parker työskentelee freelance-valokuvaajana Daily Bugle -sanomalehdessä, ja merkittävä osa sarjakuvan jännitteestä rakentuu Peterin ja hänen esimiehensä J. Jonah Jamesonin välille. Myös *Spider-Man*-elokuvassa (USA 2002) lehti ja sen kiukkuinen päätoimittaja ovat suuressa roolissa, kun Jameson pyrkii kehystämään Hämähäkkimiehen New Yorkia uhkaavana rikollisena. *Spider-Man: Far from Home* 2010-luvun Amerikassa televisio ja sosiaalinen media levittävät uutisia elokuvan tapahtumista sanomalehdistön sijaan, mikä heijastaa elokuvan ilmestymisajan mediamaisemaa. Tänä päivänä sosiaalisen median palvelut toimivat kanavana omien ajatusten ja tunteiden käsittelyyn, sosiaaliseen kanssakäymiseen ja tiedonhakuun (Kaarakainen & Kaarakainen 2018, 237–238). Mediamaiseman muutosta korostaa paitsi se, ettei Daily Bugle ole ollut keskeisessä roolissa uusissa Hämähäkkimies-elokuvissa, myös sen muuttuminen sanomalehdestä netin uutissivustoksi. Elokuvat ovat keskittyneet nimenomaan teini-ikäisen Peterin maailmaan, jossa älylaitteet ovat ottaneet sanomalehden paikan. Heijastamisen lisäksi elokuva myös konstruoi tietynlaista suhdetta median ja yhteiskunnan välillä kuvatessaan nuorten henkilöihmojen mediaoitunutta suhdetta tapahtumiin.

Tiedonlähteenä digitaalisuutta varjostaa virheellisen tiedon rakentuminen, jota kuvataan sekä tieteellisissä että journalistissa esityksissä verkottuneeksi (Farkas & Schou 2019, 45–48). Yhtäältä valeutisten lähettäjäksi mielletään usein taho tai henkilö, joka tarkoituksellisesti harhauttaa ihmisiä omaa etuaan tavoitellessaan, mutta toisaalta samalla ne nähdään viruksen lailla leviävänä epidemiana tai häiritsevänä meluna, joka elää omaa elämäänsä. (mt., 45–48.) *Far from Home*ssa valeutiseksi nousee näennäisesti toisesta ulottuvuudesta tuleva uhka, elementaalihirviöt, jotka hallitsevat vettä, maata, ilmaa ja tulta ja jotka ovat aiheuttaneet eri puolilla maailmaa äärimmäisiä sääilmiöitä muistuttavia tapauksia. Sosiaalisen median videot levittävät viraalia kuvastoa, ja etenkin *Mysterion* sankarilliset teot pääsevät esille.

Viraalivideoissa esiintyvä, toisesta ulottuvuudesta tuleva uhka ja sitä vastaan taisteleva sankarihahmo *Mysterio* ovat erikoistehosteilla tuotettuja valheita. Quentin Beck -niminen henkilö on olemassa, mutta niin elementaalit kuin toisesta ulottuvuudesta tuleva uusi sankarikin ovat Beckin ja hänen



Kuva 2. *Far from Homen* keskeinen teema liittyy median ja yleisön väliseen suhteeseen, sillä yksi elokuvan sankarihahmoista, Mysterio, paljastuu erikoistehostein tuotetuksi illuusioksi. Kuva ©2019 CTMG, Inc.

joukkonsa keksintöä. Mysterion taistellessa elementaaleja vastaan kaikki on luotu heijastettuja kuvia, ääniefektejä ja drooneja käyttäen. Mysterio ymmärtää median roolin ja toteaa apureilleen saavansa ”sitä enemmän uutisointia”, mitä vakavammilta hänen torjumansa uhkat vaikuttavat yleisön – eli maan asukkaiden – mielestä. Media liittyy näin myös *Far from Homen* monikerrokseen yleisösuhteeseen. Yhtäältä elokuvalla on yleisö, joka katselee fiktiivistä populaarikulttuurin tuotetta, mutta joka pitää silti saada hyväksymään elokuvan sisäinen maailma (Altman 1999; Burke 2015), ja toisaalta elokuvan sisällä muodostuu erilaisia yleisöjä. Eri yleisöt ja niiden väliset suhteet liittyvät totuuden ja valheen väliseen jännitteeseen sekä korotetun realismin genrepiirteeseen, ja ne rakentuvat mediavälitteisesti.

Seuratessaan tiukasti mediaa elokuvan henkilöahmot muodostavat yleisöjä. Alun muisteluvideon yleisönä ovat Midtown High -lukion oppilaat, hyväntekeväisyystilaisuudessa Hämähäkkimiestä haastattelevalla toimittajalla on yleisö, jota varten hän tekee haastattelua, ja Quentin Beck havittelee Mysterio-hahmonsia yleisöksi koko maailman väestöä. Myös Peter ja hänen luokkatoverinsa muodostavat yleisön, joka seuraa ja luo tarinaa Mysteriosta televisiuutisten ja sosiaalisen median kautta. Mysterion huijauksen paljastuttua niin elokuvan katsojille kuin Hämähäkkimiehellekin, näyttävä lopputaistelu käydään Lontoon tunnetuimmilla maamerkeillä Tower Bridgellä ja Tower of Londonissa. Loppuhuipennuksessa Peterin luokkakaverit ovat Mysterion hyökkäyksen kohteena, ja apujoukot löytävät heidät sosiaalisen median päivitysten avulla. Näin media myös mahdollistaa sankarillisia tekoja, sen lisäksi että median kautta kerrotaan tarinaa niistä. Median ja yleisön rooli nousee elokuvassa keskeiseksi nimenomaan suhteessa sankaruuden rakentamiseen. Analysoin seuraavaksi tarkemmin sankaruuden ja median roolia.

Sankariksi kasvamisen vaikeus

Far from Homen juoni käynnistyy tilanteessa, jossa tarinan sisäisessä maailmassa on juuri koettu koko maailmaa mullistava tapahtuma. Vanhat supersankarit ovat kukistaneet ulkoavaruuden superroiston ja palauttaneet (ainakin hetkellisesti) rauhan maahan. Sankareista lopulta suurimmaksi noussut Rautamies Tony Stark on kuollut taistelussa, ja muut hänen aikalaisensa viettävät hiljaiseloa kuka missäkin. Maailmassa, jossa maapalloa uhkaavat jatkuvasti milloin supervoimaiset rikolliset, liian pitkälle kehittynyt tekoäly tai maan ulkopuolelta tulevat hyökkäykset, sankarin kuolema näyttyy todella dramaattisena. Tunnelmaa korostaa elokuvan avaava Midtown High'n oppilaiden tekemä *in memoriam* -muisteluvideo, jolla kunnioitetaan kuolleita supersankareita Whitney Houstonin kuuluisan "I Will Always Love You"-hitin soidessa taustalla.

Sosiaalisen median rooli menehtyneiden henkilöiden – niin julkkisten kuin läheisten ihmistenkin – julkisessa suremisessa on kasvanut voimakkaasti. Kuolema on medioitumisen myötä palannut takaisin jokapäiväiseen elämäämme julkisena muistamisena ja suremisena. (Harju 2015, 123–124.) Kuolleille Kostajille omistettu video pohjustaa elokuvan medianäkyvyyteen ja -teknologiaan liittyvää tematiikkaa sekä korostaa median roolia sankaritarinoiden kertojana. Video muistuttaa elokuvan katsojia siitä, mitä edellisessä elokuvasarjan osassa on tapahtunut ja vetoaa nostalgiallaan muistamaan sankareiden suuruutta. Muistelu myös korostaa sankaruuden merkitystä ja alleviivaa tyhjiötä, jonka Tony Starkin kuolema on jättänyt jälkeensä.

Peter Parkerille, Hämähäkkimies-elokuvien sankarille, luodaan paineita esikuvan jättämien suurten saappaiden täyttämiseen. Korostuneesti Peter törmää luokkaretken alkaessa jopa lentokentällä ja Euroopan-lennolla kuollutta mentoriaan muisteleviin julisteisiin ja dokumenttielokuvaan. Media osallistuu myös Peterin kokemien paineiden luomiseen. Toimittaja kysyy Hämähäkkimiehenä hyväntekeväisyystilaisuuteen osallistuvalta Peteriltä, millaista on yrittää jatkaa Tony Starkin työtä, ja elokuvan ensimmäisen puoliskon ajan Peter yrittää vältellä kysymykseen vastaamista sekä vastuun ottamista.

Nuorten, usein orpojen, supersankareiden tarinat kiertyvät identiteetin, sankarin paikan ja tarkoituksen ympärille (Flanagan 2007, 114–115), ja Peter kamppaileekin Starkilta perimänsä vastuun kanssa. Kamppailua ilmennetään kohtauksessa, jossa Peterin luokkakaveri on lähettämässä vähäpukaisia kuvia Peteristä tämän ihastukselle MJ:lle. Peter yrittää käyttää Starkin teknologiaa estääkseen kuvien lähetyksen, mutta tilaakin vahingossa raketti-iskun luokkakaveriaan kohti. Seksuaalissävytteisten kuvien jakamisella uhkaaminen on teini-ikäiselle päähenkilölle henkilökohtainen uhka, mutta reagoidessaan siihen Peter asettaa kaikki luokkaretkellä olevat vaaraan. Kohtauksessa korostuu Peterin hämmennys ja epävarmuus, ja se muistuttaa samalla niin supersankarisarjakuvien kuin -elokuvienkin keskiössä olevasta yksilön ja yhteisön välisestä suhteesta. Martin Flanaganin (2007, 114–115) mukaan erityisesti Marvelin teini-ikäiset sankarit, kuten Hämähäkkimies, ovat samanaikaisesti jatkuvasta väkivallan uhasta kärsivän yhteiskunnan puolustajia ja sen varjopuolten uhreja. Sankarin supervoimat mahdollistavat yhteisön puolustamisen uhkia vastaan, mutta toisaalta ne ovat myös syy siihen miksi sankari ei voi koskaan olla osa yhteisöä (katso esim. Burke 2015). Uutta vastuutaan ja teknologian tuomaa voimaa säikähtäneen Peterin ristiriitaisiin ajatuksiin vastaa Mysterio, joka toimii vakuuttavana uutena isähahmona Peterille.

Sankaruuden rakentumiseen tarvitaan yleisö tai yleisöjä, jotka muistelevat kuollutta idoliaan ja seuraavat uuden sankaritarinan syntyä mediassa. Viraaliksi nousevan sankaritarinan tärkeys tuodaan eksplisiittisesti esille kohtauksessa, jossa Quentin Beck on paljastunut huijariksi ja pitää puhetta apureilleen. Hän kehuu apuriaan, jonka keksimä ”tarina toisesta Maasta tulevasta, avaruushirviöitä vastaan Euroopassa taistelevasta soturista nimeltään Quentin, oli aivan naurettava – ja ilmeisesti juuri sellainen, jonka ihmiset nykyään uskovat”.⁴ Mediavälitteisten tarinoiden merkitystä ovat Suomessa tutkineet esimerkiksi *Kertomuksen vaarat: kokemuspuhe, eksemplumin paluu ja aikalaiskriittinen narratologia* -projektin tutkijat. Tutkimuksen mukaan mediassa leviävät ja levitettävät kertomukset luovat tietynlaista totuuskäsitystä, ja tarinoita käytetään niin poliittisessa retoriikassa kuin yritysten brändinrakennuksessa (Mäkelä et al. 2020). Insinööri Quentin Beck on tiimeineen luonut kertomuksen toisesta ulottuvuudesta tulevasta Quentin Beckistä, joka jahtaa elementaalihirviöitä maapallolla. Hän pyrkii saavuttamaan haluamansa aseman yhteiskunnassa kertomalla hahmon tarinaa Peter Parkerille ja muille elokuvan henkilöille.

Beckin kertomus leviää mediassa ja vaikuttaa katsojiin, mistä hyvänä esimerkkinä on supersankarinimen antaminen hahmolle. Televisioutusten innoittamana Flash toteaa uuden sankarin nimen olevan Mysterio. Todellisudessa uutisissa puhutaan *l'uomo misteriosta*, eli mystisestä miehestä italiaksi, mutta TV-ruudulla vilahtanut sanapari antaa hyvän kuulaisen nimen viittaa pukeutuneelle sankarille. Media osallistuu rakentamaan kuvaa ainutlaatuisesta sankarista, joka yksin pystyy päihittämään vihollisen. Ainutlaatuinen sankari on yksi aiemmin mainitsemistani supersankarigenren piirteistä. Vaikka supersankarit taistelevat usein myös rikollisuutta tai onnettomuuksia vastaan, superroisto, jota vastaan taistellaan tarinan loppuhuipennuksessa, on tärkeä genrekonventio (Smith 2016, 127). Myös tätä konventiota vahvistetaan elokuvassa esitetyillä uutislähetyksillä.

Elokuvan alussa sitä katsova yleisö ja Mysterion luomien illuusioiden yleisö, eli elokuvan henkilöihahmot, tietävät saman verran tarinan tapahtumista. Elokuvan alkuminuuteilla nopeasti vilahtaneiden elementaalien ja Mysterion välinen taistelu näytetään ensi kertaa katsojille kohtauksessa, jossa Peter luokkakavereineen on Venetsiassa. Elokuvan yleisö ja Mysterio-hahmon yleisö näkevät yhtä aikaa saman kohtauksen: kaupunki on uhattuna, ja jostain ilmestyy viitta hulmuten uusi supersankari taltuttamaan uhkaa. TV-uutiset vahvistavat uuden supersankarin tarinaa, jonka Peter Parkerkin uskoo. Tämä huipentuu avainkohtaukseen, jossa Quentin houkuttelee Peterin pubiin ja saa nuoren pojan puhumaan omista tunteistaan ja toiveistaan. Hän voittaa Peterin luottamuksen esiintymällä isähahmona, joka tämän elämästä puuttuu, ja lopulta tämä luopuu Tony Starkilta perimästään vastuusta ja ennen kaikkea Starkin teknologiasta. Starkilta perityn tiedon symbolina Peter ojentaa saamansa silmälasit Quentinille.

Realismia, totuutta vai ”totuuden jälkeistä” aikaa?

Elokuvan avainkohtaus liittyy valheen, totuuden ja tarinaa seuraavan yleisön suhteeseen. Avainkohtaus käynnistyy Peter Parkerin kävellessä ulos pubin ovesta annettuaan Starkilta saamansa silmälasit Beckille. Kamera kiertää baaritiskillä istuvaa Beckiä, ja hänen luomansa illuusiot hälvenevät katsojien silmien edessä. Tässä vaiheessa elokuvaa katsova yleisö saa tietää jotain

4 ”The story you created, about a soldier from another earth names Quentin fighting space monsters in Europe was totally ridiculous – and apparently exactly the kind of thing people believe these days.”

sellaista, mitä elokuvan muut hahmot eivät vielä tiedä. Katsojille paljastuu, että elementaalit ja niitä vastaan taisteleva sankarihahmo Mysterio ovat osa Beckin koordinoimaa huijausta, ja pahaa-aavistamaton Peter Parker on luovuttanut huijarille välineet entistä pahempien tuhojen tekemiseen. Siinä missä sarjakuvien Beck oli Hollywood-urallaan epäonnistunut stunt-näyttelijä ja erikoistehostesuunnittelija, elokuvan Beck on Tony Starkin teknologiayrityksen entinen työntekijä, joka on pettynyt saamaansa kohteluun ja arvostuksen puutteeseen. Apureilleen pitämässään puheessa, niin sanotussa ”pahismonologissaan”, Beck paljastaa keksineensä Marvelin elokuva-sarjan aiemmassa osassa esitellyn hologrammiteknologian, josta Tony Stark otti kunnian. Beck lopettaa puheensa toteamalla, että Tony Stark on poissa, ja mahdollisuuksien ikkuna on avautunut jollekin halukkaalle: ”Voit olla fiksuin ja pätevin kaveri huoneessa, mutta jos et ammu lasereita sormistasi ja lennä viitan kanssa, kukaan ei kuuntele. Nyt minulla on laserit ja viitta [---] Kukaan ei enää kuuntelee juoppoa mieslasta tai hormonihuruista teiniä, vaan minua ja erittäin rikasta joukkoani.”⁵

Mysterio edustaa elokuvassa valheita ja petosta. Hahmossa kiteytyy niin sanotun totuuden jälkeisen ajan diskurssi, jolla ”tarkoitetaan vetoamista tunteisiin ja mielipiteisiin faktojen asemasta” (Hautamäki 2019), ja jonka rakentamiseen elokuva osallistuu. Tämä määritelmä kiteytyy *Far from Home* avainkohtauksessa, jossa katsojille paljastuu Quentin Beckin vilpillisyys tämän manipuloidessa Peterin tunteita saavuttaakseen haluamansa. Beck on kuin ”vihainen valkoinen mies” (Kimmel 2017), viime vuosikymmeninä populaarikulttuurissa yleistynyt hahmo. Kuten *Breaking Bad* -televisiosarjan (USA 2008–2013) Walter Whiten sekä *Ghostbustersin* (USA 2016) antagonistin Rowanin, myös Beckin viha kumpuaa uhriutumisen ja etuoikeuksiensa tuntemisen yhdistelmästä (Kimmel 2017, Preface). Beck kokee, että hänen ansaitsemansa hyödyt – kiitokset työstä ja korkeampaan asemaan nouseminen – on yllättäen anastettu häneltä. Toisaalta toisin kuin vihaisten valkoisten miesten narratiiveissa usein, Beckin on syrjäyttänyt nuorempi valkoinen cis-mies eikä aiemmin sivuun jätetty, vähemmistöön kuuluva henkilö.

Quentin Beck tavoittelee valheiden, eli yhdessä joukkonsa kanssa kehittämänsä Mysterio-hahmon, avulla itselleen aiemman johtajan Tony Starkin perintöä; hän janoaa samankaltaista julkisuutta ja ihailua kuin Stark sai osakseen. Kuolleella Tony Starkilla ei ollut sisäsyntyisiä supervoimia, toisin kuin Peter Parkerilla, vaan hän käytti rikkauksiaan ja älyään kehittääkseen taisteluteknologiaa erilaisia uhkia vastaan. Quentin Beckin taidot eivät eroa paljoa Starkista: hänkin on insinööri, joka käyttää taisteluteknologiaa hyväkseen. Ero on siinä, että Beck valmistaa viihdyttävän esityksen vaikuttaakseen supervoimaiselta, ja sekä maapalloa uhkaavat elementaalit että Mysterioniminen supersankari ovat teknologian avulla luotua illuusiota ja valhetta.

Aluksi Mysterio esitellään elokuvan muille hahmoille ja katsojille sankarina. Hän uskottelee olevansa ainoa, joka pystyy vastaamaan uuteen uhkaan, ja genren konventioihin kuuluvat, Beckin ainutlaatuisia voimia korostavat kohtaukset vahvistavat luottamusta hahmoon. Kun totuus vihdoinkin paljastuu katsojille ja elokuvan muille hahmoille, paljastuu samalla, että hänen rikoksensa superroistona on valehtelu ja totuuden muunteleminen. Antagonistina Mysterio on hybridi kahdesta supersankarielokuvan perinteeseen kuuluvasta roistosta. Varhaisempien supersankarielokuvien, kuten Tim Burtonin *Batmanin* (USA 1989) ja Bryan Singerin ohjaaman *X-Men*-elokuvan (USA 2000), roistot olivat sarjakuvamaisia, trikooasuihin pukeutuneita pahiksia, kun taas

5 ”These days you can be the smartest guy in the room, the most qualified, and no one cares unless you’re flying around with a cape or shooting lasers from your hands. No one will even listen. Well, I’ve got a cape, and lasers [---] Then everyone will listen, not to a boozy man-child, not to a hormonal teenager. To me, and to my very wealthy crew.”



Kuva 3. Quentin Beck liiketunnistusasussaan, jonka päälle Mysterion hologrammi heijastetaan. Kuva: ruutukaappaus elokuvasta.

vuoden 2001 jälkeen useat superroistot ovat olleet terroristeja. (Burke 2015, 41.) Mysteriossa yhdistyvät molemmat. Drooneilla ja savukoneilla luotu viittasankari, jonka kasvoja peittää kultakalamaljaa muistuttava kypärä, on klassinen värikkääseen asuun pukeutunut hahmo, kun taas Quentin Beck, jonka liiketunnistusasuihin verhotun vartalon päälle Mysterion illuusio heijastetaan, täyttää terroristin määritelmän. Hän pyrkii joukkoineen aiheuttamaan pelkoa ja epäjärjestystä edistääkseen omia tarkoitusperiään: arvostuksen ja huomion saamista.

Richard Reynoldsin (1992) mukaan supersankarit, ja sankarit yleensä, ovat lähtökohtaisesti konservatiivisia hahmoja, jotka edustavat ja pyrkivät puolustamaan oman yhteiskuntansa keskeisiä arvoja sekä yhteistä elämäntapaa ulkopuolisia uhkia vastaan. (Reynolds 1992, sit. Costello 2009, 15.) Siinä missä 2000-luvun alkupuolen supersankarikertomukset heijastelivat vuoden 2001 New Yorkin terrori-iskuja (esim. *Spider-Man*- ja *Iron Man* -elokuvat) tai sitä seurannutta sotaa terrorismia vastaan (esim. *Civil War*- ja *Ylivertaiset*-sarjakuvat), vuonna 2019 ensi-iltansa saaneessa *Far from Homessa* kuvataan yhteiskuntaa, jossa amerikkalaista demokratiaa ja elämäntapaa uhkaavat valeutiset ja median manipulaatio. ”Ihmiset uskovat mitä tahansa nykyään”, toteaa Quentin Beck elokuvassa – ja vaikuttaa olevan oikeassa. Sankarillinen Hämähäkkimies paljastaa Mysterion huijauksen ja puolustaa näin yhteisöään valeutisia vastaan.

Johan Farkas ja Janneck Schou toteavat valeutisten olevan osa laajempaa hegemonista kamppailua nykypäivän politiikan suunnasta ja tarkoitusperistä. Valeutisten käsitettä käytetään moniin eri tarkoituksiin puhujasta riippuen, ja sillä voidaan yhtä hyvin kohdistaa kritiikkiä niin äärioikeiston mediakampanjoita kuin liberaalia journalismia kohtaan. (Farkas & Schou 2018, 300.) *Far from Home* kuvaa Farkasin ja Schoun hahmottelemaa tilannetta, jossa yhtäältä Quentin Beck syyttää ”juoppoa mieslasta ja hormonihuruista teiniä” julkisen keskustelun kaappaamisesta, mutta toisaalta hän on itse valmis toteuttamaan mittavan huijauksen saadakseen tilaa julkisuudessa. Beck käy elokuvassa ”tarinasotaa” (Mäkelä 2019), jossa hänen kertomuksensa hormonihuruudesta Hämähäkkimiehestä ja rakentamansa tarina Mysteriosta taistelevat kuolleita sankareita kunnioittavia muistovideoita ja Hämähäkkimiehen TV-haastatteluja vastaan.

Valeutisten uskottavuus ei ole este uutisen laajalle leviämislle. Esimerkiksi Yhdysvaltain vuoden 2016 presidentinvaalien aikaan valheelliset uutiset levisivät sosiaalisen median jakojen kautta yhtä nopeasti kuin totuudenmukaiset uutiset, ja uutisen sisältämät valheet saattoivat olla todella kaukaa haettuja. (Pennycook et al. 2019.) Mysterion luomat illuusioiden tarinat ovat myös valheellisia tarinoita, jotka leviävät nopeasti. Ne vaikuttavat uskottavilta sekä elokuvan henkilöhahmojen että yleisön näkökulmasta. Marvelin elokuvauniversumissa on toistaiseksi nähty hahmoja, jotka ovat saaneet uskomattomia voimia säteilyn tai avaruusolentojen ansiosta, ja hahmoja, jotka ovat kotoisin ulkoavaruudesta, mutta toisen ulottuvuuden olemassaolosta ei ole annettu katsojille vihjeitä. Supersankarielokuvagenreen kuuluva korotettu realismi saa yleisön hyväksymään tämänkin epätodellisen tarinan, koska genren sisäisen logiikan mukaan se on realistista (Altman 1999, 25–26). Samoin tarinan sisällä oleva Mysterion yleisö, Peter Parker mukaan lukien, hyväksyy toisen ulottuvuuden olemassaolon.

6 Malliesimerkki teknologian käytöstä on Klonkun hahmo Peter Jacksonin *Taru sormusten herrasta*- ja *Hobitti*-elokuvatrilologioissa.

Erikoistehosteiden voima

Ainutlaatuisen sankarin ja korostetun realismin lisäksi sarjakuvaelokuvat ovat tunnettuja digitaalisten innovaatioiden, kuten *bullet-timen*, digitaalisten taustojen ja *motion capture* -käytöstä, aivan kuten 1950-luvun Hollywood-musikaalit olivat tunnettuja oman aikansa teknologisesta innovaatiosta *Technicolorista* (Burke 2015, 106). *Motion capture* -teknologia, jossa liikkeentunnistusteknologiaa sisältävään pukuun pukeutuneen näyttelijän roolisuorituksen päälle luodaan digitaalisesti roolihahmon lopullinen ulkonäkö, on laajasti käytössä Hollywoodin spehtaakkeleissa.⁶

Erikoistehosteet ovat tärkeä supersankarielokuvan genrepierre. Digitaalitehosteiden kehittyminen ja sen tuomat uudet mahdollisuudet ovat vaikuttaneet supersankarielokuvagenren syntyyn ja kypsymiseen. Erikoistehosteisiin liittyy ajatus spehtaakkelista, joka on ollut elokuvateollisuuden alkuvuosista lähtien yksi tärkeimmistä keinoista houkutellessa yleisöä. Liam Burken yleisötutkimuksessa (2015, 47) 17 % vastaajista mainitsi erikoistehosteet, kun supersankarielokuvan yleisöltä kysyttiin heidän odotuksistaan elokuvan suhteen. Toisaalta taas Vivian Sobchack toteaa, että erikoistehosteiden yleistyessä ne ovat menettäneet erikoisuuttaan ja siten myös niihin liittyvä spehtaakkelimaisuus on kadonnut (2014, 284). Erikoistehosteiden kehityksen käyttäminen selityksenä supersankarielokuvan suosiolle kuitenkin tyypistää aihetta tarpeettomasti. Nykyelokuvien erikoistehosteet ovat näyttäviä, mutta jo vuosikymmeniä sitten pystyttiin luomaan vaikuttavia illuusioita ilman digitaalista käsittelyä. Modernit erikoistehosteet ja CGI (*computer generated imagery*) ovatkin ehkä vain ”digitaalisesti paranneltua savua ja peilejä” (Burke 2015, 49). Vaikka supersankarielokuvat, *Far from Home* mukaan lukien, ovat täynnä digitaalisesti luotuja kuvia ja niiden avulla toteutettuja toimintakohtauksia, efektit eivät silti saa viedä liikaa huomiota tarinan ja maailman uskottavuudelta.

Far from Homessa erikoistehosteet saavat tavallista suuremman merkityksen, sillä niitä käytetään myös elokuvan sisäisessä maailmassa. Elokuvan juoni, jännite ja sen huipentava sankarin ja roiston välinen taistelu perustuvat roiston taitoihin erikoistehosteiden luomisessa ja käyttämisessä. *Motion capture* -teknologia on osa paitsi elokuvan tekemistä myös Beckin suunnitelmaa ja elokuvan juonta. Quentin Beck on epätyypillinen, mutta yksilöllisyyttä ja julkisuutta korostavalla aikakaudella ajankohtainen superroisto, sillä hän ei

tavoittele esimerkiksi ihmiskunnan orjuuttamista vaan haluaa itse tulla kuuluisaksi ja hyväksytyksi. Hänellä ei ole supervoimia, vaan hän on illusionisti tai *spin doctor*, joka saa ihmiset uskomaan mitä hän haluaa näiden uskovan. Hänen kanavansa on televisio, jonka uutislähetyksissä *Mysterio* esiintyy maailmaa uhkaavien elementaalien hyökkäykset torjuvana muukalaisena. Hahmon ulkoasu on luotu erikoistehosteilla, ja sen alustana on *motion capture*-pukuun pukeutunut Quentin Beck.

Paljastuskohtausta, jossa elokuvan katsojat saavat tietää Beckin juonesta, seuraa pian kohtaus, jossa Peter saa käsiinsä kappaleen Beckin käyttämää laitteistoa ja tajuaa *Mysterion* olevan valhetta. Beck näytetään suunnittelemassa erikoistehosteita, taistelukoreografiaa ja elementaaleja vastaan käytettävien aseiden tehoja yhdessä apureidensa kanssa. Elementaalit on luotu käyttäen paljastuskohtauksessa mainittua hologrammiteknologiaa, ja niiden hahmot ja hyökkäykset muodostuvat projektorien avulla heijastetuista kuvista sekä valo- ja ääniefekteistä. Projektoreita kuljettavien droonien joukossa on kuitenkin myös aseistettuja drooneja, jotka ampuvat räjähteitä ja täydentävät illuusion uskottavuutta. Itse *Mysterion* hahmo on luotu samalla tavalla. Virtuaalito-dellisuudesta huolimatta droonien luoma tuho on todellista – ja nyt ne on yhdistetty Beckin haltuunsa saaman Starkin teknologian kautta satelliitteihin, mikä mahdollistaa entistä suurempien illuusioiden luomisen. Joku tiimiläisistä huomauttaa tuhojen ja ihmisuhrien määrän kasvavan suureksi, johon Beck vastaa: ”Mitä enemmän uhreja, sitä enemmän uutisointia.”⁷

Motion capture-teknologian merkitystä korostetaan kahdessa kohtauksessa. Kohtauksessa, jossa Hämähäkkimies taistelee *Mysterion* rakentamia illuusi-
oita vastaan niin elokuvan katsojat kuin Peter Parkerkin näkevät ensimmäistä kertaa Beckin pukeutuneena pukuun, jonka päälle illuusio viittasankari-*Mysteriosta* on aiemmin heijastettu. Beck kävelee lähemmäs Parkeria aseis-
tetut droonit vierellään ja sanoo: ”Ihmisiä on helppoa huijata silloin, kun he huijaavat itseään jo valmiiksi.”⁸ Beckin repliikki kiteyttää elokuvassa esitetyn kuvan maailmasta, jossa ihmiset janoavat niin kovasti sankaria ja johtohah-
moa, että ovat valmiita uskomaan toisesta ulottuvuudesta tuleviin hirviöihin. Beck toistelee elokuvassa usein samantyyllisiä lauseita: ”Ihmiset näkevät mitä haluan heidän näkevän”, ”Ihmiset haluavat uskoa, ja tänä päivänä he uskovat ihan mitä tahansa”, ja jo aiemmin esiin tullut kommentti *Mysterion* tarinan naurettavuudesta. Erikoistehosteiden avulla Beck on luonut elokuvan maailmassa yleisönsä silmien eteen omaa totuuttaan, ja samalla ne ovat koko elokuvagenreä määrittelevä piirre, joka kuuluu olennaisena osana elokuvan yleisön katsomiskokemukseen.

Loppuhuipennus on toinen kohtaus, jossa Hämähäkkimies ja *motion capture*-pukuun pukeutunut Beck kohtaavat, tällä kertaa Lontoossa. Beck yrittää huijata Peteriä viimeisen kerran, mutta Peter huomaa huijauksen ja väistää häntä kohti ammutun luodin. Luoti tappaakin Beckin. Lopputaistelussa toistuu elokuvan rakentama suhde totuuteen. Illuusion varaan supersankari-identiteettinsä rakentanut Beck ei pärjää Hämähäkkimiehelle, joka on todellinen sankari. Matkatessaan Lontooseen Peter Parker on valmistanut itselleen uuden supersankariasun ja varustanut sen huippuominaisuuksilla. Supersankarin asu ilmentää sankarin elämäntarinaa (Brownie & Graydon 2016, 17), jolloin kontrasti Hämähäkkimiehen juuri valmistaman asun ja Beckin pelkistä erikoistehosteista rakentuneen asun välillä korostaa sitä, miten vain toinen hahmoista on todellinen sankari. Itsetehty uusi supersankariasu ilmentää myös Peterin valmiutta ottaa viimein vastaan sankarin vastuu ja päihittää *Mysterio*.

7 ”More casualties, more coverage.”

8 ”It’s easy to fool people when they’re already fooling themselves.”



Kuva 4. Supersankarin asu ilmentää tai viittaa usein jotenkin sankarin elämäntarinaan. Kuva ©2019 CTMG, Inc.

Lopputaistelun aikana elokuvan katsojat näkevät, kuinka Beckin tiimiin kuuluva apuri lataa tiedostoja muistitikulle salaisessa tukikohdassa. Elokuvan viimeisessä kohtauksessa erikoistehosteet, totuuden ja valheen teemat sekä ainutlaatuisen sankarin hahmo nivotaan yhteen. Käy ilmi, miksi tiedostot oli tärkeää saada talteen: niistä on luotu video, jossa Beckin ja Parkerin välisen taistelun kuva- ja ääniraitaa on leikattu niin, että Hämähäkkimies vaikuttaa roistolta, joka murhasi sankari-Mysterion. Väärennetty video esitetään New Yorkin Times Squarella valtavan suurella ruudulla, ja sen on julkaissut dailybugle.net-uutissivusto. Uutisvideossa sivuston päätoimittaja J. Jonah Jameson ylistää suurta sankaria Mysteriota, jonka vaarallinen Hämähäkkimies on murhannut. Videon loppuksi Jameson vielä paljastaa Peter Parkerin olevan Hämähäkkimies. Näin elokuvan loppu vahvistaa sen luoman kuvan yhteiskunnasta, jossa valeuutiset leviävät manipuloitujen videoiden kautta uutissivustoilla ja eniten shokeeraavat uutiset saavat tilaa mediassa.

Lopuksi

Elokuvasa esitetään kriittisesti mediaa ja sen voimaa nostaa tai musertaa yksittäisiä henkilöitä. Roisto, jonka supervoima on käytännössä kyky huijata yleisöjä, tuntuu amerikkalaisessa populaarikulttuurissa viittaavan konservatiiviseen mediaan, jolla on ollut tapana välittää Donald Trumpin puheita. Siinä missä aiempien vuosikymmenten Hollywood-elokuvissa toimittajat on usein esitetty epäilyttävässä valossa, nyt kuvataan valheellisten uutisten luomista toisesta näkökulmasta.

Spider-Man: Far from Home kuvaa totuudenjälkeistä aikaa, jossa hyvä tarina mahdollistaa medianäkyvyyden ja sitä kautta uskottavuuden saavuttamisen. Elokuvan alkupuolella media ylläpitää myyttiä entisistä supersankareista ja

osallistuu Mysterio-hahmon rakentamiseen uudeksi sankariksi, ja viimeisessä kohtauksessa taas päinvastoin uutissivuston päätoimittaja käyttää valtaansa tuhotakseen tunnetun supersankari Hämähäkkimiehen maineen ja yksityisyyden. Media esitetään osallisena tarinoiden kamppailussa, jossa omat ja muiden totuudet eivät välttämättä ole sama asia.

Supersankarielokuvat ovat lähtökohtaisesti fantastisia supervoimaisine päähenkilöineen, jotka taistellessaan hajottavat raunioiksi kokonaisia kaupunkeja ilman että siitä koituu seurauksia. Katsojat ovat valmiita hyväksymään epäuskottavat piirteet sekä korostetut värit ja miljööt, sillä ne kuuluvat genren konventioihin. *Far from Homessa* roistoksi paljastuva Mysterio saa oman yleisönsä uskomaan tarinaansa huolimatta sen epäuskottavuudesta, ja samalla myös elokuvan yleisö houkutellessaan uskomaan Mysteriota. Totuuden ja valheen välisen suhteen elokuvassa tekee monimutkaisemmaksi se, että Beckin luomien illuusoiden seuraukset ovat oikeita, vaikka itse Mysterio ja maailmaa uhkaavat elementaalit ovat erikoistehosteiden aikaansaannoksia.

Lopulta erikoistehosteet nousevat elokuvan teeman kannalta keskeiseksi. Tehosteet saavat kaksinkertaisen roolin, kun niitä käytetään luomaan näyttävää supersankarigenreen kuuluvaa elokuvaa ja kun ne samalla ovat keskiössä elokuvan tarinassa. *Spider-Man: Far from Homen* kuvaamassa maailmassa ihmiset kaipaavat sankareita niin kipeästi, että omaksuvat erikoistehosteilla luodun, hyperrealistisen uuden sankarihahmon, joka ainoana pystyy taistelemaan uutta uhkaa vastaan. Siinä maailmassa ei enää ole väliä totuudella, vaan hyvällä show'illa.

Lähteet

Altman, Rick (1999) *Film/Genre*. London: BFI Publications.

Box Office Mojo. Saatavilla: <<https://www.boxofficemojo.com/>> (linkki tarkistettu 30.11.2020).

Brown, Wendy (2018) Neoliberalism's Frankenstein: Authoritarian Freedom in Twenty-First Century "Democracies". *Critical Times* vol.1:1, 60–79.

Brownie, Barbara & Graydon, Danny (2016) *The Superhero Costume. Identity and Disguise in Fact and Fiction*. London: Bloomsbury.

Burke, Liam (2012) Special Effect: Have film adaptations changed mainstream comics? *Scan. Journal of Media Arts Culture* vol. 9:1.

Burke, Liam (2015) *The Comic Book Film Adaptation. Exploring Modern Hollywood's Leading Genre*. Jackson: University Press of Mississippi.

Costello, Matthew J. (2009) *Secret Identity Crisis: Comics Books and the Unmasking of Cold War America*. New York: Continuum International Publishing.

DiPaolo, Marc (2011) *War, Politics and Superheroes. Ethics and Propaganda in Comics and Film*. Jefferson: McFarland.

Dittmer, Jason (2013) *Captain America and the Nationalist Superhero: Metaphors, Narratives, and Geopolitics*. Philadelphia, PA: Temple University Press.

Farkas, Johan & Schou, Jannick (2018) Fake news as a floating signifier: hegemony, antagonism and the politics of falsehood. *Javnost: The Public* vol. 25:3, 298–314.

Farkas, Johan & Schou, Jannick (2019) *Post-Truth, Fake News and Democracy: Mapping the Politics of Falsehood*. Abingdon, Oxon: Routledge.

Flanagan, Martin (2007) Teen Trajectories in *Spider-Man* and *Ghost World*. Teoksessa Ian Gordon, Mark Jancovich & Matthew P. McAllister (toim.) *Film and Comic Books*. Jackson: University Press of Mississippi, 110–125.

Goodrum, Michael (2016) Comics and Politics. Teoksessa Frank Bramlett, Roy T. Cook, & Aaron Meskin (toim.) *The Routledge Companion to Comics*. London: Routledge, 415–423.

- Harju, Anu (2015) Socially shared mourning: construction and consumption of collective memory. *New Review of Hypermedia and Multimedia* vol. 21:1–2, 123–145.
- Hautamäki, Antti (2019) Totuusteorioiden ja totuuden jälkeinen aika. *Tieteessä Tapahtuu* vol. 37:5. Saatavilla: <<https://journal.fi/tt/article/view/85193>> (linkki tarkistettu 1.12.2020).
- Jenkins, Henry (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press.
- Kaarakainen, Suvi-Sadetta & Kaarakainen, Meri-Tuulia (2018) Tulevaisuuden toivot – Digitaalisten medioiden käyttö nuorten osallisuuden ja osaamisen lähteenä. *Media & Viestintä – vuosikirja 2018*, 235–254.
- Kaklamanidou, Despoina-Betty (2016) *The Disguised Political Film in Contemporary Hollywood: A Genre's Construction*. New York: Bloomsbury Academic & Professional.
- Kauranen, Ralf (2011) Sarjakuvapaniikin aikaan Suomessa. Lapsuuden suojelua 1950-luvulla. Teoksessa Heikki Jokinen (toim.) *Sarjakuva Suomessa. Historiasta, asemasta, kielestä*. Helsinki: BTJ Finland Oy, 35–54.
- Kimmel, Michael S. (2017) *Angry white men: American masculinity at the end of an era*. New York: Nation Books.
- Koh, Wilson (2014) "I am Iron Man": The Marvel Cinematic Universe and celebrity labour. *Celebrity Studies* vol. 5:4, 484–500.
- McNair, Brian (2009) *Journalists in Film. Heroes and Villains*. Edinburgh University Press.
- Mäkelä, Maria (2019) Totuuksia ja politiikkaa tarinallistuvassa mediaympäristössä. *Tieteessä tapahtuu* 3/2019.
- Mäkelä, Maria; Björnininen, Samuli; Hämäläinen, Ville; Karttunen, Laura; Nurminen, Matias; Raipola, Juha; Rantanen, Tytti (2020) *Kertomuksen vaarat. Kriittisiä äämiä tarinataloudessa*. Tampere: Vastapaino.
- Pennycook, Gordon; Epstein, Ziv; Mosleh, Mohsen; Arechar, Antonio A.; Eckles, Dean & Rand, David G. (2019) Understanding and Reducing the Spread of Misinformation Online. *PsyArXiv* 13.11.2019. <doi.org/10.31234/osf.io/3n9u8>
- Smith, Matthew J. (2016) Superhero Comics. Teoksessa Frank Bramlett, Roy T. Cook, & Aaron Meskin (toim.) *The Routledge Companion to Comics*. London: Routledge, 128–136.
- Sobchack, Vivian (2014) Sci-Why?: On the Decline of a Film Genre in an Age of Technological Wizardry. *Science Fiction Studies* vol. 41:2, 284–300.

Jonne Arjoranta, Katja Kontturi, Essi Varis ja Tanja Välisalo

NÖRTTIKULTTUURIN IDENTITEETIKRIISI

Gamergate, Comicsgate ja *Star Wars* poliittisten kiistojen näyttämöinä

Nörttikulttuuria on stereotyyppisesti pidetty valkoisten heteromiesten linnakkeena. Viime vuosina se on kuitenkin siirtynyt kohti valtakulttuuria ja potentiaalilla samalla monitahoista identiteettikriisiä. Artikkelimme kuvaa kolmen tapauksen kautta, miten nörtti-identiteettiä ympäröivät kriisit ovat yhdistyneet identiteettipoliittisiin kiistoihin.

Johdanto

Uudella vuosituhanella pelit, sarjakuvat, genrefiktio ja muut ”nörttimäisiksi” leimatut mediailmiöt ovat valuneet kohti valtavirtaa, mikä on alkanut muokata nörttikulttuurissa vallitsevia representaation kaavoja, arvoja ja identiteettejä. Kasvavan suosion seurauksena nörttiyden käsite on laajentunut, kun eri sukupuoli ja etnisyyksiä edustavat hahmot ja harrastajat ovat saaneet jatkuvasti lisää näkyvyyttä. Niin kauan kuin myös vanha, arvottava, sukupuolisesti ja kulttuurisesti rajaava käsitys nörteistä elää kollektiivisessä muistissa, muutos ei kuitenkaan tapahdu kitkatta; kuten muidenkin ala- ja fanikulttuurien, myös nörttikulttuurin ympärille on muodostunut ryhmäidentiteetti, jonka käyttöä ja rajoja vartioidaan.

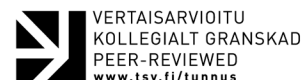
Tässä artikkelissa käsittelemme kolmen tapaustutkimuksen avulla, kuinka nörttikulttuurin sisäiset rajanvedot heijastelevat laajempia kuluttajayhteiskunnan muutoksia, oikeistopopulismin kasvua ja avoimen naisvihamielistä keskusteluilmapiiriä. Esimerkkeiksi valitsimme pelikulttuurin parista Gamergaten, sarjakuvakentältä Comicsgaten sekä elokuvista tuoreimman *Star Wars*-trilogian (2015–2019) keskimmäisen osan, *The Last Jedi*, vastaanoton. Nämä esimerkit tarjoavat monipuolisen katsauksen nykypäivän nörttikulttuurille ominaisiin harrastuksiin ja kiinnostuksen kohteisiin. Aluksi määrittelemme nörttiyden käsitteen sen historiallista taustaa vasten, minkä jälkeen avaamme teoreettista lähestymistapaamme. Sitten esittelemme aineistomme ja menetit, ja käymme läpi tapausesimerkkimme. Lopuksi teemme yhteenvedon siitä,

Jonne Arjoranta, FT, Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos, Jyväskylän yliopisto

Katja Kontturi, FT, Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos, Jyväskylän yliopisto

Essi Varis, FT, Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos, Jyväskylän yliopisto

Tanja Välisalo, FM, Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos, Jyväskylän yliopisto



miten esimerkkitaipauksista esille nousevien alakulttuuristen rajojen vartiointi suhteutuu laajempaan identiteettipoliittiseen keskusteluun.

Kuka on nörtti?

Kotimaisten kielten keskus vahvistaa, että suomen kielen sana *nörtti* tulee englannin kielen sanasta *nerd*, jota ”käytetään Yhdysvalloissa nykyään varsinkin intohimoisista [- -]tietokone- ja scifiharrastajista” (Eronen 1996). Sanakirjojen perusteella nörtti on erittäin kiinnostunut tai jopa pakkomieltainen jostain asiasta, yleensä erityisesti tietotekniikasta. Tässä suhteessa termillä on paljon päällekkäisyyttä faniuden käsitteen kanssa (Scott 2020, 101). Nörttiyden terminologiaan liitetään kuitenkin myös pejoratiivisia sivumerkityksiä, kuten sosiaalista vetäytymistä tai taitamattomuutta, pitkäveiteisyyttä ja fyysistä heikkoutta (*Uusi suomen kielen sanakirja* 1998; *Kielitoimiston sanakirja* 2020; *Collins Online Dictionary & Thesaurus* 2020). Kun suomeksi puhutaan nörteistä, englannin kielessä tehdään toisinaan ero sanojen *nerd* ja *geek* välille. Nörttejä ja nörttikulttuuria tutkinut Jason Tocci (2009, 7, 13, 19) käyttää näitä sanoja synonyymisina ja toteaa, ettei niille ole olemassa yhtä, selkeää määritelmää, mutta tavallisesti nörtti on koodattu valkoiseksi (tai aasialaiseksi) mieheksi.

Tyypillisenä nörttiyden tyysijana pidetty science fiction -genre oli ensimmäinen järjestäytyneen fanikulttuurin kohde: tieteistarinoita julkaiseiden lehtien ympärille muodostui laaja faniverkosto jo 1930-luvun Yhdysvalloissa. Medianäkyvyyteen 1970-luvulla nousseet tieteisteleviosarja *Star Trekin* (NBC 1966–1969) fanit eivät siis ilmestyneet tyhjästä, vaan ilmiöllä oli juuret paljon kauempana menneisyydessä. (Hirsjärvi 2009, 124.) Stereotyyppisen nörttikuvaston yhtenä kiteytymänä on pidetty *Saturday Night Live* -televisiosarjan (NBC 1975–) sketsiä (1986), jossa *Star Trekin* pääosaa esittänyt William Shatner kohtaa fanejaan, jotka kuvataan pakonomaisesti televisiosarjan yksityiskohtiin takertuneina, todellisuudesta vieraantuneina, sosiaalisesti kyvyttöminä, ylipainoisina ja silmälasipäisinä valkoisina miehinä (Jenkins 1992). Vaikka tämä perinteinen nörtin stereotyyppi ei olekaan imarteleva, siihen ongelmattomasti istuvien yksilöiden on helppo ottaa paikkansa nörttikulttuurin sisällä, kun taas muita sukupuolia ja etnisyyksiä edustavien taakaksi jää oman harrastuneisuutensa todistelu (Scott 2020, 52–56; 77–109).

Science fiction -fandomin lisäksi nörttiyys liitetään tavallisesti myös tietokoneisiin (Woo 2012). Käsitteen kulttuurinen historia kietoutuu Massachusetts Institute of Technologyn (MIT) 1950-luvun hakkerikulttuuriin, jossa keskeistä oli teknologian luova käyttö ja tietotekninen kokeilu (Coleman 2016). Osa tästä luovuudesta levisi myös muualle Yhdysvaltoihin ja vaikutti esimerkiksi nykyisten teknologiajättien, Microsoftin ja Applen syntyyn. Tietokonenörttiä ja science fiction -nörttiä yhdistävät paitsi kiinnostus yksityiskohtiin myös demografiset piirteet: molempien ydinjoukkona on pidetty valkoisia, korkeasti koulutettuja miehiä.

Käytännössä nörttiyys on edustanut hegemonisen maskuliinisuuden vaihtoehtoa, joka hylkää joitain perinteisiä maskuliinisuuden tunnusmerkkejä (esim. fyysinen voima), mutta omaksuu samalla älyllisen ylivertaisuuden patriarkaalisen ylivallan symboliksi (Lockhart 2015; Scott 2020). Nörttiyys voidaan näin ollen nähdä myös hybridisenä maskuliinisuutena (Bridges & Pascoe 2014), joka poikkeaa aiemmasta hegemonisesta maskuliinisuudesta, mutta rakentaa samalla uudenlaisia sukupuolittuneita hierarkioita. Vaikka nörttiyttä on pidetty ei-toivottavana, ei-hegemonisena identiteettinä, se on

juuri maskuliinisuuksensa ja valkoisuutensa nojalla ollut aina etuoikeutetun asemassa kuin feminiinisemmät fani-identiteetit (Scott 2020, 95–96). Myös eri faniuden muotojen hyväksyntä on nimittäin vahvasti sukupuolitunutta: virallista tuotantoa ja tuotannon tapoja tukevat käytänteet, kuten fanituotteiden ja knoppitiedon keräily, on nähty tyypillisinä miehille, kun taas alkuperäistä muokkaavat ja uutta tuottavat käytänteet, kuten fanifiktio kirjoittaminen ja fanitaiteen tekeminen, ovat olleet suosittuimpia naisfanien keskuudessa. Jälkimmäisillä, transformatiivisilla käytänteillä on ollut tapana jäädä tuotantoyhtiöiden hampaisiin tai herättää kielteisiä tunteita muissa faneissa. (Jenkins ym. 2013, 150–151; Scott 2020.)

Nörttiyden maskuliinisuutta on pyrkinyt purkamaan kansainvälinen *geek girl* -trendi, joka Suomessa on näkynyt muun muassa Nörttitytöt ry:n rakentamana verkkoyhteisönä (Iso-Markku 2011). Suzanne Scott (2020, 185–220) näkee myös Pinterestin ja Tumblrin kaltaiset, kuvien jakamiseen perustuvat alustat erityisen turvallisina tiloina nörttitytöille, sillä niissä erilaiset nörttikuvastot yhdistyvät luontevasti naisille ”sallittuihin” kiinnostuksen kohteisiin ja käytänteisiin, kuten ulkonäköön liittyviin teemoihin ja leikekirjojen kokoamiseen. Molemmat alustat ovatkin käyttäjäkunnaltaan naisvaltaisia ja toimivat jossain tuotantoja tukevien ja transformatiivisten periaatteiden välillä.

Tocci (2009, 4) mukaan nörttikulttuuri edustaa uutta tapaa rakentaa identiteettiä median välityksellä: uudet digitaalisen kommunikoinnin välineet ovat mahdollistaneet samanhenkisten ihmisten välisen yhteydenpidon maailmanlaajuisesti, jolloin vähemmänkin tunnetuista fanituksen kohteista innostuneiden on ollut helpompi löytää toisensa. Samalla nörttiyden representaatiot ovat muuttuneet: aiemmin sosiaalisen statuksen alhaisimpia asemia edustanut nörttiys on alettu esittää tietoyhteiskuntakehityksen myötä arvokkaana identiteettinä, joka johtaa taloudelliseen menestykseen (Woo 2018, 11–13, 176).

Nörttiyden voi nähdä paradoksaalisesti sekä syrjittynä että syrjivänä identiteettinä, tai ”kuviteltuna yhteisönä” (Anderson 1983; vrt. Stevens & van der Merwe 2018; Dean 2017; Tocci 2009, 76), johon kuulumisen perustuu ennen kaikkea nörtin identiteetin omaksumiseen (Scott 2020, 78–79). Tässä artikkelissa lähtökohtana on, että nörttiyden semanttiset rajat ovat aina jossain määrin utuiset ja muuttuvat kontekstista toiseen (vrt. Tocci 2009, 68). Määrittelemmekin nörttiyden identiteetiksi, joka perustuu jonkin, tyypillisesti marginaalisena pidetyn, populaarikulttuurisen tai teknologisen ilmiön harrastukseen tai fanitukseen, joka on luonteeltaan affektiivista eli merkityksellistä ja eroja tuottavaa (Grossberg 1995, 41–43).

Alakulttuurit ja marginaalit

Alakulttuuriteoria kehitettiin brittiläisessä kulttuurintutkimuksessa selittämään nuorisokulttuurisia ilmiöitä, jotka olivat sidoksissa toisen maailmansodan jälkeiseen Iso-Britanniaan (Hall & Jefferson 1976). Nuorison alakulttuureita tarkastelleessa tutkimuksessa luokan, vallan ja vastarinnan asetelmat olivat keskeisiä, ja alakulttuurit nähtiin työläisnuorten oman paikan etsimiseen ja identiteetin rakentamiseen liittyvinä ilmiöinä. Sittemmin alakulttuuriteoriaa kehitettiin ottamaan huomioon myös nuorten alakulttuuristen identiteettien päällekkäisyys ja liikkuvuus (Frith 1983). Vaikka alakulttuurin käsite ja siihen liittyvät teoriat on nykytutkimuksessa usein katsottu liian jäykiksi internetajan ilmiöiden tarkasteluun, alakulttuuriteorian selitysvoima ei kuitenkaan ole

sidottu vain syntyäikansa kontekstiin. Kuulumattomuuden kokemukset ja vastarinta ovat keskeisiä myös nörttikulttuurin ymmärtämiselle.

Nörttikulttuurin kannalta vielä kiinnostavampaa on, kuinka vastarintaa on käsitelty fanitutkimuksessa. Fanitutkimuksen synty omana tutkimusalueenaan sijoittuu 1990-luvun alkuun ja monet tutkimuksista käsittelevät juuri tietois- ja fantasiagenrejen faniutta eli tyypillisiä nörttikulttuurin piiriin kuuluvia ilmiöitä (mm. Bacon-Smith 1992; Jenkins 1992). Tuon ajan tutkimuksessa fanius nähtiin yleensä aktiivisesti merkityksiä luovana suhteena populaarikulttuuriin; ilmiönä, jossa passiivisen vastaanottamisen sijaan mediasta rakennettiin omia tulkintoja ja tekstejä kohdattiin ”vastaan lukemalla” (mm. Jenkins 1992; Manninen 1995). Tässä vaiheessa tutkijoiden huomio keskittyi feminiinisinä pidettyihin transformatiivisiin käytänteisiin ja naisfaneihin. Vaikka nörttiys on kulttuurisessa kielenkäytössä koodautunut maskuliiniseksi, sille rinnakkaisen faniuden juuret ovat siis huomattavasti feminiinisemmät. (Scott 2020.)

Kaikkia marginaaleja yhdistää jonkinlainen kapinan mahdollisuus valtakulttuureja vastaan. Varhaisessa alakulttuuritutkimuksessa valta-asetelmien jakajana toimi luokka, ja vastarinta saattoi ilmetä hyvinkin näkyvänä yhteiskunnallisten normien haastamisena, kun taas fanitutkimuksen tarkastelema vastarinta ilmeni pääasiassa fanikulttuurisina käytänteinä. Nörttikulttuurissa kapinan kohteena ovat yhtäältä valtakulttuurin näkemykset, joissa fanikulttuuriset käytänteet ja affektiivinen suhde nähtiin merkkeinä kypsymättömyydestä (ks. myös McArthur 2009), ja toisaalta mediatuottajat, jotka pyrkivät rajoittamaan faniin luovan toiminnan muotoja muun muassa tekijänoikeuslakiin vedoten.

Sekä alakulttuurien että faniin tutkimuksessa vastarinnan merkitystä on sittemmin pidetty ylikorostuneena (mm. Hills 2002; Bennett 1999), ja kritiikki on siirtynyt tutkimuksen kohteena olleiden fanikulttuurien valkoisuuteen ja siihen, miten rodun ja etnisyyden kysymyksistä on vaiettu (Pande 2018; Stanfill 2018). Tämä uudempi tutkimus ottaa huomioon myös intersektionaalisen lähestymistavan, joka huomioi erilaisten identiteettitekijöiden, kuten sukupuolen ja etnisyyden, risteyksissä tuotetut eronteot (Crenshaw 1990; Scott 2020, 222–234). Siinä missä fandom on esitetty faneja voimauttavana tukiverkkona, jossa nörttipojasta voi kasvaa tasapainoinen, menestyvä valkoinen mies, samaa narratiivia ei ole esitetty naisista tai ei-valkoisista (Stanfill 2018, 313).

Kulttuuristen erojen ja risteymien korostuminen heijastaa populaarikulttuuristen yhteisöjen sekä poliittisten keskustelujen ja liikkeiden aiempaa näkyvämpää risteämistä 2000-luvulla (ks. Dean 2017). Cornel Sandvoss (2014, 118–119) on nähnyt tämän merkinä siitä, että populaarikulttuurin kulutuksesta on tullut uusi kansalaisuuden ja osallistumisen muoto. Tämä on näkynyt muun muassa faniaktivismina (ks. Bennett 2012; Lopez 2012), jossa faniin joukkovoimaa on suunnattu kohti erilaisia yhteiskunnallisia tavoitteita. Sama muutos näkyy nörttikulttuurin statuksen nousuna. Sitä myötä, kun nörtti-identiteetistä on tullut hyväksytympi, arvostetumpi ja halutumpi, se on kuitenkin joutunut myös kritiikin kohteeksi ja identiteettitaistelujen kentäksi.

Aineisto ja menetelmät

Seuraavissa osioissa esittelemme kolme esimerkkiä nykynörttikulttuurin poliittisuudesta. Gamergate, Comicsgate ja *The Last Jedi* -elokuvan (2017) vastaanotto voisivat kaikki olla oman artikkelinsa aiheita, joten emme tässä pyri analysoimaan niitä tyhjentävästi. Keskitymme sen sijaan tutkimaan,

miten näiden kolmen esimerkin kautta voidaan ymmärtää nörttikulttuurin yhteyksiä (identiteetti)poliittisiin kiistoihin. Kaikkiin kolmeen tapaukseen liittyy erityisesti naisiin kohdistuvaa häirintää, ahdistelua ja vihapuhetta, joten nörttikulttuurin suhde sukupuoleen on keskeinen analyysin kohde.¹

Gamergate- ja Comicsgate-kampanjoiden analyysit käyttävät toissijaisia lähteitä monimutkaisten verkkovälitteisten keskustelujen ja reaktioketjujen taustan, kulun ja rakenteen selittämiseen. Gamergateä käsittelevän alaluvun pääasiallisena aineistona on kampanjaan osallistuneiden aktivistien ylläpitämä GamerGate Wiki (2017; 2019). Alkuperäinen wiki suljettiin vuonna 2017 ja perustettiin uudestaan toiseen osoitteeseen, joten analyysi perustuu molempiin wikin versioihin.

Koska Comicsgate oli luonteeltaan vähemmän järjestäytynyt, tarkimmat tiedot siitä löytyivät keskustelua dokumentoineista ja kommentoineista verkkoartikkeleista. Kootut artikkelit on julkaistu erilaisissa verkkolehdistissä (*Daily Beast*, *BuzzFeed News*, *Vulture*, *The Guardian*) vuonna 2018, jolloin liikehdintä oli kuumimmillaan. Suurin osa näistä toisen käden teksteistä on kriittisesti hyvinkin värittyneitä, joten luvun lopussa pyritään avaamaan myös mahdollisimman suora ikkuna konservatiivisten Comicsgate-toimijoiden arvomaailmaan tarkastelemalla joukkorahoitteen *Iron Sights* (2018) -sarjakuvahankkeen markkinointimateriaalia.

The Last Jedi -elokuvan herättämää keskustelua tarkastelemme IMDb:n verkkosivustolle kirjoitettujen arviointien perusteella. IMDb valikoitui aineistoksi, koska se on elokuva- ja TV-alan laajin ja tunnetuin tietokanta, jonka antamat arviot tulevat suoraan käyttäjiltä. Pureudumme tarkemmin niihin *The Last Jedi* arvosteluihin, jotka ovat antaneet elokuvalla erinomaisen arvosanan 10/10 (535 kpl) sekä niihin, jotka ovat antaneet arvosanan 1/10 (2274 kpl) (tilanne 28.2.2020).

Lähestymme tapauksia kontekstualisoivan lähiluvun keinoin. Pyrimme ymmärtämään, mitä analyysimme lähteinä olevat aineistot ilmaisevat niiden asemoitumisesta nörttikulttuurin kentällä erityisesti suhteessa sitä ympäröivään todellisuuteen. Analyysissä on pyritty huomioimaan myös verkkotekstien visuaalinen ja vuorovaikutuksellinen luonne.

Kaikki neljä tämän artikkelin kirjoittajaa identifioituu – tai on ainakin jossain vaiheessa elämänsä identifioitunut – itsekin nörteiksi. Tästä johtuen suhtaudumme nörttiyteen liittyviin kielteisiin asenteisiin ja muutospaineisiin lähtökohtaisen empaattisesti. Samalla kuitenkin tunnistamme tarpeen uudistaa nörttiyden kapeaa stereotyyppiä, sillä kolme neljästä kirjoittajasta jää sen ulkopuolelle jo yksin sukupuolensa nojalla. Tarkastelemme nörttikulttuuria ja -identiteettiä sisältä käsin, ja tunnistamme asemamme mahdollistavan tiettyjä näkökulmia ja sulkevan pois toisia. Neutraali suhtautuminen alakulttuureihin, joiden parissa olemme kasvaneet, lienee mahdotonta, vaikka tutkijan roolissa tarkastelemmekin aihetta eri tavoin kuin faneina. Toisaalta pitkä historiamme nörttikulttuurin parissa on mahdollistanut erityisen relevanttien aineistojen valitsemisen ja niiden syvällisen ymmärtämisen laajassa alakulttuurisessa kontekstissaan.

Gamergaten operaatiot

Gamergate oli vuosina 2014–2016 aktiivisimmillaan ollut, pelikulttuurin parista alkunsa saanut häirintäkampanja, jonka siihen osallistuneet määrittelivät huoleksi pelijournalismin etiikasta. Gamergateä pidetään yhtenä

1 Ymmärrämme vihapuheen tässä kuten Saresma (2017, 227). Hänen mukaansa vihapuheella on tyypillisesti kolme ominaisuutta: "Ensinnäkin se on suunnattu erityistä tai helposti erottuvaa yksilöä tai ryhmää vastaan kiinnittämällä huomiota joihinkin mielivaltaisesti valittuihin tai epäolennaisiin piirteisiin. Toiseksi se leimaa kohderyhmän liittämällä siihen yleisesti epätoivotuksi ymmärrettyjä piirteitä, ja kolmanneksi vihapuheen kohderyhmän läsnäolo mielletään epätoivotuksi, jolloin siihen on lupa suhtautua vihamielisesti."

yhdysvaltaisen kansallismielisen alt-right-liikkeen nousun taustavaikuttajista (esim. Lees 2016). Tämä ei kuitenkaan ole kiistaton tapa lukea sen politiikkaa: Gamergate-aktivisteja Yhdysvaltojen valtaväestöön verrannut kysely totesi vastanneiden olevan hieman valtaväestöä liberaalimpia Yhdysvalloille tyyppillisillä mittareilla, kuten aborttioikeus ja ilmaston lämpeneminen (Ferguson & Glasgow 2020).

Pelijournalismissa oli jo vuosien ajan tunnustettu ongelmia (Johnson 2014), jotka liittyivät erityisesti suurten pelijulkaisijoiden valtaan vaikuttaa siihen, miten peleistä kirjoitettiin. Gamergate keskittyi pelijournalistien ja indie-pelinkehittäjien henkilökohtaisiin suhteisiin, mutta asetti tavoitteekseen parantaa ”pelijournalismin etiikkaa” (GamerGate Wiki 2019).

Varsinaisesti vuonna 2014 alkanutta Gamergatea edelsi kaksi asiaa: Vuonna 2013 pelinkehittäjä Zoë Quinn julkaisi pelin *Depression Quest*. Osa pelaajista ei pitänyt *Depression Questia* ”oikeana” pelinä, koska se erosi pelien valtavirrasta, mutta osin samasta syystä se sai pelimediassa myönteisen vastaanoton. Suhtautuminen peliin ei jäänyt vain kritiikkiin, sillä Quinniä uhattiin jopa raiskauksilla ja tapoilla. Samana vuonna mediakriitikko Anita Sarkeesian aloitti joukkorahoitetun YouTube-videosarjan *Tropes vs. Women in Video Games*, jossa hän analysoi videopelejä feministisestä näkökulmasta. Myös sitä seurasi häirintäkampanja.

Gamergaten alkusysäyksenä toimi Quinin entisen kumppanin julkaisema blogikirjoitus, jossa hän syytti pelikehittäjää intiimeistä suhteista useisiin pelijournalisteihin. Syytökset eivät olleet totta, mutta ne levisivät silti laajasti erityisesti Quinin häirintään aiemmin osallistuneiden parissa. Aihetunniste #GamerGate yleistyi, kun sitä käytettiin Twitterissä (Wingfield 2017). Suurin osa huomiosta keskittyi nimenomaan Quinniin eikä samojen huhujen kohteena olleisiin miespuolisiin pelijournalisteihin (Wofford 2014). Kampanjoinnin kohteiksi nousi myöhemmin myös muita pelialan toimijoita, kuten useita pelitutkijoita (ks. esim. Mortensen 2018), pelinkehittäjät Brianna Wu ja Phil Fish sekä näyttelijä Felicia Day. Erityisesti Wuta häirittiin kuukausia hänen pilkattuaan Gamergatea julkisesti.

Gamergatea kriittisesti käsittelevän kirjoittelun lisäksi Gamergate oli tyytymättömän erityisesti kahteen asiaan: Yksi harmin aihe liittyi artikkeleihin, jotka spekuloivat pelaajidentiteetin (”gamer”) olevan vanhentunut tapa luokitella pelaajia (Plunkett 2014). Ainakin Gamergateen osallistuneille pelaajaidentiteetti oli yhä tärkeä tapa jäsentää omaa identiteettiään, ja he kokivat sen väheksymisen henkilökohtaisena hyökkäyksenä (vrt. Salter 2018). Toinen tyytymättömyyden lähde liittyi peliarvostelujen tapaan kiinnittää huomiota uusiin asioihin, kuten pelien sukupuolirepresentaatioihin (esim. Narcisse 2014). Representaatioon liittyvien asioiden sijaan peliarvostelijoiden olisi Gamergate-kommentojien mielestä pitänyt keskittyä heidän näkökulmastaan ”objektiivisempina” pidettäviin seikkoihin, kuten pelien pelattavuuteen tai grafiikan näyttävyyteen.

Vaikka uskoi Gamergaten osallistujien kuvauksen kampanjan tarkoituksesta ja hyväksyisi sen vastarintaan nousseiden kuluttajien kapinaksi, ei ole helppo sanoa, mitä liikehdintä konkreettisesti tavoitteli. Sillä ei ollut selviä johtajia, jotka olisivat voineet edustaa sitä, ja pelijournalismin etiikkaan liittyvät ehdotukset näyttivät journalistisen etiikan näkökulmasta yksinkertaisilta tai alalle huonosti soveltuville. Ymmärtääksemme paremmin Gamergaten toimintaa ja tavoitteita, analysoimme aktivistien itse ylläpitämiä wikejä, joiden tarkoitus on jakaa tietoa kampanjan sisällä (GamerGate Wiki 2017; 2019). Gamergaten toiminta muodostui pääasiassa joukkoistetuista ”operaatioista”,

jotka keskittyivät muutamaa keskeiseen tavoitteeseen. Ne voidaan tavoitteensa perusteella jakaa kolmeen eri kategoriaan. Olemme kategorisoineet vain operaatiot, jotka Gamergaten osallistajat ovat itse määritelleet keskeisiksi (GamerGate Wiki 2017; 2019). Kategoriat ovat:

1. Pelaajista tai Gamergatesta kielteisesti kirjoittaneiden tai uutisoineiden julkaisijoiden rankaiseminen (Operation Disrespectful Nod, Operation Baby Seal, Operation UV, Operation Kindness, Operation Azure Orbs, Operation Autism Storm)
2. Gamergaten kielteisen julkisuuskuvan parantaminen (Operation Firefly, Operation 5 Horsemen, Operation Remove the 'Gamergate Controversy' Article)
3. Tiettyjen pelien tai julkaisijoiden tukeminen (Operation Gaben, Operation Fruit Basket).²

Näiden keskeisten kampanjoiden perusteella vaikuttaisi, että Gamergaten tavoitteet liittyivät pääasiassa Gamergaten, pelaajaidentiteetin ja tiettyntyyppisten pelien puolesta kampanjointiin. Ongelmat ”pelijournalismin etiikassa” viittaavat pääasiassa siis kielteiseen tapaan, jolla Gamergatesta uutisoitiin.

Operaatioiden lisäksi merkittävä osa toiminnasta liittyi tiettyjen henkilöiden, erityisesti Zoe Quinlin, Anita Sarkeesianin ja Brianna Wun, ahdisteluun. Wiki dokumentoi heihin kohdistettua häirintää tarjoten sille kuitenkin vaihtoehtoisia selityksiä tai perusteluja. Esimerkiksi Anita Sarkeesiania käsittelevällä sivulla kuvataan, miten häntä on ahdisteltu verkossa ja miten hän joutui perumaan esiintymisensä amerikkalaisella yliopistolla pommiuhkauksen takia (GamerGate Wiki 2019). Sivun kuitenkin spekuloi, että Sarkeesian olisi voinut keksiä uhkaavat viestit myös itse, ja korostaa, miten Gamergaten puolesta toiminut henkilö paljasti yhden Sarkeesianin ahdistelijan henkilöllisyyden.

Quinlin wikisivu dokumentoi hänen työ- ja henkilöhistoriaansa, keskittyen yksityiskohtiin, jotka esittävät hänet kielteisessä valossa (GamerGate Wiki 2019). Sivun kuvailee myös Gamergaten alkuun johtaneet tapahtumat, mutta keskittyy tapaan, jolla Quinnia koskevat huhut levisivät. Sivun esittää väitteitä Quinlin seksuaalisuudesta ja hänen romanttisista suhteistaan, mukaan lukien kielteisiä kommentteja väitetyiltä entisiltä romanttisilta kumppaneilta. Quinn liitetään pelijournalismin eettisiin ongelmiin kahdella tapaa: Ensimmäkin *Depression Questin* saama myönteinen mediahuomio nähdään todisteena siitä, että pelijournalismi on ”sotkeutunut sopimattomasti indie-pelikehittäjiin” (GamerGate Wiki 2019). Toiseksi sivu toistaa valheellisia väitteitä Quinlin suhteista pelijournalisteihin.

Gamergate oli aktiivinen erityisesti Twitter-, YouTube-, Tumblr-, 4chan- ja Reddit-verkkopalveluissa (Burgess ja Matamoros-Fernández 2016; Massanari 2015). 4chan kielsi Gamergaten, mikä on poikkeuksellista lähinnä lapsipornon, doksauksen ja raidaamisen kieltävältä sivustolta.³ Toiminta siirtyi sieltä sisältöjään vielä vähemmän rajoittavaan 8chaniin. Gamergatella ei ollut selvää loppua; vielä vuonna 2020 tunnustetta käytetään Twitterissä. On kuitenkin selvää, että sen aktiivisin toiminta lakkasi vuosia sitten ja viimeisimmät operaatiot olivat vuonna 2016. Osa osallistujista piti kampanjaa onnistuneena, mutta ei ole kovin selvää, millä kriteereillä he onnistumista arvioivat. Jotkin pelijulkaisut selvensivät toimituksellisia käytäntöjään, mutta mitään suuria muutoksia pelialan journalismissa ei tapahtunut.

Yksi Gamergaten konkreettisista vaikutuksista oli se, että naisten epävarma asema pelikulttuurissa ja internetissä nousi selvemmin julkiseen tietoisuuteen. Silloinen Yhdysvaltojen presidentti Barack Obama (2016) viittasi pelaavien

2 Muihin operaatioihin lukeutui mm. Operation DiggingDiGRA, jonka tarkoituksena oli arvioida pelitutkimuksessa julkaistua feminististä tutkimusta.

3 ”Doksaukset” tarkoittaa toisten henkilökohtaisten tietojen levittämistä. ”Raidaaminen” on muiden sivustojen tai palveluiden valtaamista uusilla tileillä.

naisten kokemaan häirintään Women's History Month -tapahtuman kunniaksi pitämässään puheessa, ja Sarkeesian ja Quinn kävivät puhumassa kokemuksistaan YK:n työryhmälle, joka työskentelee naisiin verkon välityksellä kohdistetun väkivallan ehkäisemiseksi (Yhdistyneet kansakunnat 2015).

Comicsgate ja sarjakuva-alan sukupuoliyksymykset

Gamergatesta tutut arvokiistat ja häirintästrategiat ovat vähitellen levinneet muillekin populaarikulttuurin osa-alueille. Toinen alakulttuurinen media, jota on perinteisesti pidetty juuri omistautuneiden valkoisten miesfanien linnakkeena, on sarjakuva – ja erityisesti amerikkalainen supersankarisarjakuva. Siinä missä erilaisten indie-sarjakuvien ja japanilaisen mangan tuottamiseen ja kuluttamiseen on aina osallistunut merkittävä ja tunnustettu naissegmentti (ks. esim. Manninen 1995; Scott 2013), Yhdysvaltojen suurimpien sarjakuvajulkaisijoiden, DC Comicsin ja Marvel Comicsin työntekijöistä naisia oli vielä vuonna 2018 vain noin 15 %, ja heistäkin suurin osa työskenteli toimitustehävissä (Hanley 2018a). Alan miesvaltaisuuden on jo pitkään syytetty tekevän esimerkiksi sarjakuvien erikoisliikkeistä ja con-tapahtumista tiloja, joissa fiktiiviset naisvartalot esitetään ylierotoiden ja todellisiin naisiin suhtaudutaan jopa vihamielisesti (ks. esim. Hickey 2014; Scott 2020).

Asiasta on keskusteltu sarjakuvakulttuurin piirissä ainakin vuodesta 1999, jolloin käsikirjoittaja Gail Simone kokosi niin sanotun ”Women in Refrigerators”-listan.⁴ Se luettelee yli sata naispuolista supersankaria, jotka ovat kokeneet suhteettoman väkivaltaisia kohtaloita, usein motivoitakseen miespuolisten hahmojen tarinoita ja toimintaa. Naishahmot muodostavat DC:n ja Marvelin hahmovalikoimasta vain noin neljänneksen (Shendruk 2017). Näin ollen niiden jatkuvalla, verisellä hyllyttämisellä on suhteessa suurempi vaikutus juuri naissankareista pitäviin faneihin, joista monet ovat naisia itsekin (Simone 1999). Sarjakuvakustantajia on jo kauan kritisoitu siitä, että ne palvelevat pääasiassa oletettua ydinyleisöään, nuoria valkoisia miehiä, vaikka naisfanit muodostavat noin puolet esimerkiksi monien suurten sarjakuvatapahtumien yleisöstä (Hickey 2014; Scott 2013).

Viime vuosina tämä pitkään jatkunut keskustelu sarjakuvien sukupuolittuneisuudesta on kärjistynyt suoranaiseksi häirinnäksi, erityisesti Twitterissä. Vuonna 2016 sarjakuvataiteilija Chelsea Cain joutui sulkemaan Twitter-tilinsä suojellakseen itseään vihakampanjoinnilta. Comicsgate-sota syttyi, kun konservatiiviset miesfanit raivostuivat Cainin piirtämästä *Mockingbird*-sarjan kannesta, jossa nimisankari esiintyy T-paidassa, jossa lukee: ”Ask me about my feminist agenda”. (Krishna 2018; Riesman 2018.) Lukuisat muutkin sarjakuvantekijät ja sarjakuvaliikkeet ovat sittemmin joutuneet erilaisille Twitterissä jaetuille boikottilistoille, koska ovat arvostelleet naisiin ja vähemmistöihin kohdistuvaa häirintää sarjakuvakentällä – tai koska ovat itse sattuneet edustamaan jotain näistä vähemmistöistä (Krishna 2018). Pahimmissa tapauksissa maalitetut henkilöt ovat joutuneet hakkeroinnin, doksauksen ja tappouhkauksen kohteeksi (Elbein 2018).

Comicsgate-aktivistit ovat väittäneet olevansa huolissaan siitä, että sarjakuvahahmojen ja -yleisön väkinäinen monimuotoistaminen laskisi sarjakuvien laatua ja myyntiä (esim. Riesman 2018). Huolen taustalla on Marvel Comicsin vuonna 2015 käynnistämä massiivinen ”All New, All Different”-kampanja, jonka myötä lukuisten suosikkisankarien manttelit siirrettiin systemaattisesti uusille henkilöahmoille, joista monet eivät olleetkaan valkoisia, amerikk-

4 Listan nimi viittaa *Green Lantern* -sarjakuvaan (#54, 1994), jossa nimisankari löytää tyttöystävänsä Alex DeWittin paloitetun ruumiin omasta jääkaapistaan. Simone (1999) ja tutkija Suzanne Scott (2013) katsovat kohtauksen symboloivan naisten asemaa sarjakuvan kentällä laajemminkin.

kalaisia heteromiehiä (ks. esim. Hoffman 2017). Yli 60 uudistetusta sarjasta suosituimpien joukkoon kohosivat muun muassa *Ms. Marvel*, päähenkilönään teini-ikäinen muslimityttö Kamala Khan, ja *The Mighty Thor*, jossa ukkosenjuman vasaraa heiluttaa vanhoista *Thor*-sarjakuvista tuttu lääkäri Jane Foster.

Toisin kuin Comicsgate-häiriköt itse väittävät, heidän kriittinen kommentintinsa ei aina varsinaisesti kohdistu sarjakuviin, vaan sarjakuva-alalla toimiviin yksityishenkilöihin. Erityisen räikeä esimerkki tästä on pirtelöskandaali kesältä 2017. Marvelin toimittajana työskennellyt Heather Antos jakoi tuolloin Twitterissä kuvan itsestään ja joukosta nuoria naiskollegoitaan nauttimassa pirtelöitä hiljattain edesmenneen kollegansa Florence Steinbergin muistoksi. Sinällään vähäsananainen ja hyväntuulinen twiitti keräsi pian joukon loukkaavia ja misogyy nisiä kommentteja, joissa muun muassa spekuloi tiin Antosin sukupuolielämää ja kutsuttiin kaikkia kuvassa esiintyviä halventavaksi tarkoitetulla nimikkeellä ”social justice warrior”, jolla internetin konservatiivisemmat joukot usein leimaavat ”liian” liberaaleja arvoja puolustavia keskustelijoita. (Elbein 2018; Krishna 2018; Riesman 2018.) Myös sarjakuvakriitikko Richard C. Meyer masinoin useita yksittäisiin henkilöihin kohdistuvia hyökkäyksiä Twitter- ja YouTube-tiliensä kautta vuosina 2017–2018. *Daily Beastille* antamassaan haastattelussa Meyer väittää, ettei usko sarjakuvakentällä työskentelevien naisten, afroamerikkalaisten, homoseksuaalien tai transsukupuolisten saavuttaneen asemaansa oikeilla ansioilla, vaan pelkästään siksi, että he edustavat kyseisiä vähemmistöjä (Elbein 2018). Edellä esitettyjen tilastojen valossa naissukupuoli ei kuitenkaan ole helpottanut sarjakuvantekijäksi pääsemistä ainakaan Yhdysvalloissa – päinvastoin.

Yksi Comicsgate-häiriköiden väitteistä kylläkin pitää paikkansa: Marvelin kokonaisu myynti todella laski pian ”All New, All Different”-uudistuskampanjan jälkeen, ja monet vanhoista suosikkiahmoista palautettiin ennalleen vähin äänin jo vuonna 2018. Koska monet uusista ”vähemmistöve toisista” sarjoista kuitenkin keikkuivat tasaisesti julkaisijan kymmenen myydyimmän sarjan joukossa, notkahdukselle on paljon muitakin mahdollisia syitä kuin uudenlaiset sankarit. Yksi näistä on sarjojen hengästyttävä kokonaismäärä: Marvel julkaisi vuonna 2015 yli sataa supersankarisarjaa ja varmasti odottikin, että osa lakkautettaisiin kannattamattomina jo muutaman numeron jälkeen (Hoffman 2017). Comicsgate-liikehdintä itsessään on myös voinut vieraannuttaa joitain faneja. Sekä Marvel että DC ovat vältäneet ottamasta kantaa häirintään, ja yksi näkyvimmistä Comicsgate-toimijoista, sarjakuvapiirtäjä Ethan Van Sciver, pysytteli pitkään DC:n palkkalistoilla, vaikka häntä syytettiin sekä Twitter-häiriköiden kanssa veljeilystä että natsismia ihannoivan kuvaston ujuttamisesta omiin sarjakuviinsa (Elbein 2018; Krishna 2018). Tämä on saattanut ajaa liberaaleja faneja pienempien kustantamojen ja toisenlaisten genrejen äärelle, kun taas uusista sankareista närkästyneet Comicsgate-aktivistit alkoivat julkaista omia konservatiivisia arvojaan heijastelevia sarjakuvia joukkorahoituskampanjoiden avulla.

Edellä mainitun Richard Meyerin käsikirjoittaman ja tuottaman *Iron Sights*-sarjakuvan (2018) markkinointimateriaalit toimivatkin osuvana kuvituksena sille, mistä Comicsgate-diskurssissa oikeastaan on kyse. Rahoituskampanjasivun esittelyteksti yllyttää suorasanaisesti tukijoita osoittamaan ”sarjakuvalan portinvartijoille”, mitä ”asiakkaat todella haluavat”. Tämän sotahuudon alle kerätyn markkinointimateriaalin lähilukeminen paljastaa, millaista tämä ”oikeanlainen” sisältö Meyerin mielestä on. Sivun esittelee Meksikon rajasodasta kertovan tarinan neljä päähenkilöä, joista kolme on miehiä. Heidät kaikki esitetään täydessä toiminnassa, aseet kädessä, ja esittelytekstit kuvailevat

sekä heidän sotilaallista ammattiosaamistaan että henkilökohtaisia syitä heidän taistelutahtonsa taustalla. Ainoa naishahmo Esme sen sijaan istuu pimeässä huoneessa, hieman käpertyneessä, passiivisessa asennossa, katsoen pelokkaasti lukijaan. Esittelyteksti ei kerro hänestä muuta kuin hänen ikänsä ja sukupuolensa sekä sen, että hän tarvitsee ”epätoivoisesti kenet tahansa” pelastamaan hänet huumekartellin kynsistä. Kampanjan tukijoille lähetettävä ”pin-up-juliste” sen sijaan esittää pelkästään bikinipukeista Esmeä. Myös teoksen kannessa hän on etualalla, selkärankaa vääntävässä asennossa, joka on suunniteltu korostamaan sekä hänen lantionsa että rintojensa muotoja. Viesti on selvä: Esme ei ole teoksessa toimijana vaan pelkästään katseltavana.



Iron Sights -sarjakuvan kansikuva. Lähde: <https://www.indiegogo.com/projects/iron-sights-graphic-novel#/>. Tekijä Kelsey Shannon.

Näitä epäluonnollisia asentoja, joihin naishahmot asetellaan erityisesti kansikuvissa ja koko sivun ruuduissa, on naislukijoiden parissa alettu kutsua nimellä ”Escher girl” (Ami Angelwings 2014). Nimi viittaa mahdotonta arkkitehtuuria kuvaavista grafiikanlehdistään tunnettuun M. C. Escheriin, sillä monet erotisoivista naishahmojen kuvauksista ovat anatomisesti yhtä mahdotomia kuin Escherin luomat perspektiiviharhat. Naishahmojen kuvaamiseen liittyviä eroottisia trooppeja on pyritty tekemään näkyviksi ja naurunalaisiksi myös piirtämällä mieshahmoja samoihin vääristyneisiin asentoihin ja niukoihin pukimiin: vuonna 2015 käynnistynyt fanitaidemeemi ”The Hawkeye Initiative” (Gingerhaze 2013–2015) osoittaa, että mikäli naispuolisen sarjakuvahahmon vaihtaminen samassa hengessä poseeraavaan Hawkeyehin (tai toiseen miessankarin) näyttää oudolta tai huvittavalta, alkuperäisen asento, kuvakulma tai vaatetus oli luultavasti alentuva, esineellistävä tai seksistinen (Scott 2015).

Tällaiset transformatiiviset pilakuvat auttavat naisfaneja ja -tekijöitä kohottamaan äänensä miehisen katseen kyllästyksen supersankarikuvaston keskelle: jos jokin esitystapa ei syystä tai toisesta miellytä, kuka tahansa piirustustaitoinen voi tehdä kuvasta tai hahmosta uuden version ja levittää sitä esimerkiksi erilaisten kuvapohjaisten sosiaalisen median alustojen kautta. Alkuperäisen visuaalisen esitystavan suora muokkaaminen usein myös konkretisoi siihen sisältyvät ongelmalliset piilo-oletukset paremmin kuin sanallinen kritiikki.

The Last Jedin vastaanotto

Viimeinen esimerkkimme käsittelee *Star Wars* -tieteiselokuvien sarjaan kuuluvan *The Last Jedi* (2017) saamaa vastaanottoa. Huomion kohteena ovat Luke Skywalkerin hahmosta IMDb:n sivustolle kirjoitetut kommentit, sillä alkuperäisen *Star Wars* -trilogian (1977–1983) päähenkilönä Mark Hamillin näyttämä Luke Skywalker on erinomainen esimerkki sukupolvet ylittävästä faniuden kohteesta. Samalla hänen hahmonsia aiheuttamat reaktiot voivat auttaa meitä ymmärtämään faniuteen liittyvää nostalgiaa. Luken rinnalla tarkastelun kohteena on myös Daisy Ridleyyn näyttämän naispäähenkilö-Reyn herättämä keskustelu. Vaikka emme voikaan täysin yleistää, että kaikki IMDb:n arvioijat olisivat *Star Wars* -elokuva-sarjan faneja, osa määrittelee itsensä nimenomaan faniksi perustellessaan omaa mielipidettään.

The Last Jedi on kahdeksas *Star Wars* -elokuva. Heti ilmestymisensä jälkeen (12/2017) se keräsi paljon ristiriitaista palautetta fanien keskuudessa. Monet ylistivät elokuvaa irtioksi kaavamaisista juoniratkaisuista, kun taas toiset purkivat pettymyksensä muun muassa elokuvan esittämästä arvomaailmasta vihapuheena ohjaaja Rian Johnsonia kohtaan (ks. esim. Lacina 2018). Rajuimmillaan elokuvan fanit hyökkäsivät vastarinnan puolella työskentelevää mekaanikko Rose Ticoa näyttelevää Kelly Marie Trania vastaan. Tran sai niin paljon vihapuhetta hahmostaan, näyttelijäntyöstään sekä etnisyydestään, että poistui Instagram-verkkopalvelusta. (Chuba, 5.6.2018.)

Tranin kohtaama vihapuhe nosti *Star Wars* -fandomin muutoksen laajemman median tietoisuuteen. *Star Wars* on ollut heti alkuajoistaan lähtien monimedialainen ilmiö, joka on kerännyt ympärilleen kasvavan fanikulttuurin. Jo ensimmäisen elokuvan ilmestymisen jälkeen (1977) tarina jatkui romaaneissa ja sarjakuvissa, myöhemmin myös videopeleissä ja valtavassa oheistuotteiden tarjonnassa. Avaruuteen sijoittuvana tieteisseikkailuna *Star Wars* oli kuin tehty nörteille: se yhdisti kerronnassaan science fiction -teknologiaa fantasiaan, jossa

muinaiset jeddit olivat osanneet käyttää mystistä Voimaa. Kun saaga sai jatkoa, ensin *Episodien I–III* (1999–2005) ja sittemmin uusimman trilogian myötä, se teki tarinan tutuksi myös uusille sukupolville. Vaikka nykyään olisikin harhaanjohtavaa pitää *Star Warsia* pelkän nörttikulttuurin piiriin kuuluvana ilmiönä, media kiinnostui sen faneista juuri näiden antaman kielteisen palautteen takia. Vaikka monet fanit eivät olleetkaan tyytyväisiä *Episodeihin I–III*, niiden ilmestymisajankohtana sosiaalinen media oli vielä lapsenkengissä: esimerkiksi Twitteriä ja Instagramia ei ollut vielä edes olemassa. Onkin perusteltua sanoa, että nimenomaan sosiaalinen media on mahdollistanut vihapuheen leviämisen ja nousemisen laajemman keskustelun aiheeksi (vrt. Lacina 2018).

The Last Jedin yleisarvosana IMDb-verkkopalvelussa on tätä artikkelia kirjoitettaessa 7,0/10. Elokuva on saanut yhteensä 525 431 ääntä, joiden antajista valtaosa (61 %) on määritellyt sukupuolekseen miehen. Heistä eniten ääniä (146 714) ovat antaneet 30–44-vuotiaat miehet; myös naisista sama ikäluokka on antanut suhteessa eniten ääniä. Juuri nämä ikäluokat ovat kasvaneet alkuperäisen *Star Wars* -trilogian parissa, ja heillä lienee siihen lapsuuteen ja nuoruuteen ulottuva henkilökohtainen suhde. Sama suhde välittyi myös *The Last Jedin* saamista arvosteluista ja vastaajien käyttämistä sanavalinnoista.

IMDb:n arvostelupalvelu ei ole aineistona ongelmaton: kuka tahansa voi rekisteröidä itselleen tilin ja antaa katsomalleen elokuvalla arvosanan niin monta kertaa kuin haluaa (vrt. aiemmin mainittu ”raidaus”). Tarkastelun kohteena onkin se, millaisia asioita fanit ovat arvioihinsa kirjoittaneet: millaisia sanavalintoja he ovat käyttäneet, mitkä asiat nousevat esille myönteisinä, ja mitkä toisaalta kielteisinä? Ääripäiden vertailu lähiluvun avulla tarjoaa havaintoja siitä, miten fanit ovat kokeneet elokuvan kohdanneen heidän odotuksensa ja miten se on vaikuttanut heidän arvosteluunsa.

Kommenteissa nousivat esille nörttikulttuurille ominaiset identiteettioliittiset seikat. Fanit pitivät elokuvasarjaa identiteettinsä määrittäjänä ja jopa persoonansa jatkeena, joten kun elokuvien maailma päivittyi vastaamaan nykypäivän katsojien odottamaa moninaisuutta, fanit kokivat sen hyökkäyksenä identiteettiään vastaan. Erityisesti elokuvaa inhonneet katsojat pitivät *The Last Jedin* pyrkimyksiä inklusiivisuuteen ja moninaisuuteen niin hallitsevina, että elokuvan koko myyttinen tausta unohtui (vastaaja 1152, 12/2017).⁵ Vihaiset fanit käyttivät sellaisia ilmauksia kuin ”toksisuus”, ”agenda”, ”ideologinen ja poliittinen propaganda”, ”new age -roska” ja ”feminismi” kuvaamaan *The Last Jedin* ongelmallisina pitimiään taustavaikutteita.⁶ Samalla kommentaista näkyi tiettyjen fanien etuoikeutettu asema:

On kovin surullista, että näinä päivinä voidakseen nauttia elokuvasta ja hyväksyä se ihmisten TÄYTYY nähdä hahmoja, jotka jakavat heidän näkemyksensä siitä, mikä on poliittisesti korrektia, heidän ihonväriänsä, seksuaaliset mieltymyksensä, sukupuolisensitiivisyydet, ruokailutavat, jne. jne. jne. (Vastaaja 2186, 12/2017.)

Uuteen trilogiaan tuotu inklusiivisuus ja moninaisuus jo pelkästään sukupuolen osalta aiheuttivat joissakin faneissa misogynisia, ulkonäkökeskeisiä ja jopa rasistisia reaktioita. Arvosteluissa oltiin esimerkiksi pettyneitä, miten jostain oli löydetty ”lihavia itäaasialaisia tyttöjä” (vastaaja 0035, 09/2019) tai että tytöt olivat ”isoluisia ja lyhyttukkaisia” (vastaaja 0038, 08/2019). Vastaaja 0233 määritteli arvostelussaan itsensä alkuperäisen trilogian faniksi ja inhosi sitä, miten uudet elokuvat keskittyivät vain Reyhin. Hänen mukaansa ”yhdelläkään alkuperäisellä *Star Wars* -elokuvalla ei ole ollut naispääosaa”, joten *The Last Jedin* kutsuminen *Star Wars* -elokuvaksi on väärin. (10/2018.) Vastaavanlaisia

5 Vaikka IMDb:n verkkosivuilla arvioijat kirjoittavatkin nimerkillä, olemme korvanneet nimimerkit numeroilla anonymiteetin ylläpitämiseksi.

6 Käännös tässä ja myöhemmin artikkelin kirjoittajien.

havaintoja ovat tehneet myös Mark H. White II laajassa faneille kohdistetussa kyselyssään (2019) sekä Rebecca Harrison (2019) tutkiessaan sukupuolen ja rodun representaatioita *Star Wars*issa. Harrison kommentoi valitusten epäloogisuutta, sillä *Star Wars* -saagassa on aina ollut sekä naisia että rodullistettuja näyttelijöitä (Harrison 2019, 5). *Star Wars* perinteisenä valkoisen nörttimiehen ”voimafantasiana” onkin laajentunut sisältämään trilogian, jonka pääosassa



Star Wars -faneilta ristiriitaista ja jopa vihamielistä palautetta saaneita *The Last Jedi* -elokuvan hahmoja: nuori naispäähenkilö Rey (Daisy Ridley) ja erakoitunut vanha Luke Skywalker (Mark Hamill), mekaanikko Rose Tico (Kelly Marie Tran) ja hyvän puolelle loikannut entinen iskusotilas Finn (John Boyega). Kuvat: *Star Wars: The Last Jedi* (2017) © Lucasfilm Ltd, levittäjä Walt Disney Studios Motion Pictures Finland.

7 ”Mary Sue”-nimitys on saanut alkunsa *Star Trek* -fanien kirjoittamasta fanifiktiosta, jossa eräs tyypillinen trooppi oli kirjoittajan luoma uusi hahmo: nuori ja älykäs sankaritar, jota yleisesti pidetään kirjoittajan itsensä edustajana tarinan maailmassa (Bacon-Smith 1992, 52).

ei enää olekaan ”nuori, vaaleatukkainen mies”. Näitä arvoja tärkeinä pitävät fanit näkevät Reyn ärsyttävän täydellisenä hahmona, niin sanottuna ”Mary Suena”⁷, joka osaa kaiken, mihin ryhtyy.

Eniten kommentteja keräsi kuitenkin Luke Skywalker, alkuperäisen trilogian päähenkilö. Surkean arvosanan antaneet fanit kritisoivat ohjaaja Rian Johnsonin näkemystä Lukesta ja käyttivät hahmosta sanavalintoja ”surkea, ei-innostava erakko, joka oli hävettävä varjo entisestään”. Luken hahmoa ei tunnustettu, vaan monille tärkeä lapsuuden sankari oli ”tuhottu”, ”teilattu”, ”pilattu”, ”halvennettu”. Joillekin faneille Luke oli yhtä kuin *Star Wars* (mm. vastaaja 0218, 02/2018), joten hahmon kohtalo ”pilasi” heidän elokuvansa.

Toisaalta fanit myös pitivät Lukesta rikkinäisenä sankarina. Erinomaisen arvosanan antaneet kehuivat, miten Mark Hamillin roolisuoritus oli tuore tuulahdus *Star Warsia* vaivanneisiin vanhoihin kaavoihin. Monet tällaiset fanit tekivät arvosteluissaan Luken hahmosta tarkkaa analyysia: he puhuivat tarinan kaaresta ja hahmon menneisyyden vaikutuksesta persoonan kehitykseen. He nostivat esille Luken piirteet *Jedin paluussa* (1983) ja korostivat, kuinka hänen uhrautuvuutensa hyvän puolesta tuli esille myös *The Last Jedissä*. (Vastaaja 177 12/2017.)

Fanit määrittivät itseään suhteessa muihin: monet nostivat esiin ikänsä ja kertoivat olevansa ”vanhoja dinosauruksia” tai ”*Star Wars* -puristeja” ja nähneensä alkuperäiset elokuvat teatterissa. Tällä he korostivat faniutensa pituutta ja laatua, siis nörtti-identiteettinsä aitoutta. Juuri näillä sanavalinnoilla itseään kuvanneet olivat korkeimman arvosanan antaneita faneja. He puhuivat yleisesti omasta *Star Wars* -faniudestaan, kun taas alhaisen arvosanan antaneet tekivät erotteluja me–muut-akselille. ”Me” viittasi oikeisiin, alkuperäisen trilogian faneihin. ”Muut” olivat tuoreempia (nuorempia) faneja, jotka eivät ymmärtäneet, millainen *Star Warsin* ”kuuluisi” olla. Esimerkiksi vastaaja 2274 totesi painokkaasti, ettei *Star Wars* ole Marvel-elokuva, joten sitä ei ole tarkoitettu komediaksi. (12/2017.)

Myös jedien mystisen auran päivittäminen tuotti kriittisiä kommentteja. *The Last Jedi* päättyy kohtaukseen nimettömästä pikkupojasta, joka liikuttaa luutaa Voiman avulla, ja osa faneista hermostui. ”Pitäisikö meidän oikeasti uskoa, että kuka tahansa voi olla Jedi?” kysyi vastaaja 2158 (12/2017) arvostelussaan. Kommentti heijastelee keskustelua nörttikulttuurista itsestään tiedustellessaan, kuka voi kuulua joukkoon ja kuka ei.

Johtopäätökset

Yhteistä näille kaikille kiistoille on, että jonkin tietyn kulttuurituotteen pitkäaikaiset fanit pitävät niiden piiriin tulleita uusia hahmoja tai tekijöitä ”vääränlaisina” – siis erilaisina kuin edeltäjänsä. Nörttikulttuurin ympärille rakennetun kuvitellun yhteisön uskotaan aiemmin olleen yhtenäinen, ja uudelleen luokiteltujen ryhmien katsotaan tunkeutuneen tutun ja turvallisen alakulttuurin piiriin rikkomaan tätä yhtenäisyyttä. Historiallista pohjaa tällä uskomuksella on kuitenkin rajallisesti: kuten varhainen fanitutkimus (ks. Scott 2020) tai esimerkiksi 1900-luvun sarjakuvalehtien kirjepalstat (Hanley 2018b) osoittavat, kaikilla nörttikulttuurin osa-alueilla tieteisfiktiosta supersankareihin on aina ollut aktiivisia ja intohimoisia naisharrastajia. Sama koskee oletettavasti muihinkin vähemmistöihin kuuluvia harrastajia, vaikka fanitutkimuksessa onkin heidän kohdallaan vielä ammottavia aukkoja (Scott 2020, 222–234).

Tietotekniikan arkipäiväistyminen ja suurten sarjakuvakustantamojen ponnistelut tavoittaa uusia yleisöjä esimerkiksi Hollywood-filmatisointien ja verkkojulkaisun avulla ovat tuoneet ”nörttimäiseksi” luokitellun viihteen pariin paljon uusia faneja ja toimijoita. Nörttikulttuurin identiteettikriisi saattaa siis ainakin osittain liittyä pikemminkin diskurssien ja näkyvyyden muutoksiin kuin aitoihin demografisiin muutoksiin. Kuten artikkelimme alkupuolella todetaan, nörttiyteen liittyvä puhe ja stereotyypit ovat henkilöityneet vahvasti tiettyyn ihmisryhmään: valkoisiin, heteroseksuaalisiin, korkeasti koulutettuihin miehiin. Muille nörteille alakulttuuri ei välttämättä koskaan ole ollut erityisen tuttu ja turvallinen, koska heitä on pyritty häivyttämään nörttikulttuurin historiasta edellä kuvaamillamme keinoilla: hiljentämällä, vähättelemällä, esittämässä huonossa valossa, jopa ahdistelemalla. Nörttikulttuurin valtavirtaistuessa ja globaalistuessa yhä useamman nörttistereotyypin sopimattoman on kuitenkin ollut helpompi löytää alakulttuurin parista muita kaltaisiaan. Tämä on särkemässä yhtenäisen alakulttuurin illuusion sitä ylläpitäneiltä hegemonisilta tahoilta, eli tyypillisinä pidetyiltä nörteiltä ja nörttikulttuurin ulkopuolisilta toimijoilta.

Kun tietoisuus nörttikulttuurin ulossulkevuuteen liittyvistä ongelmista on kasvanut, reaktiot ovat kasvaneet samassa suhteessa. Vaikka menestys on ollut vaihtelevaa, Disneyn kaltaiset suuret mediayhtiöt ovat aktiivisesti pyrkineet ottamaan uusina pitämänsä yleisöt huomioon luomalla lippulaivatuotteisiinsa, kuten Marvelin supersankarisarjakuviin ja *Star Wars* -elokuviin, monipuolisempia henkilöihahmoja. Kaikki ”perinteiset” nörtit eivät kuitenkaan ole ilahtuneet näiden uudistusten edustamasta haasteesta heidän hegemoniselle asemalleen. Alakulttuurin sisäinen valta saattaa näyttäytyä tälle ryhmälle erityisen arvokkaana, sillä nörtti-identiteettiin on aiemmin liitetty ei-toivottuja piirteitä ja sen omaksuminen on siten asemoinut henkilön marginaaliin. Kun alakulttuuri liukuu kohti valtavirtaa, asetelma purkautuu, ja stereotyypiset nörtit pystyvät säilyttämään hegemoniansa vain luomalla me–muut-ristiriitoja nörttikulttuurin sisälle. Kun ero nörttien ja muiden välillä lieventyy, erojen tekemisestä tulee sekä vaikeampaa että kulttuurin näennäisen yhtenäisyyden säilyttämisen kannalta tärkeämpää.

Kuten alussa kirjoitimme, vahvat affektiiviset suhteet populaarikulttuurisiin objekteihin ja näiden ympärille rakentunut yhteisöllisyys ovat ominaisia nörttikulttuurille. Tämä ilmenee myös kielteisellä tavalla, kun affektiivisuus törmää muuttuviin rajanvetoihin: myönteisten tunnelmaisujen sijaan alakulttuuriin liitetyt tunteet ja merkitykset purkautuvat häirintänä ja ahdisteluna, joka on usein helpoin kohdistaa nörttikulttuurin sisälle rakennettuihin marginaaleihin ja ”tunkeutujiin”, eli etnisyyden tai sukupuolen kautta toiseutettuihin faneihin, tekijöihin ja hahmoihin. Ahdistelun kohteiksi joutuneet puolestaan voivat mobilisoida omasta nörttitoiminnastaan tuttuja transformatiivisia käytänteitä luodakseen vastadiskursseja, kuten esimerkiksi *Hawkeye Initiative* osoittaa.

Nörttiyden portinvartijat pyrkivät varjelemaan myös kuviteltua ja ihanoitua menneisyyttä. Kaikissa esimerkeissämme näkyy nörttien huoli siitä, että uudenlaiset tekijät ujuttavat teoksiin omia arvojaan edustavia diskursseja ja kuvastoa, ja että poliittisen todellisuuden muuttuminen heijastuisi myös turvallista eskapismia ja maskuliinisia voimafantasioita edustaviin (vrt. Manninen 1995) fiktion maailmoihin ja ”pilaisi” ne tavalla tai toisella. Kivettävä, taaksepäin suuntautuva nostalgia nostetaan näin vastavoimaksi uudenlaista tulevaisuutta etsiville progressiivisille arvoille ja eleille. Myös tämä törmäys on omiaan syöttämään identiteettipoliittisia taisteluita siitä, mikä koetaan

oikeana juuri ”minun fandomissani”, sillä monilla nörttikulttuurille keskeisillä tarinoilla ja käytännöillä on vuosikymmeniä pitkät perinteet: suosituimmat supersankarit ovat syntyneet 1940–1970-luvuilla, tietokonekulttuuri 1950-luvulla, ja jopa omassa aineistossamme on henkilöitä, joiden *Star Wars*-fanius on alkanut 1970-luvulla. Väitteet siitä, että nämä tuotteet tai kulttuurit olisivat aina säilyneet samanlaisina tai yksinäisinä, on kuitenkin pelkkä kuvitelma. Kaanonin rinnalla on aina kulkenut erilaisia kriittisiä, parodisia ja transformatiivisia keskusteluja ja fanituotantoja, joille internet on nyt antanut näkyvyyttä ja muistia.

Pohjimmiltaan Gamergaten ja Comicsgaten kaltaisten häirintäkampanjoiden ironia piilee siinä, että marginaalien hiljentämisen sijaan ne ovat antaneet erityisesti naisten kokemalle syrjinnälle ennenkuulumatonta näkyvyyttä, kuten erityisesti Gamergaten saama kansainvälinen huomio osoittaa. Voikin ajatella, että nörttikulttuurin parista lähtenyt liikehdintä on myöhemmin näkynyt #MeToon kaltaisissa ilmiöissä. Erityisesti oikeistopopulistinen poliittinen aktivismi on omaksunut nörttikulttuurin identiteettiä osaksi omaa poliittista projektiaan, ja myös vastapuolen kriitikot ovat hanakoita yhdistämään nörttikulttuurin häiriköt Donald Trumpin ja Brexit-kampanjan rohkaisemiin äärikonservatiivisiin, rasistisiin ja seksistisiin liikehdintöihin (esim. Micheline 2018; Scott 2020). Oman aineistomme perusteella emme voi esittää tarkempia väitteitä vaikutteiden virtausuunnista, mutta jonkinlaisia konkreettisia yhteyksiä nörtti- ja valtavirtakonservatiivien väliltä löytyy: esimerkiksi yksi äänekkäimmistä Comicsgate-aktivisteista, Ethan Van Sciver, on jakanut Twitterissään myös alt-right-meemikuvastoa (Krishna 2018). Lockhart (2015, 25) esittääkin, että ”uustaantumuksellisuus” on luonteva poliittinen lopputulos nörttikulttuurin maskuliinisille lähtökohdille. Tämä poliittinen projekti ei kuitenkaan ole vienyt mukanaan koko nörttikulttuuria, joka onkin nykyään jakautunut sen suhteen, millaista politiikkaa se edistää.

Miltä näyttää nörttikulttuurin tulevaisuus? Jatkaako se pirstaloitumisestaan, onnistuuko nörttiyden ”feministinen vallankumous” (vrt. Hurley 2016), vai liudentuuko koko alakulttuuri lopulta osaksi valtavirtaa? Ennustaminen on vaikeaa, sillä eri toimijoiden tavoitteet ovat hyvin erilaisia. Nörttikulttuuria tuottavat mediayhtiöt jatkaisivat varmasti mielellään tuotteidensa valtavirtaistamista. Toisaalta fanitutkimus ja transformatiiviset käytänteet muistuttavat, etteivät fanit koskaan ole olleet täysin tuotantoyhtiöiden armoilla, vaan he ovat aina voineet luoda ja muokata nörttikulttuuria oman identiteettinsä ja yhteisönsä arvojen ja tarpeiden mukaisiksi (ks. myös Varis 2016). Kehittyvän tietotekniikan ja internetin tarjoamilla välineillä tämä on helpompaa kaikille, myös arvoiltaan ja tarpeiltaan vastakkaisille tahoille. Lisäksi on huomattava, että monet käsittelemistämme ilmiöistä liittyvät erityisesti anglo-amerikkalaiseen kulttuuripiiriin ja siinä tapahtuneisiin muutoksiin. On siis oletettavaa, että uudet kehityskulut tällä kulttuurialueella tulevat vaikuttamaan myös nörttikulttuurin suuntaan, mutta muista kulttuureista kumpuavat, paikallisemmat nörttituotteet ja -yhteisöt voivat kulkea myös omia latujaan. Koska nörttikulttuuri on kuviteltu, häilyvärajainen ja jatkuvasti muuttuva yhteisö, sitä ei voi tulkita nollasummapelinä, jonka voittaa äänekkäin tai etuoikeutein osajoukko.

Lähteet

Anderson, Benedict (1983) *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. Lontoo & New York: Verso.

Ami Angelwings (2014) *Escher Girls* -verkkosivusto. Saatavilla: <<https://eschergirls.com>> (linkki tarkistettu 16.3.2020).

Bacon-Smith, Camille (1992) *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Bennett, Andy (1999) Subcultures or Neo-Tribes? Rethinking the Relationship between Youth, Style and Musical Taste. *Sociology* vol. 33:3, 599–617.

Bennett, Lucy (2012) Fan Activism for Social Mobilization: A Critical Review of the Literature. *Transformative Works and Cultures* vol. 10. Saatavilla: <<https://doi.org/10.3983/twc.2012.0346>> (linkki tarkistettu 23.8.2020).

Bridges, Tristan & Pascoe, C. J. (2014) Hybrid Masculinities: New Directions in the Sociology of Men and Masculinities. *Sociology Compass* vol. 8:3, 246–258. Saatavilla: <<https://doi.org/10.1111/soc4.12134>> (linkki tarkistettu 15.7.2020).

Burgess, Jean & Matamoros-Fernández, Ariadna (2016) Mapping Sociocultural Controversies across Digital Media Platforms: One Week of #gamergate on Twitter, YouTube, and Tumblr. *Communication Research and Practice* vol. 2:1, 79–96. Saatavilla: <<https://doi.org/10.1080/22041451.2016.1155338>> (linkki tarkistettu 13.3.2020).

Chuba, Kirsten (2018) 'Star Wars' Actress Kelly Marie Tran Leaves Social Media After Months of Harassment. *Variety* 5.7.2018. Saatavilla: <<https://variety.com/2018/biz/news/star-wars-kelly-marie-tran-leaves-social-media-harassment-1202830892/>> (linkki tarkistettu 23.8.2020).

Coleman, Gabriella (2016) Hacker. Teoksessa Peters, Benjamin (toim.), *Digital Keywords: A Vocabulary of Information Society and Culture*. Princeton: Princeton University Press, 158–172.

Collins Online Dictionary & Thesaurus (2020) <<https://www.collinsdictionary.com>> (linkki tarkistettu 30.8.2020).

Crenshaw, Kimberle (1990) Mapping the Margins. Intersectionality, Identity Politics, and Violence Against Women of Color. *Stanford Law Review* vol. 43:6, 1241–1299.

Dean, Jonathan (2017) Politicising Fandom. *The British Journal of Politics and International Relations* vol. 19:2, 408–424.

Elbein, Asher (2018) #Comicsgate. How an Anti-Diversity Harassment Campaign in Comics Got Ugly – And Profitable. *Daily Beast* 2.4.2018. Saatavilla: <<https://www.thedailybeast.com/comicsgate-how-an-anti-diversity-harassment-campaign-in-comics-got-uglyand-profitable>> (linkki tarkistettu 16.3.2020).

Eronen, Riitta (1996) Friikki ja nörtti Suomessa. Kieli-ikkuna-palsta. *Helsingin Sanomat* 2.7.1996. Saatavilla: <https://www.kotus.fi/nyt/kolumnit_artikkelit_ja_esitelmat/kieli-ikkuna_%281996_2010%29/friikki_ja_nortti_suomessa> (linkki tarkistettu 16.3.2020).

Ferguson, Christopher J & Glasgow, Brad (2020) Who Are GamerGate? A Descriptive Study of Individuals Involved in the GamerGate Controversy. *Psychology of Popular Media*. Saatavilla: <<https://doi.org/10.1037/ppm0000280>> (linkki tarkistettu 27.4.2020).

Frith, Simon (1988) *Rockin potku: Nuorisokulttuuri ja musiikkiteollisuus*. Tampere: Osuuskunta Vastapaino.

GamerGate Wiki (2017). Lakkautettu aiempi wiki. Aiemmin saatavilla: <<thisisvideogames.com/gamergatewiki/index.php/>> (linkki tarkistettu 20.4.2018).

GamerGate Wiki (2019). Päivitetty uudempi wiki. <https://ggwiki.deepfreeze.it/index.php?title=Main_Page> (linkki tarkistettu 27.3.2020).

Gingerhaze (2013–2015) *The Hawkeye Initiative* -verkkosivusto. <<https://thehawkeyeinitiative.tumblr.com>> (linkki tarkistettu 16.3.2020).

Grossberg, Lawrence (1995) *Mielihyvän kytkennät: Risteilyjä populaarikulttuurissa*. Tampere: Vastapaino.

Hall, Stuart & Jefferson, Tony (1976) *Resistance through Rituals: Youth Subcultures in Post-War Britain*. London: Hutchinson.

Hanley, Tim (2018a) Gendercrunching Quarterly, DC and Marvel Comics, Spring 2018. *Bleeding Cool*. Saatavilla: <<https://www.bleedingcool.com/2018/07/15/gendercrunching-quarterly-spring-2018/>> (linkki tarkistettu 16.3.2020).

Hanley, Tim (2018b) The Evolution of Female Readership. Letter Columns in Superhero Comics. Teoksessa Michael Goodrum, Tara Prescott & Philip Smith (toim.) *Gender and the Superhero Narrative*. Jackson, MI: University of Mississippi Press, 221–250.

Harrison, Rebecca (2019) Gender, Race and Representation in the Star Wars Franchise: An Introduction. *Media Education Journal*, nro 65. Saatavilla: <http://www.writingonreels.uk/uploads/2/0/7/6/20762476/rharrison_-_gender_and_race_in_star_wars.pdf> (linkki tarkistettu 24.8.2020).

Hurley, Kameron (2016) *The Geek Feminist Revolution*. New York: Tom Doherty Associates.

Hickey, Walt (2014) Comic Books Are Still Made By Men, For Men and About Men. *Fivethirtyeight*. Saatavilla: <<https://fivethirtyeight.com/features/women-in-comic-books/>> (linkki tarkistettu 16.3.2020).

Hills, Matt (2002) *Fan Cultures*. Sussex studies in culture and communication. London: Routledge.

Hirsjärvi, Irma (2009) *Faniuden siirtymiä. Suomalaisten science fiction fanien verkostot*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 98. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Hoffman, C.P. (2017) No, Diversity Didn't Kill Marvel's Comic Sales. *Comic Book Resources*. Saatavilla: <<https://www.cbr.com/no-diversity-didnt-kill-marvels-comic-sales/>> (linkki tarkistettu 16.3.2020).

Iso-Markku, Anitta (2011) Nörttityttöyden monet kasvot. *Nörttitytöt. Sitä geeksumpaa naisten intoilua*. Saatavilla: <<http://geekgirls.fi/wp/blog/2011/11/25/norttityttoyden-monet-kasvot/>> (linkki tarkistettu 16.3.2020).

Jenkins, Henry (1992) *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge.

Jenkins, Henry; Ford, Sam & Green, Joshua (2013) *Spreadable Media. Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York: New York University Press.

Johnson, Eric (2014) What Is Gamergate, and Why Is Intel So Afraid of It? *Recode*. Saatavilla: <<https://www.vox.com/2014/10/9/11631750/what-is-gamergate-and-why-is-intel-so-afraid-of-it>> (linkki tarkistettu 13.3.2020).

Kielitoimiston sanakirja (2020) Toim. Kotimaisten kielten keskus. Saatavilla: <<https://www.kielitoimistonsanakirja.fi>> (linkki tarkistettu 30.8.2020).

Krishna, Rachael (2018) There's an Online Harassment Campaign Underway Against People Advocating for Diversity in Comics. *BuzzFeed News*. Saatavilla: <<https://www.buzzfeednews.com/article/krishrach/comicsgate>> (linkki tarkistettu 16.3.2020).

Lacina, Bethany (2018) Who hates Star Wars for its newfound diversity? Here are the numbers. *The Washington Post* 6.9.2018. Saatavilla: <<https://www.washingtonpost.com/news/monkey-cage/wp/2018/09/06/who-hates-star-wars-for-its-newfound-diversity-here-are-the-numbers/>> (linkki tarkistettu 24.8.2020).

Lees, Matt (2016) What Gamergate Should Have Taught Us about the 'Alt-Right'. *The Guardian* 1.12.2016. Saatavilla: <<https://www.theguardian.com/technology/2016/dec/01/gamergate-alt-right-hate-trump>> (linkki tarkistettu 13.3.2020).

Lockhart, Eleanor Amaranth (2015) *Nerd/Geek Masculinity: Technocracy, Rationality, and Gender in Nerd Culture's Countermasculine Hegemony*. Väitöskirja, Texas A&M University. Saatavilla: <<http://hdl.handle.net/1969.1/155516>> (linkki tarkistettu 2.4.2020).

Lopez, Lori Kido (2012) Fan activists and the politics of race in *The Last Airbender*. *International Journal of Cultural Studies* vol. 15:5, 431–445. Saatavilla: <<https://doi.org/10.1177/1367877911422862>> (linkki tarkistettu 23.8.2020).

Manninen, Pekka A. (1995) *Vastarinnan välineistö. Sarjakuvaharrastuksen merkityksiä*. Tampere: Tampere University Press.

Massanari, Adrienne (2017) #Gamergate and The Fapping: How Reddit's Algorithm, Governance, and Culture Support Toxic Technocultures. *New Media & Society* vol. 19:3, 329–346. Saatavilla: <<https://doi.org/10.1177/1461444815608807>> (linkki tarkistettu 13.3.2020).

McArthur, J. A. (2009). Digital Subculture: A Geek Meaning of Style. *Journal of Communication Inquiry* vol. 33:1, 58–70. Saatavilla: <<https://doi.org/10.1177/0196859908325676>> (linkki tarkistettu 23.8.2020).

Meyer, Richard (2018) Iron Sights Graphic Novel. *Indiegogo*. Saatavilla: <<https://www.indiegogo.com/projects/iron-sights-graphic-novel/>> (linkki tarkistettu 16.3.2020).

Micheline, JA (2018) Comicsgate is the Latest Front in the Ongoing Culture Wars. *The Guardian* 11.9.2018. Saatavilla: <<https://www.theguardian.com/commentisfree/2018/sep/11/poison-comicsgate-racism-misogyny-take-a-stand>> (linkki tarkistettu: 26.4.2020).

Mortensen, Torill Elvira (2018) Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate. *Games and Culture* vol. 13:8, 787–806. Saatavilla: <<https://doi.org/10.1177/1555412016640408>> (linkki tarkistettu 13.3.2020).

Narcisse, Evan (2014) Bayonetta 2: The Kotaku Review. *Kotaku*. Saatavilla: <<https://kotaku.com/what-if-you-could-feel-good-all-the-time-thats-the-q-1645599059>> (linkki tarkistettu 13.3.2020).

Obama, Barack (2016) Remarks by the President at Reception in Honor of Women’s History Month. *Whitehouse.gov*. Saatavilla: <<https://obamawhitehouse.archives.gov/the-press-office/2016/03/16/remarks-president-reception-honor-womens-history-month>> (linkki tarkistettu 13.3.2020).

Pande, Rukmini (2018) *Squee from the Margins. Fandom and Race*. Iowa City: University of Iowa Press.

Plunkett, Luke (2014) We Might Be Witnessing The “Death of An Identity.” *Kotaku*. Saatavilla: <<https://kotaku.com/we-might-be-witnessing-the-death-of-an-identity-1628203079>> (linkki tarkistettu 13.3.2020).

Quinn, Zoë (2013) *Depression Quest*. Saatavilla: <<http://www.depressionquest.com/>> (linkki tarkistettu 30.4.2020).

Riesman, Abraham (2018) Comicsgate is a Nightmare Tearing Comics Fandom Apart – So What Happens Next? *Vulture*. Saatavilla: <<https://www.vulture.com/2018/08/comicsgate-a-comic-book-harassment-campaign-is-growing.html>> (linkki tarkistettu 16.3.2020).

Salter, Michael (2018) From geek masculinity to Gamergate: The technological rationality of online abuse. *Crime, Media, Culture* vol. 14:2, 247–264. Saatavilla: <<https://doi.org/10.1177/1741659017690893>> (linkki tarkistettu 23.3.2020).

Sandvoss, Cornel (2014) “I <3 Ibiza” Music, Place and Belonging. Teoksessa Mark Duffett (toim.) *Popular Music Fandom: Identities, Roles, and Practices*. London: Routledge, 114–145.

Saresma, Tuija (2017) Väkivaltafantasiat ja pelon politiikka: Sukupuolitettun ja sukupuolittavan verkkovihapuheen luontaa. Teoksessa Sanna Karkulehto & Leena-Maija Rossi (toim.) *Sukupuoli ja väkivalta: lukemisen etiikkaa ja politiikkaa*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura, 219–244. Saatavilla: <<https://doi.org/10.21435/skst.1431>> (linkki tarkistettu 30.3.2020).

Scott, Suzanne (2013) Fangirls in Refrigerators. The Politics of (In)visibility in Comic Book Culture. *Transformative Works and Cultures* vol. 13. Saatavilla: <<https://doi.org/10.3983/twc.2013.0460>> (linkki tarkistettu 10.3.2020).

Scott, Suzanne (2015) The Hawkeye Initiative. Pinning Down Transformative Feminisms in Comic-Book Culture Through Superhero Crossplay Fanart. *Cinema Journal* vol. 55:1, 150–160.

Scott, Suzanne (2020) *Fake Geek Girls: Fandom, Gender, and the Convergence Culture Industry*. New York: New York University Press Scholarship Online.

Shendruk, Amanda (2017) Analyzing the Gender Representation of 34,476 Comic Book Characters. *The Pudding*. Saatavilla: <<https://pudding.cool/2017/07/comics/>> (linkki tarkistettu 16.3.2020).

Simone, Gail (1999) *Women in Refrigerators*. Saatavilla: <<https://www.lby3.com/wir/>> (linkki tarkistettu 26.8.2020).

Stanfill, Mel (2018) The Unbearable Whiteness of Fandom and Fan Studies. Teoksessa Paul Booth (toim.) *A Companion to Media Fandom and Fan Studies*. Chichester, West Sussex: John Wiley and Sons, 305–317.

Stevens, J. Richard & van der Merwe, Rachel Lara (2018) The Imagined Communities of Toxic Puppies: Considering Fan Community Discourse in the 2015 Hugo Awards ‘Puppygate’ Controversy. *Participations: Journal of Audience & Reception Studies* vol. 15:1, 207–230.

Tocci, Jason (2009) *Geek Cultures: Media and Identity in the Digital Age*. University of Pennsylvania: ProQuest Dissertations Publishing. Saatavilla: <<https://search.proquest.com/docview/304979606?accountid=11774>> (linkki tarkistettu 13.4.2020).

Uusi suomen kielen sanakirja (1998) Toim. Timo Nurmi. Jyväskylä/Helsinki: Gummerus.

Varis, Essi (2016) Hyllyiltä ruutuihin ja ruuduista sydämiin. Sarjakuvahahmot muuttuvina elämästuotteina. Teoksessa Sanna Karkulehto, Tuuli Lähdesmäki & Juhana Venäläinen (toim.) *Elämykset kulttuurina ja kulttuuri elämyksinä. Kulttuurintutkimuksen näkökulmia elämystalouteen*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 120. Jyväskylän yliopisto, 275–312.

White II, Mark H. (2019) Star Wars Fandom Survey Part 1: Methods, Demographics, Validity Checks. Saatavilla: <<https://www.markhw.com/blog/sw-survey-pt1>> (linkki tarkistettu 26.8.2020).

Wingfield, Nick (2017) Feminist Critics of Video Games Facing Threats in 'GamerGate' Campaign. *The New York Times* 5.10.2017. Saatavilla: <<https://www.nytimes.com/2014/10/16/technology/gamergate-women-video-game-threats-anita-sarkeesian.html>> (linkki tarkistettu 13.3.2020).

Wofford, Taylor (2014) Is GamerGate About Media Ethics or Harassing Women? Harassment, the Data Shows. *Newsweek* 25.10.2014. Saatavilla: <<http://www.newsweek.com/gamergate-about-media-ethics-or-harassing-women-harassment-data-show-279736>> (linkki tarkistettu 13.3.2020).

Woo, Benjamin (2012) *Nerds!: Cultural Practices and Community-Making in a Subcultural Scene*. Väitöskirja, Simon Fraser University. Saatavilla: <<http://summit.sfu.ca/item/12376>> (linkki tarkistettu 16.3.2020).

Woo, Benjamin (2018) *Getting A Life. The Social Worlds of Geek Culture*. Montreal & Kingston: McGill-Queen's University Press.

Yhdistyneet kansakunnat (2015) Launch of the Broadband Working Group on Gender Report. Saatavilla: <<http://webtv.un.org/search/launch-of-the-broadband-working-group-on-gender-report/4506718502001/>> (linkki tarkistettu 13.3.2020).

Heidi Grönroos

Heidi Grönroos, FM, uskonto-
tiede, Turun yliopisto

MEDIAFANDOMIT, JULKISUUDEN HENKILÖIDEN FANITUS JA OSALLISTUVA KULTTUURI

Benedict Cumberbatchin ja Tom Hiddlestonin fandomit Tumblr- mikroblogipalvelussa

I want Tom Hiddleston to sweep me off my feet, okay? Preferably right now.
Tumblr-julkaisu

Tässä artikkelissa tutkin, miten mikroblogipalvelu Tumblrin mediafandomeissa fanitetaan julkisuuden henkilöitä. Mediafandomeissa tapahtuva julkisuuden henkilöiden fanitus on jäänyt fanitutkimuksen kentällä vähemmälle huomiolle. Keskityn tutkimaan näyttelijöiden Benedict Cumberbatchin ja Tom Hiddlestonin fandomien fanituksen tapoja ja merkityksiä. Artikkelissa tutustutaan tutkimuskohteena oleviin mediafandomeihin fanitutkimuksen klassikon, Henry Jenkinsin vuonna 1992 kehittämän osallistuvan kulttuurin teorian kautta.

Fanituskimus ja julkisuuden henkilöiden fanitus mediafandomeissa

Näyttelijät Benedict Cumberbatch (s. 1976) ja Tom Hiddleston (s. 1981) ilmestyivät suuren yleisön tietoisuuteen vuosina 2010 ja 2011. Erityisesti Cumberbatchin rooli Sherlock Holmesina BBC:n sarjassa *Uusi Sherlock* (2010–2017) ja Hiddlestonin rooli Marvel-supersankarielokuvien Loki-antagonistina/antisankarina (2011) tekivät heistä tunnettuja. Näyttelijöillä oli takanaan jo monia elokuva-, teatteri- ja tv-rooleja, mutta nämä kaksi nostivat heidät suuren yleisön tietoisuuteen ja sitä kautta erittäin suosituiksi fanituksen kohteiksi Tumblr-palvelun mediafandomeissa. Cumberbatch ja Hiddleston ovat tämän jälkeen näytelleet monissa suosituissa teoksissa (ks. *Imitation Game* [2014], *Dr. Strange* [2017], *Hollow Crown: Henry V* [2012] ja *High-Rise* [2016]). Dr. Strange-hahmon rooli, jonka Cumberbatch näyttelee Marvelin elokuvauniversumissa,



on ollut hyvin suosittu fandomeissa. Ikonisimpina rooleina fandomeille ovat silti säilyneet Loki ja Sherlock Holmes.

Artikkelini tutkimuskohteena ovat näiden näyttelijöiden fandomit Tumblr-palvelussa. Fandomilla tarkoitetaan tietyn kohteen (tv-sarja, kirja, elokuva, genre jne.) sitoutunutta ja aktiivista faniyhteisöä sekä yhteisön sisäistä kulttuuria ja sosiaalisia rakenteita (Jenkins 2010). Sanan kaksoismerkityksestä ja alan vakiintuneesta käytännöstä johtuen käytän artikkelissa alkuperäistermiä. Artikkelini ei käsittele yleisellä tasolla kaikkea julkisuuden henkilöiden fanitusta, vaan se keskittyy erityisesti mediafandomeihin.

Mediafandomit ovat fandomeita, joiden fanituksen kohteena toimivat erilaiset mediatuotteet, kuten elokuvat, tv-sarjat, kirjat ja sarjakuvat. Nämä fandomit ovat olleet suosittu tutkimuskohde fanitutkimuksessa jo vuosikymmeniä. Faniien ja fandomien toimijuuteen, fanituksen kohteiden merkityksiin, fanituotannon ja faniuden ilmaisuun eri muotoihin ja näiden tarkoituksiin on aiemmassa tutkimuksessa perehdytty laajalti (ks. Booth 2015; Gray, Sandvoss, & Harrington 2017; Hills 2002; Jenkins 1992; Nikunen 2008). Fanitutkimuksessa vähemmälle huomiolle on kuitenkin jäänyt mediafandomien mediatuotteissa esiintyvien ja työskentelevien ihmisten, kuten näyttelijöiden, fanittamisen tutkiminen (Duffet 2014, 163).

Julkisuuden henkilöiden fanittamista tutkitaan kyllä paljon monilla tieteenaloilla, mutta perehtyminen siihen, miten mediafandomit fanittavat julkisuuden henkilöitä, on jäänyt vähemmälle. Myöskään tarkoituksellista perehtymistä osallistuvaan kulttuurin ei juuri löydy. (Ks. läheistä tutkimusta: Pignetti 2018; Luetkenhaus & al. 2019). Tapoja, joilla mediafandomit fanittavat fiktiivisiä hahmoja, on sen sijaan tutkittu (ks. Cicci 2017; Sihvonen & Wik 2017; Välisalo 2017).

Alan tutkimusta tehdään paljon erityisesti musiikkifandomeista sekä yleisesti julkisuus- ja tähtikulttuurista. Keskiössä näissä tutkimuksissa ovat usein tähteyden ja julkisuuden merkitykset ja vaikutukset. Erityistä huomiota annetaan myös henkilöiden fanituksen vaikutuksista identiteetin muodostumiseen. (Ks. erityisesti: Dryer 1986; Cavicchi 1998; Marcus 2019; Söderholm 1990; Saarikoski 2009; Nikunen 2008.) Syy tälle puutteelle voi löytyä fanitutkimuksen historiasta ja sen vaikutuksista.

Vuonna 1992 Henry Jenkins julkaisi teoksen *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, joka muutti fanitutkimuksen paradigmaa. Näkökulma siirtyi faniien näkemisestä hysteerisinä tai epänormaaleina heidän luovuutensa, aktiivisuutensa, osallistuvuutensa ja yhteisöllisyytensä korostamiseen. Painopiste siirtyi Jenkinsin esille nostaman osallistuvan kulttuurin¹ (*participatory culture*) tutkimiseen. (Duffet 2014, 163–165; Duits, Reijnders & Zwaan 2014, 1–2; ks. myös Duffet 2013 4–17; Fiske 1989; Bacon-Smith 1991.) Osallistuva kulttuuri voidaan määritellä seuraavasti:

Osallistuva kulttuuri on kulttuuri, joka tarjoaa alhaisella kynnyksellä mahdollisuuden luovaan ilmaisuun, kanssakäymiseen muiden ihmisten kanssa, vahvan tuen luomiseen ja jakamiseen sekä epävirallisen mentorointisuhteen, jossa kokenemmat jäsenet välittävät tietoa uusille jäsenille. Osallistuvassa kulttuurissa sen jäsenet kokevat, että heidän panoksellaan on väliä ja he tuntevat jonkinasteista sosiaalista yhteyttä toisiinsa (Boyd, Itō & Jenkins 2015, 4).²

Muutoksen ansiosta fanit alettiin nähdä aktiivisena osana mediakulttuuria ja -tuotantoa. Tätä näkökulmaa ei ole kuitenkaan hyödynnetty kaikissa fanitutkimuksen puolissa, kuten mediafandomien harjoittaman julkisuuden

1 Termi *participatory culture* on suomennettu käyttäjästä riippuen eri tavoin. Valitsin käännöksen osallistuva kulttuuri, koska se korostaa ilmiön osallistujalähtöistä merkitystä (ks. Huttunen 2016; Turtiainen & Östman 2009; Heimo, Lukin & Savolainen 2020).

2 "A participatory culture is a culture with relatively low barriers to artistic expression and civic engagement, strong support for creating and sharing one's creations, and some type of informal mentorship whereby what is known by the most experienced is passed along to novices. A participatory culture is also one in which members believe their contributions matter, and feel some degree of social connection with one another (at the least they care what other people think about what they have created)." [Kaikki käännökset omia.]

henkilöiden fanituksen tutkimuksessa. Mahdollinen syy tälle on, että kyseistä fanitusta ei ole yhdistetty osallistuvan kulttuurin tapoihin. Mediatuotteiden fandomit ovat nousseet fanitutkimuksessa nokkeliksi, valveutuneiksi ja aktiivisiksi osallistujiksi, mutta tämä muutos ei kuitenkaan ole tavoittanut täysin näiden fandomien julkisuuden henkilöitä fanittavaan puoleen. (Duffet 2014, 163–167; ks. myös Fathallah 2018.) Tähän saattaa olla syynä se, että mediatuotteiden³ fandomit irrotetaan usein julkisuuden henkilöiden fanituksesta ja käsitellään vain tuotteiden faneina. Fanittaminen rajoittuu kuitenkin vain harvoin pelkkään tuotteeseen. Fanien kiinnostus ”valuu” usein itse tuotteesta sen luojiin. (Hills 2014, 16.)

Keskityn artikkelissani mediafandomien harjoittamaan julkisuuden henkilöiden fanitukseen. Tutkimuskohteenani ei ole fanien identiteettien rakentuminen tai tähteyden palvonta. Perehdyn sen sijaan osallistuvan kulttuurin ilmenemiseen mediafandomien harjoittamassa näyttelijöiden fanituksessa sekä persoonakuvien rakennuksen tapaan ja niiden merkityksiin. Tutkimuskysymykseni on, miten Jenkinsin määrittelemä osallistuva kulttuuri ilmenee näyttelijöiden Tumblr-mediafandomeissa. Tutustuin jo pro gradu -tutkielmassani (Grönroos 2016) Benedict Cumberbatchin ja Tom Hiddlestonin fandomien fanituksen tapoihin ja niiden merkityksiin. Jatkan aihetta uudella tutkimuksella, jossa keskityn erityisesti syventämään Jenkinsin kehittämää osallistumisen kulttuurin teoriaa. Cumberbatchin ja Hiddlestonin Tumblr-fandomien kautta laajennan teorian koskemaan myös julkisuuden henkilöiden fanitusta. Vaikka julkisuuden henkilöiden fanitusta tutkitaan paljon, eivät kaikki fanit ja fandomit toimi samoin. Esimerkiksi musiikkifandomiin, tai yleisesti julkisuuden henkilöiden fanitukseen keskittyvää, tutkimusta ei voida soveltaa muihin fandomeihin.

Aineisto ja tutkimusmenetelmät

Käytän artikkelissa tapausesimerkkeinä julkisuuden henkilöiden fanituksesta näyttelijöiden Cumberbatchin ja Hiddlestonin Tumblr-fandomeja. Tumblr valikoitui aineiston keruualustaksi, koska mediafandomit ovat keskittyneet suurimmaksi osaksi juuri sinne. Tumblr tarjoaa myös kattavasti erilaisia julkaisutyyppisiä, kuten tekstiä, kuvia, fanituotantoa ja gif-animaatioita. Tutkimusaineisto koostuu aikavälillä 1.9.2015–31.1.2016 ja 1.2.2018–1.4.2019 kerätystä aineistosta.⁴ Olen kerännyt aineiston käyttäen Tumblrin hakutoimintaa. Hakusanoina käytin ”Benedict Cumberbatch”, ”Tom Hiddleston”, ”Cumberbitches”, ”Cumbercollective” ja ”Hiddlestoners”. Tumblrin hakutoiminto perustuu aihetunnisteisiin, eivätkä hakutulokset yksinään tarjoa kaikkia mahdollisia julkaisuja aiheesta. Hain aineistoja myös hakutulosten kautta. Löytyneet tulokset johdattivat uusien blogien ja julkaisujen luokse, jotka eivät hakutuloksissa välttämättä tulleet esiin.

Artikkelin aineistot koostuvat kahdesta sadasta Tumblrista kerätystä ja tallennetusta julkaisusta ja blogista. Aineisto jakautuu tasaisesti puolet Cumberbatchia ja puolet Hiddlestonia koskeviin julkaisuihin. Tämän lisäksi seurasin keräysaikoina hakusanoja aktiivisesti pysyäkseen ajan tasalla fandomeissa tapahtuvista trendeistä. Julkaisut sisältävät kuvia fanituksen kohteista, kommentteja, analyysoivia tekstejä, fanituotantoa ja keskustelua fanien välillä. Tumblrissa yksi julkaisu voi kattaa montaa mainituista sisällöistä. Esimerkiksi jaettu kuva tekstillä, johon on kertynyt monta kommenttia, tai fanituotantoa, jonka keskusteluun on liitetty uusia kuvia ja analysointia. Julkaisut ja blogit

3 Mediatuotteilla viitataan tässä yhteydessä elokuviin, kirjoihin, tv-sarjoihin, sarjakuviin ja muihin vastaaviin tuotteisiin.

4 Aikavälillä 1.9.2015–31.1.2016 kerätty aineisto oli myös osa pro gradu -tutkielmaani.

on valittu aineistoon niiden suosion sekä bloggaajien aktiivisuuden perusteella. Suosiolla tarkoitan esiintymistiheyttä, jakamisen määriä ja näkyvyyttä hakutuloksissa. Cumberbatchiin ja Hiddlestoniin liittyvien julkaisujen lisäksi aineistot koostuvat vertailuaineistosta. Vertailuaineiston koostin muiden tunnettujen mediafandomien julkaisuista. Hakusanoina tähän on käytetty esimerkiksi ”Chris Hemsworth”, ”Supernatural”, ”Avengers” ja ”Dr. Who”. Vertailuaineiston kohteet valikoituivat kohteiden fandomien aktiivisuuden perusteella. Kyseessä ovat mediafandomeissa suuressa suosiossa olevat sarjat sekä näyttelijät.

Tutkimuskohteenani ovat kirjoitetut ja kuvia hyödyntäen ilmaistut ajatukset. Aineisto ei koostu vain verbaalisista julkaisuista. Visuaalisten välineiden avulla ilmaistut kokemukset ja merkitykset ovat olleet samanarvoisessa asemassa aineistojen keruu- ja analysointivaiheessa. Olen teemoittanut aineistosta sisällönanalyysia käyttäen erilaisia faniuden ilmaisun tapoja. Esiin nousseita tapoja olivat mm. fanituotanto, suora tunteiden ilmaisu, kommentit ja keskustelut fanituksen kohteesta. Etsin myös hermeneuttista menetelmää hyödyntäen fandomin ja fanittamisen merkitysten ilmaisuja. Hermeneuttisessa menetelmässä aineistoa luetaan ja tulkitaan toistuvasti syventämällä jokaisella lukukerralla ymmärrystä tutkimuskohteesta. Kokonaisuutta tulkitaan lähiluvun avulla ja toistuva uudelleen tulkitseminen luo laajan ymmärryksen aiheesta (ks. Zimmerman 2015).

Käytän osallistuvan kulttuurin määrittelyssä apunani Jenkinsin alkupe- räisiä argumentteja faniuden tapojen merkityksistä. Vaikka fanitutkimuksen kentällä on tarjolla paljon erilaisia teorioita ja näkemyksiä, Jenkinsin teoria on pysynyt fanitutkimuksen klassikkona, jonka perusteoriat pätevät yhä. Teorian kautta pystyn perustelemaan, miten julkisuuden henkilöitä fanittavat mediafandomit ovat yhtä lailla aktiivinen osa mediafandomien perhettä. Keskittämällä tutkimuksen teoreettisen viitekehyksen yhteen, yhä perusajatuksiltaan pätevään teoriaan pysyy tutkimusasetelma selkeänä sekä artikkeli selkolukuisena ja pituudeltaan siedettävänä.

En käsittele artikkelissani osallistuvan kulttuurin historiaa tai sen suhdetta nykymaailmaan. Osoitan sen sijaan myös julkisuuden henkilöiden fandomien kuuluvan tämän teorian piiriin. Tästä syystä katson perustelluksi käyttää analyysini apuna tätä alkuperäistä osallistuvan kulttuurin lähdeteosta. Jenkins on käsitellyt osallistuvaa kulttuuria myös myöhemmin, ja sen motivaatiot, ilmentymistavat ja mahdollisuudet ovat muuttuneet vuosikymmenien aikana (ks. Boyd Ito & Jenkins 2015; Jenkins 2018; 2006a; 2006b). Teorian ydin ei silti ole muuttunut, vaan sitä on sovellettu vastaamaan uusia jakamisen, kuluttamisen ja kommunikoinnin tapoja.

Cumberbitches/Cumbercollective ja Hiddlestoners Tumblr-blogipalvelussa

Tumblr on vuonna 2007 perustettu mikroblogipalvelu, johon kuka tahansa voi tehdä oman bloginsa luomalla tilin. Tilin luontiin ei tarvita kuin sähköpostiosoite ja ainoa tunnistetieto, jota pyydetään, on ikä. Palvelu on erityisesti erilaisten mediafandomien suosiossa (Hillman, Neustaedter & Procyk 2014, 4). Syynä tähän voi olla se, että Tumblr mahdollistaa toimintatavallaan laajojen fandomien muodostumisen, yhteydenpidon ja sulautumisen (Moitra & Pande 2017). Muihin sosiaalisen median alustoihin verrattuna Tumblr kunnostau-

tuu myös erityisesti uusien käyttäjiksi ryhtyneiden fanien sopeuttamisessa yhteisöön ja sen tapoihin (Thomas 2013).

Fandomien jäsenet kertovat itse syiksi Tumblrin suosioon fanituksen kohteista tarjolla olevan materiaalin, kuvien julkaisumahdollisuuden, aikuismateriaalin⁵ sallimisen sivustolla ja sen, että sekä kommentteja että gif-animaatioita voi lisätä samaan julkaisuun.⁶ Tumblrin on myös liitytty ilman faniutta, mutta siellä löydetyn materiaalin takia kiinnostus on noussut ja käyttäjästä on tullut fani ja fandomin jäsen. (Hillman & Neustaedter 2014, 4–5.) Fandomien jäsenet ovat kuvailleet syiksi liittyä ja pysyä Tumblrissa myös vahvan yhteisyyden tunteen, rakkauden yhteisöön ja mahdollisuuden keskustella ja ”obsessoitua” fanituksen kohteesta (Hillman & al. 2014, 4). Huolimatta Tumblrin suosiosta mediafandomien joukossa on sen toimintatapoihin ja yhteisöihin keskittyvää tutkimusta tehty vähän verrattuna muissa samankaltaisissa alustoissa kuten Facebookissa tai Twitterissä tehtyyn tutkimukseen (Attu & Terras 2017, 1). Aihetta ovat tutkineet muun muassa Hillman, Neustaedter & Procyk (2014), Hillman & Neustaedter (2014), sekä Matthews (2018) (ks. myös Morimoto & Stein 2018; Sihvonen & Wik 2017; Booth 2015).

Valitsin Cumberbatchin ja Hiddlestonin fandomit tutkimuskohteeksi niiden aktiivisuuden ja intensiivisyyden takia. Aineiston keruuvaiheessa kyseiset fandomit olivat selkeästi aktiivisimmat henkilöihin keskittyvät mediafandomit Tumblrissa (ks. Grönroos 2016, 36). Tilanne on hieman muuttunut ja esimerkiksi näyttelijöiden Chris Hemsworthin (s. 1983) ja Tom Hollandin (s. 1996) fandomit ovat nousseet viimeisen parin vuoden aikana. Tästä huolimatta Cumberbatchin ja Hiddlestonin fandomit ovat pysyneet aktiivisina näiden vuosien aikana ja he erottuvat yhä joukosta vahvoilla ilmaisutavoillaan (ks. Grönroos 2016, 36–37).

Tutkimuskohteena olevat fandomit ovat nimenneet itsensä Cumberbitches ja Hiddlestoners. Fandomin nimeäminen ei ole vain näille ryhmille uniikki tapa, vaan esimerkiksi televisiosarja *Dr. Whon* fandom kutsuu itseään nimellä Whovians, *Star Trek* -sarjan ja -elokuvien fandom on nimeltään Trekkies. Cumberbatchin fandomissa on nousussa myös itse näyttelijän ehdottama vaihtoehto Cumberbitcheille: Cumbercollective. Cumberbatch on muutamissa haastatteluissa (ks. Nianias 2015) ilmaissut, että nimi Cumberbitches (suoraan käännettynä Cumbernartut tai Cumberakat) tuntuu hänestä epämukavalta ja hän toivoisi fanien valitsevan feministisemmän nimen. Todennäköisesti tämän takia ainakin osa faneista on alkanut nimittää itseään Cumberbatchin ehdottamalla Cumbercollective nimellä. Toiset fanit tunnistautuvat molemmilla edellä mainituilla nimillä, toiset vain jommallakummalla.

Oman nimen valitseminen fandomille osoittaa näiden yhteisöjen tuntevan yhteisöllisyyttä ja halua erottautua ryhmäksi. Nimi yhdistää fandomin jäsenet ja erottaa heidät fandom-kulttuurin ulkopuolisista ihmisistä. Yhteisen nimen omaksuminen viestittää ulkopuolisille tiettyyn ryhmään kuulumista ja toisaalta ryhmän jäsenille sen sisäisten tapojen omaksumista ja yhteisen kiintymyksen jakamista. On syytä huomioda, että kaikki fanit eivät omaksu nimityksiä, sillä ne saatetaan nähdä stereotyyppioita ylläpitävinä (Pearson 2005, 98).

Fanituotanto: fanifiktio, ”kuvittele”-kirjoitukset, fanitaide ja kuvien muokkaus

Fanifiktio ja fanitaide ovat suosittuja ja vanhoja fanituotannon ja faniuden ilmaisemisen tapoja sekä tärkeä osa osallistuvan kulttuurin tavoissa, sillä ne

5 Aikuismateriaalilla tarkoitetaan eroottisia sekä suoraan pornografisia fanituotantoja (fanitaide, fanifiktio jne.)

6 Tumblr muutti käyttöehtojaan syksyllä 2018, ja 17.12.2018 alkaen kaikki aikuismateriaalia sisältävät julkaisut kiellettiin. Päätöksellä on erittäin todennäköisesti ollut tai tulee olemaan vaikutuksia Tumblrin asemaan fandomien ensisijaisena julkaisualueena johtuen aikuismateriaalin tärkeydestä fanituotannossa. Vaikutuksista ei ole vielä artikkelin kirjoittamisen hetkellä tilastoja tai tutkimustietoa.

toimivat välineinä fanituksen kohteen uudelleenkirjoittamisessa (Jenkins 2012, 279–280). Fanifiktiolla tarkoitetaan fanien fanituksen kohteesta kirjoittamia tarinoita, kun fanitaiteessa taas on kyse fanien tuottamasta, ei-ammattillisesta fanitusten kohteista tehdystä visuaalisesta taiteesta. Fanituotantoa julkaistaan ja jaetaan aktiivisesti Tumblrissa, ja tämä pätee myös Cumberbatchin ja Hiddlestonin fandomeihin.

Selvästi suosituimpia aiheita fanifiktiossa ja -taiteessa ovat romanttiset ja eroottiset teemat, erityisesti slash-lajityyppi.⁷ Slash ei ole vain Cumberbatchin ja Hiddlestonin fandomien parissa suosittu lajityyppi, vaan kyseessä on vanha ja erittäin suosittu teema fanituotannossa. Slashia esiintyy niin fiktiivisten hahmojen, kuin ”oikeiden” ihmisten fanituotannossa. Slash-aiheiden suosioon ovat perehtyneet mm. Henry Jenkins (1992), Matt Hills (2002) ja Lucy Neville (2018). Muita suosittuja teemoja ja lajityyppejä Tumblrissa näkyvässä fanituotannossa ovat humoristiset sekä synkkiä teemoja, kuten väkivaltaa ja mielenterveysongelmia esittävät tuotannot.

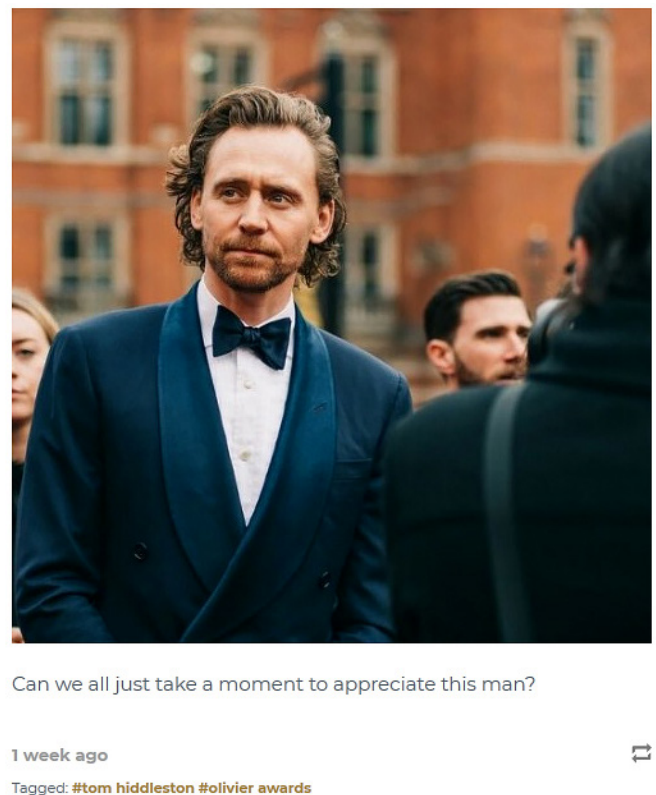
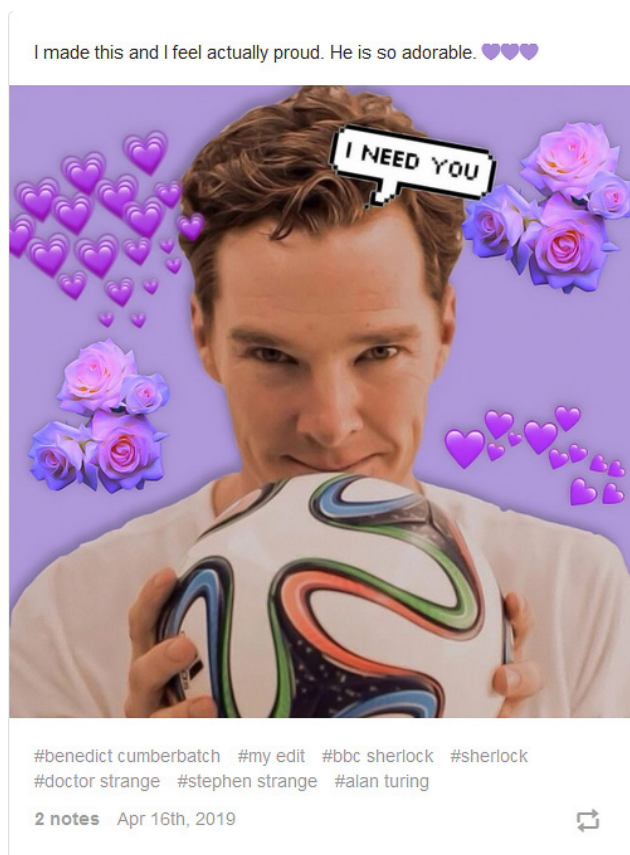
Tumblrissa esiintyy myös fanifiktio alalajiksi luokittelemani kuvitteletekstien (*imagine*) kirjoittamisen ja jakamisen tapa. Kuvitteletekstit ovat usein lyhyitä, muutamien virkkeiden pituisia pieniä tarinoita. Hyviä esimerkkejä kuvitteleteksteistä ovat muuan muassa nämä Tumblrista löytyvät tekstit: ”Kuvittele Benedictin olevan hullaantunut sinusta”⁸ ja ”Kuvittele Tom Hiddlestonin katsomassa sinua, kun riisuudut”⁹. Pidempää, muutaman kymmenen – muutaman sadan sanan pituisia kuvitteletekstejä esiintyy myös, mutta

7 Fanifiktio yhteydessä slash tarkoittaa lajityyppiä, jossa tarinassa esiintyvät hahmot (joko fiktiiviset tai oikeat) on kirjoitettu edustamaan seksuaalivähemmistöön kuuluvia henkilöitä riippumatta hahmojen/ihmisten oikeasta seksuaalisesta suuntautumisesta. Sana slash juontaa juurensa vanhaan fanifiktioyhteisöiden tapaan merkitä homoseksuaalisen parin esiintyminen tarinassa erottamalla esiintyvien hahmojen listassa nimet kautta- viivamerkillä, esimerkiksi Kirk/Spock. (Jenkins 2012, 186.)

8 ”Imagine Benedict being smitten by you.”

9 ”Imagine Tom Hiddleston watching you undress for him.”

10 Sinäkertoja on kertojamalli, jossa kertoja kertoo tarinaa käyttämällä pronominia sinä. Tekstin lukija lukee tarinaa ikään kuin hän itse kokisi sitä. (Nordquist 2015, www.grammar.about.com, viitattu 4.4.2016.)



Kuva 1 (vasemmalla). Muokattu kuva Cumberbatchista. Lähde: tumblr.com.

Kuva 2 (oikealla). Kommentti kuvaan Tom Hiddlestonista. Lähde: tumblr.com; <https://twitter.com/MastercardUK>. Kuvakaappaukset otettu 16.4.2019.

lyhyet tekstit ovat yleisimpiä. Kuvittele-teksteissä esiintyvät samat aiheet kuin muussa fanituotannossa. Huomattava enemmistö edustaa romanttisia ja eroottisia teemoja. Skenaariot on usein kirjoitettu sinä-kertojamallilla¹⁰, joka asettaa lukijan läheiseen suhteeseen fanituksen kohteen kanssa. Teksteille omistautuneet blogit saavat myös seuraajiltaan aihetoivomuksia, joita toteutetaan mahdollisuuksien mukaan. Kirjoitettua aihetta saatetaan havainnollistaa kuvamateriaaleilla tekstin kohteesta.

Alkuperäisen fanitaiteen luomisen lisäksi fanit harrastavat jo olemassa olevien kuvien muokkausta. Lähdemateriaalina muokkaukselle toimivat valokuvista, tv-sarjoista ja elokuvista poimitut kuvakaappaukset. Kuvien muokkauksessa tässä yhteydessä ei ole kyse alkuperäisen kuvan kokonaisvaltaisesta muuttamisesta. Sen sijaan fanit yhdistelevät olemassa olevia kuvia uusiksi kokonaisuuksiksi. Yhdistelmissä on kyse joko pidettyjen kuvien yhdistämisestä esteettiseksi kokonaisuudeksi tai erilaisten humorististen kuvien tai kuvasarjojen luomisesta. Fanit voivat esimerkiksi ottaa kuvakaappauksia haastatteluista ja luoda niiden avulla fiktiivisen keskustelun ihmisten ja hahmojen välille tai liittää kuviin pieniä efektejä. Kuvien tarkoituksena on toimia humoristisena, esteettisenä tai tunnereaktiota kuvaavana. (Kuva 1.)

Erilaiset fanituotannon muodot ovat tärkeä osa osallistuvan kulttuurin ilmenemistä fannomeissa. Niiden avulla uudelleen kirjoitetaan ja luodaan yhteistä käsitystä fanituksen kohteesta. (Jenkins 2012, 279–280.) Fanituotannolla on myös rooli myöhemmin käsiteltävissä metateksteissä persoonakuvien vahvistajana ja ylläpitäjänä.

Kuvien, lainausten ja gif-animaatioiden jako ja kommentointi

Tumblrin suosituin fanittamisen tapa on erilaisten kuvamateriaalien jakaminen ja kommentointi. Tavallisten valokuvien lisäksi jaetaan gif-animaatiota ja aiemmin mainittuja fanien muokkaamia kuvia. Kommentointi taas on pääasiallisesti erilaisten tunnekokemusten, kehuja ja arvostuksen ilmaisua sekä analysointia. Fanituksen kohteita kuvaavan materiaalin jakamista ja julkaisua harjoitetaan lähes kaikissa blogeissa, joiden omistajat tunnustautuvat faneiksi. Kuvia jaetaan ilman kommentteja sekä kommenttien kanssa. Fandomit jakavat sekä uusia että vanhoja kuvia fanitusten kohteistaan. Viimeksi ilmestyneitä kuvia (esimerkiksi lehtikuvaus tai pr-tapahtuma) jaetaan aina eniten ja ne päätyvät levitykseen Tumblrissa erittäin nopeasti.

Kuvia löydetään ja jaetaan monista eri lähteistä. Fandomit löytävät materiaalia aikakauslehdistä, elokuvista ja televisiosarjoista jaetuista ”kulissien takaa”-materiaaleista, virallisista promootiokuvista, fanien ottamista kuvista, näyttelijöiden itse sosiaaliseen mediaan julkaisemista ja julkisista esiintymisistä otetuista kuvista. Huomattavaa on, että niin sanotut paparazzikuvat, eli virallisten tilaisuuksien ulkopuolella, usein yksityiselämässä otetut kuvat päätyvät harvoin jakoon. Osa faneista myös ilmaisee paheksuntaansa paparazzikuvia jakavia bloggaajia kohtaan ja vetoaa omissa julkaisuissaan, etteivät muut jakaisi niitä. Faneilla ja fannomeilla on selvä kirjoittamaton eettinen koodisto koskien fanituksensa kohteiden yksityisyyden kunnioittamista.

Kuvien kommentit koostuvat erilaisten positiivisten tunnekokemusten ilmaisuista sekä ihailun ja arvostuksen ilmaisemisesta (kuva 2). Ulkonäköön ja olemukseen liittyvät kommentit ovat yleisimpiä, mutta myös ammattitaitoa, tekoja ja tapoja kommentoidaan paljon. Kommentointi voidaan jakaa karkeasti kahteen: kuvissa esiintyvien tapahtumien tai tekojen aiheuttamien

10 Sinäkertoja on kertojamalli, jossa kertoja kertoo tarinaa käyttämällä pronominia sinä. Tekstin lukija lukee tarinaa ikään kuin hän itse kokisi sitä. (Nordquist 2015, www.grammar.about.com, viitattu 4.4.2016).

tunnereaktioiden ilmaisu sekä suora ulkonäön kommentointi. Molemmissa kommentointitavoissa käytetään hyvin vahvoja adjektiiveja ja ilmaisia tunteiden viestittämiseen. Tunnekokemuksen ilmaisun apuna käytetään esimerkiksi negaatioita, kirosanoja ja fyysisten kokemusten kuvailua, kuten esimerkiksi tässä kommentissa Tom Hiddlestonista: ”Miten voit katsoa Tom Hiddlestonia tulematta raskaaksi välittömästi. Siis en saa henkeä.”¹¹ Viesteissä ilmaistaan joskus jopa fanituksen kohteen aiheuttavan, hyvässä mielessä, fyysistä kipua tai muuta epämukavuuden tunnetta viestin kirjoittajalle. Cumberbatchista on sanottu muun muassa näin: ”Tuo pieni virne tulee olemaan loppuni.”¹²

Näyttelijöistä tarjolla olevien erilaisten kuvamateriaalien lisäksi fanit jakavat myös lainauksia heidän sanomisistaan. Fanit löytävät ja poimivat lainauksia lehdistötilaisuuksista, tv-, radio- ja lehtihaastatteluista, muista videomateriaaleista (fanien ottamat videot), fanitapaamisista ja näyttelijöiden itse julkaisemista lähteistä (sosiaalinen media). Lainauksia jaetaan joko pelkkinä teksteinä tai kuvien yhteydessä. Kuvat saattavat olla tilaisuudesta tai hetkestä, jolloin lainaus on sanottu, tai liitetty lainaukseen muusta lähteestä kuvittamistarkoituksessa. Yleisimmin jaetut lainaukset liittyvät Cumberbatchin ja Hiddlestonin elämänfilosofioihin tai tuotantoon. Yksi monia jakoja saanut lainaus on Benedict Cumberbatchin kommentti: ”Tulet ja lähdet maailmasta samalla tavalla, yksinään. Sen takia olen päättänyt elää epätavallista elämää (Sacks 2013).”¹³

Seuraavaksi suosituimpana lainausten jakotyyppinä ovat Cumberbatchin ja Hiddlestonin ulkonäöstään, tavoistaan ja elämästään kertovat sanomiset, kuten Tom Hiddlestonin paljastus: ”Mikä on salainen paheeni? Totuus on, etten koskaan salaile paheitani.” (Sorren 2014.) Cumberbatchin ja Hiddlestonin sanomisten lisäksi fanit jakavat muiden ihmisten, usein toisten näyttelijöiden, ajatuksia ja mielipiteitä Cumberbatchista ja Hiddlestonista. Elokuvan *King Kong: Skull Island* (2017) Ohjaaja Jordan Vog-Robertsin kommentti Hiddlestonin kanssa työskentelystä on erittäin suosittu jakamisen kohde Tumblrissa. ”Tomin lähellä on erittäin turhauttavaa olla, koska hän on pitkä ja komea ja tietää paljon kaikesta. Joskus hän välittää liikaa, mutta häntä ei voi olla rakastamatta.” (Klassen 2017.) Lainauksen ja kuvamateriaalien jakaminen, julkaisu ja kommentointi toimivat välineenä fandomin tunnekokemusten uudelleen kokemiseen ja fandomin yhteisten mielikuvien vahvistamiseen ja rakentamiseen (ks. Jenkins 2012; Grönroos 2016, 54–56, 60–64).

Persoonakuvien rakennus

Kaikki käsitellyt fanituksen tavat ovat yleisiä kaikissa mediafandomeissa. Kuvittele-tekstit ja lainausten jaot ovat erityisesti Tumblrissa näkyviä tapoja, mutta nekaan eivät rajoitu vain näiden näyttelijöiden fandomeihin. Näyttelijöiden fanituksessa esiintyy myös oma tapansa, jo johdannossa mainittu persoonakuvien rakennus. Kyseessä on yksi fanituksen tapa, joka erottuu omana ilmiönään muiden tapojen joukossa. Tapaan ei ole fanitutkimuksessa kiinnitetty tästä näkökulmasta aiemmin huomiota, joten kyseessä on oma termi ja määritelmäni.

Persoonakuvien rakennus on tapa, jossa fandomin jäsenet muodostavat yhteisen ajatuksen siitä, millainen ihminen fanituksen kohde on. Mielikuvat muodostetaan kommentoimalla ja analysoimalla henkilöistä jaettua ja julkaistua materiaalia. Yhteisö jakaa julkaisuja ja analysoi niiden pohjalta, millaisia ihmisiä fanituksen kohteet ovat. Tähän tarkoitukseen käytetään

11 "How do you not look at Tom Hiddleston and not immediately get pregnant. Like bitch I can't breathe."

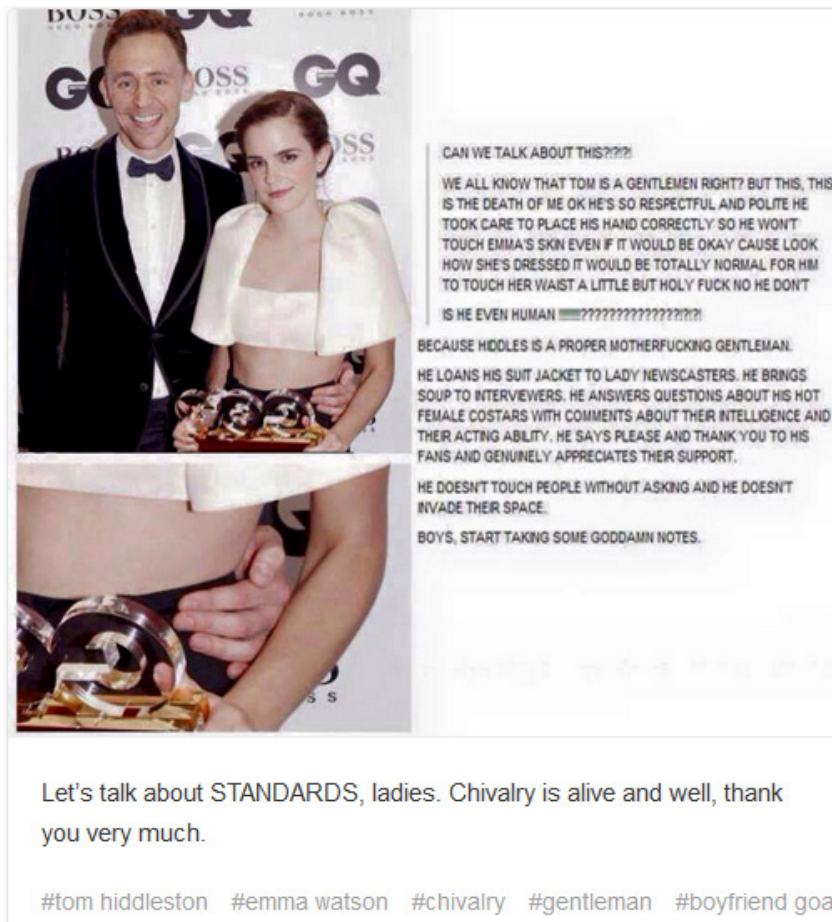
12 "That little grin will be the end of me."

13 "It taught me that you come into this world as you leave it, on your own. It's made me want to live a life slightly less ordinary."

vain materiaaleja, jotka ovat ”aidoista” tilanteista tai luotettavina pidettyjen lähteiden antamaa tietoa. Haastattelut, suorat lainaukset, julkiset esiintymiset ja fanitapaamiset käyvät mielikuvien rakentamisen pohjaksi. Tällaisia ovat esimerkiksi haastattelut, joissa Cumberbatch ja Hiddleston ilmaisevat arvojaan ja mielipiteitään tai puhuvat itsestään, sekä uutiset heidän hyväntekeväisyys- ja aktivistitoiminnastaan.

Persoonakuvien päätelmien pohjaksi riittävät myös pelkät kuvat, joissa näyttelijät osoittavat heihin fanien silmissä liitettyjä ominaisuuksia. Esimerkiksi kuvat, joissa Cumberbatch ja Hiddleston ovat vuorovaikutuksessa kollegoidensa, faniensa tai muiden läheistensä kanssa, voivat toimia pohjana ja erityisesti vahvistuksena päätelmille. Sen sijaan esimerkiksi aikakauslehtiä varten otetut kuvat eivät käy tähän tarkoitukseen, sillä kuvat on otettu lavastetuissa tilanteissa. Tällaiset kuvat ovat silti suosittuja esteettisten ominaisuuksiensa vuoksi. (Kuva 3.)

Pohjana päätelmille voi joissakin tapauksissa olla myös toisen käden tieto, jolloin kyseessä on usein fanin kertomus fanikohtamisesta tai media-alan ihmisen kokemus työskentelystä Cumberbatchin tai Hiddlestonin kanssa. Samoin kuin kuvien jaossa, myös tässä pätee jo aiemmin mainittu fanien periaate paparazzien ja niin sanotun keltaisen lehdistön tarjoamien kuvamateriaalien



Kuva 3. Fanit analysoivat kuvasta todisteita Hiddlestonin herrasmiehen persoonasta. Lähde: tumblr.com; Rexfeatures 2013. Kuvakaappaus otettu 16.4.2019.

käytöstä. Näistä lähteistä peräisin olevat materiaalit eivät kelpaa faneille ja fandomeille, eivätkä ne toimi osana persoonakuvien rakennusta.

Itse analysointi tapahtuu kirjoittamalla jaettuun julkaisuun ajatuksia siitä, mitä kyseinen teko tai sanottu asia kertoo ihmisistä. Kirjoitusten tyyli vaihtelee analysoivasta toteavaan. Kyseessä ei siis ole pelkästään luova tapa, vaan mielikuvia myös ylläpidetään ja vahvistetaan jatkuvasti fandomin sisällä. Fanit poimivat analysoitavaksi materiaaleja, joissa he näkevät merkkejä ja todisteita olettamastaan käytöksestä. Cumberbatchin ja Hiddlestonin fando-meissa suosittuja jakamisen kohteita ovat muun muassa julkaisut, joissa he käyttäytyvät liioitellun kohteliaasti. Fanit poimivat jaettavaksi juuri ne kohdat esiintymisistä, joissa nämä piirteet korostuvat.

Mielikuvat Cumberbatchin ja Hiddlestonin persoonista ovat hyvin samankaltaisia, mutta niissä on myös vivahde-eroja. Yhteisiä piirteitä, joita fandomit heihin liittävät, ovat kohteliaisuus, ”englantilaisen herrasmiehen” piirteet, fanien arvostus ja valveutuneisuus. Fandomit pitävät sekä Cumberbatchia että Hiddlestonia hyvinä ihmisinä, jotka kohtelevat kanssaihmissä, fanit mukaan lukien, tasa-arvoisesti ja kunnioittavasti. Molempia pidetään myös jopa yltiökohteliaina ja termiä englantilainen herrasmies, jolla viitataan heidän yleiseen olemukseensa ja pukeutumiseensa, käytetään toistuvasti.

Persoonakuvien rakennus on oma fanituksen tapansa, joka tulee esiin erityisesti erilaisissa kuvamateriaalijulkaisuissa tapahtuvissa analyyseissä ja päätelmissä. Kaikki jo käsitellyt fanittamisen tavat ovat osa persoonakuvien rakentamista ja ylläpitoa. Tavat toimivat kehämäisesti samalla mielikuvien ylläpitäjinä ja luojina. Fandomiin tulevat uudet jäsenet oppivat niiden kautta oikeanlaisen lukemisen tavan ja vanhoille jäsenille ne ylläpitävät olemassa olevia mielikuvia ja metatekstejä. Kuvat toimivat myös julkisuuden henkilöiden metatekstien pohjana.

Persoonakuvat metatekstinä

Metatekstit tarkoittavat fandomien yhteisesti jakamia käsityksiä ja taustatari-noita fanituksen kohteesta. Fandomit käyttävät metateksteistä usein termejä kaanon tai lore. Tekstien pohjalta fandom muodostaa ymmärryksen siitä, millainen fanituksen kohde on ja millainen käytös tai millaiset tapahtumat sille sopivat. Tämä ymmärrys on tärkeä osa fandomeita, sillä se luo pohjan yhteisön kirjoittamattomille säännöille, ja on näin osana yhteisön muodostamisessa, ylläpitämisessä ja uusien jäsenten opettamisessa. (Jenkins 2012, 277.) Metateksteistä puhutaan yleensä fiktiivisten kohteiden fanituksessa, kuten tv-sarjat, elokuvat, sarjakuvat ja näissä esiintyvät hahmot. Julkisuuden henkilöiden fanituksessa metatekstin muodostaa persoonakuva.

Henkilöiden fandomit muodostavat persoonakuviin pohjautuvia metatekstejä samoin kuin mediatuotteiden fandomit muodostavat tuotteiden sisältöön pohjautuvia metatekstejä. Fandomit jakavat yhteiset käsitykset siitä, millaisia ihmisiä fanituksen kohteet ovat, ja ylläpitävät ja luovat tätä kuvaa fanituotannollaan ja keskusteluillaan. Metatekstit eivät kuitenkaan pohjautu vain ulkopuolelta tulevaan materiaaliin. Alkuperäisessä metatekstejä koskevassa teoriassaan Jenkins puhui siitä, miten fandomien odotukset ja tavat vaikuttavat siihen, mitä merkityksiä fanituksen kohteista poimitaan (Jenkins 2012, 87).

Persoonakuva ja fanien odotukset

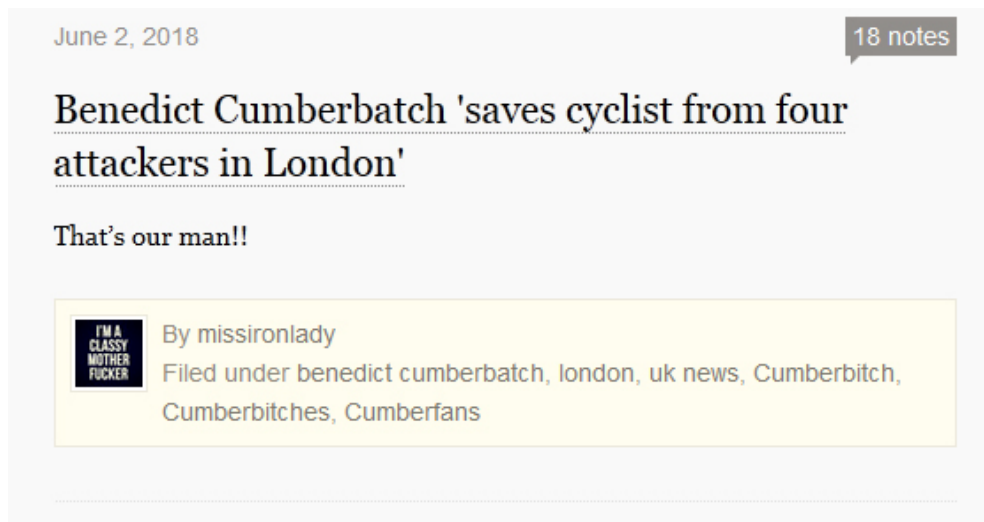
Mielikuvat siitä, millaisia persoonia fanituksen kohteet ovat, muodostuvat heistä tarjolla olevien materiaalien tulkitsemisesta sekä siitä, millä tavoin fandomit lukevat kohteitaan. Lukemisen tavoilla tarkoitetaan sitä, millaisia merkityksiä materiaalista tulkitaan ja miten tulkitseminen tapahtuu. Tulkitsemista määrittelevät fandomien omat sisäiset odotukset ja yhteisesti muodostetut tavat. Nämä odotukset taas perustuvat fandomien jäsenten jakamiin arvoihin ja ajatuksiin. (Jenkins 2012, 87–88.) Fandomeilla on fanitukseen liittyvien yhteisten metatekstien lisäksi usein samankaltainen ”oikeaa elämää” koskeva arvopohja, ja odotuksena on, että fanituksen kohteet jakavat tämän arvopohjan (Jenkins 2012, 277).

Esimerkiksi Cumberbatchin ja Hiddlestonin fandomit edustavat suurimmalta osalta tasa-arvoon, suvaitsevaisuuteen ja ekologiaan perustuvia arvoja. Merkkejä ja todisteita näiden samojen arvojen kannattamisesta haetaan näyttelijöistä julkaistuista materiaaleista. Fandomit myös nostavat vahvasti esille materiaaleja, joissa nämä arvot ovat selkeästi esillä. Esimerkiksi Hiddleston toimii Unicefin hyvän tahdon lähettiläänä, ja Cumberbatch on toistuvasti puhunut julkisuudessa pakolaiskriisistä ja muista ajankohtaisista asioista. Molemmat ovat myös puhuneet haastatteluissa näistä asioista, ja molemmat ovat ilmaisseet kannattavansa tasa-arvoa. Fandomit eivät vain hae näitä merkkejä, vaan heillä on pohjaoletus siitä, millaista materiaalia fanituksen kohteista ”kuuluisi” tulla julki (Jenkins 2012, 87–88).

Lukemisen perinteet muodostuvat fandomien käydessä keskustelua fanituksen kohteesta. Tässä yhteydessä keskustelulla tarkoitetaan arviointia, kritisointia, ihailun ja muiden tunnekokemusten ilmaisua, pohdintaa ja analysointia. Keskustelemalla yhteisön jäsenet määrittävät, millaiset tulkinnan tavat kelpaavat fanituksen kohteesta tehtyjen päätelmien lähteeksi. Erilaisia ”sallittuja” tulkitsemisen tapoja voi olla monia, mutta kaikki mahdolliset tavat eivät yhteisön silmissä kelpaa. Keskusteluilla määritetään samalla metatekstien sisältö ja tavat, joilla tekstejä tulkitaan. Tulkinnan perinteisiin vaikuttavat myös yhteisöjen jakamat fanituksen ulkopuoliset arvot, mielipiteet ja ajatukset. (Jenkins 2012, 88–106.)

Metatekstien jakaminen on osa fandomiin kuulumista. Keskustelua voidaan käydä ja eriäviä näkemyksiä esittää, mutta yhteinen käsitys fanituksen kohteesta yhdistää fandomin. Hiddlestonin ja Cumberbatchin fandomeissa itsessään on hyvin yhtenäinen käsitys näyttelijöiden persoonista ja metateksteistä. Poikkeuksena tästä on ollut ilmiö, jonka Tumblrin fandomit ovat nimenneet skeptikoiksi. Kyseessä on entisten fanien ryhmittymiä, jotka eivät ole hyväksyneet Cumberbatchin tai Hiddlestonin elämänvalintoja. Nämä ryhmittymät ovat irtautuneet ”pääfandomeista” ja he jakavat eriäviä näkemyksiään toisilleen sekä esittävät vastalauseita fandomien ajatuksille. Toisena poikkeuksena nähtiin Hiddlestonin seurustelusuhteen laulaja Taylor Swiftiin aiheuttama hajaannus fandomissa. Artikkelin rajallisen tilan takia skeptikoihin, tai Hiddlestonin fandomin osittain väliaikaiseen hajontaan, ei voida perehtyä tämän tarkemmin. (Grönroos 2016, 66–70; ks. myös Pignetti 2018.)

Metatekstit muodostuvat sekä mediatuotteiden, että julkisuuden henkilöiden fandomeissa. Julkisuuden henkilöiden fandomeissa niiden pohjana toimii mediatuotteen sijaan fanituksen kohteen persoonamielikuvat. Fandomien odotukset vaikuttavat myös materiaalien tulkintapoihin. Tämä tarkoittaa henkilöiden fanituksessa sitä, että vallalla olevat oletukset fanituksen kohteiden persoonista vaikuttavat siihen, miten heistä julkaistuja materiaaleja



Kuva 4. Tumblrista esille nostettu otsikko Benedict Cumberbatchista, joka vahvistaa fandomin olemassa olevaa käsitystä hänen persoonastaan. Lähde: Tumblr.com, kuvakaappaus otettu 16.4.2019.

tulkitaan. Materiaaleista erotellaan käsityksiä tukevat julkaisut tai niissä nähdään käsityksiä tukevia merkkejä, joita ulkopuoliset ihmiset eivät näkisi. (Ks. kuvat 3 ja 4.) Osatakseen tulkita julkaistuja ja jaettuja materiaaleja fandomin perinteiden mukaan on hallittava fandomin lukutavat. Oppiakseen nämä fanin täytyy aktiivisesti osallistua tai seurata fandomin fanituksen tapoja ja käytyjä keskusteluja. Mitä syvemmälle fani menee fanituotannon ja muun fanimateriaalin maailmassa, sitä selvemmäksi fandomin tavat ja metatekstit tulevat. (Jenkins 2012, 277–278.)

Tunteiden ilmaiseminen, vahvistaminen ja ylläpito

Selkeimmin erottuva merkitys fanittamisen tavoissa on fanituksen kohteisiin liittyvien tunteiden ilmaisu ja niiden vahvistaminen. Kaikki mainitut fanituksen tavat toimivat tunteiden ylläpitäjinä ja vahvistajina. Fanituotannon luomisella, kuvien ja lainausten jakamisella ja niin edelleen fanit tuovat esille tunteitaan, reaktioitaan ja ajatuksiaan, joita Cumberbatch ja Hiddleston nostattavat. Tunteiden ilmaisu tapahtuu myös usein suoraan, kommentoimalla julkaisuja kirjallisesti tai käyttämällä hyväksi kuvareaktioita. Tunteiden ilmaisu toimii samalla niiden vahvistajana ja ylläpitäjänä. Henry Jenkins puhuu teoksessaan *Textual poachers* (1992) fanien tavasta ylläpitää ja toistaa fanituksen alkuaikojen alkuperäistä tunnekokemusta (Jenkins 2012, 66–74). Tämä tapa perustuu uudelleenlukemisen ajatukselle, jolla ei viitata Jenkinsin teoriassa aina kirjaimelliseen lukemiseen (Jenkins 2012, 66–74).

Uudelleenlukemista ovat esimerkiksi televisiosarjojen, elokuvien ja muiden mediatuotteiden toistuva katsominen ja kuluttaminen (Jenkins 2012, 66–74). Tämä myös erottaa Jenkinsin mukaan fanit ja ihmiset, jotka ”vain” pitävät mediatuotteista. Fanit eivät katso tai lue fanituksen kohdetta vain kerran, vaan palaavat kohteen luokse aina uudelleen. He vievät fanituksen vielä pidemmälle jakamalla ajatuksiaan ja tunteitaan kohteesta, tuottamalla itse uutta materiaalia ja keskustelemalla aiheesta. Näillä toiminnoilla fanit

herättävät, ylläpitävät ja toistavat fanituksen alkuaikoina koettuja tunteita. (Jenkins 2012, 66–79.)

Uudelleenlukemisen havaitsee Tumblr-fandomeissa parhaiten kuvien jakamisessa. Cumberbatchin ja Hiddlestonin fandomit jakavat systemaattisesti kaikki näyttelijöistä julkaistut kuvat, usein hyvin nopeasti niiden alkuperäisen julkaisun jälkeen. Kuvat, jotka jäävät jakoon pitemmäksi aikaa ja jotka säilyttävät suosionsa, valikoituvat niiden tunnereaktioita synnyttävien ominaisuuksien vuoksi. Televisiosarjan fanit saattavat katsoa jaksoja useasti kokeakseen tunnereaktioita uudelleen ja löytääkseen sarjasta uutta. Tumblrin Cumberbatchin ja Hiddlestonin fandomit toimivat samoilla motiiveilla jakaessaan yhä uudelleen samoja kuva-aineistoja.

Tumblrin Cumberbatch ja Hiddleston fandomeissa esiintyy siis samaa Jenkinsin esittämää tunteiden ylläpitämisen ja vahvistamisen ilmiötä. Julkaisujen jako ja kommentointi ovat Tumblr-fandomien keino ilmaista fanituksen kohteiden herättämiä tunteita sekä herättää fanituksen alkuaikojen tunnekokemuksia. Kaikki aiemmin mainitut fanituksen tavat toimivat välineenä tässä tunteiden ilmaisussa, ylläpidossa ja vahvistuksessa. Tumblrissa fani voi vapaasti ja helposti tuoda faniuttaan ja siihen liittyviä tunteitaan julki.

Jenkins kehitti teoriansa 1990-luvun alussa ennen internetin nousua. Alkuperäinen teoria nojaa vahvasti kasvotusten käytävään kommunikointiin fanien välillä; tapaamisiin, joissa fanituksen kohdetta kulutetaan yhdessä, keskustellaan teorioista ja jaetaan fanituotantoa. (Jenkins 2012, 86–88.) Vaikka Tumblrissa fanit eivät kohtaa kasvotusten, toimii fandom silti samalla periaatteella. Kommunikointi tapahtuu vain internetin välityksellä. Omien ajatusten, fanituotannon ja kokemusten jakaminen muiden yhteisön jäsenten kanssa on tärkeä tekijä tunteiden ylläpitämisessä kasvotusten tai verkon kautta. (Ks. Grönroos 2016, 54–56.) Faniksi voi tulla ilman fandomin jäsenyyttä, mutta juuri keskustelu fanituksen kohteesta (tarkoittaen kaikkea fanitoimintaa) muiden fanien kanssa sytyttää ja ylläpitää kiinnostusta ja tunnekokemuksia (Jenkins 2012, 44–45).

Yhteisö ja yhteisöllisyys

Fanikulttuurien asema on muuttunut vuosien saatossa, ja niin sanotusta nörttikulttuurista, johon mediafandomit lukeutuvat, on tullut suosittua (Duffet 2013, 15). Moniin fandomeihin ja fanitukseen liitetään silti yhä ennakkoluuloja ja stereotyyppisiä käsityksiä. Tapausesimerkkeinä toimivat Cumberbatchin ja Hiddlestonin fandomit eivät ole poikkeus. Kyseisillä yhteisöillä on jopa muiden fandomien joukossa maine erityisen intensiivisinä ja ylilyövinä, mistä johtuen fandomin merkitys fanituksessa korostuu. Vaikka Tumblrissa olevat muut fandomit saattavat suhtautua huvittuneesti tai pilkallisesti näitä fandomeita kohtaan, tarjoaa oma yhteisö aktiivisuudellaan ja koollaan turvaa. Tämä takaa mahdollisuuden vapaalle fanituksen osoitukselle, fanituotannon jaolle ja yhteisölliselle fandomille.

Cumberbatchin ja Hiddlestonin fandomit toimivat yhteisönä myös muilta osin samoin kuin muut mediafandomit. Yksi Jenkinsin pääargumentteja oli, että yhteisöt eivät perustu pelkän fanituksen kohteen ylistämiseen. Keskustelu ja muu kanssakäyminen kohteesta sisältää myös analysointia, pohdintaa ja kritiikkiä. Erityisenä ominaisuutena Jenkins nostaa esille fanien tavan uudelleen kirjoittaa alkuperäistä fanituksen kohdetta. (Jenkins 2012, 154–155.) Tämä pätee myös julkisuuden henkilöiden fanitukseen kohdistuvissa fandomeissa.

Samoin kuin muissa mediafandomeissa, nämä fandomit tulkitsevat, analysoivat ja pohtivat lähdemateriaaliaan. Kuvia, haastatteluja ym. tulkitaan fandomin käsitysten perusteella ja keskustelua käydään kommentoimalla jaettuja julkaisuja. Seurauksena tästä on fandomin yhteisesti jakama mielikuva siitä, millainen ihminen fanituksen kohde on. Samalla tämä toiminta myös ylläpitää yhteisesti luotua persoonakuvaa. Pohdintaa sisältävän julkaisun jakaja ei aina tee omia lisäyksiään, mutta jakamalla muiden fanien päätelmiä he levittävät ja ylläpitävät näitä mielikuvia. Persoonakuvien rakennus on se uudelleenkirjoittamisen tapa, jossa korostuu Jenkinsin argumentoima fanien välinen yhdessä käytävä keskustelu fanituksen kohteesta.

Jenkinsille nimenomaan fanien kyky muuttaa yksilöllinen kokemus yhteiseksi on se, mikä määrittää fandomia (Jenkins 2012, 44–45). Fani voi kokea tunnekokemuksia, luoda fanituotantoa ja kuluttaa fanituksen kohteen tuotteita yksin. Jotkut fanit haluavat myös pitää fanituksensa tällä tasolla, ilman kontaktia fandomeihin. Tämä ei silti poista fandomin ja sen tarjoaman yhteisön merkitystä fanikulttuurissa. Fanit vaihtavat ajatuksiaan ja tunteitaan muiden fanien kanssa ja luovat samalla jotain uutta ja yhteistä.

Jenkins puhui 1990-luvun alussa myös fandomien luomasta ”viikonloppumaailmasta”. Tällä hän tarkoitti aikaa ja tilaa, johon vetäytyä arjesta. Kyseessä ei ole pako todellisuudesta, vaan vaihtoehtoinen maailma, johon voi siirtyä hetkeksi. Vaihtoehtoinen maailma tarjoaa faneille ympäristön, joka vastaa paremmin heidän arvomaailmaansa ja jossa fanituskokemuksia voi jakaa vapaasti ja turvallisesti. Tehdessään tutkimustaan 1990-luvulla Jenkins tarkoitti tällä viikonloppuihin painottuvia *convention*-tapahtumia sekä fanien omia tapaamisia, jotka usein sijoittuivat viikonlopuille. (Jenkins 2012, 279–281.) Nykyään viikonloppumaailmaa tarjoaa myös internet. Fandomit ottivat internetin omakseen hyvin aikaisessa vaiheessa, muun muassa erilaisen keskustelualustojen ja forumien kautta (Duits, Reijnders & Zwaan 2014, 1–2). Internetin nousun jälkeen vaihtoehtoinen maailma ei ole ollut rajattu vain viikonlopuille, muihin erityisiin aikoihin tai tiettyyn fyysiseen paikkaan. Fanit pystyvät siirtymään vaihtoehtoiseen maailmaan aina halutessaan.

Tumblr tarjoaa mediafandomeille tällaisen vaihtoehtoisen maailman. Se tarjoaa tilan, joka vastaa fanien arvomaailmaa, ja yhteisön, jossa voi ilmaista itseään ja fanitustaan samanmielisten kanssa. Vaikka kommunikointi ei tapahdu kasvojen, fandomin yhteisöllisyys on selvästi nähtävissä (ks. Hillman & Neustaedter 2014). Tumblr ja muut mahdolliset internetin alustat ovat tuoneet vaihtoehtoisen maailman saataville kaikkina aikoina ja päivinä, viikonloppujen ja muiden erityisaikojen sijaan.

Osallistuva kulttuuri ja näyttelijöiden fanitus mediafandomeissa

Osallistuvan kulttuurin teoria on muuttunut vuosien varrella. Syntyaikoinaan sillä oli ennen kaikkea voimaannuttava merkitys faneille- ja fanikulttuurille. Teoria keskittyi erityisesti fanien kaupallisen median vastustamiseen sekä sisällön omimiseen (Boyd, Ito & Jenkins 2016, 183). Jenkinsin vuonna 1992 julkaiseman teoksen jälkeen fanikulttuurista on tullut osa vallalla olevaa populaarikulttuuria, eikä fanituotantoa ja fanien osallistumista vastusteta tuottajien puolelta (Duffet 2013, 35–51). Osallistuvan kulttuurin merkitys painottuu nykyään enemmän fanien oman äänen, toimijuuden ja jaetun tietämyksen löytämiselle, etenkin nykyisillä verkkoalustoilla (Boyd, Ito & Jenkins 2015, 183). Erityisesti kysymykset etnisyydestä, tasa-arvosta ja sukupuolineutraa-

liudesta ovat korostuneet viime vuosina fandomien määrittäessä lukemisen ja tulkitsemisen tapoja (ks. Jenkins 2018). Tästä motivaation muutoksesta huolimatta osallistuvan kulttuurin ominaisuudet ovat pysyneet samoina.

Osallistuvassa kulttuurissa tärkeitä tekijöitä ovat jaetut lukemisen ja tulkitsemisen tavat, luova tuottaminen ja tuotosten jakaminen, yhteys jäsenten välillä sekä yhteisöllisyys. Kaikki nämä piirteet voidaan nähdä myös mediafandomien julkisuuden henkilöiden fanituksessa. Cumberbatchin ja Hiddlestonin fandomit harjoittavat luovaa tuottamista perinteisen fanituotannon (fanifiktio, fanitaide) muodossa. Fandomit ovat myös omaksuneet uusia tapoja, kuten kuvittele-tekstien tuottamisen. Mediatuotteen sijaan fanituotannon aiheena ovat näyttelijät, heidän elämänsä, persoonansa ja tapansa. Kyseessä on silti fanituotanto, jossa luodaan uutta tuotantoa olemassa olevan materiaalin pohjalta.

Avainasemassa osallistuvassa kulttuurissa on fanituotannon jakaminen ja siihen kannustaminen. Fandomit kannustavat ja tukevat tuotannon jakamista antamalla palautetta, kommentteja ja kehuja joko sanoin tai kuvamuodossa, sekä tykkäämällä ja eteenpäin jakamalla julkaisuja. Jakaminen on Tumblrissa vahva käytäntö, sillä palvelu toimii nimenomaan omien ja toisten julkaisuiden jakamisen periaatteella. Cumberbatchin ja Hiddlestonin fandomit ovat aktiivisia fanituotannon tuottajia, jakajia ja kommentoijia.

Yhteisten lukemisen ja tulkitsemisen tapojen muodostuminen ovat myös tärkeitä piirteitä osallistuvassa kulttuurissa. Fandomit muodostavat metatekstejä, jotka määrittävät nämä asiat ja fandomin odotukset koskien fanituksen kohdetta. Persoonien rakennus on julkisuuden henkilöiden fanituksessa se tapa, jolla yhteiset mielikuvat ja odotukset muodostetaan. Fandomit muodostavat yhteisen mielikuvan fanituksensa kohteiden persoonista analysoimalla, keskustelemalla ja tulkitsemalla tarkasti Cumberbatchista ja Hiddlestonista tarjolla olevaa materiaalia. Samalla rakentuvat fandomin sisäiset käsitykset siitä, mitä materiaaleista tulee tulkita ja millä tavalla analysoinnin tulee tapahtua.

Ainoa osallistuvan kulttuurin tapa, joka ei tutkimuksen kohteena olevissa fandomeissa esiinny samalla tavalla kuin mediatuotteiden fandomeissa, on kriittisyys fanituksen kohdetta kohtaan. Tämä piirre on osa Jenkinsin osallistuvaa kulttuuria. Fandomit eivät vain niele suoraan fanituksensa kohteen tapahtumia ja viestejä, vaan jos ne menevät fanien odotuksia tai arvoja vastaan voi kritisointi olla erittäin rankkaa. Hiddlestonilta ja Cumberbatchilta kuitenkin selvästi odotetaan fandomien arvojen edustamista, joten oletettavaa on, että jos he rikkoisivat näitä arvoja, fandom reagoisi negatiivisesti.

Fandomiin liittyessään fani oppii sen aiemmilta jäseniltä fandomin sisäiset lukemisen ja tulkitsemisen tavat. Kyse ei ole tietoisesta opetuksesta, vaan harjoittamalla näitä tapoja ja jakamalla omaa tuotantoaan ja analyysejaan kokeneemmat fandomin jäsenet opettavat uusille jäsenille fandomin tavat. Fandomille jäsen voi myös ilmaista fanituksen kohteen herättämiä tunnekokemuksia ilman pelkoa negatiivisista reaktioista.

Lopuksi

Tässä artikkelissa olen tutkinut osallistuvan kulttuurin teorian avulla, miten Tumblrin mediafandomit fanittavat julkisuuden henkilöitä. Tätä fanitusta mediafandomeissa ei ole ennen yhdistetty osallistuvan kulttuurin teoriaan, tai tutkittu sitä hyödyntäen. Syitä tälle voi olla monia, mutta sen vaikutus on ollut se, että näihin fandomeihin ei yhdistetä osallistuvaan kulttuuriin liitet-

tyjä aktiivisuuden ja yhteisöllisyyden piirteitä. Olen käynyt läpi Tumbldrissa esiintyvät fanituksen tavat ja perehtynyt niiden merkityksiin hyödyntämällä Jenkinsin alkuperäistä osallistuvan kulttuurin teoriaa ja lopuksi myös verrannut sen päivitettyä versiota tutkimustuloksiini.

Alun perin mediafandomeita kuvaamaan tarkoitettu teoria on levinnyt vuosien aikana monien eri tieteenalojen ja tutkimussuuntausten käyttöön. Tänä päivänä mediafandomien tutkimuksessa on käytössä useita lähestymistapoja, eikä osallistuvan kulttuurin teoria ole ainoa tapa tarkastella asiaa. Jenkinsin teoriaan suhtaudutaan nykyään kriittisemmin. (Ks. esim. Hills 2002; 2014.) Osallistuva kulttuuri on silti yhä yksi suurista mediafandomeja koskevan fanitutkimuksen linjauksista, eikä löydy montakaan alan tutkimusta, jossa Jenkinsiin ei tavalla tai toisella viitattaisi. Omassa artikkelissani olen palannut teorian juurille ja sen merkitykseen mediafandomeissa. Tapausesimerkkeinä ovat olleet perinteisen mediatuotteisiin keskittyvän fanituksen sijaan näyttelijöiden Benedict Cumberbatchin ja Tom Hiddlestonin fanitus mediafandomeissa. Näiden esimerkkien avulla olen osoittanut, että osallistuva kulttuuri on myös osa mediafandomien harjoittamaa julkisuuden henkilöiden fanitusta.

Julkisuuden henkilöiden fanittamisessa on kyse enemmästä kuin vain komedien näyttelijöiden ihailusta. Tämä on tietysti yksi osa faniutta ja fanitusta, mutta näihin ihailun ja tunnekokemusten ilmaisuihin liittyy enemmän merkityksiä. Fandom tarjoaa faneille samanmielistä seuraa ja turvallisen alustan ilmaista faniuttaan. Samalla fanit pääsevät kokemaan ja jakamaan uudelleen fanituksen alkuaikojen tunteita, mikä ylläpitää fanitusta ja yhteyttä fandomiin. Tämän lisäksi fandomissa voi ilmaista omaa luovuuttaan julkaisemalla fanituotantoa sekä saada palautetta ja kannustusta osallistuvan kulttuurin tapojen mukaan. Usein fandomeissa jaetaan myös samoja ”oikean elämän” arvoja, ja näiden arvojen edustamista odotetaan myös fanituksen kohteelta. Kuten mediatuotteiden kohdalla, julkisuuden henkilössäkin on oltava enemmän ”sisältöä” kuin mitä päällisin puolin näkyy. Fandomin jäsenet myös käyvät keskustelua ja analysoivat fanituksensa kohteita. Näin varmistetaan, että fandom jakaa yhteisön yhteisiä arvoja vastaavan mielikuvan näyttelijöistä. Kaiken tämän aktiivisuuden ja toiminnan perusteella voidaan todeta, että julkisuuden henkilöiden fandomeilla on yhtä monipuolinen, yhteisöllinen ja aktiivinen kulttuuri kuin muilla fandomeilla.

Lähteet

Kirjallisuus

Attu, Rose & Terras, Melissa (2017) What people study when they study Tumblr: Classifying Tumblr-related academic research. *Journal of Documentation* vol. 73, 528–554.

Bhattacharyara, Sanjiv (2018) Tom Hiddleston: Ready for action. *Esquire*. Saatavilla: <<http://tomhiddleston.esquire.co.uk/>>. (linkki tarkistettu 10.05.2018).

Bacon-Smith, Camille (1991) *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Booth, Paul (2015) *Playing Fans: Negotiating Fandom and Media in the Digital Age*. Iowa City: University of Iowa Press.

Boyd, Danah; Mizuko, Itō & Jenkins, Henry (2015) *Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics*. Cambridge: Polity Press.

Busse, Kristina & Hellekson, Karen (2014) *The Fan Fiction Studies Reader*. Iowa City: University of Iowa Press.

- Busse, Kristina & Stein, Le (2009) Limit play: Fan authorship between source text, intertext, and context. *Popular Communication* vol 7:4, 192–207.
- Cavicchi, Daniel (1998) *Tramps Like Us*. New York: Oxford University Press.
- Celebrity Studies* (2010–). Abington: Taylor & Francis Group.
- Cicci, A. Matthew (2017) The invasion of Loki's army? Comic culture's increasing awareness of female fans. Teoksessa Melissa A. Click ja Suzanne Scott (toim.) *The Routledge Companion to Media Fandom*. Abington: Taylor & Francis Group, 193–201.
- Claessens, Nathalie & Van Den Bulck, Hilde (2014) A severe case of disliking Bimbo Heidi, Scumbag Jesse and Bastard Tiger: Analysing celebrities' online anti-fans. Teoksessa Linda Duits; Stijn Reijnders & Koos Zwaan (toim.) *The Ashgate Research Companion to Fan Cultures*. New York: Routledge, 63–77.
- Delbyck, Cole (2015) Benedict Cumberbatch Receives Royal Honor From The Queen. *Huffingtonpost*. Saatavilla: <https://www.huffingtonpost.com/entry/benedict-cumberbatch-cbe-award-queen_us_56420430e4b0307f2caee792> (linkki tarkistettu 11.05.2018).
- Dryer, Richard (2004 [1986]) *Heavenly bodies: film stars and society*. New York: St. Martin's Press.
- Duffet, Mark (2013) *Understanding Fandom: An Introduction to the Study of Media Fan Culture*. New York: Bloomsbury.
- Duffet, Mark (2014) Celebrity: The Return of the Repressed in Fan Studies? Teoksessa Linda Duits; Stijn Reijnders & Koos Zwaan (toim.) *The Ashgate Research Companion to Fan Cultures*. New York: Routledge, 163–181.
- Duits, Linda; Reijnders, Stijn & Zwaan, Koos (2014) Introduction. Teoksessa Linda Duits; Stijn Reijnders & Koos Zwaan (toim.) *The Ashgate Research Companion to Fan Cultures*. New York: Routledge, 1–9.
- Duits, Linda; Reijnders, Stijn & Zwaan, Koos (2017) *Fanfiction and the Author: How Fanfic Changes Popular Cultural Texts*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Fathallah, Judith (2018) Reading real person fiction as digital fiction: An argument for new – perspectives. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol 24:6, 568–586.
- Fiske, John (1989) *Reading the Popular*. Boston: Unwin Hyman.
- Gray, Jonathan; Sandvoss, Cornel & Harrington, C. Lee (2017) *Fandom, Second Edition: Identities and Communities in a Mediated World*. New York: New York University Press.
- Grönroos, Heidi (2016) *Cumberbitches ja Hiddlestoners. Tapaustutkimus Benedict Cumberbatchin ja Tom Hiddlestonin Tumblr fandomeista*. Pro gradu -tutkielma. Turku: Turun yliopisto.
- Haverinen, Eeva (2008) Yhteisöllistä rajankäyntiä ja kulttuurisuhteita osoitteessa www.sylviaplathforum.com. Teoksessa Kaarina Nikunen (toim.) *Fanikirja. Tutkimuksia nykykulttuurin fani-ilmiöistä*. Jyväskylä: Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja, 17–42.
- Heimo, Anne; Lukin, Karina & Savolainen, Ulla (2020) Omaehtoisen muistamisen materiaalisuus ja monimediaisuus: muistitietotutkimus ja uusmaterialismi. *Elore* vol. 27:1, 60–84. Saatavilla: <<https://journal.fi/elore/article/view/89039/54045>> (linkki tarkistettu 1.11.2020).
- Hillman, Serena; Neustaedter, Carman & Procyk, Jason (2014) Tumblr fandoms, community & culture. *CSCW Companion '14*, 285–288. Baltimore.
- Hills, Matt (2002). *Fan Cultures*. New York: Routledge.
- Hills, Matt (2014) Returning to 'Becoming-a-Fan' Stories: Theorising Transformational Objects and the Emergence/Extension of Fandom. Teoksessa Linda Duits; Stijn Reijnders & Koos Zwaan (toim.) *The Ashgate Research Companion to Fan Cultures*. Routledge, New York, 9–23.
- Huttunen, Jetta (2016) Omaehtoinen elokuvatuotanto haastamassa perinteisiä elokuvan tuotantotapoja Suomessa. *Widescreen* vol 1–2. Saatavilla: <<http://widerscreen.fi/numerot/2016-1-2/omaehtoinen-elapaja-suomessa/>> (linkki tarkistettu 3.11.2020).
- Hynynen, Päivi-Tuulikki (2008) "Tämä tunne on melkein pelottava": Ismo Alangon tähtikuva ja fanius kirjeiden kertomana. Teoksessa Kaarina Nikunen (toim.) *Fanikirja. Tutkimuksia nykykulttuurin fani-ilmiöistä*. Jyväskylä: Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja, 90–120.
- Jenkins, Henry (2006a) *Convergence culture: where old and new media collide*. New York & Lontoo: New York University Press.
- Jenkins, Henry (2006b) *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York & Lontoo: New York University Press.

- Jenkins, Henry (2010) Fandom, Participatory Culture, and Web 2.0 -- A Syllabus. *Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins* 9.11.2010. Saatavilla: <http://henryjenkins.org/blog/2010/01/fandom_participatory_culture_a.html> (linkki tarkistettu 09.08.2018).
- Jenkins, Henry (2012 [1992]) *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. New York: Routledge.
- Jenkins, Henry (2018) Fandom, Negotiation, and Participatory Culture. Teoksessa Paul Booth (toim.) *A Companion to Media Fandom and Fan Studies*. Hoboken: John Wiley & Sons Inc, 11–26.
- Klassen, Anna (2017) The Frustrating Perfection of Tom Hiddleston. *Bustle*. Saatavilla: <<https://www.bustle.com/p/the-frustrating-perfection-of-tom-hiddleston-39619>> (linkki tarkistettu 25.7.2019).
- Laaksonen, Salla-Maaria (2018) Taitavasti eettistä verkkotutkimusta. *Rajapinta*. Saatavilla: <<https://rajapinta.co/2018/03/15/taitavasti-eettista-verkkotutkimusta/>> (linkki tarkistettu 12.08.2019).
- Lutkenhaus, Holly; Weinstein, Zoe; Booth, Paul & Larsen, Katherine (2019) *Austentatious: The Evolving World of Jane Austen Fans*. Iowa City: Iowa University Press.
- Marcus Sharon (2019) *The Drama of Celebrity*. Princeton: Princeton University Press.
- Matthews, Jolie Christine (2018) A past that never was: historical poaching in *Game of Thrones* fans' Tumblr practices. *Popular Communication*, vol. 16:3, 225–242.
- Moitra, Swati & Rukmini, Pande (2017) "Yes, the Evil Queen is Latina!": Racial dynamics of online femslash fandoms. *Transformative Works and Culture* vol 24. Saatavilla: <<https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/908/817>> (linkki tarkistettu 20.04.2020).
- Neville, Lucy (2018) The Tent's Big Enough for Everyone': online slash fiction as a site for activism and change. *Gender, Place & Culture* vol. 25:3.
- Nikunen, Kaarina (toim.) (2008) *Fanikirja. Tutkimuksia nykykulttuurin fani-ilmioistä*. Jyväskylä: Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja.
- Nianias, Helen (2015) Benedict Cumberbatch: 'Cumberbitches fan name sets back feminism'. *Independent*. Saatavilla: <<https://www.independent.co.uk/news/people/benedict-cumberbatch-cumberbitches-fan-name-sets-back-feminism-9979155.html>> (linkki tarkistettu 11.05.2018).
- Pearson, Roberta (2007) Bachies, Bardies, Trekkies, and Sherlockians. Teoksessa Jonathan Gray; C. Lee Harrington & Cornel Sandvoss (toim.) *Fandom: identities and communities in a mediated world*. New York & Lontoo: New York University Press, 98–110.
- Pignetti, Daisy (2018) "Remember a week ago when Tom Hiddleston could do no wrong?" Tumblr reactions to the loss of an Internet boyfriend. *Transformative Works and Culture*, Vol 27. Saatavilla: <<https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/1246/1778>> (linkki tarkistettu 18.08.2020).
- Saarikoski, Helena (2009) *Nuoren naisellisuuden koreografioita: Spice Girls -fanit tyttöyden tekijöinä*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Sacks, Ethan (2013) Benedict Cumberbatch: I survived kidnapping by armed robbers in South Africa. *Daily News*. Saatavilla: <<http://www.nydailynews.com/entertainment/gossip/cumberbatch-survived-kidnapping-armed-robbers-article-1.1452389>> (linkki tarkistettu 10.05.2018).
- Sihvonen, Tanja & Wik, Meniina (2017) Uuden Sherlockin uudenlaiset fanit. Fanius osana digitaalista mediatuotantoa. *Elore* vol 24:2. Saatavilla: <<https://journal.fi/elore/article/view/79303/40205>> (linkki tarkistettu 1.11.2020).
- Sorren, Martha (2015) 9 Celebrity Quotes That Are Totally Fake, So Stop Putting Them On Pinterest. *Bustle*. Saatavilla: <<https://www.bustle.com/articles/73450-9-celebrity-quotes-that-are-totally-fake-so-stop-putting-them-on-pinterest>> (linkki tarkistettu 10.05.2018).
- Söderholm, Stig (1990) *Liskokuninkaan mytologia: rituaali ja rocksankarin kuolema: Jim Morrison -kultin etnografinen tulkinta*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Thomas, Kayley (2013) Revisioning the Smiling Villain: Imagetexts and Intertextual Expression in Representations of the Filmic Loki on Tumblr. *Transformative Works and Cultures*, 13. Saatavilla: <<https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/474/382>> (linkki tarkistettu 20.04.2020).
- Tumblr and Fandom (2018) Teoksessa Morimoto Lori & Stein Louisa Ellen (toim.). *Transformative Works and Culture* vol 27. Saatavilla: <<https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/issue/view/43>> (linkki tarkistettu 20.04.2020).

Turtiainen, Riikka & Östman, Sari (2009) Tavistaidetta ja verkkoviihdettä: Omaehtoisten verkkosisältöjen tutkimusetiikkaa. Teoksessa Maarit Grahn ja Maunu Häyrynen (toim.) *Kulttuurituotanto: kehukset, käytäntö ja prosessit*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 336–358.

Turtiainen, Riikka & Östman, Sari (2001) Verkkotutkimuksen eettiset haasteet: Armi ja anoreksia. Teoksessa Salla-Maria Laaksonen; Janne Matikainen & Minttu Tikka (toim.) *Otteita verkosta. Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät*. Tampere: Vastapaino, 49–66.

Välisalo, Tanja (2017) Engaging with film characters: Empirical study on the reception of characters in *The Hobbit* films. *Fanrir* vol 4: 3–4, 12–30.

Zimmerman, Jens (2015) *Hermeneutics: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.

Tumblr-mikroblogipalvelun kautta kerätty aineisto

<https://www.tumblr.com/> (vaatii sisäänkirjautumisen)

Hakusanoilla "Benedict Cumberbatch", "Tom Hiddleston", "Cumberbitches", "Cumbercollective" ja "Hiddlestoners" löydetty julkaisut, kerätty 1.9.2015–31.1.2016 ja 1.2.2018–1.4.2019.

<<https://www.tumblr.com/search/benedict+cumberbatch>>

<<https://www.tumblr.com/search/tom+hiddleston>>

<<https://www.tumblr.com/search/cumberbitches>>

<<https://www.tumblr.com/search/cumbercollective>>

<<https://www.tumblr.com/search/hiddlestoners>>

Hakusanoilla "Chris Hemsworth", "Dr. Who", "Avengers" ja "Supernatural" löydetty julkaisut, kerätty 1.9.2015–31.1.2016 ja 1.2.2018–1.4.2019.

<<https://www.tumblr.com/search/chris+hemsworth>>

<<https://www.tumblr.com/search/dr+who>>

<<https://www.tumblr.com/search/avengers>>

<<https://www.tumblr.com/search/supernatural>>

Outi Hakola

Outi Hakola, FT, dosentti, alue- ja kulttuurintutkimus, Helsingin yliopisto

AUDIOVISUAALINEN POPULAARIKULTTUURI OSANA POPULISTISTA STRATEGIAA: Tapaustutkimuksena Donald J. Trump



Populaarikulttuuri vaikuttaa yhtä lailla politiikkaan kuin politiikka populaarikulttuuriin. Tässä artikkelissa huomion kohteena on Yhdysvaltojen 45. presidentin Donald J. Trumpin suhde populaarikulttuuriin. Hänen julkinen imago maskuliinisena johtajana on pitkälti rakentunut populaarikulttuurisille merkityksille, joita hänen kannattajansa uudelleen tuottavat sosiaalisessa mediassa. Trump toimii tapaustutkimuksena ilmiöstä, jossa populaarikulttuurista rakennetaan strategisesti merkittävä osa populistisen politiikan toimintaa ja viestintää.

Populaarikulttuurilla ja politiikalla on moniulotteinen suhde. Yhtäältä populaarikulttuurissa representoidaan poliittisia teemoja ja toimijoita. Toisaalta populaarikulttuuria hyödynnetään osana poliittista toimintaa. Viime vuosina otsikoihin ovat päätyneet tapaukset, joissa laajoihin yleisöihin vetoava populaarikulttuuri on tarjonnut vetoapua kansansuosiota tavoitteleville populistisille liikkeille. Esimerkiksi vuonna 2019 ukrainalainen koomikko Volodymyr Zelenskiy valittiin maansa johtoon hänen esitettyään presidenttiä suositussa televisiosarjassa. Fiktiossa luodut mielikuvat poliittisesta johtajuudesta tarjosivat Zelenskiylle yhteyden äänestäjien toiveisiin siitä, millainen olisi hyvä presidentti.

Tässä artikkelissa käsittelen Donald J. Trumpia tapaustutkimuksena siitä, miten populismi on strategisesti valjastanut audiovisuaalista populaarikulttuuria käyttöönsä. Näen strategisuuden monitasoisena toimintana, josta metatasolla populaarikulttuuriset esiintymiset ja esitykset pyrkivät rakentamaan tavoiteltuja mielikuvia populismista ja populistisesta johtajuudesta. Tämän lisäksi tavoitteenani on tunnistaa niitä konkreettisia keinoja, joiden avulla Trumpin populaarikulttuurinen ja populistinen imago lomittuvat, ja niitä keinoja, joilla hänen kannattajansa ovat vahvistaneet tätä imagoa luomalla populaarikulttuurisia sisältöjä. Tarkastelen Trumpin tunnetuksi tehnyttä

televisiosarja *Diiliä* (*The Apprentice*, 2004–2017), jossa rakennettiin mielikuvia Trumpin johtajuudesta, ja Trumpien kannattajien sosiaaliseen mediaan tuotettamia *Trumpwave*-videoita, joissa vastaavasti ylistetään näitä johtajataitoja.¹

Donald Trumpin valitseminen analyysin kohteeksi on erityisen herkullista, onhan hänellä pidempi historia populaarikulttuurin henkilönä kuin poliitikkona. Lisäksi populistiset ja populaarikulttuuriset strategiat lomittuvat erityisellä tavalla yhdysvaltalaisessa kulttuurissa, joka on populaarikulttuurin läpäisemää ja jonka poliittiseen keskusteluun vaikuttavat vahvasti populaarikulttuurin sisällöt (ks. esim. Lichter et al. 2018). Yhdysvaltojen presidentti-instituutioon liittyvää politiikkaa ja populaarikulttuuria seurataan ahkerasti myös maan ulkopuolella, mukaan lukien Suomessa, mikä lisää teemojen kansainvälistä vaikuttavuutta.

Populismien ja populaarikulttuurin yhteen kietoutuminen

Kansantajuisesti populismi on poliittista toimintaa, joka hyödyntää kansan parissa suosittuja teemoja. Populaarikulttuuri taas viittaa helposti saavutettaviin kulttuurituotteisiin, jotka vetoavat suuriin kuluttajaryhmiin. Populismilla ja populaarikulttuurilla onkin yhteinen kantasana, *populus*, jolla latinan kielessä viitataan kansaan (*people*). Lähisukulaissanalla *popularis* puolestaan tarkoitetaan jotain kansalle kuuluvaa, suosittua ja yleistä. 1500-luvulla englannin kielessä sanaan alettiin liittää alhaisen ja halvan sivumerkityksiä. (Online Etymology Dictionary 2001–2020.) Sanan nykykäytössäkin populismi ja populaarikulttuuri kamppailevat positiivisten ja negatiivisten merkitysten ristipaineissa. Populaarikulttuuria on syytetty ”huonon maun” kaupallistajaksi (Ross 2014), ja populismia on käytetty haukkumasanana provosoivalle ja katteettomia lupauksia tarjoilevalle poliittiselle tyylille (Herkman 2019). Molempia määritellään suhteessa muihin, kuten korkeakulttuuriin, eliittiin tai muihin poliittisiin toimijoihin, mikä tekee niistä lähtökohtaisesti tyhjiä käsitteitä, jotka tulevat ymmärretyksi ainoastaan siinä kontekstissa, jossa niitä käytetään (ks. esim. Fiske 2010; Laclau 2005; Storey 2018).

Populismien tutkijat ovat soveltaneet käsitettä erilaisiin konteksteihin vaihdellen politiikan sisällöistä ja ideologioista poliittiseen tyyliin ja diskursseihin. Merkittävin lähestymistapa yhdistävä käsitepari on ollut ”kansan” ja ”eliitin”, eli ”meidän” ja ”heidän”, välinen vastakkainasettelu. Esimerkiksi ideologiakeskeisessä määritelmässä populistisissa liikkeissä jaetaan ihmisiä ”puhtaaseen kansaan” ja ”korruptoituneeseen eliittiin” (Mudde 2004, 543). Tämä tosin antaa olettaa, että populismien tavoitteena olisi kansan voimaannuttaminen, vaikka useimmiten kyse on vallan tavoittelun oikeuttamisesta. Diskurssiiviset lähestymistavat ovat tarttuneet oikeuttamisen logiikkaan näkemällä populismien ennen kaikkea tyylinä tai performanssina. Tällöin huomio kiinnittyy siihen, miten populistisessa puheessa paitsi puhutellaan kansaa myös tuotetaan tämän kansan olemassaolo vastakohtana eliitille tai ulkopuolisille, kuten maahanmuuttajille (Laclau 1977, 143–198; Moffit & Tormey 2014). Vastaavasti Emilia Palonen (2020, 126) näkee, että diskursseja tutkimalla voidaan havaita, miten populismissa tuotetaan vastakkainasetteluja ”meidän” ja ”heidän” välille. Tässä lähestymistavassa huomio on kiinnittynyt erityisesti populististen poliitikkojen käyttämiin puhetapoihin.

Myös populaarikulttuuri luo omat yleisönsä sekä (ideologisen) sisällön että muodon tasolla ja tällä tavoin tekee jakoa kansankulttuurin ja (eliitin) korkeakulttuurin välille (Storey 2018, 1–11). John Fiske (2010) kutsuu tätä

1 Nostan yksityiskohtaisen analyysin kohteeksi neljä *Trumpwave*-videota, jotka edustavat viidestäkymmenestä YouTubeissa vuosina 2016–2020 julkaistusta videosta koostuvaa tutkimusaineistoa. Videot ovat ilmiön katsotuimpia videoita ja ne toisintavat tyypillisiä *Trumpwaven* piirteitä.

populaarikulttuurin paradoksiksi: kansansuosioon tukeutuvat ilmiöt näyttävät vastakulttuurisina altavastajina, mutta toimivat suosionsa kautta vallan välineinä, jotka määrittelevät osaltaan julkista keskustelua. Tästä huolimatta populaarikulttuurin kontekstissa voi olla haastavaa tunnistaa kohtia, joissa hyödynnetään populistisia ideologioita tai diskursseja, sillä populaarikulttuuriset poliittiset merkitykset lomittuvat yhteen tuotannollisten käytänteiden, teksteistä tehtyjen tulkintojen ja yleisöjen aktiivisen osallistumisen ja toiminnan kanssa. Moninaisuudesta huolimatta populaarikulttuurilla on kuitenkin nähty olevan pehmeää valtaa (*soft power*) (Nye 2004), jolla ihmisiä houkutteellaan jakamaan tai ainakin ymmärtämään tietty maailmankuva tai ajattelutapa.

Siinä missä populaarikulttuurin poliittisen vaikuttavuuden on ajateltu perustuvan tunteiden ja mielikuvien synnyttämiseen (Ang et al. 2015), myös politiikantutkimuksessa on viime vuosina tunnistettu tunteiden merkitys poliittisten ilmiöiden, kuten populismin, rakentumisessa (Demertzis 2019; Marcus 2000). Tältä pohjalta Camil Ungureanun ja Alexandra Popartanin (2020) mukaan populismia ei pitäisikään tutkia kategorisoiden joko ideologisena tai retorisenä toimintana, vaan nämä elementit yhdistyvät osaksi poliittisia kertomuksia, joissa poliittisia myyttejä luodaan synnyttämällä tunteita. Kertomuksellisuuden ja tunteiden korostuminen kietovat populaarikulttuurin ja populismin toimintatavat tiukasti toisiinsa. Kertomuksellisuus ja tunteiden hyödyntäminen näyttävätkin poliittisina ja viestinnällisinä strategioina, joiden avulla poliittiset liikkeet voivat hyödyntää populaarikulttuurista tuttuja rakenteita ja ilmaisuja. Erityisesti tämä korostuu tilanteissa, joissa populistista liikettä rakennetaan henkilöiden varaan, jotka ovat osa populaarikulttuurin kuvastoja, kuten Trump tai Zelenskiy, vaikkakin populaarikulttuurista näkyvyyttä on käytetty laajasti politiikassa.

Trump asettuikin osaksi pitkään laajentunutta trendiä, jossa poliitikot hyödyntävät populaarikulttuuria urallaan. Televisioviihteen ja nuorisokulttuurin kehittyminen mahdollistivat, että poliitikot ja erityisesti presidenttiehdokkaat pystyivät tavoittelemaan uudella tavalla erilaisia yleisöjä. Yhdysvalloissa populaarikulttuuriin osallistumisen käytänteitä alettiin luoda 1950- ja 1960-luvuilla, jolloin poliitikot tasapainoilivat presidenttiviran arvokkuuden ja viihdeohjelmissa esiintymisen välisen ristiriidan kanssa. Kaikki eivät hyväksyneet näitä esiintymisiä, mutta esimerkiksi vuoden 1960 vaaleissa John F. Kennedy ja vuoden 1968 vaaleissa Richard Nixon hyödynsivät televisioesiintymisiä luodakseen itsestään lähestyttävän ja nuoria äänestäjiä houkuttelevan kuvan. (Brownell 2016, 927–931.)

1970-luvulla poliitikkojen ja populaarikulttuurin suhde vahvistui erityisesti komediaohjelma *Saturday Night Liven* (1975–, NBC) takia. Ohjelman sisältämät imitaatioihin pohjautuvat sketsit nousivat osaksi poliittista keskustelua, minkä vaikutusvallan Yhdysvaltain silloinen presidentti Gerald Ford julkisesti tunnusti avaamalla lähetyksen toimistostaan 17.4.1976 osana omaa uudelleen valintaan tähtäävää kampanjaansa. (Compton 2016, 65; Voth 2008, 238.)

1980-luvulla populaarikulttuurin ja poliittisen kampanjoinnin suhteen vei uudelle tasolle Ronald Reagan, jonka näyttelijätausta ja viihdemaailmasta hankitut esiintymistaidot auttoivat paitsi tunnettavuuden myös poliittisen esiintymisen vaikuttavuuden saroilla (Brownell 2016, 926). Reaganin vana-vedessä viihdekulttuuriin osallistumisesta tuli merkittävä tapa puhutella amerikkalaisia yleisöjä ja etenkin niitä äänestäjiä, jotka eivät aktiivisesti seuranneet politiikkaa, vaan hankkivat tietonsa ajankohtaisista aiheista lähinnä television viihdeohjelmista (Baum 2005, 213–234). Populaarikulttuurista rakentui poliitikoille väline luoda lähestyttävää kuvaa itsestään ja samalla

populaarikulttuurista tuli osa amerikkalaista presidentti-instituutiota. Tätä strategiaa esimerkiksi Barack Obama hyödynsi ahkerasti myös presidenttikautensa aikana ajaakseen läpi poliittisia tavoitteita, kuten terveysvakuutusuudistusta, mitä hän esitteli ahkerasti erilaisissa komedia- ja viihdeohjelmissa.

Vakiintunut suhde populaarikulttuurin ja presidentti-instituution välillä toimi myös Donald Trumpin eduksi. Trumpille näkyvyys populaarikulttuurissa on ollut osa hänen julkista imagoaan pitkän aikaa. Hän alkoi tehdä kameorooleja televisio-ohjelmissa vuonna 1985 ja elokuvissa vuonna 1989. Hän vieraili muun muassa tilannekomediassa *The Jeffersons* vuonna 1985, *Sinkkuelämää*-sarjassa vuonna 1999 ja elokuvassa *Wall Street: Money Never Sleeps* (2010). Häntä on nähty useissa WWE:n showpainijaksoissa 1980-luvun lopulta alkaen, ja hänen aggressiivisen uhoamisen retoriikkansa on nähty takautuvan tähän viihdemuotoon (Moon 2020). Lisäksi Trump on vierailut myöhäisillan komediaohjelmissa ja juontanut jopa kahdesti *Saturday Night Live*n vuosina 2004 ja 2015. Hänet on nähty myös lukuisissa mainoksissa, joista tunnetuimmat lienevät Pizza Hutin mainoskampanjat vuosina 1995, 2000 ja 2002.

Trumpin merkittävin rooli on kuitenkin ollut tositelevisio-ohjelmassa *Diili*. Mark Burnettin NBC:lle tuottamassa sarjassa hän toimi tuomarina kilpailijoille, jotka pyrkivät vakuuttamaan yleisön ja Trumpin omista kyvyistään yritysmaailmassa. Trump juonsi ohjelman ensimmäiset 14 kautta, mutta hän joutui jättämään sarjan presidenttiehdokkuuden myötä vuonna 2015. Vaikka Trumpin esiintyminen populaarikulttuurissa vähentyi presidenttikauden myötä, hän edelleen hyödyntää julkkipersonallisuuttaan osana poliittista imagoaan.

Monet Trumpin politiikassa hyödyntämistä mielikuvista ja strategioista ovat samoja, jotka hän huomasi toimiviksi jo *Diilin* kuvauksissa – tapa sisällyttää tavalliset ihmiset ja kansa (liike-elämän) tavoitteisiin retorisisella tasolla, maskuliinisuuden ja seksuaalisuuden korostaminen sekä muita vakuuttavina että heitä houkuttelevina tekijöinä, ja toiminnan miehen maine, joka lähes keinoja kaihtamatta puskee omat tavoitteensa lävitse. Tositelevisio-ohjelmassa mielikuva Trumpin johtajuudesta ei ollut suora heijastuma hänestä henkilönä, vaan se oli rakennettu tuotantoyhtiön puolelta käsikirjoituksella, roolittamisella, vuorosanoilla, leikkauksilla ja kuvien kehystämällä. Tästä huolimatta *Diili*-sarjassa luotu maine myös siivitti Trumpin valintaa presidentiksi vuonna 2016 (Gabriel et al. 2018). Seuraavassa analyysissä tuon esille, miten Trumpin *Diili*-esiintymisten pelillisuus, johtajuuskuva ja maskuliinisuuden korostaminen ovat hyödyttäneet hänen populistista politiikkaansa.

Pelillisuus kerronnallisena strategiana

Diili-ohjelmassa kyse oli ennen kaikkea kilpailusta. Donald Trump antoi kilpailijoille erilaisia tehtäviä ja neuvoja menestymiseen. Hän myös päätti, kuka joutuu jättämään kilpailun kesken ”you’re fired”-repliikillään. Vaikka Trump ei itse ollut kilpailijan roolissa, kilpailuhenkisyys ulottui koko ohjelman lävitse ja heijastui myös hänen poliittiseen uraansa. Trump osoittaa esimerkiksi kunnioitusta muille yritysmaailman toimijoille tiettyyn pisteeseen asti, mutta toteaa useaan otteeseen, ettei liiketoiminnassa ole kyse ystävydestä, vaan päätöksiä tulee tehdä ensisijaistamalla omat pyrkimyksensä.

Katja Kanzlerin ja Marina Scharlajin (2017, 318) mukaan Donald Trump muutti perinteitä, joilla yhdysvaltalainen politiikka on ottanut vaikutteita

populaarikulttuurin kertomuksellisuudesta. Aiempi, Elisabeth Ankerin (2014, 2–3) tunnistama strategia lainasi melodraamallisia piirteitä, joissa maskuliiniset sankarit pyrkivät parantamaan kansakunnan kärsimiä haavoja ja traumoja emotionaalisen kerronnan kautta. Kanzlerin ja Scharlajin mukaan Trump uudisti kerrontakaavaa omaksumalla tositelevisiion kilpailullisen pelimallin, jossa pönkitetään omaa asemaa mustamaalamalla muita. Pelillisyyden sisältämän vapauden takia voittamiseen tähtäävän kamppailun strategian ei tarvitse huolehtia peliliikkeiden todellisista seurauksista, sillä kukin peliliike arvioidaan vain omassa kontekstissaan. Lopputuloksena on yksittäisissä taisteluissa ja niissä käytössä olleilla keinoilla löydetty vahva johtaja, joka pystyy taidoillaan palauttamaan heikennetyn Yhdysvallat takaisin kilpailemaan muiden valtioiden kanssa. (Kanzler & Scharlaj 2017, 321–324.) Pelillisuus korostui muun muassa Trumpin suhtautumisessa vuoden 2020 äänestystuloksiin. Sen sijaan, että hän hyväksyi aiempien ehdokkaiden tapaan äänestystuloksen, hän ensin etsi vaihtoehtoisia reittejä vallan säilyttämiseen. Hänen toimintansa näyttäytyi peliliikkeinä, joissa kysymys on yksilöllisestä voittamisesta, ei yhdysvaltalaisen demokratian rakenteista. Pelillisuus ja yksilöllisyys korostavat myös johtajuuden merkitystä, mikä on keskeinen kerronnallinen teema *Diilissä*.

Johtajuus populistisena strategiana

Populismissa huomio kiinnitetään usein yksittäisiin johtajiin, joista rakennetaan symboleita paitsi poliittiselle liikkeelle myös kansakunnalle (ks. esim. Jansen 2011; Moffitt & Tormey 2014). Kurt Weylandin (2017, 8–15) mukaan speaktaakkelimainen ja identifioitumista kannustava populistinen johtajuus on merkittävä populistisen toiminnan strategia, jolla pyritään saavuttamaan ja ylläpitämään valtaa.

Speaktaakkelimaisuutta hyödynnettiin *Diilin* tavassa rakentaa mielikuvaa Trumpin johtajuudesta. Tyypillisesti tilanteet rakennettiin siten, että kilpailijat seisoivat odottamassa tehtäviään. Trump saapui ja poistui paikalta siten, että hän käveli ensimmäisenä ja hieman hänen takanaan saapuivat hänen avustajansa. Asetelma korosti yhtäältä sitä, että muut joutuvat odottamaan johtajaa, ei toisinpäin, mutta toisaalta sitä, miten hän johdattaa muita kulkemalla heidän edellään. Fyysisesti johtajuutta korostettiin myös jaksojen huipentumassa, potkujen jaossa. Päätöskeskustelut kuvattiin neuvotteluhuoneessa, jossa Trump istui pitkän pöydän toisella puolella ja kilpailijat häntä vastapäätä toisella puolella. Vastakkainasettelun hierarkkisuutta korosti Trumpin iso, punanahkainen nojatuoli, kun kilpailijoilla oli pienet tavanomaiset tuolit. Tuolivalinnan koko ja laadukkaat materiaalit henkivät paitsi johtajuutta, myös menestystä ja merkittävyyttä.

Trump antaa jaksoissa liike-elämään, erityisesti johtajuuteen ja menestykseen, liittyviä neuvoja, joissa hän puhuu kameralle ja sitä kautta suoraan katsojalle. Omasta kokemuksesta nousevat insertit on tyypillisesti kuvattu hänen New Yorkin asunnossaan tai yksityisessä lentokoneessaan. Molempia tiloja värittävät kullatut kalusteet, jotka henkivät rahaa, mikä erityisesti amerikkalaisessa kontekstissa yhdistyy mielikuvaan menestyksestä. Mielikuvaa vahvistetaan Trumpin käyttämän ja myöhemmin politiikassa korostuneen puhutavan kautta. Hän kuvailee rakennusprojektejaan ilmaisuilla isoin, kaikkein merkittävin, paras ja tunnetuin. Trump rakentaa myös oletuksia kansasta tukeakseen imagoaan menestyjänä. Trumpin ilmaisut, kuten ”people love the name Trump”, eivät viittaa todellisten ihmisten mielipiteisiin. Sen sijaan



Kuva 1. Donald J. Trump *Diili*-ohjelmassa. Kuva: kuvakaappaus, NBC.

2 Trumpin menestystä liikemiehenä on julkisuudessa aktiivisesti haastettu (ks. esim. Cassidy 2019).

ne luovat mielikuvaa, että hänen menestyksellään olisi kaikupohjaa laajan yleisön parissa. Hänelle populistinen kansakunnan puhuttelu ei ole peräisin vain poliittisista tavoitteista, vaan käyttämällä puhetapaa, jossa oletettu kansa vahvasti kuvaa hänen menestyksestään, hän kyseenalaisti julkisuudessa käsiteltyjä tietoja hänen useista konkurseistaan.² *Diilin* versio Trumpin johtajuudesta kertookin menestyneestä ja kansakuntaa puhuttelevasta miehestä.

Strateginen maskuliinisuus

Diili-sarjassa johtaminen, ja siten Trump, näyttäytyy maskuliinisena. Maskuliinisuus on myös tyypillinen elementti populististen miesjohtajien toimintastrategioissa ja heidän esiintymistavoissaan (Eksi & Wood 2019). *Diilissä* Trump esiintyy autoritaarisena johtajana, joka pitää lopullisen päätösvallan itsellään lausumalla sanat "you're fired". Hän visualisoi sanoja osoittamalla erotettua kilpailijaa sormellaan ja toisinaan hän vahvasti tätä revolverimaisella käsieleellä, jonka Trump on itse nimennyt "The Cobraksi" (Grymbaum & Parker 2016). Ohjelmassa Trump ei myöskään sietänyt epäonnistumisia ja piti liiallista selittelyä turhana. Hän osoittaa tämän katkaisemalla kilpailijoiden selityksiä, puhumalla heidän päälleen tai vain toteamalla, että vain tuloksilla on merkitystä. Sarjassa hänen esiintymistapansa on rakennettu suoraviivaiseksi, mikä korostaa toiminnan miehen kuvaa, joka keskittyy saamaan tuloksia aikaan ja odottaa samaa muilta.

Vallan tavoittelussa populististen johtajien maskuliiniseen käytökseen liittyy konservatiivisuutta ja heteronormatiivisuutta (Eksi & Wood 2019). Samoin Trumpin imagoa on luotu naisten avulla. *Diilissä* vieraili kauniita naisia, jotka tukivat mielikuvaa karismaattisesta ja seksuaalisesti kyvykkästä Trumpista. Trump omisti Miss Universe -organisaation, joka järjestää muun muassa kauneuskilpailut Miss USA ja Miss Teen USA, vuosina 1996–2015. Misseillä ja missiehdokkailla oli tapana esiintyä myös *Diilissä*. Ympäröimällä itsensä kauniilla naisilla Trump loi kuvaa paitsi taloudellisesti myös sosiaalisesti ja seksuaalisesti menestyvästä miehestä.

Samalla kun Trumpin asemaa nostettiin esineellistämällä naisia, feminiinisyys ja naiset asetettiin johtamisen, päätöksenteon ja yhteiskunnallisen toiminnan tukirooleihin. *Diili*, jossa naiskilpailijoilla oli kulttuurisesti vähemmän liikkumatilaa kuin miehillä, toistaa amerikkalaiselle kulttuurille tyypillisiä mielikuvia johtajuuden maskuliinisuudesta. Ohjelmaan osallistuneilta miehiltä sallittiin sekä maskuliiniseksi että feminiiniseksi tulkittujen puhetautojen käyttö, kuten sekä aggressiivista että sovitteluvaa neuvottelutyylä tilanteesta riippuen. Sen sijaan naiskilpailijoiden suoritus miellettiin negatiivisesti, mikäli he käyttivät maskuliiniseksi miellettyjä johtamistyyliä, kuten autoritaarista ja aggressiivista puhetautoa. (Sung 2013.) Asetelma toisintaa populistisia käytänteitä, joita Tuija Saresma on nimittänyt sukupuolipopulismiksi (*gender populism*). Käsite kuvaa ilmiötä, jossa sukupuolten tasa-arvo voidaan hyväksyä siihen pisteeseen saakka, kun se ei uhkaa vaan pikemminkin palauttaa perinteiset sukupuolihierarkiat ja valtasuhteet. Tällöin sukupuoli nähdään vallan tavoin ”luonnollisena” hierarkkisena sosiaalisena järjestyksenä. (Saresma 2018, 181–192.) Kuvio toistui vuoden 2016 presidentinvaalien kohdalla, jossa Trump pystyi liikkumaan poliittisella kentällä painottaen maskuliiniseksi tulkittua puhetyyliä ja miehiksi koettuja aiheita, kuten politiikkaa, taloutta ja turvallisuuskysymyksiä. Sen sijaan vastaehdokas Hillary Clinton joutui tasapainoilemaan maskuliinisten aiheiden ja tyylin ihanteiden ja naispoliitikoilta oletettujen feminiiniseksi miellettyjen aiheiden ja esiintymistapojen suhteen, kuten perheasioiden ja hymyilemisen merkitysten kanssa. (Lee & Lim 2016; Powell et al. 2018.)

Diilin avustuksella Trumpin on ollut mahdollista luoda itsestään kuva maskuliinisena johtajana. Mielikuva istuu populistiseen kontekstiin, jossa johtajat usein esittävät itsensä karismaattisina, viriileinä ja dominoivina toiminnan miehinä (Mudde & Kaltwasser 2017), ja jossa johtajat näyttävät vahvoina ja suojelevina kansakunnan ”isinä” (Eksi & Wood 2019; Norocel 2013). Tällöin populistiseen johtajuuteen yhdistetään oletus kansaa hyödyttävästä maskuliinisuudesta.³ Mielikuva Trumpin johtajuudesta sisältää kuitenkin sukupuolen lisäksi muun muassa rotuun liittyviä oletuksia. Kyle Kusz toteaa, että Trumpin presidenttikampanjassa vaikutti *Diilin* luoma kuva valkoisesta miljonäärimestarista, joka toimi ylivermaisena ”mestarina” moniroituiselle naisten ja miesten ryhmälle. Mielikuva vahvisti ja kenties jopa popularisoi ideologiaa, jonka mukaan valkoiset miehet toimivat luontaisina johtajina. (Kusz 2020, 288.) Monelle äänestäjille tulkinta Trumpista sekä maskuliinisena että valkoisena johtajana rakentui populaarikulttuurin luomalle pohjalle. Seuraavaksi siirryn käsittelemään, miten Trumpin äänestäjien populaarikulttuurisessa toiminnassa korostuu intersektionaaliin sosiaaliin hierarkioihin, ”meidän” ja ”heidän” määrittelyyn, liittyvät strategiat.

Mobilisointi ja omaehtoinen populaarikulttuurin tuottaminen

Populismissa suosittu puhe ”kansasta” rakentaa ymmärrystä ”meistä” (Moffitt & Tormey 2014), mikä yhdistyy siihen, miten populistiset liikkeet pyrkivät äänestäjiin vaikuttamisen lisäksi mobilisoimaan heidät osaksi kansanliikettä (Jansen 2011). ”Kansan” puhuttelua ja sen mobilisointia ovat edesauttaneet digitaalinen media ja osallistava kulttuuri (*participatory culture*), jossa kuluttajuuden ohella korostuu omaehtoinen sisällöntuottaminen. Trumpista on rakennettu sankaria muun muassa meemeissä ja sosiaalisen median videoissa, joissa hänen persoonallisuuttaan ja erityisesti maskuliinisuuttaan on ideali-

3 Myös naispopulistijohtajat, kuten Marine Le Pen, ovat hyödyntäneet vastaavaa strategiaa, jossa he yhdistävät maskuliinisia johtajuuden piirteitä äidillisen hoivan ja suojelun tunteeseen (Geva 2020).

soitu (Butter 2019; Lamerichs et al. 2018). Trumpin kannattajaryhmät ovatkin luoneet omia populaarikulttuurin muotoja ja kanavia.

Näistä lähtökohdista ponnistaa *Trumpwave*, jolla viitataan Trumpia ylis-
täviin musiikillisiin ja meemimäisiin videoihin, joita hänen kannattajansa
tuottavat ja jakavat sosiaalisessa mediassa. Ilmiö pohjautuu internetissä synty-
neeseen *vaporwave*-trendiin. Laura Glitsosin mukaan *vaporwave* on elektronista
musiikkia, jossa yhdistetään vaikutelmia taustamusiikista, kuten ”muzakis-
ta”, hissimusiikista ja new agesta, ja jonka lopputulos soveltuisi erityisesti
hylättyjen ostoskeskusten tunnelmaan. Musiikin lisäksi *vaporwave* hyödyntää
populaarikulttuurin visuaalisia elementtejä, joihin se viittaa melkein pä mee-
mimäisesti. (Glitsos 2017, 100.) Tältä pohjalta Trumpin kannattajat, erityisesti
äärioikeistolaiset konservatiivisia sukupuoliarvoja ja valkoista nationalismia
peräänkuuluttavat alt-right-ryhmät, ovat rakentaneet omat populaarikult-
tuurin versionsa, jotka yhdistävät populaarikulttuuriin poliittisesti ideolo-
gisia merkityksiä. *Fashwave* (yhdistelmä sanoista *fascist* ja *synthwave*) ihanoi
natsikuvastoa ja -ideologiaa, kun taas rinnakkaisilmiö *Trumpwave* keskittyy
ihannoimaan Donald Trumpia nostalgisessa 1980-luvun retrotyylissä (McLeod
2018, 135). Alt-right-järjestöä edustava Andrew Anglin kutsuu *fashwaven* ja
Trumpwaven elektronista musiikkia erinomaiseksi populaarimusiikin muo-
doksi valkoisen ylivallan kannattajille, sillä se ei kanna mukanaan esimerkiksi
afrikkalaisiin rytmeihin pohjautuvia kulttuurisia merkityksiä (Spearman
2020).⁴ *Trumpwave*-videoissa elektroniseen musiikkiin yhdistetään Trumpin
puheista editoituja pätkiä, häntä tukevia puheita, ajankohtaista kuvastoa,
kuten kuvia kampanjointitilaisuuksista, mielenosoituksista ja kulkueista, ja
populaarikulttuurista tuttuja elementtejä, kuten mainoksia, peli-, elokuva- ja
televisiokuvastoa.

Trumpwave-videot pyrkivät vahvistamaan Trumpin populaarikulttuurista
imagoa, kuten pelillisyyden strategiaa. Esimerkiksi *The Donald* (MikeyNL1038
2017) ja *Keep America Great Again* (Dreak Ilk 2020) korostavat pelillisyyttä.
Jälkimmäinen hyödyntää tässä urheiluviittauksia, muun muassa Trumpin
voittoisaa taistelukohtausta *WrestleMania 23:sta* (2007). Ensimmäisessä nousee
isoon rooliin vuoden 1989 televisiomainos Donald Trumpin lautapelistä, joka
on pilkottu osiksi videon mittaan. Kohtauksissa (”Heard about Trump’s new
deal? What? Trump has a new game”) kuvataan Trumpin liikemiehen taitoja,
rikkauksia ja kykyä solmia sopimuksia. Sekä *The Donaldin* että *Keep America
Great Againin* avulla Trump kehystetään voittajaksi, joka on todistanut johtajan
kykynsä aggressiivisesti.

Videoilla on tuettu Trumpin poliittista kampanjointia. *Keep America Great
-video* tukee Trumpin poliittista retoriikkaa populaarikulttuurisin keinoin.⁵
Alkukuva on lainattu elämäkertaelokuvan *Patton* (1970) ikonisesta avausmo-
nologista, jossa panssarikenraali George S. Patton kohottaa amerikkalaisten
joukkojen moraalia ja taistelutahtoa toisen maailmansodan riehussa. Video
esittää Trumpin altavastajana, joksi hän on joutunut poliittisen pelin seur-
auksena, mutta inspiroivalla puheella itseensä uskomisesta motivoidaan
Trumpin äänestäjiä.

Pääasiallisena puheosuutena toimii Rudy Giulianin *Fox & Friends*-ohjelmas-
sa (24.1.2020) ollut vuodatus, jossa hän salaliittoteoriamaisesti syyttää Trumpin
vuoden 2020 vastaehdokasta Joe Bidenia salaliitosta Venäjän kanssa. Videon
visuaalisuudella puhe kehystetään voitoksi paitsi Bidenista myös niistä epäi-
lyistä, joita julkisuudessa on esitetty Trumpin Venäjä-suhteista. Voitokkuutta
edustavat muun muassa Jimmy-pojan videopelikelipailun voitto elokuvassa
The Wizard (1989), Al Bundyn keilaustuuletus tilannekomediassa *Pulmuset*

4 Esimerkiksi rap- ja hip hop -musiikkigenreissä on käytetty ahkerasti viittauksia Donald Trumpiin. 1980-luvulla Trump edusti viittauksissa rikkaiden ihanteita, mutta sävy on muuttunut kriittiseksi sitä mukaa, kun Trump profiloitui valkoisen kulttuurin edustajaksi (Morgan 2017).

5 Uudelleenvalintakampanjoinnin osana videon nimi viittaa Trumpin vuoden 2016 vaaleissa käyttämään iskulauseeseen ”Make America Great Again”.

(*Married... with Children*, 1987–1997) ja 1980-luvulla voitokkaan uransa tehneen amerikkalaisen koripallolegendan Larry Johnsonin tuuletukset. Mukana on myös rikossarja *Miami Vicen* (1984–1990) kuvastoa, erityisesti nopeita autoja ja uimapukuisia naisia. *Miami Vicen* kuvasto mahdollistaa viittaukset peite-tehtäviin, jossa paljastetaan salattuja asioita. Kuvaston ja Giulianin puheen avulla Trump kehystetään voittajaksi tilanteessa, jossa hän nousee oletetusta väärin syytetyn asemasta kansakunnan sankariksi. Video loppuukin sanoihin ”remember our heroes”. Populaarikulttuurin ja urheilumaailman sankareiden nostalgisen muistelun avulla Trump kuvataan vastaavanlaisia tunteita ja identifikaatioita herättävänä kansan sankarina. Tällä tavoin Trumpia ihailevat sosiaalisen median videot asettuvat jatkamaan populaarikulttuurista kuvastoa, jota Trump on aktiivisesti hyödyntänyt osana poliittista uraansa.

Sosiaalinen hierarkisuus strategiana

Trumpwave-videot toisintavat oikeistopopulismien tavoitteita ylläpitää ja palauttaa sosiaalisia hierarkioita, jotka perustuvat Trumpin ja hänen kannattajiensa ihanteisiin siitä, millainen on ”amerikkalainen” kansakunta. Sekä populismien ”me” vastaan ”muut” -ajattelu (Vainikkala 2020) että populaarikulttuurin käytänteet linkittyvätkin aina valtakysymyksiin ja yhteiskunnallisiin hierarkioihin (Fiske 2010), kuten intersektionaalisiin kysymyksiin identiteettipolitiikasta. Intersektionaalisuuden käsitteellä tehdään näkyväksi sosiaalisen elämän kerroksisuutta (Rossi 2015), jossa yksilön yhteiskunnallinen asema ja identiteetti muotoutuvat moninaisten syrjinnän ja etuoikeuksien verkostoissa, joihin vaikuttavat muun muassa sukupuoli, seksuaalisuus, rotu, etnisyys, luokka, uskonto, terveys ja fyysinen ulkonäkö.

Yhden näkökulman Trumpin oikeistopopulistiseen ”me”-joukkoon avaa hänen äänestäjensä profiilit. Vuoden 2016 vaaleissa Trumpia äänestivät puolueuskollisten lisäksi erityisesti valkoiset äänestäjät, joille rotu ja etnisyys olivat korostuneesti osa identiteettiä ja identiteettipolitiikkaa (Major et al. 2018; Setzler & Yanus 2018). Vaikka suurin osa Trumpin äänestäjistä oli miehiä, häntä äänestivät myös monet valkoiset naiset, joiden arvoissa korostuivat rodun lisäksi perinteisten sukupuoliroolien ja -hierarkioiden merkitys (Setzler & Yanus 2018). Samoin evankeliskristillisuus nousi esiin yhtenä piirteenä. Kristin Kobes Du Mezin (2020) mukaan Donald Trump toimi valkoisille ja arvokonservatiivisille äänestäjille suojelusta ja valtaa lupaavana heteronormatiivisena patriarkaattisena jatkumona evankeliskristillisyydessä ihannoiduille populaarikulttuurin hahmoille, kuten Ronald Reaganille, Mel Gibsonille ja John Waynelle. Tästä näkökulmasta ”meidän” yhteiskunnallisia hierarkioita määrittäisivät erityisesti valkoisuus, heteronormatiivisuus, maskuliinisuus ja perinteiset sukupuoliroolit.

Nämä hierarkiat ovat nähtävissä *Trumpwave*-videoissa. *The Donald* -videon musiikkiraitana toimii kreikkalaisen musiikkituottajan iamMANOLISin 1980-luvun elektromusiikkivaikutteinen synthwave-kappale ”My Future Girlfriend” (MikeyNL1038 2017). Visuaalisesti videoon on haettu materiaalia kahdelta suunnalta: se on yhtäältä kollaasi Trumpin esiintymisistä elokuvissa ja televisiossa, ja toisaalta se on kollaasi 1980-lukulaisista seksuaalissävytteisistä mainoskuvaston naisista. Video korostaa Trumpin erinomaisuutta ja tätä kautta rakennetaan ymmärrystä siitä, millainen johtajuus ja amerikkalaisuus on ihannoitavaa.

Ensinnäkin videossa kuvataan Trumpin ylivertaista suhdetta muihin miehiin. *Bel Airin Prinsssistä* (*The Fresh Prince of Bel Air*, 1990–1996) käytetään kohtausta, jossa Carlton, yksi tilannekomedian mustista päähahmoista, pyörytty ihastuksesta Trumpin kävellessä sisään ovesta. *The Job* -tilannekomediassa (2001–2002) ravintolaomistaja Trump kävelee tervehtimään asiakkaitaan. Hän kysyy Mikelta tämän seuralaisesta Elizabethista: ”Are you banging her?” Mike ei saa järkytykseltään sanottua mitään, joten Trump kumartuu suutelemaan Elizabethia. *Yksin kotona* elokuvan jatko-osassa (*Home Alone 2: Lost in New York*, 1992) Trump antaa suuntaneuvoja Kevin-pojalle. WWEn *WrestleManiasta* (2007) lainatussa kohtauksessa Trump kamppailee voitokkaasti showpainikilpailijan kanssa. Näissä kohtauksissa korostetaan, miten muut miehet, mukaan lukien mustat miehet, katsovat – joko ihailusta tai pakon sanelemana – Trumpia ylöspäin. Usein tämä toteutetaan myös fyysisesti: Carlton on lyhyt, Mike on istuallaan Trumpin seisoessa ja Kevin lapsena joutuu kallistamaan päätään puhuessaan Trumpille. Trumpin vaikuttavuutta luodaan hänen aktiivisen ja voitokkaan toimintansa kautta, kun hän ottaa itselleen oikeuden suudella toisen miehen seurassa olevaa naista tai hyökätä ammattipainijan kimppuun.

Sosiaalisia hierarkioita rakennetaan myös suhteessa naisiin. Seksualisoitu kuvasto korostaa naisia tanssimassa tai katsomassa viettelevästi kameraan. Kuvasto on kohdentunut takapuoleen, rintoihin ja suuhun. Viettelevät ilmeet leikataan yhteen Trumpin kuvaston kanssa siten, että naiset vaikuttavat viehättyvän seksuaalisesti Trumpista. Heteroseksuaalisuutta ihannoivaa tyyliä korostetaan leikkaamalla mukaan Trumpin kommentteja, kuten ”you know, you are really beautiful”. *The Donald* -videossa Trumpin miehisyyden tunnistavat seksuaalisesti halukkaat ja tarjolla olevat kauniit naiset, ja hänen dominoivan asemansa tunnustavat myös muut miehet.



Kuva 2. Esimerkki *Trumpwave*-videoiden retrotyylistä ja Trumpin maskuliinisesta ylivertaisuudesta, jota edustaa kohtaaminen *The Job* -tilannekomediasta. Kuva: ruutu-kaappaus *The Donald* -videosta, MikeyNL1038, YouTube.com, 2017.



Kuva 3. Esimerkki *Trumpwave*-videoiden seksualisoidusta naiskuvastosta. Kuva: ruutukaappaus *The Donald* -videosta, MikeyNL1038, YouTube.com, 2017.

Oikeistopopulismissa sosiaalisia hierarkioita onkin rakennettu erilaisilla eronteoilla, kuten sukupuolen suhteen maskuliinisuuden korostamisella, seksuaalisuuden suhteen heteroseksuaalisilla arvoilla, rotukysymyksissä valkoisuuden ensisijaistamisella ja luokkaerotteluissa eliittiä vastaan asettamalla (Norocel et al. 2020). Samoin *The Donald* -videossa on huomattavaa sen hyvin valkoinen maailma. Seksualisoidussa kuvastossa on ainoastaan valkoisia naisia, ja muutaman videolla esiintyvän tummaihoisen rooli rajoittuu joko Trumpin ihannoimiseen tai hänen sanomansa esille tuomisen mahdollistamiseen. Mukana on muun muassa kohtaus Trumpin vierailusta *Oprah Show*ssa (1988), jossa Trump pohtii presidenttikilpaan ryhtymistä. Kokonaisuutena *Trumpwave*-videot ihannoivat amerikkalaisuutta, jossa korostuvat valkoisuus, heteronormatiivisuus ja patriarkaaliset sukupuoliroolit.

Nostalgisuus ja populismi

Voimakkaista tunteellisista reaktioista muuttuviin sukupuolikäsityksiin on tullut yksi populistisen politiikan strategia, jolla puhutellaan patriarkaalisia sukupuolipuolirooleja arvostavia ihmisiä (Eksi & Wood 2019; Norocel et al. 2020; Saresma 2017). Trumpin löyhästi järjestyneitä ja moninaisia kannattajakuntia yhdistää usein halu palauttaa perinteisenä nähty valkoinen maskuliininen roolimalli ja yhteiskunnallinen status ajassa, jossa on enenevästi vaadittu sukupuoleen ja rotuun liittyvien tasa-arvokysymysten huomiointia (Kimmel 2017; Roose 2019). Omalta osaltaan *Trumpwaven* 1980-luvun populaarikulttuurin kuvasto vahvistaa affektiivista kokemusta ihannoidusta menneestä. *Trumpwave* toimiikin, esikuvansa *vaporwaven* tapaan, kollektiivisen populaarin

muistin ja henkilökohtaisen luomisen yhtymäkohdassa, jossa audiovisuaalisten kollaasien kautta synnytetään muistamisen ja nostalgian prosesseja (Glitsos 2017; Trainer 2016, 409). *Trumpwavessa* nostalgiaisuus asettuu osaksi populistista ideologiaa ja sen kerronnallisia strategioita.

Trumpwaven suosituin⁶ YouTube-palvelussa julkaistu video *Make America Great Again* toistaa Trumpin nostalgisuutta henkivää iskulausetta (AngloSaxophone 2016). Videossa on nähtävissä samat seikat, joita Saresma (2017, 163) on nostanut esille MRA-blogeista (*Men's rights activists*): video esittää sukupuolittunutta, seksualisoitua, luokkaan sidottua ja rodullista sosiaalista todellisuutta, sillä on nostalginen suhde sukupuolen ja rodun hierarkioihin ja se toimii kaipuun sävyttämänä affektiivisena tilana omalle yhteisölleen.

Video alkaa Trumpin julistuksella, että hän ryhtyy presidenttiehdokkaaksi, koska maa tarvitsee johtajaa. Tähän leikataan kuvia aiemmista presidenteistä ja viimeisimpänä kuva viipyilee Ronald Reaganin kasvoissa. Reagan edustaa monella tapaa Trumpin kannattajien nostalgista suhtautumista 1980-lukuun sekä maskuliiniseen johtajuuteen. Tälle vastakohtana video esittelee maata kohtaavia ongelmia, kuten typerät johtajat (kuva pysähtyy Barack Obamaan). Amerikkalaisen työn ja unelman nähdään kariutuneen laittoman maahanmuuton takia. Tässä yhteydessä painottuu 1980-luvun maanviljelyskuvasto, mikä yhdistää tematiikan Trumpin valkoiseen (ja maaseudulla asuvaan) kannattajakuntaan. Samalla Trumpin ääni toteaa, että amerikkalainen unelma on kuollut, ja ratkaisuksi hän ilmoittaa voivansa tuoda sen takaisin isompana, parempana ja vahvempana kuin koskaan aiemmin.

Videon toisessa vaiheessa siirrytään symbolisesti toteuttamaan tätä lupusta. Musiikin päällä vuorottelevat Trumpin sanat "we will make America great again" ja hänen äänestäjiään edustava rytmikäs "we want more" kannustus. Visuaalisesti osiota tuetaan tunnetuilla amerikkalaisilla symboleilla, kuten Vapaudenpatsaalla (vapaus arvona),⁷ Mount Rushmorella (Trumpin vertaaminen kansakunnan perustajaisiin George Washingtoniin ja Thomas Jeffersoniin sekä erityisesti Theodore Rooseveltiin, jota on pidetty amerikkalaisen miehisyyden mielikuvan luoja, ks. esim. Roos 2018), Made in the USA -tunnuksilla ja teollisuustuotannon kuvilla (kotimaisen teollisuustyön ja työpaikkojen arvostaminen), asevoimien kuvastolla (valtion vahvuus muihin verrattuna) ja urheilukuvastolla (valtion voitokkuus muihin verrattuna). Vahvasti symbolisten visualisointien jälkeen mukaan otetaan populaarikulttuuriset tuotteet. Kuvastoon nousevat nopeat autot, tietokonepelikuvastoa, Bart Simpson, vaaleat kauniit naiset Miss USA -kilpailuista, Michael Jacksonin *Thriller*-musiikkivideo ja jopa pätkä Bill Clintonista soittamassa saksofonia *The Arsenio Hall* -showssa vuonna 1992.

Sekä symbolinen että populaarikulttuurinen kuvasto vahvistavat nostalgista tunnelmaa, mihin myös valittu 1980-lukulainen musiikki *Trumpwave*-videoissa tähtää. Faye Woodsin mukaan musiikki toimii merkittävänä nostalgian lähteenä esimerkiksi televisio-ohjelmissa, jossa se synnyttää tunteellisen yhteyden johonkin tiettyyn aikaan. Hänen mukaansa kyse ei ole kuitenkaan vain siitä, mikä on mennyttä tai menetettyä, vaan myös tapa tuoda nämä tunteelliset kokemukset osaksi nykykulttuuria ja sen tapaa luoda uusia merkityksiä. (Woods 2008, 27–32.) *Make America Great Again* -video kuvastaakin Trumpin kampanjaan liittyvää nostalgista houkutusta palata aikaan, jossa ihannoitiin valkoisen miehen yhteiskunnallista statusta ja jossa vahvat konservatiiviset miehet, kuten Ronald Reagan, johtivat maata ja jossa muut maat tunnistivat Yhdysvallat (läntisen) maailman johtajana. Donald Trump esitetään tässä videossa ratkaisuna palauttamaan nykytilanne entiselleen. Videon viimeisessä

6 Videolla on 1 053 099 katselukertaa 25.11.2020 mennessä, kun keskimäärin nämä videot saavat parikymmentätuhatta katselukertaa.

7 Vapaudenpatsaan käyttö vapauden symbolina näyttäyty ironisena, sillä ranskalaista alkuperää olevalla patsaalla juhlistettiin orjuuden lakkauttamista. Patsas symboloi myös maahanmuuttoa. Tässä videossa sillä ei niinkään tueta nykyistä maahanmuuttoa, vaan se edustaa amerikkalaista vapautta erityisesti eurooppalaisten siirtolaisten jälkeläisille.

jaksossa tämän viestin merkittävyttä koko kansalle korostetaan kuvilla eri puolilta Yhdysvaltoja – villihevosia, peltoja, vuoria, rantoja ja kaupunkia.

Make America Great Again -videolle jatkeena toimiva *Keep America Great* vahvistaa samalla tavalla maskuliinisuuden ihannoitua nostalgisella retromusiikilla ja 1980-luvun populaarikulttuurin kuvastolla, joissa Trump nähdään osana maskuliinisten johtajien perinnettä. Video korostaa sukupuolihierarkioita, sillä siinä miehet esitetään onnistuvina voittajina ja vähäpukeiset naiset palkintoina ja miesten viriiliyden vahvistajina. Kerronta luo tunteellista sitoutumista aiheeseen, sillä sukupuoliasetelma vaikuttaa paitsi kaipaavalta myös tavoitteelliselta. Linda Hutcheonin (1998) mukaan menneisyyttä ihannoiva nostalgisuus tulisikin ymmärtää osana sosiaalisia ja poliittisia kriisejä, joissa paluu turvallisemmaksi koettuun menneisyyteen tuntuu houkuttelevalta, riippumatta siitä, että ihannoitu menneisyyden hetki perustuu mielikuviin, eikä todelliseen historialliseen hetkeen. Trumpin maskuliinisuutta korostava johtajuus tarjoaakin nostalgiseksi koettuja sukupuoliasenteita ratkaisuksi uhkaavalta tuntuviin muuttuviin yhteiskunnallisiin arvostuksiin.

Vulgaarius strategiana

Intersektionaalisiin kysymyksiin sisältyvät myös luokkaan kiinnittyvät merkitykset, jotka populistisessa puheessa tyypillisesti kiteytyvät ”kansan” ja ”eliitin” vastakkainasettelussa. Trumpin taloudellinen asema voisi asettaa hänet yhtä lailla osaksi eliittiä, mutta hänen perinteistä poikkeava poliittinen uransa on mahdollistanut ulkopuolisen statuksen, jolloin hänestä tulee yksi ”meistä” (Eksi & Wood 2019). Tulkintaa tukee Trumpin vulgaari, eli kansanomaisen ja jopa karkea, kielenkäyttö, joka yhdistyy pikemminkin populaarikulttuuriseen kontekstiin, ei poliittiseen puheeseen (Kanzler & Scharlaj 2017, 317). Tämä mahdollistaa sen, että Trumpin kannattajat voivat yhtä aikaa idealisoida varallisuudella pröystäilyä ja kokea Trumpin edustavan ”tavallista kansaa”.

Presidenttikampanjan myötä julkiseen keskusteluun nousivat Trumpin arveluttavat kommentit ja käytös muun muassa naisia kohtaan. Tunnetuin tapaus on *The Washington Postin* julkaisema video, jossa Trump kommentoi voitonsa julkisuuden henkilönä tehdä mitä vaan naisille (”you can do anything... Grab ’em by the pussy”) (Fahrenheit 2016). Syytökset seksuaalisesta ahdistelusta ja valta-aseman väärinkäytöstä eivät vaikeuttaneet presidenttikampanjaa, vaan joidenkin äänestäjien kohdalla kenties jopa edesauttoivat valintaa. Ryan ja Meredith Neville-Shepard (2020) nostavat esille, että maskuliinisen ja voimakkaan seksuaalisen imagonsa takia Trump hyötyy seksistisestä maineesta, koska se tukee mielikuvaa aidosta, dominoivasta ja auktoriteettia omaavasta miehestä, joka uskaltaa rikkoa (hyvän käytöksen) rajoja. Tällainen toiminta vahvistaa konservatiivisia arvoja, joissa kyse ei ole vain miesten yhteiskunnallisen aseman pönkittämisestä, vaan yhtä lailla siinä asetetaan naiset omalle paikalleen konservatiiviseen sosiaalisen hierarkiaan.

Trumpwave-video *Rosie, You’re Fired* (Moskalus 2016) kiteyttää vulgaariuden kautta tapahtuvaa sosiaalisten hierarkioiden vahvistamista. Temaattisesti video keskittyy parhaamaan Donald Trumpin arkkivihollista, Rosie O’Donnellia. Näyttelijä O’Donnellin ja Trumpin välinen kiista takautuu vuoteen 2006, jolloin O’Donnell kritisoi *The View* -ohjelmassa Trumpin päätöstä olla erottamatta Miss USA Tara Conneria tämän päihteiden käytön takia. Kritiikissään O’Donnell maalasi Trumpista kuvan limaisena ja moraalittomana miehenä.

Trumpin miehisyyteen kohdistuva kritiikki innoitti Trumpin vuosia kestäneeseen vihanpitoon, jota hänen kannattajansa ovat ylläpitäneet.

Videota varten on tuotettu oma elektroninen musiikkiraitansa, ja visuaalisesti synteettiseen kuvastoon on yhdistetty afrikkalaisamerikkalaisia tanssijoita, joiden liikkeitä on hidastettu, nopeutettu, sulatettu yhteen rytmiin sopivaksi. Musiikin päälle on lisätty kokoelma Trumpin lausumia loukkauksia O'Donnellista. Videon aloittaa Trumpin kommentti: "If I were running *The View*, I would fire her. I mean, I'd look her right in that fat, ugly face of hers, and I'd say Rosie, you're fired." Seuraavaksi mukaan on leikattu Trumpin kommentti, jossa hän haukkuu Rosieta sekä ulkoisesti että sisäisesti epäviehättäväksi henkilöksi. Kokonaisuuden huipentaa Trumpin uhkaus, että Rosien pitäisi olla onnellinen siitä, että tällä on tyttöystävä, koska Trump voi tulla ja varastaa hänet itselleen. Kokoelma toistetaan kappaleen aikaan kolmesti, ja sen lisäksi kokonaisuutta rytmitetään toistuvalla "olet erotettu"-ilmaisulla. Lausahdus hyödyntää tehokkaasti populaarikulttuurisia viittauksia, koska ilmaisusta kehittyi tunnistettava piirre paitsi *Diili*-ohjelmalle myös Trumpin maskuliiniselle johtajuudelle. Samalla se pyrkii mitätöimään Rosie O'Donnellin mahdollisuuden haastaa Trumpin miehisyyttä.

Vulgaari ilmaisu on osa populaarikulttuurin vastakulttuurisuutta, mutta myös osa työväenluokkaista kulttuuria, jossa vulgaarius vastustaa vallitsevaa (eliitin) moraalista järjestystä (Skeggs 2005). Sama strategia on ollut toimiva oikeistopopulismille, joka on raivannut tilaa työnväenluokkaiselle ja rosoiselle poliittiselle toiminnalle. Tällä tavoin on korostettu käsitystä "kansasta", jota ohjaa eronteko jäykkään ja aristokraattisesti esitettyyn poliittiseen "eliittiin". (Kovala & Pöysä 2018.) Vulgaarisuutta osana Trumpin populistista strategiaa ylläpidettiin vuoden 2020 vaaleissa erityisesti hänen kannattajiensa toimesta.⁸ Korostamalla ja luomalla erilaisia sosiaalisia hierarkioita Trumpin kannattajat ovat vahvistaneet hänen populaarikulttuurista imagoaan ja tukeneet populaarikulttuurin keinoin Trumpin populistisia teemoja.

Lopuksi

Mielikuva Trumpista populistisena johtajana pohjautuu merkittävillä tavoilla niihin kertomuksiin, joita *Diili* ja muut populaarikulttuurin tuotteet ovat hänestä luoneet. *Diilissä* Trump näyttäytyi voitokkaana, menestyvänä ja maskuliinisena johtajana. Trumpin kannattajat ovat vahvistaneet ja tukeneet tätä kuvaa omaehtoisessa populaarikulttuurissaan, kuten *Trumpwave*-videoissa, joissa Trumpin ihannoimisen ohella rakennetaan nostalgista ymmärrystä "kansasta". Videot toimivat osana populistista kerrontamallia, jossa pyritään palauttamaan rotuun, luokkaan ja sukupuoleen liittyviä sosiaalisia hierarkioita, kuten valkoisuuden, heteroseksuaalisuuden ja patriarkaalisten sukupuoliroolien valta-asemaa.

Sekä Trumpin omat populaarikulttuuriset esiintymiset, että hänestä tehdyt esitykset osoittavat populismin ja populaarikulttuurin monitasoista 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

8 Videoiden lisäksi muun muassa Trumpin kannattajaksi julistautunut rockmuusikko Kid Rock tuotti t-paitasarjan, jota syytettiin mauttomaksi tekstien "God Guns and Trump" takia. Trumpin kannattajakunnassa paidat herättivät intoa, ja esimerkiksi Amazonin tuoteosteluissa tekstit nähtiin osana Trumpin luonnetta: "A shoot from the hip, tells it like it is" (Amazon.com). T-paidat korostavat paitsi kannattajakunnan "me"-ajattelua myös sitä, että *Trumpwave*-videot eivät suinkaan ole ainoita populaarikulttuurin tuotteita, joilla on osallistuttu Trumpin populistisen johtajuuden rakentamiseen.

kansanomaisuuden avulla. Tällä tavalla katsojia kutsutaan kokemaan asioita populistisesta näkökulmasta ja vedotaan äänestäjiin ”tavallisten ihmisten” tasolla. Osallistuva mediakulttuuri mahdollistaa ”kansan” mobilisoinnin, jossa koettuja tarinoita uudelleen tuotetaan, muokataan ja jaetaan omaehtoisten viestien ja yhteisöllisyyden kautta. Kertomuksellisuuden, tunteiden ja osallistavuuden sisältä voidaan (ainakin Trumpin tapauksessa) 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.

Onkin huomioitava, että mikäli haluamme ymmärtää populismia, meidän on tutkittava myös niitä populaarikulttuurisia muotoja, joissa ilmennetään, muokataan ja haastetaan arvoja ja käsityksiä siitä, mikä on suosittua. Poliittiset liikkeet eivät ponnistakaan pelkästään (puolue)poliittisesta kulttuurista, vaan niihin vaikuttaa populaarikulttuuri samalla tavoin kuin poliittiset ilmiöt vaikuttavat populaarikulttuurin sisältöihin ja tulkintoihin.

Lähteet

Amazon.com. God Guns And Trump Shirt 2nd Amendment T Shirt Trump 45. Saatavilla: <https://www.amazon.com/God-Guns-Trump-Shirt-Amendment/product-reviews/B07BTCRK5B/ref=cm_cr_dp_d_show_all_btm?ie=UTF8&reviewerType=all_reviews> (linkki tarkistettu 23.11.2020).

Ang, Ien; Isar, Yudhishtir Raj & Mar, Phillip (2015) Cultural diplomacy: Beyond the national interest? *International Journal of Cultural Policy* vol. 21:4, 365–381. <doi.org/10.1080/10286632.2015.1042474>

AngloSaxophone (2016) TRUMPWAVE - Make America Great Again (TRUMP SONG). *YouTube*. Saatavilla: <<https://www.youtube.com/watch?v=x1FW36keZJw>> (linkki tarkistettu 6.9.2020).

Anker, Elisabeth (2014) *Orgies of Feeling: Melodrama and the Politics of Freedom*. Durham: Duke UP.

Baum, Matthew A. (2005) Talking the Vote: Why Presidential Candidates Hit the Talk Show Circuit. *American Journal of Political Science* vol. 49:2, 213–234. <doi.org/10.2307/3647673>

Brownell, Kathryn Cramer (2016) The Historical Presidency Gerald Ford, Saturday Night Live, and the Development of the Entertainer in Chief. *Presidential Studies Quarterly* vol. 46:4, 927–931. <doi.org/10.1111/psq.12326>

Butter, Michael (2019) ”This Beast in the Shape of a Man”: Right-Wing Populism, White Masculinity, and the Transnational Heroization of Donald Trump. Teoksessa Barbara Korte; Simon Wendt & Nicoel Falkenhayner (toim.) *Heroism as a Global Phenomenon in Contemporary Culture*. London & New York: Routledge, 114–132.

Cassidy, John (2019) As a Businessman, Trump Was the Biggest Loser of All. *The New Yorker* 8.5.2019. Saatavilla: <<https://www.newyorker.com/news/our-columnists/as-a-businessman-trump-was-the-biggest-loser-of-all>> (linkki tarkistettu 6.9.2020).

Compton, Josh (2016) Live from DC: Saturday Night Live political parody references in presidential rhetoric. *Comedy Studies* vol.7:1, 1–17. <doi.org/10.1080/2040610X.2016.1139808>

Demertzis Nicolas (2019) Populisms and Emotions. Teoksessa Cossarini, Paolo & Vallespín, Fernando (toim.) *Populism and Passions: Democratic Legitimacy after Austerity*. New York: Routledge, 31–48.

Dread Illk (2020) Trumpwave - Keep America Great. *YouTube*. Saatavilla: <<https://www.youtube.com/watch?v=SjrOn8VbkX0>> (linkki tarkistettu 6.9.2020).

Du Mez, Kristin Kobes (2020) *Jesus and John Wayne: How White Evangelicals Corrupted a Faith and Fractured a Nation*. New York: Liveright.

- Eksi, Betul & Wood, Elizabeth A. (2019) Right-wing populism as gendered performance: Janus-faced masculinity in the leadership of Vladimir Putin and Recep T. Erdogan. *Theory and Society* vol. 48:733–751. <doi.org/10.1007/s11186-019-09363-3>
- Fahrenthold, David A. (2016) Trump recorded having extremely lewd conversation about women in 2005. *The Washington Post* 8.10.2016. Saatavilla: <https://www.washingtonpost.com/politics/trump-recorded-having-extremely-lewd-conversation-about-women-in-2005/2016/10/07/3b9ce776-8cb4-11e6-bf8a-3d26847eed4_story.html?postshare=3561475870579757&tid=ss_tw&itid=lk_inline_manual_3> (linkki tarkistettu 6.9.2020).
- Fiske, John (2010 [1989]) *Understanding popular culture*. New York: Routledge.
- Gabriel, Shira; Paravati, Elaine; Green, Melanie C. & Flomsbee, Jason (2018) From Apprentice to President: The Role of Parasocial Connection in the Election of Donald Trump. *Social Psychological and Personality Science* vol. 9:3, 299–307. <doi.org/10.1177/1948550617722835>
- Geva, Dorit (2020 [2018]) Daughter, Mother, Captain: Marine Le Pen, Gender, and Populism in the
- French National Front. *Social Politics: International Studies in Gender, State & Society* vol. 27:1, 1–26. <doi.org/10.1093/sp/jxy039>
- Glitsos, Laura (2017) Vaporwave, or music optimized for abandoned malls. *Popular Music* vol. 37:1, 100–118. <doi.org/10.1017/S0261143017000599>
- Grynbaum, Michael M. & Parker, Ashley (2016) Donald Trump the Political Showman, Born on “The Apprentice”. *The New York Times* 16.7.2016 Saatavilla: <<https://www.nytimes.com/2016/07/17/business/media/donald-trump-apprentice.html>> (linkki tarkistettu 6.9.2020).
- Herkman, Juha (2019) *Populism in aiki*. Tampere: Vastapaino.
- Hutcheon, Linda (1998) *Irony, Nostalgia, and the Postmodern*. Toronto: University of Toronto English Language Main Collection.
- Jansen, Robert S. (2011) Populist mobilization: A new theoretical approach to populism. *Sociological Theory* vol. 29:2, 75–96. <doi.org/10.1111/j.1467-9558.2011.01388.x>
- Kanzler, Katja & Scharlaj, Marina (2017) Between Glamorous Patriotism and Reality-TV Aesthetics: Political Communication, Popular Culture, and the Invective Turn in Trump’s United States and Putin’s Russia. *Zeitschrift für Slavistik* vol. 62:2, 316–338. <doi.org/10.1515/slav-2017-0015>
- Kimmel, Michael (2017 [2013]) *Angry White Men: American Masculinity at the End of an Era*. New York: Nation Books.
- Kovala, Urpo & Pöysä, Jyrki (2018) The “Jytky” of the Finns Party: Or, How to Take Advantage of Masculinity in Populist Politics. Teoksessa Urpo Kovala; Emilia Palonen; Maria Ruotsalainen & Tuija Saresma (toim.) *Populism on the Loose*. Jyväskylä: Jyväskylän Yliopisto, 161–175.
- Kusz, Kyle W. (2020) Making American White Men Great Again: Tom Brady, Donald Trump, and the Allure of White Male Omnipotence in Post-Obama America. Teoksessa Rory Magrath; Jamie Cleland & Eric Anderson (toim.) *The Palgrave Handbook of Masculinity and Sport*. Cham: The Palgrave MacMillan, 283–304.
- Laclau, Ernesto (1977) *Politics and Ideology in Marxist Theory*. London: Verso.
- Laclau, Ernesto (2005) Populism: What’s in the name? Teoksessa Panizza, Francisco (toim.) *Populism and the mirror of democracy*. London: Verso, 32–49.
- Lamerichs, Nicolle; Nguyen, Dennis; Melguizo, Mari Carmen Puerta; Radojevic, Radmila & Lange-Böhmer, Anna (2018) Elite male bodies: The circulation of alt-Right memes and the framing of politicians on Social Media. *Participations: Journal of Audience and Reception Studies* vol. 15:1, 180–206.
- Lee, Jayeon & Lim, Young-shin (2016) Gendered campaign tweets: The cases of Hillary Clinton and Donald Trump. *Public Relations Review* vol. 42:5, 849–855. <doi.org/10.1016/j.pubrev.2016.07.004>
- Lichter, Robert S.; Baumgartner, Jody C & Morris, Jonathan S. (2018) *Politics Is a Joke!: How TV Comedians Are Remaking Political Life*. New York & London: Routledge.
- Major, Brenda; Blodorn, Alison & Blascovich, Gregory Major (2018) The Threat of Increasing Diversity: Why Many White Americans Support Trump in the 2016 Presidential Election. *Group Processes & Intergroup Relations* vol. 21:6, 931–940. <doi.org/10.1177/1368430216677304>
- Marcus, G. E. (2000) Emotions in Politics. *Annual Review of Political Science* vol. 3:1, 221–250. <doi.org/10.1146/annurev.polisci.3.1.221>

- McLeod, Ken (2018) Vaporwave: Politics, Protest, and Identity. *Journal of Popular Music Studies* vol. 30:4, 123–142. <doi.org/10.1525/jpms.2018.300409>
- MikeyNL1038 (2017) The Donald – Trumpwave. *YouTube*. Saatavilla: <<https://www.youtube.com/watch?v=4LLTbjJD2No&t=40s>> (linkki tarkistettu 6.9.2020).
- Moffitt, Benjamin & Tormey, Simon (2014) Rethinking Populism: Politics, Mediatisation and Political Style. *Political Studies* vol. 62:2, 381–397. <doi.org/10.1111/1467-9248.12032>
- Moon, David S. (2020) The role of cultural production in celebrity politics: Comparing the campaigns of Jesse “The Body” Ventura (1999) and Donald Trump (2016). *Politics* vol. 40:2, 139–153. <doi.org/10.1177/0263395719862446>
- Morgan, Joseph E. (2017) Popular music and the impending tyranny of Donald Trump. Teoksessa Morgan, Joseph E. & Reish, Gregory N. (toim.) *Tyranny and Music*. Lanham, Maryland & London: Lexington Books, 217–251.
- Moskalus (2016) Trumpwave - Rosie, You're Fired. *YouTube*. Saatavilla: <<https://www.youtube.com/watch?v=XFAMbwbYQE8>> (linkki tarkistettu 6.9.2020).
- Mudde, Cas (2004) The Populist Zeitgeist. *Government and Opposition* vol. 39:4, 542–563. <doi.org/10.1111/j.1477-7053.2004.00135.x>
- Mudde, Cas & Kaltwasser, Cristóbal Rovira (2017) *Populism. A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Neville-Shepard, Ryan & Neville-Shepard, Meredith (2020) The pornified presidency: hypermasculinity and the pornographic style in U.S. political rhetoric. *Feminist Media Studies*. <doi.org/10.1080/14680777.2020.1786429>
- Norocel, Christian (2013) “Give us back Sweden!” A feminist reading of the (re)interpretations of the folkhem conceptual metaphor in Swedish radical right populist discourse.” *Nordic Journal of Feminist and Gender Research* vol. 21:1, 4–20. <doi.org/10.1080/08038740.2012.741622>
- Norocel, Ov Cristian; Saresma, Tuija; Lähdesmäki, Tuuli & Ruotsalainen, Maria (2020) Discursive Constructions of White Nordic Masculinities in Right-Wing Populist Media. *Men and Masculinities* vol. 23:3–4, 425–46. <doi.org/10.1177/1097184X18780459>
- Nye, Joseph. S. (2004). *Soft power: The means to success in world politics*. New York, NY: Public Affairs.
- Online Etymology Dictionary* (2001–2020). Popular / populism. Saatavilla: <<https://www.etymonline.com/>> (linkki tarkistettu 6.9.2020).
- Palonen, Emilia (2020) Populismien muoto, diskursiivisuus ja retoriikka: analyysi soinnillisuudesta. *Politiikka* vol. 62:2, 125–145. <doi.org/10.37452/politiikka.89431>
- Powell, Gary N.; Butterfield, Anthony & Jiang Xueting (2018) Why Trump and Clinton won and lost: the roles of hypermasculinity and androgyny. *Equality, Diversity and Inclusion* vol. 37:1, 44–62. <doi.org/10.1108/EDI-08-2017-0166>
- Roos, Dave (2018) How Teddy Roosevelt Crafted an Image of American Manliness. *History Stories* 6.7.2018. Saatavilla: <<https://www.history.com/news/teddy-roosevelt-american-manliness-rough-riders>> (linkki tarkistettu 6.9.2020).
- Roose, Joshua M. (2019) Non-Western new populism: Religion, Masculinity and Violence in the East. Teoksessa Fitzi, Gregor; Mackert, Juergen & Turner, Bryan S. (toim.) *Populism and the Crisis of Democracy. Volume 3: Migration, Gender and Religion*. London and New York: Routledge, 111–129.
- Ross, Andrew (2014 [1989]) *No Respect: Intellectuals and Popular Culture*. New York: Routledge.
- Rossi, Leena-Maija (2015) *Muuttuva sukupuoli: seksuaalisuuden, luokan ja värin politiikkaa*. Helsinki: Gaudeamus.
- Saresma, Tuija (2017) Fictitious Memories of the Nostalgic Past: Racialised Gender Melancholy in the Manosphere. Teoksessa Maja Mikula (toim.) *Remembering Home in a Time of Mobility: Memory, Nostalgia and Melancholy*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing, 151–165.
- Saresma, Tuija (2018) Gender Populism: Three Cases of Finns Party Actors’ Traditionalist Anti-Feminism. Teoksessa Urpo Kovala; Emilia Palonen; Maria Ruotsalainen & Tuija Saresma (toim.) *Populism on the Loose*. Jyväskylä: Jyväskylän Yliopisto, 177–200.
- Setzler, Mark & Yanus, Alixandra B. (2018) Why Did Women Vote for Donald Trump? *Political Science & Politics* vol. 51:3, 523–527. <doi.org/10.1017/S1049096518000355>

- Skeggs, Bev (2005) The Making of Class and Gender through Visualizing Moral Subject. *Sociology* vol. 39:5, 965–982. <doi.org/10.1177/0038038505058381>
- Spearman, Kahron (2020) “Trumpwave” emerges as the alt-right’s meme-heavy soundtrack. *Daily Dot* 28.2.2020. Saatavilla: <<https://www.dailydot.com/upstream/trumpwave-bad-music/>> (linkki tarkistettu 6.9.2020).
- Storey, John (2018) *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*. London & New York: Routledge.
- Sung, Chit Cheung Matthew (2013) Media representations of gender and leadership: from a discourse perspective. *Brno studies in English* vol. 39:1, 89–105. <doi.org/10.5817/BSE2013-1-5>
- Trainer, Adam (2016) From hypnagogia to distroid: postironic musical renderings of personal memory. Teoksessa Sheila Whitely & Shara Rambarran (toim.) *The Oxford Handbook of Music and Virtuality*. New York: Oxford University Press, 409–427.
- Ungureanu, Camil & Popartan, Alexandra (2020) Populism as narrative, myth making, and the ‘logic’ of political emotions. *Journal of the British Academy* vol. 8:s1, 37–43. <doi.org/10.5871/jba/008s1.037>
- Vainikkala, Erkki (2020) Populismän väkevöityminen – populistisesta retoriikasta ideologiseen fantasiaan. *Politiikka* vol. 62:2, 107–124.
- Voth, Ben (2008) Saturday Night Live and Presidential Elections. Teoksessa Jonathan S. Morris (toim.) *Laughing Matters: Humor and American Politics in the Media Age*. New York & London: Routledge, 229–240.
- Weyland, Kurt (2017) Populism: a political-strategic approach. Teoksessa Cristóbal Rovira Kaltwasser; Paul A. Taggart; Paulina Ochoa Espejo & Pierre Ostiguy (toim.) *The Oxford Handbook of Populism*. New York, Oxford University Press, 48–72.
- Woods, Faye (2008) Nostalgia, Music and the Television Past Revisited in American Dreams. *Music, Sound & the Moving Image* 2:1, 27–50. <doi.org/10.1353/msm.0.0028>

Tero Ahlgren

Tero Ahlgren, FM, folkloristiikka,
Turun yliopisto

VIDEOMEEMIT JA VERNAKULAARI AUKTORITEETTI

Hitler kuulee ja El Risitas -meemit yhteiskunnallisen kommentoinnin muotona

Internetkulttuurissa meemeistä on kasvanut yksi yhteiskunnallisten ja poliittisten keskusteluiden väline. Videomeemit ovat yksi meemien muoto, jossa alun perin populaarikulttuurisesta lähteestä otettu videomateriaali on muokattu vernakulaariin eli kansanomaiseen ja omaehtoiseen käyttöön esimerkiksi osaksi poliittista keskustelua.

Internetkommunikaation painoarvon muutos tekstipohjaisesta materiaalista enemmän visuaaliseen materiaaliin on kasvattanut visuaalisen ilmaisun kulttuurista merkitystä: visuaalisuus mahdollistaa erilaisten ilmiöiden, kuten poliittisten sisältöjen ja populaarikulttuurin tuotteiden, sujuvan yhdistelyn ja monipuolisia tulkintojen mahdollisuuksia (ks. Blank 2013, 40; Shifman 2014, 150). Valmista videoaineistoa ja luovaa videokuvanmuokkausta yhdistelevät videomeemit ovat hyvä esimerkki tästä. Esimerkiksi historiallisen poikkeustilan, kuten vuoden 2020 koronapandemian, aikana internetissä voi tavata Adolf Hitlerin kommentoimassa vessapaperin hamstraamista tai levottomasti nauravan espanjankielisen koomikon kommentoimassa Huoltovarmuuskeskuksen tekemiä suojainhankintoja.

Monipuolisella videomeemiaineistolla, jossa yhdistellään audiovisuaalisen populaarikulttuurin tunnistettavia sisältöjä, kommentoidaan yhteiskunnallisia ilmiöitä sosiaalisen median eri alustoilla. Koronapandemiaa käsittelevät meemivideot ovat osa samankaltaisista videoista muodostuvaa kokonaisuutta, joka asettuu institutionaalisen viestinnän ja sen käyttämien keinojen ulkopuolelle. Vastakaikua mahdollisista yleisöistä haetaan korostamalla tarkoitushakuisesti kansanomaisia ja omaehtoisia, eli vernakulaareja, viestinnän muotoja. Verrattuna siihen, miten esimerkiksi politiikkaa dramatisoidaan ja miten siitä luodaan mielikuvia ammattituotantona elokuvissa,



videomeemeissä hyödynnetään populaarikulttuurin hahmoja tavalla, joka mahdollistaa omaehtoisen kommentoinnin. Meemien tekeminen ja jakaminen onkin nykykulttuurissa suosittu tapa osallistua keskusteluun ja käsitellä niin yhteisöille kuin yksilöille merkityksellisiä asioita.

Artikkelissani tarkastelen meemejä, niiden tekemistä ja jakamista, vernakulaareina toiminnan konventioina – tämän hetken folklorena, jolla osallistutaan internetissä yhteiskunnalliseen keskusteluun. Keskeisinä kysymyksinä selvittän, miten meemeissä hyödynnetään niiden vernakulaaria luonnetta ja sen tuomaa sosiaalista auktoriteettia ja miten meemien avulla voidaan osallistua ajankohtaiseen yhteiskunnalliseen ja poliittiseen keskusteluun. Tarkastelen kahta suosittua meemiä, *Hitler kuulee* ja *Espanjalaismies/El Risitas*, ja niiden käyttöä suomenkielisessä kontekstissa. Molemmissa toimintamalli on sama: alkuperäisen, elokuvasta tai televisio-ohjelmasta otetun videopätkän tekstitys on muutettu käsittelemään eri aihetta kuin alun perin. Ajankohtaisten tapahtumien lisäksi videoissa käsitellään katsojien yhteisöllisyyttä rakentavia aiheita, kuten eri harrastuksia sisäpiirin sanastoineen. Artikkelissani keskityn 13 videomeemiin, joissa käsitellään ajankohtaisia yhteiskunnallisia keskusteluja vuosilta 2012–2020.¹ Koska meemien vaihtuva sisältö luodaan tekstityksellä, analyysini kohdistuu erityisesti videoissa käytettyyn sanastoon eli siihen, mitä päähahmojen repliikeiksi laitetaan.

Artikkelissani esittelen ensin sekä meemiä että vernakulaaria tutkimuksellisinä ja analyttisinä käsitteinä. Vernakulaariin viestintään liittyvät myös vernakulaarin auktoriteetin ja vernakulaarin rekisterin käsitteet, joita tarkastelen folkloristisen tutkimuksen näkökulmasta. Sen jälkeen käsittelen aineistoni avulla sitä, miten edellä nimetyt kaksi meemiä toimivat vernakulaaria auktoriteettia hyödyntävinä yhteiskunnallisen kommentoinnin muotoina.

Internetmeemi vernakulaarina viestinnän muotona

Meemi on käsitteenä alun perin toiminut analogiana geenille siirtäen kuitenkin huomion kulttuurin ilmiöihin ja tuotteisiin. Käsitteen luonut Richard Dawkins (1976) viittasi sillä kopioitumalla tai imitoimalla leviäviin kulttuuri-ilmiön mahdollisimman pieniin yksiköihin, jotka geenien tavoin kilpailevat mahdollisuudesta jatkaa olemassaoloaan – meemien kohdalla keskeistä on se, miten ilmiöt onnistuvat kilpailemaan ”isäntiensä” huomiosta ja samalla sopeutumaan sosiokulttuuriseen ympäristöönsä parhaiten. Käsitettä on kuitenkin kritisoitu sen analogiasta biologian käsitteistöön. Lisäksi arkipuheessa ”meemi” on etenkin internetin ilmiöiden parissa vakiintunut tarkoittamaan mitä vain kaavamaista ja laajalle leviävää ilmaisua. (Shifman 2012, 188–189; Vainikka 2016, 61.)

Mediatutkija Limor Shifman painottaa meemin käsitteen käytännöllisyyttä analyttisenä työkaluna, jolla tarkastella nykypäivän digitaalista kulttuuria. Ihmisten tekemillä teknisillä, kulttuurisilla ja sosiaalisilla valinnoilla on ratkaiseva rooli meemien leviämisessä, eivätkä meemit ole eristyksessä olevia yksiköitä. Shifmanin sanoin meemit ovat ”rakennuspaloja monimutkaisille toistensa kanssa vuorovaikutuksessa oleville kulttuureille” (Shifman 2012, 188–189) tai ”postmodernia folklorea”, jonka tuotteiden kautta rakennetaan jaettuja normeja ja arvoja (Shifman 2014, 15). Hän huomauttaa myös, että sosiaalisen median myötä ”jakamisen” (*share*) käsite on muuttunut. Se viittaa yhtäältä asioiden ja esineiden jakamiseen ja toisaalta jakamiseen kommunikaationa: jakaessaan esimerkiksi Facebook-profiilissaan meemivideon käyttäjä sa-

1 Osaa videoista olen tarkastellut aiemmin pro gradusani, jossa aineistona oli 25 suomenkielistä bunkkerikohdasta hyödyntävää videota. Näiden videoiden lataaminen YouTubeen ajoittui vuosille 2011–2017. Otos ei siis ollut kovin kattava määrällisesti ja ajallisesti. Aineiston avulla saa kuitenkin kuvan siitä, minkälaisia aiheita näissä videoissa käsitellään. Keskeisiksi teemoiksi nousivat ammattuurheilu, harrastukset ja teknologia, videopelit, paikallispolitiikka, YLE:n ohjelmat, maahanmuuttopolitiikka, julkisuuden henkilöt, nuorisokulttuuri (”jonnet”), muut ajankohtaiset tapahtumat, paikkakunnat ja sauna. (Ahlgren 2018.)

malla tuo ilmi mahdollisen suhtautumisensa tuohon videoon ja sen sisältöön, ja hän odottaa tietynlaisia reaktioita muilta käyttäjiltä. (Shifman 2014, 18–19.)

Folkloristi Lynne S. McNeill huomauttaa, että suuri osa meemejä jakavista käyttäjistä ei itse laadi uusia versioita kyseisestä meemistä. Näiden ”aktiivisten kuuntelijoiden” rooli meemien leviämisen on silti olennainen. Meemi pysyy tunnistettavana ja on merkityksellinen aktiivisille kuuntelijoille: sen koetaan esimerkiksi sopivan johonkin tiettyyn kontekstiin. Yksittäiset folkloren tuotteet voivat sisältää myös viittauksia toisiin tuotteisiin, kuten toisiin meemeihin. (Internet)folkloren taitajan traditionaalinen kompetenssi on siinä, miten hyvin hän tunnistaa nämä meemikontekstit ja -viittaukset. (McNeill 2015, 12–13, 16–17.)

Shifman muotoileekin *internetmeemin* olevan 1) ryhmä digitaalisia objekteja, jotka jakavat yhteisiä piirteitä sisältönsä, muotonsa ja asennoitumisensa kautta, ja jotka 2) luodaan tietoisena toinen toistensa olemassaolosta, ja joita 3) levitetään, imitoidaan ja/tai muokataan internetin välityksellä usean eri käyttäjän toimesta (Shifman 2014, 41; Vainikka 2016, 61). Digitaalisen kulttuurin tutkija Petri Saarikoski kirjoittaa *meemiuniversumista*, jossa esimerkiksi yksittäinen populaarikulttuurin ilmiö synnyttää poikkeuksellisen paljon erityyppisiä meemejä, jotka linkittyvät keskenään ”intermediaaliseksi hämähäkinverkoksi” (Saarikoski 2016). Koska meemeissä käyttäjät osallistuvat omalla luovalla toiminnallaan jaettuun kulttuuriin ja sen sisällä käytyihin keskusteluihin, meemejä on hyödyllistä tarkastella paitsi viestinnän myös folkloren muotona. Tässä artikkelissa muotoilen folkloristista lähestymistapaa vernakulaarin käsitteen kautta.

Käsitteellä *vernakulaari*² viitataan yleensä ”kansanomaisuuteen” esimerkiksi kielenkäytössä tai tapakulttuurissa. Aiempi vastakkainasettelu kansan ja eliitin kulttuureista on monilta osin vanhentunut, mutta tästä huolimatta kansan käsite ja kansan kulttuuri on säilyttänyt elinvoimaisuutensa osoituksena kulttuuri- ja yhteiskuntainstituutioiden ulkopuolella syntyvistä ja tapahtuvista ilmiöistä. Vernakulaari kulttuuri on spontaania, arkista ja omaehtoista. Nykyhetken vernakulaari kulttuuri ilmentää myös monipuolisia digitaalisia alustoja, ja erilaiset viestintäteknologiat ovat mukana arjessa tapahtuvassa verkostoitumisessa, keskusteluissa ja itseilmaisussa. (Koski & Turtiainen 2020, 85–86.) Internetissä vernakulaariin liitetystä paikallisuudesta korostuu yhteisö- ja diskurssikohtaisuus maantieteellisyyden sijaan (Koski & Turtiainen 2020, 87). Monien käyttäjien jakamat ja omaehtoisesti muokkaamat internetmeemit ovat nykyteknologian tukemaa yhteisö- ja diskurssikohtaista vernakulaaria kulttuuria. Meemeihin liitetään myös niiden koettu spontaanius ja reagointi ajankohtaisiin tai arkisiin tilanteisiin. Meemien vastaanottoon ja auktoriteettiin osana keskustelua vaikuttavat muun muassa niiden sisältöjen ja käyttökontekstien toimivat valinnat.

Vernakulaarille auktoriteetille on folkloristi Robert Glenn Howardin mukaan keskeistä vetoaminen jonkin asian perinteellisyyteen: vetoamalla siihen, että muutkin henkilöt ovat aiemmin toimineet samoin, haetaan luottamusta omalle viestille, ja siten itselle vaikutusvaltaa. Institutionaalista auktoriteetista vernakulaari auktoriteetti eroaa etenkin siinä, ettei viestin takana koeta olevan virallisen instituution pyrkimystä vaikuttaa suoraan ja mahdollisesti pakottaa omaa viestiään läpi. Sosiaalisen median käytön lisääntyessä myös mahdollisuus valikoida institutionaalisten ja vernakulaarien viestien välillä lisääntyy. Samalla kuitenkin keskittyminen vain esimerkiksi omaa arvomaailmaa tukeviin viesteihin luo ”vernakulaareja verkkoja”, joissa nämä viestit saavat entistä enemmän auktoriteettia. Vernakulaarit verkot voivat olla osal-

2 Sanan ”vernakulaari” tausta on latinan *vernaculus*-sanassa, joka viittaa johonkin kotoisaan mutta myös proletaariseen (Hakamies & Heimo 2019, 15). Sanalla viitataan myös antiikin roomalaisiin kotioirjiin (*verna*), jotka usein hallitsivat äidinkielenä lisäksi latinan kielen ja olivat siten erityisessä asemassa ollessaan samanaikaisesti institutionaalisen tahon määrittämiä mutta myös virallisille toimijoille (orjien omistajille) vaihtoehtoisen ryhmän edustajia (Howard 2008, 204).

listujiaan voimaannuttavia, mutta myös rajoittaa heidän mahdollisuuksiaan toimia. (Howard 2013, 80–83.)

Vernakulaarisuus voi olla myös hybridistä, jossa hyödynnetään institutionaalista lähteistä peräisin olevaa materiaalia, kuten videoaineistoa ja aineiston jakamista tukevia sosiaalisen median alustoja, oman spontaanin toiminnan osana. Samoin instituutiot voivat hyödyntää vernakulaaria aineistoa, kuten erilaisia meemejä ja niihin liittyviä viittauksia. Ero kaupallisen ja omaehtoisen toiminnan välillä hämärtyy muun muassa blogeissa, joiden sisältö on vernakulaaria, mutta jotka sijaitsevat kaupallisten tahojen ylläpitämällä palvelimilla ja sisältävät mainoksia. Kaupalliset tahot voivat myös aktiivisesti rajoittaa sitä, minkälaista sisältöä niiden kautta voi julkaista. Toisaalta vernakulaarin auktoriteetin epäonnistunut hyödyntäminen institutionaalisia tarkoituksia varten voi karkottaa tavoitellun yleisön. (Howard 2008, 194, 211.) Sekä Hitler kuulee -meemin rakennetta että El Risitasin hahmoa on molempia hyödynnetty myös markkinoinnissa. Rakkautta ja anarkiaa -elokuva-festivaali mainosti vuonna 2014 ohjelmistoaan Hitler kuulee -videoita yksityiskohtaisesti tyyllittelevällä Mannerheim kuulee -mainosvideolla (YouTube.com/Helsinki Film Festival). Grandiosa taas mainosti pizzojaan sarjalla videoita, joissa esiintyy Juan Joya Borja, eli El Risitas (esimerkiksi YouTube.com/Grandiosa Suomi).

Vernakulaarin auktoriteetin ja vernakulaarin hybridisyyden ohella keskeinen käsite on vernakulaarin rekisteri. Vernakulaarin ilmaisen tarkastelu vertaisuutta ja instituutioiden ulkopuolisuutta ilmaisevana rekisterinä kiinnittää huomion toimijan erilaisiin rooleihin, tavoitteisiin ja sosiaalisiin sidoksiin. Tilannekohtaiseen positioon ja myös sopivan rekisterin valintaan vaikuttavat viestintäkanava, aihepiiri, kohderyhmä ja viestijän tavoitteet. Vernakulaaria auktoriteettia luo tuon rekisterin taitava hallinta riippumatta siitä, onko viestijän tausta institutionaalinen vai ei. (Koski & Turtiainen 2020, 88.)

Meemien vernakulaari luonne näkyy muun muassa siinä, miten yksittäiset videot tunnustetaan kyseisiksi meemeiksi niiden piirteiden ja käyttöyhteyksien kautta ja miten nämä piirteet ja yhteydet koetaan muotoutuneen epävirallisten, usein anonyymiksi jäävien, toimijoiden toimesta. Meemit ovat esimerkki myös vernakulaarin hybridisyydestä siten, että sen lisäksi, että ne hyödyntävät institutionaalisten toimijoiden, kuten elokuva- ja televisiotuottajien tuottamaa aineistoa, myös osa virallisista instituutioista on ottanut meemit osaksi viestintäänsä: muun muassa Verohallinto on hyödyntänyt markkinoinnissaan erilaisia populaareja internetilmiöitä. Tunnettujen meemien onnistunut muokkaaminen omaan käyttöön ja meemien jakaminen ovat myös nopeita omaehtoisia tapoja osallistua yhteiskunnalliseen keskusteluun ja tuoda esille omaa kantaa.

Intertekstuaaliset Hitler kuulee ja El Risitas -meemiryppäät

Eri meemit muodostavat laajan kokonaisuuden intertekstuaalista aineistoa. Folkloristit Anne Heimo ja Kaarina Koski mainitsevat populaarikulttuurin olevan yksi keskeisimpiä lähteitä meemeissä käytetylle materiaalille – siinä missä esimerkiksi yksittäiset uutiset eivät pysy ajankohtaisina ja yksittäiset poliittiset toimijat vaihtuvat, tietyt populaarikulttuurin hahmot pysyvät. Kaupallisten lähteiden, kuten esimerkiksi elokuvien ja tv-sarjojen, lisäksi meemiaineiston lähteinä ovat monet internetin piirissä luodut populaarikulttuurin ilmiöt, kuten esimerkiksi henkilöt, jotka on nostettu huomion keskipisteeseen jostakin aiemmin viraaliksi levinneestä videosta. Yksi esimerkki jälkimmäisestä on

El Risitasin hahmo. Heimo ja Koski huomauttavat myös, että vernakulaarille viestinnälle tyypillisesti eri meemiaiheet esiintyvät niin internetissä kuin sen ulkopuolisissakin lähteissä ja niihin voidaan viitata eri tavoin: tunnistettava meemiaihe voi näkyä esimerkiksi penkkariauton kyljessä. (Heimo & Koski 2014, 11.) Myös mediatutkija Eliisa Vainikka huomauttaa, että monet verkon eri alakulttuureissa alkunsa saaneet meemit eivät kuulu enää vain näiden kulttuurien piiriin vaan leviävät digitaalisen teknologian avulla eri alueille yhteiskunnassa, muun muassa Facebookissa kiertäviksi poliittisiksi meemeiksi (Vainikka 2016, 61).

Artikkelissa tarkastelen kahta videomuotoista meemiä, joilla on yllä mainittuja intertekstuaalisia ja laajalle leviäviä kulttuurisia piirteitä. Hitler kuulee -videoiden pohjana on kohtaus Olivier Hirschbiegelin ohjaamasta elokuvasta *Perikato* (*Der Untergang*, Saksa 2004), jossa edesmennyt Bruno Ganz näyttää Adolf Hitleriä. Kohtauksessa Hitler raivoaa esikunnalleen Berliinin jäätyä piiritetyksi ja Saksan joutuessa alakynteen toisen maailmansodan loppuvaiheissa. Suurin osa videosta on Hitlerin puhetta ja eleitä, mutta myös muille kohtauksen hahmoille on meemivideoissa usein kirjattu repliikkejä, mikä tekee niistä olennaisen osan videoiden sisällöstä. Keskeisiä sanoitettuja hahmoja Hitlerin ohessa ovat kenraalikutna Hitlerin syytöksiltä puolustava Wilhelm Burgdorf (näyttelijänä Justus von Dohnányi) ja elokuvan päähenkilö Traudl Junge (näyttelijänä Alexandra Maria Lara), joka lohduttaa toista sihteerinä toimivaa henkilöä, Gerda Christiania (näyttelijänä Birgit Minichmayr). Videoiden kesto on tyypillisesti noin neljä minuuttia, ja kohtauksessa on useita avainkohtia, joihin tekstitys pitää sovittaa, joten videoiden tekeminen vaatii suunnitelmallisuutta. Tunnelma kohtauksessa vaihtelee Hitlerin raivosta kohti lopun alistumista kuvaavaan tilanteeseen. Kohtaus on taustoiltaan myös yksi tarkimmin dokumentoituja sodan loppuvaiheen tapahtumia, ja kohtauksessa Hitler myös ensimmäisen kerran toteaa ääneen, että ”sota on hävitty” (Saarikoski 2016).³

Edellä esitelty niin kutsuttu bunkkerikohtaus on suosituimpia versioita Hitler-videomeemien osalta, mutta myös monia muita kohtauksia samasta elokuvasta on muunneltu meemeiksi samalla idealla eli uudelleen tekstittäen. Kohtauksiin voidaan myös leikata materiaalia muista elokuvista, sarjoista, musiikkivideoista tai esimerkiksi peleistä, tai niihin voidaan lisätä intertekstuaalisia viitteitä muihin meemiaiheisiin. Erilaisten Hitler-videomeemien ympärille on muodostunut oma fanikulttuurinsa, jonka yhtenä kokoavana sivustona on avoimesti muokattavissa oleva sanakirjamainen sivusto Hitler

3 Hitlerin populaarikulttuurisen hahmon ja erilaisten Hitler-meemien historiasta laajempi katsaus on Petri Saarikosken (2016) artikkelissa. Hän kontekstualisoi Hitler-meemit elokuvahistoriaan, Hitlerin historialliseen hahmoon, populaarikulttuurin karikatyyreihin ja fanikulttuuriin tuoden esille sen, miten meemit voivat toimia yhtä aikaa osana sekä kansainvälistä ilmiötä että kansallisesti kytkeytyviä sisältöjä. Saarikosken argumentti nostaa esille, miten meemien tekijät ovat tietoisia (ja olettavat yleisönkin olevan) monenlaisista päällekkäisistä rekistereistä niin yhteiskunnan, populaarikulttuurin kuin digitaalisen kulttuurin suhteen. Artikkelissa kuvaillaan tarkemmin myös *unterganger*-fanikulttuurin muotoutumisen vaiheita.



Hitler kuulee -meemiä on hyödynnetty kommentoimaan Huoltovarmuuskeskuksen hankintoja.

Lähde: YouTube.com/Antti Leino.

Parody Wiki. Se sisältää linkkejä videoihin sekä taustoitusta ja historiaa Hitler-videoiden tekemisestä.⁴ (Hitler Parody Wiki.)

Varhaisimpia Hitler-videomeemejä ovat käyttäjän Julián Paredes alun perin 2005 tekemä, YouTube-sivustolle vuonna 2006 lataama video *La Caida* (*La versión No Oficial*), joka itse asiassa ei käytä bunkkerikohtausta pohjanaan (YouTube.com/Julián Paredes), sekä käyttäjän DReaperF4 tekemä video *Sim Heil: Der untersim* vuodelta 2006 (Hitler Parody Wiki, History of Downfall Parodies). Varhaisimpia suomenkielisiä esimerkkejä bunkkerikohtausta hyödyntävästä videosta on *Hitlerin olut-ongelma* vuodelta 2009, jossa kommentoidaan suomalaista alkoholipolitiikkaa (YouTube.com/Konna).

Toinen meemiesimerkki on El Risitas (vapaasti käännettynä ”Kikattelijä”) tai espanjalaismiesvideot, joiden pohjana on käytetty espanjankielisestä tv-ohjelmasta *Ratones Coloraos* vuodelta 2007 leikattua pätkää koomikko Juan Joya Borjan haastattelusta. Haastattelupätkä löytyy englanninkielisin tekstityksin muun muassa YouTubesta (YouTube.com/SaruWaza). Kyseisen koomikon taitelijanimi juontaa hänen persoonallisesta naurustaan. Videolla Borja kertoo kokemuksistaan ravintolatyöntekijänä ja muun muassa siitä, miten nousuvesi oli vienyt mukanaan melkein kaikki hänen huuhtoutumaan laittamansa pais-tinpannut. Suomenkielisisä tekstityksissä käsitellään kuitenkin aivan muita aiheita Hitler kuulee -videoiden tapaan. Meemitietopankkina toimiva, käyttäjien muokkaama sivusto *Know Your Meme* jäljittää varhaisimmaksi El Risitas -meemivideoksi videon vuodelta 2014. Tässä meemivideossa kommentoidaan Egyptin sisäpolitiikkaa ja parodioidaan presidentti Abdel Fattah al-Sisia. Sitten moni samaa videotaustaa hyödyntävä teos on keskittynyt kommentoimaan etenkin videopelaamiseen liittyviä aiheita. (Know Your Meme, Spanish Laughing Guy/”El Risitas” Interview Parodies.) Suomenkielisisä El Risitas -videoissa käsitellään myös monia samoja aiheita kuin Hitler kuulee -videoissa, kuten maahanmuuttopolitiikkaa tai koronapandemiaa.

Shifman huomauttaa, että meemit eivät ole vain yksittäisiä hyvin leviäviä yksiköitä vaan ryhmä sisällön yksiköitä, joilla on yhteisiä piirteitä. Meemejä voi tarkastella usean *memeettisen ulottuvuuden*, eli eri imitoitavaksi sopivan piirteen kautta. Näitä ulottuvuuksia ovat ainakin meemituotteen sisältö, muoto ja asennoituminen. Asennoitumisella tarkoitetaan kaikkia niitä piir-

4 Sivuston aktiivisuus näyttää vähentyneen viimeisen kolmen vuoden aikana, mutta osa toiminnasta, kuten esimerkiksi erilaiset äänestykset parhaista videoista, ovat siirtyneet muille alustoille (esimerkiksi Discord-sovellukseen).



Myös Borjan haastatteluvideossa on kohtia, joita yleensä hyödynnetään kerronnan rytmittämässä. Kerronta alkaa vakavasti, kunnes Borja toteaa jotain, joka saa hänen pökkansa pettämään (YouTube.com/Master Sith). Kerronta vakavoituu uudestaan pieneksi hetkeksi videoiden loppupuolella, mutta jatkuu pian naurun säestämänä. Lähde: YouTube.com/Lumikane.

teitä, joilla meemin käyttäjät asemoivat itsensä suhteessa meemin tekstiin ja sen kohdeyleisöön. (Shifman 2014, 39–41.) Esimerkiksi käsittelemieni videomeemien kohdalla muoto – meemin pohjana käytetty video – voi pysyä lähes muuttumattomana,⁵ mutta niiden sisällöt käsittelevät monipuolisesti eri aiheita ja erilaisista näkökulmista.

Tässä artikkelissa tarkastelemieni suomenkielisten videoiden aihekokonaisuuksia ovat paikallispoliittiset päätökset, ympäristöpolitiikka, maahanmuuttovastaisuus, media ja tv-ohjelmat sekä koronapandemia. Yksittäisiä paikallispoliittisia ratkaisuja kommentoidaan esimerkiksi Tampereen raitiotieratkaisun (YouTube.com/valtteri_j) ja pääkaupunkiseudun Länsimetron rakentamisen osalta (YouTube.com/Lumikane). Molemmissa videoissa kommentoidaan myös ilmastopolitiikkaan liittyviä aiheita, joita käsitellään laajemmin autoilun verotusta käsittelevässä videossa (YouTube.com/ruostekasa). Maahanmuuttoa ja pakolaisuutta käsitellään erityisesti kolmessa aineiston videossa (YouTube.com/News; YouTube.com/Willie Mooshine; YouTube.com/Master Sith), ja näissä sisältö nojaa vahvasti etenkin maahanmuuttoon kielteisesti suhtautuvassa keskustelussa käytettyyn sanastoon ja kielikuviin sekä ennako-oletukseen pakolaisuuden tai maahanmuuton taustoista. Yhteiskunnallisesti suuntautunutta kommentointia on myös median toiminnan kritisointi, ja aineistossa tähän keskittyvät tupakkatuotteiden sensuroimista lastenohjelmissä käsittelevä video (YouTube.com/Jari Heinonen) ja etnisten ryhmien näkymistä televisio-ohjelmissä käsittelevä video (YouTube.com/Iltaurpot).

Paikallisuuden lisäksi meemit tarjoavat monipuolisen tavan käsitellä maailmanlaajuisia katastrofeja. Folkloristi Trevor J. Blank huomauttaa, että internetin mahdollistama folkloren nopeampi ja laajemmalle yltävä välittyminen koskee myös globaaleihin tapahtumiin liittyvää uutisointia ja näiden uutisten käsittelyä – mukaan lukien katastrofeja käsittelevien meemien levittymistä. Fyysisen yhteisöllisen läsnäolon puuttuessa yksi keino osoittaa solidaarisuutta onnettomuuden kohdanneita kohtaan on esimerkiksi tilanteeseen sopivan meemikuvan jakaminen. Huumori on myös keino käsitellä haasteita ja vastoinkäymisiä. (Blank 2013, 12.) Globaaliin koronapandemiaan liittyen Hitler on suomen kielellä kuullut ainakin vessapaperien hamstraamisesta (YouTube.com/jase sguy), Huoltovarmuuskeskuksen hankinnoista (YouTube.com/Antti Leino) sekä siitä, että ei pääse mökilleen pääsiäisenä (YouTube.com/Cosmic Jare). Myös El Risitasilla on ainakin pariin otteeseen ollut kommentoitavaa edellä mainituista suojainhankinnoista (YouTube.com/Tere Sammallahti; YouTube.com/aapooa). Lisäksi näiden kahden meemin tyylinen yksittäinen video on kuvaus Uudenmaan rajan avaamisesta vuonna 2030, ja pohjana tässä meemissä on käytetty saksankielisiä haastatteluja Berliinin muurin murtumista käsittelevästä uutisvideosta (TikTok.com/goals.johannes).

Vaikka vernakulaari auktoriteetti yhdistyy siihen, pidetäänkö meemien sisältöä uskottavana ja jakamisen arvoisena, voi vernakulaari auktoriteetti viitata ominaisuuden lisäksi myös yksittäiseen henkilöön. Yksi vernakulaaria ilmaisu hyödyntävä mutta samalla kaupallisesti kytkeytynyt ryhmä toimijoita on Kosken ja Turtiaisen artikkelissaan tarkastelemat somevaikuttajat, jotka hallitsevat vernakulaarin rekisterin tarpeeksi hyvin pystyäkseen kaupallisesta yhteistyöstä huolimatta luomaan vertaisuuden tunteen yleisönsä kanssa, ja siten pysymään seuraajiensa suosiossa. (Koski & Turtiainen 2020, 95–98.) Vaikka aineistoni videoista suurin osa on tehty nimimerkillä, yksi videoista on myös aktiivisena yhteiskunnallisena kommentoijana tunnetun Tere Sammallahten nimissä ja siten esimerkki meemin ottamisesta välineeksi omaan poliittiseen toimintaan.

5 Molemmissa esimerkkimeemissä videoon leikattu osuus alkuperäisestä ohjelmasta tai elokuvasta vaihtelee pituudeltaan hiukan. Hitler-videomeemien kohdalla on myös laajasti eri kohtauksia ja erilaisia muita mediamateriaaleja yhdisteleviä videoita, joita videoiden tekijöiden yhteisö ("untergangerit" suomeksi) kutsuvat "toisen" tai "kolmannen" sukupolven Hitler-videomeemeiksi (Hitler Parody Wiki).

Vernakulaarin rekisterin hallinnan merkitys meemisisältöjä laatiessa

Videomeemit osallistuvat yhteiskunnalliseen keskusteluun kommentoimalla ajankohtaisia aiheita. Osallistuminen huomataan kohdeyleisön parissa sitä helpommin, mitä taitavammin meemit hyödyntävät vernakulaaria rekisteriä. Tämä sisältää muun muassa meemityypin tuntemisen ja sille sopivien käyttökotekstien tunnistamisen. Vernakulaarin rekisterin hallinta kasvattaa myös meemin vernakulaaria auktoriteettia ja siten sisällön poliittista ja yhteiskunnallista merkitystä.

Aineistoni videoilla osoitetaan kiinnittyneisyyttä ajankohtaiseen yhteiskunnalliseen keskusteluun muun muassa laittamalla hahmojen sanottavaksi argumentteja, joita asiasta käydyssä keskustelussa on julkisesti käytetty ja jotka ovat levinneet vernakulaariin keskustelukulttuuriin kyseisestä aiheesta. Esimerkiksi Tampereen raitiotietä ei Hitlerin mukaan pitäisi rakentaa, koska kuurot eivät kuulisi raitiovaunun lähestymistä ([YouTube.com/valtteri_j](https://www.youtube.com/watch?v=valtteri_j)). Laajempaan keskusteluun ilmastomuutoksesta globaalina ongelmana osallistutaan muun muassa vähätellen sen merkitystä verrattuna muihin globaaleina pidettyihin ongelmiin: suurempi ongelma on esimerkiksi väestönkasvu, Hitlerin sanoin ”planeetan ylikansoittuminen” ([YouTube.com/ruostekasa](https://www.youtube.com/watch?v=ruostekasa)). Rekisterin hallintaa onkin oikeanlaisten sanojen sovittaminen tunnettujen meemihahmojen repliikeiksi.

Toinen yhteiskunnallisen rekisterin rakentamisen keino on videoilla esiintyvien hahmojen nimeäminen, Hitler ja El Risitas mukaan lukien. Esimerkiksi Tampereen raitiotiepäätöstä kommentoivassa videossa Hitlerin raivoa jäävät kuuntelemaan ”vihreiden valtuustoryhmän kannattajat” ([YouTube.com/valtteri_j](https://www.youtube.com/watch?v=valtteri_j)), ja Huoltovarmuuskeskuksen hankinnoista kuulee pääministeri Sanna Marin ja huoneeseen jäävät viiden hallituspuolueen puheenjohtajat ([YouTube.com/Antti Leino](https://www.youtube.com/watch?v=Antti_Leino)). Huoneesta poistuvat myös esimerkiksi kaikki ne, joilla on enemmän kuin kaksi rullaa vessapaperia ([YouTube.com/jase_sguy](https://www.youtube.com/watch?v=jase_sguy)), ja yksi El Risitas -videoista on nimeään myöten yrittäjän näkökulma Huoltovarmuuskeskuksen kritisoituun suojainhankintaan ([YouTube.com/Tere Sammallahti](https://www.youtube.com/watch?v=Tere_Sammallahti)). Toisessa hankintoja kommentoivassa El Risitas -videossa kertojana on Huoltovarmuuskeskuksen virkahenkilöstön edustaja, joka tunnustaa, ettei heilläkään ole mitään käsitystä siitä, mitä ovat tekemässä ([YouTube.com/aapooa](https://www.youtube.com/watch?v=aapooa)). El Risitas toteaa videolla myös länsimetroon liittyen, että sillä ei ole väliä, etteivät kaupungin päättäjät tiedä, mitä hankkeessa on oikeasti meneillään, sillä sitä eivät tiedä edes hänen edustamansa hankkeen vetäjät ([YouTube.com/Lumikane](https://www.youtube.com/watch?v=Lumikane)).

Videoiden tekijöiden ja yleisön mahdollista asennoitumista tuodaan esille sananvalintojen ja kielenkäytön lisäksi viittaamalla julkisesti käytyyn keskusteluun tietystä aiheesta muun muassa liittämällä suora linkki *MV-Lehden* samaa tapahtumaa käsittelevään artikkeliin ([YouTube.com/News](https://www.youtube.com/watch?v=News)) tai lainaamalla laajemmin samaan aihepiiriin liitettyä, esimerkiksi äärioikeiston piirissä suosittua ”väestönvaihtoteoriaa”, jonka mukaan tällä hetkellä harjoitettu maahanmuuttopolitiikka on suunniteltua toimintaa ”kantaväestön” korvaamiseksi ([YouTube.com/Willie Moonshine](https://www.youtube.com/watch?v=Willie_Moonshine)). Virkahenkilöiden toimintaa esimerkiksi Huoltovarmuuskeskuksen hankinnoissa kommentoidessa voidaan viitata suoraan asiaan liittyviin julkisuuden henkilöihin ([YouTube.com/Antti Leino](https://www.youtube.com/watch?v=Antti_Leino); [YouTube.com/Tere Sammallahti](https://www.youtube.com/watch?v=Tere_Sammallahti)). Videoissa viitataan myös yleisesti näkemyksiin suomalaisen byrokraattisen järjestelmän toimivuudesta esimerkiksi toteamalla, että kun kerrankin viranomaista valvova säännöstö joustaa, henkilöstö tekee välittömästi vääriä ratkaisuja ([YouTube.com/Antti Leino](https://www.youtube.com/watch?v=Antti_Leino)).

Tarkastelemilleni meemeille on myös yhdistävänä piirteenä se, että niitä voidaan käyttää yhteiskunnallisessa keskustelussa yleisesti sopimattomaksi katsottujen ja suoran loukkaavien argumenttien toistamiseen. Pääosin anonyymisti tehdyt videot mahdollistavat tekijöistään irrallisten sisältöjen laatimisen. Samalla korostuu vernakulaarin rekisterin hallinnan merkitys tavoitellessa mahdolliselta kohdeyleisöltä toivotunlaisia reaktioita. Videoiden kielenkäyttö voi olla peittelemättömän rasistista ja epäinhimillistä kokonaisia ihmisryhmiä (YouTube.com/Willie Moonshine). Lisäksi videoissa voidaan tehdä yleistäviä oletuksia eri toimijaryhmien motiiveista. Islamia voidaan toiseuttaa esimerkiksi lainaamalla julkisessa keskustelussa esillä ollutta väitettä, että vastaanottokeskuksessa asuvat olisivat todenneet ruoan olevan niin huonoa, ettei se ”kelpaisi koirillekaan, vaan pitäisi antaa naisille” – tällä tavoin pidetään yllä tiettyä stereotyyppistä kuvaa muslimien oletetusta suhtautumisesta naisten oikeuksiin (YouTube.com/News). Videoissa voidaan Hitlerin suulla todeta sarkastisesti myös, että ”monikultti on rikkaus” viitaten laajempaan keskusteluun monikulttuurisuuden käsitteen ympärillä (YouTube.com/Willie Moonshine). Pakolaisuudesta käytävään keskusteluun viitataan toistuvasti myös lainaamalla oletusta siitä, että alaikäisenä maahan tulevat olisivat tosiasiassa aikuisia (esimerkiksi YouTube.com/Master Sith) tai jopa valtion johdon toimesta palkattuja näyttelijöitä (YouTube.com/Willie Moonshine).

Sekä hahmoja nimettäessä että heidän repliikkejään valitessa jää katsojan tulkinnan varaan, onko Hitlerin tai El Risitasin hahmon tarkoitus edustaa videon tekijän henkilökohtaista kantaa käsiteltävään asiaan. Näiden hahmojen käyttö mahdollistaa sen, että videoissa voidaan käyttää esimerkiksi alatyylisiä kieltä, joka ei muuten sovi osaksi yhteiskunnallista keskustelua. Vaikka osa videoiden tekijöistä esiintyy sivustolla oletettavasti omalla nimellään, suuri osa videoista tehdään pseudonyymisti nimimerkin takaa.

Sanavalinnat ovat osassa videoita seksuaalissävytteisiä, etenkin asioita ja henkilöitä kritisoitaessa. Seksuaalista kuvastoa käytetään videoiden repliikkien tehokeinona etenkin käsiteltäessä eri etnisten ryhmien välistä kanssakäymistä. Seppo Knuutila huomauttaa eri etnisten ryhmien välistä seksuaalisuutta käsittelevän kaskuaineiston kohdalla kuvastoon latautuneen sosiokulttuurisia merkityksiä: seksuaalisuuden teemasta on ”sekä vaiettava että puhuttava koomisen groteskissa sävyssä”. Eri etnisten ryhmien kohdalla käsittely on myös erilaista. (Knuutila 1992, 244–246, 250.) Esimerkiksi yhdes- sä videoista viitataan rasistisessa diskurssissa käytettyyn oletukseen naisten halusta tulla ulkomaalaisten miesten hyväksikäyttämiksi laittamalla Traudl Jungen hahmo toteamaan tämä repliikissään (YouTube.com/Willie Moonshine). Aineiston yhteiskunnallisille meemeille on tyypillistä argumenttien kärjistäminen, mikä näkyy kielenkäytössä korostuneena toimijoiden vastakkainasetteluna, stereotyyppisinä ja nopeasti tunnistettavina määrittelyinä ja ilmaisuina sekä rasistisina ja seksuaalissävytteisinä puhetapoina.

Esimerkkiaineistoon rajautuu korostuneesti videoita, joiden kielenkäyttö on rasistista ja väkivalta- ja seksuaalissävytteistä. Nämä piirteet eivät kuitenkaan ole kaikkien näiden meemivideoiden yhteisiä piirteitä, eikä myöskään kaikkia poliittisia aiheita käsittelevien meemivideoiden yhteisiä piirteitä. Tietynlaisilla kielenkäytön valinnoilla, esimerkiksi rasistisen kuvaston käytöllä, voidaan puhutella tiettyä yleisöä. Meemillä ei tällöin ole tarkoitus saada laajalta yhteiskunnalliselta yleisöltä hyväksyntää, vaan sen sisällöllä esimerkiksi vahvistetaan maahanmuuttokeskusteluun liittyvää auktoriteettia yhden tietyn ryhmän sisällä. Toisaalta julkiseen keskusteluun suunnatuilla meemeillä politisoidaan yhteiskunnallisia aiheita tietyn ryhmän näkökulmista käsin.

Yksittäisiltä meemeiltä odotetaan tiettyjä ominaisuuksia ja sisältöjä, joiden hallinta tekee niiden käytöstä onnistunutta. Internetmeemien yleisinä piirteinä Shifman määrittää tavan käyttää aineistonaan tavallisten ihmisten ("ordinary people") aiheita, naureskelemisen maskuliinisuuden puutteille ("flawed masculinity"), huumorin, rakenteellisen yksinkertaisuuden ("simplicity"), toisteisuuden ("repetitiveness") ja hassunhauskat sisällöt ("whimsical content") (Shifman 2014, 74–76; Saarikoski 2016). Saarikoski huomauttaa näiden piirteiden esiintyvän myös Hitler-videomeemeissä, sillä videoiden keskipisteessä on Hitlerin hahmo kommentoimassa usein jokapäiväiseen elämään ja monesti myös maskuliinisuuteen liitettyjä vastoinkäymisiä humoristisesti ja odotuksenmukaista kerronnan rakennetta noudattaen. Videoiden rakenne meemin myötä on jo niin tuttu, että kohtauksen kulun tuntee, vaikka ei olisi koskaan nähnyt *Perikato*-elokuvaa. (Saarikoski 2016.) El Risitas -videoissa lähtökohta videon tunneskaalalla on hyvin erilainen, ja Borjan tarttuvan naurun lomaan on helppo laittaa monenlaiselle asialle ivaamista. Myös näissä videoissa rakenne on lähtökohtaisesti sama, ja videossa on avainkohtansa, joita hyödyntämällä kerrontaa rytmitetään. Erona näiden kahden meemin keskushahmon osalta on tietenkin se, että *Perikadon* Hitler on näytelty hahmo.

Meemien vetoavuuteen vaikuttaa myös se, herättävätkö ne tunteita. Tämä koskee niin positiivisia kuin negatiivisia tunteita, ja humoristinen sisältö voi samanaikaisesti herättää molempia. Humoristisen sisällön käytöllä vastuuta viestin tulkinnasta voidaan siirtää myös viestin vastaanottajalle. Huumoria ja koomista käytetään viestinnän keinona Knuutilan sanoin "ideologisesti ja moraalisesti jäykimpien todellisuuskäsitysten lähellä", ja tällaisia aiheita ovat esimerkiksi politiikka, uskonto ja seksi (Knuutila 1992, 17). Filosofin Jarno Hietalahti (2016, 45–46) huomauttaa huumorin olevan enemmän kuin vain vitsin pukemista sanoiksi: inhimillisen olomassaolon osana huumori on keino käsitellä kohdattuja ongelmia ja etsiä niihin ratkaisuja. Henkilön huumori ja arvot eivät kuitenkaan ole yksi yhteen sama asia, vaan todella "hirtehiselle" huumorille voi nauraa, vaikka omaa maailmankuvaa ei määrittäisi esimerkiksi erityisen ihmisvastainen asennoituminen (Hietalahti 2016, 50). Julkisessa keskustelussa käytetyt kommentit liittyen esimerkiksi maahanmuuttopolitiikkaan, tai valtion päättäjiä tapaamaan hoitaa pandemiaa, ovat keino kokeilla hyväksyttävyyden rajoja keskusteluissa. Reaktioiden, myönteisten tai kielteisten, herättäminen on huomion ja sitä kautta tietynlaisen auktoriteetin hankkimista keskustelussa.

Shifman lajittelee tarkastelemiensa meemivideoiden huumorille kolme tyypillistä piirrettä: leikillisyyden, epäsuhtaisuuden ("incongruity"), ja paremmuuden tunteen. Meemien leikillisuus näkyy siinä, miten niitä laaditaan tavallaan vastavuoroisena pelinä, jossa tietyillä esimerkiksi sisältövalinnoilla halutaan saada tietynlaisia reaktioita yleisössä aikaiseksi. Paremmuuden tunteen osalta huumoria voidaan luoda muun muassa nauramalla meemeissä esiintyville hahmoille. (Shifman 2014, 78–81.) Huumorin inkongruenssiin liittyen Hietalahti huomauttaa, että pelkkä asioiden yllättävä yhdistely ei välttämättä riitä humoristisen vaikutuksen aikaansaamiseen: *sopivassa inkongruenssissa* epäsuhta kahden, yleisesti toisiinsa liittymättömäksi katsotun asian välillä havaitaan toimivan yhteen uudella tavalla (Hietalahti 2016, 19).

Tarkastelemieni videoiden epäsuhtaisuus näkyy muun muassa siinä, miten Hitlerin ostoslistalla on tyypillisiä päivittäistavaroita: Lidliin ei kannata mennä, koska sieltä olivat parhaat pakastepizzat viimeksi loppu. Vessapaperin loppuminen on ongelma, koska Hitler haluaisi syödä jalopenopizzaa, mutta sitä varten täytyy varautua aamun vatsavaivoihin. Bunkkeriin ei myöskään

saada asennettua bideetä tällä aikataululla. (YouTube.com/jase sguy.) Ongelman voi muodostaa myös tavoite päästä mökille Hankoon pääsiäisenä. Juomia ja muita tarvikkeita varten pitäisi ottaa peräkärry, koska esikunta pakkaa mukaan kaikenlaista ”pääsiäiskrääsää” oluiden lisäksi, mikä vaikeuttaa poliisin hämäämistä ja poliisilta pakenemista. (YouTube.com/Cosmic Jare.)

Myös El Risitas -videoiden kohdalla Borjan alkuperäinen kertomus ja myös hän itse henkilönä ovat epäsuhdassa meemivideoiden kertomusten kanssa, esimerkiksi hänen edustaessaan videolla suomalaista virkahenkilöstöä, joka toteaa ensin valehdelleensa varastossa ”jossain luolassa” olevan tarpeeksi suojaimia, mutta niiden saaminen käyttöön ei onnistu (YouTube.com/aapooa). Espanjaankin viitataan yhdessä aineiston videoista, jossa mainitaan Sevillassa rakennetun hyvän metron, minkä rakentamiseen liittyvistä kokemuksista HSL ei kuitenkaan ollut kiinnostunut (YouTube.com/Lumikane). Maininta Sevillasta on myös osa Borjan alkuperäistä kertomusta.

Humoristisiin sananvalintoihin ja epäsuhtaiseen asioiden yhdistelemiseen liittyy tapa kommentoida esimerkiksi raitiotietä ”hippijunana” ja Tampereen keskustaa raitiotien rakentamisen jälkeen ”pyöräilijöiden ja muiden hippien Mekkana” (YouTube.com/valtteri_j). Hippimäisyys yhdistetään myös *Muumi-laakson tarinoita* -sarjassa näkyviin tupakkatuotteisiin ja niistä keskusteluun: ”hippimäisen hiihtäjän” Nuuskamuikkusen nimessäkin jo mainitaan nuuska (YouTube.com/Jari Heinonen). Liioittelevana kielenkäyttönä voi olla esimerkiksi se, että hankitut suojanaamiot eivät kelpaisi edes ”lääkiksen sitsien rekvisiitaksi” (YouTube.com/Antti Leino). Lisäksi useissa videoissa on suoria viittauksia Hitleriin ja natsi-Saksaan, esimerkiksi väitteessä, jonka mukaan Hitler on itse keksinyt Volkswagenin (YouTube.com/Cosmic Jare).

Vainikka huomauttaa, että kaikki meemit eivät ole lähtökohdiltaan tarkoitettu humoristisiksi. Esimerkiksi hänen tarkastelemassaan Sad Frog/Pepe the Frog -meemissä keskeinen hahmo puhuttelee ilmaisuvoimallaan ja muuntautumiskyvyllään, jossa tunneskaala voi olla myös hyvin negatiivinen ja surullinen. Saman meemin eri kansallisissa ilmentymissä voi olla myös eronsa, ja esimerkiksi ”suomalaisen Sad Frog -meemin merkityspotentiaali ei kenties ole täysin sama kuin amerikkalaisella Sad Frog -meemillä, vaan suomalainen surullinen sammakkomeemi kytkeytyy tiiviisti juuri niihin keskusteluihin, joiden osana sitä useimmiten käytetään ja joiden pohjalta sen ilmaisuvoima ja siihen liittyvät merkitykset rakentuvat”. Vainikka painottaa, että meemien tulkinnassa huomioon pitäisi ottaa meemin konteksti, tunnerekisteri, muoto, tavoitteet ja rakennusaineet. (Vainikka 2016, 66.)

Aineistoni yhteiskunnallisesti suuntautuneiden meemien käyttövoima osana keskustelua nojaa vernakulaarin rekisterin hyödyntämiseen sisältöjä laadittaessa. Meemien tekijät osoittavat rekisterin tuntemustaan hyödyntämällä osaavasti eri hahmojen piirteitä ja rooleja valituissa meemikohtauksissa, lisäämällä niihin julkisesta keskustelusta poimittuja argumentteja ja käyttämällä meemikulttuurissa laajasti jaettuja piirteitä, kuten maskuliinisuutta ja huumoria. Näiden eri rekisterien tunnistaminen ja hyödyntäminen puolestaan synnyttävät vernakulaaria auktoriteettia – mitä paremmin rekistereitä on käytetty, sitä helpommin meemit löytävät yleisönsä. Kuten etenkin rasistisesti tai seksuaalissävytteisesti toimivat meemit osoittavat, yleisön löytämisellä ei aina tarkoiteta laajaa julkista yleisöä, vaan yhtä lailla vernakulaaria auktoriteettia rakennetaan alakulttuureissa ja ryhmittymissä, joilla on erilaisia poliittisia näkökulmia ja tavoitteita.

Yhteiskunnalliset näkökulmat meemivideoiden taustalla

Aineistoni meemivideoiden laatimiseen, niissä tehtyihin valintoihin vernakulaarin rekisterin käytöstä ja niiden tavoitteisiin saada auktoriteettia aiheesta käytävissä keskustelussa vaikuttavat niiden taustalla olevat yhteiskunnalliset näkökulmat. Näiden näkökulmien kehystämisenä toimii videoiden emotionaalinen rekisteri. Tunteiden roolia Twitteriä käyttävässä poliittisessa viestinnässä tarkastellut kansainvälisen politiikan tutkija Constance Duncombe huomauttaa, että some-alustan käytöllä sekä representoidaan että provosoidaan ja synnytetään tunteita. Tunteita synnyttämällä voidaan myös pyrkiä vaikuttamaan poliittisesti jopa valtioiden välisiin suhteisiin. Tietyille alustalle on ominaista odotukset siitä, miten keskusteluun osallistutaan. Esimerkiksi henkilökohtaisesta menetyksestä twiittaaminen kutsuu muita käyttäjiä osoittamaan myötätuntoa vastauksillaan twiittiin. Samoin vihamieliset twiitit saavat usein yhtä aggressiivisen vastaanoton, mutta toisaalta monia asioita käsitellään myös huumorin kautta. Twiittien koettu emotionaalinen autenttisuus toimii viestinnän voiman lähteenä. (Duncombe 2019, 413, 416–417, 420.)

Hitler kuulee -videoissa keskushahmon repliikkien kehyksenä on ensin tilanteeseen reagoiminen suuttumuksen ja vihan kautta. Videoiden loppua kohti tunnelma kuitenkin johtaa tilanteeseen alistumiseen – ”sota on hävitty”. Turhautumista kansalliseen poliittiseen päätöksentekoon voidaan käsitellä esimerkiksi globaaleihin ilmiöihin, kuten ilmastonmuutokseen, liittyvän keskustelun kautta. Yhdessä videoista tehdään vastakkainasettelua autoilun suosimisen ja joukko- ja kevyen liikenteen suosimisen välillä kiinnittämällä huomio suunniteltuihin tienkäyttömaksuihin: ympäristöystävällisyyden verukkeella korotetaan polttoainemaksuja ja käyttökustannuksia. Lisäksi Hitler kritisoi sitä, että ”selkä limassa” saa tehdä töitä, ja tämä on siitä palkkana. Videolla Hitler rinnastaa Suomessa tehdyn politiikan oletukseen kreikkalaisesta poliittisesta toiminnasta kommentilla siitä, että Kreikassa asiat olisivat hänelle paremmin, kun ”saisi loisia päivät pitkät vailla huolen häivää” ja lisää rahaa voisi tarvittaessa ”pummata” EU:lta. Videolla suomalaisia myös kritisoidaan ”hampaattomaksi kansaksi”. (YouTube.com/ruostekasa.) Videon lopun kehityskulkua myötäillen maalailaan muun muassa kuvaa valittua maahanmuuttopolitiikasta seuraavasta mahdollisesta kehityksestä kohti samanlaisia levottomuuksia kuin oletettavasti Ruotsissa ja Tanskassa on nähty (YouTube.com/News). Tilanteen välittömänä henkilökohtaisena ratkaisuna Hitlerille voi olla esimerkiksi vetäytyminen Kesärantaan, ja ne esikunnan jäsenet, joilla on nuuskaa, saavat tulla mukaan – nuuskan hinta kadulla on kaiken lisäksi ollut nousussa (YouTube.com/Antti Leino).

El Risitas -videoissa keskeinen emotio on huumori ja nauru, etenkin ironinen ja parodinen. Videoissa kuvaillut tapahtumat kehittyvät niin absurdiin suuntaan, että niille on pakko nauraa, hetken vakavoitumisesta huolimatta. Absurdilta tuntuvan tilanteen keskeisenä tekijänä voi olla esimerkiksi se, että Huoltovarmuuskeskuksen hankinnat tehtiin tietyiltä henkilöiltä: Suomen huoltovarmuus päättyy ”huijareiden käsiin yhdellä puhelinsoitolla”. ”Ulosotossa olemisen ammattilainen” pääsee ensisijaiseksi yhteistyötahoksi kunnollisesti valmistellun hankinnan sijaan. (YouTube.com/Tere Sammal-lahti.) Videossa, jossa El Risitas edustaa hankintoja tehnyttä viranomaista, hän tunnustaa, että eivät he edes tiedä, minne maksetut viisi miljoonaa ovat oikeasti menneet (YouTube.com/aapooa). Sama virkahenkilöstön, ja ohessa myös päätöstentekijöiden, taitamattomuutta kritisoiva ote on Länsimetroa käsittelevässä videossa. Tässä El Risitas taustoittaa hanketta siten, että vaik-

ka osaamista metrohankkeista ei olisikaan, aina voi kokeilla jättää ”härskin tarjouksen” hankkeen toteuttamiseksi. Lisäksi hankkeeseen voi ottaa mukaan kalliin ruotsalaisen konsultin. Hankkeen etenemisestä ja ongelmista ei tarvitse myöskään sanoa mitään julkisuuteen, kun vetoaa salassapitovelvollisuuteen: kaupunginvaltuuston ”puusilmät” eivät huomaa mitään. (YouTube.com/Lumikane.) Edelleen videoissa kommentoidaan yleisellä tasolla suomalaista lupalainsäädäntöä: ”Suomessa ei saa tehdä voileipää ilman hygieniapassia”, mutta kuitenkin viranomainen voi hankkia suojaimia ”puhelinmyyjiltä” (YouTube.com/Tere Sammallahti).

Vernakulaaria viestintää eivät sido samat eettiset käytänteet ja odotukset asiakielestä kuin institutionaalista viestintää. Vernakulaarissa viestinnässä on hyväksyttävämpää vedota suoremmin ”kansan” tunteisiin, ja sitä siltä usein myös odotetaan. Samalla tästä asemasta on mahdollista kritisoida virallisia tahoja, joiden edellytetään sitoutuvan tietynlaiseen viestintään. Virallisen median koettua tapaa yrittää vaikuttaa ihmisten käyttäytymiseen ja siihen liittyvää julkista keskustelua käsitellään useissa aineiston videossa. Yhdessä niistä kommentoidaan ohjelmien ikärajoihin liittyvää ohjeistusta. Nuorten-iltaa järjestävälle Hitlerille ilmoitetaan, että *Muumilaakson tarinoita* -ohjelma olisi kielletty lapsilta, koska Muumipappa polttaa kyseisessä sarjassa piippua. Hitler kritisoi ajankohdan julkista keskustelua tupakkatuotteiden näkymisestä muun muassa toteamalla, että tupakkaa on televisiossa poltettu aina. (YouTube.com/Jari Heinonen.) Yksittäisen tv-ohjelman ja siihen liittyvän keskustelun kommentoimisen ohessa voidaan kommentoida esimerkiksi YLE:n ohjelmistopolitiikkaa yleisesti ja ohjelmien kantaaottavuutta erityisesti (YouTube.com/Iltaurpot). Medioiden tapa käsitellä ajankohtaisia aiheita oli kommentoinnin kohteena myös Blankin tarkastelemissa meemeissä liittyen katastrofiuutisointiin: uutisten omaehtoinen käsittely meemien on samalla käsittelyn haltuunottoa uutismedioiden ”portinvartijoiden” hegemoniselta tiedonvälitykseltä (Blank 2013, 44). Median toimijoihin voidaan viitata myös suoraan nimellä esimerkiksi videossa, jossa onnistunut suojainkauppa olisi saanut hallitusta yleensä kritisoivan toimittaja Timo Haapalan kalpenemaan nopean toiminnan edessä (YouTube.com/Antti Leino).

Videoissa tuodaan esille asennoituminen niiden käsittelemiin aiheisiin muun muassa suorilla viittauksilla aiheeseen liittyvään yleisempään yhteiskunnalliseen keskusteluun. Näiden kontekstuaalisten viittausten ohessa videoiden keskeinen tehokeino on niiden emotionaalinen rekisteri, joka sävyttää videoiden sisältöä ja aiheiden käsittelyä. Hitler kuulee -videoissa aiheen käsittelyä kehystetään kerronnallisella kaarella videoiden alun reaktiosta – Hitlerin yllättävästä tilannekehityksestä ja kohtausten tunnetusta henkisen romahtamisen hetkestä – tämän vuolaaseen kritiikkiin tapahtunutta kohtaan ja lopulta tilanteeseen alistumiseen. Lyhyemmät El Risitas -videot keskittyvät nauramaan asioille, joihin liittyvät piirteet muuttuvat entistä absurdimmiksi kertomuksen edetessä. Ennako-odotukset siitä, mitä tietyn meemin sisältöön kuuluu, toimivat ohjeena meemien emotionaalisten piirteiden suunnittelussa. Taitavasti käytettynä nämä odotukset auttavat meemin tekijää tavoittamaan haluamansa yleisön ja herättämään vastauksena toivomiansa tunteita.

Lopuksi

Artikkelissani tarkastelin kahta internetmeemiä, Hitler kuulee- ja El Risitas -videoita, esimerkkeinä laajasta ja monipuolisesta aineistokokonaisuudesta,

jossa populaarikulttuurin tuotteista tehdään osa monipuolista vernakulaaria eli omaehtoista ja virallisiksi koettujen instituutioiden ulkopuolista yhteiskunnallista kommentointia. Hitler kuulee- ja El Risitas -videomeemit, ainakin yleisimpien versioidensa osalta, ovat muodoltaan suhteelliseen pysyviä mutta sisällöiltään ja yhteiskunnalliselta asennoitumiseltaan erittäin vaihtelevia. Ne ovat myös esimerkkejä vernakulaarin hybridisyydestä: omaehtoiseen käyttöön otetusta kaupallisesta materiaalista, joka toisaalta on vaikuttanut siihen, miten uutta kaupallista materiaalia luodaan – meemit ovat entuudestaan tuttu sisältötyyppi internetin käyttäjille, ja siten hyödyksi myös markkinoinnissa.

Meemejä tehtäessä hyödynnetään vernakulaaria rekisteriä, jotta ne tulisivat huomatuiksi ja herättäisivät odotettuja reaktioita kohdeyleisöltään. Rekisterin osa-alueet, kuten videoiden tekemiseen valittu kielenkäyttö, yhteiskunnallinen kehystäminen ja asennoituminen sekä huumori, ovat esimerkkejä siitä, miten populaarikulttuurista tunnettu aineisto mahdollistaa luovan tavan kommentoida yhteiskunnallisia asioita. Valmista meemipohjaa hyödyntävälle, eikä niinkään uutta visuaalista aineistoa tuottavalle meemivideon tekijälle keskiöön nousevat kielenkäytön ja visuaalisten aineistojen kehystämisen piirteet. Hahmoja, heidän puhetapojaan ja heidän käsittelemiään aiheita määrittelemällä ja uudelleen kehystämällä videoiden tekijät voivat nopeasti ja yleisön tunnistamalla tavalla ottaa humoristisesti osaa yhteiskunnalliseen keskusteluun.

Tarkastelemani videomeemit ovat tunnettuja internetin käyttäjien keskuudessa. Niillä on vernakulaaria auktoriteettia jo tämän tunnettuuden myötä: videoiden jakaminen on vakiintunut tapa kommentoida ajankohtaisia asioita, ja meemeissä pohjana käytetyt kohtaukset ovat tunnistettavia, vaikka ei olisi nähnyt *Perikato*-elokuvaa tai Juan Joya Borjan alkuperäistä haastattelua. Tässä artikkelissa toin esille vain joitakin piirteitä näistä meemeistä. Tarkempia jatkokysymyksiä voisi olla esimerkiksi se, pyritäänkö meemeillä vaikuttamaan poliittisesti, ovatko ne yksilöllisen itseilmaisun muoto vai toimivatko ne mahdollisesti molemmissa funktioissa. Lisäksi Hitlerin ja El Risitasin hahmot tarjoavat kiinnostavan tulokulman tarkastella sitä, miten näiden hahmojen kautta voi käsitellä erilaisia asioita ja myös käyttäen kieltä, jota ei julkisessa keskustelussa pidetä sopivana. Voi kysyä, missä määrin esimerkiksi Hitler kuulee -videoiden Hitler edustaa hahmoaan ja missä määrin tämän hahmon uudelleensanoittajaa eli videon tekijää.

Lähteet

- Ahlgren, Tero (2018) *”Laittakaa siitä pätkä YouTubeen” Suomenkieliset Hitler kuulee... -videot videomeeminä ja nykyperinteen ja kerronnan muotona*. Pro gradu -tutkielma. Turku: Turun yliopisto.
- Blank, Trevor J. (2013) *The Last Laugh. Folk Humor, Celebrity Culture, and Mass-Mediated Disasters in the Digital Age*. Madison: The University of Wisconsin Press.
- Dawkins, Richard (1976) *The Selfish Gene*. Oxford: Oxford University Press.
- Duncombe, Constance (2019) The Politics of Twitter: Emotions and the Power of Social Media. *International Political Sociology* vol. 13, 409–429.
- Hakamies, Pekka & Heimo, Anne (2019) Introduction. Teoksessa Pekka Hakamies & Anne Heimo (toim.) *Folkloristics in the Digital Age*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia, 8–25.
- Heimo, Anne & Koski, Kaarina (2014) Internet Memes as Statements and Entertainment. *FF Network* no. 44 (July 2014), 4–12.
- Hietalahti, Jarno (2016) *The Dynamic Concept of Humor. Erich Fromm and the Possibility of Humane Humor*. Jyväskylä: University of Jyväskylä.

Hitler Parody Wiki. Saatavilla: <https://hitlerparody.fandom.com/wiki/Hitler_Parody_Wiki> (linkki tarkistettu 14.4.2020).

Hitler Parody Wiki, History of Downfall Parodies. Saatavilla: <https://hitlerparody.fandom.com/wiki/History_of_Downfall_parodies> (linkki tarkistettu 14.4.2020).

Howard, Robert Glenn (2008) Electronic Hybridity: The Persistent Processes of the Vernacular Web. *Journal of American Folklore* vol. 121:480, 192–218.

Howard, Robert Glenn (2013) Vernacular Authority: Critically Engaging “Tradition”. Teoksessa Trevor J. Blank & Robert Glenn Howard (toim.) *Tradition in the Twenty-First Century: Locating the Role of the Past in the Present*. Utah: Utah State University Press, 72–99.

Howard, Robert Glenn (2019) Vernacular Authority Speaks for the Glock: Heterogeneous Volition in an Institutional Proverb. Teoksessa Pekka Hakamies & Anne Heimo (toim.) *Folkloristics in the Digital Age*. Helsinki: Suomalainen Tiedekatemia, 73–91.

Know Your Meme, Spanish Laughing Guy / “El Risitas” Interview Parodies. Saatavilla: <<https://knowyourmeme.com/memes/spanish-laughing-guy-el-risitas-interview-parodies>> (linkki tarkistettu 14.4.2020).

Knuuttilla, Seppo (1992) *Kansanhuumorin mieli. Kaskut maailmankuvan aineksena*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Koski, Kaarina & Turtiainen, Riikka (2020) Vernakulaari verkossa. Vertaisuuden ilmaisemisen digitaaliset ulottuvuudet. *Elore* vol 27:1, 85–107. Saatavilla: <<https://journal.fi/elore/article/view/88834>> (linkki tarkistettu 12.11.2020).

McNeill, Lynne S. (2015) “The Internet is weird”. *Folkloristics in the digital age. FF Network* no. 47 (December 2015), 12–17.

Saarikoski, Petri (2016) “Laita natsi asialle ja mene itse perässä!” Hitler-videomeemien historia ja anatomia. *WiderScreen* 1–2/2016. Saatavilla: <<http://widerscreen.fi/numerot/2016-12/pista-natsi-asia-ja-anatomia/>> (linkki tarkistettu 14.4.2020).

Shifman, Limor (2012) An anatomy of a YouTube meme. *New Media & Society* vol. 14:2, 187–203.

Shifman, Limor (2014) *Memes in Digital Culture*. Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press.

TikTok.com/goals.johannes. Saatavilla: <<https://www.tiktok.com/@goals.johannes/video/6813259634187586822>> (linkki tarkistettu 15.4.2020).

Vainikka, Eliisa (2016) Avaimia nettimeemien tulkintaan. Meemit transnationaalina mediailmionä. *Lähikuva* 3/2016, 60–77. Saatavilla: <<https://doi.org/10.23994/lk.59500>> (linkki tarkistettu 12.11.2020).

YouTube.com/aapooa. Saatavilla: <<https://youtu.be/1kgGIMx9y4g>> (linkki tarkistettu 25.5.2020).

YouTube.com/Antti Leino. Saatavilla: <https://youtu.be/OIZF5Ue_zEo> (linkki tarkistettu 25.5.2020).

YouTube.com/Cosmic Jare. Saatavilla: <<https://youtu.be/zvKQ-zwhjaY>> (linkki tarkistettu 25.5.2020).

YouTube.com/Grandiosa Suomi. Saatavilla: <<https://youtu.be/cM64xSLGA-0>> (linkki tarkistettu 25.5.2020).

YouTube.com/Helsinki Film Festival. Saatavilla: <<https://youtu.be/nfcfT2cHfno>> (linkki tarkistettu 25.5.2020).

YouTube.com/Iltaurpot. Saatavilla: <<https://youtu.be/5n-igEj43uQ>> (linkki tarkistettu 25.5.2020).

YouTube.com/Jari Heinonen. Saatavilla: <<https://youtu.be/vwzYNitUXE0>> (linkki tarkistettu 25.5.2020).

YouTube.com/jase sguy. Saatavilla: <<https://youtu.be/xO66jSCz5Cw>> (linkki tarkistettu 25.5.2020)

YouTube.com/Julián Paredes. Saatavilla: <https://youtu.be/A_7-A16ZYC0> (linkki tarkistettu 25.5.2020).

YouTube.com/Konna. Saatavilla: <https://youtu.be/ljw6drq_PLY> (linkki tarkistettu 25.5.2020).

YouTube.com/Lumikane. Saatavilla: <<https://youtu.be/Tgypq-Sdrz8>> (linkki tarkistettu 25.5.2020).

YouTube.com/Master Sith. Saatavilla: <<https://youtu.be/meLpUdFVljs>> (linkki tarkistettu 25.5.2020).

YouTube.com/News. Saatavilla: <<https://youtu.be/tbKiVelfbvs>> (linkki tarkistettu 25.5.2020).

YouTube.com/ruostekasa. Saatavilla: <<https://youtu.be/7Ogsruhh1FM>> (linkki tarkistettu 25.5.2020).

YouTube.com/SaruWaza. Saatavilla: <<https://youtu.be/WDiB4rtp1qw>> (linkki tarkistettu 25.5.2020).

YouTube.com/Tere Samallahti. Saatavilla: <<https://youtu.be/2bgiqteILZY>> (linkki tarkistettu 25.5.2020).

YouTube.com/valtteri_j. Saatavilla: <<https://youtu.be/mlBTNc83gt8>> (linkki tarkistettu 25.5.2020).

YouTube.com/Willie Moonshine. Saatavilla: <<https://youtu.be/zHYTFQuUPzU>> (linkki tarkistettu 25.5.2020).



KOTIMAISEN POLIITTISEN TV-SATIIRIN RUUMIINAVAUS

Janne Zareff (2020) *Kuinka vallalle nauretaan: Poliittinen satiiri suomalaisessa televisiossa*. Helsinki: Gaudeamus, 271 s.

Tammikuun 17. päivä vuonna 1964 perjantai-iltana kello 19.30 tehtiin historiaa. Televisiossa ilmestyi ensimmäinen suomalainen poliittinen satiiriohjelma, *Tuulimylly*. Parin viikon sisällä Yleisradiossa aloitti myös toinen tv-satiiri, *Piikkis*. Näin Suomi oli ehkä hieman yllättäen tv-satiirin kehityksen etulinjassa, sillä maailman ensimmäinen poliittinen tv-satiiri *That Was The Week That Was* oli ilmestynyt Isossa-Britanniassa vain reilu vuosi aiemmin. Esimerkiksi tv-satiirin nykyisessä mahtimaassa Yhdysvalloissa ensimmäinen poliittinen satiiriohjelma ilmestyi yli puoli vuotta Suomea jäljessä.

Tämä ja paljon muuta selviää käsikirjoittaja ja tutkija Janne Zareffin kirjasta *Kuinka vallalle nauretaan: Poliittinen satiiri suomalaisessa televisiossa*. Kirja kartoittaa ansiokkaasti suomalaisen tv-satiirin kehityslinjoja, sisältöjä ja yhteiskunnallista merkitystä. Teos on ensimmäinen yleisesitys suomalaisesta poliittisesta tv-satiirista, joten se täydentää ilmeisen aukon kotimaisen satiiri- ja televisiotutkimuksen kentillä. Kirja kiinnostanee myös politiikan ja median tutkijoita laajemmin, sillä Zareff tarkastelee poliittista tv-satiiria yhteiskunnallisen keskustelun muotona. Ja miksei opukseen voisi tarttua myös tv-viihteestä kiinnostunut rivikansalainen – teksti on helppolukuista ja lopusta löytyy selailua helpottava ohjelma- ja henkilöhakemisto.

Kirja perustuu suomalaisten poliittisten satiirisarjojen sisältöjen ja niistä käydyn keskustelun historialliseen ja temaattiseen erittelyyn. Aineistona ovat eri lähteistä hankittujen

satiiriohjelmien tallenteiden lisäksi Yleisradion ohjelmaneuvoston pöytäkirjoja ja vuosikertomuksia sekä lehdistökirjoittelua satiiriohjelmiin liittyen. Zareff toteutti myös *Noin viikon uutisten* (Yle, 2014–2017) syyskauden 2017 studioyleisöille kyselyn, jonka tuloksia annostellaan pitkin matkaa. Lisäksi hän suhteuttaa tarkastelunsa kansalliseen ja kansainväliseen tutkimuskirjallisuuteen. Teoksessa ei kuitenkaan ole varsinaista kirjallisuuskatsausta, joka olisi voinut nostaa kirjan kontribuution vielä paremmin esiin.

Kirja ponnistaa kahdesta huomiosta. Ensimmäkin suomalaista satiirin perinnettä vähätellään perusteetta. Toiseksi tiukasti aikaan sidottu poliittinen satiiri tuppaa unohtumaan ihmisiltä. Teoksen tavoitteena ei kuitenkaan ole ensisijaisesti historiikki tekijälistoineen, vaan analyttinen katsaus suomalaiseen poliittiseen satiiriin televisiossa. Tavoite on hyvä, sillä kokonaiskatsausta aiheesta ei ole. Yksittäisiä kotimaisia poliittisia tv-satiireja on kyllä analysoitu (esim. Hietala 1994) ja pilakuvien (Ylönen 2001) ja kirjallisen satiirin historiaa on kartoitettu (Kivistö ja Riikkonen 2012), mutta esimerkiksi *Television viisi vuosikymmentä* -antologiassa (toim. Wiio 2007) ei ole ainuttakaan lukua, joka käsittelee juuri satiiria. Huumoria ja televisiota käsittelevän *Lähikuvan* erikoisnumerossa (3/2002) taas kaikki artikkelit käsittelevät ulkomaisia ohjelmia. Asiaviihteen tutkimuksessa (Palokangas 2007; Valaskivi 2002) kyllä analysoidaan monia samoja ohjelmia kuin käsillä olevassa kirjassa,

mutta niiden tulokulma on enemmän yleisradiotoiminnan eetoksessa ja käsittely ja otokset ovat suppeampia. Populaarimmat teokset kotimaisesta tv-huumorista (esim. Annala 2006; Marjamäki 2007) eivät puolestaan keskustele tutkimuskirjallisuuden kanssa. Tulokulmaltaan lähimpänä kirjaa on Marjo Kolehmainen *Itse valtiaita* käsittelevä väitöskirja (2015), jossa Kolehmainen tarkastelee myös laajemmin suomalaista tv-satiiria julkisena keskustelun ja kansalaisuuden näkökulmista.

Tv-satiirin ajanjaksot

Kirjan rakenne on selkeä. Ensimmäisessä luvussa tarkennetaan, mitä poliittinen tv-satiiri on. Toisessa luvussa käydään kronologisesti läpi suomalaisen tv-satiirin viisi ensimmäistä vuosikymmentä (1964–2017), minkä jälkeen luvut rakentuvat temaattisesti. Teemoja ovat muun muassa satiirin sensurointiyritykset, satiirin kohteet, satiirin valta ja merkitys sekä tulevaisuuden poliittinen satiiri. Kehyskertomuksena toimii ajankohtaissatiiri *Noin viikon uutisten* tekoprosessin reflektio. Zareff oli itse yksi sarjan käsikirjoittajista ja hän nauhoitti syyskauden 2017 ideointipalaverit, joista literoidut suorat lainaukset elävöittävät tekstiä. Vääntöä käydään muun muassa siitä, kuinka käsitellä satiirisesti vuoden 2017 suurta veroasiakirjavuotoa tai presidentti Sauli Niinistön perheenlisäystä. Tv-satiirin teon kriittinen itsereflektio on virkistävää ja tällä akateemisella pieteetillä poikkeuksellista Suomessa.

Yksi kirjan teemoista on poliittisen satiirin suhde sen lähisukulaisiin, toisaalta viihteelliseen komediaan ja toisaalta vakavampaan journalismiin. Zareff määrittelee *satiirin* kriittiseksi huumoriksi ja *poliittisen satiirin* julkisen vallan, vallankäytön ja vallankäyttäjien kritiikiksi huumorin avulla (s. 22). Poliittinen satiiri itsessään ei ole huumorin keino tai muoto kuten liioittelu tai parodia, vaan kriittinen katsonta- ja esitystapa, joka käyttää huumorin keinoja ilmaistakseen kriittiset huomiot. Määritelmä on lavea, mutta niin ovat satiirin ilmenemismuodotkin.

Zareff korostaa, että poliittisen satiirin ja median raja on häilyvä. Vaikka osa ohjelmista voidaan luokitella selkeämmin poliittiseksi satiiriksi, myös monissa komediaohjelmissa

kuten sketsi-, sitcom-, sketsi- ja paneeliohjelmissa voi olla politiikan aiheita ja henkilöitä satirisoivia osioita. Esimerkiksi Zareffin nimeämä ensimmäinen suomalainen satiiri *Tuulimylly* oli itse asiassa makasiiniohjelma, joka koostui sketseistä, julkkishaasteluista ja piilokamerapilailuista. Samoin keskustelu- ja ajankohtaisohjelmissa kuten *Jatkoajassa*, *A-Studioissa*, *Ajankohtaisessa kakkosessa* ja *Pressiklubissa* on ollut lyhyitä satiirisia osioita. Tarkemmin journalismin ja huumorin leikkauspisteitä Zareff (2012) on eritellyt väitöskirjassaan.

Määrittelyvaikeuksien vuoksi Zareff keskittyy kirjassa kotimaisiin ohjelmiin, jotka ovat hänen kokemuksensa mukaan *keskeisiltä osin* poliittista satiiria (s. 23–24). Näin *Kummelin* tai *Studio Julmahuvin* tapaiset komediat, jotka silloin tällöin sivuavat politiikkaa (s. 109–111), jäävät ulkopuolelle. Vaikka rajaus on kokemukseen perustuva, en huomannut tunnettujen poliittisten satiirien puuttumista. Toinen rajaus on siinä, että Zareff tarkastelee vain poliittisia satireja, joiden pyrkimys on naurattaa katsojia (s. 22). Näin hän rajaa ulkopuolelle synkemmät satiirit kuten kirjassa esimerkkinä mainitun George Orwellin *Vuonna 1984*. Jäin itse pohtimaan, onko tällaisia tummempia poliittisia satireja tehty suomalaisessa televisiossa. *House of Cardsin* britti- ja yhdysvaltalaisversiot kaiketi täyttävät synkemmän poliittisen satiirin määritelmän, mutta kotimaisessa tuotannossa laji ei ole kukoistanut.

Zareff tunnistaa kirjassaan kuusi aikakautta suomalaisen poliittisen tv-satiirin historiassa: *viihdevinoilun kausi* (1964–1970), *satiirilama* (1970–1976), *satiirin renessanssi* (1976–1983), *toinen satiirilama* (1983–1990), *satiiribuumin vuosikymmen* (1990–2000) ja *uuden vuosituhanen satiirin aika* (2000–). Zareffin aikakausinimitykset perustuvat ensimmäistä ja viimeistä lukuun ottamatta poliittisen satiirin tarjonnan määrään. Katkokset ja pyrähdykset osoittavat, ettei tv-satiirinkaan kehitys ole ollut suoraviivaista. Lamojen ja pyrähdysten taustalla ovat vaikuttaneet toisaalta satiirin tekijöiden saatavuus, mutta myös poliittinen sääntely ja teknologian kehitys. Kun vielä 1960-luvulla Yleisradiossa vaikuttivat ”aktivoivan viihteen” ihanteet ja Eino Revon kauden räväkkyys, 1970-luvun alkupuolella poliitikoista koostuneen ohjelmanevoston penseä suhtautuminen poliittiseen satiiriin johti jopa ohjelmien

hyllytyksiin. Kirjan tv-satiirin sensuuria ja itsesensuuria käsittelevä luku valaisee tätä vähän tutkittua aihetta.

Mutkikas valta-analyysi

Itselleni kiinnostavinta antia ovat tv-satiirin vallan ja yhteiskunnallisen merkityksen analyysit. Yksittäisistä ohjelmista eniten huomiota kirjassa saavat *Noin viikon uutisten* ja *Tuulimyllyn* ohella *Orvokki*, *Veräjä*, *Ryydinkeksijät*, *Hukkaputki*, *Hyvät herrat*, *Frank Pappa Show*, *Italypsy*, *Itse valtiat*, *Presidentin kanslia*, *Ihmisten puolue* ja *Pelimies*. Kirjan alkupuolella ohjelmia eritellään enemmän aikansa kuvina, kun taas loppupuolella enemmän suhteessa valtaan ja mahdollisiin vaikutuksiin. Esimerkiksi *Hyvät herrat* -ohjelmasta tunnetun kauppaneuvos Paukun hahmon analyysi on oivaltava (s. 189–194). Eniten ulkomaille ja netti- ja somesatiiriin kirja kurkottaa viimeisessä tulevaisuutta käsittelevässä luvussa.

Lähtökohtana kirjassa on, että tv-satiiri käsittelee vallankäyttöä, mutta on sitä myös itse – tunnistivatpa tekijät tämä tai eivät. Zareff paaluttaa perusteita: valtaa käytetään satiirin aiheiden, näkökulmien ja kerrontatapojen valinnassa (s. 165–203). Silti tv-satiirin valtaa ei tulisi toisaalta yliarvioida, muttei myöskään aliarvioida kuten kirja hyvin osoittaa. Aihe on kinkkinen monelta kannalta. Nykyään yhä useammat ilmoittavat kyselytutkimuksissa uutissatiirien toimivan myös poliittisen tiedon lähteinä. Toisaalta poliittinen tv-satiiri on valtasalle vain osa uutis- ja ajankohtaisohjelmaseuranta, joten satiirin painoarvo tiedonlähteenä ei välttämättä ole niin suuri. Toisaalta vähän politiikasta kiinnostuneet voivat oppia uutissatiireista enemmän, ja porttiteorian mukaan satiirin katselu voi innostaa uutisten pariin. Lisäksi ohjelmista oppimiseen vaikuttaa, milaista satiiria katsoo ja katsooko sitä ensisijaisesti viihteenä, asiana tai niiden sekoituksena.

Kuten Zareffin teettämän katsojakyselyn tulokset vihjaavat, poliittinen satiiri vaikuttaa etenkin siihen mitä ihmiset pitävät tärkeänä ja kuinka hyvin he kokevat ymmärtävänsä politiikkaa. Näillä on väliä, sillä kokemus asian ymmärtämisestä ja sen tärkeydestä ovat edellytyksiä poliittiselle toiminnalle (s. 175). Zareff esittääkin, ettei satiiriohjelmien valtaa kannata

ensisijaisesti ymmärtää suoraviivaisena *agenda setting* -valtana eli valtana määritellä mistä aiheista sen yleisöt tietävät ja puhuvat (s. 173). Näin ehkä on tv-satiirin kohdalla yleisemmin, mutta tutkimukset osoittavat, että yksittäisissä asioissa kuten monimutkaisen vaalirahoituksen (Yhdysvallat) tai transatlanttisen kauppasopimuksen kohdalla (Hollanti) *The Daily Show'n* tai *Last Week Tonightin* kaltaiset journalistiset uutissatiiriohjelmat voivat nostaa nämä asiat tietoisuuteen ja puheenaiheiksi (Boukes 2018; Hardy, Gottfried, Winneg & Jamieson 2014).

Aihevalintojen lisäksi myös näkökulmilla ja kerrontatavoilla on väliä (s. 167–203). Esimerkiksi se, keitä poliitikkoja satiireissa käsitellään ja miten, merkitsee. Joissain satiirisarjoissa on poliitikkovierailuja ja usein poliitikot myös kutsun hyväksyvät, sillä kyky nauraa itselle koetaan yleensä positiivisena ja poliitikot voivat ohjelmien kautta tuoda uuden puolen itsestään esiin. Aina satiirin julkisuus ei kuitenkaan ole mairittelevaa. Vuonna 2004 Kokoomuksen vastaväistynyt puheenjohtaja Ville Itälä syytti tunnetusti *Itse valtiaita* uskotavuutensa menettämisestä, ja 1990-luvulla satiirisarjat pilkkasivat surutta presidentti Martti Ahtisaaren ulkoista habitusta. Jälkimmäinen tyyli on sittemmin onneksi pääosin hiipunut.

Kirjassa osoitetaan hyvin, kuinka satiirin seurausten pohdinta ei ole aina helppoa. Ehkä vaikeimmin tunnistettava satiirin vallankäytön muoto on asenteiden ja käytäntöjen normalisointi tai niiden haastaminen. Erityisesti stereotyyppien parodinen liioittelu fiktiivisten hahmojen kautta tarjoaa mahdollisuuden myös samastua hahmoihin ja heidän asenteisiin tekijöiden kriittisestä tarkoituksesta huolimatta (s. 194–196). Ilmiö huomattu jo vähintään 1970-luvulta lähtien, kun tutkijat selvittivät *Perhe on pahin* -sarjan suosiota ja huomasivat, että Archie Bunkerin hahmosta pitävät eniten ne, jotka kannattavat rasistisia asenteita, vaikka tekijöiden tarkoitus oli nälviä näille asenteille.

Silloin tällöin poliittinen tv-satiiri ottaa selvän kannan yhteiskunnallisessa kiistassa. Yhdysvalloissa osa tv-satiireista on myös kannustanut katsojia toistuvasti toimintaan, minkä vuoksi tutkijat ovat puhuneet aktivismitiirista (Waisanen 2018). Huumori ei toki ole mitenkään väistämättä edistyksestä: satiirin keinoin voidaan ajaa myös epätasa-

arvoisia asenteita tai tukea totalitaristisia hallintoja (s. 176–177, 235–243). Zareff kuitenkin tiivistää osuvasti tv-satiirin mahdollisuudet edistää julkista keskustelua: yksinkertaistaa ja kärjistää silloin kun asiat vaikuttavat liian monimutkaisilta tai niistä ei puhuta ja toisaalta monimutkaistaa ja problematisoida silloin, kun asiat näyttävät liian yksinkertaisilta.

Jos Zareff olisi ulottanut tarkastelunsa aivan viime vuosiin asti, olisi paljastunut ikävä tosiasia: *Noin viikon studion* ohella kotimaisia poliittisia tv-satiireja ei juuri ole. Tämä yhdistettynä vähäiseen mediakritiikkiin televisiossa tekee kotimaisesta mediajulkisuudesta köyhemmän. Olemmeko lipumassa kohti kolmatta television satiirilamaa? Poliittisen ajankohtaissatiirin tekeminen televisioon on toki vaikeaa ja kallista, mutta onnistuessaan se maksaa vaivan.

Summauksena kirja onnistuu tavoitteessaan mainiosti. Se avaa analyttisesti ja uskottavasti suomalaisen poliittisen satiirin perinnettä televisiossa: millaista se pääpiirteittäin on ollut, mikä on sen yhteiskunnallinen merkitys ja mitä kysymyksiä sen tekemiseen liittyy. Lavean pensselin myötä osa ohjelmista, teemoista ja tiukemmin rajatuista kysymyksistä jäävät väistämättä vähemmälle huomiolle. Pöyhittävää siis riittää jatkossakin. Nyt kotimaisen tv-satiirin tutkijoilla on teos, josta aloittaa.

Joonas Koivukoski

YTM, viestintä, Helsingin yliopisto

Lähteet

Annala, Jukka (2006) *Toopelivisio*. Helsinki: Teos.

Boukes, Mark (2019) Agenda-setting with satire: How political satire increased TTIP's saliency on the public, media, and political agenda. *Political Communication*, 36(3), 426–451.

Hardy, Bruce; Gottfried, Jeffrey; Winneg, Kenneth & Jamieson, Kathleen H. (2014) Stephen Colbert's civics lesson: How Colbert Super PAC taught viewers about campaign finance. *Mass Communication and Society*, 17(3), 329–353.

Hietala, Veijo (1994) Suomalainen televisio vuonna nolla (kaksi). *Lähikuva*, 4, 35–43.

Kivistö, Sari & Riikonen, Hannu (2012) *Satiiri Suomessa*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Kolehmainen, Marjo (2015) *Satiiriset Itse valtiaat: Poliittinen huumori suomalaisessa julkisuudessa*. Tampere: Tampere University Press.

Marjamäki, Tuomas (2007) *Naurattajat: suomalaisen komiikan tekijät 2007–1907*. Helsinki: Edita.

Palokangas, Teemu (2007) Vain asiallista viihdettä, kiitos. Viihde osana julkista televisiopalvelua. Teoksessa Wiio, Juhani (toim.) *Television viisi vuosikymmentä. Suomalainen televisio ja sen ohjelmat*. Tampere: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 339–353.

Waisanen, Don J. (2018) The Rise of Advocacy Satire. Teoksessa Jody Baumgartner & Amy Becker (toim.) *Political Humor in a Changing Media Landscape: A New Generation of Research*. Lanham, MD: Lexington Books, 11–29.

Valaskivi, Katja (2002) *Leipää ja rinkeliä: johdatus asian ja viihteen suhteeseen suomalaisessa televisiossa*. Tampereen yliopisto.

Wiio, Juhani (2007) *Television viisi vuosikymmentä. Suomalainen televisio ja sen ohjelmat*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Ylönen, Marja (2001) *Pilahistoria: Suomi poliittisissa pilapiirroksissa 1800-luvulta 2000-luvulle*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Zareff, Janne (2012) *Journalistinen komiikka: teoreettisia ja käytännöllisiä avauksia*. Jyväskylä: Jyväskylä University Printing House, Studies in humanities, (189).

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, fasisista, kapitalismista ja sentrismistä) ja mahdollistaa pelaajan kanssakäymisen näiden ideologioiden kanssa epäonnistumisen kautta.

Artikkeli pohtii epäonnistumista sekä pelimekaanisena että pelin maailmaan rakennettuna temaattisena elementtinä. Lähipeluun avulla se tuottaa analyysia pelin esittämästä maailmasta ja sen pelillisistä ratkaisuksista 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 *HILJAISUUS*

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 "sotaelokuvabuumia" 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-kälaisia 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 työ-kaluna elokuvatutkija Murray Smithin kehittämää, kognitiivista elokuvatutki-musta edustavaa sympatian struktuurit (*structures of sympathy*) -analyysi-mallia, 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. Elokuvasa kohtavat kansalliset, poliittiset ja globaalit teemat, joita lähestytään identiteettipoliittikan tarjoaman prisman läpi. *Kiehumispiste* asettuu osaksi suomalaisen dokumenttielokuvan trendiä, jossa tunteet nostetaan poliittista kontekstia, tosiasioita tai analyysiä keskeisemmiksi. Hirvosen mukaan yhteiskunnan jakaantumista käsiteltäessä ei ylipäättään 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 näytävät 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 käsittelem 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*-videota, 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 lähestyttävistä ja tunnistettavista, kuten tositelevisiomainen pelillisyyden 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.