

Super Marion muisti

Populaarikulttuurin appropriatioita
vuosituhannen vaihteen jälkeisessä nykytaiteessa

Marja Niemi

Pohjoisranta 6 B 13

00170 Helsinki

050 523 6003

Pro gradu -tutkielma

Helsingin yliopisto

Taidehistorian oppiaine

Ohjaaja: Ville Lukkarinen



Tiedekunta/Osasto Fakultet/Sektion – Faculty Humanistinen tiedekunta		Laitos Institution – Department Filosofian, historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos	
Tekijä/Författare – Author Marja Niemi			
Työn nimi Arbetets titel – Title Super Marion muisti : Populaarikulttuurin appropriatioita vuosituuhannen vaihteen jälkeisessä nykytaiteessa			
Oppiaine Läroämne – Subject Taidehistoria			
Työn laji Arbetets art – Level Pro gradu	Aika Datum – Month and year 3/2013	Sivumäärä Sidoantal – Number of pages 97	
Tiivistelmä Referat – Abstract			
<p>Tutkielmassa tarkastellaan nykytaideteoksia, joissa on käytetty populaarikulttuurista lainattuja aiheita. Lainaamisesta käytetään termiä appropriatio, joka on postmoderniin taiteeseen liitetty keino. Tutkielman tarkoituksena on selvittää populaarikulttuuriviittausten olemusta, syitä ja merkityksiä vuosituuhannen vaihteen jälkeisessä kuvataiteessa.</p> <p>Tutkielman teoreettinen pohja juontuu postmodernismista ja poststrukturalismista. Siinä käytetään semiotiikan ja kulttuurintutkimuksen alan kirjallisuutta. Taustalla on käsitys taideteoksista merkkeinä. Merkit viittaavat itsensä ulkopuolelle, mikä on ilmeistä appropriatioteosten kohdalla. Semiotiikan käsitteistöllä analysoidaan appropriatioteosten merkiluonnetta ja viittaussuhteita. Tutkielmaa ohjaavat myös intertekstuaalinen sekä kulttuurisemioottinen ajattelu, joita seuraten teokset käsitetään kulttuurin kokonaisuuteen sidoksissa olevina osina, jotka viittaavat kulttuurin toisiin osiin. Tutkielmassa tarkastellaan kulttuurien sisäisiä jakoja, etenkin korkeakulttuurin ja massakulttuurin välille vedettyä rajaa. Koska 1960-luvun pop-taide taustoittaa nykytaiteessa esiintyvää populaarikulttuurin käyttöä, käsittelee tutkielma myös pop-taiteen olemuksesta käytyjä pohdintoja. Tärkeä osa tutkielmaa on appropriatioteosten viittauskohteiden tunnistamiseen liittyvien subjektiivisten ja jaettujen kokemusten tarkastelu. Niiden kautta ilmenevää nostalgiaa sekä kysymyksiä kulttuurisesta muistista käsitellään pääosin Susan Stewartin teoksen <i>On Longing. Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection</i> pohjalta.</p> <p>Aineistona on 2000-luvun kuvataideteoksia, joiden tekijöitä ovat Rauha Mäkilä, Anssi Kasitonni, Jani Leinonen, Riiko Sakkinen, Liisa Lounila ja Cory Arcangel sekä Jessica Ciocchin, Jacob Ciocchin ja Ben Jonesin muodostama Paper Rad -taiteilijakollektiivi. Populaarikulttuurin kuvia ja objekteja käytetään teoksissa hyväksi hyvin monimuotoisesti.</p> <p>Populaarikulttuurin aiheet ovat tyypillisesti eri medioissa toistettuina hyvin näkyvillä ja siksi verrattain helppoja tunnistaa. Lisäksi appropriatio on lainaamistapana tarkoituksellinen ja jo edellyttää tunnistamista. Viittaussuhteita tarkastellen tutkielmassa käy selväksi, että massakulttuurin appropriatio on valmiiksi toistetun toistoa. Aineiston kohdalla ilmenee, että massakulttuuriin ei viitata taiteen olemusta tai kulttuurin rajoja kyseenalaistaen, vaan tekijöiden suhtautuminen siihen on välitöntä. Populaarikulttuurin aiheiden käytön kautta kommentoidaan sekä henkilökohtaista että kollektiivista kokemisympäristöä, joka koostuu yhä enenevästään määräästä kuvia ja tavaroita. Toistot ja uudelleentulkinnat, joita taiteellinen appropriatio osaltaan edustaa, ovat tärkeitä kulttuurissa kuvien ja muiden aiheiden tunnistettavina säilymisen kannalta.</p> <p>Massakulttuurin aiheita pidetään usein vähäarvoisina, mutta omakohtaisuudella on merkitykselliseksi tekevä voima. Tässä hetkessä koetun kuvaympäristön sijaan osassa teoksista representoidaan 1980-luvun populaarikulttuuria, jolloin tekijät viittaavat lapsuusaikansa viihdeilmioihin. Omaksi koetun muistelusta nousee nostalgisia sävyjä. Tutkielman keskeisiä havaintoja on appropriatioon sisältyvä ajallisuus. Appropriatio toimii nostalgian tavoin, sillä molemmat suuntautuvat johonkin aiemmin olemassa olleeseen. Molemmat aiheuttavat myös alkuperäisen kohteen muuttumisen. Nostalgian mukanaolo osassa aineiston teoksia asetetaan tutkielmassa vastatusten populaarikulttuurin uusiutumisen ja nopeutuneen kuvakierron kanssa sekä tulkitaan pyrkimyksenä tehdä muistelun kohteista pysyvämpiä.</p>			
Avainsanat – Nyckelord – Keywords nykytaide, appropriatio, populaarikulttuuri, semiotikka, nostalgia, 1980-luku, Rauha Mäkilä, Liisa Lounila, Jani Leinonen, Riiko Sakkinen, Anssi Kasitonni, Cory Arcangel, Paper Rad			
Säilytyspaikka – Förvaringställe – Where deposited Keskustakampanuksen kirjasto			
Muita tietoja – Övriga uppgifter – Additional information			

SISÄLLYS

1. Johdanto.....	2
1.1 Aihepiiri ja rajaus	2
1.2 Kysymykset ja metodit.....	3
1.3 Aineisto ja kirjallisuus.....	7
2. Appropriaatioteokset merkkeinä.....	10
2.1 Kiertävät kuvat.....	10
2.2 Haltuun otetut merkit.....	15
2.3 Esimerkkejä ja merkkituotteita	21
2.3.1 Merkin suhde referenttiin	22
2.3.2 Pop-aiheiden tunnistaminen	27
3. Appropriaatio kulttuurissa	33
3.1 Jaetut kulttuurit	33
3.2 Poptaiteen jälkeen.....	38
3.3 Rajojen välissä.....	45
4. Viittaus, kaipuu ja 1980-luku	51
4.1 Kullatut muistot.....	51
4.2 Pysyviä ja katoavia reproduktioita	57
4.3 Tuttuja kuvia, massojen muistoja.....	60
4.4 Aitoutta ja arvotuksia	64
5. Yhteenveto.....	71
Lähdeluettelo	76
Kuvaliite.....	83

1. JOHDANTO

1.1 AIHEPIIRI JA RAJAUS

Nykytaiteilijat käyttävät teoksissaan hyvin usein sekä muuta taidetta että ei-taiteellisia elementtejä. Etenkin monien nuorten taiteilijoiden teoksissa on 2000-luvun kuluessa esiintynyt runsaasti eräänlaista *post-pop*-henkeä, jonka mukaisesti tekijät kuvaavat populaarikuvista rakentunutta ympäristöään, niin nykyhetkessä kohtaamaansa kuin aiemmin näkemäänsä. Tilannetta voidaan kuvata risteymänä, jossa visuaalisen kulttuurin ja nykytaiteen suhde nähdään vastavuoroisena. Kuvien sekä kuvataideteosten välinen vuoropuhelu virtaa jatkuvana. Appropriaatioksi kutsutut strategiat ovat olleet tyypillisiä.

Pro gradu -tutkielmani on syntynyt kiinnostuksestani tähän kuvataiteessa toistuvaan ilmiöön, jossa populaarikulttuurin piiriin kuuluvia kuvia ja objekteja lainataan, omaksutaan, esitetään ja muokataan uudelleen. Aihepiiri liittyy laajasti ottaen erilaisiin tapoihin viitata nykytaiteessa ja monilähteiseen intertekstuaalisuuteen. Tarkemmin sanoen tutkielmani keskittyy nimenomaan nykytaideteoksiin, joissa approprioidaan populaari- ja massakulttuurin aiheita. Appropriaatiosta on kirjoitettu paljon ja sillä on pitkä perinne kuvataiteessa, mutta vuosituhaten taitteen jälkeiseen nykytaiteeseen keskittyvä tutkimus on vielä toistaiseksi vähäistä. Appropriaation jatkuva suosio nykytaiteen keinona osoittaa aiheen kuitenkin säilyneen ajankohtaisena ja kaipaavan uutta tarkastelua.

Käyttämäni appropriaaion käsite on merkitykseltään laaja-alainen. Appropriaatiotaiteessa valitaan ja otetaan käyttöön jokin valmiiksi olemassa oleva merkki, yleensä objekti tai kuva ja tuotetaan tavalla tai toisella uusi merkki, taideteos. Uudessa kontekstissaan lainattua merkkiä käytetään joko sellaisenaan tai

muunneltuna, yksin tai yhdessä muiden merkkien kanssa. Appropriaatio kulttuurissa voi olla monenlaista kuvien, tekstien tai tyylien sekoittelua. Kuvataiteessa appropriaatio on muutaman viime vuosikymmenen aikana toisinaan määritelty toisia taideteoksia lainaavaksi tai hyväksikäyttäväksi strategiaksi. Kuvataiteen sisäiset viittaamiset jäävät kuitenkin tutkielman ulkopuolelle keskittyessäni massakulttuurin merkkejä keskeisenä lähtökohtanaan käyttävään nykyaarteeseen.

Postmodernismin alkuvaiheisiin liittyvä pop-art ja 1980–90-lukujen postmodernistinen neopopiksi kutsuttu suuntaus edeltävät ja taustoittavat nykyaarteessa ilmeneviä appropriaatioita. Sekaannuttavia etuliitteitä välttääkseni käytän tässä tutkielmassa termiä nykypop-art, jolla tarkoitan 2000-lukulaista taidetta, jossa representoidaan populaari- tai massakulttuuria. Tarkennetaan vielä näiden kohdalla, että populaari, jonka kantasana on latinan kansaa tarkoittava *populus*, on luonteeltaan kansanomaista, yleisesti tunnettua, suosittua ja helppotajuista. Massoista puhuttaessa lataus tuntuu yleisesti ottaen olevan negatiivisempi. Massakulttuuria voi pitää tasapäistävänä ja persoonattomana, joskin massojen kohdalla voidaan puhua myös positiivisimmin painotuksin yhteishengestä ja joukkovoimasta. Sekä populaari- että massakulttuuri on kollektiivisesti jaettua arkipäivän ja valtavirran kulttuuria, jolle ominaisia elementtejä ovat massoille massoittain tuotetut kulutusyödykkeet ja viihde. Kevyen viihteen päällimmäisenä tarkoituksena on tarjota ajanvietettä ja tuottaa mielihyvää. Helpoksi ja vähäarvoiseksi luokiteltuna viihde sijoittuukin helposti vastatusten korkealaatuisena pidetyn taiteen kanssa.

1.2 KYSYMYKSET JA METODIT

Tämän tutkielman tarkoituksena on selvittää, mistä on kyse, kun nykyaarteilija käyttää populaarikulttuurin piiristä lainattua aihetta teoksessaan. Aiheen avaamiseksi olen valinnut kolme olennaisina pitämäni ja toisistaan poikkeavaa näkökulmaa, jotka kuitenkin ovat sidoksissa toisiinsa. Lähden hakemaan vastausta ensinnäkin siihen, miten appropriaatioteokset ylipäättään viittaavat itsensä ulkopuolisiin kohteisiin. Tarkoituksena on eritellä viittaamisen tapoja semioottisesti ja selvittää viittaussuhteen

tunnistamisen merkitystä. Toiseksi on ollut aiheellista tarkastella teosten viittaamista massakulttuuriin, toisin sanoen siirtymää korkeakulttuurin ja niin sanotun matalan kulttuurin välillä. Pysin tuomaan ilmi, mistä tässä rajanylityksessä on kyse ja mitä on taustalla historiallisesti. Nykytaiteilijoiden kohdalla on myös syytä pohtia, missä määrin rajoista puhuminen enää on mielekästä. Kolmas kiinnostava kysymys koskee teoksissa käytettyjen aiheiden näkyvyyttä ja säilymistä osina kulttuuria. Pysin selvittämään, millainen rooli tässä on tekijän tai katsojien omakohtaisilla kokemuksilla ja muistoilla. Tavoitteena on myös tarkastella merkitystä siinä, onko teoksissa hyödynnetty nykyhetken vai menneen ajan populaarikulttuuria.

Tutkielman rakenne noudattaa edellä esitettyjen kysymysten järjestystä. Kolmeen päälukuun jaettujen kolmen teeman tarkoituksena on valottaa aihetta eri kannoilta. Näin ollen kunkin teeman kohdalla sekä kysymyksenasettelu että menetelmät poikkeavat toisistaan. Esimerkit nykypopteoksista kuljettavat työtä eteenpäin, ja samojenkin teosten eri puolia tarkastelen eri luvuissa vaihtuvilla painotuksilla. Tutkielman teoreettiset tukipisteet sijaitsevat semiotiikassa ja laajemmin kulttuurintutkimuksessa, ja sitä taustoittaa postmoderni ja poststrukturalistinen ajattelu. Teosten viittaamia lähemmin katsoessani käytössä on vertaileva intertekstuaalinen lähestymistapa.

Taidehistoriassa merkitysten tuottamista ja välittymistä tutkiva semiotiikka on vaikuttanut siitä lähtien, kun alettiin kiinnittää huomiota taiteen merkkiluonteeseen.¹ Populaarikulttuurin ja taiteen hämärtyvistä rajoista, kuvatulvasta, kuvien kierrosta ja viittaamisen verkostoista on sittemmin kirjoitettu mittavasti postmodernismin ja poststrukturalismin toisiinsa punoutuvissa teorioissa. Ranskalais-bulgarialainen filosofi ja psykoanalyytikko Julia Kristeva toi intertekstuaalisuus-käsitteen kirjallisuudentutkimukseen 1960-luvulla sysäten liikkeelle keskustelua, joka levisi myös taiteentutkimukseen. Aiheeseen liittyvää tutkimusta on taidehistorian piirissä tehty runsaasti erityisesti 1980-90-luvuilla. Poststrukturalistisille teorioille ominainen tapa kuvata todellisuutta kauttaaltaan representaatioiden tuottamana on saanut viime aikoina osakseen myös arvostelua, mutta nimenomaan kuvien viittaamista tarkastellessa niiden vaikutus on ehdottoman merkityksellistä.

¹ Altti Kuusamo on kuvannut, kuinka visuaaliselle taideteokselle määritettiin 1970-luvulla merkkifunktio, eli se liitettiin osaksi kulttuurin merkkijärjestelmiä. Kuusamo 1996, 19.

Lähden toisessa luvussa siis liikkeelle semiotiikasta ja siirryn aiheeni kannalta keskeisten poststrukturalististen ajatusten kautta käsittelemään kuvien lainaamisen, alkuperän ja kopion kysymyksiä. Selvennän myös appropriatiota käsitteenä ja strategiana vielä hieman. Luvun päättävissä teosanalyyseissa pyrin vastaamaan semiotiikan avulla siihen, miten nykypöteosten merkitys muodostuu. Semioottisesti ajatellen taideteokset ja kuvat ovat merkkejä, jotka pohjautuvat erilaisiin sääntöihin ja käytäntöihin kulttuurissa. Koska tutkimusaineistonani on kulttuurin muihin merkkeihin viittaavia taideteoksia, on semiotiikan käsitteistön käyttö niiden yhteydessä luontevaa ja välttämätöntäkin. Tarkastelen appropriatioteoksia merkkeinä, jotka itsekin koostuvat merkeistä esittämässä tai edustamassa jotakin itsensä ulkopuolista.

Semiotiikan moninaisuuden vuoksi valitsen teoreettisen lähtökohdan kulloisenkin kysymyksenasettelun mukaisesti. Kulttuurisemiotiikka on semiotiikan suuntaus, jota hyödynnän kolmannessa luvussa pohtiessani appropriatioteosten toimintaa ja asemaa kulttuurin osa-alueen osina. Kulttuurisemiotiikassa kulttuuri mielletään merkkien, tekstien ja merkkijärjestelmien muodostamaksi kokonaisuudeksi, jossa mikään ei toimi toisista irrallisena. Lukiessani kaksi- tai kolmiulotteisia kuvataideteoksia käytän niistä toisinaan kulttuurisemiotiikan käsitettä teksti, joka on samankaltainen perusyksikkö kuin merkki semiotiikassa yleensä. Sillä tarkoitetaan kulttuurin puitteissa luotua ja joillakin kulttuurin kielillä ilmaistua rajattua kokonaisuutta.²

Keskeinen kulttuurisemiotiikassa on myös rajan käsite, joka sekä erottaa että yhdistää kulttuureja tai niiden alueita, joten sen avulla lähestyn populaarin ja korkeakulttuurin rajojen kysymyksiä. Ilmaisukeinona appropriatio on ollut postmodernille taiteelle hyvin tunnusomainen. Se on luonteeltaan lainaavaa, leikkisää ja rajoja ylittävää. Kulttuurin rajoja tarkastelen näin ollen sekä kulttuurisemiotiikan että valitsemieni postmodernien diskurssien valossa, jotka jakavat näkemyksiä kulttuurin monikielisydestä. Kolmannessa luvussa tarkastelen siis kulttuurin eri osapuolien vaikutusta populaarikulttuuria approprioivissa teoksissa ja nykypöteosten suhdetta

² Kielillä kulttuurisemiotiikassa tarkoitetaan inhimillisten osa-alueiden merkkijärjestelmiä, joita ovat esimerkiksi taiteen, arkkitehtuurin, runouden, politiikan, ohjelmoinnin tai uskonnon kielet. Veivo & Huttunen 1999, 130-131.

kulttuurin hierarkkisiin alueisiin. Käsittelen arvotettuja, arvokkaiksi tai arvottomiksi luokiteltuja kuvia ja teosten kontekstualisointia. Tähän liittyvät pitkän historian omaavat keskustelut korkean ja matalan kulttuurin keskinäisestä suhteesta ja näiden välitilaan jäävästä merkityskentästä sekä poptaiteen aikaansaamat pohdinnat taiteen olemuksesta.

Neljännän luvun kysymyksenasettelu on kahta aiempaa epätavallisempi, sillä siinä lähestyn taiteentutkimuksessa vähemmän käsiteltyjä aiheita. Nykypopteoksia tarkastellessani olen huomannut, että monissa esiintyy nostalgisia piirteitä, mikä ei välttämättä ole ensimmäinen populaari aiheisen viittailun tuoma mielikuva. Aineistooni kuuluvassa nykypoptaiteessa ei viitata vain teoksen syntyhetken kuvalliseen ympäristöön, vaan lapsena koettuun menneen ajan populaarikulttuuriin, joka aineistoni kautta esillä olevien taiteilijoiden kohdalla sijoittuu 1980-luvulle. Omakohtaisuus on tässä tärkeää. Nostalgia suuntautuu entiseen ja tavoittamattomaan, mutta ajan kulun merkitys on läsnä niissäkin teoksissa, joiden viittauskohteena on selvästi nykyhetkessä kiinni oleva merkki. Näyttää ilmeiseltä, että menneen ja nykyisyyden suhde ei ole erillinen, yksittäinen teema, vaan olemuksellisesti sisältyy appropriaatioon. Yksinkertaisimmillaan koko tutkielma käsittelee sitä, että appropriaatio on aina tietyllä tavalla taaksepäin kurottamista. Viittaamisessa on kyse jonkin merkin siirtämisestä aikaisemmasta kontekstista myöhäisempään ja tuon aiemman uudeksi muokkaamisesta.

Voidaan tiivistää myös, että jokaisen teeman kohdalla käsitellään toistamista ja toistetun tunnistamista. Populaarikulttuurin aiheet ovat yleensä laaja-alaisen esilläolonsa tähden verrattain helppoja tunnistaa. Neljännessä luvussa haen kulttuurintutkimuksen tuottamista teksteistä lopulta vastauksia siihen, kuinka hetkelliset ja hetkittäin pinnalla olevat populaarikulttuurin aiheet toimivat kulttuurissa osina sekä yksilöllistä että kollektiivista muistia. On merkitystä sillä, kuka tai ketkä aikaisemman kontekstin muistavat ja tunnistavat. Luku kertoo myös massakuvien nopeasta kierrosta, hetkellisyydestä tai säilyvyydestä kulttuurin osina.

1.3 AINEISTO JA KIRJALLISUUS

Olen valinnut tutkimusaineistokseni appropriatian varaan rakentuvia kuvataideteoksia useamman nuoren, kansainvälistä uraa tehneen taiteilijan tuotannosta. Tekijöitä ovat Rauha Mäkilä (s. 1980), Anssi Kasitonni (s. Heinonen, 1978), Jani Leinonen (s. 1978), Riiko Sakkinen (s. 1976), Liisa Lounila (s. 1976) sekä Cory Arcangel (s. 1978), jonka kohdalla on osoittautunut kiintoisaksi huomioida tämän yhteistyö Jessica Cioccin (s. 1976), Jacob Cioccin (s. 1977) ja Ben Jonesin (s. 1977) muodostaman Paper Rad -taiteilijakollektiivin kanssa.

Käsittlemääni aineistoa yhdistää siis populaarikulttuurin aihepiiristä lainaaminen, mutta muodollisesti teokset ovat keskenään hyvinkin erilaisia. Niihin lukeutuu internet-taidetta ja videopeleistä muokattuja videoteoksia, fiktiivisiä televisiohahmoja esittäviä veistoksia, massamuotia tai poptähtiä esittäviä valokuvia malleinaan käyttäneitä maalauksia sekä teoksia, jotka ovat syntyneet käyttöesineitä muuntelemalla tai tuotepakkauksia muokkaamalla ja tuotekuvia toisintamalla. Valikoima ei luonnollisestikaan pyri olemaan kattava edustus nykytaiteessa esiintyvistä appropriatiosta, mutta kuvastaa esimerkkeinä appropriatiotapojen moninaisuutta. Tutkimuskysymykset ovat oleellisesti lähtöisin itse teoksista.

Aineiston enemmistö on suomalaista nykytaidetta. Yhdysvaltalaisen Arcangelin sekä Paper Rad -ryhmän jäsenten teoksia on mukana keskeisessä roolissa esimerkkeinä appropriatiota käyttävästä internet- ja mediataiteesta. Yhdessä Kasitonnin kanssa nämä taiteilijat ovat myös niitä, jotka ammentavat aiheitaan menneiden vuosikymmenten, leimallisesti lapsuutensa aikaisesta populaarikulttuurista. Tekijöiden kansallisuutta olennaisempi on käsiteltävänä oleva ilmiö, joka on kansainvälinen. Kuvien kiertely on saanut vauhtia entisestään 2000-luvun alusta lähtien, kun internet on tehnyt hetkeen sidotuista populaarikulttuurin kuvastoista ja muista ilmiöistä välittömästi kaikkien saavutettavia, ja internetin avulla menneitäkin kuvastoja voidaan palauttaa helposti saataville. Kaikkia tekijöitä yhdistää populaarikulttuuria hyödyntävän taiteensa lisäksi se, että he ovat ikänsä puolesta samaa sukupolvea ja kasvaneet siten samanaikaisia kulttuurisia ilmiöitä seuraten. Yhdistävä tekijä on myös, että koko aineiston kohdalla on nähtävissä yhdysvaltalaispainotteisen poptaiteen

vaikutusta. Aineiston teosten viittauskohteet ilmentävät länsimaisen, tai jopa maailmanlaajuisen massakulttuurin yhteneväisyyttä ja sen tuotteiden ylikansallisuutta.

Populaarikulttuurin appropriatiosta nykytaiteessa ei sen laajasta käytöstä huolimatta ole lähiaikoina tehty suomalaista, juuri tässä aiheessa pitäytyvää tutkimusta. Taidehistoriallisia kuvataidesitaatteja on käsitellyt Marko Gylén vuonna 1997 valmistuneessa pro gradu -työssään *Monistettu Mona Lisa. Sitaattien olemus ja tausta 1900-luvun lopun kuvataiteessa*, ja hän viimeistelee aiheesta parhaillaan myös väitöskirjaa. Gylén painottaa perustellusti reproduktioiden merkitystä taiteellisen siteeraamisen taustalla sekä fragmentaaristen kuvasitaattien luonnetta kokonaisuuksien osina. Hänen työnsä kanssa tutkielmallani on yhteneväisyyksiä etenkin toisen luvun semioottisissa analyyseissa ja alkuperän kysymyksissä, minkä jälkeen tutkielmien suunnat eroavat. Gylén on jo eritellyt tarkemmin esimerkiksi taiteellisten lainaamis- ja kopioimistapojen käsitteellisiä eroja, joten olen jättänyt näitä vähemmälle huomiolle.

Vuosituhanen vaihteen jälkeen populaari aiheista appropriatiota on sivunnut Irmeli Hautamäki teoksessaan *Avantgarden alkuperä. Modernin estetiikka Baudelairesta Warholiin* (2003). Hän kirjoittaa siitä pop-taiteen ja alkuperän kysymysten valossa ja korostaa myös teknisten reproduktioiden vaikutuksia avantgardeen. Kysymykset taideteosten sisältämistä vaikutteista ja alkuperäisyyden myyttisyys ovat tuottaneet tähdellisiä näkemyksiä 1980-luvun teksteissä. Näiltä osin lähteinäni ovat olleet taidehistorioitsija ja semiootikko Altti Kuusamon teksti *Uponnut Atlantis. Jarmo Mäkilän 1980-luvun kuvat* (1988) sekä Rosalind Kraussin poststrukturalistisesti painottunut teos *Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths* (1985).

Teosanalyyseissa käytän semiotiikan peruskäsitteistöä ja hyödynnän semiotiikan yleiskirjallisuutta, esimerkiksi kuvasemiotikkaa tutkineen Göran Sonessonin teosta *Bildbetydelser. Inledning till bildsemiotiken som vetenskap* (1992). Kulttuuri-semiotiikan lähtökohtia ja käsityksiä kulttuurin rajoista puolestaan taustoitan pääosin koulukunnan perustajahahmon Juri Lotmanin tekstien mukaan. Taiteen rajoista tai lopusta pop-taiteen yhteydessä käydyistä keskusteluista nostan esiin Roland Barthesin ja Jean Baudrillardin poststrukturalistisia sekä Arthur C. Danton taiteenfilosofisia näkemyksiä. Nykypäivän kontekstissa olen pitänyt kiinnostavana kulttuurin arvoasteikkojen väistelyä tai välitilaa kuvaamaan pyrkivää *nobrow*-käsitettä, joten

tarkastelen aineistoani sen valossa. Populaaritaiteiden estetiikkaa tutkinut Max Ryytänen on käsitellyt termiä laajemmin samannimisessä artikkelissaan (*Nobrow*, 2005).

Kun siirryn käsittelemään teosten populaarikulttuurin piiriin kuuluvien viittauskohteiden tunnistamista ja muistamista, tukeudun ennen kaikkea kulttuurista muistia tutkineen Susan Stewartin semioottisesti ja psykoanalyttisesti suuntautuneeseen teokseen *On Longing. Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection* (1984). Edelleen tuoreessa teoksessaan Stewart selvittää vaihtuvien metaforien kautta sekä kokemusten ja objektien suhdetta että sitä, kuinka maailmaa koetaan halun ja kaipuun sävyttämien kertomusten kautta. Stewart osoittaa, että nostalgia on moniulotteinen ja kiehtova käsite. Taiteentutkimuksessa ei nostalgiaa etenäkään populaarikulttuuriviittausten yhteydessä ole kirjoitettu samassa mittakaavassa kuin kuvien välisistä viittaussuhteista tai kulttuurien hierarkioista. Postmodernismiin nostalgia toisaalta liittyy läheisesti. Postmodernin teoreetikoista Charles Jencks, Fredric Jameson sekä Baudrillard ovat kirjoittaneet postmodernismin tavoista käsitellä ja säilyttää mennyttä. Nostalgian suhdetta postmoderniin ironiaan on oivaltavasti tarkastellut Linda Hutcheon artikkelissaan *Irony, Nostalgia, and the Postmodern* (1997).

Lisätutkimusta neljännen luvun teemoihin liittyen tarjoaa vielä yhdysvaltoihin emigroituneen venäläisen kirjallisuudentutkijan Svetlana Boymin teos *The Future of Nostalgia* (2001), jossa tutkitaan kollektiivisen nostalgian ilmenemistä yhteiskunnassa, populaarikulttuurissa ja kirjallisuudessa. Uraauurtava suomenkielinen yleisesitys nostalgiaa on Riikka Rossin ja Katja Seudun toimittama *Nostalgia. Kirjoituksia kaipuusta, ikävästä ja muistista* (2007). Se koostuu kirjallisuutta tutkivista artikkeleista, mutta Pirjo Kukkosen johdantoluvussa tarkastellaan myös nostalgian yhteyttä semiotiikkaan. Esiin nousevia kysymyksiä subjektiivisesta tai kollektiivisesta muistista on purettu historian- ja kulttuurintutkimuksen piirissä, äskettäin esimerkiksi Anneli Lehtisalonen väitöskirjassa *Kuin elävinä edessämme. Suomalaiset elämäkertaelokuvat populaarina historiakulttuurina 1937–1955* (2011), jossa aihetta taustoitetaan populaarin median näkökulmasta.

2. APPROPRIAATIOTEOKSET MERKKEINÄ

“This isn’t Ezra Pound’s ‘make it new’ or Richard Prince’s
‘make it again’. This is ‘make it new again’.”

Kyle Chayka³

2.1 KIERTÄVÄT KUVAT

Rauha Mäkilän maalauksessa *Untrust Us* [kuva 1] on kirkas, hohtavan keltainen tausta, jota vasten kaksi mustahiuksista ja -asuista hahmoa luovat voimakkaan kontrastin. Näemme läheltä vasemmalle katsovan naisen kasvot sekä parrakkaan miehen profiilin. Akryyliväriä on käytetty paksusti. Mieshahmon kauluksen kohdalla levein vedoin levitetystä vihreänkeltaisesta maalista on valumajälkiä. Onko kyseessä muotokuva, ja pitäisikö maalauksen esittämät henkilöahmot tunnistaa? Asiaan vihkiytynyt katsoja tietää heti, että teoksen nimi on myös kanadalaisen, elektronista musiikkia soittavan Crystal Castles -yhtyeen kappaleen nimi ja tunnistaa, että maalaus esittää yhtyeen muodostavaa kaksikkoa Alice Glassia ja Ethan Kathia. Henkilöitä tunnistamattakin värien ja sävyerojen neonvaloista muistuttava räikeys sekä hahmojen ulkomuoto johdattavat helposti ainakin päättelemään, että kyseessä on populaari- tai nuorisokulttuuriin liittyvä aihe.

Maalauksellisesta esitystavasta huolimatta hahmojen asennoissa on hetkeen pysäytettyä valokuvamaisuutta. Maalaus ei representoikaan ainoastaan mainittuja henkilöitä, vaan myös tiettyä kuvaa, joka myös pitäisi ehkä tunnistaa. Mallina olleen mustavalkoisen valokuvan yhtyeen jäsenistä on ottanut muoti- ja lehtikuvaaja Ren Rox vuonna 2008 [kuva 4]. Jos ollaan aivan tarkkoja, vastaa Mäkilän vuoden 2009 maalaukseensa tekemä rajaus tämän alkuperäisen valokuvan versiota, jota on kavennettu ylä- ja alareunoistaan [kuva 5]. Tämä Mäkilän käyttämä rajattu kuva tuleeekin alkuperäistä useammin esiin yleisimmillä kuvahauilla internetistä, yleensä ilman tietoja kuvaajasta.⁴

³ Chayka 2011, elektr. 6.6.2012

⁴ Kuvahaut on tehty vuonna 2011.

Mäkilän työskentely pohjautuu tällaisiin tekohetkellä pinnalla oleviin populaarikulttuurin kuvastoihin. Hän itse kertoo, että kuvat löytyvät yleensä arkisista yhteyksistä: *pyörin netissä, luen blogeja, ihmettelen kuvavirtaa*.⁵ Suositut kuvat kiertävät helposti näin eri yhteyksissä. Eri mediat, etenkin internet kahden viime vuosikymmenen kuluessa, ovat lisänneet kuvien liikkumista ja saavutettavuutta entisestään. Kuvien kiertely ja lähteitä ilmoittamaton lainailu voi tosin johtaa niiden alkuperän hämärtymiseen.

Huomionarvoista on, että Mäkilän *Untrust Us* -maalauksen viittaushoiteena ei ole sattumanvarainen näppäilykuva, vaan valokuva, jolla yhtye markkinoi itseään. Kuvassa luodaan tiettyä imagoa, joten muusikot esiintyvät siinä tietoisina roolistaan. Maalauksen ja henkilöhaahmojen välille jää matkaa. Maalauksen jäljittelemän, henkilöitä esittävän valokuvankin todellisuus on korostetun rakennettua. Lisäksi kuva on kiertänyt useissa yhteyksissä, lehdissä ja internetissä. Tavoittaako teoksen katsoja enää kuvapintojen taakse jääneitä kohteita, tai onko tämä ylipäätään tarkoitus?

Enemmän kuin tosielämän henkilöihin Mäkilän teoksessa korostuu sen suhde näistä levitettyihin kuviin. Kun tarkastellaan viittaussuhteita taideteosten ja muiden kuvien välillä, valikoituu työväliseksi luontevasti semiotiikka. Semiotiikan käsitykset merkeistä tuovat selkoa siihen, miten teokset ylipäätään merkitsevät ja viittaavat. Taustoitin tässä luvussa lyhyesti kuvien ja tekstien viittailuista käytyjä keskusteluja, minkä jälkeen pohdin, minkälaisia merkkejä populaarikulttuuria lähteenään käyttävät teokset ovat. Mäkilän teoksen herättämiin kysymyksiin palaan tarkemmin kolmannessa alaluvussa, jossa analysoin eri tavoin toteutettuja appropriaatioteoksia.

Semiotiikan kahden koulukunnan tutkima ilmiö on pohjimmiltaan sama, eli merkkiväliseen toimintaan ja sen viittaushoiteet.⁶ Charles S. Peiracen pragmaattisen semiotiikan teorian vaikutus on lisääntynyt taiteentutkimuksessa parin viime vuosikymmenen aikana.⁷ Ferdinand de Saussuren kielitieteeseen pohjautuvan semiotiikan perinne kuitenkin vaikutti 1960-luvulta alkaen strukturalismiin ja psykoanalyysiin, jossa on puhuttu symbolisesta ja semioottisesta kielen tasosta, sekä

⁵ Mäkilä 2011, elektr. 26.10.2011.

⁶ Veivo & Huttunen 1999, 49.

⁷ Veivo 2010, 143.

sittemmin poststrukturalismiin, jonka teorioissa on ollut huomattavasti puhetta merkkien kierrosta. Merkkijärjestelmien on nähty perustuvan merkkien loputtoman viittaamisen verkostoihin.⁸

Poststrukturalismissa on keskitytty siihen, miten merkkijärjestelmät ja todellisuus eroavat olennaisesti toisistaan. On esitetty, että todellisuus voidaan tavoittaa ainoastaan representaatioiden kautta ja väitetty äärimmillään, ettei representaatioiden representoimaa todellisuutta sellaisenaan ole edes olemassa.⁹ Esimerkiksi Jacques Derridan teoria dekonstruktioista pohjautuu semiotiikkaan ja jatkaa strukturalismin ajatusta merkkijärjestelmän sisäisten erojen (*différance*) vaikutuksesta merkin määrittymisessä, mutta korostaa merkitysten häilyvyyttä.¹⁰ Koska de Saussure määritteli eron merkitysijän ja merkityksen perustaksi, viittaavat merkit Derridan mukaan aina johonkin elementtiin, joka ei ole aktuaalisesti läsnä.¹¹ Semiotiikan ja kirjallisuuden tutkija Harri Veivo tulkitsee Derridan tarkoittaneen, että merkkien kyky jäljitellä, saati tehdä viittauskohteensa uudelleen läsnä olevaksi, on kyseenalainen, sillä jäljitelty kohde katoaa viittausten leikkiin.¹² Sosiologi ja filosofi Jean Baudrillard on tehnyt samankaltaisia tulkintoja. Hän on kirjoittanut postmodernismista simulaation kulttuurina,¹³ jossa merkkien tai merkkijärjestelmien takaa ei todellisuutta enää voida tavoittaa. Merkit viittaavat vain toisiin merkkeihin ja kuvat toisiin kuviin, jotka puolestaan korvaavat itse todellisuuden.¹⁴

Veivo valottaa hieman sitä, mitä on kutsuttu representaation kriisiksi viime vuosikymmeninä. Ajatukset merkkijärjestelmien konventionaalisuudesta ja siitä, että kaikki kohdataan merkkien välityksellä, tulevat saussurelaisesta perinteestä. Käsitystä vahvistettiin Peircen semiotiikasta johdetulla väitteellä, jonka mukaan merkkien tulkinnat voidaan tukita yhä uudestaan aluttomassa ja loputtomassa prosessissa.¹⁵ Näin ajateltiin siitä huolimatta, että pragmaattisessa semiotiikassa tulkintojen kyllä

⁸ Veivo & Huttunen 1999, 34-38.

⁹ Johansson 2010, 196.

¹⁰ Veivo 2010, 137.

¹¹ Derrida 1972/1988, 34.

¹² Veivo 2010, 137-138.

¹³ Baudrillard käytti Platonin ideaopista lainattua *simulacrum*-käsitettä kuvaamaan tilannetta, jossa alkuperäinen esikuva katoaa jäljitelmän taustalta. Herkman 2007, 140. Latinankielinen *simulacrum* tarkoittaa kaltaisuutta. Nykymerkitys on negatiivisempi ja tarkoittaa jonkin asian epäaitoa tai epämääräistä representaatiota tai pintapuolista kaltaisuutta. Collins English Dictionary 2002.

¹⁴ Baudrillard 1988, 166-170.

¹⁵ Veivo 2010, 137.

katsotaan pysähtelevän tilapäisesti.¹⁶ Realismikin nähtiin yhtä konventionaalisen esittämisen tapana kuin mikä tahansa muukin. Kriisiä lisäsi intertekstuaalisuuden teoria, jonka mukaisesti kaikki kuvaaminen on toisiin kuviin nojaamista. Tällöin kysymys todellisuuden representaatiosta muuttuu epäolelliseksi.¹⁷

Poststrukturalismiin on alettu kohdistaa yhä useammin kritiikkiä. Tätä tekee myös Veivo, joka nojaa pragmaattiseen Peirceen ja kirjoittaa, että parin viime vuosikymmenen aikana on palattu representaation rehabilitointiin.¹⁸ Kirjoitan tässä tutkielmassa kuitenkin pääasiassa teoksista, joissa otetaan haltuun kuvia – siis kuviin viittaavista ja niitä muuntavista kuvista – joten poststrukturalismista juontuu se teoreettinen tausta, johon tutkimukseni tältä osin nojaa. Samasta syystä kysymys todellisuuden representaatiosta ei nouse niin keskeiseksi.

Strukturalismista juontuneet näkemykset merkkijärjestelmistä ovat vaikuttaneet siihen, että kuvaa on tarkasteltu kielen kaltaisena, joskin kirjallisella kielellä on muutenkin ollut erityinen kulttuurisen merkkikielen asema.¹⁹ Strukturalistisesti suuntautunut semiootikko Roland Barthes kuvasi 1960-luvulla kulttuuriamme ”kirjoituksen kulttuurina”, jossa lingvistisen sanoman merkitys helposti nousee ikonisen yläpuolelle.²⁰ Konventionalismia tahollaan edustanut yhdysvaltalainen taiteenfilosofi Nelson Goodman korosti, että merkkiluonteensa mukaisesti kuvat vaativat lukutaitoa, joka on erikseen opetettava.²¹

Sitäkin on viime aikoina kritisoitu, että kielellinen olisi näin ollen alistanut kuvaa. Veivo huomauttaa, että pragmaattisen semiotiikan etuna kuvien tulkinnassa on se, ettei niissä kahlita merkin merkityssisältöä kielen rakenteeseen.²² Viimeaikaista kuvan ja sanan suhteiden tutkimusta tehnyt Kai Mikkonen päätyy kyseenalaistamaan oletukset kielestä kuvan mallina ja löytää W. J. T. Mitchellin teksteistä tärkeää vastapainoa

¹⁶ Veivo & Huttunen 1999, 48-49.

¹⁷ Veivo 2010, 137.

¹⁸ Ibid., 138.

¹⁹ Reijo Kupiainen huomauttaa, että kuvan merkkiluonne puolestaan pysytteli pitkään piilossa, kun sen valistuksen ajoista lähtien ajateltiin pyrkineen toimimaan ikään kuin luonnollisena näkymänä todellisuuteen. Kupiainen 2007, 36, 43.

²⁰ Barthes 1964/1986, 77.

²¹ Lukkarinen 1998, 101-102.

²² Veivo 2010, 143.

kielen logokselle.²³ Kuvan ja sanan monimuotoista suhdetta niin ikään tutkinut Mitchell kirjoitti 1990-luvulla kuvallisesta käänteestä, kuvaten tällä kielellisen käänteen²⁴ jälkeistä aikaa ja kuvien uutta valta-asemaa kulttuurissamme.²⁵ Edelleen voidaan todeta, että kuvat eivät ole olemuksellisesti heti ymmärrettävissä. Teknisten reproduktioiden aikaan saama, kuvatulvaksi kutsuttu kuvien määrän lisääntyminen vain korostaa kuvanlukutaidon merkitystä.

Taiteessa viittaaminen, kuvat kuvassa tai tekstit tekstissä, on keskeinen retorinen keino, Veivon ja Tomi Huttusen mukaan jopa kulttuurin periaate.²⁶ Intertekstuaalisuus on tekstienvälisyydestä yleisimmin käytetty nimitys. Julia Kristevan mukaan teoksen merkitys voidaan selittää vain suhteessa toisiin teksteihin, sillä se syntyy useiden tekstien, kulttuurisen kontekstin, lähettäjän ja vastaanottajan välisen dialogin ja kohtaamisen tuloksena. Kristeva kirjoittaa, että tekstit on luettava toistensa läpi, sillä ne vetävät toisiaan puoleensa, muuntavat ja nielevät toisiaan loputtomassa vuoropuhelussa.²⁷ Ainakin tämä lähtökohta tuntuu edelleen antoisalta kuvien kiertelyä tarkkailtaessa. Tekstienväliset rinnastukset ja kulttuurisesta kontekstista toiseen tapahtuvat siirtymät, jotka tässä tutkielmassa ovat olennaisia, johtavat Kristevan mukaan myös aina muodonmuutokseen. Kun teksti siirtyy semioottisesta merkkijärjestelmästä toiseen, muuttuu sen merkityskin alkuperäisestä.²⁸

Altti Kuusamon tulkinnan mukaan Kristevan intertekstuaalisuus on jokseenkin haaveilevaa risteilevien tekstien merkitysten etsimistä ja päättymätön prosessi ”intertekstuaalisessa äärettömyydessä”.²⁹ Kristevan teoriassa merkitykset harhailevat periaatteessa loputtomasti eikä prosessia siten voida täysin selvittää, mutta käytännössä, tiettyjä teoksia tarkasteltaessa, on merkityksiä pakko pysäyttellä johonkin. Jos tulkinnan lähtökohdaksi sitten otetaan kiinteät viittauskohteet, jääkö jäljelle mitään

²³ Mikkosen mukaan kuvillakin on kielioppinsa, mutta se on kirjoitetun kielen lineaarisia syntaktisia sidoksia avoimempaa ja asteikottomampaa. Mikkonen 2005, 29, 382, 392-393.

²⁴ Poststrukturalismikin ilmentää kielelliseksi käänteeksi kutsuttua laaja-alaista muutosta länsimaisessa filosofiassa 1900-luvulla, jolloin tunnistettiin kielen asema sosiaalisen todellisuuden rakentajana. Ks. Rorty 1967; Mitchell 1994, 11.

²⁵ Mitchell 1994, 11-15.

²⁶ Veivo & Huttunen 1999, 147.

²⁷ Kristeva 1967/1993, 22-24.

²⁸ Kristeva 1974/1986, 111.

²⁹ A. J. Greimasin Pariisin semioottisen koulun piirissä Kristevan teorioita on myös arvosteltu ”fantasianomaisiksi ja epätieteellisiksi”. Ks. Kuusamo 1996, 21. Ehkä juuri avoimen ja poeettisen luonteensa takia niitä kuitenkin on käytetty paljon taiteentutkimuksessa.

oleellista eroa ikonologiaan? Kuvataiteessahan on vanhempi kuvien välisiä suhteita tutkiva, saksalaisen Erwin Panofskyn menetelmä.³⁰ Sitä on pidetty yksinkertaisempänä, lähinnä vertailevana tutkimuksena, jossa taideteosten ja niiden kulttuuristen viittauskohteiden välille luodaan välttämätön suhde.³¹ Kuusamo kuitenkin huomauttaa, että erilaisista lähtökohdistaan huolimatta metodit käytännössä lähenevät toisiaan, sillä jopa Kristevan omat kirjallisuusanalyysit turvautuivat lopulta tuttuihin, vertaileviin ratkaisuihin. Vaikka tekstuaalinen merkitys olisi läpinäkyvää ja anonyymia, vaatii vaikutteiden tutkimus aina jonkun edeltävän tekstin tai alkukuvan tunnistamisen.³²

Intertekstuaalisuuden ainakin teorian tasolla lupailemalla monitasoisuudella on viehätysensä kuvien viittailuja pohdittaessa. Tarkastelemisani nykypop-teoksissa approprioidut alkukuvat ovat kuitenkin selkeästi määriteltävissä. Voidaan sanoa, että ne ovat erityisen tarkoituksellisia, kuten jäljempänä käy ilmi. Kuvien kiertely kulttuurissa sen sijaan on laajempi teema, jota käsittelen myös kolmannessa ja neljännessä luvussa.

2.2 HALTUUN OTETUT MERKIT

Kulttuurin merkit, tekstit ja kuvat siis viittaavat, kiertävät ja muokkaavat toisiaan. Nykyaiteessa on tavallista kierrättää kuvia ja niiden merkityksiä. Miten toisia kuvia sitten käytetään kuvataiteessa, ja mitä näihin viitatessa tapahtuu?

Englannin kielestä mukautettu lainasana *appropriatio* merkitsee sanakirjamääritelmän mukaan jonkin asian omaksumista, takavarikointia, anastusta tai haltuunottoa ilman lupaa. Se viittaa visuaalisesta kulttuurista lainattujen elementtien käyttöön taideteoksessa, ja sen avulla on viime vuosikymmeninä pohdittu etenkin taiteen

³⁰ Teoksensa *Studies in Iconology* (1939) johdannossa Panofsky esittelee komivaiheisen metodinsa. Esi-ikonografisella tasolla lähdetään kuvan ilmeisen merkityksen tunnistamisesta ja kuvailusta, kun taas ikonografinen analyysi on vertailevaa tutkimusta, jossa selvitetään maalauksen muotoa, sisältöä ja symboleja kirjallisten ja kuvallisten lähteiden valossa. Ikonologisessa tulkinnassa puolestaan etsitään taideteoksen sisäisiä piilomerkityksiä ns. synteettisen intuition kautta; koko kulttuurinen ja historiallinen konteksti huomioidaan. Myös tulkitsijan maailmankuva vaikuttaa tulkintaan. Panofsky 1939/1967, 3-17.

³¹ Elovirta 1998, 244.

³² Kuusamo 1996, 103-104.

alkuperäisyyteen liittyviä kysymyksiä. Appropriaatio on eräänlainen taiteellinen omimisstrategia. Irmeli Hautamäki kutsuu sitä taiteelliseksi siteeraamiseksi tai omaksi ottamiseksi. Käsitteen käyttö kuvataiteen yhteydessä on Hautamäen mukaan peräisin 1980-luvun alusta, jolloin sillä tarkoitettiin ennen kaikkea postmodernin taiteen tapaa lainata ja käyttää toisten taiteilijoiden teoksia tai niiden fragmentteja uusissa teoksissa.³³

Muitakin samankaltaisia ilmiötä kuvaavia käsitteitä on olemassa runsaasti, joten on syytä tarkentaa, miksi kirjoitan juuri appropriatiosta. Marko Gylén on erotellut pro gradussaan appropriatian ohella kattavasti erilaisia keinoja käyttää toisia kuvia kuvataiteessa – näitä ovat sitaatti, kollaasi, pastissi, alluusio, parafraasi, kopio, väärennös, plagiaatti, reproduktio sekä *hommage à* – ja niiden välisiä merkityseroja.³⁴ Listaan voisi lisätä vielä ainakin montaa, detournementin, parodian, mimesiksen, imitaation ja variaation. Gylén itse keskittyy fragmentaariseen kuvasitaattiin eli kuvataiteen sisäiseen, taidehistorialliseen viittaamiseen. Hän myös uskoo tutkimuksen kulkevan eri suuntiin riippuen siitä, puhutaanko sitaatista vai appropriatiosta, vaikka niissä onkin hyvin pitkälti kyse samasta asiasta.³⁵ Appropriation hän näkee aktiivisena tekemisenä, omimisena, jopa aggressiivisena, sillä termi antaa Gylénin sanoin ymmärtää, että ”jonkinlainen taiteellinen hyökkäys on käynnissä”.³⁶

Jos otan appropriation lähtökohdaksi tällaisen hyökkäävyyden, kokonaisvaltaisen anastamisen ja omaksi ottamisen, miten se ilmenee käytännössä? Lainaavan teon kutsuminen siteeraamiseksi vaikuttaa jollakin tavalla rauhanomaisemmalta, ikään kuin lupa olisi kysytty.³⁷ Lopullista rajaa ei kuitenkaan voi, eikä ole tarkoituksenmukaistakaan vetää käsitteiden välille. Pällekkäisyyksiä tulee helposti.

Newyorkilaisen mediataiteilijan Cory Arcangelin työskentelytavassa edellä kuvattu hyökkäävyys on ilmeistä, sillä hän on usein avannut hakkerioimalla kopiosuojattuja

³³ Hautamäki 2003, 126, 130.

³⁴ Ks. Gylén 1997, 62-67.

³⁵ Ibid., 13.

³⁶ Ibid., 66-67.

³⁷ Mielikuvaa vahvistaa ote tekijänoikeuslaissa määritellystä siteerauslaista, jonka mukaan ”julkistetusta teoksesta on lupa hyvän tavan mukaisesti ottaa lainauksia tarkoituksen edellyttämässä laajuudessa.” Tekijänoikeuslain 22§ (24.3.1995/446 Finlex).

videopelejä. Vanhojen Nintendo-pelien³⁸ kohdalla tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että Arcangel on työskennellyt suoraan pelin laitteiston (*hardware*) kanssa. Hän kuvailee kotisivullaan yksityiskohtaisesti prosessia, jossa pelikasetti aukaistaan ja pelin osia käsitellään konkreettisesti: työvaiheisiin kuuluu osien leikkaamista, yhteenjuottamista ja poraamista. Yksi mikrosiru poistetaan ja korvataan toisella, joka on ohjelmoitu uudelleen. Tuloksena on teoksia, joista taiteilija itse on puhunut ”piraattituotteina”.³⁹ *Super Mario Clouds* -teosta [kuva 9] varten Arcangel on poistanut Super Mario Bros. -pelistä kaiken muun, paitsi taivasta representoivan sinisen taustan ja sen halki nykyäksittään etenevät pilvet. *I Shot Andy Warhol* -teoksessa [kuva 10] hän on puolestaan muuntanut *Hogan’s Alley* -ammuntapelin grafiikoita siten, että siinä esiintyneiden gangstereiden tilalle on vaihdettu maalitauluksi Andy Warholia kuvaava hahmo ja sivullishahmoiksi paavi, rapmuusikko Flavor Flav sekä Kentucky Fried Chicken -pikaruokaketjun keulahahmo Colonel Sanders. Itse ohjelman Arcangel on jättänyt jokseenkin koskemattomaksi, joten peliä voidaan pelata entiseen tapaan. Hän painottaa, että hahmoja lukuunottamatta grafiikat ovat pelin omia.⁴⁰

Hyökkäävyyttä on myös Jani Leinosen ja Riiko Sakkisen poliittisävytteisissä appropriatioteoksissa. Molempien taiteessaan käyttämiä keskeisiä elementtejä ovat mainoskuvastot, kulutushyödykkeet ja rekisteröidyt tuotemerkit. Leinosen tuotannossa tunnusomaisia ovat readymade-teokset tai tuotekuvien muokkaaminen uudelleen. Leinonen on esittänyt näkemyksen, että kaupallisten yhtiöiden markkinoinnissaan käyttämät kuvastot ovat oikeastaan vain lainoja yhteisestä ympäristöstämme. Näin ollen yhtiöiden omikseen lukemien, yksityistettyjen tuotekuvien haltuunotto ja uusintaminen onkin hänestä ilmaisukeinona oikeutetusti yhteiseen käyttöön palauttamista.⁴¹

Sakkisen lähtökohdat ovat niin ikään tuote- ja mainoskuvastoissa. Hän muokkaa massakulttuurin aiheita uudelleen teoksiksi, jotka sisältävät yhteiskunnallisia kannanottoja. Uusi merkitys syntyy yleensä kulutuskulttuurista lainattuihin kuviin

³⁸ Nintendo Entertainment System (NES) on japanilaisen Nintendon vuonna 1985 julkaisema 8-bittinen videopelikonsooli. Super Mario Bros., ensimmäinen nykyaikainen tasohyppely-peli, oli laitteen ensimmäinen suuri menestys. Ks. DeMaria ja Wilson 2004, 231-232.

³⁹ Arcangel 2004, elektr. 7.12.2010.

⁴⁰ Ibid.

⁴¹ Leinonen s.a., elektr. 13.9.2011.

liitetystä tekstistä. Teoksessa *Working Poor* [kuva 18] on Nintendon Super Mario -pelihahmosta tehty köyhä, aliarvostettu siirtolaistyöläinen. Turkoosi teksti Sakkisen haltuun ottaman putkimieshahmon rinnalla kertoo tämän olevan nyt *blue collar Mario shit immigrant from Ecuador* ja punaiset tarrat lupaavat 70 prosentin alennusta. Sekä Sakkisen että Leinosen käyttämänä appropriatio on keino piilevien miellelyhtymien esiintuomiseksi arkisten kuvien taustalta, minkä taas on tarkoitus kertoa yhteiskunnan eri puolista ja asenteista.

Appropriatio on käsitteenä väljä, joten sillä voidaan tarkoittaa hyvin monenlaisten kulttuurin merkkien käyttöä uudessa teoksessa. On hyvä tiedostaa ainakin ero siinä, käytetäänkö toisten kuvataideteosten merkkejä tai massakulttuurin merkkejä. Appropriatio käsitteenä tuntuu sopivan hyvin populaarikulttuurista lainattujen kuva-aiheiden tarkasteluun. Gylén, jonka tutkielma keskittyy fragmentaarisiin, kuvataiteen sisäisiin sitaatteihin, asettaa poptaiteen ja siteeraavan nykytaiteen vastakkain. Populaarikulttuurilainauksen hän näkee suurempana ja yksinkertaisempana kuin kuvataidesitaatin. Keskeisenä erona on se, että lainauksen referenttinä oleva taideteos on yleensä ainutkertainen, toisin kuin massakulttuurin kuvat.⁴² Taideteos onkin aina tietty objekti, yksi, ainutkertainen, johon viittaaminen kohdistuu, siitäkin huolimatta, että muuta taidetta siteeraavan teoksen materiaalisena esikuvana on todennäköisesti toiminut reproduktio – siis jokin kulttuurissa kiertävä valokuvaversio alkuperäisestä teoksesta. Massakulttuurissa kiertävät visuaaliset merkit ovat itsessään ominaislaatuisesti toistoon perustuvia. Otettaessa näitä kuvataiteen käyttöön siis toistetaan sellaista, jota muutenkin toistetaan jatkuvasti, mutta uudessa kontekstissa.

Kuusamo huomauttaa, ettei ainutkertaistakaan voi siteerata ilman ainutkertaisen tunnettavuutta.⁴³ Ainutkertaistakin on siis pitänyt monistaa tai reprodusoida kulttuurissa edes jonkin verran, jotta sen siteeraaminen uudessa teoksessa toimisi. Käsittelen seuraavaksi hieman tarkemmin näitä autenttisuuteen ja toistoon liittyviä kysymyksiä. Taidetta tutkittaessa on ilmeistä, ettei mikään reproduktio korvaa aidon teoksen näkemistä. Myös kokeminen sinänsä, autenttinen ja omakohtainen, voi tulla merkitykselliseksi minkä tahansa esineen kohdalla, johon liitetään erityistä arvoa kulttuurissa laajemmin tai tietyn ryhmän taholta.

⁴² Gylén 1997, 57.

⁴³ Kuusamo s.a. [1988], [3].

Walter Benjamin kirjoitti 1930-luvulla taideteosten reproduktioista, aurasta ja kulttiarvosta. Alkuperäisen ja kopion välinen suhde näyttäytyi Benjaminin mukaan uudenlaisena, kun teknisen jäljentämisen keinot, siis valo- ja elokuvaus, yleistyivät materiaalisen ohelle. Massatuotettujen kuvakopioiden ansiosta originaalin teoksen kohtaamisen ei enää tarvinnut tapahtua fyysisesti tietyssä ajassa ja paikassa. Samalla kuitenkin menetettiin jotain kohtaamiskokemuksen ainutlaatuisuudesta.⁴⁴ Benjaminin teksteistä kiinnostuttiin uudelleen 1980–90-luvuilla valokuvan aseman ja postmodernismin kysymysten tultua keskeisiksi taiteentutkimuksessa.

Alkuperäisyyden mystifioinnista on sittemmin kirjoitettu paljon. Uudelleenarvioinnin kohteena on ollut etenkin modernismille ominainen tapa arvostaa taideteoksen omintakeisuutta ja alkuperäisyyttä. Kyse on ollut vaikutteisiin liitetystä negatiivisuudesta, sillä niiden on kuviteltu tarvelevän luomisen, joka muuten olisi spontaania ja puhdasta.⁴⁵ Rosalind Kraussin mukaan alkuperäisyys asetettiin modernismissa vastakkain toiston kanssa, ja toisto sai ala-arvoisen maineen. Krauss nostaa kuitenkin esiin modernistisessa maalaustaiteessa laajalti toistetun ruudukkoaiheen ja kiinnittää esimerkissään huomion juuri toistamiseen.⁴⁶ Abstraktin kuvan ruudukosta ajateltiin olevan täysin visuaalinen, ei kielellinen, jolloin tuloksena olisi hiljaisuus, ikään kuin absoluuttisen alun kuva. Koska ruudukon kuvaa ei kukaan voi väittää keksineensä, ei sitä Kraussin mukaan voi varsinaisesti kehittääkään, ainoastaan toistaa. Näin ollen modernistitaiteilijoiden voidaan katsoa pyrkineen paradoksaalisesti vain toistamaan alkuperäisyyttä.⁴⁷ Myös Susan Stewart ja Kuusamo ovat tahoillaan korostaneet, että alkuperäisyyden auran mielikuvaa ja myyttiä on vahvistanut itse asiassa toisto.⁴⁸ Tämä voi johtaa tilanteisiin, joissa todellinen kohde ei kohdattaessa tunnukaan niin vaikuttavalta ja vetoavalta kuin sen tunnetuksi tehneet representaatiot eri yhteyksissä, kuvakirjoissa, postikorteissa, mainoksissa tai internetissä.⁴⁹

Teknologian mahdollistaman toisintamisen ja tuottaman kuvatulvan merkityksestä myös kirjoittava Gylén uskoo paino- ja valokuvauksen mahdollistamien reproduktioiden vaikuttaneen siihen, että reaali maailman aiheiden sijaan taiteilijat

⁴⁴ Benjamin 1936/1989, 140-144.

⁴⁵ Kuusamo s.a. [1988], [4].

⁴⁶ Krauss 1985, 160, 162.

⁴⁷ Ibid., 159-160.

⁴⁸ Stewart 1984/1999, 91-92; Kuusamo s.a. [1988], [4].

⁴⁹ Ks. Stewart 1984/1999, 92.

kopioivatkin toisia kuvia.⁵⁰ Reproduktioiden kasvanut määrä kulttuurissa toki vaikuttaa siihen, jos kuvataiteen aiheiksi valikoituu entistä useammin toisia kuvia. Kuusamon semioottisen, kuvan ehdollisuutta korostavan näkemyksen mukaan kuvataiteen tekemiseen ovat silti aina vaikuttaneet ensisijaisesti edeltävät kuvat, oli pyrkimyksenä sitten ympäröivän todellisuuden yksityiskohtainen jäljentäminen, tekijän sisäisen maailman kuvaaminen, tai kankaan pinnalle luoduissa värikentissä pysyttely. Realistisenakaan pidetty maalaaminen ei Kuusamon mukaan ole ensiasteen jäljentämistä, vaan ”kuvan koodien maailmaan” jo päätyneiden asioiden kopiointia.⁵¹

Massatuotetut objektit ja kuvat, joita nykypopteoksissa approprioidaan, ovat siis itsessään tekniseen kopioon eli toistoon perustuvia ja massatuotettuja. Onko alkuperäistä sitten olemassakaan? Kuusamo havainnollistaa kysymystä kuvapostikorteilla, joista jokainen on aina yhtä aikaa sekä originaali että kopio, sillä yksikään ei ole toista aidompi.⁵² Ajatus on sama kuin Benjaminin aikanaan esittämä näkemys toistoon perustuvista medioista: ei ole mieltä pohtia, mikä valokuvanegatiivin lukuisista vedoksista on autenttinen ja mikä ei.⁵³ Kaikki ovat yhtä alkuperäisiä, samalla kuin ovat reproduktioita. Kuten on todettu edellä, Arcangelin hakeroimien videopelien grafiikat ovat samoja kuin pelissä. Kuvat eivät siten ole uudelleen animoituja, kopioita tai jäljennöksiä, vaan esimerkiksi *Super Mario Clouds* -teoksen kohdalla kyseessä ovat pelin ”oikeat pilvet”, niin kuin Arcangel itse painottaa.⁵⁴

Edellä mainittiin, että appropriatian kirjaimelliseen merkitykseen liittyy tietynlainen luvattomuus, mikä luo mielikuvia kopion ohella plagiaatista tai väärennöksestä. Massa- ja populaarikulttuurin tuotteet ja kuvat ovat jo toistoa, ja tyypillisesti vielä laajalti tunnettuja. Voiko niiden käyttö taiteessa silti olla plagiointia? Kuten Arcangel itse vihjaa, voisi tämän hakeroituja peliversioita ehkä ajatella jonkinlaisina luvattomina kopioina. Niiden konteksti ja käyttötarkoitus kuitenkin eroavat alkuperäisistä peleistä. Väärennökseen luonteeseen kuuluu, että se yrittää esiintyä

⁵⁰ Gylén 1997, 163.

⁵¹ Kuusamo s.a. [1988], [3-4].

⁵² Ibid., [3].

⁵³ Benjamin 1936/1989, 147. Taidevalokuvissa pyritäänkin autenttisuuden vaikutelmaan numeroimalla vedokset ja mahdollisesti tuhoamalla alkuperäinen negatiivi. Samoin toimitaan valetuissa veistoksissa muotin ja grafiikassa levyn kanssa. Valoksia tai vedoksiahan voisi muutoin periaatteessa tehdä loputtomiin. Myös teosten hinnanmuodostuksen osalta tällä on merkitystä.

⁵⁴ Arcangel 2004, elektr. 7.12.2010.

alkuperäisenä, mutta mitä tunnetumpi tuo alkuperäinen on, sitä vaikeampaa on viittaussuhteen häivyttäminen. Ilman alkuperäisen kontekstia ei kyseessä myöskään ole plagiaatti.⁵⁵ Jani Leinonen on useissa teoksissaan käyttänyt Raisio-yhtiön Elovena-tuotteita, joko tuotepakkauksia muokkaamalla tai tekemällä niiden kansikuviin viittaavia maalauksia. Kiinnostava yksityiskohta on, että Leinosen teokset saivat elintarvikekonsernin vuonna 2007 syyttämään taiteilijaa tavaramerkkinsä luvattomasta käytöstä.⁵⁶ Syytteestä kuitenkin luovuttiin. Leinosen teosten konteksti ei tietenkään liittynyt kaurahiutaleiden myymiseen. Appropriaatiossa on kontekstista toiseen siirryttäessä tapahtunut muodonmuutos ja lainatun merkitys muuttunut alkuperäisestä.

2.3 ESIMERKKEJÄ JA MERKKITUOTTEITA

Kuva tietysti kuvaa jotain, merkki viittaa aina johonkin toiseen asiaan. Onko tässä massatuotteiden ja populaarikulttuurin kuvien haltuun ottamisen kautta tapahtuvassa viittaamisessa jotain erityistä? Miten ”approprioivan” ja ”approprioidun”, teoksen ja viittauskohteen välinen suhde muodostuu?

Avaan näitä kysymyksiä tarkastelemalla seuraavaksi neljää appropriatioteosta semiotiikan kautta. Teoksissa jonkin populaarikulttuurin tuotos on otettu käyttöön joko sellaisenaan tai jäljennetty kokonaan uudella välineellä. Ensin käsittelen kahta muokattua ready-made-teosta, joista ensimmäisessä on approprioitu tehdasvalmisteinen käyttöobjekti ja toisessa videopelistä hakkeroitu elektroninen liikkuva kuva. Toisena tarkastelun kohteena on kaksi kuvataideteosta, joista ensimmäinen koostuu sanoista ja fragmentaarisisista kuvajäljennöksistä, ja toinen on kokonaisena valokuvan pohjalta jäljennetty maalaus. Tarkoituksena on selventää keskenään erilaisten appropriatioteosten merkkiluonnetta ja suhdetta siihen kohteeseen, johon ne

⁵⁵ Ks. Gylén 1997, 53, 66.

⁵⁶ Tavaramerkkilakien tai tekijänoikeuksien rikkomuksia appropriatiotaiteessa on aivan viime vuosinakin käsitelty oikeudessa etenkin Yhdysvalloissa huolimatta appropriatian yleisyydestä ja pitkästä historiasta kuvataiteen keinona. Viimeisimpänä taiteilijana tekijänoikeusrikkomuksesta on tuomittu Richard Prince vuonna 2011. Jeff Koons on hävinnyt vastaavanlaisen oikeusjutun vuonna 1992 (ja myös voittanut vuonna 2006). Damien Hirst sopi haasteen tekijänoikeusrikkomuksesta maksamalla korvauksia kantajalle vuonna 2000. Samoin teki varhaisempaan esimerkkinä Andy Warhol 1960-luvulla. Ks. esim. Gilbert, *The Art Newspaper* 9.5.2012.

viittaavat. Kuvat ovat aina merkkejä, joten erityishuomiota olen kiinnittänyt objektien merkkiluonteeseen. Lopuksi pohdin sitä, mikä osuus referentin tunnistamisella on teoksen merkityksen muodostumisessa.

2.3.1 Merkin suhde referenttiin

Lähden appropriatioteosten merkkiluonteen ja viittaussuhteiden tarkastelussa liikkeelle teoksesta, jossa on otettu haltuun massatuotettu objekti. Liisa Lounila on vuonna 2011 valmistuneita teoksiaan varten kerännyt monenlaista materiaalia klubeilta ja konserteista: vanhojen tapahtumien julisteita, rutattuja, poisheitettyjä oluttölkkejä ja muuta sellaista, jota taiteilija itse kuvailee ylijäämäksi.⁵⁷ Talteen ottamansa esineet hän on päällystänyt hopealla tai palladiumilla. Yhdessä teoksessa palladium-pinnan on saanut käytetty Converse All Stars -merkkinen kenkäpari [kuva 25]. Lopputulos on siis muokattu readymade-teos.

Appropriation kautta jokin käyttöesine tai muu objekti voi toimia taideteoksena. Toisin sanoen objekti voi yhdessä kontekstissa olla taideteos ja toisessa olla olematta.⁵⁸ Nykypopin kannalta valmiiden objektien käytöllä taideteoksena tai sen osana on merkittävä historiansa kubistien ja dadaistien sadan vuoden takaisissa teoksissa, jotka tekivät näkyviksi taiteen määrittelyn ongelmia. Semiootikot ovat kuitenkin pohtineet myös sitä, milloin objekti voi toimia merkkinä. Tätä onkin Lounilan teoksen kohdalla syytä aluksi selventää. On kyse siitä, viittaako appropriatioteos toiseen merkkiin, vaikka referentti on objekti, eli onko referentti merkki. Kuvasemiootikko Göran Sonessonin mielestä kolmiulotteista objektia, veistosta tai readymade-teosta ei voi semioottisesti tarkastella aivan samoin kuin kuvaa, vaan mieluummin sitä kautta, mihin tavalliseen esineeseen niiden merkitys kytkeytyy.

Arkiesine muistuttaa Sonessonin mielestä merkkiä monessa asiassa: on sääntöjä ja rajoituksia siihen, mitä esineitä voi esiintyä samassa yhteydessä eli syntagmassa ja

⁵⁷ Haapala 2012, 69.

⁵⁸ Nelson Goodman on tarkastellut kysymystä symboliteorian kautta, jonka mukaan objektien olemisen taideteoksena edellyttää niiden toimivan symboleina osina taiteen luomia symbolijärjestelmiä. Ks. Goodman 1978, 66-68.

mitkä ovat korvattavissa keskenään, toisin sanoen paradigmasta valittavia vaihtoehtoja toisilleen.⁵⁹ Barthes on 1960-luvun teksteissään tarkastellut objekteja merkkeinä silloin, kun ne ovat osa johdonmukaista kokoelmaa, eli muodostavat kieliopilliseen lauseeseen verrattavan syntagman. Irrallinen objekti on hänestä tosin jo itsessään kuin monitulkintainen lause.⁶⁰ Myös museokokoelmien objekteista kirjoittava Anne Aurasmaa luonnehtii esineitä merkityksiltään monimutkaisiksi, minkä vuoksi niitä ei ole aivan helppo järjestää sanojen tapaan haluttuun muotoon. Toisaalta toisiinsa rinnastettuina ne imevät merkityksiä toisistaan ja asiayhteydestä.⁶¹ Syntagman osina objekteista muodostuukin omanlaisensa kokonaismerkitys.⁶² Klassisen esimerkin mukaan vaatekappaleista yhdessä asussa syntyy tietty tyyli, ja näyttelyssä olevista museo-objekteista pyritään rakentamaan tietty kertomus. Tämän lisäksi objekti voi olla merkki ollessaan symbolinen.

Oikeastaan esineen tekee merkitykselliseksi jo sen käyttötarkoitus, jolloin se on siis olemassa jotakin itsensä ulkopuolista varten.⁶³ Barthes pitää lähtökohtana, että objekteja käytetään aina johonkin. Objektihan palvelee subjektia. Se on väline, jonka avulla subjekti voi toimia ja kokea.⁶⁴ Readymade-teos eroaa tietyllä tavalla käytännöllisestä esineestä, sillä se on tarkoitettu vain havainnoitavaksi.⁶⁵ Sen käyttötarkoitus on siis muuttunut aiemmasta. Lounilan Converse-tossutkin ovat uudessa kontekstissaan menettäneet funktionsa jalkineina. Objektin irtautuminen käytöstä ja koko aikaisemmasta kontekstistaan näyttäytyy korostettuna, kun kengät on päällystetty jalometallilla ja asetettu näyttelytilaan jalustalle ja lasivitriiniin. Näin irrotetaan konteksteistaan myös kaikki näyttelyesineet, jotka talletetaan esimerkkeinä jostakin kulttuurisesta ilmiöstä tai tilanteesta. Materiaalisuutensa kautta niillä on indeksaalinen suhde tuohon ulkomaailman tilanteeseen, sillä ne edustavat sitä sen osina. Kuten Aurasmaa kirjoittaa, näytteille asetettujen objektien merkityksiä ohjataan ja rajataan kertomaan jotakin valittua, vaikka alkuperäisessä ympäristössään ne ovat voineet olla monen asian merkkejä.⁶⁶

⁵⁹ Sonesson 1992, 299-300.

⁶⁰ Barthes 1964/1988, 186-187.

⁶¹ Aurasmaa 2005, 16, 20-21.

⁶² Barthes 1964/1988, 186-187.

⁶³ Sonesson 1992, 301.

⁶⁴ Barthes 1964/1988, 181-182.

⁶⁵ Sonesson 1992, 301.

⁶⁶ Ks. Aurasmaa 2005, 15-16.

Barthes ajattelee, että objektit sisältävät myös käyttötarkoituksestaan irrallista informaatiota, minkä vuoksi ne toimivat merkityksen välineinä.⁶⁷ Vaatteita Barthes on tutkinut subjektin itsensä määrittelyyn käyttäminä koodeina.⁶⁸ Baudrillard on kirjoittanut aikanaan samasta aiheesta, että merkkituotteita ei pääsääntöisesti osteta niiden funktion takia, vaan koska niiden avulla halutaan sekä erottautua että kuulua johonkin joukkoon. Näiden objektien kohdalla on Baudrillardin mielestä kyse sarjasta erottavia merkkejä, jotka liitetään enemmän tai vähemmän mielivaltaisesti tiettyihin sosiaalisiin ryhmiin.⁶⁹ Lounilan teoksessa esiintyvä tunnettu kenkämerkki oli alun perin koripalloilijoille suunniteltu. Yhdysvaltalainen Converse-yritys alkoi vuonna 1917 valmistaa All Star -nimistä urheilukenkää, jonka päällinen oli kangasta ja pohja kumia. Vuosikymmenten kuluessa kenkä jäi pois ammattimaisesta urheilukäytöstä kehittyneempien mallien tieltä.⁷⁰ Muutoksia läpikäynyt ja edelleen tuotannossa oleva malli on 1960-luvulta lähtien ollut suosittu vapaa-ajan jalkine eri ryhmien keskuudessa. Sen voi nähdä edustavan useita eriaikaisia nuorisokalakulttuureja tai hieman yksinkertaista nuorisokulttuuria yleensä.

Kuvasemiotikassa keskeisiä välineitä ovat peircelanden merkkityyppien kolmijako sekä Barthesin käyttämä tapa tutkia kuvien viittaussuhteita denotaation ja konnotaation kautta. Tehdessään eroa kaksi- ja kolmiulotteisten merkkien välillä Sonesson on aikanaan halunnut lähestyä readymade-objektin representointitapoja hieman eri termein kuin kuvan. Hän on tarkastellut arkisia käyttöesineitä merkkeinä tilanteissa, joissa ne edustavat joko itseään tai toisia, samaan kategoriaan kuuluvia esineitä.⁷¹ Tätä merkkinä olemisen tapaa Sonesson lähestyy kahden käsitteen kautta. Identtisyttä, samanlaisuutta esineen ja sen edustamien toisten esineiden välillä Sonesson pitää toissijaisena ikonisuutena.⁷² Eksemplifikaation käsitteen Sonesson on

⁶⁷ Barthes 1964/1988, 182.

⁶⁸ Barthes 1967/1983, passim.

⁶⁹ Baudrillard 1968/1996, 190-191.

⁷⁰ Converse Timeline s.a., elektr. 3.9.2012.

⁷¹ Sonesson 1992, 301-302. Näytteenä, ja siten merkkinä toimivia esineitä on monenlaisia. Mekko jalankulkijan yllä kadulla ei ole näytteenä toimiva merkki, mallinukun yllä vaateliikkeen ikkunassa se edustaa toisia samanlaisia (identtisiä), joita liikkeestä voi hankkia.

⁷² Sonesson 1992, 301-303. Ensisijaista ikonisuutta Sonesson kuvaa merkin ja viittauskohteen välisenä havaittavana samankaltaisuutena, joka on myös syy näiden suhteelle. Toissijaisesta ikonisuudesta on kyse, kun havaittava samanlaisuus merkin ja viittauskohteen välillä ei ole yksiselitteinen, tai jos ilman merkkisuhdetta kyseessä olevaa asiaa ei pidettäisi merkkinä lainkaan, vaan itsenäisenä objektina. Sonesson 2010, 59.

lainannut Goodmanin teorioista. Tämä on pitänyt eksemplifikaatiota, esimerkkinä tai näytteenä olemista, tärkeänä viittaamisen lajina denotaation ohella.⁷³

Jos ready-made-teosta tarkastellaan eksemplifikaationa, edustaa se itseään uniikkina objektina enemmän kuin toisia saman tyyppin objekteja.⁷⁴ Converse-tossut asetettuna esille kulttuurihistoriallisen museon vitriiniin voisivat edustaa kaltaistaan jalkine-tyyppiä, tuotteistettua kenkämerkkiä, urheilukenkien historiaa tai nuorisokulttuureja. Samaan tapaan Lounilankin kenkien voisi nähdä edustavan koko Converse All Stars -kenkätyyppiä, mutta taidemaailman konventioiden mukaisesti taideteoksena *Stargazing* edustaakin itseään. Ready-made-teos merkkinä voi olla Sonessonin kutsumana myös pseudoidenttinen⁷⁵. Tässä tapauksessa, kun Lounila on muokannut teoksensa kenkäparia päällystämällä sen palladiumilla, ei se enää ole samanlainen muiden All Stars -merkkisten kenkien kanssa, vaan lähenee pseudoidenttisen rajaa.⁷⁶

Goodmanin käsitteillä on puolensa objektien merkkiluonteen erityispiirteiden kuvaajina, mutta myöhemmin Sonesson on tarkentanut, että itseään edustava objekti on lopulta myös ikoninen. Se on merkki, joka vastaa referenttiään näiden yhteisten laadullisten ominaisuuksien vuoksi.⁷⁷ Ready-made-teos on merkki, jonka suhdetta referenttiinsä voidaan kuitenkin pitää myös indeksaalisena, sillä siinä referentti itse toimii merkkivälineenä.

Cory Arcangelin videoteos *Super Mario Clouds* [kuva 9] on myös eräänlainen muokattu ready-made, joskin sitä voidaan tarkastella kuvana. Arcangel on manipuloinut pelikasettia niin, että kun se asetetaan pelikonsoliin ja laite yhdistetään televisioon tai muuhun erilliseen näyttöön, kuvaruudulla näkyy ainoastaan sinisellä taustalla hitaasti vasemmalta oikealle liikkuvia pilvien kuvia. Kaikki muu, koko pelimaailma sankareineen, on pyyhitty pois. Alkuperäisestä kokonaisuudesta on

⁷³ Goodman 1981/1987, 174-175.

⁷⁴ Ks. Sonesson 1992, 305.

⁷⁵ Pseudoidenttiseksi Sonesson kutsuu esinettä, jolla on useita yhteisiä havaittavia ominaisuuksia sen kanssa, mitä se edustaa (kuten ihmistä edustava mallinukke), mutta jolta kuitenkin puuttuu keskeisiä määrittäviä ominaisuuksia (kuten ihmisyyttä). Ibid., 305.

⁷⁶ Ks. ibid., 303.

⁷⁷ Sonesson 2010, 40.

poistettu suurin osa, jolloin teos on enää osa referentin kokonaisuudesta.⁷⁸ Viittauskohteena on siis se kokonaisuus, josta jäljellä oleva merkki eli teos on peräisin.

Oikeastaan viittauskohteita ovat kaikki vastaavat kokonaisuudet, eli 1980-luvulla valmistetut Super Mario Bros. -pelit, sillä massatuotettuina objekteina nämä perustuvat itsessään toistoon. Näin ollen ne eivät ole jonkin ainutkertaisen toisintoja, vaan toistensa toisintoja.⁷⁹ Koska kaikilla näillä reproduktioilla on siten fyysinen indeksaalinen suhde toisiinsa, on teoksellakin yhtäläinen (indeksinen ja ikoninen) suhde niistä jokaiseen. Teos on muokattu yhdestä pelistä, mutta ei ole merkityksellistä mistä yhdestä. Taiteilija olisi voinut ottaa käyttöönsä minkä tahansa saatavilla olevan Super Mario -pelin.

On vielä syytä jatkaa appropriaatioteoksen ja viittauskohteen suhteen määrittelystä kuvien kohdalla. Mäkilän maalauksessa *Untrust Us* [kuva 1] valokuva on jäljennetty yhden median alueelta toiselle, eli kuva on toistettu uudella välineellä. Pragmaattisen merkkikäsitteksen mukaan merkin voi määrittellä ikoniseksi, kun merkkivälineellä on objektin kanssa samanlaisia ominaisuuksia.⁸⁰ Gylén toteaa maalausta siteeraavan maalauksen olevan valokuvaa ikonisempi, viitaten valokuvan tietynlaiseen indeksisyyteen.⁸¹ Sonesson esimerkiksi määrittelee valokuvan ikoniksi, jossa on mukana indeksin erityinen variantti, sillä sitä voi pitää valon jättämänä jälkenä tai painaumanana.⁸²

Jos lähdetään tällaiseen ikoninen–ikonisempi-jaotteluun, voisi Arcangelin *Super Mario Clouds* -teosta pitää erityisen ikonisena, sillä siinä merkki on yhtä kuin referentti, eivätkä näiden ominaisuudet siten juuri eroa. Kun kuva jäljennetään uudella välineellä, seuraa muutoksia. Rauha Mäkilän maalauksilla on eri ominaisuuksia, toinen materiaalisuus, kuin valokuva-esikuvillaan, joita tekijä monesti vielä on katsellut sähköisenä tietokoneen näytöltä. Akryylimaalipinnassa on valumia ja läiskiä.

⁷⁸ Osa kokonaisuudesta on retorisin termin synekdokee (osa viittaa suurempaan kokonaisuuteen) tai metonyymi (kokonaisuuden korvaa siihen läheisesti liittyvä merkki). Ks. Sonesson 1992, 178-179.

⁷⁹ Toki näitä yleensä edeltää jonkinlainen prototyyppi, mutta tämä ei ole kovin oleellista. Teos ei denotoi prototyyppiä, vaan yleisesti käytössä olleita tuotteita.

⁸⁰ Veivo & Huttunen 1999, 45.

⁸¹ Gylén 1997, 27.

⁸² Sonesson 1992, 290.

Kuvapinta rakentuu figuurien ja taustojen muodostamien värikenttien varaan, toisin kuin valokuvissa.

Kysymyksiä on herättänyt se, mitkä ominaisuuksien samanlaisuudet sitten riittävät, jotta merkkivälineen voisi määritellä ikoniseksi suhteessa referenttiin. Kuten taidehistorioitsija Ville Lukkarinen on huomauttanut, monet kuvia tutkineet semiootikot katsovat kyllä kuvien voivan tietyllä, niin sanotusti luonnollisella tavalla muistuttaa kohteitaan.⁸³ Sonesson toteaa, että peircelaisessa filosofiassa ikonisia merkkejä on aina pidetty itsestään selvinä.⁸⁴ Toisaalla ikonisuus on kuitenkin luokiteltu konventioon perustuvaksi. Ikonisuuden kyseenalaistajia ovat olleet esimerkiksi Goodman ja semiootikko Umberto Eco. Goodman on väittänyt, ettei objektien välistä samankaltaisuutta voi tiivistää näiden yhteisiin ominaisuuksiin. Havaitulla yhdennäköisyydellä ei ole merkitystä edes esittävässä taiteessa, vaan samanlaisuus on Goodmanin mielestä riippuvaista tottumuksesta ja kulttuurista. Siten kaikki merkit ovat Goodmanille symboleita.⁸⁵ Eco puolestaan on kiinnittänyt huomion samanlaisuuden sijasta puuttuviin ominaisuuksiin valokuvan ja referentin välillä. Samanlaisuus on Econ mukaan olemassa ainoastaan tiettyjen kulttuuristen ehtojen vallitessa.⁸⁶ Sonesson sen sijaan on pyrkinyt palauttamaan ikonisuuden käsitteen merkitystä, esimerkiksi juuri laajentamalla sitä koskemaan erityyppisiä merkkejä. Jotta merkeissä ilmenevät ikonisten suhteiden vivahteet voidaan erotella toisistaan, vaatisivat merkit Sonessonin mielestä kuitenkin vielä täsmällisempää määrittelyä, kuin mihin sekä peircelainen että saussurelainen perinne tarjoavat välineitä.⁸⁷

2.3.2 Pop-aiheiden tunnistaminen

Voidaan sanoa, että tarkasteltavana olevasta kohteesta tulee merkityksellinen vasta tunnistamisensa jälkeen. Appropriaatioteoksen ja referentin viittaussuhteen tunnistaminen on oleellista siinä, mikä teoksen denotaatioksi muodostuu. Tämän Gylénkin on tuonut esiin ja fragmentaarisen kuvasitaatin tapauksessa hän toteaa, että selvänkin lainauksen on tukeuduttava siteeratun kuvan merkitykseen. Gylén haluaa

⁸³ Lukkarinen 1998, 102-103.

⁸⁴ Sonesson 2010, 19.

⁸⁵ Goodman 1981/1987, 173; Sonesson 1989, 226-227.

⁸⁶ Eco 1976/77, 195-208.

⁸⁷ Sonesson 2010, 19, 58-59 ja passim.

määrittää sitaatille kaksi denotaatiota, jotka tosin ovat osin päällekkäisiä; ensinnäkin sen, että fragmentti ylipäättään on lainaus jostakin ja toisena alkuperäisteoksen denotaation.⁸⁸ Ajatus soveltuu myös pop-aiheisiin kuvalainauksiin. Arcangelin taideteos *Super Mario Clouds* viittaa selvästi Super Mario -peliin. Tämä on ensimmäinen denotaatio. Toinen on referentin, pelin, ilmeinen merkitys.

Kuten Kuusamo kirjoittaa, kopio on aina suhteessa sellaiseen, joka ei ole läsnä.⁸⁹ Uudessa kontekstissa sillä on uusi roolinsa, mutta se kurottua tuohon poissaolevaan kopioituun. Näiden suhteesta muodostuu kokonaismerkitys. Arcangelin teoksessa alkuperäisestä pelin kontekstista ei ole läsnä muuta kuin pilvet ja sininen tausta. Fragmentteina ne toimivat kokonaisuuden korvaajina.⁹⁰ Pilvet ovat tässä teoksen uudessa syntagmassa pääosassa, kun vanhassa ne olivat osa taustaa. Pilvien ilmimerkitys on, että ne ovat Super Mario -pelin pilviä. Heijastettuna taidegallerian tai -museon seinälle ne voivat kuitenkin saada konnotaatioita, jotka liittyvät esimerkiksi pilvien esittämiseen kuvataiteen historiassa.⁹¹ Sveitsiläinen kuraattori Raphael Gyax on huomauttanut, että Arcangelin teoksen pilvet ovat itsessään täysin abstrakteja kuvia, sillä ne muodostuvat joukosta koodeja.⁹² Teoksen muita konnotaatioita voisivat olla varhaisten videopelien grafiikoiden arkaaisuus verrattuna uudempiin tai subjektiiviset muistot siitä, missä yhteyksissä peliä on pelattu. Laajemmat kulttuuriset konnotaatiot voisivat kertoa teknologioiden tai koko ihmiskunnan kehityksestä.

Lainatun elementin ensimmäinen objektiivinen ilmimerkitys, siis ylipäättään se, että kyse on jonkin tietyn aiemman merkin lainauksesta, on yleensä eksplisiittisesti tunnistettavissa populaariaiheisissä taideteoksissa. Kun teoksessa on approprioitu massakulttuurissa laajalti toistettuja merkkejä, on todennäköinen tarkoitus, että mahdollisimman suuri joukko katsojia tunnistaa myös viittauskohteen. *I Shot Andy*

⁸⁸ Gylén 1997, 23-24.

⁸⁹ Kuusamo s.a. [1988], [5].

⁹⁰ Ks. esim. Moisio 2010, 35-36.

⁹¹ Hubert Damisch on nostanut pilven maalaustaiteen historiassa representaation kysymykseksi. Pilven vaihtelevat kuvaustavat kertovat Damischin mukaan siitä, miten maailma kulloinkin on ajateltu ja ymmärretty. Renessanssin perspektiivikokeiluissakaan pilvi ei ollut erityisen realistinen elementti, vaan edusti representaation rajaa, eroa tai estettä maan ja saavuttamattoman taivaan välillä. Pilvellä on kuvattu myös tunteita ja selittämätöntä. Turnerin, Ruskinin ja Constablen maalauksiin siirryttäessä tapahtuu Damischin mukaan murtuma representaatiomallista toiseen, kun maalaustaide ilmenee objektiivisuuteen pyrkivän tieteen kaltaisena. Pilvien representaatiot ovat myös yhteydessä abstraktin maalaustaiteen kehittymiseen. Damisch 1972/2002, 107-112, 191-196.

⁹² Gyax 2005, 15.

Warhol -teoksen kohdalla Arcangel kertoo joutuneensa miettimään tarkkaan valitsemiensa hahmojen tunnistettavuutta, sillä 1980-lukulaisen 8-bittisen tekniikan mahdollistaman pikselimäärän vähäisyys rajoitti merkittävästi niiden piirteitä.⁹³ Arcangel on kertonut myös *Super Mario Clouds* -teoksensa ideoinnista 2000-luvun alussa, jolloin internetin käyttö oli kasvussa. Hän halusi omien sanojensa mukaan luoda internet-meemin, joka leviäisi nopeasti ja laajalti, kun ihmiset kierrättäisivät sitä toisilleen sähköpostilla. Arcangel kertoo päätyneensä Nintendon vanhaan Super Mario Bros. -peliin ensinnäkin, koska se ei materiaalina maksanut paljoa ja toisekseen, koska se oli kaikkein tunnistettavin.⁹⁴

Tunnistettavuus voidaan varmistaa tuomalla referentti esiin teoksen nimessä (kuten *Super Mario Clouds*) tai muun ulkopuolisen informaation avulla. Sakkisen teoksissa esiintyy usein erilaisista kulutushyödykkeistä jäljennettyjä kuvafragmenteja. Teokset ovat näiden lainattujen fragmenttien, käsitteiden ja muiden merkkien koosteita, eräänlaisia kollaaseja. Sakkinen listaa usein teostensa yhteyteen sanakirjamaisia, objektiivisen oloisia selityksiä kuvien alkuperästä tai teoksissa esiintyvien käsitteiden merkityksistä, yhtä lailla tuntemattomammista kuin tunnetummista.

Eräässä Sakkisen teoksessa [kuva 19] on kuvattuna selkein ääriiviivoin kaksi valkoista ja suurisilmäistä vasaa tai kiliä esittävää eläinhahmoa. Niiden yläpuolelle on maalattu sinisiä kiinankielisiä merkkejä ja niiden eteen punaisiin bannereihin tekstit *Bambi Republic of China* ja *Double Happiness*. Muitakin yksityiskohtia on: lisää tekstiä, väriä, kultainen tarra ja punainen leima. Sakkisen kotisivuilla teoskuvien rinnalle on liitetty kolme selitystä. Ensin mainitaan, että *Bambi* on valkohäntäpeurasta kertova Walt Disneyn tuottama animaatio vuodelta 1942. Toiseksi selvennetään, että ”kaksoisonnea” merkitsevää kalligrafiamerkkiä käytetään Kiinassa usein hääjuhlien koristeena. Kolmas selitys koskee teoksen kuvaa ja kiinankielistä tekstiä. Niiden kerrotaan olevan peräisin jalostetusta elintarvikkeesta, joka on ollut myynnissä Sisä-Mongoliassa, Kiinan kansantasavallan autonomisella alueella. Ilman selventävää tekstiä länsimaisen katsojan voikin olla vaikea liittää kuvaa sen mongolialaiseen alkuperään.

⁹³ Arcangel 2004, elektr. 7.12.2010.

⁹⁴ Stuart *The Guardian* 4.12.2009.

Kuten Sakkinen on halunnut nostaa esiin, muistuttavat kuvan eläimet kieltämättä piirretystä elokuvasta vanhaa tuttua Bambi-hahmoa, huolimatta valkoisesta väristään ja sarventyngistään. On toki mahdollista, että yhdysvaltalaisista piirroshahmoista on jäljitelty kiinalaiseen tuotekuvaan. Ainakin hahmon kuvilla ja muunnelmilla on ollut aikaa vaellella, sillä Bambi on hyvin tunnettu. Se on ehtinyt 70 vuoden ajan vaikuttaa populaarikulttuurin kuvastoihin ympäri maailmaa. Sananakin se on vakiintunut epävirallisesti merkitsemään peuranvasoja yleensä. Toisaalta suurisilmäiset eläinkuvat tuovat mieleen japanilaisen, Kiinaa ja Mongoliaa maantieteellisesti läheisemmän manga-perinteen.⁹⁵ Söpöys (jap. *kawaii*) on ollut näkyvä osa populaarikulttuuria etenkin Japanissa, mutta myös muualla Itä-Aasiassa. Joka tapauksessa on selvää, että Sakkisen teokseensa omimilla söpöillä eläimen kuvilla myydään tuotetta. Bambimainen söpöys toimii globaalina markkinointikeinona.

Kaksoisonni-merkki lupaa kiinalaisen uskomuksen mukaan onnellisuutta ja pitkäikäistä parisuhdetta. Nykyisin merkkiä käytetään useiden kaupallisten tuotteiden nimissä.⁹⁶ Muut teoksessa esiintyvät tekstit liittyvät kiinalaiseen yhteiskuntaan. Yläreunaan on kirjoitettu teksti *We are the Bambies of power*. Kuvan vasemmalla puolella on lyhenne BRC ja oikealla BLA. Ne viittaavat englanninkielisiin lyhenteisiin PRC (*People's Republic of China* eli Kiinan kansantasavalta) sekä PLA (*People's Liberation Army* eli Kansan vapautusarmeija). ”Bambi”, joka tässä toimii markkinatalouden edustajana, on siis korvannut kommunistisen ”kansan”. Teoksen yhteydessä tulee näkyväksi, että onneksi tarkoitettu perinteinen kalligrafiamerkkikin on kaupallistettu.

Oleellista teoksessa on kuvan ja tekstien rinnastaminen. Figuraalinen ja diskursiivinen kiinnittyvät siinä toisiinsa. Kuvan ja sanan suhteista kirjoittanut Mikkonen painottaa, että molemmilla on kyky kytkeä tai laajentaa toisen merkitystä.⁹⁷ Näin ollen molemmat vaikuttavat toistensa luentoisiin. Kuvan osana teksti ei vain sido teoksen

⁹⁵ Nykyisenkaltainen manga kehittyi toisen maailmansodan jälkeen länsimaisen sarjakuvan ja japanilaisen puupiirrosperinteen pohjalta. Sharon Kinsella pitää sen merkityksellisinä vaikutteina Japanissa USA:n miehityksen aikaisia yhdysvaltalaisia piirrettyjä, etenkin Disneyn söpöjä ja suurisilmäisiä piirroshahmoja. Kinsella 2000, 19, 28-29.

⁹⁶ Sakkinen 2010, elektr. 13.1.2012. Internetin kuvahaun perusteella kaksoisonni-merkin voi kohdata esimerkiksi maitotiivisteissä, surimisäilykkeissä, savukkeissa, suklaassa, erilaisissa kekseissä sekä häihin liittyvissä koristeissa ja lahjatavaroissa.

⁹⁷ Mikkonen 2005, 63.

merkitystä, eikä myöskään tarjoa suoraa tietä merkitykseen. Esimerkiksi piirroselokuva *Bambi* on tietenkin vain teoksessa esiintyvän sanan denotaatio, ei kuvan. Kuvafragmentti denotoi sitä kokonaisuutta, josta se on peräisin. Tekstit kuitenkin ohjaavat sitä, miten kuva nähdään. Kaikki teoksen merkit tuovat tähän uuteen syntagmaan katsojan tunnistettavaksi denotaationsa ja konnotaationsa, jotka limittyvät toisiinsa muodostaen yhdessä uusia merkityksiä. Appropriaatiossa on aina kyse tällaisesta merkityksillä leikittelystä.

Selkeäksi tekemisellä on merkityksensä nykypopissa, mutta miten voidaan sanoa, että jokin populaarikulttuurin aihe on tuntemattomampi kuin toinen? Joitain voidaan pitää paradigmaattisina, tyypillisinä esimerkkeinä, koska niitä on kohdattu laajalti ja useissa yhteyksissä. Tunnistettavuus on tietenkin sidoksissa aikaan ja paikkaan, esiintymisen tai toistojen tiheyteen kulttuurissa.

Rauha Mäkilän maalauksissa esiintyvät henkilöhahmot ovat peräisin paitsi pop-idolien valokuvista, toisinaan myös trendikkäiden vaatemerkkien mainoksista tai katalogikuvista. Muutama teos vuodelta 2009, esimerkiksi *I Like Them Brazilian Boys* sekä *Hot Chick That You Can't Even Touch* [kuvat 2-3] on tehty yhdysvaltalaisen American Apparel -vaatemerkin mainoskuvastojen pohjalta [kuvat 6-7]. Täsmälliset esikuvat tunnistavan katsojan on täytynyt nähdä kyseiset kuvat oikeana ajankohtana, malliston ollessa myynnissä ja muistaa ne jälkeenpäin. Ei voida olettaa, että nämä yksittäiset katalogikuvat, joita Mäkilä on jäljentänyt akryylimaalauksiinsa, tulisivat toistumaan ympäristössämme kyllästymiseen saakka. Mäkilän approprioimia valokuvia, esimerkiksi tunnettujen poptähtien kuvia muutaman vuoden takaa on yhä helposti saatavilla internetistä, mutta samalla yksittäisiä, menneiden vuosien vaatemallistojen kuvia on jo vaikea löytää. Kuka tahansa muotikuvia nähnyt katsoja osaa toisaalta liittää Mäkilän American Apparel -aiheiset maalaukset vaatemainonnan kuvastraditioihin tiettyä esikuvaa näkemättäkin.

Lopulta sekä Mäkilän että Sakkisen kohdalla voi kysyä, onko enää väliä sillä, tunnistaako katsoja juuri sen kuvan tai tuotteen, joka teoksessa on approprioitu? Lähes kaikissa Mäkilän ja Sakkisen teoksissa käytetään massakulttuurin kuvia. Yhdistävä tekijä on myös se, että molempien teokset toimivat selkeimmin, kun niitä on esillä useampia yhtä aikaa. Molempien näyttelyissä teoksia onkin usein ripustettu tiiviiksi

ryhmiksi. Teosten idea toistuu samankaltaisena teoksesta toiseen, Sakkisen A4-kokoisissa piirroksissa omalla tavallaan ja Mäkilän akryylimaalauksissa omallaan. Kaikki tämä lainaaminen on tulkittavissa kulutuskulttuuriin viittaamisena yleensä – retorisesti sen metonyymina tai synekdokeena.⁹⁸ Teoksissa olevien kuvalainausten denotaatio siis tuntuu koskevan jopa enemmän koko populaarikulttuuria kuin tiettyjä referenttejä. Veivo ja Huttunen huomauttavat, että kulttuurin osina olevat teokset voidaan ymmärtää sen sirpaleina, joista jokainen viittaa takaisin kulttuuriin. Vastaanottajan on vain osattava lukea kulttuurin teksti.⁹⁹

Vaikka teoksia edeltävät esikuvat jäisivät tunnistamatta, on niiden olemassaolo appropriatiotaiteessa oleellista ja tarkoituksellista. Mäkilän teoksilla on yhtymäkohtia taiteilijaisänsä Jarmo Mäkilän (s. 1952) 1980-luvun punkkareita kuvaaviin maalauksiin [ks. kuva 8], jotka on toteutettu rock-lehdissä julkaistujen valokuvien pohjalta. Kuusamo on kirjoittanut näistä teoksista alkuperäisyyteen ja kopiointiin liittyvien kysymysten näkökulmasta. Hän korostaa maalausten malleina olleiden valokuvien merkitystä, tai nimenomaan sitä, ettei näiden esikuvien olemassaoloa pyritä peittelemään. Kyse on Kuusamon mielestä tietoisesta esikuvan valikoinnista ja muuntelusta itseilmaisun sijaan.¹⁰⁰

Monistettu ja monesti nähty siis tulee tunnetuksi. Sillä on tietty merkitys, että Rauha Mäkilän poptähtiä tai katalogikuvia esittävien maalausten pohjana olevat kuvat ovat valokuvia, joissa esiintyy henkilöihahmoja. Kuusamo nostaa esiin valokuvan ominaisuuksia jäljentäjänä: sillä on massatuotantoa ilmentävä kyky monistaa loputtomasti. Kuusamon mielestä henkilöihahmon maalaaminen valokuvasta etäännyttää ja tekee hahmosta kultinomaisen. Valokuvan toistamana pop-idolista tulee tunnettu ja käänteisesti vasta näiden toistojen kautta idolin voi tavoittaa. Kummankin Mäkilän maalaukset on tehty toistosta. Toistaessaan toistetun vielä kerran ne tekevät sen uudestaan ainutkertaiseksi,¹⁰¹ sillä toiston jälkeen kuva merkityksineen on kokenut muodonmuutoksen. Tämän lisäksi toisto varmentaa kuvien säilymisen käytössä ja tunnistettavina osina kulttuurin kuvakiertoa.

⁹⁸ Ks. Moisio 2010, 35-36.

⁹⁹ Veivo & Huttunen 1999, 136.

¹⁰⁰ Kuusamo s.a. [1988], [3-4].

¹⁰¹ Ks. *ibid.*, [4-5].

3. APPROPRIAATIO KULTTUURISSA

”Sitä kai mä yritän – – tehdä pinnallisesta syvempää – – rakastaa nykyhetkeä ja löytää merkitystä tälle kaikelle.”

Rauha Mäkilä¹⁰²

3.1 JAETUT KULTTUURIT

Anssi Kasitonin kädet nyrkissä seisova pienikokoinen robottiveistos *By Your Command* [kuva 27] koostuu maalatusta pahvista, alumiinista ja led-valosta. Teos esittää Cylon-robottia, hahmoa yhdysvaltalaisesta tieteisfiktiosarjasta *Taisteluplaneetta Galactica (Battlestar Galactica)*, jota tuotettiin vuosina 1978-1980. Suomessa sarjaa esitettiin 1980-luvulla, ja Kasitoni on katsellut ja ihailnut sitä tuolloin, ollessaan lapsi.

Huomion teoksessa herättää helposti materiaalien valinta. Nykytaiteessa monenlaisten materiaalien käyttö on tavallista, mutta voidaan sanoa, että aaltopahvi ja alumiini eivät ole kaikkein perinteisimpiä taiteen tekemisen välineitä. Ne ovat kuitenkin arkisia ja helposti saatavilla olevia materiaaleja. Teoksen toteutustapa on erikoisella tavalla taidokas muistuttaen yhtä aikaa lapsekasta askartelua. Aihe lisää ambivalenssia, sillä taiteen alueelle tuotuna populaarikulttuurin piiriin kuuluvat aiheet tuntuvat tulevan tietynlaisen rajan yli. Poptaiteen ohella Kasitoniin on helppo liittää yhteyksiä ITE-taiteeseen tai *outsider*-taiteeseen, nykykansantaiteeseen, jolle tunnusomaista on tekijän itseoppineisuus sekä tietty kekseliäisyys, itse kehitettyjen tekniikoiden ja kierrätettyjen materiaalien käyttö useimmiten veistoksissa tai assemblaaseissa. Nykykansantaidetta tutkineen Minna Haverin mukaan kansantaiteilijat toimivat taidemaailman keskustan ulkopuolella, sivullisina, monesti vielä maaseudulla. Toistuvia teemoja ovat omaelämäkerralliset aiheet.¹⁰³ Kasitoni itsekin työskentelee Sahalahdella sijaitsevan kotinsa, vanhan maalaistalon pihapiirissä sijaitsevissa ladoissa. Ei ole täysin kaukaa

¹⁰² Mäkilä 2011, elektr. 26.10.2011.

¹⁰³ ITE on yhdistelmä sanoista ”itse tehty elämä”. Haveri 2010, 10, 28, 70, 190, 199.

haettua, kun hänen teoksiaan on toistuvasti kuvattu jopa puuttuvana linkkinä kansanomaisen taiteen ja korkeakulttuurin välillä.¹⁰⁴

Kasitonni on taiteilija, jonka taideteoksissa siis halutaan nähdä erilaisia taiteen ulkopuolisia merkityksiä. Ulkopuoliseksi Cylon-teos voidaan toisaalta lukea myös populaarikulttuurin näkökulmasta katsoen tai maantieteellisesti. Angloamerikkalaisen viihdeteollisuuden positiosta tarkasteltuna tulevat suomalaisen taiteilijan veistokset televisiohahmoista etäältä. Kasitonnin näyttelyn yhteydessä vuonna 2011 niitä kuvailtiin osuvasti fanitaiteena, joka on syntynyt periferiassa, ”kaukana amerikkalaisesta alkuperästä”.¹⁰⁵ Lisäksi nykyviihteen näkökulmasta vanhanaikainen 1970-80-luvun sarja sijaitsee ajallisesti erottavan etäisyyden päässä.

Tarkastelen seuraavaksi populaarikulttuuria appropriivien nykytaideteosten suhdetta kulttuurin hierarkkisiin alueisiin. Teosten tai tekstien toimintaa ja toisiinsa viittaamista on käsitelty paljon kulttuurisemiotiikan piirissä. Sen rajoja ja hierarkioita koskeva käsitteistö onkin hyödyksi tässä, etenkin kun tarkastelemieni teosten denotaatio tulee kulttuurin yhden alueen rajan ulkopuolelta.

Semiootikko Eero Tarastin mukaan olennaista kulttuurin semiotiikassa ei ole itse merkin rakenne, vaan merkin suhde semiosfääriin, eli siihen semioottiseen tilaan, jossa merkki on olemassa ja elää. Tällä painotuksella pyritään tekemään näkyväksi merkkien toimintaa ja olemista tietyn kulttuurin alueen osana.¹⁰⁶ Kulttuurisemiotiikkaa kehittänyt Tarton–Moskovan koulukunnan perustajahahmo Juri Lotman kuvaa semiosfääriä välttämättömänä kulttuurin kielten tai tekstien toiminnan kannalta, sillä sen ulkopuolella ei voi olla kommunikaatiota saati kulttuuria.¹⁰⁷ Merkit siis merkitsevät ainoastaan ollessaan osa tätä merkitysympäristöä.¹⁰⁸

¹⁰⁴ Esim. Pirinen 2011, 26. Suureen yleisöön ne tuntuvatkin vetoavan ainakin sen perusteella, että Mäntän kuvataideviikoilla vuonna 2003 Kasitonni palkittiin yleisön suosikkina.

¹⁰⁵ Anssi Kasitonni – Ars Fennica 2011, elektr. 17.11.2011.

¹⁰⁶ Tarastin mukaan Lotman myös sivuuttaa ”oppiiridat” siitä, käyttääkö Peircen pragmaattista kolmijakomallia vai strukturalistista Greimasin mallia. Tarasti 1990, 200.

¹⁰⁷ Lotman 1990, 123.

¹⁰⁸ Ks. Tarasti 1996, 201. Semiosfäärin kielten merkit ovat Lotmanin mukaan sekä konventionaalisia että kuvallisia. Lotman 1990, 124.

Lotman on tehnyt tunnetun kulttuurin sisäisen keskusta–periferia -jaottelun. Kulttuurisen tilan keskiössä ja laidalla sijaitsevat elementit kaipaavat vuorovaikutteista dialogia, sillä keskustasta tulee kanonisoituna helposti jähmettynyt ja säännönmukainen. Lotman huomauttaa, kuten taiteen historiassa on usein nähty, että niin sanotusta periferiasta tulevat taidesuuntaukset ovat monesti keskustan institutionalisoituja suuntauksia elinvoimaisempia.¹⁰⁹ Hän jatkaa, että kulttuurin keskusta voi olla yhtä aikaa vastaanottava ja aktiivinen osapuoli, samalla kun tietty kulttuurin osa-alue voi olla yhdessä mielessä keskustaa ja toisessa periferiaa. Dialogi on Lotmanin mukaan jatkuvaa ja se muuntaa kaikkia osapuolia niiden torjuessa ja lainatessa toisiaan.¹¹⁰

Lotman käyttää strukturalistista binaarista jaottelua vetäessään rajan sisältäpäin koetun ja sen ulkopuolisen, vieraan kulttuurin välille. Kaikki kulttuurit jakavat Lotmanin mielestä itsensä omaan ja muuhun tilaan. Sisältä katsottuna omaksi koettu kulttuuri nähdään merkityksellisenä, turvallisenä ja harmonisesti järjestettynä, kun taas ei-kulttuuri eli muiden tila näyttäytyy kaoottisena, vaarallisenä tai vihamielisenä toiseutena.¹¹¹ Veivo ja Huttunen pitävät tällaista jaottelua kulttuurien itseymmärryksen perustana. Se kertoo heidän mielestään tarpeesta määritellä, mitä kulttuuriin kuuluu ja mikä jää ulkopuolelle. Tässä dualismissa kulttuuri on kulttuuria vain dialogissa toisten tekstien kanssa. Ei-kulttuuria kulttuuri tarvitsee itsensä määrittelyyn, mutta samalla dialogiin ja uuden informaation lähteeksi.¹¹²

Jani Leinonen on sarjaan *All Bad That Happened to Others Is Now Happening to Us* kuuluvassa teoksessaan [kuva 20] ottanut sellaisenaan käyttöönsä kaksitoista Elovena-kaurahiutalepakettia ja maalannut niiden kansikuvien päälle. Elovena-tyttö esitetään erilaisissa rooleissa, esimerkiksi burkaan pukeutuneena, prostituoituna ja mielenosoittajana. Keskiriville sijoitetussa pakkauksessa riehuu Ku Klux Klan palavine soihtuineen ja alarivillä on käynnissä naamioituneiden Elovena-terroristien sirpillä suorittama teloitus. Yhden pakkauksen kannessa on jäljellä vain autio kaurapelto. Teoksen ideana on selvästi ironinen kulttuuri-identiteetillä leikittely.

¹⁰⁹ Lotman 1990, 134, 143.

¹¹⁰ Ibid., 147, 150.

¹¹¹ Ibid., 131.

¹¹² Veivo & Huttunen 1999, 125-126.

Elovena-pakkauksen tuotekuva on niin helppo mieltää tietynlaiseksi suomalaisuuden ikoniksi,¹¹³ että se on aiheena jo banaali.

Teoksesta voi tämän kulttuurin sisältä lukea vastakohtapareja, kuten kotoinen–vieras, mennyt–nykyinen, turvallinen–turvaton, harmoninen–konfliktinen tai turmeltumaton–turmeltunut. Kun kulttuurisemiotiikkaan sisältyy ajatus kulttuurin välttämättömyydestä peilata itseään ulkopuolisen kautta ja Leinosen teoksessa suomalaisuuden ulkopuolinen (ei-)kulttuuri esitetään liioitellusti uhkana, korostuu siinä vihjaus sulkeutuneisuudesta ja haluttomuudesta dialogiin. Kulttuurisen tilan jaottelun semiosfäärissä ei tietenkään tarvitse rajoittua kansallisiin rajoihin. On muita paikallisia kulttuureja, tietyn ajan kulttuureja ja kulttuurien sisäisiä alakulttuureja. Aiheensa ja muotonsa puolesta Leinosen teos muistuttaa poptaidetta,¹¹⁴ ja taideteokset, joissa approprioidaan populaarikulttuurin aiheita, sisältävät kahtiajaon korkea-kulttuurin ja massakulttuurin, tai taiteen ja ei-taiteen välillä.

Populaarikulttuurista lainattujen aiheiden käyttöön kuvataiteen kontekstissa liittyy keskeisesti pitkän historian omaava puhe näiden rajoista ja rajojen ylityksistä. Korkean ja matalan välisen vastakkainasettelun problematisointia, jopa väitettyä sortumista, on pidetty postmodernismin yhtenä piirteenä. Niin sanotun korkean kulttuurin arvosteluun postmoderni on yhdistetty 1960-luvulta alkaen, mikä Hautamäen mukaan liittyi virinneisiin pyrkimyksiin ylittää modernismin ja populaarikulttuurin välinen kuilu.¹¹⁵ Appropriaation kannalta kiinnostavaa on postmoderniksi luokitellun taiteen taipumus eklektisyyteen, sen mennyttä lainaavat pastissit, moniarvoisuus,

¹¹³ Tuotteen valmistajan teettämässä kuluttajatutkimuksessa vastaajat kokivat Elovena-tytön vahvempana ”suomalaisen naisen ihanteena” kuin vaihtoehtoina mainitut Kalevalan Ainin, Armi Kuuselan tai Suomi-neidon Edvard Iston maalauksessa *Hyökkäys* (1899). Kyselyn vastaajien kuvaan liittämiä attribuutteja olivat ”aitous, suomalaisuus, viattomuus, maalaisuus, rehellisyys, elinvoimaisuus, huolenpito, perinteisyys, positiivisuus”. Valmistajan kotisivuilla lukee: ”Elovena-tyttö on kaikkien tuntema, lähes kansallinen instituutio. – – Elovena on syntymästään lähtien kulkenut suomalaisten mukana peilaten nuoren valtion ihanteita ja uskoa tulevaisuuteen.” Hahmo kehittyi vaaleaksi Suomi-neidoksi kuitenkin vähitellen, sillä alkuperäisessä Karjalan Myllyn tuotteessa 1920-luvulla tyttö oli tummatukkainen, ruskeasilmäinen ja pukeutunut punamustaan Karjalan kansallisasuun. Raisio 2010, elektr. 5.12.2011; Krank 2010, 36. Tarastin mukaan kansallisessa kulttuurissa pyritään ikonisuuteen teksteissä ja symboleissa, joissa tulisi toistua samanlaisena jotakin kulttuuria luonnehtivaa. Toistamalla tuotettujen ikonisten merkkien muodossa kulttuurin on tarkoitus säilyttää kansallinen luonteensa ”sukupolvelta toiselle”. Tarasti 1990, 201-202. Vaaleista Suomi-neito-hahmoistakin on toiston kautta tullut kansallisia ikoneita.

¹¹⁴ Esimerkiksi Andy Warholin silkkipainotöitä ja Leinosen teosta yhdistävät sarjamaisuus, ruudukkomainen muoto ja yhden aiheen toisto. Leinosen teoksen tekotapa kuitenkin eroaa Warholin valokuvaa ja silkkipainotekniikkaa yhdistäneestä, sarjatuotantoa muistuttaneesta menetelmästä, sillä Leinonen on käsitellyt jokaisen tuotepaketin yksilöllisesti maalaamalla niiden päälle.

¹¹⁵ Hautamäki 2003, 95.

heterogeenisyyden arvostus sekä pyrkimykset autoritaaristen rajojen ja rajoitusten murtamiseen. Tämän tutkielman puitteissa en pyri kattavaan postmodernien diskurssien selvittelyyn, mutta niihin liittyvät edellisessä luvussa esillä olleet poststrukturalistiset keskustelut taideteoksen autenttisuudesta sekä siitä, voidaanko kuvatulvan merkkien takaista todellisuutta enää edes representoida. Tässä luvussa nousee esiin myös pohdintoja siitä, miten käy, jos mikä vaan voidaan periaatteessa julistaa taiteeksi.

Populaarina pidetyn materiaalin tai tälle tunnusomaisin välinein toteutettujen teosten tuominen taidenäyttelyyn on keinona historiallisesti vakiintunut, ei vain postmoderniksi kutsutun ajan tuote. Näin on tapahtunut pitkään, korkea ja matala ovat toistuvasti sekoittuneet. Max Rynänen huomauttaa, että ilmiöstä on käyty keskustelua modernin reproduktiokulttuurin alkuajoista lähtien.¹¹⁶

Taidehistorioitsija Keith Moxey on esittänyt, että korkeakulttuuri on aina kyennyt järjestämään rajojaan uudelleen omaksumalla sellaista, mikä aiemmin on ollut poissuljettua – hieman samalla tapaa kuin karnevalismi leikittelee kulttuurin rajoilla päästäessään kulttuurisesti alistetut valta-asemaan.¹¹⁷ 1900-luvulla avantgardistisena pidetty populaarien kuvastojen appropriointi on tullut totutuksi keinoksi kuvataiteessa. Moxey käyttää kulttuurisemiotiikan käsitteitä ja erotteluja kuvatessaan siirtymisiä populaarikulttuurista korkeakulttuuriin kulttuurin ja ei-kulttuurin välisiksi. Juuri populaarikulttuurin appropriatiota on pidetty merkityksellisenä siinä, kuinka avantgarde on saavuttanut asemansa.¹¹⁸ Toisaalta, kuten populaarikulttuuria tutkinut Jim Collins kirjoittaa, avantgarde tuli myös määritellyksi juuri ”ei-massakulttuurina”. Collins viittaa tällä abstraktin ekspressionismin hegemoniaan länsimaissa 1950-

¹¹⁶ Rynänen 2005, 156, alaviite 3. Thomas Crow pitää itse asiassa korkeaa ja matalaa toisistaan riippuvaisina, sillä korkeakulttuuria edustaneen modernisminkin olemuksena oli suojautua teollisen tuotannon toisinnettavuudelta myöhäiskapitalismin aikana. Teoreettinen modernismi sulkeutui itseensä ja takertui materiaalseen alkuperäisyyteensä, ja näin ollen modernismikin oli Crown mielestä massakulttuurin tuote. Crow 1983/2004, 221.

¹¹⁷ Moxeyn esimerkki kertoo Hieronymus Bosch'in lainanneen maalauksissaan kuvitettujen käsikirjoitusten fantasia-aiheita. Siirtymän tuloksena syntynyt maalaustaide suuntasi huomiota taiteilijan rooliin renessanssin aikana. Moxey 1994, 144-147. Autonomisena pidetyssä modernismissäkin tämänkaltaisia siirtymiä on runsaasti, aina Henri de Toulouse-Lautrec'n julistetusta taiteesta Mondrianin *Boogie Woogieen*, jonka pohjana ovat toimineet liikenneverkot, mainosvalot sekä kaupallinen afroamerikkalainen musiikki.

¹¹⁸ Moxey 1994, 145; Crow 1983/2004, 215-216.

luvulla.¹¹⁹ Määritelmää arvioitiin sittemmin uudelleen poptaiteeksi nimetyn ja avantgardistisena pidetyn suuntauksen myötä.

3.2 POPTAITEEN JÄLKEEN

Poptaide oli siis aikansa avantgardea,¹²⁰ ja neopop oli ajallisesti seuraavan sukupolven poptaidetta. Ei välttämättä voida sanoa nykytaiteessa esiintyvän post-pop-hengen juontuvan teleologisesti 1950–60-lukujen poptaiteesta tai liioin 1980–90-lukujen neopoptaiteesta. Sukulaissuhde on kuitenkin olemassa, ja siksi nostan tässä esille poptaiteen herättämiä kysymyksiä, joiden tarkoituksena on valottaa myös nykypoptaiteen merkityksiä.

Yksi poptaiteen ominaisuus oli sen keskittyminen aikansa kuvastoon, pinnalla oleviin ja jokapäiväisiin merkkeihin. Sen kolmena oleellisena teemana voidaan pitää arkiesinettä, massamediaa sekä kuvien toistoa populaarikulttuurille tyypillisin välinein tuotettuina.¹²¹ Poptaide kuvasi kohteita, jotka olivat länsimaisen ihmiselle ennalta tuttuja joko arkipäiväisyytensä vuoksi tai siksi, että niitä toistettiin joukkoviestimien kautta. Kuvien toisto on keskeinen visuaalinen keino etenkin mainonnassa, joten se toi siksikin mieleen massatuotannolle ominaiset menetelmät. Sanottiin, että poptaide pyrki ottamaan koneen roolin hyödyntäessään toisintamisen mekaanisia prosesseja.¹²²

Rauha Mäkilän toisinnot poptähtien valokuvista muistuttavat Andy Warholin tapaa toistaa sarjoina julkisuuden hahmoista ja filmitähdistä julkaistuja kuvia. Susan Stewart esittää, että poptaiteen kuvien edustamat hahmot, jopa elämää suuremmiksi nousseet, eivät ole idoleita niinkään historiallisten tekojensa kuin heitä esittävän median vuoksi.

¹¹⁹ Collins 1991, 205-206.

¹²⁰ Esim. Hautamäki 2003, 13, 146.

¹²¹ Teemat oli eroteltu Sidney Janis Galleryn vuoden 1962 ”International Exhibition of the New Realists” -ryhmänäyttelyn luettelossa. Altshuler 1994/1997, 399. Yhdysvaltalaisia ja eurooppalaisia taiteilijoita esitelleessä ryhmänäyttelyssä poptaide rinnastettiin ranskalaiseen uuteen realismiin.

¹²² Ajatus kiteytyy Warholin lausumassa ”I want to be a machine”. Gene Swensonin Art News -lehden haastattelussa vuonna 1963 Warhol sanoo myös, että länsimaisessa yhteiskunnassa kaikki ovat jo toistensa kaltaisia, joten kaikki voisivat yhtä hyvin olla koneita. Poptaiteessa on hänestä kyse juuri tästä: toistetaan koneen lailla samaa asiaa yhä uudelleen ja uudelleen. Swenson 1963/1997, 103-104.

Stewartin mukaan representaatio hämärtää tässä täysin referenttinsä. On vain sarja kuvia, jotka liittyvät toisiinsa kumuloituvassa muodostelmassa.¹²³ Stewart lähestyy populaarikulttuuria ja poptaidetta monumentaalisen ja giganttilaisen mielikuvien kautta, viitaten Guy Debordin näkemykseen yhteiskunnasta speaktaakkelina. Vasemmistolaisen situationistisen liikkeen johtohahmo Debord ajatteli ihmisten vieraantuneen elämästään passiivisiksi kuluttajiksi keskelle mahtavat puitteet saanutta tavaroiden ja kuvien näytelmää, jossa ihmisten väliset suhteetkin ovat representaatioiden välittämiä.¹²⁴ Kun speaktaakkelimaiset muodot muuttavat kaiken kokemuksen sijaiskokemukseksi, jokaisen representaation etäisyys eletystä kokemuksesta monistaa mahdollisuudet liioitella asioiden mittakaavaa ja merkityksiä, Stewart kirjoittaa. Kontekstin ja historian sekä ruumiin suhteellistavat kyvyt ovat hukassa.¹²⁵ Näin ollen populaarin tila tosiaan näyttäytyy suhteettoman suurena.

Massakulttuuri on edustanut uhkaa korkeataiteelle näiden sekoittuessa toisiinsa. Tällaisia keskusteluja on käyty erilaisten suuntausten kohdalla synteettisestä kubismista ja dadaismista poptaiteeseen ja edelleen nykyhetkeen.¹²⁶ Poptaiteen on monesti tulkittu merkinneen vanhan taiteen loppua, tai jopa taiteen päätepistettä yleensä. Barthes uskoo monen 1900-luvun avantgardistisen suuntauksen pyrkineen ”taiteen tuhoamiseen”, joskin maltillisemmin voimme puhua myös korkeakulttuurin keskustan ja sen laitojen siirtymistä. Barthes viittaa vielä modernismin taidekäsitykseen todetessaan, ettei mikään ole taiteelle vastakkaisempaa, kuin olla pelkkä representoidun asian reflektio. Kuitenkin poptaide hyväksyi olevansa juuri tällaisten, Barthesin sanoin ”amerikkalaisen ympäristön banaalien heijastumien” rakentama, joiden puitteissa ”sitaatti syrjäytti alkuperän”.¹²⁷

Barthes olisi hyvin voinut kirjoittaa Mäkilän teoksista, jotka jatkavat poptaiteen tapaa kuvata pintoja ja pinnallisuutta. Ideana niissä on kuvapintojen toistaminen sellaisenaan, joskin tämä tehdään eri välineellä. Poptaiteeseen alussa kohdistettu kritiikki liittyi joka tapauksessa juuri siinä koettuun lainattujen aiheiden muuntelun vähäisyyteen. Romanttista luovuuden ideaa myötäilevän ajatuksen mukaisesti taiteen

¹²³ Stewart 1984/1999, 91.

¹²⁴ Debord 1967/2005, 30-31, 42-43.

¹²⁵ Stewart 1984/1999, 91.

¹²⁶ Kipnis 1993/2005, 375.

¹²⁷ Barthes 1980/1997, 370.

kontekstiin tuotu kuva on muunnettava jotenkin tai muutoin taide jää tyhjäksi, ikään kuin kaupallisen kulttuurin alistamaksi.¹²⁸ Poststrukturalisteista ainakin Barthes ja Baudrillard näyttävät pitäneen poptaiteessa mielenkiintoisena juuri sen pinnanomaisuutta kannanottona kulttuuristen merkkien ja merkitysten suhteeseen. Barthes kirjoittaa poptaiteen pyrkineen vapauttamaan objektin symbolisista, metaforisista ja metonyymisista merkityksistään, irrottamaan sen koko alkuperästään ja ympäristöstään, ja muuttamaan simulakrumiseksi pinnaksi. Barthes hakee artikkelissaan popteosten merkitystä, muttei ole löytänyt sellaista: ”ei merkittyä (*signifié*), ei intentiota missään”, hän kirjoittaa. Kaikesta poptaiteesta esiintyvistä vieraannuttamisesta ja keinotekoisiksi tekemisestä huolimatta Barthes näkee lopulta merkityksen palaavan siinä vaiheessa, kun katsoja tekee teoksesta tulkinnan.¹²⁹ Siten popteos säilyykin taiteena.

Baudrillard on myös lähestynyt poptaideteoksia negatiivisessa valossa, marxilaisen tavarafetissin (*Warenfetisch*) käsitteen näkökulmasta. Baudrillardin kuvaaman fetissin ainoa arvo on sen taloudellinen vaihtoarvo.¹³⁰ Hän kutsuu Andy Warholia taiteen kadottajaksi ja antisankariksi, sillä uskoo tämän edistäneen poptaiteilijoista kaikkein tietoisimmin ja kyynisimmin taiteen häviämistä ja irtautumista kaikesta tunteellisuudesta, mikä teki taiteen välinpitämättömäksi oman asemansa suhteen. Poptaiteessa ei Baudrillardin mielestä enää pyritty tavoittamaan korkeita teemoja, vaan lähinnä ironisoimaan kulutustarvikkeiden hallitsemaa maailmaa.¹³¹ Poptaiteen mekaaninen tapa toisintaa jo olemassa olevia kuvia tai valmiita, tehdasvalmisteisia esineitä johti Baudrillardin näkemyksen mukaan merkityksen häviämiseen. Jäljelle jäi absoluuttinen, käyttöarvostaan tyhjentyneet, mutta houkutteleva kulutushyödyke.¹³² Hautamäki tosin tuo esille sen seikan, että Baudrillardin kirjoitukset fetisseistä eivät täysin avaa poptaiteelle keskeisiä toisintamisen tekniikoita. Hän pitää parempana tähän tarkoitukseen appropriaation käsitettä, jota käytettiin jo aikanaan poptaiteen yhteydessä.¹³³

¹²⁸ Ks. Collins 1991, 206-207.

¹²⁹ Barthes 1980/1997, 372.

¹³⁰ Baudrillard 1987/1989, 174, 177.

¹³¹ Ibid., 178-179.

¹³² Kyse oli Baudrillardin mielestä tosin pidemmästä taiteen sisällön tyhjenemisen prosessista, jonka poptaide vain vei päätökseen. ”Absoluuttinen kulutushyödyke” oli termi jota Charles Baudelaire käytti taiteen yhteydessä jo 1800-luvulla. Ibid., 173-174, 177-179.

¹³³ Hautamäki 2003, 126.

Taiteen lopusta popin yhteydessä on tunnetusti kirjoittanut myös yhdysvaltalainen taidekriitikko ja filosofi Arthur C. Danto. Aikanaan arkista saippuavillalevyypakkausta esittävän Warholin teoksen (*Brillo Box*, 1964) vaikutus Danton taidefilosofiaan on ollut suuri.¹³⁴ Erehdyttyään luulemaan Warholin laatikoita oikeiksi jäljennösten sijaan ja huomattaessaan, että mikään havaittavissa oleva ominaisuus ei erottanut niitä todellisista tuotteista, Danto tiedosti, ettei kyse ollut esimerkiksi jonkin toiseuden symboloinnista.¹³⁵ Dantolle pop merkitsi tietynlaista päätepistettä taiteessa. Hänen mielestään oli saavuttu hegeliläisessä mielessä historiallisen taiteen päätöskohtaan, tilanteeseen, jossa taiteesta tuli filosofiaa.¹³⁶ Danto kirjoittaa huomanneensa 1960-luvulla popteoksia kohdatessaan, ettei ollut enää ennalta määrättyä, miltä taiteen pitäisi näyttää. Taiteen ja ei-taiteen välinen erottelu ei ollutkaan visuaalinen, vaan käsitteellinen kysymys. Sen löytäminen oli taiteen filosofian tehtävä, ja tässä mielessä pop oli saattanut tehtävän päätepisteeseensä. Taiteilijoiden ei tarvinnut olla filosofeja, joten he saattoivat siirtää taiteen olemuksen problematiikan filosofialle. Näin he olivat vapaita tekemään mitä tahansa, mikä merkitsi moniarvoisen kauden (*Pluralism*) alkua taiteen historiassa.¹³⁷

On siis pohdittu vaihtoehtoina taiteen loppua tai taiteen laajentumista. Filosofisena poptaidetta piti myös Barthes kutsuessaan sitä ontologiseksi taiteeksi.¹³⁸ Taide ei silti ole tullut tiensä päähän, eivätkä appropriatiot ole tehneet siitä silkkaa filosofiaa. Jotkut kirjoittajat, kuten taidehistorioitsija Thomas Crow, eivät ylipäätään näe poptaiteen ytimessä hyökkäystä taidetta vastaan, vaan poliittisen intention. Crown mukaan massojen poliittista vapautumista viime vuosisadalla seurasi samanlainen pyrkimys taiteessa, jolloin autoritaarista perinnettä vastustettaessa ikään kuin liittouduttiin alempien luokkien kanssa taistelussa poliittisesta tunnustuksesta.¹³⁹

Luvun alussa kuvatun etäännytetyn kokemuksen sijaan on tutun ja arkisen kuvaston käytössä nähty myös merkkejä taiteen demokratisoitumisesta. Poptaiteen on väitetty vähentäneen taiteen elitismia, sillä jokainen saattoi välittömästi nähdä ja ymmärtää,

¹³⁴ Myöhemmin Danto on tosin ajatellut varhaisen *Brillo*-analyysinsä leimaavan tekstiensä tulkintoja liikaakin. Danto 1998, 195.

¹³⁵ Ostrow 1998, xiv.

¹³⁶ Horowitz & Huhn 1998, 25.

¹³⁷ Danto 1991/1998, 89.

¹³⁸ Barthes 1980/1997, 373-374.

¹³⁹ Crow 1983/1989, 219-221.

mitä poppataiteilijat maalasivat. Säilyketölkkit, elokuvatähdet ja muut olivat suurelle yleisölle helposti tunnistettavaa kuvastoa.¹⁴⁰ Tähän verrattuna sellaisen kuvaston käyttöä, jonka tunnistavat vain harvat – kuten korkeataiteeseen viittaamista – on toki mahdollista pitää vaativana ja siten elitistisenä. Valtavirran mukaisten populaarien kuvastojen kohtaaminen taas on kenelle tahansa nykyisessä kulttuurissamme elävälle lähes väistämätöntä.

Sosiaalisia implikaatioita onkin vaikea välttää, kun puhutaan korkeasta ja matalasta kulttuurista. Yhdysvaltalaisen kulttuurikriitikon Laura Kipnisin mielestä näiden teoretisointi on väistämättä koodattu tapa puhua luokista. Massakulttuurista ja massoista puhuttaessa viitataan kansaan, joka on ladattu vaihtelevilla konnotaatioilla. Osa on halventavia, sellaisia kuin matala, rahvaanomainen tai vulgaari, mutta positiiviset liittyvät solidaarisuuteen, poliittiseen ja sosiaaliseen yhteisvoimaan.¹⁴¹ Samankaltaiset negatiiviset ja positiiviset mielikuvat liittyvät myös poppataiteeseen. Jos korkean ja matalan erillään pitäminen on ylläpitänyt luokkaeroja,¹⁴² niin osaltaan poppataiteiden hämmensikin erottelua representoimalla massakulttuuria ja arkea. Populaarikulttuuria approprioivan taiteen materiaali tulee jaetusta ympäristöstä, joten se on luonteeltaan yhteistä yksityisen sijaan.

On kuvaavaa, että kun modernistisessä taiteessa korostuivat subjektiivinen tekijyys ja alkuperäisyys, joiden asemaa poppataiteessa oleellisesti horjutettiin, tulivat poliittiset viestit ja sosiaaliset merkitykset tärkeiksi poppataiteen jälkeen monissa postmodernismin suuntauksissa.¹⁴³ Tässä tutkielmassa käsitellyistä nykypoppataiteilijoista Riiko Sakkinen on erikseen korostanut, ettei halua taiteessaan käsitellä muuta taidetta tai viitata siihen. Tämän hän tarkoittaa modernismin kritiikkinä.¹⁴⁴ Sakkisen viittaaminen on poliittista ja kohdistuu laaja-alaisesti arkiseen ympäristöön, josta hän poimii globalisaatiosta, markkinataloudesta tai kulttuurien välisistä konflikteista kertovia yksityiskohtia. Massakulttuuri ilmentää kaikkien yhteistä todellisuutta, yhteiskuntaa.

¹⁴⁰ Hughes 1982/1997, 380.

¹⁴¹ Kipnis 1993/2005, 375, 379.

¹⁴² Moxey 1994, 79-80.

¹⁴³ Ks. *ibid.*, 146.

¹⁴⁴ Siitari 2009, 45.

Kuten edellä on todettu, appropriaatiossa jokin kuva tai objekti tuodaan alkuperäisestä yhteydestä uuteen kontekstiin, niin että syntyy uusi merkitys, mahdollisesti vastakkainen vanhalle. Tällä rakenteella on taidehistorioitsija David Deitcherin näkemyksen mukaan ollut suuri merkitys pop- ja poptaiteilijoille. Se suo mahdollisuuden käyttää kuvia, jotka voivat toimia toisaalta kaikkein ala-arvostetuimmalla massakulttuurin merkin tasolla, jossa referenttinä on populaarikulttuurin aihe, ja toisaalta pitää kiinni arvokkaasta korkeataiteen statuksesta.¹⁴⁵ Sekä pop- että neopoptaiteessa nähdään usein kahtiajako massakulttuuriin suhtautumisessa. Onko otettu kriittinen ja satiirinen, vai kenties ylistävä ja innostunut asenne? Ehkä yksinkertaisimmillaan on alusta asti väitely siitä, pyrkivätkö poptaiteilijat kritisoidaan radikaalisti modernismin kaupallistumista, vai nostamaan itseään esiin rikkomalla modernismin sääntöjä ja kaupallistamaan samalla itsensä.¹⁴⁶ Tällainen joko–tai–vastakkainasettelu on tietenkin hyvin jyrkkä. On syytä jättää tilaa myös ambivalenssille, kuten Collins ehdottaa, jotta massakulttuurin homogeenisyyttä on mahdollista kritisoida, mutta samalla tunnustaa populaarien kuvastojen voima.¹⁴⁷

Poptaiteen omaksumat keinot, massatuotannon tekniikat ja toistot, ovat helposti tulkittavissa myytiliseen taiteilijaneroon kohdistettuna pilkkana.¹⁴⁸ Kun aikanaan asetettiin vastakkain modernistinen korkeataide ja poptaide, vastatusten joutuivat paitsi autenttinen luominen ja epäautenttisenä pidetty kopiointi, myös henkisyys ja kaupallisuus. Puhe tavarafetisseistä ja kulutushyödykkeistä viittaakin siihen, että populaarissa negatiivisena koetaan pinnanomaisuutensa ja näennäisen helppoutensa ohella sen kaupallinen luonne. Poptaide kuitenkin muutti taiteilijan asemaa, kun teokset rinnastettiin aiempaa suoremmin myyntiesineisiin. Poptaiteilijoista Warhol alleviivasi kaiken aikaa, että hänen teostensa levitysmuoto oli sama kuin kulutushyödykkeillä ja että ne tottelivat samoja periaatteita, jotka yleensäkin määrittävät kulttuuriteollisuuden tuotteita.¹⁴⁹ Yksinkertaistava ja kärjistetty poptaiteeseen liittyvä oletus on, että kun taiteilija omaksuu massakulttuurista

¹⁴⁵ Deitcher 1989, 148.

¹⁴⁶ Cooke 1990/1997, 391; Collins 1991, 206.

¹⁴⁷ Collins 1991, 207.

¹⁴⁸ Hughes esimerkiksi kuvaa, kuinka Andy Warhol teki Factorynsa tuotannolla parodiaa taiteilijalta odotetuista innovaatioista. Teosten tilaajat halusivat sijoituskohteeksi lähinnä ”aidon Warholin” signeerauksella ja heille riitti, kun saatiin mitä odotettiin. Mielikuva innovaatiosta säilyi, vaikka asiakkaita miellytettiin toistolla. Hughes 1982/1997, 380-381.

¹⁴⁹ Ks. Cooke 1990/1997, 391-392.

teoksensa osaksi jotakin luonteeltaan kaupallista, tulee teoksestakin kaupallinen, ellei sen sitten ajatella ironisoivan lainaamaansa.

Jani Leinonen on myös vienyt pitkälle taiteen rinnastamisen kaupallisiin tuotteisiin. Vuonna 2007 hän ilmoitti palkanneensa helsinkiläisen mainostoimiston muokkaamaan ”taiteilijan brändiään”, minkä voi tulkita ironisena viittauksena sellaisiin tunnettuihin neopoptaiteilijoihin kuin Damien Hirst ja Jeff Koons, jotka ovat Warholin tapaan ulkoistaneet tuotantonsa ja tehneet itsestään eräänlaisia tuotemerkkejä. Leinosen kuratoima *Taidesupermarket Picasso* [kuvat 21-24] syntyi syyskuussa 2006 yhteistyönä saman mainostoimiston kanssa. *Supermarketissa* kaupattiin kuukauden ajan taideteoksia perinteisistä gallerioista poikkeavassa miljöössä vanhan ruokakaupan tiloissa Helsingissä. Myytävä taide, yli 80 teosta eri taiteilijoilta, tuotiin arkisen myymälän kaltaiseen tilaan helposti saataville tavalla, jolla kuluttajat ovat tottuneet hankkimaan jokapäiväisiä tarvikkeita. Teokset hintalappuineen olivat esillä marketin hyllyillä tai einestiskissä, joista asiakas saattoi poimia haluamansa ostoskärryyn ja kantaa kassan kautta suoraan kotiin. Arvokkaimmat teokset, kuten Andy Warholin grafiikanteos, olivat myynnissä lasiovien takana entisessä kylmäkaapissa [kuva 22]. Oli tarjouksia, paljousalennuksia ja kilohintoja.¹⁵⁰ Liikkeen sulkemispäivän lähestyessä myymälässä oli alennusmyynti, jota kadulla seisova teline mainosti suurin kirjaimin ”loppurysäyksenä”.

Taidesupermarket Pikasson kantavassa ideassa ja toteutuksessa oli huumoria ja ironiaa. Kuitenkin taustalla oli Leinosen näkemys taiteen ja ihmisten arkielämän välisestä kuilusta: monet taidetta vähän tuntevat kokevat taidemaailman elitistisenä, ja sen käytäntöihin perehtymätön voi kokea siihen osallistumisen vaikeana. Esimerkiksi ostoksille tulo galleriaan voi Leinosen tulkinnan mukaan tuntua epämukavalta tai pelottavalta, kun taas arkisessa ruokakaupassa jokainen tietää, kuinka toimia.¹⁵¹ Ennen kaikkea *Taidesupermarket* toimi karnevalistisena tapana käsitellä taiteen esittämiseen ja taidekauppaan liittyviä konventioita. Korkeataide alennettiin korokkeeltaan, kun sitä

¹⁵⁰ Leinonen s.a., elektr. 13.9.2011.

¹⁵¹ Ibid. Klassisen taiteensosiologisen tutkimuksen aiheesta tekivät 1960-luvulla Pierre Bourdieu ja Alain Darbel. He kirjoittivat, että vaikka taidemuseot ja -galleriat ovat näennäisesti avoinna kaikille, käytännössä niissä vieraillee pienilukuinen eliitti. Viihtyäkseen niissä kävijän onkin paitsi tunnettava taidetta, myös hallittava museovierailuun tai galleriakäyntiin kuuluvat sosiaaliset koodit. Bourdieu & Darbel 1969/1991, 14-16; 37-38; 42-43, passim. Ainakin nykyinen museopedagogia kuitenkin pyrkii taidemuseoiden mahdollisimman laaja-alaiseen saavutettavuuteen.

markkinoitiin massoille ja hinnoiteltiin kiloittain. Kauniimmin idean kuitenkin ilmaisee *Supermarket*-projektia kuvaava otsikko Leinosen kotisivuilla: ”Taidetta, joka on jokaisen saatavilla”.

3.3 RAJOJEN VÄLISSÄ

Kulttuurisemiotiikan termein sellainen teksti, joka on kulttuurien arvoasteikkojen välitilassa, on ikään kuin ei-teksti molemmille, massa- ja korkeakulttuurille.¹⁵² Moxey on tarkastellut samaa aihetta: kun korkeataiteelliseen teokseen tarkoituksellisesti approprioidaan elementtejä, joita pidetään ”matalana”, erottelu heikkenee. Matala ei ole olennaisesti matalaa eikä korkea korkeaa. Hän huomaa myös, ettei erottelu ole sellaisenaan löydettyä, vaan luotu kulttuuristen arvojen kautta.¹⁵³

Korkean ja matalan kulttuurin äärien väliin on soviteltu erilaisia termejä. Eco on kirjoittanut 1960-luvulla kulttuurin hierarkioiden perinteisestä jaosta käyttäen käsitteitä *alto*, *medio* ja *basso*; vastaavia angloamerikkalaisia termejä ovat *highbrow*, *middl**er**brow* ja *lowbrow*.¹⁵⁴ Rajojen tai rajattomuuden määrittelyyn liittyy myös 2000-lukulainen *nobrow*,¹⁵⁵ joka edellisistä poiketen pyrkii ennemmin irtautumaan arvotuksista. Kirjallisuudentutkija Peter Swirski on käsitteen avulla pyrkinyt osoittamaan, kuinka sekä korkea että matala kulttuuri ovat liikkuneet toistensa alueilla. Itse asiassa *nobrow*-ilmiössä ei Swirskin mielestä ole kyse vain satunnaisesta rajojen ylittelystä, vaan tietoisesta kannasta, jonka mukaisesti tietyt kirjailijat ovat tähänneet kohti molempia ääripäitä, samalla vältellen tasoluokituksia.¹⁵⁶

¹⁵² Ks. Veivo & Huttunen 1999, 141.

¹⁵³ Moxey 1994, 94-95. Moxey päätyy siihen, että postmodernismista huolimatta korkean ja matalan kulttuurin erottelu on säilynyt. Sen tapa merkitä luokkaidentiteettejä kuitenkin on tunnistettu. Moxey 1994, 96-97.

¹⁵⁴ Jaottelun keskitasoa on kuvattu porvarilliseksi, konventionaaliseksi, rajoittuneeksi ja statushakuiseksi. Ryynänen 2005, 156, alaviite 1.

¹⁵⁵ Alkujaan yhdysvaltalaisen toimittajan John Seabrookin vuonna 2000 käyttämä termi. Seabrook 2000.

¹⁵⁶ Swirski 2005, 10. Swirskin käsittelemiä kirjailijoita ovat Karel Čapek, Raymond Chandler ja Stanisław Lem. Swirski 2005, 95-174.

Max Ryynänen on Swirskin tapaan käyttänyt *nobrow*-termiä kuvaamaan nykyistä taidemaailman ja populaarikulttuurin välitilaa, jossa monet taiteilijat tietoisesti pyrkivät työskentelemään. Hän tosin suhtautuu käsitteeseen kaksijakoisesti kirjoittaen, ettei se tuo paljoakaan uutta keskusteluun korkean ja matalan eroista, mutta uskoo tästä huolimatta sen vetovoimaan.¹⁵⁷ Käsitteen on tulkittu ehdottavan, että dualismien rooleista kiistely on tarpeetonta, sillä olemme eläneet *nobrow*-tilassa jo hyvän aikaa.¹⁵⁸ Ryynänen kuitenkin kutsuu tällaista tilaa utopistiseksi ja korostaa itse enemmän sen merkitystä vastustamisena, negatiivisena (*no-brow*) – toisin sanoen jonain, joka ei halua olla korkeataidetta, muttei myöskään valtavirtakulttuuria.¹⁵⁹

Nyky pop appropriatioineen ei sinänsä ole *nobrow*'ta, vaan taidetta, vaikka siinä on tällaisesta välitilasta muistuttavia piirteitä. Leinosen työskentelyssä on ollut tiettyä korkeataiteen vastustusta, ja hänen tapansa leikkiä korkean ja matalan rajoilla on tietoista ja tarkoituksellista. Tavoitteena on ollut välillä kritisoida taidemaailmaa, välillä kulutuskulttuuria ja suuryritysten valta-asemaa, mistä syntyy yhteiskunnallisesti kantaottavaa taidetta. Kasitonin kohdalla tuli ilmi jo aiemmin, että hänen teostensa ominaisuuksien ja toteutustavan on nähty kurottavan taiteen ulkopuolelle, nykykansantaiteeseen, samalla kun niiden aiheet viittaavat viiheeseen. Hänkin on kuitenkin koulutukseltaan kuvataiteilija ja palkittu, ajankohtainen nykyaiteilija.¹⁶⁰

Nobrow'n tila vaikuttaakin epävarmalta, koska asioita pyritään helposti kontekstualisoimaan, esimerkiksi taiteeksi tai viiheeksi, taiteeksi tai kitschiksi. Ryynänen mielestä puhe rajojen kaatumisesta populaarin ja korkeataiteen väliltä ei tästä syystä välttämättä edes ole perusteltua, eivätkä postmodernisminkaan teoriat siten näytä käytännössä liikuttaneen taidemaailman perinteisiä hierarkioita.¹⁶¹ Ryynänen kutsuu Warholia *nobrow*'n aikanaan lupaavaksi edelläkävijäksi, sillä tämä pakeni jonkin aikaa määritelmiä, näyttäytyen taidekentällä arveluttavana ja kulutuskulttuurin piirissä liian monimutkaisena. Nykyisin Warhol on toki niin kanonisoitu, että kysymykset taiteen raja-alueista hänen kohdallaan voivat tuntua tarpeettomilta.¹⁶²

¹⁵⁷ Ryynänen 2005, 157.

¹⁵⁸ Swirski 2005, 10; Ryynänen 2005, 157.

¹⁵⁹ Ryynänen 2005, 157.

¹⁶⁰ Kasitonni on valmistunut Lahden taideinstituutista. Hänelle myönnettiin vuonna 2011 Henna ja Pertti Niemistön Kuvataidesäätiön jakama Ars Fennica -palkinto.

¹⁶¹ Ryynänen 2005, 163.

¹⁶² Ibid., 165.

Häntä voikin hyvin pitää paradigmaattisena poptaiteilijana. Kuten edellä käy ilmi, pop-taiteen kohdalla Baudrillard ja Danto nostivat juuri Warholin esille taiteen sisällön tyhjenemisen tai muutoksen kysymyksissä. Barthes puolestaan pohti sitä, miten popista, kaikesta pinnanomaisuudesta huolimatta, tulee taidetta. Näin *nobrow*'ta mahdollisesti edustaville ilmiöille usein käy: ne tulevat luetuiksi kulttuurin reunamilta taiteen reviirille.¹⁶³

Kuusamo on huomauttanut, ettei semiotiikassa, eikä sitä ennen ikonografiassakaan tulkittavilta kuvilta ole vaadittu taiteellisuutta.¹⁶⁴ Semiotiikassa kaikkia kulttuurin kuvia luetaankin periaatteessa arvottomatta, yhtäläisinä merkkeinä. Onko nykypopissa sitten enää syytäkään pohtia populaarin arvottamista? Populaarikulttuurin käyttö kuvataiteessa ei ole enää ainakaan historialliselle pop-taiteelle ominaista modernismin pirstomista, vaan nykyaiteilijoiden kohdalla usein mutkatonta suhtautumista siihen visuaaliseen kulttuuriin, jonka parissa on kasvettu. Taidetta tehdään siitä, mikä tunnetaan. Esimerkiksi Kasitonin teosten suhde massakulttuuriin ja median arkiseen läsnäoloon vaikuttaa huomattavan varauksettomalta ja omakohtaiselta. Toisin kuin Leinosen teokset, ne näyttävät lisäksi olevan irrallaan kulutuskulttuurikritiikistä, politiikasta tai sarkasmista. Myös Arcangelin oma näkemys työskentelystään sekä suhteestaan populaarikulttuuriin on kuvaava: *Most everything I do is stealing stuff. – – I just do not know anything else. – – It is like the air you breathe. – – Nothing in my mind has any significance, unless it is somehow attached to – – the popular culture.*¹⁶⁵

On kiinnostavaa, että Arcangel puhuu kärjistäen varastamisesta, vaikka appropriatio on tavallinen keino nykyaiteessa. Samassa yhteydessä hän mainitsee myös teostensa olevan eräänlaisia piraattituotteita. Sanavalinnat viestivät muunkin kuin taiteilijan identiteetin kokemisesta.¹⁶⁶ Arcangelin työskentelyn seuraajiin kuuluu taideyleisön lisäksi toisenlaisia katsojia, videopeleistä ja ohjelmoinnista kiinnostuneita. Nämä

¹⁶³Huomio myötäilee institutionaalista taidekäsitystä. Yhdysvaltalaisen taiteenfilosofin George Dickien mukaan mikään ei ole olemuksellisesti taidetta, mutta taiteen statuksen tietyille artefakteille ja toimintoille määrittää taidemaailman jäsenten muodostama instituutio. Dickie 1984, 7-9; ks. myös Danto *J. Phil.* 15.10.1964, 580.

¹⁶⁴ Kuusamo 1996, 63.

¹⁶⁵ Arcangel 2004, elektr. 7.12.2010.

¹⁶⁶ Hakkerit, tai täsmällisemmin krakkerit, toimivat laillisuuden rajoilla. Hyvä *nobrow*-esimerkki ovat niin ikään luvattomuudella pelaavat graffititaiteilijat, jotka monesti haluavat pysytellä taideinstituutioiden ulkopuolella eivätkä koe, että taide-nimike toisi jonkinlaista lisäarvoa heidän toiminnalleen. Tärkeämpää on esimerkiksi katu-uskottavuus. Ks. Ryyänen 2005, 166-167.

saattavat kontekstualisoida teoksen omista lähtökohdistaan ja lukea sitä vain ohjelmoinnin piiriin kuuluvana, jolloin närkästystä on herättänyt ainakin muokatun peliversion yksinkertaiselta vaikuttanut toteutustapa,¹⁶⁷ vaikka taideteoksen toteuttamisessa tekijä on nimenomaan pyrkinyt minimalismiin.¹⁶⁸

Itse Arcangel on vältellyt työskentelynsä kontekstualisointia ja tyytynyt listaamaan asioita joita tekee: uusmediakokeiluja, performansseja, musiikkia.¹⁶⁹ Tyypillisiä piirteitä hänen työskentelyssään ovat poikkitaiteellisuus ja yhteistyöprojektit. Arcangel tuo monesti esiin teostensa yhteydessä toimineensa osana BEIGE-nimistä, multimediaan ja ohjelmointiin keskittyvää kollektiivia. Yhteistyötä hän on tehnyt myös yhdysvaltalaisen Paper Rad -taiteilijakollektiivin kanssa.

Paper Rad edustaa jopa vielä kuvaavammin *nobrow'ta*, sillä sen tuottama materiaali väistelee onnistuneesti määrittelyjä. Jacob Ciocchin, Jessica Ciocchin sekä Ben Jonesin muodostama ryhmä tekee muun muassa erilaisia internet-kokeiluja. Tyypillistä heidän verkossa julkaisemalleen sisällölle on epäesteettisyys ja näennäinen amatöörimäisyys, joka perustuu vanhentuneisiin ja kliseisiin tekniikoihin. Siinä on räikeitä värejä, kömpelyyttä, suttuisuutta ja psykedeliaa sekä 1980-luvun populaarikulttuurin tuntemattomampien, unohdettujen tai ala-arvoisina pidettyjen osien muistelua. Toistuvia aiheita ovat huonot televisio-ohjelmat ja mainokset sekä vanhat piirretyt ja lelut. Kunnianosoitus ajan toisinaan heikkolaatuisille lastenohjelmille on ryhmän itse luoma ja internetissä vuonna 2008 julkaisema piirretty *Problem Solvers* [ks. kuva 16]. Tyyli ja aiheet ovat tunnistettavia ryhmän muissakin tuotoksissa, esimerkiksi Pittsburghin 3 Rivers -taidefestivaalille vuonna 2003 rakennetussa *Troll Haven* -installaatiossa [kuva 17], jossa nähtiin muun muassa neonvärejä, kimalletta, tussipiirroksia, 1980-luvulla suosittuja muovisia peikkoleluja sekä pehmolelu-Gumby.¹⁷⁰ Ryhmän jäsenet ovat tosin tahoillaan tehneet myös esimerkiksi maalauksia,

¹⁶⁷ Kommentti videopalvelun sivulla teoksen gif-version yhteydessä: *Nice try Cory, but there are Programmers (sic) out there that actually program, not just erase what others have done. You're a joke.* Cory Arcangel – Super Mario Clouds 2008, elektr. 8.12.2010.

¹⁶⁸ Arcangel kertoo miettineensä jo Super Mario Clouds -teoksen yhteydessä mahdollisimman pientä tekoa, jolla voisi muuttaa videopeliä. Myöhemmässä teoksessaan *Super Slow Tetris* (2004) hän ei muuntanut grafiikoita eikä konkreettisesti purkanut Tetris-peliä, vaan kirjoitti siihen käsin yhden ainoan koodin, joka aiheutti pelin muuttumisen sietämättömän hitaaksi. Arcangel 2004, elektr. 7.12.2010.

¹⁶⁹ Arcangelin akateeminen koulutus on Oberlinin musiikkikonservatoriosta, jossa hän opiskeli klassista musiikkia sekä musiikkiteknologiaa. Ibid.

¹⁷⁰ Gumby on 1980-luvulla paluun televisioon tehnyt yhdysvaltalainen 1950-luvun vaha-animaatiohahmo.

joita on ollut esillä perinteisissä taidenäyttelyissä tunnetuissa taidemuseoissa ja gallerioissa.

Appropriaation ja kuvien kiertelyn kannalta Paper Radin ja Arcangelin suosima internetin käyttö on kuvaavaa. Verkossa julkaiseminen tekee helposti saataville. Internet myös osallistaa. Siellä kierrellään, selaimissa selataan ja liikutaan sivulta toiselle. Tietokone ei toimi vastaanottimena, vaan katsojan sijaan sillä on käyttäjä. Ennen kaikkea internet kierrättää. Historiallisesti ajatellen se on tiedonsiirtäjänä tietenkin ennennäkemätön. Se on maailmanlaajuinen ja yhdistää satoja miljoonia käyttäjiä, joiden saatavilla, hiiren painalluksen päässä, on alati kasvava määrä toisiaan seuraavia tekstejä ja kuvia. Intertekstuaalisuutta ilmentäen tekstit ja kuvat leviävät, uusiutuvat ja toistuvat siellä loputtomiin. Kerran verkkoon laitettua ei välttämättä voi poistaa, sillä se säilyy toistojensa levittämänä. Paper Radin jäsenet ovat tästä hyvin tietoisia muistellessaan ja palautellessaan kiertoon kulttuurin hämärään jääneitä osia.

Arcangelin *Super Mario Clouds* -teoksenkin taustalla oli ajatus laajalle leviävästä meemistä. Kiinnostava tässä yhteydessä on myös teoksen tekijän merkitystä vähättelevä ja siten poststrukturalismia henkivä, massatuotantoa muistuttava toteutustapa. Alkuperäisteoksen merkitys hämärtyy entisestään, sillä ohjeet vastaavan teoksen tekemiseksi Arcangel jakaa ilmaiseksi kotisivuillaan. *Super Mario Clouds* -teoksen syntyprosessia kuvataan kirjoituksessa *D.i.y. (How to get this stuff on a cartridge)*.¹⁷¹ Teksti etenee opaskirjan tapaan ja vaiheet selitetään järjestelmällisesti, niin että periaatteessa kuka tahansa voi valmistaa samanlaisen teoksen. Sivulta voi myös ladata tarvittavat koodit animoinnin ohjelmoimiseksi. Arcangel neuvoo lisäksi, että raakamateriaaliksi tarvittavia Nintendon vanhoja pelikonsoleita voi ostaa halvalla käytetyn tavaran liikkeistä tai verkkohuutokaupoista. Saavutettavuutta helpottaa se, että sekä teko-ohjeet että suuri osa Arcangelin teoksista on nähtävissä koska ja missä tahansa internetistä.

Super Mario Clouds -teoksen kohdalla ilmenee, kuten Gyax huomauttaa, että on sekä teoreettisesti että teknisesti mahdollista massatuottaa halvalla kaikkien saavutettavissa olevaa mediataidetta, ja kuitenkin teos muutetaan uniikiksi artefaktiksi taidemaailman

¹⁷¹ Arcangel s.a., elektr. 9.12.2010.

käytäntöjen kautta.¹⁷² Pilviteoskin on ollut esillä projisoituna installaationa kuvataiteen esittelylle tarkoitetuissa näyttelytiloissa, taidemaailman tarkastelun kohteena ja taidekirjoitusten lähteenä.

¹⁷² Gygax 2005, 15.

4. VIITTAUS, KAIPUU JA 1980-LUKU

“The more memory we store on data banks, the more the past is sucked into the orbit of the present, ready to be called up on the screen.”

Andreas Huyssen¹⁷³

“That line between childhood and adulthood never really got drawn for us.”

Ben Jones, Paper Rad¹⁷⁴

4.1 KULLATUT MUISTOT

Kun tietyssä hetkessä pinnalla olevia populaarikulttuurin palasia approprioidaan ja tallennetaan taideteoksiksi, nousee väistämättä esiin ajan kulumiseen liittyviä kysymyksiä. Viittaus kurottaa taaksepäin, sillä tietenkään ei voida approprioida sitä, mitä ei vielä ole. Toisaalta Kuusamo on tuonut originaalin ja kopion kohdalla esiin ajatuksen, että molemmat edellyttävät toisiaan. Kopioiminen on riippuvaista ajallisesta järjestyksestä. Alkuperäinen on olemassa ennen kopiota, mutta vaatii kopioita vertailukohdakseen.¹⁷⁵ Näin ollen appropriointi voi nähdä kahdensuuntaisena liikkeenä nykyisen ja menneen välillä. Silläkin on merkityksensä merkille, että se on kopioitu tai toisinnettu. Kulttuurin tekstien muunneltavuus on elintärkeää niille itselleen. Veivo ja Huttunen kirjoittavat, että kulttuuri voi hyvin unohtaa tekstin synty-yhteyden, jolloin teksti voi elää ainoastaan toisintojensa kautta. Itse asiassa teksti jää elämään, eli säilyy osana kulttuuria ainoastaan, jos sitä toistetaan ja tulkitaan uudelleen, ja jos se saa uusia merkityksiä.¹⁷⁶

Kuvan tai aiheen appropriointi on siis sen ottamista tai lainaamista jo olemassa olevasta kokonaisuudesta. Keskeistä tässä on muistaminen, joka on tunnistamisen edellytys. Mennyt, jopa juuri äskettäinen, herättää muistoja. Appropriaatioteoksen

¹⁷³ Huyssen 1995, 253.

¹⁷⁴ Jackson *Dazed & Confused*, lokakuu 2005.

¹⁷⁵ Kuusamo s.a. [1988], [2].

¹⁷⁶ Veivo & Huttunen 1999, 142-143.

merkitys syntyy siitä, kun aiemmin nähty konteksti muistetaan, tunnistetaan, ja yhdistetään osaksi teoksen uutta syntagmaa. Vanha tuo mukanaan muistikuvia entisestä.

Toisessa luvussa käsitelin Liisa Lounilan teoksia, joissa materiaalisia objekteja on säilytetty ohimenneistä tilanteista. Päättyneiden klubi-iltojen tai muiden tapahtumien jäljiltä poisheitetyt, käyttötarkoituksensa jo täyttäneet ja arvottomiksi muuttuneet massaobjektit ovat haltuunottonsa jälkeen saaneet hopea- tai palladiumpinnan. Historian kuluessa jalometalleilla, etenkin kullalla, on tyypillisesti päällystetty arvoesineitä tai uskontoihin liittyviä kulttiesineitä. Kultauksen tavoitteena on siten ilmeisimmin ollut arvokkaaksi tekeminen ja irrottaminen maallisesta, eli siitä, mikä on aikaan sidottua ja katoavaa. Lounila on todennut teoksiinsa valitsemastaan metallipinnoitteesta, että kultaus olisi itse asiassa ylevöittänyt niitä liikaa. Hopean sävy sen sijaan on ikään kuin väritön, peilinkaltainen. Se heijastaa sen mikä sitä ympäröi.¹⁷⁷ Peilimäisyys saa aikaan sen, että katsoja ikään kuin osallistuu, tulee mukaan teokseen heijastuessaan pinnasta itse ja heijastaa siihen ehkä omia ajatuksiaan.

Myös Kasitonni on tehnyt kiiltäväpintaisia appropriaatioteoksia. Yksi näistä on *Yo Tanner!* [kuva 29]. Jalustalla seisova kullanvärinen pahvipatsas kuvaa Alfia, 1980-luvun yhdysvaltalaisen tilannekomediasarjan nimikkohahmoa. Alf on avaruusolentoa esittävä nukke, joka sarjassa haaksirikkoutuu maapallolle ja jää asumaan keskiluokkaisen Tannerin perheen luo. Kasitonni on muistellut pitäneensä sarjasta kovasti lapsena, mutta aikuisen silmin nähtyjen uusintajaksojen perusteella suhtautuminen on muuttunut: ohjelma ei enää naurattanutkaan, pikemminkin näytti huonolta. Kasitonni on kertonut pitäneensä kiehtovana tämänkaltaista ristiriitaa lapsena ja aikuisena koetun välillä.¹⁷⁸

Kasitonni on kirjaimellisesti kullannut lapsuusmuistonsa. Nyt ei kiiltävällä päällysteellä ole peitetty valmisesinettä, vaan veistoksen pahvinen materiaali. Kulta ei ole oikeaa, vaan maalia. Materiaalit tuntuvat aineellisilta ja arkisilta, kun niitä vertaa

¹⁷⁷ Haapala 2012, 64.

¹⁷⁸ Vuorio 2010, elektr. 8.1.2011. Aikuinen katsoja voi sarjan viihdearvon lisäksi kritisoida mahdollisesti myös sen kaupallisia tavoitteita, joihin kuuluu tuottaa suuri määrä oheistuotteita myytäväksi. Lapselta ei välttämättä vielä odoteta kulutuskriittisyyttä.

kultauksella perinteisesti tavoiteltuun ylimaallisuuteen ja arvokkuuteen.¹⁷⁹ Molemmat taiteilijat ovat metallinhohtoisella pinnalla ylevöittäneet jotakin jokseenkin triviaalia. Kummankin teoksissa käsitellään muiston säilyttämistä, erityisesti jonkin tekemistä muistamisen arvoiseksi. Lounilan teoksia varten on nykyhetkestä poimittu muistoesineiksi vähäpätöisiä objekteja, jotka muuten heitettäisiin pois ja unohdettaisiin saman tien. Kasitonin teoksessa on tehty muistomerkki menneen ajan viihdehahmosta, jonka arvokkuus on kyseenalainen.

Ohi menneestä nykyhetkestä tulee menneisyyttä, ja merkitykselliseksi koetun menneen muistelu saa helposti nostalgisia piirteitä. Nostalgia oli alkujaan konkreettista koti-ikävää tarkoittanut uudissana,¹⁸⁰ mutta 1900-luvulle tultaessa se nähtiin jo ennemmin psykologisena kuin fyysisenä tilana. On huomionarvoista, että tässä tapahtui muutos tilallisesta ajalliseen, paikan ikävöinnistä kadonneen ajan kaipuuseen, ja siten parannettavissa olevasta parantumattomaan.¹⁸¹ Psykosemioottisesti nostalgiaa ovat tulkinneet sekä Kristeva että Stewart.¹⁸² Kristeva pitää ihmisen biologista alkuperää kieltä edeltävänä semioottisena tilana, jota hän kutsuu *khôraksi*. Erkauduttaessa lapsen ja äidin symbioosista menetetään myös tuo alkutila, jonne kaipuuta nostalgia Kristevan mielestä pohjimmiltaan on.¹⁸³ Suuntana on siis muistelijan oma alkuperä. Stewart puolestaan määrittelee nostalgian ikävöintinä kohti aikaa tai paikkaa, jota ei enää ole, tai ei välttämättä ole koskaan ollutkaan. Se on ”kaipuuta vailla objektia”, kuten Stewart sen ilmaisee. Nostalgian luoma kaipaus on Stewartin mukaan epäautenttista eletyn kokemuksen tavoittamattomuuden vuoksi, ja kaipuun kohteena oleva mennyt on paitsi saavuttamaton, myös kuviteltu, ideologinen utopia.¹⁸⁴

¹⁷⁹ Materiaalien huokeus on alleviivattua Kasitonin veistoksessa *Damien Hirst's Skull* (2009), joka viittaa Damien Hirstin pääkalloteokseen *For the Love of God* (2007). Hirstin platinasta valetun, timanttipeällysteisen pääkallon pelkkä valmistus maksoi miljoonia puntia, kun taas Kasitonin veistos on kultamaalattua pahvia.

¹⁸⁰ Lääketieteen käyttöön otettu käsite muodostettiin 1600-luvulla kreikasta: *nostos* tarkoittaa kotiinpaluuta, *algos* kipua tai kärsimystä. Boym 2001, 3-5.

¹⁸¹ Ks. *ibid.*, 3-5.

¹⁸² Stewart yhdistää psykoanalyttisen ja semioottisen ajattelun sikäli, että nostalginen pyrkii hänen mukaansa poistamaan kulttuurin ja luonnon, ”merkitsijän ja merkityn”, välisen kuilun ja palaamaan kuvitteelliseen tilaan, jossa yhtyvät symbolinen ja biologinen. Stewart 1984/1999, 23-24.

¹⁸³ Kristeva 1974/1986, 92-94.

¹⁸⁴ Stewart 1984/1999, 23.

Pinnoitus on pintapuolinen, mutta se siis säilöö ja tekee erityiseksi. Pinnoitus myös peittää ja piilottaa. Se erottaa objektin sekä muista kaltaisistaan että kontekstistaan. Taidekriitikko Timo Valjakka on kirjoittanut Lounilan vuoden 2011 *Just Can't Get Enough of Last Night* -näyttelyyn liittyen, että tämän objektit tulevat hopeoinnin tai palladioinnin seurauksena mykiksi ja anonyymeiksi,¹⁸⁵ mikä onkin kuvaavaa, sillä pinnoite jättää alleen suuren osan objektien yksilöllisistä piirteistä. Ilmeistä tämä on etenkin teoksessa *Coming Soon #7* [kuva 26], jossa Lounila on hopeoinut vanhojen klubikeikkojen tai muiden konserttien julisteita. Näitä on enää mahdoton tunnistaa jostakin tapahtumasta kertoviksi julisteiksi ilman ulkopuolista selitystä. Valjakka pitää Lounilan teoksia myös ”muistoesineen rooliin” huonosti sopivina, vaikka sellaisia tämän haltuunsa ottamat objektit itse asiassa ovat.

Yleensä esine kerätään autenttiseksi muistoksi tilanteista, joissa jotain huomionarvoista on tapahtunut. Tämä koskee yhtä lailla oman elämän tapahtumista säilytettyjä esineitä kuin esimerkiksi museoiden kulttuurisia muistiobjekteja. Kiinnostava tässä yhteydessä on Stewartin kuvaus objektien kyvystä toimia eletyn, autenttisen kokemuksen jälkeen, sillä hän havainnollistaa tätä juuri muistoesineillä. Stewartin mukaan muistoesineitä haalitaan materiaalisina otteina tilanteista, jotka eivät enää ole toistettavissa. Ne ovat kuitenkin epätäydellisiä näytteitä, metonymisia niille tapahtumille tai paikoille, jossa ne on otettu haltuun. Ne eivät myöskään kykene toimimaan ilman täydentävää kertomusta, joka sekä liittää ne alkuperäänsä, että luo myytin tuosta alkuperästä.¹⁸⁶ Muistoesine on siirrettävä pois kontekstistaan toimiakseen sen jälkeen, ja tähän kontekstiin se palautetaan kertomuksen kautta. Se, mitä kertomuksella voidaan palauttaa, ei kuitenkaan ole objektin todellinen, vaan kuviteltu alkuperän konteksti.¹⁸⁷

Stewart kirjoittaa, että kokemuksen etäännyessä kokijan muisti korvautuu objektin muistilla.¹⁸⁸ Esineen on siis tarkoitus välittää jokin tieto.¹⁸⁹ Katoavatko kertomukset, ja niiden ohella muistot, kuitenkin kokonaan Lounilan esineistä, joiden pinnat on peitetty? Ainakin ne vaimenevat. Niin pinnoitus kuin niiden esille asettelu gallerian

¹⁸⁵ Valjakka HS 16.10.2011. Näyttely oli esillä Gallery Kalhama & Piippo Contemporaryssa.

¹⁸⁶ Stewart 1984/1999, 136.

¹⁸⁷ Ibid., 150.

¹⁸⁸ Ibid., 133.

¹⁸⁹ Olkoonkin, että tiedonsiirto ei ole objektiivista. Ks. Aurasmaa 2005, 14. Objektin kykyä kertoa käsitellään myös edellä luvussa 2.3.

seinille tai vitriineihin katkoo objektien suhdetta ulkomaailmaan. Niiden alkuperä käyttöesineinä on muuttunut etäiseksi. Myöskään konteksti, josta ne on otettu ennen teokseksi muuntamistaan, ei aukene katsojalle, vaan se täytyy kuvitella.

Lounilan esineet ovat elävän elämän tilanteista jäljelle jääneitä fragmentteja, mutta säilöttyinä ja metallipintansa jähmettämisenä siitä irrallisia. Muistoesineisiin sisältyy tietoisuus ajan kulusta – siitä, että kaikki menee ohi. Näin ollen niihin liittyy melankolisia kaipuun ja menetyksen tunteita.¹⁹⁰ On kuin kerääjä pakonomaisesti yrittäisi säilyttää edes jotakin, konkreettisen objektin, mennyttä tilannetta edustamaan tulevan merkin.

Mennyttä palautellaan tietyllä tapaa postmoderneissa pastisseissa, joissa yhdistellään asioita ja luodaan vanhasta uutta. Postmodernin arkkitehtuurin teoreetikon Charles Jencksin mielestä postmodernin ajan suhdetta menneeseen sävyttää ristiriitainen kadotuksen tunne. Jokin on ohitse, ollaan ja toimitaan jonkin jälkeen, *post*, ja kuitenkin nojataan tuohon edeltäjään. Samalla kun ehkä riemuitaan uudesta vapaudesta tai seikkailuntunteesta, Jencksin mukaan mennyttä toisinaan idealisoidaan nostalgialla tai melankoliolla. Näin ollen hän pitää postmodernismin suhdetta menneisyyteen ambivalenttina. Menneestä halutaan säilyttää osia samalla kun paetaan sen jähmettyneitä kaavoja.¹⁹¹ Kulttuurisemiotiikassakin painotetaan tällaista menneen kanssa käytävää dialogia, joka on postmodernismin teksteissä ilmeistä. Vaikka uusi keskustaan siirtyvä kulttuuri pyrkii tyhjentämään kulttuurin muistin edeltävästä painolastista, kantaa se silti mukanaan entisiä konteksteja. Veivo ja Huttunen painottavat, että yhden kulttuurin ymmärtäminen edellyttää aina siihen sisältyvän vieraan ymmärtämistä.¹⁹²

Täyttymättömään nostalgiseen kaipuuseen sisältyy tuskaa ja melankoliaa. Lounilan teoksissa ei kuitenkaan vajota sentimentaalisuuteen. Niissä säilyy ristiriitainen jännite ylevöittämissä ja ylevöitetyn arkisuuden välillä, etenkin kun on hopeoitu tupakantumppeja tai rutistettuja oluttölkkejä. Tunnelataus ei ole latteaa tai paatoksellista, kuten esimerkiksi monesti kitschissä, vaan ennemmin tunnelma on

¹⁹⁰ Haapala 2012, 69.

¹⁹¹ Jencks 1987, 247-249.

¹⁹² Veivo & Huttunen 1999, 167.

viitteellinen ja arvoituksellinen. Kielentutkija Pirjo Kukkonen näkeekin nostalgian ja melankolian tarjoavan myös puhdistavaa mielihyvää, sillä ne tuottavat merkityksiä ja edistävät olemassaoloon liittyvien tunnetilojen pohdiskelua ja ymmärtämistä.¹⁹³

Kasitonin teoksen nostalgiassa on jo hyväntuulisutta. Aihekaan ei ole erityisen vakava, vaan otettu kevyestä viihteestä. Linda Hutcheon on nostanut nostalgian rinnalle ironian ja kirjoittanut näistä yhdessä postmoderneina tapoina suhtautua todellisuuteen.¹⁹⁴ Ironia itsessään liittyy käytännössä läheisesti appropriatioon. Ironiassahan on kyse siitä, että merkitys on eri kuin mitä ilmaistaan. Myös appropriaatiossa ilmenee merkitysero sen välillä, mitä uudessa kontekstissa ilmaistaan ja sen, mihin viitataan. Vastaanottajan on huomioitava molemmissa uusi, koodattu lukutapa. Veivo ja Huttunen korostavat leikinomaisuutta tilanteissa, joissa teksti on siirtynyt yhdestä semioottisesta koodauksesta toiseen. Merkitysten leikissä vastakkain ovat todellinen ja ehdollinen, ja kun ehdollisuus korostuu suhteessa tekstin toiseen koodaukseen, syntyy ironisia tai parodisia piirteitä.¹⁹⁵

Hutcheon on tutkinut postmodernia ironiaa ja kertonut kokemastaan hämmennyksestä huomattuaan, kuinka samoista taideteoksista tai muista kulttuurin teksteistä voidaan puhua yhtä aikaa sekä ironisina että nostalgisina. Näitä kahta piirrettä ei ehkä olekaan syytä nähdä toisilleen vastakkaisina. Hutcheon päättelee, että ne ovat hermeneuttisesti toistensa kaltaisia, sillä molempien merkitys syntyy kokijan aktiivisesta reagoinnista ja osallistumisesta.¹⁹⁶ Hutcheonin mukaan etenkin postmodernismissä nostalgiaa on kutsuttu jatkuvasti esiin, mutta samalla ironisoitu, mikä etäännyttää ja estää liiallisen vajoamisen nostalgiaan. Hän ei kuitenkaan näe ironiaa yksipuolisesti puolustautumisena nostalgiaa vastaan, vaan keinona tehdä se hedelmällisemmäksi.¹⁹⁷

Nostalgia näkee halunsa kohteen ihannoituna. Kasitonin ja tämän viihdeidolien välillä on kuitenkin särö. Halun kohteen puutteellisuus ja muistojen epäluotettavuus on tiedostettu. Aika tekee erilaiseksi, muuttaa näkemyksiä ja näkökulmia. Saman komediasarjan katsominen ei ole kokemuksena sama kuin lapsena, koska tilanne ei

¹⁹³ Kukkonen 2007, 15-16.

¹⁹⁴ Hutcheon 1997/2000.

¹⁹⁵ Veivo & Huttunen 1999, 147.

¹⁹⁶ Hutcheon 1997/2000, 198-199.

¹⁹⁷ Ibid., 205-207.

itsessään ole toistettavissa. Tässä näkyy myös nostalgian paradoksi: Stewart kirjoittaa, että sen kohteen on säilyttäväkin saavuttamattomana, jotta halu sitä kohtaan voisi syntyä.¹⁹⁸ Viihdesarjan kaupallisen nukkehahmon jalustalle nostamisessa ja kultaamisessa on tietenkin ironiaa, mutta ei järin hyökkäävää. Alf ei vaikuta olevan halveksunnan kohteena, vaan sillä on sittenkin henkilökohtaista arvoa. Lapsena koettua muistetaan lämmöllä, tai ainakin lapsen tapaa kokea. Nostalgia säilyttää rakkauden kohteeseen ja ironia antaa siihen etäisyyttä, sekä suo luvan nauttia sellaisestakin, mikä muuten tuomittaisiin ala-arvoiseksi.

4.2 PYSYVIÄ JA KATOAVIA REPRODUKTIOITA

Stewartin mukaan muistoesineen tarkoituksena on siis kuvitelman korvaaminen. Se on objekti, jonka kontekstina on alkuperän ja subjektin välille jäävä kuilu. Hän kuvailee muistoesineeseen liittyvän muiston olemassaoloa tragediaksi, jonka kohtalona on lopulta tulla unohdetuksi – ainakin silloin kun se on henkilökohtainen, omaelämäkerrallinen.¹⁹⁹ Populaari sen sijaan on kollektiivista ja säilyy eri tavalla. Kuten edellä kävi ilmi, säilyäkseen elinvoimaisina kulttuurin tekstit vaativat toistamista ja toistojensa pohjalta syntyviä uusia tulkintoja. Ne välittävät, varastoivat ja toimivat kulttuurin muistina.²⁰⁰ Ne tekstit, joita ei toisteta lainkaan, saattavat unohtua ja siten luisua väliaikaisesti tai kokonaan kulttuurin ulkopuolelle. Reproduktiot ja toistot sen sijaan voivat taata ei-arvokkainakin pidettyjen viihdekulttuurin palasten tunnistettavuuden.

Populaarista tulee helposti mieleen hetkellisyys. Aikamme kuvallisen esittämisen kenttää on pidetty sirpaleisena ja fragmentaarisena. On puhuttu yhä vain lisääntyvästä ja nopeutuvasta kuvien tulvasta.²⁰¹ Sama koskee tavaramäärää nykyaikana. Massakulttuurille on ominaista, että se pyrkii olemaan helposti omaksuttavaa ja kulutettavaa, mutta samalla pitämään mielenkiintoa yllä muuttumalla tarpeeksi usein.

¹⁹⁸ Stewart 1984/1999, 151.

¹⁹⁹ Ibid.

²⁰⁰ Veivo & Huttunen 1999, 137.

²⁰¹ Esim. Moisio 2010, 38.

Muutoksen tarve vauhdittaa kuvien kiertoa. Mitä enemmän jokin kulttuurin merkki on kiinni yhdessä hetkessä, tietyssä ajassa ja pinnalla, sitä alttiimpi se on vanhenemiselle, unohtamiselle ja hylätyksi tulemiselle uuden tuotteen tieltä.

Cory Arcangel on videopelejä muokatessaan keskittynyt usein niin sanottuun 8-bittiseen pelijärjestelmään, 1980-luvun viihdeteollisuuden tuottamiin varhaisiin videopelisuosikkeihin. Taiteilijakollektiivi Paper Radin kanssa yhteistyönä valmistunut 15-minuuttinen *Super Mario Movie* [kuvat 12-15] poikkeaa edellä mainituista Arcangelin teoksista kertomuksellisen muotonsa puolesta. Teoksen musiikki on tekijöiden uudelleen säveltämä, mutta se vastaa aikakauden pelien äänimaailmaa, sillä se on tehty Nintendo-konsolin äänipiirillä ja siinä käytetään osia alkuperäisen Mario-pelin musiikista.²⁰² Hakkeroidun Nintendon pelikasetin koodi on teoksessa korvattu Arcangelin kirjoittamalla elokuvaohjelmalla, joka kertoo tarinan Marion kokemasta kriisistä vanhenevan pelin hahmona. Teoksen kertomuksessa peli on vanhentunut ja hitaasti tuhoutumassa, ja Mario-hahmon koko olemassaolo on vaakalaudalla dystooppisessa pelimaailmassa. Tarinan etenemistä hallitsevat jaksot, joissa toistuu abstrakteja, sekavia ja värikkäinä sykkiviä kuvioita. Toisinaan hahmo tapaa muistumina alkuperäisestä pelistä jäljelle jätettyjä merkkejä. Lopussa se kohtaa vielä itsensä oman jättikokoisen päänsä päältä, joka pikselöityy ja katoaa. Tekstit ja kuvat näyttävät sekoavan lopullisesti ja teos päättyy valkoiseen ruutuun, minkä voi tulkita kuvaavan peliohjelman kaatumista.

Teoksen edessä ruudulle myös ilmestyy ajoittain 1980-luvun aikaisella 8-bittisellä fontilla kirjoitettuja katkonaisia tietokonetekstejä, jotka kuvaavat hahmon vaikeuksia ajan tai paikan hahmottamisessa:

[01:53]
STANDING HERE OR... JU MPING WHERE... HOW DID I GET HERE...

[04:50]
I USED TO C FAMILIAR SHAPES IN THE CLOUDS ...R NOW TH... ...AS...
DNASMDNAS... MDXXX HISTORY... FORTIFIED M YSTERY...

[06:07]
THE MASTER TIME CLO CK IS SO CORRUPT MY ME...ORIES PROVIDE N O REASON
FOR ANY... THING...

[06:22]
YOU'VE BEENIN SOMEONES CLO SET FOR TWENTY YE RS OF COURSE THE DATA I
S MELTI...N ...GGG

²⁰² Arcangel 2004, elektr. 7.12.2010.

Kun aiemmin niin tuttuja pilviäkään ei videon tekstien mukaan enää tunnisteta, vaikuttaa Mario luisuneen Stewartin kuvaamaan murheelliseen unohtamisen ja unohdetuksi tulemisen tilaan. Tekstikatkelmissa mainittu ”jonkun komero”, jonne Mario on niin sanotusti jätetty kahdeksikymmeneksi vuodeksi, vastaa Stewartin tekstissä esiintyvää muistoesineen tyypillistä säilytyspaikkaa, ullakon tai kellarin kaltaista jokapäiväisen elämän tapahtumista irrallista huonetilaa, jonne vanhoja esineitä säilötään pois käytöstä. Ne ovat periferiassa sekä fyysisesti että mielen tasolla. Aika ajoin ne ehkä löydetään, ja tällöin ne saavat omistajansa uppoutumaan muisteluun ja kuvitelmiin.²⁰³

Super Mario Movie muistuttaa massakulttuurin tuotteiden nopeasta vanhenemisestä ja jatkuvasta uusiutumisen tarpeesta. 1980-luvun alun teknologia näyttäytyy vanhanaikaisena, jopa ikäloppuna. Teknologia esitetään myös kestäättömänä muiston säilyttäjänä teoksen kuvatessa pelin muistin tyhjenemistä. Jos kuvien kierron on ajateltu kiihtyvän, nopeutuvana voi pitää myös teknologioiden vanhenemistä. Teknologioilla voi tallentaa, mutta kaikki tallennettu materiaali ei ehkä tule säilymään. Tämän on moni yksityishenkilökin saattanut kipeästi huomata esimerkiksi vanhojen muistoksi tarkoitettujen kotialbumin värivalokuvien haalistuttua tai kotivideoiksi kuvattujen VHS-nauhojen haurastuttua katsomiskelvottomiksi.

Menneen säilömisessä on ongelmansa. Sekä sähköiset tallenteet että materiaaliset objektit ovat epäluotettavia muiston kantajia ja samoin on ihmisen muisti, kuten Stewartin teksteissä painottuu. Kulttuurista muistikatoamme päivitelleet postmodernin teoreetikot ovat pitäneet muistin kuihtumisen syynä tiedon säilyttämistä tietokannoissa. Kun historiallisen tiedon suhteellisuus tiedostettiin, yleistyi puhe muistin katoamisesta ja kulttuurisesta unohtamisesta. Fredric Jameson esimerkiksi on kirjoittanut postmodernismissä ilmenevästä ”historiallisesta amnesiasta”.²⁰⁴ Jameson määrittelee postmodernin modernismia vasten ja lukee näiden eroksi ”nostalgia-moodin”, joka kertoo hänen mielestään länsimaisen yhteiskunnan kyvyttömyydestä käsitellä aikaa ja historiaa.²⁰⁵

²⁰³ Stewart 1984/1999, 150-151.

²⁰⁴ Jameson 1988/1998, 20.

²⁰⁵ Ibid., 9-10.

Jamesonin kuvaaman muistinmenetyksen sijaan Baudrillard kirjoittaa postmoderniin aikaan liittämästään muistamiskiihkosta, jonka puitteissa kaikki mennyt pyritään rekonstruoimaan ja säilyttämään, niin että menneestä tuotetaan keinotekoinen synteesi.²⁰⁶ Menneisyytemme jäänteiden haaliminen todistuskappaleiksi kertoo Baudrillardin mielestä tyydyttymättömästä autenttisuuden halustamme, ja myös ”kyseenalaisesta nostalgiasta”, joka tyytyy lähinnä täyttämään muistin aukkoja. Alkuperäiskappaleiden säilyminen kuitenkin varmistetaan Baudrillardin mukaan sulkemalla ne piiloon ja turvaan, museoiden varastoihin tai arkistokaappeihin. Vain niiden pohjalta tehdyt kopiot jäävät kiertoon ja saavutettaviksi.²⁰⁷

Voidaan kuitenkin ajatella myös päinvastoin. Mitä enemmän tietoa, tekstejä tai kuvia säilötään tietokantoihin tai palvelimille, sitä enemmän ja helpommin niiden edustamaa mennyttä voidaan palauttaa nykyhetkeen. Hutcheon katsoo, että juuri uusien teknologioiden mahdollistamalla menneiden kuvien reproduktiolla on tärkeä rooli nostalgisen mielikuvituksen rakentamisessa. Hutcheon muistuttaa, että reproduktioiden ansiosta nostalgian ei tarvitse nojautua ainoastaan henkilökohtaiseen muistiin tai haluun, vaan sitä voi ruokkia nopealla pääsillä menneisyyttä alati kierrättävään kuvavirtaan.²⁰⁸

4.3 TUTTUJA KUVIA, MASSOJEN MUISTOJA

Populaarikulttuuria appropriivassa taiteessa katsojan kyky tunnistaa ja muistaa aiemmin näkemäänsä pop-aiheita siis edellyttää merkityksen muodostumista. Kuten Aurasmaa kirjoittaa, uudet merkitykset rakentuvat sellaisen tiedon varaan, jolla jo on paikka mielessä. Se, mikä on tuttua, puolestaan aktivoi muistin ja herättää kiinnostuksen.²⁰⁹ Koska populaari kuvasto on nopeasti kiertävää, tullaan kysymyksiin, jotka käsittelevät subjektiivista ja kollektiivista kokemista ja muistamista kulttuurissa. Massakulttuurin tuotosten vaihtuvuuden vuoksi eri ikäluokilla ja ryhmillä on sen

²⁰⁶ Baudrillard 1992/1995, 89, 93.

²⁰⁷ Ibid., 91-92.

²⁰⁸ Hutcheon 1997/2000, 196-197.

²⁰⁹ Aurasmaa 2005, 16.

piirissä erilaisia kohteita, joiden muistaminen, toistaminen ja toisintaminen koetaan kollektiivisesti merkitykselliseksi.

Yksilöllisen ja kollektiivisen muistamisen välinen suhde kaipaa ensin hieman selventämistä. Kulttuurintutkimuksessa on puhuttu kollektiivisesta, kulttuurisesta sekä populaarista muistista. Median historiakulttuuria tutkineen Anneli Lehtisaloon mukaan näitä kaikkia on käytetty yleiskäsitteen tapaan kattamaan niin yhteisöllisen muistamisen tavat kuin menneisyyteen viittaavat artefaktit. Koska muisti kuitenkin on lähtökohtaisesti kognitiivisen psykologian tutkima ihmisen ominaisuus, on muistin käsitteen laajentamista kollektiivisen historiallisen toiminnan tai materiaalisen kulttuuriperinnön alueelle pidetty myöskin epätasmoisena.²¹⁰

Toisaalta on jo pitkään ajateltu, että yksilöllistä muistia ei voida erottaa yhteisöllisestä, kuten historianfilosofi Wulf Kansteiner tuo esiin. Jo kieli jota käytämme muistellessamme muodostuu sosiaalisista koodeista.²¹¹ Kansteiner myöntää, että kollektiivisella muistilla ei ole sellaista elimellistä pohjaa kuin yksilöllisellä, mutta kieltää sen olevan pelkkä metafora. Kollektiiviset muistot syntyvät hänen mukaansa yhteisön jäsenten menneisyyden merkityksiä käsittelevässä jaetussa kommunikaatiossa. Ne perustuvat yhteiskunnan luomiin merkkeihin ja symboleihin. Olemme samanaikaisesti osa useita muistavia yhteisöjä, kuten perheitä, sosiaalisia luokkia, etnisiä ryhmiä tai kansakuntia, Kansteiner luettelee.²¹² Yksilön muisti liittyy siis yhteisölliseen samalla tapaa kuin kulttuurin yksittäiset tekstit ovat erottamattomia kulttuurista.

Stewartin kuvaus muistoesineistä havainnollistaa vielä ajatusta jaetusta muistosta, joka on liitetty materiaaliseen kuvaan tai objektiin. Stewart painottaa, että muistoesineeseen olennaisesti liittyvä kertomus ei kerro itse esineestä, vaan sen haltijasta, eikä sitä voida yleistää ketä tahansa koskevaksi. Joskus muistoesineet kuitenkin ovat merkityksellisiä yhteisesti tietylle ryhmälle. Esimerkiksi suvun perintöesineet voivat olla tällaisia.²¹³ Stewartin näkemyksen yhteisestä muistoesineestä voi liittää ajatukseen

²¹⁰ Lehtisalo 2011, 38-39.

²¹¹ Sosiologi Maurice Halbwachs kirjoitti vuonna 1926, että yksilöllinen muisti irrotettuna sosiaalisesta kontekstistaan olisi vailla merkitystä. Kansteiner 2002, 185-186.

²¹² Ibid., 188-189.

²¹³ Stewart 1984/1999, 136-137.

populaarikulttuurin tuotteesta, joka ei ole tietty, jonkun hallussa oleva esine, vaan abstraktisti kaikille sen kokeneille yhteinen. Tällöin materiaalisuudella tai omistajuudella ei ole merkitystä, vaan osallisuudella. Tietynä ajanjaksona koettu asia, esimerkiksi 1980-luvun aikana harrastuksena pelattu videopeli, tai televisiosarja, jota on seurattu, tuo osallisuuden tunteen. Tietyn, aidon objektin autenttinen kohtaaminen vertautuu tässä toiseen autenttisuuden kokemukseen, jossa kokija ei painota nähneensä ”juuri sen esineen”, vaan olleensa ”osa sitä aikaa”.

Mennyttä voi muistella eri tavoin. Deitcher on yhdistänyt populaarien kuvastojen laukaiseman tunnistamisen Marcel Proustin *Kadonnutta aikaa etsimässä* -romaanisarjassa esiintyvään tahdonalaisen muiston (*mémoire volontaire*) käsitteeseen. Se on valikoidun menneisyyden tietoista mieleen palauttamista. Deitcher pitää sitä tyypillisenä keinona massakulttuurin piirissä, etenkin mainonnassa.²¹⁴ Stewart taas kuvaa, kuinka muistoesinettä käytetään useimmiten herättämään haluttu muisto joko yksilöllisestä tai laajemmasta kansakunnan menneisyydestä. Muistettu ei ole Stewartin mukaan sama kuin eletty, vaan vapaaehtoisesti mieleen tuotu. Siten se on enemmän jonkinlainen kollaasi menneestä kuin menneen herättämistä.²¹⁵

Kuten siis todettu, appropriatiotaiteen lainaukset kaipaavat tunnistamista. Populaarikulttuurin aiheille taas on tyypillistä, että ne ovat helposti tunnistettavia mahdollisimman suurelle ryhmälle. Monissa pop-aiheisista teoksista, ja pop-taiteessa yleensäkin, on käytetty kuvia, jotka ovat kollektiivisesti hyvin tunnettuja ja toistojensa kuluttamia. Super Mario -hahmo esimerkiksi on perustavanlaatuisen Nintendo-yhtiön ikoni, jonka voisi ajatella edustavan jopa kaikkia videopelisiä tai koko aikakautensa mediakulttuuria.

Tuttuuteen perustuu se, että lopulta pop-taiteessakin on suodatettu kollektiivisia kokemuksia henkilökohtaisen kautta. Warhol maalasi oman kertomansa mukaan Campbellin keittotölkkejä siksi, että söi niitä itse melkein päivittäin.²¹⁶ Jani Leinosen approprioimat kaurahiutale- tai muomerkit ovat monelle suomalaiselle jo lapsuuden

²¹⁴ Vastakohta on tahaton muisto (*mémoire involontaire*), joka voi palautua mieleen yllättäen ja tiedostamatta jonkin arkisen ärsyksen laukaisemana. Deitcher 1989, 151.

²¹⁵ Stewart 1984/1999, 145.

²¹⁶ Swenson 1963/1997, 104.

aamiaispöydästä tuttuja.²¹⁷ Edellä on käynyt ilmi, että teoksen aiheen voi hyvin tunnistaa populaarikulttuuriin viittaavaksi tunnistamatta tiettyä alkukuvaa tai omaamatta aiheeseen omakohtaista suhdetta. Omakohtaisuudella kuitenkin on merkityksensä siinä, miten teos kullekin katsojalle avautuu.

Mäkilän parhaillaan kuluvan nuoruuden idolien ja muoti-ilmiöiden kuvausten sekä Lounilan nykyhetkestä paikalleen valettujen objektien lähtökohdat muistuttavat toisiaan. Molemmissa tarkkaillaan yhteistä, mutta omaan elinpiiriin rajattua ympäristöä ”tässä ja nyt”, ja valitaan siitä kappaleita tai fragmentteja, jotka ikuistetaan. Lounila on ollut osallisena tapahtumissa, joista poimii teoksiksi muuttuvat tavarat, Mäkilä puolestaan toisintaa kuvia yhteistä, joiden musiikkia itsekin kuuntelee. Syntyy ajan kuvaa. Mäkilän maalaukset vertautuvat jälleen isänsä Jarmo Mäkilän punkkareita kuvaaviin teoksiin, joita itseään ”sielultaan yhä rokkarina”²¹⁸ pitävä taiteilija maalasi valokuvista 1980-luvun alussa, samaan tapaan ja saman ikäisenä kuin tyttärensä nyt.²¹⁹

Kukkonen toteaa, että nostalgia on aina omaksi koettuun historiaan paluuta, oli tämä sitten henkilökohtaista tai yhteiskunnallista.²²⁰ Psykoanalyttisesti ajatellen omilla kokemuksilla, etenkin varhaisilla, on painoarvoa. Ne tallentuvat muistiin, vaikuttavat persoonallisuuteen ja tekevät osaltaan ihmisestä sen mitä tämä on. Paper Rad -ryhmän teoksilla on myös suora yhteys tekijöiden lapsuuden aikaiseen populaarikulttuuriin, muun muassa 1980-luvun piirrettyihin. Teostensa henkilökohtaisuuden he kokevat merkityksellisenä, kuten ryhmän jäsen Jessica Ciocci painottaa: *It is kind of personal to us. There is something essentially different from what we are doing and people that would just grab anything from pop culture.*²²¹

Ympäröivän kuvavirran havainnoinnin korvaa heti alkajaisiksi muistelu, kun koettua lähdetään nykyhetken tai lähimenneisyyden sijaan palauttamaan kauempaa, läheltä tekijän omaa alkuperää. Proustin mennyttä luotaavissa romaaneissa kertojan lapsuus- ja nuoruusmuistot palautuivat mieleen arkisista elämän yksityiskohdista. Kasitonin ja

²¹⁷ Aamiaismurot yleistyivät Suomessa 1970-luvulla. Ks. Aaltio, Sarantola-Weiss & Warpula 2002, 4.

²¹⁸ Kuosmanen ESS 18.9.2008.

²¹⁹ Jarmo Mäkilän uudemmat 2000-luvun teokset (esim. *Kadonneet pojat* -maalaussarja 2007, *Seittien linna* -installaatio 2010) puolestaan palautuvat 1950-luvulle, taiteilijan lapsuusaikaan.

²²⁰ Kukkonen 2007, 14.

²²¹ Tarnoff *The Harvard Advocate*, syyskuu 2005, 35.

Arcangelin teoksissa ne nousevat lapsuuden menneestä viihdekulttuurista, jonka osia he kierrättävät. Kasitonin televisio-ohjelmista tai elokuvista lainaamat hahmot, kuten avaruusolio Alf, Cylon-robotti, *Tähtien sota* -elokuvien Darth Vader tai *Ritari Ässän* ihmeauto K.I.T.T.²²² ovat olleet hänen itsensä sekä muiden aikansa pikkupoikien idoleita tai suosikkiroistoja.

Arcangelin videopeleissä ja Kasitonin viihteessä tiivistyy 1980-luvulla lapsuuttaan eläneiden jaettu sukupolvikokemus. Sukupolvien välillä voi kuitenkin olla kiulu. Sama koskee yksilöitä, ja monet saavat aistia tätä kokemusta ulkopuolisina. Merkkijärjestelmien merkit voivat olla yleisesti ja yhteisesti merkityksellisiä, mutta niin kuin Aurasmaa huomauttaa, merkkiä voidaan pitää myös hyvin henkilökohtaisena yhteytenä tulkitsijan ja tulkittavan välillä. Merkkihän edustaa jollekulle jotain muuta kuin itseään ja viittaussuhde muodostuu mielen tasolla. Aurasmaa painottaa, että kaikelle ei voi antaa yleistä merkitystä, eivätkä yhteisön jäsenet kykene jakamaan tai tunnistamaan kaikkia toistensa ajatuksia. Etenkin eri aikoina kulttuuriset merkitykset voivat kadota ja muuttua, ja tunnistamisen synnyttämien aistimusten ja mielikuvien tasolla yksilöt eroavat toisistaan.²²³ Vastaavasti siis jaetut merkit saavat aikaan kulttuurisen yhteenkuuluvuuden tunteen, ja näin ryhmätkin voivat määrittää rajojaan.

4.4 AITOUTTA JA ARVOTUKSIA

Muistojen nostalgisoituminen voi tarjota voimaa ja lohtua, kun muistot toimivat mielessä pysyvänä turvapaikkana, kirjoittaa Kukkonen.²²⁴ Turvaa tuova, alkuperäinen tila, johon nostalginen kaipuu suuntautuu, taas voidaan yhdistää primitiivisyyteen, joka Stewartin tekstissä viittaa henkilökohtaisella tasolla lapsuuteen. Alkukantaisuus kiehtoo, koska se koetaan analogiana omalle alkuperälle. Kollektiivisella tasolla

²²² Kasitonni yhdistelee usein teoksiaan uusiksi kokonaisuuksiksi eri näyttelyissä ja samalla nimeää niitä uudelleen. Esimerkiksi Alf-veistos on ollut esillä nimellä *Yo Tanner!*, joka oli Alf-hahmon tv-sarjassa käyttämä tervehdys (Kiasma 2009), jalustalle kohotettuna suurmiesparodiana nimellä *C.G. Alferheim* (TR1 Arthall, Tampere 2010) sekä neonputkiristin edessä esitettynä nimellä *Pastori-Alf* (mm. Galleria Sculptor 2011).

²²³ Aurasmaa 2005, 15, 21.

²²⁴ Kukkonen 2007, 16-17.

primitiivisyys näyttäytyy Stewartin mukaan nykyisen kulttuurin aikaisempaan, puhtaampaan muotona. Se on niin ikään turvallista ja sijaitsee etäällä nykyisen kulutuskulttuurin ongelmista.²²⁵

Nostalgia yhdistetään toisinaan muutosvastarintaan ja taantumuksellisuuteen. Sosiologi Bryan S. Turnerin mukaan kyse on sen assosioitumisesta kulttuurisen yksinkertaisuuden ja turvalliseksi koetun pysyvyyden menettämiseen, mikä on ollut seurausta alati kiihtyvistä teollistumisesta ja elämäntapojen urbanisoitumisesta. Tämä asetelma puolestaan kertoo hänen mielestään ajattelumallista, jossa kulttuurisen kehityksen ja teknistymisen koetaan etäännyttävän niin sanotusta alkuperäisestä ja aidosta ihmisyydestä.²²⁶

Massakulttuurin piirissä etenkin mainonnassa nostalgiaa hyödynnetään yleisesti mielikuvien luomisessa. Tämä on ilmeistä esimerkiksi Elovena-tuotteissa, joita Leinonen on muokannut teoksessaan *All Bad That Happened to Others Is Now Happening to Us* [kuva 20]. Alkuperäisten pakkausten kannen piirros pyrkii idealisoimaan vanhakantaista maalaiselämää. Kansallisasuun pukeutunut iloinen vaalea neito kantaa viljavalta pellolta omin käsin niittämäänsä lyhdettä, mikä viittaa aikaan ennen modernin, koneellisen viljelyn kautta. Tämä ei tietenkään vastaa tuotteen todellisen valmistusprosessin vaiheita, mutta tuote tarjoaa näin korvaavaa yhteyttä nostalgisen halun kohteena olevaan entisaikaan. Kansallismielinen kuvaus vetoaa tunteeseen suomalaisten kollektiivisesta, perinteisestä menneisyydestä. Sen mukaisesti esiteollinen elämäntapa voidaan kuvitella harmoniseksi, yhteisölliseksi ja yksinkertaiseksi, koska ruokakin saatiin läheltä, aidosti ja itse tehden. Leinonen on maalannut tuotekuvan päälle näkyväksi kuvitelman kääntöpuolen, jossa samaa logiikkaa seuraten nykyaika, toiset kulttuurit ja muutos tuovat lähinnä konflikteja ja turmeltuneisuutta.

Jonkin kokeminen primitiivisenä on suhteellista, eikä rajoitu tiettyyn aikakauteen. Super Mario Bros. -pelit ovat teollista massatuotantoa, mutta Arcangelin ja Paper Radin *Super Mario Movie* kertoo niiden arkaaisuudesta. Ne olivat nykyisten tietokonepelien esiasteita. Varhaisten kolikko- ja konsolipelien koodauksen alkeellisuus on

²²⁵ Stewart 1984/1999, 145-146; ks. myös Baudrillard 1968/1996, 76.

²²⁶ Turner *Theory, Culture & Society* helmikuu 1987, 152-153.

silmiinpistävä, jos sitä vertaa 2010-luvun kolmiulotteista grafiikkaa hyödyntäviin peleihin. Alkuperäinen Mario-hahmo esimerkiksi oli 16x16 pikselin kokoiseen ruutuun mahdutettu kuva [kuva 11], jonka ulkomuodon määräsi 1980-luvun alun kehitystasolla oleva teknologia graafisine rajoituksineen.²²⁷ Alkukantaisena esitetyn pelin muisti siis hajoaa teoksessa, ja kuvauksesta välittyy tunne ajan kulun aiheuttamasta pysyvyyden menettämisestä. Tämä puolestaan rinnastuu henkilökohtaisella tasolla tekijöiden lapsuuteen.

Hakkerointi tuo lähinnä mieleen tietoteknisen ohjelmoinnin, mutta vanhojen videopelien muokkaaminen vaatii huomattavan paljon pelin materiaalien osien käsin työstämistä, kuten edellisissä luvuissa kävi ilmi. Primitiiviseen yleensä liittyy monellakin tapaa käsillä tekeminen. Stewart huomauttaa, että yksityiskohtien ja tarkkuuden huomiointi on tyypillistä arkaaiselle käsityöläiskulttuurille, jonka taas on katsottu laajemmassa mittakaavassa kuihtuneen teollisen massatuotannon tieltä.²²⁸ Käsityö on ollut taitoa vaativaa, mutta tyypillisesti kansanomaisista, arkiesineitä tuottavaa työtä. Se oli entisaikaan välttämätön taito omavaraisessa taloudessa eläville. Teollisuus näyttäytyy sen kehittyneempänä muotona, jossa pyritään tuotannon tehokkuuteen ja maksimaaliseen taloudelliseen hyötyyn. Taideobjektit suhteessa teollisiin ovat tässä jälleen korkeamman, kehittyneemmän asemassa. Ihmisten henkilökohtaista elämää ajatellen käsityöt ovat myös osa lapsuutta. Lapsethan tekevät paljon käsin, opettelevat, askartelevat ja rakentelevat.

Kasitonin sekatekniikalla toteutetuissa teoksissa käsin tekemisen tuntu on vahva. Kun niistä on haaskeltu yhteyksiä kansanomaisiin taidemuotoihin, on syynä suureksi osaksi ollut materiaalien käytön ja tekniikoiden yhdistelyn rajoittamattomuus. Kasitonni on itse kertonut suosivansa konkreettista käsityötä.²²⁹ Nykyteknologioita Kasitonni käyttää valikoiden. Hän tekee videoteoksia, mutta nämäkin ovat pääosin perinteisiä, aikaa ja kärsivällistä käsittelyä vaativia nukkeanimaatioita. Teosten toteutus ilmentää itse opittua tekemistä sekä innostuneelta vaikuttavaa kekseliäisyyttä. Osa Kasitonin veistoksista on

²²⁷ Suuta oli liian vaikea piirtää, joten hahmo sai viikset. Välttääkseen hiusten animoinnin ongelmia ohjelmoijat tekivät hahmolle lakin ja saadakseen hahmon käsien liikkeet erottumaan, sai se värikkään haalarin ja sen alle paidan. Hahmo sai vain epämääräisiä piirteitä, koska sitä haluttiin käyttää myöhemmissäkin peleissä eri rooleissa. DeMaria ja Wilson 2004, 238.

²²⁸ Stewart 1984/1999, 144.

²²⁹ Työskentelytapaa ilmentää Kasitonin toteama: ”Tietokonehommiin en lähde”. Anssi Kasitonni – Ars Fennica 2011, elektr. 17.11.2011.

pienikokoisia, kuten teoksessa *Staring Contest* toisistaan mittaa ottavat Cylon-robotti ja ihmeauto K.I.T.T. [kuva 30]. Lapsena koetuista aiheista syntyneet teokset muistuttavat tällöin leluja tai huolella askarreltuja pienoismalleja. Pienoismalleina tai miniatyyreina ne viittaavatkin esiteollisen, uniikin ja autenttisen käsityön nostalgiaan. Stewart luonnehtii miniatyyreja edustamassa pysäytetyn ajan maailmaa, jota ohjaa henkilökohtainen kuvitelma.²³⁰ Leluja Stewart kuvailee kertomusten alkulähteinä, sillä ne ovat fyysisiä fiktion ja fantasian välineitä. Ne avaavat oven sisäiseen maailmaan, koska lelun kautta kuvitelma voidaan tehdä eläväksi ja se mahdollistaa arkikokemuksen ulkopuolisen todellisuuden.²³¹

Kuvaavana vertailukohtana Kasitonin teoksille toimii Jeff Koonsin peilinkirkas veistos, neopop-taidetta edustava *Rabbit* vuodelta 1986 [kuva 28]. Koonsin appropriaatioteoksen valmistuksessa on käytetty kaupasta hankittua, puhallettavaa jänislelua. Lelusta on tehty muotti ja veistos on valettu sen mukaisesti. Se on kiillotettua ruostumatonta terästä ja virheettömän viimeistelty. Lapsuuden leikki, pupun leumaisuus tai lelun ominaisuudet mielikuvituksen välineinä ovat kuitenkin tiessään, sillä jänisveistos on kylmän kliininen ja henkii tehdasvalmisteisen massaesineen persoonattomuutta. Koons käyttää poptaiteen omimia massateollisuuden tekniikoita, sarjatuotantoa ja monistamista, osallistumatta itse teostensa valmistusprosessiin.²³² Kulutuskulttuuri tulee esitetyksi kyynisesti. Kasitonin omin käsin tekemät veistokset puolestaan ovat kuin oodeja populaarikulttuurille, joka on ollut läheinen osa taiteilijan elämää ja jota halutaan edelleen tehdä eläväksi.

Nykyoptaiteeseen kuuluu vielä piirteitä, jotka liittyvät kitschiin jo sen kautta, kuinka postmodernissa on sekoiteltu käsityksiä korkea- ja ala-arvoisesta. Sananmukaisesti kitsch kuvaa mautonta tai tyylitöntä roskakulttuuria.²³³ Sillä viitataan yleensä halpoinhin massatuotteisiin tai käytetään halventavana terminä sille, mitä pidetään taiteellisesti arvottomana ja epäoriginaalina. Stewartin mukaan kitsch viittaa ennen kaikkea epäautenttiseen, persoonattomaan imitaatioon ja kopiointiin. Hän näkee sen merkityksen piilevän kulutuskulttuurin arvojen liioittelussa esittämisessä. Se on käyttöarvoltaan

²³⁰ Stewart 1984/1999, 66-68.

²³¹ Ibid., 156-157.

²³² Koons teettää teoksensa eri alojen käsityöläisillä Warholin *Factory*sta muistuttavassa studiossa.

²³³ Kitsch tulee saksan murteellisista verbeistä *kitschen*, joka viittaa töhrimiseen tai *etwas verkitschen*, joka tarkoittaa jonkin tekemistä mauttomaksi. Sarje 1989, 140.

tarpeetonta ja riippuvaista jatkuvasta uusiutumisesta, kuten kaikki kulutushyödykkeet.²³⁴ Kitschiä on kaikkialla ja se on massojen suosimaa. Se voi olla tietyllä tapaa myös muodikasta, kun sen huonoutta arvostetaan tietoisesti, eli kun suhtautuminen on ironista.

Kitschiin viittaavia yksityiskohtia tässä tutkielmassa esitellyissä nykypopteoksissa ovat toiston ohella niin Kasitonin Alf-veistoksen kömpelyys ja epäaito kullanvärisyys, Arcangelin ja Paper Radin teosten räikeys kuin Lounilan yksilöityjen teosten taustalla oleva tehdastuotoinen tavaramäärä. Kulttuurin vähemmän arvostettuihin osiin suhtautuminen voi olla nykypopissa mutkatonta, niin kuin edellä *nobrow'ta* käsitellessä luvussa näkyi. Tšekkiläinen kitschiä tutkinut filosofi Tomáš Kulka on esittänyt popitaiteen jo osaltaan sallineen sen, että niin sanotusti roskastakin saa pitää. Kulkan mukaan popitaiteessa omaksuttiin innolla modernismin torjuma kitschin ikonografia.²³⁵ Niin tehtiin myös 1980- ja -90-luvuilla neopopissa. Koonsin tuotannossa kitschin hyödyntäminen on huomattavan keskeistä. Ollaan hyvin erilaisessa tilanteessa kuin 1930-luvulla, jolloin kitschin käsite tuotiin yleiseen käyttöön merkitsemään avantgardetaiteen vastakohtaa. Clement Greenbergin tekstissä *The Avant-Garde and Kitsch* vuonna 1939 kitsch edusti myös valheellisuutta totuuden vastakohtana. Tällaisia dikotomioita pyrittiin sittemmin postmodernismissä nimenomaan välttämään.²³⁶

Kitschiä on siis syytetty samasta kuin popitaidetta tai muuta appropriatiotaidetta eri aikoina: sitä pidetään arvottomana, koska se ei ole alkuperäistä ja autenttista, vaan mielikuvituksetonta toistoa. Kitschiin kohdistettu halveksinta muistuttaa siten myös puhetta nostalgiasta. Stewart tuo esiin, että nostalgia on itsekin toistoa, joka samalla ”suree kaiken toiston epäautenttisuutta”.²³⁷ Juuri sen pyrkimyksissä toistaa toistamatonta ilmenee sen ristiriitainen luonne.²³⁸ Nostalgialla on negatiivinen

²³⁴ Stewart 1984/1999, 168-169.

²³⁵ Kulka on pohtinut taiteen laajenemista suhteessa sekä kitschiin että populaarikulttuuriin. Kulkan määritelmän mukaan kuvallisen kitschin aiheissa on tyypillisesti voimakas tunnelataus ja ne ovat heti tunnistettavissa. Koska popkuvat ovat leimallisesti suoraa, yksinkertaisia ja heti ymmärrettäviä, Kulka tulkitsee popitaiteen olleen lähempänä kitschin määritelmiä kuin muiden taidesuuntausten. Toisaalta popitaiteella on hänestä ainakin periaatteessa kriittinen tehtävänsä kommentoida massakulttuurin seurauksia yhteiskunnassa, mikä erottaa sen olemuksellisesti kitschistä. Kitsch denotoi Kulkan mukaan vain kohdettaan, eli sitä mitä esittää, kun taas popitaide denotoi itseään ottaen kantaa taiteeseen ja aikaansa. Kulka 1994/1997, 34, 83-85.

²³⁶ Ks. Sarje 1989, 142-146.

²³⁷ Stewart 1984/1999, 23.

²³⁸ Ks. Boym 2001, xvii.

kaikunsa, mikä johtuu muutosvastarintaisten taipumustensa ohella sen alttiudesta sentimentaalisuuteen. Mitä raskaampi menetys on, sitä vaikeampaa nostalgisia tunteita on käsitellä, kirjoittaa kulttuurista nostalgiaa tutkinut Svetlana Boym.²³⁹ Suurten tunteiden käsittely taiteessa nostalgian yhteydessä voikin helposti kallistua kohti kitschiä, sillä tämän yksi määrittävä piirre on juuri kliseinen, vahva tunnelataus. Kulka huomauttaa myös, että poptaiteessa nimenomaan on monesti ironian ja huumorin piirteitä toisin kuin kitschissä – paitsi tahatonta huumoria, joka kohdistuu kitschiin itseensä.²⁴⁰ Kitschiltä puuttuu siis kyky itsereflektioon. Kuten todettu, edellä käsitellyissä kevyttä massakulttuuria approprioivissa teoksissa piilevä nostalgia ei olekaan läpitunkevan tunteellista. Surua tai melankoliaa on kyllä pohjavireenä etenkin *Super Mario Movien* tai Lounilan esineteosten kohdalla, sillä ne käsittelevät menettämisen tunnetta, joka tulee ohi kuluvan hetken lopullisuuden sekä henkilökohtaisen muiston katoavuuden tiedostamisesta. Arcangelin ja Paper Radin sekä Kasitonin teoksissa nostalgiaa tavoitellaan kuitenkin myös toteutustavan tarkoituksellisella kömpelyydellä, mikä viittaa menneen ajan arkaaisuuteen tai lapsuuteen, mutta on itsetietoista ja pysyttelee siksi keveänä.

Kun Stewart kirjoittaa kokemusten säilyvän muistoesineissä kertomuksen muodossa, massojen nostalgia kiteytyy hänen tekstissään kitschiin, joka on merkityksellinen nimenomaan yhteisöllisesti, ei henkilökohtaisesti. Sarjatuotannolliset kitsch-objektit ovat Stewartin näkemyksen mukaan tietyn aikakauden kollektiivisia muistoesineitä, eivät kokijan henkilökohtaisia. Hän yhdistää ne nuoruuteen, sosiaalistumisen aikaan, siinä missä muistoesineet kuuluvat kiinteämmin omaan elämäkertaan, etenkin vahvaan subjektiivisuuden kauteen lapsuudessa.²⁴¹ Myös populaarikulttuuri mielletään helposti nuoruusiän ympärille, sillä se on paitsi usein uusiutuvaa ja suosittua, myös sosiaalista, kaupallista, äänekästä, värikästä sekä leimallisesti nuorten kuluttamaa. Nuoret kohderyhmänä puolestaan ovat uusien tuotteiden tai massamuodin markkinoijille otollisia, nopeita haluamaan ja omaksumaan uutta, alttiita kopioimaan toisiaan ja muuttamaan haluamaansa.

²³⁹ Boym 2001, xv.

²⁴⁰ Kulka 1994/1997, 34, 84-85.

²⁴¹ Stewart 1984/1999, 167.

Tässä tutkielmassa esillä olleet taiteilijat ovat keskenään lähes saman ikäisiä. Sen lisäksi, että aineiston teoksissa käsitellään populaarikulttuurin aiheita ja osassa vielä lapsuusmuistoja, näkyy töissä tiettyjä nuoreen ikäkauteen viittaavia piirteitä. Esimerkiksi Leinosen ja Sakkisen teokset tuovat toisinaan mieleen kouluikäisten tekemät ivailevat pilapiirroukset, kun kansikuvia on sutattu yli tai on piirretty välittömästi A4-kokoisille paperiarkeille. Selkeämmin kuitenkin poikamaista otetta ilmenee Kasitonnin teoksissa, joiden aihevalinnat korostavat väistämättä tekijän lapsuusaikaisia kokemuksia ja katsojien sukupolvieroja. Mäkilä taas on määritellyt teostensa toistuvaksi temaksi ikuisen nuoruuden kuvauksen. Hän on todennut itsekin samaistuneensa nuoruuden pitkittämiseen ja tietynlaiseen aikuisuuden välttelyyn.²⁴² Paper Radin jäsen Ben Jones on kertonut samankaltaisesta kokemuksesta. Hän ajattelee ryhmän työskentelyn olevan käytännössä jatkoa sille, mitä he tekivät jo lapsina, 1980-luvun massamedian inspiroimina.²⁴³

Omaan kokemuspiiriin kuuluvien merkkien pysäyttämässä nykyhetkessä tai palauttamisessa vuosien takaa tullaankin tavoitelleeksi vielä toisenlaista rajattomuutta, eli yritetään säilyttää avoinna väylä elettyyn hetkeen tai omaan alkuperään. Lisäksi, jos appropriaaation edustama toisto on siis synnyttänyt mielikuvia epäaitoudesta ja arvottomuudesta, samoin kuin massakulttuuri ja massatuotannon toistavat tekniikat, voidaan toiston kohteena oleva näennäisen toisarvoisenkin asia kuitenkin tehdä mielessä arvokkaaksi ja merkitykselliseksi, kun se tunnistetaan itse koetuksi.

²⁴² Mäkilä 2011, elektr. 26.10.2011.

²⁴³ Jackson *Dazed & Confused* lokakuu 2005.

5. YHTEENVETO

Tämän tutkielman tarkastelun kohteena on ollut populaarikulttuurin aiheiden käyttö vuosituhaten vaihteen jälkeisessä kuvataiteessa. Tutkielman tarkoituksena on ollut selvittää kolmen teeman kautta, mitä populaarikulttuurin kuvastojen ja esineiden esittäminen nykytaiteen kontekstissa merkitsee. Olen nimittänyt appropriatioksi taiteellista keinoa, jossa otetaan haltuun ja esitetään uudelleen populaarikulttuurin merkkejä. Lyhyesti sanottuna tutkimusaineistoon kuuluvat appropriatioteokset hyödyntävät olemassa olevia merkkejä eksplisiittisesti ja tuottavat uusia merkityksiä.

Sekä suoria että epäsuoria viitteitä teoksista etsivään intertekstuaaliseen lukutapaan sisältyy ajatus, että kaikkia lainauksia tai vaikutteita teoksissa ei voida lukea tietoisina, vaan moninaisten viitteiden tavoittaminen ja pysäyttäminen tietyn teoksen kohdalla jää tulkitsijan vastuulle. Taideteos voi tuoda katsojan mieleen lukemattomia tekijän intentioista riippumattomia konnotaatioita. Appropriatio on kuitenkin osoittautunut peittelemättömäksi ja tarkoitukselliseksi lainaamiseksi. Sillä on kirjaimellinen luonne. Appropriaatiossa jokin merkki tai merkin osa otetaan haltuun sellaisenaan, muunnellaan hieman tai toisinnetaan eri välineellä. Se on tietoista merkityksillä leikittelyä: leikitään lainatun kuvan tai objektin merkkiluonteella, joka korostuu lainatessa. Uudessa yhteydessä merkki viittaa itseensä ja aiempaan kontekstiinsa. Muodonmuutos tapahtuu välttämättä mahdollisesta muuntelusta tai muuntelun vähäisyydestä huolimatta, kun kuva tai objekti otetaan haltuun ja siirretään kontekstista toiseen.

Toisessa luvussa on tarkasteltu appropriatiota merkin tasolla ja analysoitu semiotiikan käsitteistön avulla teosten ja niiden viittauskohteina toimivien objektien tai kuvien merkkiluonnetta. Kuvilla ja taideteoksilla on aina merkkifunktio, joten selvensin yksityiskohtaisemmin arkiobjektin merkkiluonnetta sekä merkkivälineenä että referenttinä. Readymade-teosten kohdalla referentti ja merkkiväline ovat fyysisesti samoja, joten suhteessa on muuntelustakin huolimatta sekä ikonisuutta että indeksisyyttä. Indeksisyyden mukanaolossa havainnollistuu, että mikä tahansa

approprioitu massakulttuurin objekti on kaltaistensa kanssa yhtä alkuperäinen. Tässä korostuu myös, että massakulttuuri on toistoa ja sen appropriointi toistetun toistoa. Appropriaatioteoksissa referentin denotaatio on monesti massakulttuuria kuluttaville suurille joukoille tunnistettava, mutta täsmällisen viittauskohteen tunnistamista olennaisempi on se ilmimerkitys, että teoksessa on kyse juuri appropriatiosta.

Kolmannessa luvussa on käsitelty siirtymää, joka tapahtuu kulttuurin arvolatautuneiden alueiden välillä. Lukua taustoittanut kulttuurisemioottinen ajattelu tähdentää osaltaan kaikkien kulttuurin tekstien intertekstuaalisuutta, sillä jokaisen näistä on toimittava osina kulttuurin kokonaisuutta. Kulttuurin alueiden välillä on vuosikymmeniä vaikuttaneista postmodernismin diskursseista huolimatta edelleen erotteluja ja arvotuksia, mutta myös vuorovaikutusta. Ne omaksuvat toisistaan ja kantavat mukanaan muistumia omaksutusta. Kulttuurin ymmärtäminen vaatii siis ulkopuolelta tulleiden osien ymmärtämistä, ja sama koskee kulttuurin eri osa-alueilta lainaavia teoksia.

Tutkielmassa on ollut esillä taiteen olemuksesta ja rajoista käytyjä poststrukturalistisia ja taiteenfilosofisia pohdintoja, joita poptaiteessa tehdyt appropriatiot ovat aiheuttaneet. Pohdinnan kohteena ovat myös olleet massa- ja korkeakulttuurin erotteluihin liittyvät sosiaaliset merkitykset. Huomionarvoiseksi populaarikulttuurista ammentavien nykytaiteilijoiden kohdalla on osoittautunut, että keskeistä ei ole itse taiteen tarkoituksen tai rajojen kyseenalaistaminen, vaan sen teksteistä, kuvista ja tavaroista koostuvan ympäristön kuvaamista ja kommentointia, jonka tekijät väistämättä kohtaavat päivittäin. Osa tekijöistä pyrkii välttelemään kontekstualisointia ja suhtautuu massakulttuuriin luontaisena kokemusympäristönään, osan taiteessa se on yhteiskunnallisten aiheiden lähde.

Populaari- tai massakulttuuri on mittasuhteiltaan massiivista ja luonteeltaan valtavirtaista, laajalle ulottuvaa sekä valtaisia määriä kuvia ja tavaroita tuottavaa. Massatkin kuitenkin muodostuvat yksilöistä, jotka tuottavat ja kokevat kulttuuria. Tästä syystä on ollut tarpeen kiinnittää huomiota myös subjektiivisen kokemuksen sijoittumiseen tässä suurten joukkojen kokemuspiiriin kuuluvassa merkkien ympäristössä. Aineiston teoksissa on ilmennyt jatkuvaa vuoropuhelua

henkilökohtaisen ja kollektiivisen välillä. Kävi selväksi, että populaari on luonteeltaan suosittua ja yleistä, mutta approprioituina sen palaset suodattuvat helposti omakohtaisen kokemuksen kautta. Lounilan ja Mäkilän teoksissa näin tapahtuu nykyhetkessä kohdatun, Kasitonin ja Arcangelin kohdalla vuosia sitten tutuksi tulleiden massakulttuurin kappaleiden kohdalla.

Tarkemmin katsoen selveni ajallisuuden merkitys appropriaatiossa. Siinä siis otetaan haltuun jokin aiemmin tehty merkki ja tuodaan se uuteen kontekstiin, jossa se on muuttunut, mutta viittaa takaisin vanhaan. Katsojan on tarkoitus muistaa ja tunnistaa viittauksen kohde. Tutkielman edetessä ilmeni myös, että yksilöllinen ja kollektiivinen säilyvät eri tavalla. Kulttuurin teksteistä sellaiset unohdetaan, jotka ovat vähän nähtyjä tai piiloon suljettuja. Populaarikulttuuri on lähtökohtaisesti hyvin tunnettua, mutta toisaalta helposti uusiutuvaa ja hetkellistä. Tunnettuus takaa muistamisen. Merkki tai teksti muistetaan kulttuurissa niin kauan kuin se säilyy kierrossa, näkyvillä ja uudelleen tulkittuna. Tulkinnat ja uudelleen esittämiset tosin muuttavat, eivät säilytä sellaisenaan. Aineistoon kuuluneissa teoksissa onkin piirteitä, jotka havainnollistavat tällaisia muiston säilyttämisen tai säilymisen vaikeuksia. Lounilan objektien hopeointi ja vitriiniin sulkeminen erottaa ja säilyttää, mutta samalla mykistää ja kadottaa tarinan. Kasitonin kultaus ja jalustalle nosto kohottaa ja ylevöittää muistelun kohteen, mutta muisto on väritetty. Arcangelin videopeliteos taas kertoo teknologioista epäluotettavina, hajoamiselle alttiina muiston säilyttäjinä.

Kiehtovaksi käsitteeksi osoittautui nostalgia, jonka kulttuuristen merkitysten tarkastelu avasi aineistosta uudenlaisia kulmia. Muistona nostalginen on haluttu, vastakkainen torjutulle. Yleensä nostalgisoidaan merkitykselliseksi koettua historiaa. Tähän näyttää sopivan huonosti, että tutkielman aineistossa halutaan muistella niin sanotun roskakulttuurin triviaalinomaisia ilmiöitä, jollaisia Kasitonni, Arcangel ja Paper Rad palauttelevat teoksissaan kulttuurin kuvakiertoon. Näissä teoksissa kuitenkin on nostalginen sävy, joka tulee aiheiden omakohtaisuudesta. Nämä tekijöiden muistelemaat kohteet voidaan tulkita vähäarvoisiksi ja niiden representointi taideteoksissa ironiseksi, mutta pikseleiden ja pahviaskartelun takana on surumielisyyttä ja ohi menneen ikävöintiä. Menneen palauttaminen ei onnistu sellaisenaan, vaan palautettu merkki ilmenee nykyhetken kontekstiin tuotuna erilaisena, samoin kuin appropriatio muuntaa sen minkä ottaa omakseen.

Nostalgia voi hyvin olla kollektiivista, mutta siinä on silloinkin kyse omaksi koettuun menneeseen kohdistuvasta kaipuusta. Yhteenkuuluvuutta koetaan, kun ryhmässä ymmärretään yhteisesti jaettuja merkkejä ja symboleja.

Neljännessä luvussa painottuneessa Susan Stewartin tekstissä omaelämäkerrallista nostalgiaa lähestyttiin metonymisten objektien kautta, eli sellaisten, jotka ovat pieniä: pienennöksiä tai osia jostain, ja johonkin viittaavia, kuten pienoisi- tai muistoesineet. Populaarikulttuurin kollektiivinen tila puolestaan näyttäytyy hyvin suurena kuvien ja objektien kokonaisuutena. Stewart kutsui sitä jättiläismäiseksi. Populaarikulttuuri tosiaan liioittelee. Kun yksittäistä, alkuperäistä merkkiä tai kulttuurin tekstiä toistetaan tarpeeksi, tulee siitä tunnettu – ikään kuin niin suuri, että kaikki näkevät ja tuntevat sen. Reprodusiotekniikat sekä laajalle levittävät esityskanavat, kuten internet, mahdollistavat tämän. Populaarikulttuuri omaa mittasuhteet, jotka voivat ylittää ymmärryskyvyn. On vaikea hahmottaa sellaista, joka on suhteettoman suurta, eikä monistettuna suureksi muuttunut merkki ole sama kuin pintojen takana oleva. Toistetusta voi toisaalta tulla alkuperäistä ”todellisempi”, siis tunnetumpi. Kun suuntaudutaan henkilökohtaiseen, skaala pienenee, kääntyy sisänpäin, kohti jotain näennäisesti autenttista, alkuperäistä ja selkeää. Nostalgiaa käsitelleen tutkimuskirjallisuuden perusteella tulkitsemisen suuntautumisena johonkin pysyvään, vastahankaisena reagointina massakulttuurille ominaiseen muutoksen tarpeeseen, kaikkeen tilapäiseen, nopeasti pinnalle nousevaan ja ohi menevään, vaikeasti hahmotettavaan, jatkuvasti virtaavaan ja muuttuvaan.

Tässä kohdin on vielä kiinnostavaa huomata, että toisto sekä aiheuttaa vieraannuttavaksi syytetyn kuvatulvan että tekee kuvia pysyvämmiksi, sillä niin kuin tutkielmassa on useasti tuotu ilmi, merkin säilyminen osana kulttuurin muistia vaatii toistoja, kuten reprodusioita, kommentointia, uudelleentulkintoja – tai taiteessa tehtyjä appropriatioita.

Teknologioiden nopea uusiutuminen aiheuttaa siis osaltaan tiettyä pysymättömyyttä, ja samalla juuri teknologiat levittävät laajalle kuvastoja menneiltä vuosikymmeniltä ja näistä osa jää pysyviksi. Olen maininnut internetin merkityksen kuvien kierrättäjänä ja kulttuurin hämärienkin puolien säilyttäjänä, jonka kerrosten lomaan talletettu säilyy lukemattomien toistojen muodossa. Arcangelin teoksista välittyä kiinnostus yksilöltä

toiselle jaettaviin ja toisinnettaviin meemeihin internet-ilmiöinä. Jatkossa tähän ilmiöön olisi varmasti syytä kiinnittää huomiota tarkemmin media- ja nykypoptaidetta tarkastellessa. Meemien toimintatavalla on selkeä yhteys appropriatioteoksiin. Lisäksi Arcangelin ja Paper Rad -ryhmän kaltaisten taiteilijoiden teosten olemukseen tosiaan kuuluu, että niitä kierrätetään internetissä videoina ja GIF-tiedostoina.

Tämän tutkielman puitteissa en ole toteuttanut järjestelmällistä tai historiallista appropriatiotapojen kartoitusta. Laajennettu semioottinen analyysi appropriatioteosten viittaussuhteista olisi kuitenkin jatkossa aiheellinen etenkin uudenlaisten mediateosten kohdalla. Appropriatio on pitkälti postmoderniin aikaan sitoutunut termi, joten populaari aiheiden taiteellisen käytön historiallisessa vertailussa tulee tarkastella relevantteja pop-, neopop- ja nykypopteoksia. Hedelmällistä olisi kuitenkin kiinnittää huomiota myös postmodernismia selvästi edeltäviin kulttuurinvälisiin siirtymiin, joiden kaltaisiin tutkielman kolmannessa luvussa on viitattu.

Kun tarkastellaan muistoja käsitteleviä appropriatioteoksia, on jatkotutkimuksessa syytä edelleen huomioida yksilö- ja ryhmäidentiteettien muodostuminen kulttuurintutkimuksen avulla. Nostalgia kertoo identiteetistä sitä kautta, mihin sukupolveen tai ryhmään samaistutaan ja millainen mennyt koetaan merkitykselliseksi. Kulttuurintutkimuksen piiriin kuuluvista diskursseista löytyy hyödyllisiä lähtökohtia, joilla käsitellä syvemmin identiteettiä kulttuurin ja yhteiskunnan rakentamana sekä yksilöiden samaistumista johonkin ryhmään eli yhteisen kokemuksen tunnistamista toisissa. Kysymykset ajallisuudesta appropriatioteosten kohdalla voisivat avautua enemmän tutkielmassa vähälle huomiolle jääneen psykoanalyttisen taiteentutkimuksen perinteen kautta. Lacanilaista psykoanalyttista lähestymistapaa onkin syytä hyödyntää tarkasteltaessa identiteetin rakentumista suhteessa kulttuurin kieliin ja teksteihin. Myös näiden vaikutus tajuntaan ja alitajuntaan nousee esiin psykoanalyttisen teorian kautta, sillä vaikka nostalgia on todettu haluttujen muistojen palauttajaksi, jos sen samalla tulkitaan suuntautuvan sisäänpäin ihmisen varhaiseen alkuperään, niin kuin Kristeva kirjoitti, on huomioitava siirtymä kielellisestä symbolisten merkitysten alueelle.

LÄHDELUETTELO

PAINAMATTOMAT LÄHTEET

Turun yliopisto (TY), Turku

Gylén, Marko 1997. *Monistettu Mona Lisa. Sitaattien olemus ja tausta 1900-luvun lopun kuvataiteessa*. Taidehistorian pro gradu -tutkielma.

ELEKTRONINEN AINEISTO

Anssi Kasitonni – Ars Fennica 2011. Amos Andersonin taidemuseo.

Saatavissa: <http://www.amosanderson.fi/#page=e122&lang=fi> (17.11.2011)

Arcangel, Cory 2004. Cory Arcangel – Digital Media Artist. Art and Technology -sarjan luento, Columbia University, School of the Arts, Digital Media Center, 16.12.2004.

Saatavissa: http://www.columbia.edu/itc/soa/dmc/cory_arcangel (7.12.2010)

Arcangel, Cory s.a. Cory Arcangelin kotisivut.

Saatavissa: www.coryarcangel.com/things-i-made/supermarioclouds (9.12.2010)

Chayka, Kyle 2011. Cory Arcangel's (AI)ready-mades. *Hyperallergic*.

Saatavissa: <http://hyperallergic.com/25816/cory-arcangels-already-mades> (6.6.2012)

Converse Timeline s.a. Converse-yhtiön www-sivut.

Saatavissa: <http://www.converse.se/shop/cms-13.html> (3.9.2012)

Cory Arcangel – Super Mario Clouds. YouTube -videopalvelun kommentit, 17.11.2008.

Saatavissa: http://www.youtube.com/all_comments?threaded=1&v=ZkkJaqBbXV8 (8.12.2010)

Kasitonni, Anssi 2011. Anssi Show 26.10.–13.11.2011. Galleria Sculptor.

Saatavissa: <http://www.sculptors.fi/?p=1029> (24.10.2011)

Leinonen, Jani s.a. Jani Leinosen kotisivut.

Saatavissa: <http://www.janileinonen.com> (13.9.2011)

Mäkilä, Rauha 2011. Haute Couture -kesänäyttely 2011. Taidekeskus Honkahovi.

Saatavissa: <http://www.honkahovi.fi/index.php?k=112286> (26.10.2011)

Raisio Oyj. 2010. Elovena-tuotteen www-sivut.

Saatavissa: <http://www.raisio.com/elovena> (5.12.2011)

Sakkinen, Riiko 2010. Riiko Sakkisen kotisivut. Works: Bambi Republic of China.

Saatavissa: <http://www.riikosakkinen.com/works/drawings> (13.1.2012)

LEHTIARTIKKELIT

- Danto, Arthur C. 1964. The Artworld. *The Journal of Philosophy (J. Phil.)* vol. 61, issue 19, American Philosophical Association Eastern Division Sixty-First Annual Meeting 15.10.1964, 571-584.
- Gilbert, Laura 2012. No Longer Appropriate? *The Art Newspaper*. Comment, Issue 235, toukokuu 2012.
- Jackson, Sacha 2005. Enjoy Your Trip. Art Collective Paper Rad Regurgitate the Pop Culture of Their Childhood. *Dazed & Confused*, vol. II, no. 30, lokakuu 2005.
- Jussila, Veera 2012. Mies, joka teloitti Ronald McDonaldin. *Helsingin sanomat (HS)* Kuukausiliite 9/2012, 42-47.
- Krank, Arja 2010. Puuro pitää tiellä. *Yhteishyvä*, 5/10, 34-36.
- Kuosmanen, Ilkka 2008. Oma itse riittää nyt Jarmo Mäkilälle. *Etelä-Suomen Sanomat (ESS)*, 18.9.2008.
- Stuart, Keith 2009. The Game of Art: A Profile of Digital Artist Cory Arcangel. *The Guardian*, 4.12.2009.
- Tarnoff, Ben 2005. Interview with Paper Rad. *The Harvard Advocate*, 2005 Commencement issue, syyskuu 2005, 34-35, 38.
- Turner, Bryan S. 1987. A Note on Nostalgia. *Theory, Culture and Society*, vol. 4, no. 1, helmikuu 1987, 152-153.
- Valjakka, Timo 2011. Nämä muistot eivät ruostu. *Helsingin Sanomat (HS)*, 16.10.2011.
- Vuorio, Jukka 2010. Anssi Kasitonni, auto & marsu. *Voima*, 4.8.2010.

KIRJALLISUUS

- Aaltio, Christina, Minna Sarantola-Weiss ja Kirsi Warpula 2002. *70-luku tarjottimella*. Espoo: Schildts.
- Altshuler, Bruce 1994/1997. Pop Triumphant: A New Realism. *Pop Art. A Critical History*. Toim. Steven Henry Madoff. University of California Press, 397-403.
- Aurasmaa, Anne 2005. Museon muisti. *Museon muisti. Ritva Wäreen juhlakirja*. Toim. Tuukka Talvio & al. Taidehistoriallisia tutkimuksia 31. Helsinki: Taidehistorian seura, 13-23.
- Barthes, Roland 1964/1986. Kuvan retoriikka. *Kuvista sanoin 3*. Toim. Martti Lintunen. Suom. Kristiina Widenius. Suomen valokuvataiteen museon säätiö, 71-92.
- Barthes, Roland 1964/1988. Semantics of the Object. *The Semiotic Challenge*.

- Alkuteos: *L'aventure sémiologique*. Käänt. Richard Howard. Oxford: Basil Blackwell, 179-190.
- Barthes, Roland 1967/1983. *The Fashion System*. Alkuteos: *Système de la mode*. Käänt. Matthew Ward ja Richard Howard. New York: Hill and Wang.
- Barthes, Roland 1980/1997. That Old Thing, Art... *Pop Art. A Critical History*. Toim. Steven Henry Madoff. University of California Press, 21-31.
- Baudrillard, Jean 1968/1996. *The System of Objects*. Alkuteos: *Le système des objets*. Käänt. James Benedict. Lontoo: Verso.
- Baudrillard, Jean 1987/1989. Beyond the Vanishing Point of Art. *Post-pop Art*. Toim. Paul Taylor. Käänt. Paul Foss. New Criticism Series no. 1. Cambridge, MA: The MIT Press, 171-189.
- Baudrillard, Jean 1988. *Selected Writings*. Toim. Mark Poster. Stanford CA: Stanford University Press.
- Baudrillard, Jean 1992/1995. *Lopun illuusio eli tapahtumien lakko*. Alkuteos: *L'illusion de la fin ou la grève des événements*. Suom. Mika Määttänen. Helsinki: Gaudeamus.
- Benjamin, Walter 1936/1989. Taideteos teknisen uusinnettavuutensa aikakaudella. Alkuteksti: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. *Messiaanisen sirpaleita: kirjoituksia kielestä, historiasta ja pelastuksesta*. Alkuteos: *Walter Benjamin: Gesammelte Schriften*. Toim. Markku Koski, Keijo Rahkonen ja Esa Sironen. Suom. Raija Sironen. Tutkijaliitto, Kansan Sivistystyön Liitto, 139-173.
- Bourdieu, Pierre & Alain Darbel 1969/1991. *The Love of Art. European Museums and Their Public*. Alkuteos: *L'amour de l'art: les musées d'art européens et leur public*. Käänt. Caroline Beattie ja Nick Merriman. Cambridge: Polity Press.
- Boym, Svetlana 2001. *The Future of Nostalgia*. New York: Basic Books.
- Collins English Dictionary 2002. 21st Century Edition.
- Collins, Jim 1991. Appropriating Like *Krazy*: From Pop Art to Meta-Pop. *Modernity and Mass Culture*. Toim. James Naremore ja Patrick Brantlinger. Indiana University Press, 203-223.
- Cooke, Lynne 1990/1997. The Independent Group: British and American Pop Art, A "Palimpsestuous Legacy". *Pop Art. A Critical History*. Toim. Steven Henry Madoff. University of California Press, 385-396.
- Crow, Thomas 1983/2004. Modernism and Mass Culture in the Visual Arts. *Modernism and Modernity. The Vancouver Conference Papers*. Toim. Benjamin Buchloh, Serge Guilbaut ja David Solkin. Halifax: Nova Scotia College of Art and Design, 215-264.

- Damisch, Hubert 1972/2002. *A Theory of / Cloud /. Toward a History of Painting*. Stanford University Press.
- Danto, Arthur C. 1991/1998. Learning to Live with Pluralism. *The Wake of Art. Criticism, Philosophy, and the Ends of Taste. Essays by Arthur C. Danto* Toim. Greg Horowitz ja Tom Huhn. G+B Arts International, 81-95.
- Danto, Arthur C. 1998. Afterword: After Taste. *The Wake of Art. Criticism, Philosophy, and the Ends of Taste. Essays by Arthur C. Danto* Toim. Greg Horowitz ja Tom Huhn. G+B Arts International, 193-211.
- Debord, Guy 1967/2005. *Spektaakkelin yhteiskunta*. Alkuteos: *La Société du Spectacle*. Suom. Tommi Uschanov. Helsinki: Summa.
- Deitcher, David 1989. The Handmade Readymade. *Post-pop Art*. Toim. Paul Taylor. New Criticism Series no. 1. Cambridge, MA: The MIT Press, 139-157.
- DeMaria, Rusel ja Johnny L. Wilson 2004. *High Score! The Illustrated History of Electronic Games*. 2. painos. McGraw-Hill/Osborne.
- Derrida, Jacques 1972/1988. *Positioita*. Keskusteluja Henri Ronsen, Julia Kristevan, Jean-Louis Houdebinnen ja Guy Scarpettan kanssa. Alkuteos: *Positions*. Suom. Outi Pasanen. Helsinki: Gaudeamus.
- Dickie, George 1984. *Art Circle. A Theory of Art*. New York: Haven Publications.
- Eco, Umberto 1976/1977. *A Theory of Semiotics*. Lontoo: Macmillan.
- Elovirta, Arja 1998. Vaikutteet ja intertekstuaalisuus. *Katseen rajat. Taidehistorian metodologiaa*. Toim. Arja Elovirta ja Ville Lukkarinen. Lahti: Helsingin yliopiston Lahden koulutus- ja tutkimuskeskus, 239-250.
- Goodman, Nelson 1978. *Ways of Worldmaking*. Indianapolis: Hackett.
- Goodman, Nelson 1981/1987. Referenssin reitit. Alkuteksti: Routes of Reference. *Taide ja filosofia*. Toim. Arto Haapala ja Markus Lammenranta. Suom. Markus Lammenranta. Helsinki: Gaudeamus, 171-186.
- Gygax, Raphael 2005. *Minimalize Mario. The Work of Cory Arcangel (BEIGE)*. Migros Museum für Gegenwartskunst Zürich.
- Haapala, Leevi 2012. Liisa Lounila interviewed by Leevi Haapala. *Liisa Lounila. Selected Works*. Helsinki: Kalhama-Piippo Contemporary, 63-70.
- Hautamäki, Irmeli 2003. *Avantgarden alkuperä. Modernin estetiikka Baudelairesta Warholiin*. Helsinki: Gaudeamus.
- Haveri, Minna 2010. *Nykykansantaide*. Aalto yliopisto, Taideteollisen korkeakoulun julkaisusarja A 102. Porvoo: Maahenki.

- Herkman, Juha 2007. Televisioituminen ja simulacrumin harha. Todellisuus kuvan takana. *Tarkemmin katsoen. Visuaalisen kulttuurin lukukirja*. Toim. Leena-Maija Rossi ja Anita Seppä. Helsinki: Gaudeamus, 137-156.
- Horowitz, Gregg ja Tom Huhn 1998. The Wake of Art. *The Wake of Art: Criticism, Philosophy, and the Ends of Taste. Essays by Arthur C. Danto*. G+B Arts International, 1-56.
- Hughes, Robert 1982/1997. The Rise of Andy Warhol. *Pop Art. A Critical History*. Toim. Steven Henry Madoff. University of California Press, 375-384.
- Hutcheon, Linda 2000. Irony, Nostalgia, and the Postmodern. *Methods for the Study of Literature as Cultural Memory*. Toim. Raymond Vervliet ja Annemarie Estor. Amsterdam & Atlanta (GA): Rodopi, 189-207.
- Huysen, Andreas 1995. *Twilight Memories: Marking Time in a Culture of Amnesia*. New York and London: Routledge.
- Jameson, Fredric 1988/1998. Postmodernism and the Consumer Society. *The Cultural Turn. Selected Writings on the Postmodern, 1983–1998*. Lontoo & New York: Verso, 1-20.
- Jencks, Charles 1987. *Post-Modernism. The New Classicism in Art and Architecture*. Lontoo: Academy Editions.
- Johansson, Hanna 2010. Liikkuvan kuvan materiaalisuus ja haptinen representaatio. *Representaatio. Tiedon kivijalasta tieteiden työkaluksi*. Toim. Tarja Knuuttila ja Aki Petteri Lehtinen. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press, 196-213.
- Kansteiner, Wulf 2002. Finding Meaning in Memory: a Methodological Critique of Collective Memory Studies. *History and Theory*, vol. 41, 2/2002, 179–197.
- Kinsella, Sharon 2000. *Adult Manga. Culture & Power in Contemporary Japanese Society*. Richmond: Routledge Curzon.
- Kipnis, Laura 1993/2005. Repossessing Popular Culture. *Theory in Contemporary Art since 1985*. Toim. Zoya Kocur ja Simon Leung. Blackwell Publishing, 372-387.
- Krauss, Rosalind E. 1985. *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*. Cambridge and Lontoo: The MIT Press.
- Kristeva, Julia 1967-1993. Sana, dialogi ja romaani. Alkuteksti: Bakhtine, le mot, le dialogue et le roman. *Puhuva subjekti. Tekstejä 1967–1993*. Suom. Kirsi Saarikangas. Tampere: Gaudeamus, 21-50.
- Kristeva, Julia 1974/1986. Revolution in Poetic Language. Alkuteksti: La Révolution du langage poétique. *The Kristeva Reader*. Toim. Toril Moi. Oxford, UK & Cambridge, USA: Blackwell, 89-136.
- Kukkonen, Pirjo 2007. Nostalgian semiosis. Keveyden ja painon dialogia. *Nostalgia*.

- Kirjoituksia kaipuusta, ikävästä ja muistista.* Toim. Riikka Rossi ja Katja Seutu. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura, 13-50.
- Kulka, Tomáš 1994/1997. *Taide ja kitsch.* Alkuteos: *Umění a kýč.* Suom. Eero Balk. Helsinki: Taifuuni.
- Kupiainen, Reijo 2007. Voiko kuvaa lukea? Visuaalisen lukutaidon kysymyksiä. *Tarkemmin katsoen. Visuaalisen kulttuurin lukukirja.* Toim. Leena-Maija Rossi ja Anita Seppä. Helsinki: Gaudeamus, 36-54.
- Kuusamo, Altti s.a. [1988]. *Uponnut Atlantis. Jarmo Mäkilän 1980-luvun kuvat.* Espoo: Harkonmäki.
- Kuusamo, Altti 1996. *Tyylistä tapaan. Semiotiikka, tyyli, ikonografia.* Tampere: Gaudeamus.
- Lehtisalo, Anneli 2011. *Kuin elävinä edessämme. Suomalaiset elämäkertaelokuvat populaarina historiakulttuurina 1937–1955.* Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Lotman, Juri M. 1990. *Universe of the Mind. A Semiotic Theory of Culture.* Käänt. Ann Shukman. Lontoo & New York: I. B. Tauris.
- Lukkarinen, Ville 1998. Taiteen kielet. *Katseen rajat. Taidehistorian metodologiaa.* Toim. Arja Elovirta ja Ville Lukkarinen. Lahti: Helsingin yliopiston Lahden koulutus- ja tutkimuskeskus, 95-111.
- Mikkonen, Kai 2005. *Kuva ja sana. Kuvan ja sanan vuorovaikutus kirjallisuudessa, kuvataiteessa ja ikonoteksteissä.* Helsinki: Gaudeamus.
- Mitchell, W. J. T. 1994. *Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation.* Chicago & Lontoo: The University of Chicago Press.
- Moisio, Tomi 2010. Kerronnallisuuden rajamailla. *Wilhelm Sasnal.* Sara Hildénin taidemuseon julkaisu 84, 33-44.
- Moxey, Keith 1994. *The Practice of Theory. Poststructuralism, Cultural Politics, and Art History.* Ithaca and Lontoo: Cornell University Press.
- Ostrow, Saul 1998. Foreword. Art's means and Philosophical Ends. *The Wake of Art. Criticism, Philosophy, and the Ends of Taste. Essays by Arthur C. Danto.* Toim. Greg Horowitz ja Tom Huhn. G+B Arts International.
- Panofsky, Erwin 1939/1967. *Studies in Iconology. Humanistic Themes in the Art of the Renaissance.* New York: Harper & Row.
- Pirinen, Ville 2011. Kuolemanvakavaa kikkailua. *Ars Fennica 2011: Anssi Kasitonni.* Toim. Kirsti Kavonen. Helsinki: Henna ja Pertti Niemistön kuvataidesäätiö Ars Fennica, 25-26.

- Rorty, Richard 1967. *Linguistic Turn: Recent Essays in Philosophical Method*. Chicago: University of Chicago Press.
- Ryynänen, Max 2005. Nobrow. *Taiteistuminen*. Toim. Yrjänä Levanto, Ossi Naukkarinen ja Susann Vihma. Taideteollisen korkeakoulun julkaisu B 79. Helsinki: TaiK, 154-175.
- Sarje, Kimmo 1989. *Romantiikka ja postmoderni*. Helsinki: Kuvataideakatemia.
- Seabrook, John 2000. *Nobrow. The Culture of Marketing, the Marketing of Culture*. New York: Knopf.
- Siitari, Pirkko 2009. Lainata, vaihtaa ja varastaa. *Oikeilla jäljillä*. Helsinki: Nykytaiteen museo Kiasma, 38-49.
- Sonesson, Göran 1989. *Pictorial Concepts. Inquiries into the Semiotic Heritage and Its Relevance for the Analysis of the Visual World*. Lund University Press.
- Sonesson, Göran 1992. *Bildbetydelser. Inledning till bildsemiotiken som vetenskap*. Lund: Studentlitteratur.
- Sonesson, Göran 2010. From mimicry to mime by way of mimesis: Reflections on a general theory of iconicity. *Sign Systems Studies*. Vol. 38, 1/4. Tartu University Press, 18-66.
- Stewart, Susan 1984/1999. *On Longing. Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection*. Durham & Lontoo: Duke University Press.
- Swenson, G. R. 1963/1997. What Is Pop Art? Part I. *Pop Art. A Critical History*. Toim. Steven Henry Madoff. University of California Press, 103-111.
- Swirski, Peter 2005. *From Lowbrow to Nobrow*. Montreal & Kingston, Lontoo, Ithaca: McGill-Queen's University Press.
- Tarasti, Eero 1990. *Johdatusta semiotikkaan. Esseitä taiteen ja kulttuurin merkkijärjestelmästä*. Helsinki: Gaudeamus.
- Tarasti, Eero 1996. *Esimerkkejä. Semiotiikan uusia teorioita ja sovelluksia*. Tampere: Gaudeamus.
- Veivo, Harri ja Tomi Huttunen 1999. *Semiotiikka: merkeistä mieleen ja kulttuuriin*. Helsinki: Edita.
- Veivo, Harri 2010. Representaation muodot ja mahdollisuudet kirjallisuudessa. *Representaatio. Tiedon kivijalasta tieteiden työkaluksi*. Toim. Tarja Knuuttila ja Aki Petteri Lehtinen. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press, 135-157.