



Reetta

Aktiivinen nyt



Reetta Koskinen
Kuvataiteen maisterin kirjallinen
osa ja dokumentaatio



Aa



*Opinnäytteen kirjallinen osa ja
dokumentaatio*

**KUVATAIDE-
AKATEMIA**

✕ TAIDEYLIOPISTO

30.3.2021

Reetta Koskinen

Sisällys

Johdanto	4
Käsitteittäjä/näyttelijä/kuvataiteilija?	5
Fan-fiction eli fanifiktio	7
Cosplay	8
Yhdistävä tekijä	9
Kokonaisuuden suunnitteleminen	10
Toteutus	13
Ripustus ja näyttely	22
Ajatuksia nyt	25
Lähdeluettelo	27

Kuvataiteen maisterin kirjallinen opinnäyte ja dokumentaatio

Opinnäytteen ohjaaja: Henna Tanskanen

Tarkastajat: Saara Karhunen ja Sanna Lipponen

Tohdanto

Peliyö,
miekkavyö,
bofferityypit,
ne tyypit,
ootko nähny ne tyypit, ne, jotka larppaa,
ne Pokemon -tyypit,
ne toiset,

hikkykomero,
kesä mielikuvitusystävien kanssa

Lopputyöni taiteellinen osa oli esillä *Kuvan Keväässä* 10.10-8.11.2020 Exhibition Laboratoryssä.
Tämä kokonaisuus käsitti seuraavat kolme maalausta:

I am more than a waitress, 2020, öljyväri kankaalle, 140 cm x 110 cm

Let's go Arthur, but no romance for me, 2020, öljyväri kankaalle, 150 cm x 110 cm

Sexual awakening with E.C, 2020, öljyväri kankaalle, 140 cm x 110 cm

Kirjallisessa osuudessa pyrin avaamaan cosplay-, fanifiktio-, ja fanikulttuuria. Toiveenani on selventää itselleni ja lukijalle, miten edellä mainitut voivat olla kiinnostavia tutkittavia maalauksen keinoin. Avaan myös opiskeluaikaani, millä tavalla se on ollut haastavaa, ja miten olen viime vuosina löytänyt selvyttä siitä millainen tekijä minä todellisuudessa olen.

Käsikirjoittaja/näyttelijä/kuvataiteilija?

Opiskelu aika Kuvataideakatemiassa on ollut vaihtelevissa määrin ahdistavaa ja suuressa määrin sirpaleista. Asiasta puhuminen on hankalaa, kirjoittamista varjostaa häpeä ja pelko lisäkysymyksistä saa hikipisaran valumaan paidan alla. Koen merkitykselliseksi aiheen avaamisen, koska se liittyy maisterinäyttelyni tekemiseen, ja kysymyksiin valmistumisen jälkeisestä elämästä.

Ahdistukseni alkoi jo ensimmäisellä vuosikurssilla, kun huomasin, ettei maalaaminen ehkä ole ainoa asia mitä haluan tehdä. Minun oli vaikea keskittyä yksinäisessä työssä, olen luontaisesti enemmän ryhmätyöskentelijä. Aloitin teatteriharrastuksen Ylioppilasteatterilla jo ensimmäisenä vuotena KuvA:lla ja uskalsin hakea tosissani näyttelijäntyön opintoihin lopulta vuonna 2016 (jolloin olin ollut melkein kaksi vuotta pois Kuvalta). Vuoteen 2016 en ollut saanut aikaiseksi edes kandidaatin tutkintoa Kuvataideakatemiasta ja ajattelin, että olen uskomaton luuseri. Nyt päätin suorittaa kaksi kandidaattia samalla kertaa: näyttelijäntaiteen ja kuvataiteen kandin.

Aikataulullisesti idea oli silkkaa hulluutta, mutta onnistui. Pystyin valmistumaan kandidiksi KuvA:lta vasta, kun opiskelin toista alaa samaan aikaan.

Vuonna 2019 näyttelijäksi valmistumisen jälkeen päätin hoitaa opinnot Kuvalla loppuun, mutta palaamiseen liittyi kiusallinen ja nihkeä mörkö. Pelkäsin tulla takaisin, koska en tuntenut enää ketään, ja pelkäsin kysymyksiä kuten; *haluatko olla kuvataiteilija vai näyttelijä? Eikö sinusta ole naiivia ajatella, että voi olla montaa asiaa yhtä aikaa? Miten yhdistät nämä toisiinsa? Tai: mitä yhteistä näissä kaikissa on?* En myöskään uskaltanut kertoa juuri kenellekään, että Yle oli juuri ostanut minulta myös tv-käsikirjoituksen, eli olin nyt myös käsikirjoittaja. Rehellisesti sanottuna, minulla ei ole edelleenkään täydentäviä vastauksia pelkäämiini kysymyksiin, mutta haluan koittaa avata tätä vyyhtiä sen verran kuin se nyt on mahdollista.

En siis missään vaiheessa ole suunnitellut työskenteleväni ja opiskelevani näin monen eri median kanssa. Niin on kuitenkin huomaamattani käynyt. Tilanne tietysti herättää uteliaisuutta ja kysymyksiä. Mitä siis aion? Tämän hetken toiveeni on, ettei minun tarvitse yhdistää, tai löytää mitään punaista lankaa näiden kolmen eri tekijyyden välillä. Esimerkki: Olisi masentavaa käsitellä samoja teemoja kaikilla medioilla, tai tehdä *kuvataidetta, näyttelijäntyötä ja käsikirjoittamista*

yhdistäviä multiperformansseja jossain parkkihallin nurkassa, viidelle katsojalle. Olen nauttinut suunnattomasti, kun olen esimerkiksi näytellyt kaupunginteatterilla, eikä minun ole lavalla ollessani tarvinnut ajatella mitään muuta kuin omaa tonttiani: vuorosanoja ja kontaktia vastaanäyttelijään. Tai, kun nyt kirjoitan Ylelle toista uutta tv-sarjaa, en mieti visuaalisuutta tai näyttelijäntyötä. Yhtä lailla nautin työhuoneellani siitä, kun maalaan, enkä mieti muuta kuin maalaamista.

Huomasin kuitenkin jo KuvA:n alkuaikoina, että jos kävi ilmi se, että teen myös muita asioita, luokahuoneeseen laskeutui nihkeä tai vähättelevä ilmapiiri. Minulle sanottiin; *jos teet kaikkea sinusta ei tule hyvä missään*, tai *sinun on jossain vaiheessa pakko valita, niin se vaan menee*. Tai sitten maalaamistani ei enää otettu tosissaan ja olin muiden silmissä vahingossa kouluun päässyt 19-vuotias. On hyvin todennäköistä, ettei minusta tule *hyvää* kaikessa, mutta onko se sinällään tavoittelemisen arvoinen tilanne; siis olla hyvä kaikessa? On kuitenkin käynyt niin, että minä olen oikein hyvä käsikirjoittaja ja minä olen oikein hyvä näyttelijä. Olen myös ihan ok hyvä maalari. Se, että tulenko maalaamaan ammatikseni, on tällä hetkellä suuri kysymysmerkki. Minä kyllä maalaan joka viikko työhuoneellani, mutta minulla ei ole aikaa hakea näyttelyaikoja tai apurahoja kuvataiteilijana. On kuitenkin täysin mahdollista, että jossain vaiheessa elämäni kyllästyn teatterien lämpiöiden länkytykseen ja Fazer-kekseihin, tai kirjoitan niin paskan tv-sarjan, etten enää saa töitä kuin maikkarilta uuden viihdemusiikki-impro-pläjäyksen kirjoittajana. Tai sitten innostun maalaamisesta niin paljon, että en halua enää mitään muuta kuin sitä. Mutta nyt en todellakaan tiedä. Maailman tilanne on niin sekava, että on ihan kivaa tehdä montaa asiaa yhtä aikaa ja kasata palkkansa monesta purosta. Tämä sopii minulle.

Palaaminen Kuvalle maisteriopintojen pariin oli aivan kauheaa. Häpesin itseäni jo senkin takia, etten tuntenut enää ketään. Olin aloittaessani juuri täyttänyt 20-vuotta, ja nyt olen 28. Kun syksyllä palasin takaisin Kuvalle, huomasin, että monia ihania asioita oli tapahtunut poissa ollessani (vai olinko minä muuttunut?). Ilmapiiri oli pitkälti erilainen kuin sieltä lähtiessäni. En kuullut yhdessäkään seminaarissa vähättelyä, vaan kannustavaa keskustelua puolin ja toisin. Olen kohdannut paljon enemmän lempeyttä ja ymmärrystä suhteessa aikaisempaan, ja olen ujoudestani huolimatta uskaltanut kertoa enemmän kaikesta siitä mitä teen simultaanisesti. Olen syvästi kiitollinen monelle opiskelijalle, opettajalle, ja seminaariohjaajalleni Päivi Takalalle. Tästä

positiivisesta ilmapiiristä kumpusi halu miettiä, olisiko sittenkin jotain, mikä minua seuraa ja kiinnostaa mediasta riippumatta. Ja olihan siellä: cosplay ja fan-fiction.

Fan-fiction eli fanifiktio

Fanifiktiossa on kyse uusien tarinoiden kirjoittamisesta jo olemassa olevista tarinoista. Tarinat voivat olla jatko-osia, sivutarinoita, tai jo olemassa olevien hahmojen ja heidän ympäristönsä käyttämistä täysin uudelleen kirjoitetussa tarinassa. Lähtökohdat fanifiktioille tulevat populaarikulttuurista, kuten esimerkiksi tv-sarjoista, kirjallisuudesta, sarjakuvista ja elokuvista.

Fanifiktiota voi kirjoittaa monella eri tavalla. Netissä on esimerkiksi sivustoja ja alustoja, joihin kirjoittajat voivat jakaa omia kirjoituksiaan muiden luettavaksi tai muiden muokattavaksi. Yksi omien teiniaikojeni suosituimmista alustoista oli nettisivusto nimeltä Finfanfun.fi.

Miksi kirjoittaa fanifiktiota? Lähtökohta voi olla esimerkiksi turhautuminen jonkun hahmon kuolemaan alkuperäisessä tarinassa, tai toive joidenkin hahmojen toisenlaisesta suhteesta. Esimerkiksi Red Dead Redemption 2 -videopelissä esiintyy hetero-oletettu Arthur Morgan niminen päähenkilö, joka kuolee tuberkuloosiin pelin loppuvaiheilla. Voisinkin siis kirjoittaa uuden, vaihtoehtoisen tarinan, jossa Arthur ei kuole, koska paranee taudistaan ja rakastuukin pelissä esiintyvään hahmoon (jonka kanssa alkuperäisessä tarinassa Arthurilla ei ole romanttista suhdetta), esimerkiksi John Marstoniin.

Muistan lapsuudenystäväni kirjoittaneen fanifiktiota Harry Potter -kirjasarjan hahmoista. Näissä tarinoissa finfanfun-sivustolla teini-ikäinen ystäväni päästi valloilleen omat seksuaaliset fantasiansa hahmoja ja tarinoita yömyöhään kirjoittaen. Fanifiktion kirjoittaminen voikin siis olla omien fantasioiden tutkimista ja jakamista. Ja se voi olla kontrollin ottamista niistä totutuista tarinoista, joita meille aina kerrotaan.

Mistä fanifiktio on saanut alkunsa?

Väitöskirjatutkija Helena Mäntyniemi toteaa Moreenimedian artikkelissa, että ”nykyään lähinnä internet-ilmionä tunnettu fanifiktio on itseasiassa paljon vanhempaa perua.”¹ ja että ”termiä eri tavoin tulkitsevat ajoittavat sen synnyn jopa antiikin aikaan, toiset taas 20-luvun fanilehtiin.

– Nykyajan fanifiktio voisi sanoa olevan lähtöisin 60–70-luvulta, jolloin esimerkiksi homorepresentaatiot fanifiktiossa tulivat valtavirtaan.”¹

Sytyke vaihtoehtotarinoille voi syntyä tarpeesta unelmoida mahdollisia maailmoja jo olemassa olevien rinnalle. Kun ”tosielämä” ei ole tyydyttävää ja ideaalia, niin harvoin ovat myöskään populaarikulttuurissa esiintyvät tarinat. En esimerkiksi muista teinijaksoitani -00 tai -10 luvun alusta juurikaan tarinoita, joissa seksuaalivähemmistön edustaja saa ”onnellisen loppunsa”.

Cosplay

Cosplay tarkoittaa manga-, peli-, anime- tai muiksi fiktiivisiksi hahmoiksi pukeutumista. Cosplay on lähtöisin japanilaisesta populaarikulttuurista ja on myös joissain tapauksissa yhteyksissä larppaukseen.

Larppaus on peli, jonka osallistujat ovat etukäteen suunnitelleet itselleen hahmon; tämän luonteen, arvomaailman, elämänhistorian yms. Hahmoilla ei ole etukäteen suunniteltuja vuorosanoja, vaan pelaaja valitsee itse mitä hänen hahmonsa kulloisessakin tilanteessa sanoisi. Usein on kuitenkin ennalta määritelty alkutilanne ja pelin alettua maailma ja hahmot alkavat elää omaa elämäänsä.

Cosplay on larppaamisen rinnalla kulkeva harrastus, jossa sen harrastajat pukeutuvat esimerkiksi manga-, anime-, sarjakuva-, elokuva- tai peli hahmoiksi.

Ensimmäinen *julkinen* cosplay-kokemukseni tapahtui vuonna 2018 jonottaessani sisään Messukeskuksessa järjestettävään Ropecon -tapahtumaan. Tätä tunnelmaa ja tilannetta kuvasin myös Kuvan Kevät -katalogitekstissäni.

¹ Harju, Eli, 28.10.2020. Fanitus ei lopu, kun tarina loppuu – yhteisöllisyys ja luovuus kannattelevat fandomia. Moreenimedia. <https://moreenimedia.uta.fi/2020/10/28/fanitus-ei-lopu-kun-tarina-loppuu-yhteisollisyys-ja-luovuus-kannattelevat-fandomia/>

Olen sisällä Messukeskuksessa. On 29.7.2018. Päälläni on mustasta tekohöyhenkankaasta ja hikisestä lukioaikana ostetusta korsetista ommeltu yläosa. Selässä kulkee pisara, ja kuumottaa ihan sairaasti, olenko liian inessä vai liian vähän inessä. Jonossa takanani on Dark Soulsin nuija äijä ja edelläni sadomaso-jakson Rick ja Morty. Tekis mieli laittaa insta-päivitys #ropecon2018, #yenneferofvengerberg, #yenneferofvengerbergcosplay tai vaan #mullaonehkäkivaa. MUTTA mitä äiti siihen sanoo? / en helvetti uskalla! / paluuta ei ole.

Olin toki tehnyt cosplay-asuja jo teininä, mutten ollut uskaltanut liikkua cossissa julkisella paikalla tai julkisessa tapahtumassa. Teiniaikoina otimme ystäväni kanssa kuvia itsestämme asuissa ja lavastetussa ympäristössä, muttemme koskaan uskaltaneet julkaista niitä esimerkiksi Irc-galleriassa, tai Facebookissa.

Yhdistävä tekijä

On melko ilmeistä, että cossaus (eli cosplay) ja fanifiktio sisältävät elementtejä kaikista harjoittamistani taidemuodoista ('taidemuotojen harjoittaminen' kuulostaa minusta masentavalta, mutta käytän käsitettä nyt paremman puutteessa). Molemmissa yhdistyy kirjoittaminen, hahmon luominen ja visuaalisuus. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että nyt kun löysin jotain missä yhdistän eri medioita, cossauksesta ja fanficin kirjoittamisesta tulisi uusi elämäntapani. Se olisi hirveää. Halusin kuitenkin tutkia itseäni ja olemustani luodessani cossi-hahmoa. Huomasin, että olin jo vuoden ajan pitänyt Instagramissa cosplay-taideprojektia, jossa olin luonut itselleni hahmoja pohjautuen jo olemassa oleviin mytologioihin ja populaarikulttuurissa esiintyviin maailmoihin. Olin rakentanut itselleni asun, meikin ja ympäristön. Tämän jälkeen olin ottanut itsestäni kuvia, tai mikäli kuvaustila oli ollut julkinen tai haasteellinen (esimerkiksi metron liukuportaat), olin pyytännyt tuttua henkilöä kuvaamaan itseäni ohjeideni avulla. Tämän jälkeen olin jakanut valitsemani kuvan Instagram -tililläni. Käytin hashtagiä saavuttaakseni itselleni tuntemattomien ihmisten mielenkiinnon, mutta en juurikaan avannut kuvateksteissä sitä, mistä oli kyse. Halusin seurata

tuntemieni ja tuntemattomien ihmisten reaktioita Instagram-postauksiini, joissa esiinnyin täydessä cosplayssa.

Kiinnostuin tästä prosessista, siis siitä mitä tapahtuu ennen kuvan julkaisemista. Ja ideaksi Kuvan Kevääseen syntyi ajatus triptyykistä, jossa esiinnyn minä, fanityttö -cosplayer.

Kokonaisuuden suunnitteleminen

Kuvan Kevättä varten maalasini ensin yhden isomman koemaalauksen, jolla koitin testata, mitä tämän teeman valitseminen herättää. En oikeastaan miettinyt sen syvällisemmin aihetta pidemmälle tai edes unelmoinut siitä, mitä triptyykki voisi sisältää. Ainoa mitä aloittaessani tiesin, olivat tulevien maalausten koot; kolme n.150 cm x 120 cm kokoista öljyvärimaalauksia. Jossain vaiheessa keväällä aloin myös haaveilla kutsuvani avajaisiin cosplayereitä, joko aloittelevia tai jo kauemmin harrastaneita. Ajatuksenani oli järjestää pieni cosplay -picnic; tuoda siis tilaan picnic -viltti ja pyytää jokaista cossaajaa valmistamaan sellaista picnicruokaa, jota hahmon maailmassa syötäisiin. Tarkoitus oli kutsua avajaisvieraita viltille keskustelemaan cossaajien kanssa, ja tarkoituksenani oli itsellenikin osallistua picnicille cossissa. Väliin tuli kuitenkin koronavirus ja ideasta oli luovuttava jo alkuvaiheessa, siirtyihän koko Kuvan Kevät keväältä syksylle.

En suunnittele maalauksiani pitkälle. Piirtelen toki luonnoksia ja usein minulla on mielessäni jotain alueita tai muotoja, joita haluaisin täyttää. Sommittelen suoraan kankaalle sen mitä haluan kuvata. En oikein osaa ajatella luonnoksista sen enempää. Valitsen maalata sen, mikä näyttää kivalta. En ole mitenkään älyllinen maalari, enkä myöskään osaa keskittyä teoreettiseen tai pitkälle suunniteltuun tekemiseen. Haluaisin kuitenkin olla enemmän perillä maalauksen teorioista ja olen koittanut maisterivuosina ottaa mahdollisimman paljon teoriakursseja oppiakseni lisää. Minulle on kuitenkin luonnollisempaa seurata impulssejani ja katsoa toteutuuko ajatus lopulta kankaalla. Useimmiten moni maalauksiin suunnittelemani elementti muuttuu tai katoaa. Tämän tyylinen, ikään kuin improvisoiden tekeminen ei tietenkään ole ongelmaton; hyvin usein huomaan kankaalle piirtäessäni, että ideani ei onnistukaan tässä mittakaavassa ja joudun aloittamaan alusta.

Kun siis aloin maalata koemaalausta, mielessäni liikkui seuraavaa: Twilight -kirjasarja, Edward Cullenin kimmeltävä naama, muistikirja johon teininä keräsin havaintoja *mahdollisista vampyyreistä Tampereella*, kirjat, joita Bella Swanin piti lukea kouluun, ja ostamani halvat muoviset vampyyrihampaat, jotka eivät koskaan pysyneet suussa.

Maalauksesta tuli melko kömpelö ja hirveä, etenkin hahmon mittasuhteista. Mutta ainakin sain vihiä siitä mitä voisin tehdä kolmessa maalauksessa Kuvan Kevät- näyttelyyn.

Olen kiinnostunut maalarina japanilaista edo-kauden puupiirtäjistä, kuten Utagawa Kunisadasta (1786- 1865). Erityisesti olen viehtynyt hänen ja Hiroshige Utagawan yhteisteoksesta *Garden in snow* (1854). *Garden in Snow* on puupiirrostekniikalla toteutettu triptyykki, jonka hahmoista vastasi Kunisada ja maisemasta/taustasta Hiroshige. Triptyykissä on kohtaaminen japanilaisesta kirjallisesta teoksesta *The Tale of Genji* (kirjoittanut Murasaki Shikibu 1000-luvulla). Triptyykissä prinssi Genji ja Lady Asagao seuraavat miten kolme nuorta tyttöä viimeistelevät lumista jänisveistosta kuun valaisemassa puutarhassa.

Nautin teosta katsellessani, kuinka näen ensin vain värialueet ennen kokonaisuuden ja yksityiskohtien esiintuloa. Sitten alan hahmottaa yksityiskohtia, kuten tyttöjen käyttämät välineet jäniksen viimeistelyssä: mahdollinen sake- kulho ja puutarhatyökalu. Huomaan kahden tytön innostuksen ja näen, kuinka kolmas puhaltelee lämpöä kylmeneville sormilleen.

Kaikki kolme osaa triptyykissä voisivat olla myös itsenäisiä teoksia. En tiedä ovatko ne tarkoitettu itsenäisiksi teoksiksi, mutta itse näen niissä mahdollisuuden myös erilliseen katsomiseen.

Teoksen tarina avautuu minulle eri tavoin riippuen siitä, mistä suunnasta alan sitä lukea; vasemmalta oikealle, oikealta vasemmalle, vai keskeltä oikealle ja vasemmalle.

Värien käyttö on uskomatonta ja niiden yhdistelmät yllättäviä ja tyydyttäviä. Värikenttiä hallitsevat ääriviivat, eivätkä värit ”kontaminoidu” keskenään.

Kaikki tämä vie minut nykypäivän animeen ja omiin maalauksiini. Pidän puhtaista väreistä, ja hennoista ääriviivoista. Ja olen jossain määrin obsessoitunut väriyhdistelmien täydellisyyden tavoittelusta. Olen viehtynyt löytämään yhdistelmiä, jotka samaan aikaan tuovat sekä harmonian, että ovat odottamattomia. Tällaisia yhdistelmiä olen löytänyt näyttelyn jälkeen mm. kirjasta

Dictionary of Color Combinations. Kirja perustuu japanilaisen Sanzo Wadan (1883- 1963) kuusiosaiseen teokseen 1930-luvulta. Wada oli taiteilija, opettaja ja kimonosuunnittelija. Teoksessa on rinnastettu 348 väriyhdistelmää ja vaikka se ei varsinaisesti tarjoa ”vastauksia”, se tuo innoitusta ja rohkaisua kokeilla ja uudistaa omaa värikarttaa. En ole varsinaisesti käyttänyt mitään ”ehdotettua” väriyhdistelmää, mutta olen innostunut väreistä, joita en ole aikaisemmin ajatellut.

Toinen minulle tärkeä taiteilija on japanilainen animaatio-ohjaaja Hayao Miyazaki (s. 1941). Hänen puhuttelevissa, syvässä ja kauniissa animaatioissaan on uskomatonta värien ”täydellistä” yhdistelemistä ja maisemien sekä hahmojen muuttumista joksikin itseään isommiksi organismeiksi. Pidän siitä, miten hahmot ovat kaksiulotteisia kolmiulotteisesti kuvatus maiseman keskellä. Usein luonto taustalla kuvataan kolmiulotteisesti, mutta hahmot, eläimet ja liikkuvat asiat ovat kaksiulotteisia. Miyazakin animaatiot ovat suurelta osin tai kokonaan käsipiirrettyjä yhä tänäkin päivänä. Minusta on upeaa, että hän osallistuu elokuvan jokaisen vaiheen tekoon itse, musiikista animointiin. Lapsena haaveeni oli päästä animaattoriksi Studio Ghiblille ja oppia kuvaamaan luontoa ja säätilojen vaihteluita yhtä maagisesti, kuin Miyazaki.

Saatan työhuoneellani katsella miten Studio Ghibli on toteuttanut esimerkiksi piirroselokuviansa taustoja; maisemia ja taivaita. Ihailen puhtaita värejä, jotka kenttinä luovat uskomattomia yhdistelmiä. En ole vielä päässyt yli kohtauksesta, joka tapahtuu Naapurini Totoro -elokuvassa (1988); lentävän Totoron alapuolella levittyvä maisema on kauttaaltaan sininen, mutta eri sinisten sijoittelu ja niiden yhdessä muodostama kenttä on uskomaton.

Toteutus

Kuvan Kevät- näyttelyä varten halusin kokeilla käyttää itseäni mallinani ja kuvantaa sitä tunnelmaa, minkä koen, kun suunnittelen cosplay-hahmoa. Hahmoiksi valikoituivat Bella Swan Twilight -kirjasarjasta, Sadie Adler Red Dead Redemption 2 -videopelistä, ja Sookie Stackhouse True Blood -televisiosarjasta.

Twilight, eli suomeksi Houkutus, ilmestyi 2005 ollessani yläasteella. Kirjailija Stephenie Meyer kuvaa kirjassaan Bella Swanin ja vampyyri Edward Cullenin suhteen kehittymistä Forksin pikkukaupungissa. Nykyään kirja ja siitä kuvatut elokuvat ovat vahvasti meemiäntyneitä ja esimerkiksi Bellaa pidetään jokseenkin kyseenalaisena ”roolimallina”. Tätä erittelee Essi Korpi Pro Gradu -tutkielmassaan seuraavasti:

”Yleinen huoli kirjojen ja elokuvien ilmestymisen ja suosion aikaan oli niiden vaikutus nuoriin lukijoihinsa: omaksuvatko lukijat saagasta esimerkiksi ajatuksen, että todellisen rakkauden vuoksi on oltava valmis satuttamaan itseään ja sietämään mitä vain, tai käsityksiä naisen paikasta vaimon ja äidin rooleissa (Silver 2010, 122; Jameson & Dane 2014, 244)? Lisäksi Edwardia on tulkittu muun muassa psykopaattina (Merskin 2011) ja nuoria tyttöjä saalistavana vanhana miehenä (Butler 2013), ja kiinnitetty ylipäänsä paljon huomiota teoksen 4 konservatiivisiin arvoihin ja naisen asemaan niiden keskellä (ks. esim. Budruweit 2016; Ryan 2015)”.²

Kirjasarjaa voi eittämättä pitää antifeministisenä ja olen monelta osin samaa mieltä. Mutta helposti tämän katsonnan alle jää paljon hedelmällistä ja mielenkiintoista maaperää. Kiinnostuin Bellan hahmon ja Twilight - ilmiön ympärillä edelleenkin leijailevasta fanikulttuurista, sekä omasta fanituskokemuksestani yläasteelta. Halusin yrittää maalata kokemukseni muotokuvaperinteestä elementtejä lainaten.

Maalasin itseni peilejä apuna käyttäen, kun taas muun ympäristön (kuten huoneeni Puu-Vallilassa sinä kesänä, ikkunasta näkyvän maiseman eli kuvitteellisen Forksin metsän, ja elementit

² Korpi Essi, 2019. *Onko ruumiilla rajoja?* Pro Gradu -tutkielma, Tampereen yliopisto: 3-4



ympärilläni) poimin muististani ja kuvitelmistani. Sen sijaan hahmo, eli minä, ei ole maalauksessa yläasteikäinen, vaan minä nyt.

Sijoitin maalauksen huoneeseen Bellan hahmoon ja yläastekokemukseeni liittyviä esineitä. Jotta voisin avata tilaan sijoitettuja elementtejä ja esineitä paremmin, koitan kuvata fanittamistani seuraavalla esimerkillä: olin yläasteella niin huumautunut Twilightista, että ostin itselleni Kicksistä hajuveden, joka lupasi tuoksua Bella Swanilta. Kirjasarjassa juurikin tämä Bellan haju on Edwardille niin houkutteleva, että hänen on vaikea hillitä itseään tämän seurassa. Suihkuttelin hajuvettä itseäni aina lähtiessäni kävelylle Kaupin metsään, koska uskoin sen houkuttelevan vampyyreitä. Halusin siis niin kiihkeästi kohdata oikean vampyyrin ja kokea huumautavan ensirakkauden *pedon* kanssa, että uskoin *Immortal* -nimisen tuotteen olevan ratkaisu ongelmiini (minulla on kyseinen hajuvesi edelleen vessan kaapissa).

Niinpä sijoitin muotokuvan huoneeseen kirjoja, joita Bella lukee, pieniä tarroja, joissa on BDSM³-kulttuurista tunnettuja esineitä, Twilight -kirjan suomenkielisen painoksen kansikuvaa (vuodelta 2005) mukailevat lakanat, ruskeat piilolinssit (Bellalla on ruskeat silmät), ja esimerkiksi muoviset vampyyrihampaat.

Pidän pienistä elementeistä, jotka avautuvat maalauksen katsojalle, jos hän on itsekin perehtynyt aiheeseen. Maalausta voi toki katsoa kaiken tämän ulkopuolelta ja niinhän moni väistämättä tekeekin. Tämä vaikuttaa olennaisesti maalauksen lukemiseen ja olisikin mielenkiintoista kuulla miten nämä kolme näyttelyyn tekemääni maalausta avautuvat henkilöille, joilla ei ole mitään kosketusta aiheeseen.

³ BDSM on eräänlainen kattotermi, jonka alle lukeutuu monenlaisia seksuaalisuuden ilmentämistapoja. Monet ihmiset nauttivat seksissä erilaisista tuntemuksista ja aistiärsykkeistä kuten kivusta. Erilaiset valtaan liittyvät roolit tuottavat joillekin myös seksuaalista mielihyvää. (Lähde: Sexpo, 9.6.2019. <https://sexpo.fi/kootusti-tietoa/bdsm/>, (23.3.2021))



Toiseen työhön (*Let's go Arthur, but no romance for me*) kuvasin itseni jo melkein valmiissa Sadie Adler cosplayssä. Sadie Adler on hahmo, joka esiintyy Red Dead Redemption 2- nimisessä videopelissä vuodelta 2018. Videopelissä liikutaan lainsuojattomien jengissä villin lännen viimeisellä vuosisadalla (pelin tapahtumat sijoittuvat pääosin vuoteen 1899). Rakastin pelissä Sadie Adlerin roolia. Yksi syy hahmosta pitämiseen oli, ettei *strong female leadin* (eli Sadien) ja *male leadin* (Arthurin) välillä tapahtunut mitään intiimiä tai romanttista. Se on harvinaista videopelimaailmassa. Tämä on sinällään raikas asetelma, mutta en siltikään kokenut Sadien hahmoa ongelmattomana. Tuntui, että hänet oli asetettu peliin, jotta voitaisiin ruokkia feministien nälkää ja että ollakseen *strong female lead*, naisen pitää olla kuin mies. Kun nainen käyttää miesten vaatteita, ampuu ja tappelee, niin hän on *strong female lead*. On surullista, etteivät pelitalot ole vielä niin pitkällä intersektionaalisessa feminismissä, että vahvuutta voitaisiin kuvata myös muin tavoin. Naisen ei tarvitse olla kuin mies, ollakseen vahva naishahmo. Joka tapauksessa halusin kuvata itseni Sadie -cossissa ottamassa yhteyttä Arthur Morganiin (pelin päähenkilöön) ja tämän kuolleeseen hevoseen Ouija -laudan avulla ⁴. Tilanteessa siis ikään kuin haaveilin Arthurista Sadien hahmossa, mutta en seksuaalisesti, vaan platonisesti. Olisin siis halunnut kirjoittaa fanfictionin siitä, miten Arthur ei kuollutkaan, vaan saisin Sadienä ikuisesti pitää hänet ystävänäni.

Kolmannessa työssä (*I am more than a waitress*) cossaan täysin valmiissa Sookie Stackhouse hahmossa. Sookie on tuttu hahmo vuonna 2008 alkaneesta True Blood -tv-sarjasta.

Vampyyrimyytti liitetään usein goottilaiseen traditioon, jossa keskeistä on dualistinen ajatus vampyyreistä ja ihmisistä: ultimaattinen pahuus ja vanhuus kohtaa viattoman nuoruuden. Tässä traditiossa viatonta nuoruutta usein esittää neitseellinen tyttö. Samaa asetelmaa käyttää hyväkseen myös True Bloodin ensimmäinen tuotantokausi. Sookie on 25-vuotias neitsyt, joka ei koe olevansa normaali ikäisensä Bon Tempsin pikkukaupungissa. Hän pystyy kuulemaan muiden ihmisten ajatukset, eikä tästä syystä kykene intiimeihin suhteisiin. Sookie kohtaa vampyyri Billin, jonka muutos on tapahtunut keskellä Amerikan sisällissotaa ja hän on näin ollen teknisesti yli 173-vuotias. Vain Billin seurassa Sookie pystyy olemaan oma itsensä, sillä hän ei pysty kuulemaan Billin ajatuksia.

⁴ Ouija lauta on spritismissä käytetty väline, jonka avulla kysytään kysymyksiä kuolleilta. Red Dead Redemption 2 pelissä Arthur Morgan ja tämän hevonen kuolevat pelin loppuosuudessa.

Olin teini sarjan alkaessa ja uppouduin sarjan maailmaan uskomattomalla intohimolla. Fantasioin milloin ihanan vanhasta Billistä ja milloin Adidas -takkisesta Eric -vampyyristä. Olisin halunnut blondit hiukset, niin kuin Sookiella. Liimasin sinitarrakönteillä True Blood -julisteita sänkyni yläpuolelle ja olisin halunnut osallistua larppiin, jossa voisin esittää Sookieta ja parhaassa tapauksessa kohdata *oikean vampyyrin*, mielellään itseäni paljon vanhemman.

Vuonna 2021 tarkasteltuna sarjassa on paljon kyseenalaista materiaalia lähtien siitä, että *kaikkien* täytyy koko ajan suojella Sookieta. Mutta jälleen kerran, en ollut niin kiinnostunut tästä teemasta, vaan omasta kokemuksestani. *Millaista olisi cossata Sookieta nyt? Miksi olin niin innoissani Sookiesta ja True Bloodista teini-ikäisenä?*

Maalasin siis itseni poseeraamassa Sookie -cossissa; Sookien tarjoilijan työvaatteet, hiekansävyinen blondi peruukki, Sookien meikit ja tunnuksenomainen poninhäntä. Sijoitin maalaukseni hahmon eli minut, kuten muissakin töissä, omaan huoneeseeni. Mutta kuten kahdessa muussakin maalauksessa, halusin maalata ikkunasta näkyvän maiseman sellaisena, kuin se unelmissani olisi: Bon Tempsin suoalueena. Lisäsin myös käteeni puhelimen, jossa näkyy pätkä minun ja Billin kuvitteellista messenger -keskustelua. Taustalle maalasin PlayStation 4 -konsolin, koska halusin sen keskustelevan *Let's go Arthur*-työn kanssa (jonka hahmo perustuu videopeliin).

Kaiken kaikkiaan halusin kaikissa kolmessa työssä kunnioittaa sitä fanityttöä, joka minussa elää edelleen vahvasti. Vaikka olen vuosien mittaan fanittanut hahmoja, joissa itsessään on paljon ongelmallisia elementtejä, halusin nostaa esille juurikin fanittamisen ilmiönä.

Raisa Omaheimo kommentoi mielestäni hyvin Ylen artikkelissaan tyttöyttä ja naisviha - keskustelua. Olemme täysin eri sukupolvea (minä olen elänyt lapsuuttani 00-luvulla, ja teini-ikäni 00-10-luvuilla), mutta silti koen, että Omaheimo ymmärtää kolumnissaan liikuttavan hyvin tunteitani.

”Suurin osa asioista, jotka ovat teinitytöille tärkeitä, ovat maailman mielestä tyhmiä ja turhia, jopa naurettavia: Twilight ja K-pop, TikTokin tanssihaasteet, kymmenen sentin korkkarit arkikenkinä, höpöttely ja hihittely, kavereiden jatkuva kaulailu,

ilmastolakeroon osallistuminen tai keppihevosilla ratsastaminen – väärin fanitettu, väärin tykätty, väärin tehty.”⁵

”Haastan katsomaan teinityttöjä uusin silmin. Mitä kaikkea vahvaa, voimakasta, uutta ja upeaa he saavat aikaan tälläkin hetkellä. Voisimmeko me aikuiset löytää katseeseemme tuomitsemisen ja väheksymisen sijaan lisää empatiaa ja kunnioitusta?”⁵

Halusin antaa sille arvoa, että minusta löytyy tällainen puoli, *siis fanityttö*, ja tutkia tätä maalauksen keinoin. Maalaus välineenä oli sinänsä luonteva ratkaisu, koska maalaamalla voin ilmentää myös sellaisia asioita, joita en voi tehdä esimerkiksi Instagram -postauksessa. Minulla ei ole rahaa hankkia kaikkia haluamiani cossiasuja, eikä minulla ole photoshop skilssejä. Lisäksi jo pelkkä maalaaminen välineenä, ainakin omalla kohdallani, tuottaa sellaisiakin asioita, mitä en osaa ennalta suunnitella. Tämä hallitsemattomuus liittyy jo välineeseen itseensä; en hallitse maalia tai pensseliä virtuoosimaisesti. En myöskään maalatessani kontrolloi kaikkea, suunnitelmat saattavat siis muuttua kesken maalaamisen. Esimerkki: Yhtäkkiä tuntuukin, että haluan käyttää sittenkin jotain toista väriä, tai haluankin maalata tämän kyseisen pinnan niin, että se koskettaa jotain tekstuuriltaan toisenlaista pintaa (ja tulenkin maalanneeksi kasvin, jota en ole suunnitellut). Näin ollen sattuma on eri tavalla mukana, kuin esimerkiksi yhdellä kolmesta Instagram -tilistäni (@gretelrapunzel), jossa on kuvia minusta eri cosplay asuissa.⁶

Ylipäättään maalaamisessa tapahtuva sattumanvaraisuus on kiinnostava ilmiö itsessään. Voiko maalaamista koskaan täysin kontrolloida ja millaista jälkeä täysin kontrolloitu maalaaminen tuottaa? Sattumanvaraisuus näkyy myös näyttelijäntyössä. Rakastan improvisaatiota, eli improa, ja olin siinä kouluaikoina aina hyvä. Tarvitsen samanlaista happea myös maalatessani ja tästä syystä luonnokseni ovat aina todella epämääräisiä, enkä esimerkiksi luonnostele myöskään kaikkea valmiiksi kankaalle. Tässä on myös varjopuolensa, välillä suunnittelemattomuus aiheuttaa kaaosta

⁵ Omaheimo Raisa, 6.8.2020. *Sisäistetty naisviha saa meidät inhoamaan asioita, joita teinitytöt rakastavat*, kolumni, <https://yle.fi/uutiset/3-11458716>

⁶ Kuvat olen ottanut joko itse, tai pyytänyt tuttuani kuvaamaan ne ohjeideni mukaan. Itse ottamiani kuvia ei ole photoshopattu.

ja maalaus saattaa mennä tukkoon. Saatan esimerkiksi huomata maalanneeni liian paljon elementtejä, tai että edellisenä päivänä maalamani kasvi onkin jonkun muun elementin tiellä.



Ripustus ja näyttely

Paikkani Kuvan Keväessä muutettiin viime hetkellä ja tämä tietenkin sai minut jännittämään. Alun perin minut oli suunniteltu sijoitettavaksi Exhibition Laboratoryn A puolen alakertaan isolle seinälle. Muutos tapahtui, kun toisen opiskelijan työt eivät mahtuneetkaan paikalleen. Näin ollen siirryin Ex Labin B puolelle yläkertaan ja minua pelotti mahdollinen tilanpuute. Vieressäni oli Kaija Hinkulan installaatio ja teostemme väliin jäin 30-40 cm. Työt eivät erilaisuudestaan huolimatta varsinaisesti auttaneet toisiaan, mutta sellaista se on, ajattelin. En viitsinyt jäädä miettimään asiaa turhan pitkään ja aloin ratkaista omia ongelmiani. En nimittäin ollut varma, miten asetella kolme maalausta rinnakkain. Kaikissa maalauksissa katseen suunta on eri, ja lisäksi *Let's go Arthur*-työ on kahta muuta 10 cm korkeampi. Olin ajatellut sen alun perin eri seinälle muiden kanssa (olin toivonut nurkkapaikkaa) ja siitä syystä kokoero suhteessa kahteen muuhun maalaukseen. Lisäksi en ripustusvaiheessa enää pitänyt kyseisestä työstä ja tuntui ahdistavalta sijoittaa se esimerkiksi keskelle. Apua sain kuitenkin kanssaopiskelijoilta, poikaystävältäni Joel Slottelta ja kuraattori Sakari Tervolta. En ollut kandinäyttelyä lukuunottamatta koskaan tehnyt ripustusta, joten olin aivan pihalla. Oli siis suuri ilo saada neuvoja ja ehdotuksia.

Päädymme Sakari Tervon kanssa siihen ratkaisuun, että voisi olla kiinnostavinta käyttää katseiden suuntia hyväkseen niin, että ne "sulkisivat" minun maalaukseni ja näin erottaisivat ne Kaijan töistä. Tässä järjestyksessä vasemman puoleisimman hahmon kasvot suuntaavat siis oikealle, keskimmäisen suoraan kohti katsojaa ja oikeanpuoleisimman vasemmalle. Valoihin tai muuhunkaan en voinut vaikuttaa. En siis saanut omia spotteja, vaan valaisuna toimi yleisvalo ja töiden yläpuolella sijainneet loisteputket. En varsinaisesti pitänyt B-puolen valaistuksesta, mutta sellaista se on: aina ei saa kaikkea.

Näyttelyn valvonta oli myös oma kokemuksensa. Oli kiinnostavaa huomata miten oletetut milleniaalit ja z-sukupolven edustajat ⁷ jäivät samoin tein maalausteni ääreen, kun taas monet muut kävelivät pikaisesti vilkaisten ohi. Moni jäi kikattelemaan tunnistettuaan esimerkiksi Merlotte's -baarin logon ja alkoi muistella järjettömiä juonenkäänteitä ja hautausmaan

⁷ Yleisesti Milleniaaleiksi lasketaan vuosina 1981-1997 syntyneet, ja Z-sukupolveen vuosina 1998-2010 syntyneet henkilöt.

seksikohtausta True Bloodissa. Tai tunnistaessaan *Sexual awakening with E.C.*-maalauksessa lakanoiden symbolit, hihkuivat ”*siis meidän on pakko kattoo maratonina Twilightit, muistan kui niin halusin Jacobin mun poikaystäväks!*”

Vakoilinkin kävijöitä hävyttömästi ja selasin Instassa heidän huomioitaan maalauksistani. Oli myös kiinnostavaa kuulla niiden henkilöiden kommentteja, jotka eivät tunteneet ilmiötä millään tavalla. Olisin kovasti halunnut kuulla lisää siitä, miten maalaukset luetaan ”ilmiön ulkopuolelta”. Muutamia keskusteluja heräsin. Sain kuulla väreistä, tai huomautuksia siitä, että he tunnistivat, kuka maalauksessa esiintyy (minä) ja että maalaukset olivat söpöjä. Esimerkiksi Edit media kirjoitti seuraavaa maalauksistani:

”Ehkä osassa teoksia panin merkille niiden vahvan yhteyden tunnistettaviin elämänpiireihin. Tällaisia olivat esimerkiksi **Reetta Koskisen**, **Sakari Vinkon** ja jo mainitun Maaria Jokimiehen maalaukset sekä vaikkapa **Maisa Majakan** keramiikkatyöt. Jotenkin tunnusomaista niille on tiukasti nykyaikaan sijoittuvat symbolit: bändipaidat, puistossa hengailu, asuntojen viherkasvit, kännykät ja niin edelleen. Minua tämä suunta jotenkin kiehtoo. Siinä on jonkinlaista haltuunoton tuntua, en vain ole varma, että mistä. Ehkä vain tästä kaikesta.”⁸

⁸ Seiskan pojat (Petteri Enhroth ja Matti Tuomela), 26.10.2020. *Kuvan Kevät 2020*, Editmedia, <https://editmedia.fi/kuvan-kevat-2020/>



Ajatuksia nyt

Pidän kahdesta Kuvan Kevään työstäni edelleen, mutta *Let's go Arthur, but no romance for me*, jonka maalasin ensimmäisenä, on mielestäni kömpelö ja siinä on liikaa kaikkea. En myöskään ole tyytyväinen sen värimaailmaan. Ongelman ydin kyseisessä työssä on ehkä se, että käytin siihen aivan liikaa aikaa. Olen puolen vuoden aikana opetellut maalaamaan nopeammin ja rennommin. Eli en hinkuta tai säädä niin kauan kuin aiemmin, vaan maalaan yhdellä kerralla hahmon tai taustat. Jos aiemmin käytin kyseisen kokoiseen maalaukseen monta kuukautta, niin nyt siihen menee muutama viikko. Maalaan työhuoneellani myös pienikokoisia töitä isompien rinnalla. Periaatteeni on, että käytän niihin aikaa korkeintaan pari tuntia. Niissä tunnustelen jälkiä ja eleitä, sekä värejä, jotka minua tällä hetkellä kiinnostavat.

Olen myös miettinyt sukupolvikokemusta ja sitä miten työni aukeavat niille, jotka eivät tunnista tiettyjä ilmiötä. Väistämättä teokseni jättävät osan katsojista jossain määrin ulkopuolelle. Välillä pelkään; onko tämä ongelma? En tiedä, ei se minua haittaa. On myös paljon töitä, jotka jättävät minut ulkopuolelle. En tunne syvällisesti taideteoriota, vaikka muistankin jotain koulun kursseilta. En myöskään ole niin kiinnostunut yksittäisestä teoriasta, että jaksaisin lukea kirjan, jotta voisin ymmärtää jotain tiettyä teosta. Vaikka en itse ole teoriapohjaisesta taiteesta kiinnostunut, arvostan suuresti heitä jotka ovat. Sama pätee valintaani käsitellä tiettyihin ilmiöihin liittyviä kokonaisuuksia omissa maalauksissani. Ei kaikkea tarvitse ymmärtää, jotta kokemus teoksen äärellä olisi ”oikea”. Kokemus täysin teoriaan pohjautuvan työn äärellä on aivan yhtä validi ja aito, tuli se sitten aiheeseen vihkiytyneen tai siitä täysin tietämättömän suusta. Samoin haluan ajatella cosplay- ja fanikulttuurin ulkopuolelta tulevan henkilön kokemuksesta omien maalauksieni äärellä.

Fanikulttuuri ja cossaaminen yhdistävät monia itseään ”ulkopuolisiksi” kokevia ihmisiä. Olin itse ulkopuolinen ja koulukiusattu peruskoulussa ja siksi hakeuduin mielikuvitusmaailmoihin, joista sain lohtua. Häpesin teininä (ja edelleen kaksikymppisenä) tätä puoltani. En uskaltanut tutkia sitä, näyttäytyä täydessä cosplay-asussa ulkomaailmassa tai esitellä fanficcejäni kellekään. Nyt olen kuitenkin tullut ulos kaapista; olen fanityttö ja haluan jatkaa aiheen tutkimista. Miksen siis maalaisi omasta todellisuudestani välittämättä siitä, jätänkö minä nyt mahdollisesti joitakin ulkopuolelle? Tietenkään tarkoitusperäni ei ole siirtää ulkopuolisuuden kokemusta eteenpäin. Mutta haluan

maalata rehellisesti siitä maailmasta minkä minä tunnen ja esitellä sen sisältämät rikkaudet vilpittömänä *kutsuna*.

Oletkin siis sydämellisesti tervetullut fanityttöjen maailmaan!

Lähtöluettelo

Harju, Eli, 28.10.2020. Fanitus ei lopu, kun tarina loppuu – yhteisöllisyys ja luovuus kannattelevat fandomia. Moreenimedia. <https://moreenimedia.uta.fi/2020/10/28/fanitus-ei-lopu-kun-tarina-loppuu-yhteisollisyys-ja-luovuus-kannattelevat-fandomia/>

Korpi Essi, 2019. *Onko ruumiilla rajoja?* Pro Gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto: 3-4.

Sexpo, 9.6.2019. Kootusti tietoa, <https://sexpo.fi/kootusti-tietoa/bdsm/>, (23.3.2021)

Omaheimo Raisa, 6.8.2020. *Sisäistetty naisviha saa meidät inhoamaan asioita, joita teinitytöt rakastavat*, kolumni, <https://yle.fi/uutiset/3-11458716>

Seiskan pojat (Petteri Enhroth ja Matti Tuomela), 26.10.2020. *Kuvan Kevät 2020*, Editmedia, <https://editmedia.fi/kuvan-kevat-2020/>



reetta_koskinen



40 vk 1 tykkäys Vastaa



katrinegvedel 🥰🥰



40 vk 1 tykkäys Vastaa

— Näytä vastaukset (1)



gurunma Precious princess 💕🥰!



40 vk 2 tykkäystä Vastaa

— Näytä vastaukset (1)



adonis.howard Beautiful with a Disney flair to it. I could see you being the next Disney star.



40 vk 1 tykkäys Vastaa

— Näytä vastaukset (1)



vilhelmneto ja 120 muuta tykkäävät

21. HELMIKUUTA

Lisää kommentti...

Julkaise