

Opinnäytetyö (AMK)
Kuvataiteilija
2020

CLOSER
TO
POETRY

JANI LÄMMINMÄKI

NEO-PAIVISMI & INTERNETIN
KUVA-ALUSTAT UUDEN AJAN
MAHDOLLISTAJINA

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

JANI LAMMINMÄKI

NEO-NAIVISMI & INTERNETIN KUVA-ALUSTAT UUDEN AJAN MAHDOLLISTAJINA

Kirjallinen opinnäytetyöni käsittelee internetin mahdollistamia uusia esitysalustoja ja neonaivismin käsitettä. Tekstin tyyliiltään pohdiskeleva. Teksti on havaintojen esittämistä ja täten toteemista.

Aloituksessa puhutaan siitä, miten internet ja sosiaaliset alustat ovat syntyneet ja mitä ne ovat tänä päivänä. Luku pohtii internetin mahdollisuuksia demokraattisena paikkana luoda uusia taideilmiöitä. Luku koostuu lähteiden tarkastelusta ja omakohtaisesta kommentoinnista.

Tämän jälkeen käsittelen neo-naivismin käsitettä, josta ei ole yksiselitteistä ja yhteisesti jaettua vastausta. Esitän tässä opinnäytetyössä yhden määritelmän neo-naivismin käsitteestä. Luku koostuu muutamasta erillisestä kappaleesta intertekstuaalisuus, hyvä huono maku ja camp.

Tekstin lopulla tiivistän edellä esitetyt pohdinnat. Loppusummauksena voidaan todeta, että Internet on demokratisoinut taidemaailmaa ja luonut uusia ilmiöitä

Tekstin rakenne on paikoittain hyvinkin fragmentaarinen ja pohtiva. Opinnäytetyö on kuva hetkestä ja ajasta. En näe sen olevan yleispätevä, se on tämän hetken muotokuva. Internet on nopeuttanut ilmiöiden syntymistä ja kuolemista.

ASIASANAT:

Naivismi, internet, camp, intertekstuaalisuus, alakulttuurit, demokratia, Tumblr

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

FINE ARTS

2020 | 36 PAGES

JANI LAMMINMÄKI

NEO-NAIVISM & THE INTERNET

This thesis converts on how the Internet has made a new platform to show art. Another half of the thesis is covering neo-naivism as a term. The text style is speculative and more an observation than a statement.

In the beginning the text speculates how social media has been born and how it has been evolving. The first chapter considers the Internet as a democratic place to build new art phenomena. Later it consists of examining sources and the writer's personal comments and opinions.

After this, the text looks up what neo-naivism as a term might mean. It seems not to have an unequivocal response. The second chapter put together theories that can be connected to neo-naivism.

In the ending part, a summary is made of all the material which has been used in this thesis. In summary it agrees that the Internet is making the art world more democratic and creates new phenomena. Neo-naivism as a term is fickle but if we see it through all chapters it might turn something sincere.

The structure of the thesis is thoughtful and partly fragmentary. This form seemed like the best solution in the process. This thesis is a portrait of a moment in time. It is not meant to be universal. The Internet is speeding up the progress of respawning phenomena.

KEYWORDS:

The Internet, naivism, camp, intertextuality, underground culture, democracy, Tumblr

SISÄLTÖ

1. Johdanto
 2. Digitaalinen vastakulttuuri
 - 2.1 Valkoisesta kuutiosta internetin demokraattisiin kuva-alustoihin
 - 2.2 Alakulttuurit
 - 2.3 Kollektiivit
 - 2.4 Liiskattu populaarikuvasto ja taiteen tasot
 3. Neo-naivismi
 - 3.1 Mitä termillä tarkoitetaan
 - 3.2 Formaatti
 - 3.3 Intertekstuaalisuus
 - 3.4 Hyvä huono maku
 - 3.41 Tiedostettu
 - 3.42 Tiedostomaton
 - 3.5 Camp
 4. Lopetus
- Lähteet

KUVAT

- KUVA 1. David Shrigley: Painter, 2015
KUVA 2. American Movie: Ruutukaappaus elokuvasta, 1999
KUVA 3. Thomas Burkhalter: Seapunk Collage, 2011
KUVA 4. Macintosh Plus: Floral Shoppe -levynkansi, 2011
KUVA 5. Stefan Marx: Nimetön, 2018
KUVA 6. Jaakko Pallasvuo: Ruutu Pallasvuon verkkosarjakuvasta, 2019
KUVA 7. Juli Majer: Nimetön, 2018
KUVA 8. Misaki Kawai: Nimetön, 2011
KUVA 9. Kaley Flowers: Nimetön, 2016
KUVA 10. Richie Culver: Nimetön, 2019
KUVA 11. Richie Culver: Kuvankaappauksia Instagram tarinasta, 2019
KUVA 12. There Was An Attempt Star -meemi, 2019
KUVA 13. Auto_christ: Nimetön, 2019
-

I. Johdanto

Kirjallinen opinnäytetyöni käsittelee neo-naivismia, camp-genreä ja hyvää huonoa makua. Opinnäytetyöni käsittelee siis taidemaailman marginaali-ilmioita. Neo-naivismi on mahdollisesti syntynyt vastareaktiona tuotetulle ja monesti vakavaksi mielletylle kuvastolle. Nykyisellä ubiikkiaikakaudella jokainen on tuottaja ja katsoja. Teknisesti hyvälaatuisen tekemiseen liitetään monia arvolatauksia. Sellaisia voivat olla vaikkapa historia, raha ja valta.

Tarkastelen myös internetin vaikutusta taidekentän valtarakenteiden muuttajana. Nykypäivän kuvapalveluista kuten esimerkiksi Instagramista ja Tumblrista on tullut tunnustettuja ja valideja esityspaikkoja perinteisten taidegallerioiden ohella. Kuva-alustoilla teokset ovat esillä ja saatavilla katsojille paljon aiempaa demokraattisemmin. Valkoisesta kuutiosta internetin demokraattisiin kuva-alustoihin -luvussa pohdin taiteen paikkasidonnaisuutta ja saavutettavuutta.

Opinnäytetyöni koostuu myös neo-naivismi käsitteen kartoittamisesta. Käsitteestä ei ole olemassa vielä paljoakaan materiaalia, joten liikun havainnoissani intuitiivisesti ja aika ajoin pohtivasti. Tekstin ohkeen olen valinnut muutamia taiteilijoita, joiden koen edustavan kyseistä käsitettä.

Tekstin pääasiallisena tarkoituksena on hahmottaa nimeämättömän ilmiön reunoja ja rakentaa fragmenteista käsityksiä. Lähdemateriaalina olen käyttänyt nykytaidetta käsitteleviä esseitä sekä internetartikkeleja. Teksti sisältää myös kuvamateriaalia, jonka tarkoitus on visualisoida käsitteitä. Niistä esimerkkeinä Kaley Flowers ja Jaakko Pallasvuo. Viimeisissä kappaleissa pohdin, miksi huonon teknisen laadun, taikka sisällön tavoittelemisen voisi olla kiinnostavaa.

Koen opinnäytetyöni olevan siis fragmentaarista pohdintaa, josta voi ehkä vetää jonkinlaisen punaisen langan tai sitten ei. Saatanhan ajatella kirjallista opinnäytettäni aivan täydellisen kauhun vallassa vuoden tai kuukauden päästä. Näen myös opinnäytetyöni olevan keskustelua valitsemieni lähteideni kanssa. Linaan, siteeraan ja kommentoin kokonaisuuteen valikoituneita tekstejä.

2. Digitaalinen vastakulttuuri

2.1 Valkoisesta kuutiosta internetin demokraattisiin kuva-alustoihin



Kuva 1. David Shrigley: Painter, 2015.¹

"Taide on herkkä varhaisvaroitin, joka pystyy kertomaan vanhalle kulttuurille, minne se on menossa".² – Marshall McLuhan

Valkoisen kuution historia galleriatilana juontaa juurensa vuoteen 1883, jolloin ensimmäisen kerran näyttelyssä teokset ripustettiin valkoista seinää vasten. Aiemmin taiteen esittämistiloissa seinä maalattiin, ja välillä prameaksikin mielletyt kehykset reunustivat teoksia. Ahtaan salonkiripustuksen tilalle saapui moderni ilmava esillepano. Ripustuksen ajatuksena oli kaikesti, että valkoiseksi maalattu seinä poistaisi kehysten tarpeen teoksia esittäessä. Seinästä itsessään tulisi teoksen kehys. Tämä aikansa mullistava esitystapa konventioitui ja vakiinnutti paikkansa taidemaailman eri esitystiloissa.³ Vuonna 1976 Brian O'Doherty kritisoi valkoista kuutiota modernina obsessiona. Valkoinen kuutio valmiiksi annettuna esitystapana on herättänyt kysymyksiä taidemaailman eri toimijoiden keskuudessa.⁴

Itse näen nuorena taidekentällä toimijana galleriatilan merkityksen taiteessa häilyvänä. Monet nuoret kaltaiseni tekijät ovat kasvaneet internetin aikakaudella ja tottuneet täten nopeaan, helposti saavutettavaan sisältöön. Saavutettavuuden lisäksi heräävät kysymykset taiteen elitistisyydestä, rahasta ja galleriatiloista. Suomessa asuvana taitelijana ilmaisia taidegallerioita on kohtalaisen vähän. Gallerioiden korkeat vuokrahinnat rajaavat osaa

¹ Shrigley 2015.

² McLuhan 1964.

³ White cube 2019.

⁴ White cube 2019.

taiteilijoista saamasta tämän kanavan kautta teoksiaan näkyville. Vastapallona tälle ajattelulle on heitetty se fakta, että Suomessa taiteilijoille myöntävät apurahoja erilaiset säätiöt, ja täten näillä voidaan kustantaa näyttely. Kentillä toimii kuitenkin paljon tekijöitä, jotka eivät tule saamaan apurahaa ja herääkin kysymys siitä millä koko lysti kustannetaan.

Digitalisaatio on luonut erilaisia kuvapalveluita, kuva-alustoja ja yhteisöjä. Taiteilijat ovat monesti tarttuneet uusiin formaatteihin ja mediumeihin. Charlie Geren digitaalisen vastakulttuurin esseessä⁵ on lainaus Marshall McLuhanilta, joka on todennut, että ”taide on herkkä varhaisvaroitin, joka pystyy kertomaan vanhalle kulttuurille, minne se on menossa”⁶. En itse tosin löytänyt kyseistä siteerattua lainausta McLuhanin lähdeteoksesta.

Tumblr-blogipalvelu näki päivänvalon vuonna 2007, jolloin palvelu avattiin käyttäjille. Tämä blogipalvelu on osittain mullistanut muiden internetin palveluiden ohella sen, miten kulutamme ja katsomme kuvia. Palvelussa kuvavirtaa tarkastellaan itse valitulla kokoelmalla blogeja, jotka palvelun muut käyttäjät ovat luoneet.

Jokainen tumblrkäyttäjä koostaa bloginsa sisällön itse valitsemastaan sisällöstä, joka voi olla hänen itse tuottamansa taikka muilta käyttäjiltä jaettua. Sisältö voi koostua mistä vain tekstistä audiovisuaaliseen sisältöön. Täten jokainen käyttäjä toimii oman bloginsa kuraattorina ja muodostaa koostetuilla valinnoillaan esteettisen käsitekokonaisuuden.

Palvelua voidaan käyttää vierailemalla muiden käyttäjien blogeissa taikka selaamalla etusivuna toimivaa kuvavirtaa, johon on koottu seurattujen blogien sisältö. Palvelua voitaisiinkin luonnehtia milleniaaliksi runsaudensarveksi. Taiteilijat ovat tarttuneet alustaan aiemmin sen ilmaisuvapauden takia. Ilmaisuvapauden rajoittamiseksi blogipalvelu Tumblr ilmoitti vuonna 2018 sensuroivansa käyttöliittymästään kaiken aikuissisällön.⁷ Sivuilta on muutoksen jälkeen poistettu paljon teoksia ja valokuvia, jotka ovat sisältäneet alastomuutta, mutta ovat kumminkin toimineet taidekontekstissa. Tämä on monille taiteilijoille sääli, sillä alustaa voidaan pitää eri medioiden esittäjille ratkaisuna, jossa sisältöä voidaan jakaa mahdollisesti hyvinkin laajalle yleisölle. Uskon kentällä nykyään toimivan taiteilijoita, jotka ovat saneet laajaa tunnustusta ilman klassista taidekoulutusta ja gallerianäyttelyitä. Juurin tämän kaltaisilla tapauksilla tarkoitan internetin demokraattisia kuva-alustoja. Tekijä on ja toimii kentällä ilman perinteistä formaalia taidekoulutusta.

” Tumblrissa on noin 177 miljoonaa blogia ja yli 80,9 miljardia postausta. Sivustolla käydään noin 13 miljardia kertaa kuukaudessa ja käyttäjät tekevät noin 40 miljoonaa postausta päivittäin.”⁸

⁵ Gere 2002, 111.

⁶ McLuhan 1964.

⁷ Liao 2018.

⁸ Tumblr 2019.

Palvelun kuvavirrassa eri aikakaudet ja tyylit menevät sekaisin ja niitä linkitetään uusiin konteksteihin, joten nykytaiteessa on aivan luonnollista noukkia ties mistä elementtejä ja rakentaa uusia merkityskollaaseja niistä. Kaikki on kaikille saatavilla ja ajanjaksot liiskaantuvat.

Myöhemmin kehitetty toinen taiteilijoiden ja eri medioiden kanssa tekemisissä olevien tahojen suosima kuvapalvelu on Instagram. Alusta avattiin vuonna 2010, ja se on ensimmäisten vuosiansa jälkeen saavuttanut samanlaista suosiota kuin edellä mainittu Tumblr.

Aikaa jossa elämme, on luonnehdittu ubiikiksi. Tällä termillä tarkoitetaan kaikkea tietotekniikka ja langattomia verkkoja, joiden ympäröiminä elämme ja jotka toimivat huomaamattomasti. Ubiikin aikakauden voidaan katsoa alkaneen sen jälkeen, kun langattomat verkkoyhteydet yleistyivät ja erilaiset laitteet oli mahdollista viedä kotoa, tai työpaikoilta eri tiloihin.⁹ Ennen internet oli paikka huoneen nurkassa, putkinäyttö, keskusyksikkö ja modeemi. Se oli paikka, jossa oltiin. Nykypäivän nopeat verkkoyhteydet, halpuus ja erilaiset kannettavat laitteet ovat mahdollistaneet tämän kehitykset. Kehityksen ja lukuisien käänteiden kautta ovat syntyneet palvelut, jotka mahdollistavat nykypäivänä kuluttamamme kuvavirrat. Nykypäivän taiteilijalle voi jopa heittää oleellisen kysymyksen pohdittavaksi: näyttääkö teokseni hyvältä feedissä.

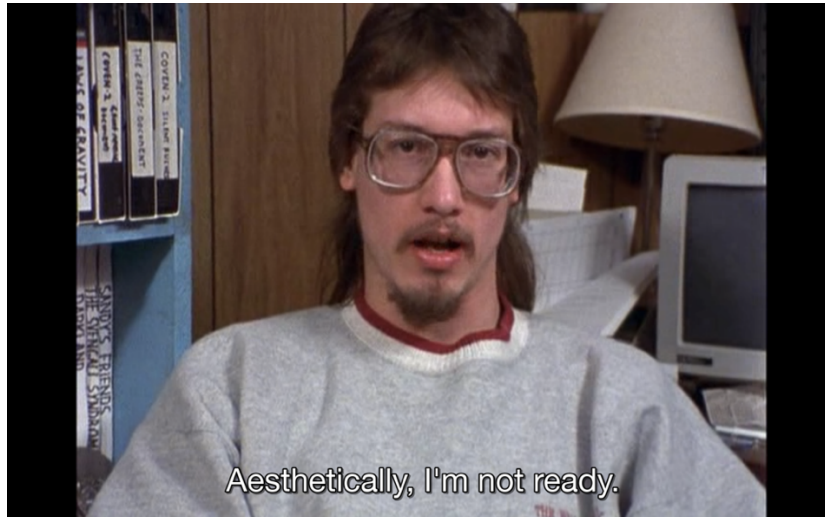
Olen mielikuva, eli olen. Olen kehollinen tekijä paikassa ja mielikuva ajassa. Avatar kehyksissä. Ajanjakso, jolloin olemassaolo lähti laajenemaan. Taide ei ollutkaan enää asia, jota tehtiin kankaisiin. Se oli asia, joka jaettiin.

2.2 Alakulttuurit

*”Alakulttuuri on jonkin ryhmän oma, pääkulttuurista poikkeava kulttuuri. Alakulttuuri muodostuu joukosta ihmisiä, joilla on tunnusomaisia piirteitä, tapoja ja aatteita, jotka erottavat heidät muista laajemman yhteisön tai makrokulttuurin jäsenistä. Makrokulttuuri voi olla esimerkiksi valtio tai kaupunki. Heitä yhdistää usein jokin yksittäinen tietty asia, kuten musiikki, vaatetus tai muu kiinnostuksen kohde. Alakulttuuri on kulttuurin sisällä oleva kulttuuri”.*¹⁰

⁹ Ubiikki oppiminen 2013.

¹⁰ Alakulttuuri 2017.



Kuva 2. Chris Smith: American Movie, 1999.¹¹ Ruutukaappaus elokuvasta. Kyseinen kuva tiivistää tuntemuksia taiteilijana toimimisesta.

Tässä luvussa tarkastelen sitä, miten alakulttuurien kautta taidemaailmaan voi syntyä uusia käsitteitä ja kollektiivisia liikkeitä. Teksti pohtii myös sitä, miten mikro- ja makrokulttuurit kommunikoivat keskenään ja lainailevat edestakaisin elementtejä toisiltaan. Onko alakulttuuri aina turvallinen lämminhenkinen kokeileva yhteisö? Vai voiko sen sisäiseen logiikkaan kuulua myös muita arvolatauksia, joiden seurauksena yhteisöstä voi kehkeytyä pahimmillaan dogmaattinen kultti, joka velvoittaa kurinalalaista sitoutumista sen arvoihin.

Tarkastelen muutaman esimerkin kautta mikromakro-ilmioitä. Tässä osassa pohdin, miten ilmiöt syntyvät ja miten katsoja voi osallistua ilmiöön tuottamalla kuvamassaa. Katsojuus ja toimijuus on demokraattisempaa kuin koskaan.

Se voi olla niinkin yksinkertaista kuin kuvan lataaminen palveluun. Laitteista on tullut aiempaa halvempia verraten menneisiin vuosikymmeneihin ja täten saavutettavampia suurelle massalle. Laitteiden integroidut sovellukset on laadittu monesti mahdollisimman käyttäjäystävälliseksi, joten kuvien ja äänen tuottaminen on avautunut monille ympäri maailmaa. Sinun ei välttämättä tarvitse sijoittaa tekniikkaan, tai omistaa taidetarvikkeita. Taidemaailma on luonut kollektiiveja, samoin internet sen sosiaalisen aspektin yleistettyä.

¹¹ Smith 1999.



Kuva 3. Thomas Burkhalter: Seapunk Collage, 2011. ¹³

Digikollaasissa yhdistyvät 90-luvun tietokonegrafiikkaa, huumori ja mainoskuvastot.

“Freshmen arrive on campus with their own taste in everything from music to clothes, food, and electronic equipment. Consciously or not, they also have developed certain tastes in art.” ¹²– Laurie Fendrich

Internet-yhteisöjen luomat pienet liikkeet rakentavat audiovisuaalisia kokonaisuuksia. Vaikkapa tietynlaiseen musiikkiin yhdistetään tietynlainen kuvasto. Värit, objektit, aikakaudet. Tämä liikkeen luoma identiteetti otetaan osaksi omaa kokemusmaailmaa esimerkiksi käyttämällä itsetuotettuun sisältöön ilmiön viitekehysten luomia arvoja. Täten henkilö kertoo haluavansa edustaa näitä arvoja ja linkittää oman kokemusmaailmansa siihen. Ilmiöstä tulee osa identiteettiä.

Internet-ajalle on ominaista myös, että taiteilijasta tulee osa taiteen kiinnostavuutta. Tässä voidaan puhua ilmiöstä, jossa taiteilijaidentiteetti ja taide kietoutuvat yhteen. Tästä on taidehistoriassa useampiakin esimerkkejä esimerkiksi: *Pablo Picasso*, *Frida Kahlo*, *Francis Bacon*. Taiteilijasta tulee brändi ja osa sitä kokemusta, miten näemme hänen taiteensa. Nykypäivän Suomesta esimerkkinä voidaan pitää *Teemu Keisterin* ukkelihahmoa.

Teoksen esitysalusta ja konteksti saattavat helpostikin vaihdella. Monesti tekijät saattavat olla monialaisia, eli tehdä vaikkapa gallerianäyttelyitä, tekstiilituotteita ja sosiaalisista mediaa varten aivan omanlaistaan räätälöityä sisältöä. Tällainen toiminta on nykyaikana vahvasti rikkomassa vanhaa kaavaa, jonka mukaan taiteilijan pitäisi tai olisi suotavaa keskittyä vain yhteen mediumiin.

Tutkittaessa teoksien tyylien alkuperää, voi olla vaikea hahmottaa keiden vaikutuksesta liike on alun perin syntynyt, koska uuden median blogimaailmassa liikkeet ja sisältö syntyvät jonkinlaisen yhteistyön tuloksena. Käsite muodostuu muutamien henkilöiden oivalluksista yhdistää tietynlaisia palasia keskenään. *How seapunk went from meme to mainstream* -videossa ¹⁴ valotetaan mielestäni hyvin prosessi, jolla nykypäivän liikkeet syntyvät ja muokkautuvat. Esimerkissä internetissä toiminut mediataiteilija käyttää tietynlaisia esteettisiä palasia ja luonnehtii vitsillä omaa tekemistään *seapunk*-termillä. Seapunk-elementteihin kuuluu vanhoista mainoskuvastoista ongittuja elementtejä kuten palmuja,

¹² Fendrich 2008.

¹³ Burkhalter 2011.

¹⁴ Vox 2016.

vettä, marmorina ja delfiinejä. Tekijän sanallistamisen jälkeen termin alle alkoi kertyä enemmänkin tekijöitä. Seapunk alkoi alakulttuurin vitsinä, mutta on vaikuttanut suurienkin populaarikulttuurissa tunnettujen henkilöiden tekemiseen. Näistä tunnetuimpina musiikkiartisti *Rihanna* ja *Azealia Banks*. Trendit ja liikkeet tulevat ja menevät nopeasti internetissä, jossa jokainen voi olla kokija ja tuottaja. Ilmiöille on ominaista yhteisöllisyys. Tekijät rakentavat kollektiivisesti visiota asiasta tuottamalla käsitteellisten termien alle omaa kuvastoaan ja lisäämällä tähän estetiiseen ilmiöön oman leimansa ja sisältönsä.

Tänä ironian kultakautena voidaan myös pohtia tekemisen vakavuutta. Monet liikkeet saattavat alkaa vitsistä tai memestä, mutta niiden näennäinen estetiikka ei välttämättä määritä sitä, etteikö sisällön tuottaja olisi ollut voinut olla vakavissaan. Yleensä termit saattavat ottaa aivan omanlaisen suuntansa, jota ei voida ennakoida alun jälkeen. Taide muotoutuu sen mukaan, kuka tuottaa ja mitä.

*"Edes taiteessa kellään ei pitäisi olla kaikkea valtaa. Vaikka taiteilija ei olekaan demokraattisesti valittu vallankäyttäjää, nojaa hänkin usein kanssaihmistensä luottamukseen. Suuria tekoja voi tehdä myös yhdessä toisten kanssa. Vastedes despoottinerot joutuvat kyhäämään mestariteoksensa ihan itsekseen."*¹⁵ – Teemu Laaksonen

Taidemaailman demokraattisuudesta on viime vuosina alettu keskustella oikein kunnolla. Kenelle taidekenttä kuuluu, ja ketkä tulevat siellä nähdyiksi? Taidekentän hierarkkisuus on puhutellut taiteilijoita ja taiteen parissa toimijoita. Onko taidemaailmalla odotuksia, minkälaista taidetta kuuluisi olla, ja ennen kaikkea, jos taiteen tuottaminen ja katsominen maksaa, niin eikö sekin ole jo poissulkevaa? Seuraava kysymys onkin, miten eri vähemmistöt ja rodullistetut ihmiset on huomioitu kentällä.

Taiteilijamyymä on jo murrettu useaan otteeseen eri näkökulmista. Myyttinen kuva taiteilijasta väentämässä yksin teoksiaan työhuoneella ja tehden galleriatilaan myyntinäyttelyitä kaipaa vielä hieman käsittelyä. Itse näen kollektiiveissa ja taiteilijavetoisissa gallerioissa mahdollisuuden rikastuttaa taidekenttää. Turussa ainakin *B-galleria* on keskustellut taiteen saavutettavuudesta.

Elämme valtarakenteiden sisällä. Teemu Laaksonen kirjoittaa Ylen internetsivuilla julkaistussa artikkelissaan, kuinka elokuvaohjaaja *Ingman Bergman* toimi häikäilemättömästi sellaisten ihmisten kanssa, joiden kanssa hän työskenteli elokuvia tehden. Tämän lisäksi saman tuomion saivat kokea hänen läheiset perheenjäsenensä. Esimerkkejä samankaltaisista valtaa käyttävistä "neroista" on taidehistoriassa enemmänkin. Mestari-myymän purkamiselle ja siihen kertyneiden arvolatausten tarkastelulle on tässä ajassa paikkansa. Valta on eri asia kuin ilmaisunvapaus.

¹⁵ Laaksonen 2018.

Klassisten valta-asemien rinnalle on noussut internetin ja sosiaalisen median myötä uudenlaista valtapääomaa. Ilmaisulla post-faktuaalinen viitataan aikaan, johon olemme siirtyneet. Termillä tarkoitetaan, että totuuksia voi olla hyvinkin monia ja faktojen valinnassa voi uskoa ja kannattaa mieleisiään asioita. Faktojen ei tarvitse olla edes valideja, kunhan ne toistetaan tarpeeksi monelle. Esimerkiksi julkkisten ajatukset ja mielipiteet saattavat kilpailla poliitikkojen mielipiteiden kanssa. Nykyaika on mahdollistanut ja suosii kuplautumista.

Tommi Laitinen kertoo Ylen uutisissa liike-elämän hylänneen kulttuurin, mutta kulttuuri ei ole hylännyt liike-elämää¹⁶. Liitän ainakin itse maksullisiin taidegallerioihin sellaisia arvolatauksia ja mittareita kuin raha. Rahaa ei voi syyttää itsessään pelkästään, kun puhutaan saavutettavuudesta. Kaikki galleriat eivät ole lähtökohtaisesti tarkoitettu muuhun kuin myyntiin. Ongelmaksi tässä asetelmassa tulee taiteelle ominainen kokeilevuus. Miten taide pärjää maailmassa, jossa arvo mitataan rahassa? Samaan aikaan voi hyvinkin alkaa tiiraila Kimmo Modigin julkaisemaa taiteilijan vuosikelloa.

¹⁶ Tolpo, Sormunen 2019.

2.3 KOLLEKTIIVIT

Bruce labruce vertaa Vicen vuonna 2015 julkaisemassa haastattelussa kahdeksankymmentäluvun zinejä nykypäivän blogitoimintaan¹⁷. Zinen sisältö ja estetiikka saattoi olla mitä vain, eikä pienlehden luomiselle ollut rajoitteita. Zine-kulttuurin uskotaan syntyvän ihmisten halusta jakaa anarkistista ja marginaalista tietoa sekä pyrkimyksistä kommunikoida muiden kanssa. Zinet syntyivät kaupallisuutta vastaan. Yleensä lehtiä printattiin pienillä kustannuksilla ja lehtiä levitettiin manuaalisesti viemällä niitä eri paikkoihin. Pienlehtien kautta syntyi samanlaisia kytköksiä kuin löytyy nykypäivän internetblogimaailmasta. *Riot Grrrl* on yksi tunnetuin esimerkki zine-kulttuurista.

*"Sosiaalista mediaa on kiitelty etenkin sen osuudesta Internetin demokratisoitumiseen samalla kun se on tuonut kokonaan uuden mahdollisuuden yksilöille tuoda esille itseään ja luoda uusia kontakteja ja ystävyyssuhteita. On todettu, että Internetin käyttäjät viettävätkin eniten aikaa juuri sosiaalisen median parissa. Sosiaalisen median tuomat edut ovat myös mahdollistaneet suosituimmille sisällöntuottajille tarvittavan maineen kertymisen, jonka kautta he ovat pystyneet jopa luomaan kokonaisia uria alalle, saaden siten siitä myös elantonsa pelkän jakamisen ilon sijaan."*¹⁸ – Heini-Tuulia Laakso

Erialaisten sosiaalisten medioiden alkuaikoina on voitu nähdä, kuinka useampia eri elementtejä on yhdistelty samaan palveluun. Käyttäjiä on huomioitu palvelussa entistä paremmin. Palveluissa käyttäjien itse luoma sisältö on alkanut nousta keskeiseen asemaan ja käyttäjävälistä kommunikaatiota korostettiin myös. Jakaminen oli keskeistä. 2000-luvun puolivälissä sosiaalinen media vakiinnutti paikkansa internetin käyttäjien syleilyssä. Käyttäjämäärät ja suosio lisääntyivät.

Edeltävän ajanjakson jälkeen voidaan myös nähdä sosiaalisten medioiden ja viihteen kytkennät. Verkkoviihteellä on ollut suosionsa, mutta sen yhdistäminen sosiaaliseen mediaan, joka toimi jo itsessään viihteenä, oli mullistuksellista. Ennen viihdettä, sosiaaliset mediat loivat jo kuitenkin viihdettä jakamalla. Näihin kuuluvat, esimerkiksi meemit.

Nykyajalle on ominaista intermediaalisuus. Eri medioissa huomioidaan internetin korostunut rooli. Tämä pätee sosiaalisiin aspekteihin, taiteeseen ja viihteseen. Intermediaalisuudella tarkoitetaan sitä, että media näkyy myös toisessa mediassa¹⁹. Fanikulttuuria pidetään yleensä kepeänä ja markkinataloutteen linkittyneenä ilmiönä, mutta itse näen fanittamisen hyvinkin rakentavana toimintana. Fanikulttuurin tuotokset ja sisältö voivat olla yllättäviä, sekä tekijää ja yhteisöä kehittäviä. Toiminnalla voi olla sosiaalisuutta lisääviä aspekteja, ja se voi toimia monelle turvallisena ja kannustavana paikkana toteuttaa itseään.

¹⁷ Tuite 2015.

¹⁸ Laakso 2014, 13.

¹⁹ Laakso 2014, 22.

Uskon taidemaailmassa olevan muutamia taiteilijoista, jotka ovat aloittaneet uransa fanimateriaalin työstämisellä, joka on johtanut kehitykseen, josta on ollut hyvä siirtyä taidemaailmaan. Itse voisin luonnehtia äärimmäistä kiinnostustani joitain taiteilijoita kohtaan jopa fanittamiseksi. Omalla kohdallani tällaiseen toimintaan liittyvät hehkuttaminen ja asioiden maaninen jakaminen.

2.4 Liiskattu populaarikuvasto ja taiteen tasot



Kuva 4. Macintosh Plus: Floral Shoppe -levynkansi, 2011.²⁰

Mietin internetiä nykypäivän mahdollistajana. Joku henkilö voi havaita jonkun jutun ja jakaa sen netissä eri foorumeilla ja kuva-alustoilla. Mikrokulttuureja ilmaantuu ja katoaa ennen kuin ne ehtivät kehittyä kokonaan. Internet on mahdollistanut sen että, eri käyttäjät tuovat ilmiöihin oman leimansa, joten ilmiöille on mahdollista luoda eri identiteettejä yhdistämällä oman näköistä sisältöä yhteen muiden tekemän materiaalin kanssa. Internet mahdollistaa tavoittamisen, mutta nykypäivänä demokraattisen internetin rajoittajiksi ovat saapuneet erilaiset algoritmit, jotka rajaavat sitä, minkälaista sisältöä katsojalle suositellaan palvelussa.

Väitän kuluttaneeni elämästä monia tunteja vain selaten Tumblria, yhteensä laskettuna kyseinen aika lähenee jo useita vuorokausia. Mielenkiintoisinta palvelussa on se, miten ja mitä se kertoo sen tekijän visuaalisesta käsitteestä ja mausta. Kuvamassat muodostavat erilaisia käsityksiä ja käsitteitä visuaalisuudesta. Esimerkiksi eri aikakausia ja taidetyyliisuuntia yhdistettynä populaarikuvastoon ja pornoon. Internetillä voi olla valtaa luoda uudenlaisia käytäntöjä, joihin ei välttämättä vaikuta valtavirran käsitykset. Myöhemmin kumminkin niistä voi kuitenkin tulla populaarikuvastoa samalla lailla kuin post-internetin hologrammipaletti, geometriset muodot ja antiikkipatsaat. Ilmiöstä tulee taidetta, muotia, musiikkia ja taas toisin päin. Kaikki elää hengittävässä liikkeessä, toinen muokkaa ja kommentoi toistaan.

Pohdin hieman taidemaailman fine art -käsitettä ja sen häilyvyyttä. Ominaispiirteitä fine art -käsitteelle saattaisi olla taidemaailman kanssa toimiminen ja käsitteellisyys.

²⁰ Xavier 2011.

Uskon erilaisissa kollektiiveissa olevan pelastus. Mestari-mytytti on kumoutumassa. Tai haluan uskoa siihen, ett4 ihmiset j4rjest4v4t asioita ja mainostavat tekij4it4, joista pit4v4t. Auttavat toinen toisiaan, eiv4tk4 mieti, ett4 uskaltavatko ilmoittaa kollegoilleen mahdollisista avoimista apurahoista. Jokainen sukupolvi synnytt44 liikehdint44, joka yleens4 on vastavoima vanhalle kulttuurille. T4m4 liike toistuu edestakaisin heilurimaisena kehityksen4.

Toivon ett4 tulevaisuudessa ihmiset yritt4v4t j4rjest4yty4 pieniin kollektiiveihin ja ty4skentelev4t niiden sis4ll4 omilla ehdoillaan ja toisiaan tukien. Taidekent4ll4 on niin paljon tekij4it4, joten en usko, ett4 myyntigalleriamailma sopii kaikille tai on tavoittelemisen arvoinen p44m44r4. Lis4ksi uudet mediat ovat mahdollistaneet aiempaa laajemmin n4kyvyytt4 henkil4ille, joille perinteinen media ei antaisi 44nt4.

”Esimerkiksi kaduilla, kodeissa ja ty4paikolla havaittavat teknologian ja toiminnan digitaaliset muodot on mahdollista hahmottaa er44nlaiseksi j44vuoren huipuksi: useat laaja-alaiset yhteiskunnalliset ja kulttuuriset muutosprosessit ovat v4hitt4in muuttaneet asenteita esimerkiksi kulttuurin hierarkioihin, matalan ja korkean kulttuurin v4liseen suhteeseen tai kulttuurin omistukseen ja tekijyyteen.”²¹

Digitaalisen mediakulttuurin yksi tunnusomainen tavoite on median luoman kuvaston ottaminen haltuun ja uudelleenkasittely. Sosiaalisten suhteiden luominen verkkomediassa voidaan n4hd4 sosiaalisuutta ja ymm4rryst4 kasvattavana tekij4n4. Eri verkkomedioissa anonymiteetti tai identiteetill4 leikittely voivat murtaa perinteis44 ennakkoluuloja. T4m4n aspektin alla voidaan tehd4 my4s ilkivaltaa, esimerkiksi kiusata verkossa. Kyseis44 olemisenmuotoja ei ehk4 pit4isi muodostaa vastapareiksi vaan n4hd4 ne rinnakkain kehittyvin4 muotoina. Teknologian ja erilaisten alustojen luomat uudet k4yt4nn4t ovatkin v4hitellen muuttamassa kulttuurimuotojen painopisteit4.

Kapitalistisessa yhteiskunnassa toimivana yksil4n4 voi v4lill4 unohtua olennaisia seikkoja taiteesta. Taide voi olla, mutta ei suoraan linkity markkinatalouteen. Taidetta voidaan tehd4 muistakin syist4 kuin taloudellista hy4ty4 tavoitellen. Taide voi tarkoittaa kulttuurista p44omaa. Taide voi olla ajattelua, mielihyv44 ja monia muita asioita. Taide ei v4ltt4m4tt4 tarkoita konkreettisten teoksien tekemist4, vaan voi my4s tarkoittaa prosessia itsess44n tekemisen p44m44r4n4. McLuhanin lent4v4 lausahdus ”V4line on viesti²²” voidaan edelleen n4hd4 ajankohtaisena ilmauksena.

²¹ M4yr4 2007, 203–204.

²² McLuhan 1964, 23.

3. Neo-naivismi

3.1 Mitä termillä tarkoitetaan

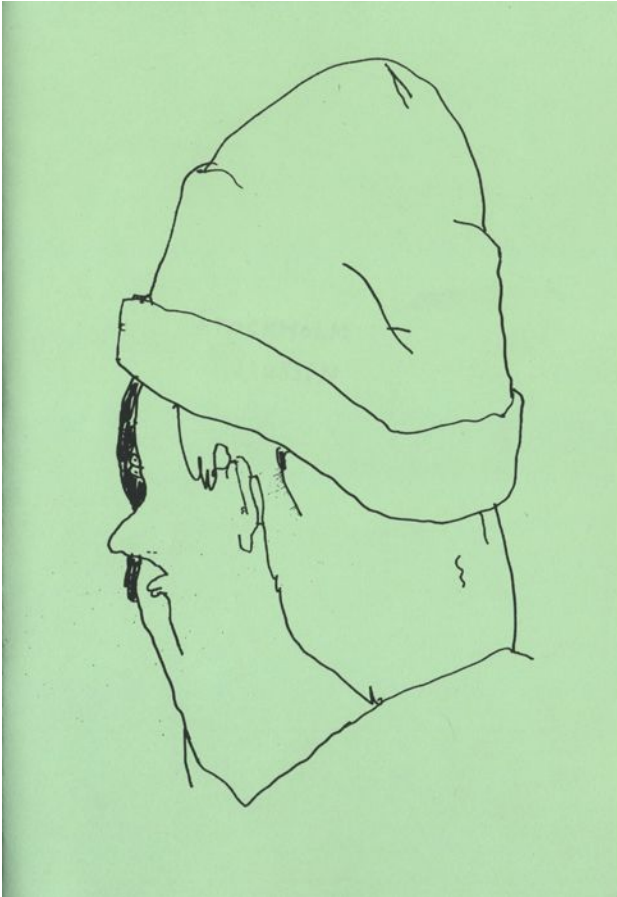
Neo-naivismi on häilyvä termi. Minä määrittelen neo-naivismin näin: termiä voidaan soveltaa moneen eri kuvataiteen alaan esim. videoon, keramiikkaan, piirroksen ja maalaukseen, joka omaa naivistisia piirteitä, kuten teknisesti kehnon toteutuksen, sarjakuvamaisuuden taikka kuva-aiheina saattavat toimivat aiheet, joita saatetaan pitää fine art -kontekstissa rahvaanomaisina. Teokset tavoittelevat usein vilpittömyyttä, ihmisyyttä. Huumori on myös oleellinen osa kuvaston rakennetta. Naivistisen taiteen historiassa aiheeksi ovat nousseet epäakateemiset aiheet, kuten kukkaset, fantasia-aiheet ja kissat. Neo-naivismille onkin luonnollista murtaa akateemisina pidettyjä aiheita ja lainata elementtejä populaarikulttuurista, taidehistoriasta ja marginaali-ilmioistä.

Tässä luvussa tarkastelen sitä, miten neo-naivismi on syntynyt mahdollisena eleenä liikaa tuotetulle tekniselle kuvastolle, josta katoaa ihmisuus. Kömpelö kädenjälki antaa teokselle ihmisyyttä ja näin luo katsojan välille ainakin tunneilmaisua. Samankaltaista tunneilmaisua voivat herättää vaikkapa lasten piirrokset. Miellän ainakin itse teknisen puhtaan jäljen liittyvän välillä kurinalaisuuteen ja pedanttiuteen.

Käsittelen näitä asioita siksi, että olen nähnyt erilaisissa kuvapalveluissa ja yhteisöissä taiteilijoita, joiden sisältö on tuonut mieleeni lapsuuden kuvaston, ja kyseinen kuvasto on herättänyt minussa jonkinlaisen tunnereaktion. Tekijän teos kyseisessä ulkoasussa saa aikaan empatiaa ja sitä on helppo lähestyä. Teokset ovat monesti pelkistettyjä ja omaavat elementtejä sarjakuvan ja graafisen suunnittelun osa-alueilta.

Ensin luon katsauksen naivismin historiaan, ja tämän jälkeen tarkastelen sitä, minkälaisia elementtejä ja poliittisia arvolatauksia liikkeen sisällä on ollut ja mistä näen sen lainaavan elementtejä. Onko teoksista esim. haettu vastauksia, tai mikä tarve niillä on ollut yhteiskunnassa? Tämän jälkeen siirryn käsittelemään neo-naivismin teoriaa, jossa pohdin siitä, mitä neo-naivismi internetin post-internet aikakaudella voisi tarkoittaa. Post-internet toimii kattokäsitteenä, jonka alle asettaisin neo-naivismin. Teoksillehan on pääasiassa ominaista toimia internetissä tai käsitellä internetin sosiaalisia ilmiöitä.

Etenen vielä tutkimaan neo-naivismin elementtejä erilaisten kuvastojen ja taiteilijoiden kautta. Pohdin miten kyseiset palaset ovat voineet vaikuttaa neo-naivismiin, tai mistä elementit ovat voineet kummuta. Tämän jälkeen muodostan luvun lopuksi johtopäätöksen ilmiöstä ja päätän luvun. Olen valinnut tähän lukuun kuvamateriaalia eri taiteilijoilta. Kuvien tarkoituksena on havainnollistaa ilmiötä.



3.2 Formaatti

Nykytaiteen ilmiönä minua kiinnostaa, miten uudet mediat, kuten tietokone ja älypuhelin ovat vaikuttaneet taiteen katsomiseen. Alkuperäisen teoksen tilallisuudesta tulee häilyvämpi käsite, mikäli kuvissa ei ole jotain tilaa ja objekteja, joihin voisi vertailla teosta. Teoksesta tulee muutaman sentin kokoinen representaatio ruudulle. Elektroniikkalaitteiden värintoisto, resoluutio ja näytön koko vaikuttavat tämän kaiken lisäksi kokemiseen.

Kuva 5. Stefan Marx: Nimetön, 2018.²³ Mahdollinen muotokuva.

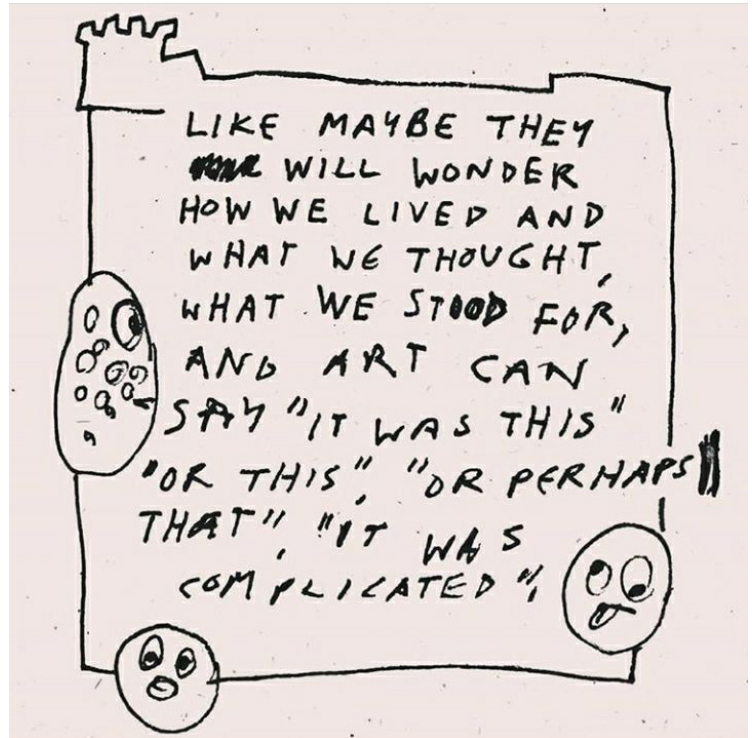
Sarjakuvan historia on paljon lyhyempi kuin taidehistoria. Lyhyempi historia on mahdollistanut sen, että formaatti ei ole niin konventionaalinen. Sarjakuvat ovat olleet halpa ilmaisumuoto historiassa ja yllättäen välillä jopa poliittinen. Tästä räikeänä esimerkkinä ovat pilakuvat. Sarjakuvamaailma myös on aina flirttaillut undergroundliikkeiden kanssa. Formaattina sarjakuva ja zine-julkaisut ovat olleet halpoja ja helppoja levittää, joten niiden tekeminen on ollut monille mahdollista. Formaatin yllä ei turhaan leiju saavutettavuuden aura.

Uskon että se, miten katsomme taidetta, tulee muuttumaan. Teoksia tullaan tekemään lähtökohtaisesti pienempään formaattiin, koska näytöllä teos litistyy, materiaalisuus ja tila vääristyvät. Kuva on olemassa vain sen aikaa, kun se on näytöllä, eli yleensä muutaman sekunnin. Tämän lisäksi pientä formaattia puoltavat ilmastokysymykset. Mihin suuret taideobjektit menevät, kun niille ei ole enää paikkaa tai tarvetta?

²³ Marx 2018.

Neo-naivismi on alakulttuuriin liittyvät ilmiö. Alakulttuurista käsin toiminen mahdollistaa tekijälle vapautta kokeilla ja epäonnistua. Tekemiseen ei liity myöskään niin paljon arvolatauksia kuten raha ja valta. Neo-naivismissa voidaan nähdä kevyitä häivähdyksiä esimerkiksi uusvilpittömyydestä, eli metamodernismistä, joka on liitetty löyhästi moniin nykypäivän kulttuuri-ilmiöihin.

"Ominaista niin uusvilpittömyydelle kuin metamodernismillekin on irtiotto postmodernismille tyypillisestä ironiasta ja kyynisyydestä, kuitenkin ironiaa täysin hylkäämättä. Vilpitön ironia kuulostaa paradoksilta. Ironian tehtävä on purkaa, tuhota, leikitellä, trivialisoida, olla ottamatta kantaa. Metamodernismi höyryttää ironiaa romanttisilla ja vilpittömillä vivahteilla."²⁴



Kuva 6. Jaakko Pallasvuo: Nimetön, 2019.²⁵ Yksi ruutu Pallasvuon verkkosarjakuvasta.

Teoksien kepeä muoto ja mahdollinen ironinen, leikittelevä mutta vilpitön sisältö tekevät teoksista helposti lähestyttäviä leikkisän sisältönsä puolesta. Neo-naivismiin voidaan nähdä olevan kuvastoa, jota internetin kanssa kasvaneet haluaisivat nähdä. Kuvasto saattaa näyttäytyä hyvinkin eri tavoilla ikäluokkien välillä. Maailmassa on myös paljon ihmisiä, joille internet ja sen kuvasto ovat täysin vieraita asioita.

Miksei taide, joka sisältää vaikkapa huumoria, voisi olla samalla lailla vakavasti otettavaa kuin mikä tahansa muu? Camp-luvussa käsittelen tarkemmin huumorin ja vakavuuden kytköksiä. Ilmiöiden pohjalla piilee monesti vakavuus. Lähiaikoina on hiljattain havahduttu siihen, kuinka meemien kepeään asuun voidaan piilottaa hyvinkin vakavaa ja poliittista sisältöä. Näennäisen keveään ilmaisuun ja parodiseen sisältöön ei välttämättä liitettäisi vakavuutta heti ensimmäisenä.

Teoksien formaattialusta on yleensä internet, koska teokset ovat saatavilla sieltä kaikille ympäri maailmaa, ja niitä voidaan tarkastella silloin kuin itseltä löytyy aikaa, taikka yleensä

²⁴ Komonen 2014.

²⁵ Pallasvuo 2019.

kiinnostaa. Internet sopii muutenkin kokeileville teoksille. Näen internetin teoksien alustana myös siksi, että yleensä konventionaalisiksi muodostuneisiin myyntigallerioihin hakiessa voi olla vaikeaa tulla valituksi, tai ei ole taloudellisesti järkevää pitää siellä näyttelyä.

Taiteilijavetoiset galleriat ovat ainakin Suomesta hyvinkin vähissä. Teoksien muoto voi olla myöskin esimerkiksi puhtaasti kokonaan digitaalinen, joten teoksen valmistaminen konkreettisenä olisi myös oma prosessinsa.

Teoksien sisältö voi vaikka avata tilaa tai aikaa, joka voi antaa viitteitä katsojalle siitä missä positiossa tekijä on suhteessa yhteiskuntaan, rakenteisiin ja medioihin. Tämänlaisen taiteen on puhuttu olevan 'milleniaalikamaa', jota on tehty niin sanotusti tietoisten linssien läpi.

Taiteessa voi myös nähdä yhtymäkohtia ja vivahteita post-internet-taiteeseen, mutta kaikki tuoreet ilmiöt ovat ehdotelmia ajassa ja hakevat vielä muotoansa.

Taide on jälki ajassa. Taide on aina poliittista sisällöstä huolimatta²⁶. Kyseisen ajatuksen on allekirjoittanut myös filosofi *Marshall McLuhan*. Teoksen esitysmuoto on jo itsessään poliittista. Joka ajassa ovat omat hegemonisesti vallitsevat estetiikkakäsitykset. Taide tulkitsee aikaa, taide näyttää ajan ilmiöt ja todentaa ne. Taide luo termejä ja käsitteitä. Taide jättää jälkiä aikaan, ankkuroi, tulkitsee ja todentaa.

²⁶ McLuhan 1964, 23.

3.3 Intertekstuaalisuus

Neo-naivismille on ominaista myös osittain olla intertekstuaalista. Tässä luvussa pohdin mitä intertekstuaalisuus taiteessa tarkoittaa, ja miten se vaikuttaa tekemiseen ja katsomiseen. Edellisessä luvussa pohdin jo hieman kuvastoa ja aiheita, mitkä tyyliin voisi olla ominaista, ja tässä luvussa kerron siitä vielä yksityiskohtaisemmin.

Teoksien katsomiseen liittyy erilaisia ennakko-oletuksia ja latauksia. Taidetta tarkkaillessa katsoja omaa ennakko-odotukset ja tunnistamisen ja nimeämisen halun. Intertekstuaalisuus voi liittyä teoksen tyyliin, muotoon, ilmaisuvälineeseen tai aiheeseen. Esimerkiksi huomiota herättävä sivellintyöskentely voi viitata maalauksen genreen, kuten ekspressionismiin. Tämän lisäksi kyseinen teos voidaan nähdä subjektiivisesta kehyksestä.

Intertekstuaalisuuden tulkintaan tarvitaan katsoja, joka tulkitsee teoksen. Teoksen tulkinnassa katsoja kiinnittää huomiota merkitysrakenteisiin, näitä voivat olla vaikkapa elokuvat, kirjat, historia ja teoria. Merkitysrakenne voi olla mitä vain, joka vaikuttaa teoksen tulkinnassa. Intertekstuaalisuus on teoksen ja katsojan kommunikaatiota.

Nykytaiteessa on yleistä käyttää viittauksia ja tehdä viittaukset näkyviksi, ja täten viittaamisesta tulee ilmaisukeino. Kuvat kommunikoivat kuvien kanssa ja luovat merkityksiä, jotka ovat enemmän tai vähemmän uusia. Merkitys on dialogi kuvien välissä. Intertekstuaalisuudessa ei ole kyse vain lainaamisesta. Yhdistämällä lainattava asia uuteen ympäristöön se luo uudenlaisia merkityksiä, joita siihen ei aiemmin olisi liitetty.

Tekijä on voinut ladata ennalta tietoisesti teokseen merkityksiä, mutta loppupeleissä tekijä ei voi koskaan olla varma, miten katsoja tulee tulkitsemaan teoksen. Nykytaiteen katsomisessa on yleistäkin tarkkailla, viittaako teos johonkin, kuten esimerkiksi maalauksen perinteeseen, taidehistoriaan tai vaikka Game Boy -peliin.



Kuva 7. Juli Majer: Nimetön, 2018.²⁷ Teoksessa yhdistyvät sarjakuvan kuvakerronnalle ominainen ruutujako.

*"Representatio on maailman pysäyttämistä nimeämällä eli määrittelemällä se."*²⁸ –Patrik Nyberg

Intertekstuaalisuuden tulkinta voi toimia jopa teoksen tulkinnan lähtökohtana. Tämän lisäksi teokseen latautuvat tekijästä riippumattomat kulttuuriset muistumat. Yleensä taidetta tulkitessa merkitystä haetaan enemmän teoksesta kuin tekijästä. Tämä rajaa tekijästä jonkinlaisen merkityskehiksen.

²⁷ Majer 2018.

²⁸ Nyberg 1998, 67.



Kuva 9. Kaley Flowers: Nimetön, 2016.²⁹ Keraamisissa teoksissa hahmot käyvät dialogia internetin ja populaarikuvaton välillä.

²⁹ Flowers 2016.

3.4 HUONO HYVÄ MAKU

Tässä luvussa tarkastelen hyvä huono -estetiikkaa kahdelta eri kantilta. Ensimmäisessä esimerkissä pohdin mitä tarkoittaa tietoisesti tehdä huonoa kuvastoa. Esimerkkeinä olen käyttänyt muutamaa taiteilija ja tapausta. Tekijä voi olla tietoinen siitä, että tuottaa teknisesti tai sisällöllisesti yleisen populaarin käsityksen mukaan huonoksi miellettyä materiaalia.

Jälkimmäisessä esimerkissä tarkastelen sitä, miten tekijä on tajuamattaan päätenyt lopputulokseen, joka voi olla teknisesti tai sisällöllisesti huonoksi miellettyä. Jälkimmäisessä esimerkissä katsojan rooli korostuu hänen ollessa osa taidekokemusta, eli katsoja näkee teoksessa jotain ja antaa sille arvon.

*"Piirustuksesta tulee sitten enemmän oman havainnon esityksiä: en piirrä sitä minkä näköinen malli on vaan sitä, miten malli ilmenee näillä välineillä – esimerkiksi vain ääriiviivalla."*³⁰ –Stig Baumgartner



Kuva 8. Misaki Kawai: Nimetön, 2011.³¹ Akryylimaalaus.

Taiteilija *Misaki Kawai* vieroksuu tekemisessään asiantuntemusta ja hänen työskentelyään onkin kuvattu termillä heta-uma.³² Heta-uma tarkoittaa vapaasti käännettynä ”huono mutta hyvä”. Termi on saanut alkunsa japanilaisen *Garo*-lehden kautta 1970-luvulla. Termi tarkoittaa huonoa piirrosjälkeä, joka on tietoisesti tehty. Ilmiö syntyi Japanissa vastakulttuurina valtavirran mangajulkaisuiden konventioita vastaan. Tyylin epäillään

³⁰ Baumgartner 2014, 23.

³¹ Kawai 2011.

³² Misaki Kawai 2018.

syntyneet tyhjän kiillotetun epähumanin mainoskuvaston vastavoimaksi. Tekijät ovat mahdollisesti saaneet myös inspiraatiota taidemaailman art brut -liikkeestä³³.

Mietin itse tämän liikkeen kohdalla katsojan osuutta paketissa. Kuinka katsoja saattaa nähdä teoksen vain yritelmänä teknisestä harjaantumattomuudesta? Mikäli näin tapahtuu, minkälaisia ajatuksia tämä katsojassa sitten herättää? Voiko teoksen ulkoasu auttaa kyseenalaistamaan konventioita?

³³ Gravett 2015.



Kuva 10. Richie Culver: Nimetön, 2019.³⁴

³⁴ Culver 2019.

3.41 TIEDOSTETTU

Taidemaailmassa on tekijöitä moneen lähtöön. Taiteilija voi päätyä toimimaan tilanteessa, jossa hänen teoksensa on taidemaailman perinteisiä esteettisiä arvoja vastaan. Tekijä, joka tiedostaa positionsa voi tehdä teoksiaan, joko tarkoituksenmukaisesti hännäten, tai sitten se ei ole itsessään päämäärä, vaan se voi tapahtua vahingossa. Tiedostavasta tahallisen ”huonosta” jäljestä ja sisällöstä esimerkkinä taiteilija *Richie Culver*. Tekijän teos nosti Instagram-kuvapalvelussa pienimuotoisen kohun. Richie Culver oli jakanut teoksesta kuvan tilillään, ja tämän jälkeen tekijä sai roppakaupalla palautetta, laidasta laitaan. Ohessa on itse ottamiani ruutukaappauksia tekijän Instagram-tarinasta (kuva 11). Kuvat ovat otettu ilmiön ollessa kohuvaiheessa.

Viimeisimmän päivityksen mukaan kuvan teos on tekijän mukaan tuhottu ja hän on valmistelemassa kirjaa teoksen Instagram kommentteista, joita on ilmeisestikin paljon. Mielestäni tämänkaltaiset tapaukset osoittavat, että vaikka taidemaailmassa transgressiosta on tullut normi, niin se ei poista tämän kaltaisten kannanottojen tarpeellisuutta ja ajankohtaisuutta nykypäivän keskustelussa. Voidaanhan teoksesta syntynyt keskustelu nähdä itse teoksen päämääränä.

Transgressiivisella estetiikalla tarkoitetaan *yleisiä normeja järkyttämään ja rikkomaan pyrkivää taiteellista toimintaa*.³⁵ *Fabio Cleto* pohtiikin miten olla transgressiivinen maailmassa, jossa siitä on tullut normi. Itse näen vastauksen tähän kysymykseen jo siinä, että jokainen aika luo uutta kuvastoa, medioita ja trendejä. 2000-luvun alun jälkeen on varmastikin tapahtunut paljonkin normeja rikkovaa taiteellista toimintaa eri tasoilla.

*“Some bad art is too bad – it’s just boring, or self-indulgent or overwrought. Even big failures aren’t enough to make something so bad it’s good.”*³⁶

Määrittelen itse nykytaiteen kahteen eri lokeroon. Ensimmäinen on taidetta, jota tehdään tässä ajassa ja se hyödyntää taiteeksi tunnustettuja kaanonisia konventioita. Toisessa lokerossa oleva nykytaide on taidetta, joka tehdään tässä ajassa, ja se pyrkii luomaan uutta, murtamaan tai muuttamaan taiteen käsitteitä. Taidetta, joka ei ole vielä vakiintunut. Vakiintumaton taide voi ottaa kantaa esim. kulttuuripolitiikkaan tai taiteen esitystapoihin.

³⁵ Transgressiivinen estetiikka 2016.

³⁶ Aestheticsforbirds 2018.

milo_artworks @don_cristobal You know it's art when it pisses you off. 🙄
15m Reply

hedleyroberts Comments = Meh. This isn't actually fully representative of his work, which is squarely in the tradition of neo-ArtPovera. Across his practice there's lots of interesting approaches and ideas in different media. Yes, it's always easy to criticise this kind of slacker aesthetic, but there's a long tradition of it. It's also possible to find similar work by other well known artists - but that's always the case @whos___who shows this really well. It's an irony of an art world / market that professes to value originality, but actually encourages sameness and similarity - and is risk-cautious. I think he's doing interesting stuff.
14h 15 likes Reply

laurenceupton My first Cy Twombly...
1h 1 like Reply

Lähetä viesti käyttäjälle

Lähetä viesti käyttäjälle

Lähetä viesti käyttäjälle

richieculver 4t

richieculver 7t

joaco_corrall And they call this "art"
richieculver 7t
5h 2 likes Reply

limonellaco This stopped and made me think if I liked it or not. I like that about art.
1h Reply

don_cristobal This is pure crap
6h 62 likes Reply

zublimal @joaco_corrall nobody does
4h 1 like Reply

joaco_corrall @zublimal love u
4h 1 like Reply

nw_artist What a shit 🤔
2h 3 likes Reply

terrysummerbell Stupid shit
3h 3 likes Reply

kl_yf_idlz What a waste
3h 3 likes Reply

garrettchingery Awful
3h 3 likes Reply

louisteran Too easy. Seen too many times. 🙄
4h 3 likes Reply

sarah_wortmann Seriously! !????
4h 3 likes Reply

jane_t_furst Sorry this is not art nor is it

richieculver 5t

richieculver 7t

richieculver 7t

pel_a_eth_alumnoaventajado8 really?? that s a fucking piece of shit...all of them, and I reckon is also expensive 🙄 or there is no respect for artist or now days anybody can do crap like this guy and sell it for couple of thousands... shame to real artist.. i have better art works myself.. even sarcastic and satiric too much more better than this dude
15h 1 like Reply

sacredcowtipper @zublimal you could say Jackson Pollock was lazy execution and a cheap concept and he managed to change the direction of Modern Art. We're far more than a century and a half beyond thinking that realism in painting is the only quality that qualifies as art. Please catch up.
2h Reply

anapolitanos The fact that art has no concrete definition has enabled this to happen.
10h 1 like Reply

3.42 TIEDOSTOMATON

*“Second, if we were just enjoying massive failure, then any really bad movie would be good-bad art; movies would simply have to fail. But that’s not how good-bad art works. In good-bad art, movies have to fail in the right ways – in interesting or especially absurd ways.”*³⁷

Tässä alaluvussa otan esimerkiksi Tommy Wiseaun ohjaamaan *The Room*-elokuvan. Tekijä on vahingossa, tai ymmärtämättään luonut jotain, joka mieletään huonoksi estetiikaksi. Asia voi olla näin simppele, tai sitten vaihtoehtoisesti tapaukseen astuu mukaan katsoja, joka näkee teoksessa jotain. Se on jotain, mitä tekijä ei ollut tarkoittanut olevan teoksessa. Teos on voinut epäonnistua vaikka oudolla tai hassulla tavalla, ja tämä tekee siitä kiinnostavan. Teoksessa voidaan myös nähdä sisältöä tai viittauksia, joita tekijä ei alun perin ollut ajatellut. Teoksen vanheneminen muuttaa sitä miten katsomme sen muotoa ja sisältöä.

Katsojan nähdessä teoksen tietyssä valossa teoksen kokonainen merkitys tai sanoma saattaa muuttua tekijän alkuperäisistä intentioista. Tämän kaltainen asia on vaikkapa outous tai todella poikkeava estetiikka.

Tässä vaiheessa katsoja astuu kuvioihin ja määrittää teoksen. Katsojalla on oikeus ja lupa tulkita ja määritellä teosta haluamallaan tavalla. Mikäli tarpeeksi moni näkee tässä teoksessa saman kuin katsoja, joka tulkitsee teoksen erilailla, syntyy yleensä uusi käsitys elokuvan muodosta. Hyviä esimerkkejä tästä ovat kulttielokuvat. Teos on katsojan silmässä.



Kuva 12. There Was An Attempt Star -meemi, 2019.³⁸

³⁷ Aestheticsforbirds 2018.

³⁸ There Was An Attempt Star -meemi. Fandomentals. 2019.

Kuvataiteilija Laura Nevanperä määrittelee opinnäytetyössään esteettisen näin:

"Esteettinen ei suoranaisesti tarkoita kaunista, vaan viittaa mielihyvää tuottavaan kertomatapaan, tyyliin, visuaaliseen järjestykseen tai harmoniaan.

Ruma ja miellyttävä eivät ole vastakohtaisia tai toisiaan poissulkevia ominaisuuksia, toisin kuin yleisesti vastapariksi ajateltu ruma ja kaunis. Tämä määritelmä sisältää myös rumien asioiden tuottaman mielihyvän sekä luonnon esteettisyyden, toisin kuin yleisessä taidediskurssissa on puhuttu.

Kauneus voi sisältyä esteettisyyteen, mutta se ei ole sille välttämätön ominaisuus. "Kauneus on katsojan silmässä" -sanonta kiteyttää hyvin asian suhteellisuuden, mutta kauniin tilalla sana "miellyttävyys" olisi täsmällisempi kuvaamaan ajatustani. Esteettiseen kokemukseen voi liittyä myös epämiellyttäviä tunteita, kuten akuuttia psyykkistä kipua tai ahdistusta."³⁹

Allekirjoitan edellä mainitun ajatuksen, ja siihen on hyvä lopettaa tämä luku.

³⁹ Nevanperä 2017, 15–16.

3.5 CAMP

Johdanto

Camp-käsitteen, kuten monen muunkin tässä opinnäytetyössä käsitellyn käsitteen määrittelemineen on vaikeaa. Käsitteenä se on muuttuva, ja kukaan ei pysty sanallistamaan sitä aivan täysin. Kaikilla tuntuu kumminkin olevan käsitys siitä, mitä termillä tarkoitetaan. Klassisesti campin on ajateltu olevan genreen sekä tyyliin viittaava käsite. Monet ovat yrittäneet kirjoittaa termiä auki jo monia kymmeniä vuosia. Klassisimpana esimerkkinä voidaan pitää *Susan Sontagin* esseitä. Seuraavaksi pohdin, voiko campista löytyä yhteneväisyyksiä taidemaailmaan, ja millä lailla ne voivat näyttäytyä.

Camp terminä on myös muuttunut ajan saatossa. Yleensä se on puntari ajassa, joka kertoo, mikä on hyvää ja huonoa. Camp voidaan nähdä myös jonkinlaisena kannanottona tylsyyttä vastaan. Ensi alkuun totean yritykseni määrittellä camp tulkinnaksi. Kyseiselle termille ei ole yhdenmukaista määritelmää, joten termiä on tulkittu eri tahoilta eri tavoilla. Lisäksi, kuten *Susan Sontag* jo aikoinaan totesi: *"To talk about Camp is to betray it"*⁴⁰.

*"Tässä yhteydessä riittänee todeta, että camp on esteettisiin arvoihin ja kulttuurisiin ihannekuviin liittyvä "alakulttuurien" ilmiö, jossa normatiiviset periaatteet (kuten tyylikkyys ja hyvä maku, korkean ja matalan kategoriat, oikea naisellisuus tai miehekkyyys) kumotaan ja niiden tilalle tuodaan vaihtoehtoisia ironisia tai parodisia merkityksiä. Uudet merkitykset hyvä – paha yms."*⁴¹ – Harri Kalha

Historia

Camp-sana viittaa telttailuun tai leirintään. Sana on siis tarkoittanut pientä kollektiivista piiriä. Sanan merkityksien voidaan katsoa liittyvän lähinnä seksuaalivähemmistöjen tuottamaan marginaaliseen identiteettituotantoon, rajalliseen kollektiivisuuteen. Campin ja kitschin ero on siinä, että kitsch jää populaariestetikan parissa pyörimiseksi, kun taas camp jatkaa tästä lisäämällä aiheen siihen. Kitschin kysymykset mielletään yleisesti vain mauttomuuden estetiikkaan liittyvien kysymyksiä tutkiskeluksi.

Campin ominaispiirteisiin kuuluu monesti muutaman viimeisen vuosikymmenen estetiikan syleily. Harvat nykypäivän ilmiöt ovat suoraan campia, vaan yleensä oivallukset haetaan muutaman vuosikymmenen takaa. Yleensä nykyhetki on harvemmin camp, koska sitä on vaikea hahmottaa kaikkien mahdollisten ilmiöiden joukosta. Yhdeksänkymmentäluku voidaan nähdä jo vahvasti camp-ilmiönä. Campista yleispätevästi kirjoittaminen on vaikeaa, sillä *Susan Sontagin* esseessä mainitsevat tiffanylamput tuskin enää ovat sitä. Ne mielletään

⁴⁰ Sontag 1961, 1–2.

⁴¹ Kalha 2006, 112.

jo antiikkiesineiksi. Digitalisaation arvailaan kiihdyttäneen camp-ilmiöiden löytymistä. Trendejä tulee ja menee nopeiden tietoverkkojen, saatavuuden ja kuva-alusten valtakaudella.

Campin mahdolliset kytkökset taidemaailmaan

Harri Kalha puhuu *'Oireileva (maalau)taide – Maalaus, camp ja toisin toistaminen'*-esseessään⁴² taidemaailman ja campin kytköksistä. Kalha kirjoittaa siitä, miten risteymää voisi nähdä maalaustaiteen ja campin välillä tilanteissa, joissa ”taide” (diskursiivisena konstruktiona) kiinnostaa enemmän kuin ”maalau” (estetiikkana). Esseessä hän myös mainitsee, miten keinotekoiselta yhteyden etsiminen tuntui. Camp liitetään yleensä populaarikulttuuriin. Etsiessäni tietoa campin mahdollisista kytköksistä taidemaailmaan saavuini samanlaisten ajatusten ääreen kuin Kalha. Camp-asennetta saattaa taidemaailmasta löytyä, mutta muunlaista tulkintaa on vaikea muodostaa.

Esseessä annetaan esimerkkinä *Anneli Nygrenin* videotaide, joka toimii campina, ja jonain muuna. Campia voi etsiä myös teoksista, joissa tekijä on visualisoinut esimerkiksi maalauksen käsitettä. Teoksia, jotka pyrkivät vapautumaan materiaalisuudesta.

Nykytaiteessa rehellinen röyhkeys on jo oletus, jonka voi jollain lailla tulkita camp-asenteeksi, mutta harvemmin teokset saavat aikaan camp-katsetta tai toimivat vertailuina, jotka muodostavat pienen piirin identiteettejä. Camp-katsetta on vaikea soveltaa nykytaiteeseen, koska yleensä se vaatii nähtävässä kohteessa tahattomuutta. Nykytaidetta tehdään yleensä hyvin tiedostavasti, joten sattuman kautta muodostuvat merkitykset voivat olla harvinaisia.

Campin ominaispiirteisiin kuuluvat parodia, populaarikulttuuri, huono hyvä vastakkainasettelu ja ironinen identiteetin tutkiminen. Campin erottaa pelkästä huumorista sen ominaisuus ottaa kantaa vakaviin asioihin ja luoda siihen uusi näkökulma kumminkaan pelkästään hyötymällä parodiasta. Ei siis hyödyntäen, vaan sen kanssa.

Camp voidaan nähdä kahdella tapaa, erikseen tai yhtä aikaa: tyylinä, estetiikkana tai vaihtoehtoisesti katsojan kokemuksella. Campia on pidetty marginaalisena ilmiönä, jossa populaarikuvasto sekä korkeakulttuuri sekoittuvat yllättävällä tavalla. Ilmiötä tarkastellessa voi unohtua, mikä on termille olennaista: poliittisuus ja uudenlainen merkityksentuotanto yhdistämällä yllättäviä elementtejä. Camp ei voi olla kokonaista pelkästään visuaalisena, se vaatii aina parikseen merkityksen.

”Kauneus on katsojan silmässä” -sanontaa voidaan tässä esimerkissä siis sujuvasti kääntää muotoon: Camp on loppujen lopuksi ”katsojan silmässä”⁴³. Enemmän kuin tyylikäsittäänä,

⁴² Kalha 2006, 111–125.

⁴³ Kalha 2009, 5.

camp viittaa katsomisen tapaan. Katsoja näkee teoksessa jotain, joka luo tunteen ja merkityksen. Mikäli muutama katsoja havaitsee samanlaisen ominaisuuden teoksessa. Voidaan puhua ilmiöstä nimeltään camp-efektistä. Ilmiölle on myös ominaista kuten alussa mainittiin kollektiivisuus, me ja muut. Ilmiö ei ole myöskään campia, jos liian monet tajuavat sen. Silloin se on yleensä aivan jotain muuta.

Campin näennäisen keveän muodon, tyylin ja populaarikulttuurin kanssa pyörimisen ohessa voi unohtaa oleellisen näkökannan. Takerrutaan vain tyyliin, mutta yhtä tärkeitä ovat uudet merkitystuotannot ja poliittisuus. Ehdotankin itse campin mahdollisten kytköksiä olevan tulkinnassa. Teoksen katsoja voi löytää itse teoksesta ominaiset elementit, tai sen palaset. Taidekokemus voi muodostua katsojan tulkinnasta. Puhtaana kaiken pohjalla on kuitenkin tunne.

Summaus

Yhteenvedona campin pohjimmaisena tunteena on vakavuus. Camp-efektiä voidaan nähdä satunnaisesti taidemaailmassa, ja se voi olla tekemiseen liitettävä asenne. Loppukiteytyksenä kääntäisin itse tulkinnan tuntemiseen, mikäli katsoja itse näkee ja tuntee teoksessa olevan jotain campia, niin hän ei mitä luultavimmin ole väärässä. Miten tämän kaiken voisi liittää neo-naivismiin? Ainakin teoksien sisällössä tai muodossa voidaan havaita jotain campia. Vaihtoehtoisesti neo-naivistiset teokset tarjoavat myös uusia merkityksiä campin tavoin. Tarjoten jotain uutta ja yllättävää. Jokainen aika keksii ja luo campin uudelleen. Ehkä kiinnostavinta ilmiössä on juuri se, että sen määrittely on niin vaikeaa, vaikka kaikki tuntevat tietävänsä, mitä sillä tarkoitetaan.

“I have an appreciation for what some people would call "bad acting," but which I think can be much more real than the overly emotive, technical and supposedly 'realistic' acting that is so prevalent in mainstream cinema.”⁴⁴

⁴⁴ Tuite 2015.

4. Lopetus

Kirjallisessa opinnäyteydessäni olen tarkastellut neo-naivismia ja mitä tällä termillä voitaisiin tarkoittaa tässä ajassa. Tämän lisäksi olen pohtinut sitä, mistä se on voinut kummuta, eli olen tutkinut internetin alakulttuureita ja vaihtoehtoisia kuva-alustoja. Näen itse vaihtoehtoisissa kuva-alustoissa mahdollisuuden tuoda taidekentälle erilaisia näkemyksiä ja vuoropuhelun kumpaankin suuntaan. Opinnäytetyön rakenne koostuu fragmentaarista palasista, jotka muodostavat jonkinlaisen käsityksen, tai ainakin jonkinlaisen mielikuvan, mistä ilmiössä voisi olla kyse.

A photograph of a white surface with the words "VERY GOOD" and "VISUAL CONTENT" written in black marker. The text is slightly tilted and appears to be a sticker or a piece of tape.

Kuva 13. Auto_christ: Nimetön, 2019.⁴⁵

Tekstini teemat kytkeytyvät taiteelliseen työskentelyyni siten, että olen hahmotellut positiotani taidemaailmassa ja minkälaiset vaikuttimet ja ajatukset ovat johtaneet minut tekemään juuri sellaista taidetta, kun teen nyt. Miten nämä ajatukset limittyvät nyt taidekentällä oleviin ilmiöihin. Ajatus opinnäytetyön aiheesta lähti keskusteluista ystäväni kanssa, joilla kaikilla oli jonkinlaisia käsityksiä ilmiöstä, mutta termiä ei löytynyt. Koen itse neo-naivismin terminä, joka tulee muuttumaan ajassa ja kontekstissa. Opinnäytetyöni on käsitellyt monia termejä, joiden sanallistaminen on vaikeaa ja moniselitteistä, mutta kaikilla on niistä jonkinlaisia ennakko-oletuksia ja mielikuvia.

Miten tämän kaiken voisi liittää neo-naivismiin? Ainakin campille ominainen kulma, joka näkyy teoksien sisällössä tai muodossa. Vaihtoehtoisesti neo-naivistiset teokset tarjoavat viihdettä, empatiaa, vakavuutta, söpöyttä, ahdistusta. Tarjoten jotain uutta ja yllättävää. Internet, yhteisöllisyys ja kollektiivisuus näyttäytyvät mahdollisuuksina synnyttää uutta taidetta ja tilaa. Netissä valtarakenteet voivat toimia eri lailla. Internet tilana voi taipua kokeilevuuteen ja toimia alustana keskustelulle.

⁴⁵ Auto_christ 2019.

Lähteet

Kirjat

Baumgartner, S. 2014. Viivan painovoima – Teoksessa Heikkilä, M. & Johansson, H. (toim.) Viivan Filosofia. Helsinki: Kuvataideakatemia.

Gere, C. 2006. Digitaalinen kulttuuri. Suom. R. Koskimaa. Turku: Faros-kustannus Oy.

Kalha, H. 2006. Oireileva (maalaus)taide: maalaus, camp ja toisin toistaminen – Teoksessa Kalhala, P. (toim.) Muotokuva Maalaus. konteksteja ja kohtaamisia. Helsinki: Kuvataideakatemia.

Mcluhan, M. 1964. Understanding Media. Canada: McGraw-Hill.

Mäyrä, F. 2007. Viesti, kuva, peli – Teoksessa Rossi, L. & Seppä, A. (toim.) Tarkemmin katsoen. Visuaalisen kulttuurin lukukirja. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press.

Nyberg, P. 1998. Tekijä katsojana, katsoja tekijänä : intertekstuaalisuudesta ja kuvien lukemisesta – Teoksessa Jaukkuri, M. Nyberg, P. & Hannula, M. Nykytaiteen tulkintaa. Helsinki: Valtion taidemuseo.

Sontag, S. 2018. Notes on Camp. London, United Kingdom: Penguin Books Ltd.

Kuvat

Auto_christ. Nimetön. 2019. Instagram-tili. Viitattu 7.1.2020 https://www.instagram.com/auto_christ/?hl=en.

Burkhalter, Thomas. Seapunk Collage. 2011. Norient. Viitattu 7.1.2020 <https://norient.com/stories/vaporwave/>.

Culver, Richie. Kuvankaappauksia Instagram-tarinasta. 2019. Instagram-tili. Viitattu 7.1.2020 <https://www.instagram.com/richieculver/?hl=en>.

Culver, Richie. Nimetön. 2019. Taiteilijan internet-sivut. Viitattu 7.1.2020 <https://www.richie-culver.com/richie-culver>.

Flowers, Kaley. Nimetön. 2016. Vice. Viitattu 7.1.2020 https://www.vice.com/en_us/article/4xqj9b/anthropomorphic-ceramics-capture-temporary-internet.

Kawai, Misaki. Nimetön. 2011. Sight Unseen. Viitattu 7.1.2020 <https://www.sightunseen.com/2011/10/misaki-kawai-artist/>.

Marx, Stefan. Nimetön. 2018. Pinterest. Viitattu 7.1.2020 <https://fi.pinterest.com/pin/323766660707487248/>.

Majer, Juli. Nimetön. 2018. Pinterest. Viitattu 7.1.2020 <https://fi.pinterest.com/pin/323766660707457621/>.

Pallasvuo, Jaakko. Nimetön. 2019. Instagram-tili. Viitattu 7.1.2020 https://www.instagram.com/avocado_ibuprofen/?hl=en.

Shrigley, David. Painter. 2015. Pinterest. Viitattu 7.1.2020 <https://www.pinterest.at/pin/419327415287485195/?lp=true>.

Smith, Chris. American Movie. 1999. Pysäytyskuva dokumenttielokuvasta. Viitattu 7.1.2020.

There Was An Attempt Star -meemi. 2019. Fandomentals. Viitattu 7.1.2020
<https://www.thefandomentals.com/making-skaikru-great-s4-100/there-was-an-attempt-star/>.

Xavier, Ramona Andra (Vektroid). Macintosh Plus: Floral Shoppe -levynkansi. 2011. Wikipedia. Viitattu 7.1.2020 https://en.wikipedia.org/wiki/Floral_Shoppe.

Internetsivut, blogit ja vastaavat

Aestheticsforbirds. SO BAD IT'S GOOD. Viitattu 30.10.2019.
<https://aestheticsforbirds.com/2018/01/17/so-bad-its-good/>.

Alakulttuuri 2017. Wikipedia. Viitattu 17.10.2019. <https://fi.wikipedia.org/wiki/Alakulttuuri>.

Fendrich, L. The Problem of Aesthetic Taste. Viitattu 30.10.2019.
<https://www.chronicle.com/blogs/brainstorm/the-problem-of-aesthetic-taste/5905>.

Gravett, P. The 'bad but good' trailblazing of Yumura Teruhiko. Viitattu 30.10.2019.
https://artreview.com/opinion/ara_spring_2015_opinion_paul_gravett/.

Heta-uma 2018. Wikipedia. Viitattu 17.10.2019. <https://en.wikipedia.org/wiki/Heta-uma>.

Liao, S. Tumblr will ban all adult content on December 17th. The Verge. Viitattu 7.1.2020.
<https://www.theverge.com/2018/12/3/18123752/tumblr-adult-content-porn-ban-date-explicit-changes-why-safe-mode>.

Misaki Kawai 2018. Wikipedia. Viitattu 17.10.2019. https://en.wikipedia.org/wiki/Misaki_Kawai.

Tolpo, A. & Sormunen, E. Taiteilija ällistyi, kun IT-miljonääri lupasi hänen teoksilleen myyntitakuun: "Ei tällaista ole tullut ennen vastaan". YLE. Viitattu 7.1.2020. <https://yle.fi/uutiset/3-10989636>.

Transgressiivinen estetiikka. Viitattu 7.1.2020.
http://tieteentermipankki.fi/wiki/Nimitys:transgressiivinen_estetiikka.

Tuite, J. Artist Bruce LaBruce Thinks Gays Should Stop Selling Their Souls to the Corporate Devil. Viitattu 7.1.2020. https://www.vice.com/en_us/article/wd7ekw/bruce-labruce-doesnt-drink-the-kool-aid-266.

Tumblr. 2019. Wikipedia. Viitattu 28.3.2020.
<https://fi.wikipedia.org/wiki/Tumblr>.

Ubiikki oppiminen 2013. Wikipedia. Viitattu 7.1.2020. https://fi.wikipedia.org/wiki/Ubiikki_oppiminen.

Vox. How seapunk went from meme to mainstream 2016. Viitattu 30.10.2019.
<https://www.youtube.com/watch?v=lxn-6DAuqyk>.

White Cube 2019. Wikipedia. Viitattu 7.1.2020. https://en.wikipedia.org/wiki/White_Cube.

Artikkelit

Kalha, H.; Hekanaho, L; Paavolainen, P; Thuring, A & Helavuori, H. 2009. Camp! Taipuisaa teatteria. Helsinki: Teatterimuseo. Viitattu 31.10.2019. https://www.teatterimuseo.fi/documents/Taipuisaa_teatteria.pdf.

Komonen, P. 2014. Uusvilpittömyys, metamodernismi ja Eevil Stöö. Viitattu 31.10.19.
<https://paulikomonen.com/2014/04/06/uusvilpittomyys-metamodernismi-ja-eevil-stoo/>.

Laaksonen, T. 2018. Taiteilijaneron aika on ohi. Viitattu 17.10.2019.

https://yle.fi/aihe/artikkeli/2018/09/05/taiteilijaneron-aika-on-ohi?fbclid=IwAR2Hqok9Rsv2k9t78vu_dFx-x4Tx2Z1kBdKQRxvtkKqYflc3VdqgguGZshw.

Opinnäytetyöt, pro gradut ja väitöskirjat

Laakso, H. 2014. Sosiaalisten medioiden eskaloima fanikulttuuri ja sen tuotokset: Uhkia vai mahdollisuuksia tekijänoikeuksien haltijoille? Opinnäytetyö. Viestinnän koulutusohjelma. Tampere: Tampereen ammattikorkeakoulu. Viitattu 14.10.2019.

https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/85458/Laakso_Heini-Tuulia.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Nevanperä, L. 2017. Olen hyödytön: taiteen ja taiteilijuuden hyödyllisyydestä. Opinnäytetyö. Kuvataiteen koulutusohjelma. Turku: Turun ammattikorkeakoulu. Viitattu 17.10.2019.

https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/137745/Nevanpera_Laura.pdf?sequence=1&isAllowed=y.