



Fanitaide oppimisen ilmiönä

Haastattelututkimus fanitaiteen merkityksistä
fanitaiteilijoiden näkökulmasta

Susanna Korpi

Pro gradu -tutkielma 2025

Lapin yliopisto

Taiteiden tiedekunta

Työn nimi: Fanitaide oppimisen ilmiönä: Haastattelututkimus fanitaiteen merkityksistä fanitaiteilijoiden näkökulmasta

Tekijä: Susanna Korpi

Koulutusohjelma: Kuvataidekasvatuksen koulutusohjelma

Työn laji: Pro gradu -tutkielma

Sivumäärä, liitteiden lukumäärä: 85, 2 liitettä

Vuosi: Syksy 2025

Tiivistelmä

Tämä pro gradu -tutkielma on laadullinen haastattelututkimus, joka tarkastelee fanitaidetta oppimisen ilmiönä kuvataidekasvatuksen näkökulmasta. Tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää, mikä on fanitaiteen merkitys fanitaiteilijoille oppimisprosesseissa ja identiteettityössä. Tutkielman teoreettinen viitekehys rakentuu Henry Jenkinsin konvergenssi- ja partisipaatiokulttuuriteorioille sekä Étienne Wengerin ja Jean Laven käytäntöyhteisön (Community of Practice) käsitteelle, jotka linkittyvät sosiokonstruktivistiseen oppimiskäsitykseen.

Tutkimus toteutettiin laadullisena haastattelututkimuksena. Tutkimusaineisto kerättiin puolistrukturoidulla teemahaastatteluilla, joihin osallistui seitsemän aktiivista fanitaiteilijaa. Aineiston jaettiin merkityskokonaisuuksiksi, joista etsittiin haastattelijoiden päällekkäisiä kokemuksia. Merkityskokonaisuudet jaettiin neljäksi laajaksi pääteemaksi, joissa käsiteltiin millä tavalla haastateltavat kokivat fanitaiteen merkityksen.

Tutkimus osoitti, että fanitaide on itseohjautuvaa monilukutaidon kehittämistä, jossa minäpystyvyyttä vahvistava sykli lisää motivaatiota ja onnistumisen kokemuksia. Fanitaide antaa turvallisen etäisyyden kokeilla ja peilata eri identiteettirooleja ja se on työkalu representaation lisäämiselle. Tuloksissa korostui fanitaiteen kaksijakoisuus: fanitaide on toisaalta aktiivinen sosiaalisen vaikuttamisen väline, mutta toisaalta äärimmäisen henkilökohtainen ja usein ulkopuolisilta salattu taiteen muoto. Päättelmänä todetaan, että fanitaide on merkittävä osa nuorten kuvakulttuuria ja se tarjoaa ainutlaatuisen alustan itseohjautuvalle pitkäjänteiselle taiteelliselle prosessille, joka tukee median ja taiteen monilukutaitoa.

Avainsanat: Fanitaide, fandom, motivaatio, itseohjautuvuus, monilukutaito, nuorten kuvakulttuurit, identiteettityö, kuvataidekasvatus

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	5
2	TEOREETTINEN VIITEKEHYS	8
2.1	Termistö	8
2.2	Fanitutkimuksen synty ja muutos	9
2.3	Partisipaatio- ja konvergenssikulttuuri.....	12
2.4	Nuorten kuvakulttuurit ja oppiminen yhteisöissä	14
3	METODI.....	18
3.1	Tutkijapositio	18
3.2	Aineiston keruu	19
3.3	Anonymisointi.....	23
4	Haastattelujen havainnot.....	25
4.1	Intohimo ja motivaatio	26
4.2	Henkilökohtaiset merkitykset, tulkinta ja itseilmaisu	33
4.3	Taiteellinen kehitys ja prosessi	42
4.4	Yhteiskunnallinen vaikuttaminen ja fanitaiteen arvo.....	58
5	Johtopäätökset.....	65
5.1	Fanitaiteen affektiivinen yhteys ja kognitiivinen rakenne	65
5.2	Taiteellinen kehitys itseohjautuvana monilukutaitona.....	67
5.3	Oppiminen ja kognitio	71
5.4	Fanitaide peilaajana ja identiteettityön välineenä	74
5.5	Fanitaiteen monisuuntainen heijastava peili	77
6	POHDINTA	80
7	LÄHDELUETTELO	83
8	Kuvaluettelo:	86
9	Liitteet:	87

1 JOHDANTO

Tutkimukseni tarkastelee fanitaidetta taiteellisen oppimisen ja kehittymisen ilmiönä. Haastattelututkimuksena toteutettu tutkimus vertailee eri fanitaiteilijoiden kokemuksia fanitaiteen tekemisestä, heidän osallistumisestaan fandom-yhteisöihin sekä fanitaiteen merkityksestä heidän taiteellisessa kehityksessään.

Tutkimukseni on laadullinen ja lähestymistavaltaan fenomenologis-hermeneuttinen, sillä se pyrkii kuvaamaan ja tulkitsemaan fanitaiteilijoiden kokemuksia sekä niihin liittyvää merkityksenantoa. Samanaikaisesti tutkimuksessa on etnografinen lähestymistapa, joka viittaa ilmiöön eli kulttuurisen käsitteen hahmottamiseen. Kulttuuri-ilmiön tutkiminen on sidoksissa ihmisten ja ihmisryhmien kokemuksellisen tiedon kartoittamiseen. Haastatteluista selvitetään fanitaiteen ympärillä olevat kulttuuriset teemat, jaetut käyttäytymismallit sekä ajatukset, joita tulkiten sosiokonstruktivistisesta oppimisen näkökulmasta.

Avaan fanitaiteen käsitettä ja sen merkityksellisyyttä nykyajassa Henry Jenkinsin konvergenssi- ja partisipaatiokulttuuriteorioiden avulla, jotka ovat sidoksissa Etienne Wangerin käytäntöyhteisön (engl. community of practice) käsitteeseen ja yleiseen sosiokonstruktivistiseen oppimiskäsitykseen, jossa yhteisöllisesti tuotetut käytännöt luovat normeja, jotka ovat havaittavissa fanitoiminnassa toistuvissa toiminta- ja oppimisprosesseissa.

Pro gradu -tutkielmani tutkimuskysymykseni on: Mikä on fanitaiteen merkitys fanitaiteilijalle? Koska fanitaide on sidoksissa fanittamiseen ja jakamisen kulttuuriin, fanitaide esiintyy laajana sosiaalisena ilmiönä. Tarkastelen tämän ilmiön aktiivisia osallistujia, ja heidän keskinäisiä kokemuksiaan. Merkitys rakentuu kokijan tuntemuksista, toistuvista toimintatavoista sekä niihin liitetyistä arvottamisesta.

Tutkimus on toteutettu seitsemän 26–36-vuotiaan fanitaiteilijan haastatteluna. Haastattelut on toteutettu puolistukturoituina yksilöhaastatteluina videopuheluyhteyden välityksellä. Esitin kaikille osallistujille samat ydinkysymykset, joiden pohjalta kysyin lisäkysymyksiä heidän vastauksiensa perusteella. Haastattelu prosessin tukena tarkastelimme haastateltavien valikoimia fanitaide tuotoksia, joiden kautta haastateltava pohti prosessiin liittyneitä kokemuksia.

Tutkimuksessa selvitetään, kuinka fanitaide toimii oppimiskokemuksena, fanitaiteen tekemisen sekä sen ympärillä tapahtuvan toiminnan kautta. Haastatteluista tunnistetaan esiin nousevat yleisimmät teemat fanitaiteen ilmiöstä. Lisäksi analysoin, miten fanitaiteen kautta tapahtuva oppiminen vertautuu muodolliseen opetussuunnitelmapohjaiseen koulutukseen, erityisesti haastateltavien tuotteliaimpina fanitaidevuosina, jotka ajoittuivat heidän kouluvuosiinsa.

Koska minulla on omakohtaista kokemusta fanitaideyhteisöistä ja olen itse tehnyt fanitaidetta, olen havainnut, kuinka se on vaikuttanut omaan taiteelliseen kehitykseeni. Motivaationi tutkimukselle on selvittää, mitkä ovat yleisiä kokemuksia oppimisen näkökulmasta muiden fanitaiteilijoiden keskuudessa. Lisäksi kuvataidekasvatuksen opiskelijana, pyrin valottamaan fanitaiteen ilmiötä tuleville opettajille, auttaen heitä ymmärtämään fanitaiteen merkitystä ja pohtimaan sen roolia opetuksessa, vaikka he eivät itse olisi olleet osa fandom-kulttuuria.

Fanitaide ei ole pelkkä taidemuoto; se on ilmiö, jossa on yhteisö joka omaa oman kielen ja kulttuurin. Ilmiönä fanitaiteeseen liittyy identiteetin rakentumista ja sen heijastamista eri keinoin. Fanitaide toimintaan liittyy vaikuttamista, eri materiaalien ja teknologisten alustojen omaksumista, vuorovaikutusta sekä itseilmaisua. Fanitaiteen selkein ulospäin näkyvä muoto on tuon ilmiön visuaalisesti manifestoitunut muoto: fanitaide. Mutta sen sisällä on eri tasoja, miten tuo taide syntyy. Päällepäin näiden tasojen näkyminen voi olla mahdotonta, jos ei tiedä kulttuuria tai toimintatapoja mistä taide on syntynyt. Mikä tarkoitus jaetulla taiteella on ja mitä kaikkea taideprosessi on vaatinut, jotta sen sisältö on päässyt kuvaksi asti?

Yleisin faniksi itseään kutsuva henkilö on kuluttaja. Henkilö, jolla on tiedostettu linkki fanituksen kohteeseensa, ja on saattanut omaksua kyseisestä aiheesta paljon erilaista tietoa. Näiden yleisimpien kuluttaja fanien lisäksi, on olemassa aktiivisia faneja, joilla on tuottajakuluttaja rooli, prosumer, joka tarkoittaa, että he ovat aktiivisia itsenäisten tuottajien luojia katsoja kuluttaja roolin lisäksi (Toffler, 1980, s. 252; Derbaix, 2023, s. 4). Tämä tarkoittaa tiedostettua toimintaa, jossa fanitettavaan asiaan uhrataan paljon aikaa ja resursseja. Toiminta on proaktiivista tuottamista, joka juontaa fanituksen kohteesta. Tällaista toimintaa on ryhmäytyminen, aktiivinen keskustelu, kampanjointi, vaikuttaminen, sekä erilaisten luovien tuottajien, kuten fanitaiteen, fanivideoiden ja fanikirjallisuuden aktiivinen kuluttaminen, että tuottaminen.

Aktiiviset fanit ovat tuottajia ja faniyhteisön toimintaan kuuluvia aktiivisia osallistujia. Aktiiviset fanit luovat erilaisia taiteellisia toteutuksia, jotka ovat tärkeä osa faniyhteisön, eli fandomin, sisäistä keskustelu- ja tapakulttuuria. Fanitaide erityisesti voi saattaa taiteilijan todella syvälliseen taiteen tekoprosessiin, joka pitkällä aikavälillä kehittää ja haastaa yksilön kykyjä.

Tulen käyttämään tekstin sujuvoittamiseksi tekstissä pelkistettyä termiä fani. Fanilla tarkoitan fandomin aktiivista jäsentä, joka toimii tuottavana ja kuluttavana yhteisönjäsenenä. Fanit ovat luovia ilmaisussaan, jossa he voivat valjastaa videon, äänen, sarjakuvan ja jopa teatterin fanitaiteen ilmaisumuodokseen. Keskityn tutkielmassani fanitaiteen yleisimpään muotoon, eli piirtotaiteen tutkimiseen. Tälle käytän termiä fanitaide. Olen itse ollut mukana erilaisten fandomien toiminnassa, mutta tyypillisin osallistumismuotoni on ollut fanitaiteen tekeminen ja fanitaide kuvien etsiminen ja kuluttaminen. Tutkimusintressini syntyi omasta pitkästä historiastani fanitaiteen osallistumisen parissa, koska koin, että se oli opettanut minulle monia syvällisen taiteellisen prosessin kykyjä, ja halusin selvittää, kuinka yleisiä kokemukseni olivat.

2 TEOREETTINEN VIITEKEHYS

2.1 Termistö

Henry Jenkins (1992) käyttää termiä ”media fandom”, kuvaillessaan useamman eri faniyhteisön mielenkiinnonkohteita kollektiivisesti. Nämä ryhmät ovat omia fandomeitaan, mutta niiden fanituksen kohteet kattavat useamman eri populäärikulttuurin tuotannon, esimerkiksi sarjakuvat, televisiosarjat, kirjallisuuden ja elokuvat. Vaikka Jenkins rajaa tietyt genret ja populäärikulttuurituotannot oman määritelmänsä ulkopuolelle, käytän tutkielmassani termiä media, kattamaan mitä tahansa populäärikulttuurin teosta. (Jenkins, 1992, s. 1.) Media-termi pitää sisällään kirjat, pelit, tv-sarjat, elokuvat ja myös niiden sisältämät hahmot ja objektit. Käytän termiä media sen laajuuden ja monimuotoisen luonteen vuoksi. En viittaa medialla siis sosiaaliseen mediaan tai joukkotiedotukseen tutkielmani kontekstissa. Perustelen valintaani koska tutkielmani kohteena on fanitaiteen tuottaminen, joka ei ole sidottu mihinkään tiettyyn fanituksen kohteeseen.

Puhun tutkielmassani fanien fanituksen kohteina median lisäksi sarjoista, ja hahmoista. Termi *sarja* viittaa erilaisiin televisio-, peli-, kirja- anime- tai mangasarjoihin. Käytän sarja termiä median rinnalla koska haastateltavat itse käyttävät fanituksen kohteen kuvailusta termiä sarja puheessaan.

Sarjat ovat yleisiä fanituksen kohteita ovat yksittäisteoksia suurempia kokonaisuuksia, niiden sisällön runsauden ja pitkäkestoisuuden takia, joka mahdollistaa yhteisöjen syntymisen kyseisen aiheen ympärille. Hahmo termi tarkoittaa jonkun fanitettavan median sisällä esiintyvää fiktiivistä hahmoa. Hahmo on mikä tahansa entiteetti, jolla on jonkinlainen olemassaolo kyseisen median sisällä. Hahmo on mitä useimmin fyysisesti kuvattu ja esiintyvä henkilö, mutta se voi olla myös kuvailematon toimija, jonka ympärille fanit voivat luoda hahmopiirteitä ja erilaisia kuvauksia, joiden pohjalta luoda fanitaidetta tai muuta diskurssia. Käytän näitä sanoja koska haastatteluiden henkilöt itse käyttävät näitä sanoja kuvaamana heidän kiinnostuksensa kohteita faniuden, taiteen ja fanitaiteen kontekstissa.

Tutkielmani keskittyy fanien kokemuksiin ja niiden yhteisten piirteiden tarkasteluun. Koska havainnot kohdistuvat fanitaiteen tekemisen kokemukseen itsessään, eikä fanitettavaan kohteeseen, on fanituksen kohde itsessään epäolennainen asia.

Fanituksen kohteen määrittely olisi myös ristiriidassa aineiston anonymisointi valintojen kanssa.

Käytän yleisesti tutkimukseni kohteista termiä haastateltava. Kun viitataan fanitaideteoksen luomisprosessiin ja tekijän aktiivisuuteen, käytän termiä taiteilija. Taiteilija termillä viitataan tutkielmani kontekstissa fanitaideteoksen tekijään, joka on joku haastateltavista tai usean haastateltavan jakama toimintamalli fanitaiteen luomisprosessissa. Termi antaa kontekstin, että tarkastelen fanitaideteoksen tekijän näkökulmaa ja osallisuutta fanitaiteen tekemisessä toimijana.

2.2 Fanitutkimuksen synty ja muutos

Fanitutkimuksesta tekee uniikkia ja myös haastavaa sen laajempi olemassaolo ja ilmeneminen digitaalisessa maailmassa fyysisen rinnalla. Ennen modernia sosiaalista mediaa ja vakiintuneita internet käytäntöjä faniyhteisöt olivat mystisiä suljettuja piirejä, joista ulospäin näkyi hyvin rajallinen ja väritynyt kuva. Tämä on tehnyt fanitutkimuksen luonteesta sellaisen, jossa sisältäpäin tehty tutkimus on paljon hedelmällisempää ja helpompaa kuin pelkkä ulkopuolelta tarkastelu.

Faniteorian pohjalla on Stuart Hallin (1991) vastaanottoteoria, joka on osa laajempaa kulttuuriteorian kenttää. Vastaanottoteoria kuvailee kuinka kulttuuriset ja sosiaaliset erot vaikuttavat mediaviestinnän yleisön vastaanottamaan sisällön merkityksien tulkintaan. Hall loi tälle teorialle koodaamisen ja koodien purkamisen mallin, eli encoding ja decoding, jossa tiedon välittäjä ja vastaanottaja luovat viestijän intention ja yleisön tulkinnan suhteen näkyväksi. (Hall 1991, s. 128–129.) Malli mukailee sitä, kuinka rakennamme tietoa, joka on suhteessa ympäröivään maailmaan ja kokemuksiimme niissä (Hall, 1991, s. 135).

Hallin teoriaa on käytetty tapana tutkia ja tulkita fanien toimintaa ja mitä fanitus on. Fanitutkimus käsitteli siis pitkälti median yleisön vastaanottamiseen suhtautumisia. Nämä yleisön suhtautumiset oli jaettu kolmeen tyyppiin: hyväksyvään, neuvottelevaan ja vastustavaan (Hall, 1991, s. 125–127). Fanien toimintaa tutkittiin pääsääntöisesti asettamalle heidät johonkin näistä rooleista (Hellekson, 2006, s 18; Jenkins, 1992, s. 34). Hall korostaa myös, että nämä tulkintatavat ovat sidoksissa sosiaalisiin ja

kulttuurisiin rakenteisiin, jotka vaikuttavat siihen, millaisia merkityksiä yksilö ylipäätään voi muodostaa (Hall, 1991, s. 162–164).

70–80 luvulla fanitutkimuksessa tutkijan ja fanin ero oli selkeä, tieto tuotettiin ulkopuolisen silmin, ilman omakohtaista kokemusta tai ymmärrystä fanitoiminnasta. Yksi merkittävä teos, joka omaa etnografisen lähestymistavan, jossa tutkija sukeltaa fandomin maailman oli Camille Smith-Baconin *Enterprising Women* (1992) teos. Se on merkittävä kuvaus naisten yhteisöllisestä toiminnasta faniuden kontekstissa, jossa kyseisen yhteisön fanituotantojen merkityksiin pureudutaan syvällisesti. Teos on kuitenkin rajallinen otteessaan ja kertoo vain yhden faniyhteisön toiminnasta eikä sen havaintoja voi suoraan verrata muiden yhteisöjen toimintaan. (Hellekson, 2006 s. 18; Jenkins 2006b, s. 61.)

Tämän lisäksi fandomit joita tutkittiin, liittyivät pääasiallisesti suurimpaan ja siten myös näkyvimpään faniyhteisöön, Star Trek faneihin. Faniyhteisöjen toimintaa kuvaava kirjallisuus pääasiassa keskittyi Star Trek-fanien tuottamien pienlehtien, eli zinejen, tutkimiseen. (Jenkins, 1992, s. 161–162). Jenkins (1992) ja Hellekson (2006) korostavat kuinka fanitutkimuksessa on pitkä historia, jossa fandomien ja fanien toiminnan kuvaamiseen käytetään aineistona vain yhden median ympärille sitoutuneen yhteisön ja sen sisäisten toimintamallien tutkimista, joilla yritetään luoda yleistä kuvaa kaikista faneista ja fandomeista. Jokainen fandom on erilainen, koska fandomien toiminta muotoutuu fanitettavan median ominaisuuksiin, yhteisön demografiaan ja yhteisön historiaan sekä luonnollisesti yksilöiden omiin uniikkeihin kokemuksiin (Hellekson, 2006, s. 19; Jenkins, 1992, s. 161–162). Tämä on fanitutkimuksen haaste.

Tämä eetos koki murroksen, kun itsejulistautunut fani sekä mediatutkimuksen professori Henry Jenkins loi sillan akatemian ja faniuden välille (Hellekson, 2006, s. 18; Jenkins 1992, s. 8). Jenkinsin tuottama kirjallisuus on fanitutkimuksen näkökulmasta laaja kokonaisuus, ja tutkielmassani hänen näkökulmansa ovat oleellisia hahmottamaan fanitutkimuksen tutkijaposition ja tutkimuksen näkökulmien kehityskaarta. Tämän takia koen perustelluksi käyttää Jenkinsin tuotantoa osoittamaan fanitutkimuksen hankalaa, mutta tärkeää suhdetta, joka fanien toiminnan tutkijalta vaaditaan, kun pyritään luomaan tietoa yksilöiden ja yhteisön monisäikeisestä ilmiöstä, jota fanius itsessään on.

Fanitutkimuksen haaste on täysin ulkopuolisen tutkijan ymmärtämättömyys fanien keskinäiselle sanastolle ja tavoille. Fani tunnistaa fanien teoksissa ja käytöskulttuurissa selkeästi oman kulttuurinsa, joka jää piiloon sellaiselle, joka ei ole altistunut sen kulttuurintoimintatavoille omassa elämässään. Aikaisemmin mainitsemani Bacon-Smithin tutkimus fanikulttuurista kohtasi tämän haasteen. Bacon-Smith kuvaili kuinka hänen haastateltavat yksilöt eivät halunneet jakaa hänelle tarkkaa tietoa yhteisön toiminnasta ja niiden merkityksistä. Syy tälle oli selkeä kielellinen ja kulttuurinen muuri, missä haastateltava ei kokenut, että vastapuoli ymmärtäisi mistä hän puhuu, ja tämä ymmärrys oli täysin sidoksissa omakohtaisen kokemuksen puuttumiseen. Bacon-Smith tunnisti tämän erityisesti yrittäessään ymmärtää hurt/comfort fanisisältöjen merkityksiä, jossa fanit tutkivat hoivaamisen ja väkivallan erilaisia suhteita fanikirjallisuudessa ja fanitaiteessa, joka oli hänelle suorastaan luotaantyöntävä aihealue. (Bacon-Smith, 1992, s. 255, 258, 261.)

Hurt/comfort tapaus tuo esille fanitutkimuksen toisen haasteen, kuinka voit kertoa objektiivisesti asiasta, joka on täysin sidoksissa henkilökohtaisiin merkityksiin, jotka vaihtelevat yksilöltä toiselle? Hurt/comfortin suhde tekijäänsä on yhtä moninainen ja monitulkintainen kuin jokainen kyseisestä aiheesta sisältöä tekevä. Yksi vastaus on tutkia fanien toiminnan muotoa ja motivaatiota. Mitä fanit tekevät, kun he fanittavat ja miksi. Fanitutkimuksen varhaiset kirjoitukset erotettiin selvästi yksilöiden tunteista ja emotionaalisista aiheuttajista (Jenkins, 2006b, s. 5). Syy tälle oli pyrkimys objektiivisuuteen ja etnografiseen otteeseen, jossa tutkijan piti olla täysin ulkopuolinen observoiija. Jenkins kuvaa kuinka fanitoimintaa tulkittiin vain tekojen fyysisellä toiminnan tasolla, kun fanit itse kokivat emotionaaliset siteet toiminnalle tärkeimmiksi elementeiksi. Tämän lisäksi toiminta nähtiin lokeroituvan tiettyihin toimintamalleihin, missä Jenkins koki toiminnan olevan läpileikkaavaa ja päällekkäistä. Tunteiden johdattama työskentely oli fandomyhteisön perusta, koska tunteet loivat tarpeen diskurssille ja yhteisön synnylle. Tarve puhua omista tunteista, joita fanituksen kohde herätti, pakotti faneja käsittelemään tunteitaan toiminnan kautta. (Jenkins 2006b, s. 5.) Jenkins kuitenkin tiedostaa ongelman fanitutkimuksessa, joka on sen ulkopuolisen tahon ymmärryksen taso fanitoimintaan ja sen motivaattoreihin. Mikä on se kieli ja termistö, jolla faniudesta pitäisi puhua. (Jenkins 2006b, s. 5.)

Kaupallisen median tavoite on mahdollisimman suuri rahallinen tuotto, joka saadaan tavoittamalla mahdollisimman suuret katsojamäärät, joka saadaan yleistämällä

universaaleja kokemuksia ja siten että mediasisältö ei sulje ketään pois. Fanit, jotka fanittavat näitä mediasisältöjä ovat arvoiltaan kaupallisen median peilikuva. Fanien toiminta heijastaa yksilön identiteetin uniikkiutta ja yhteisöön kuulumista. Voit kuulua yhteisöön ja silti olla oma itsesi, joka on uniikki ja tärkeä. Fanit luovat yhteisen jaettavan median ympärille individualistisen kulttuurin missä kaikki voivat ilmaista itseään rintarinnan, tasa-arvoisina. (Jenkins, 2006b, s. 286.) Fanit tuovat omat kokemuksensa ja itsensä näkyviksi mediaan luomalla itse sisältöjä, jotka toimivat keskustelijoina median, yhteisön ja heidän itsensä välille. (Jenkins 2013, s. 2.)

Fandomin sisällä yksilöt voivat toimia kuluttajina, esiintyjinä ja tuottajina, ja roolin mukaan he voivat olla aktiivisia tai passiivisia yhteisön toiminnassa. Motivaatiotekijät ovat fanitoiminnan ydin, syy miksi fanittamista tapahtuu. Koska fandomit koostuvat useista ihmisistä, yhteisön toiminta ei ole riippuvainen vain yhden henkilön panostuksesta, joten yhteisöt ovat suhteellisen vakaita ja pitkäikäisiä tukiverkkoja, kun aktiivisia jäseniä on tarpeeksi. (Sandvoss, 2005 s. 47–48.) Fandom myös itse tuottaa sisältöä, mikä vahvistaa sitoutumista yhteisöön. Etenkin, koska jos fandomin fanituksen kohde loppuisikin, sisällöntuotanto on olennainen osa fandomin toimintaa. (Sandvoss 2005 s. 48).

Jenkins korosti median katsojan merkityksien luonnin liukuvuutta Hallin määrittelemien kolmijakoisten roolien sijasta. Fanien sisäistämät tulkinnat ja niiden pohjalta luodut merkitykset ovat sidoksissa yksilön monimutkaisiin ja jopa ristiriitaisiin aspekteihin. Jenkins argumentoi, että yksilön kielelliset ja sosiaaliset taidot sekä kulttuuriset ja yhteiskunnalliset asemat muodostivat eri tapoja, miten fanit muodostivat merkityksiä ja asenteita mediasta eikä niitä voinut jakaa Hallin asettamiin rooleihin, vaikka hänkin tiedosti henkilön taustan ja kulttuurin vaikutukset merkityksen luomiselle. (Hall, 1991, s. 162–164; Jenkins, 1992, s. 34.)

2.3 Partisipaatio- ja konvergenssikulttuuri

Sekä partisipaatio- että konvergenssikulttuuri liittyvät fanien toiminnan ja diskurssin tutkimisen kontekstiin. Kun haluamme tutkia mille fanit pohjaavat tietämyksensä ja millä lailla heidän keskinäinen vuorovaikutuksensa vaikuttaa heidän tiedonrakentumiseensa olemme partisipaatio toiminnan ja konvergenssin ytimessä.

Partisipaatiokulttuuri (participation culture) on tiedon rakentamisen ja luomisen prosessi, jota Jenkins (2016) kuvailee toimintana, jossa ymmärryksemme mediasta ja sen eri asiayhteyksistä muodostuu usean eri tiedotusvälineen, mediatuotantojen sekä muiden ihmisten näkemysten kokonaisuudesta. Nämä palaset muodostavat kokonaisuuden, josta luomme merkityksiä ja tulkintoja. Partisipaatiokulttuuri viittaa usean henkilön toistavan tätä toimintaa. Jokaisen oma laajasta kokonaisuudesta muodostunut käsitys, reflektoituu toisen henkilön samaan prosessiin, ja he yhdessä luovat kollektiivisen ymmärryksen esimerkiksi median sisältöjen yhteyksistä ja merkityksistä mitä enemmän he kanssakäyvät keskenään. Tämä auttaa kuvailemaan kuinka yhteisössä muodostuva tieto on usean henkilön monimutkaisen ja yksilöllisen kokemuksen yhteen kudottu kokonaisuus, joka on rikas ja moniääninen, jota jokainen voi heijastaa omasta näkökulmastaan. Yksilö on samalla tiedon tuottaja ja sen observoija. (Jenkins, 2016, s. 8.)

Partisipaatiolla kuvaillaan myös tiedostettua tiedon ja yhteisen ymmärryksen luomista jonkin asian tai ilmiön ympärille. Fanitoiminnassa, jossa kommunikointi yhteisen asian kontekstissa on oleellinen osa yhteisön toimintaa, partisipaatio kuvailee juuri yhteisön yhteistä tietoa. (Jenkins 1992, s. 103–105.) Teknologian murros on ollut fanitutkimuksen fanikokemuksen suurimpia muutoksia. Internet on avannut rajat, kuinka fanit ovat voineet jakaa kokemuksiaan, ajatuksiaan ja faniteoksiaan. Internetistä tuli nopeasti työkalu, jolla luoda yhteisöjä kansainvälisesti ja eriyttää fani toimintaa entistä systemaattisemmin. (Jenkins, 2006b, s. 2; 2016, s. 22–23.)

Kun kommunikoimme internetin välityksellä globaalisti, kanssakäymisemme jättävät jäljen käsityksiimme ja tulkintaamme ympäristöistä ja ilmiöistä. Partisipaatiolla on siis suuri yhteys tiedonmuodostumiseen digitaalisissa sosiaalisen median ympäristöissä. Sosiaalisen median ja digitaalisten alustojen käyttäminen keskustelulle mediasta ja näkemyksistämme luovat pohjan partisipaatiokulttuurille, eli yhteisen tiedon muodostamiselle toiminnan kautta. (2006a, s. 25; 2016, s. 22–23.) Tällaisella toiminnalla toimimme mediakonvergenssin mukaisesti, sillä tapa, jolla käytämme teknologiaa, vaikuttaa suoraan siihen, minkälaisen tiedon pohjalta tietomme rakentuu.

Mediakonvergenssi on konvergenssikulttuurin sisäinen prosessi, jossa teknologia ja digitaaliset välineet ja niiden sisäiset eri tietolähteet ovat tiedontuottamisen toimintamme kehys. Konvergenssikulttuuri kuvailee sitä, kuinka altistumisemme ja

toimintamme eri medioiden ja tietolähteiden kanssa muovaavat käsityksiämme kognitiossamme. Se on siis aivotointiamme kuvaus, miten tieto muodostuu käyttäessämme useaa eri informaatiolähdettä rinnakkain. (Jenkins. 2006a, s. 3–4.) Partisipaatiokulttuuri kuvailee, kuinka yksilön ja yhteisön välinen toiminta ja omaava tieto luovat omia yhteiseen tietoon nojaavia jaettuja totuuksia ja yhteisötietoa. (Jenkins, 2016, s. 8.)

Partisipaatio kuvaa kuinka median kulutuksemme on muuttunut kollektiiviseksi prosessiksi. Kuinka muodostamme käsityksiämme, mielipiteitämme ja tulkintojamme suhteessa muihin. (Jenkins, 2006a, s. 3–4; 2013, s. 2; 2016, s. 22–23.) Yksilön arvot ja kiinnostuksen kohteet, kykymme käyttää teknologiaa ja osallistuvuutemme transformatiiviseen mediakäyttäytymiseen, kuten diskurssiin ja sisällöntuottamiseen, vaikuttavat suhteeseemme, jossa ulkoinen ja sisäinen tiedonrakentuminen ja sen ymmärtäminen sekoittuvat kokonaisuudeksi. (2006a, s. 27.)

2.4 Nuorten kuvakulttuurit ja oppiminen yhteisöissä

Kuvataiteen perusopetuksen yleisen sekä laajan oppimäärän opetussuunnitelmassa medialukutaito sisältyy yleiseen visuaaliseen lukutaitoon, joka on yksi kuvataideopetuksen oppimistavoitteista. Eri mediaympäristöt lukeutuvat osaksi visuaalisia ympäristöjä, joiden kontekstissa opetuksen tavoitteita ovat ympäristöjen suhteiden tarkasteleminen, merkityksien rakentuminen, ilmiöiden tunnistaminen ja tulkitseminen sekä niistä keskusteleminen. (Opetushallitus, 2017a, s. 28–29; 2017b, s.24–25) Kuvataiteen perusopetuksen yleisen sekä laajan oppimäärän opetussuunnitelmassa medialukutaito sisältyy yleiseen visuaaliseen lukutaitoon, ja mediaympäristöt ovat osana visuaalisia ympäristöjä, jotka ovat opetuksen tavoitteita (Opetushallitus, 2017a, s. 28–29; 2017b, s. 24–25). Perusopetuksen tavoitteissa kuvataiteella on monilukutaidon kehittämisen tavoite (Opetushallitus, 2014, kohta 16.3.15).

Räsänen (2015) korostaa kuinka kuvalukutaidon suhde monilukutaidon, eli myös medialukutaidon linkki on selkeä. Modernimmassa maailmassa missä viestintä ja uutisointi on yhä enemmän multimedia pohjaista, medialukutaito ja globaali kommunikaatioverkostoissa on elintärkeä taito kommunikaatioon, vaikuttamiseen ja tiedon ymmärtämiseen. (Räsänen 2015, s. 105–106.) Medialukutaidon ja

kuvanlukutaidon tavoitteina on saada oppilaat tunnistamaan taiteen välittämien arvoja (Räsänen 2008, s. 84) Monilukutaito on edellytys nykymedian ymmärtämiselle ja globaaleissa kommunikaatioverkostoissa toimimiselle (Räsänen 2015, s. 106). Dufva korostaa kuinka kuvataidekasvatuksen rooli laajenee jatkuvasti kartoittamaan tiedostamisen tapoja yhä monimutkaisempia globaalin multimediamaailman ymmärtämiseksi (Dufva, 2025 s. 46–47).

Itseilmaisussa tärkeää on omien tunteiden kytkökset taiteeseen ja taiteen tekemiseen, tunne on keskeinen tieteentuottamisen muoto taiteen kontekstissa. Kun pyrimme ohjaamaan oppilasta löytämään oman paikkansa maailmassa taiteen keinoin, sisäisten maailmojen tutkiminen ja niiden ilmaiseminen on avaintekijä tässä identiteettityössä. (Räsänen 2008, s. 84) Jos haluamme ottaa huomioon sosio-konstruktivistisessa taideopetuksessa oppilaan kokemusmaailman, on oppilaiden internet käyttäytymisen kautta löytyneet globaalit verkostot osa oppilaan kokemusmaailmaa ja kulttuurista ilmiötä mihin hän osallistuu. (Räsänen, 2008, s. 84.)

Koska opettajan oman monilukutaidon on pystyttävä tulkitsemaan oppilaiden tekemiä kuvia (Räsänen, 2008, s. 17) pitäisi opettajankin pyrkiä ymmärtämään oppilaiden kuvakulttuurien ympäristöjä missä he rakentavat kuvien ympärille merkityksiä. Oppimisen tarkastelu sosiaalisissa ulottuvuuksissa edellyttää ymmärtämistä, miten tieto voi rakentua yhteisöissä, ja mitkä aspektit ovat oppimisen edellytyksiä. Käytäntöyhteisöt ovat sosiaalisen oppimisenjärjestelmä, jonka Jean Lave ja Étienne Wenger (1991) on luonut. Käytäntöyhteisön määritelmä kuvaa kuinka oppiminen tapahtuu sosiaalisissa ulottuvuuksissa. Wenger (1998) määrittelee käytäntöyhteisön kolmeksi peruselementiksi: tietämyksen alueen, ihmisten yhteisön ja jaetut käytännöt.

Partisipaatio on syy sille, miksi henkilö oppii operoidessaan maailmassa. Hän ei opi tyhjiössä yksilönä, vaan osallisena yhteisön toiminnassa (Wenger 1998, s. 52). Hänen oppimisensa ei liity itse asiaan, vaan hänen suhteestaan asian ympärillä oleviin ihmisiin ja käytäntöihin (Wenger 1998, s. 53).

Yhteisön jakama kiinnostus johonkin asiaan määrittelee heidän tietämyksen alueen, eli mihin asioihin he keskittyvät. Tutkielmani kontekstissa tämä olisi fanitaide tai tietty fandom. Ihmisten yhteisö määrittelee ketkä kuuluvat yhteisöön (Wenger, 1998, s. 72). Tässä tapauksessa sen luovat fanit, jotka ovat aktiivisia osallistujia fandomissa ja jakavat intohimon tähän aiheeseen. Jaetut käytännöt kuvaavat yhteisön toimintaa,

mukaan lukien keskinäisen sitoutumisen ja yhteisen pyrkimyksen ja jaetun ohjelmiston (Wenger, 1998, s.73, 77, 82). Tutkielmani kontekstissa tämä tarkoittaisi fanitaiteen luomista, kommentointia, taiteen ja keskustelujen jakamista, vertaispalautteen antamista, interaktioiden kuten tykkäyksien toteuttamista ja tiedon jakamista yhteisön tavoista.

Kun yhteisöillä on jokin jaettu tavoite, he rakentavat tiedon tuon tavoitteen ympärille, ja pystyvät jakamaan sen näkökulmasta tietoa. Yhteisön käyttämä kieli, termistö ja käytännöt mukautuvat jaettuun kontekstiin ja tavoitteeseen. Yhteisöjen sisällä voi syntyä valtasuhteita ja vastuurooleja, joissa otetaan joko vastuuta tai omistajuutta yhteisön käsittelemän asian ymmärtämisestä. Valtasuhteet tuovat näkyviin hierarkian, jonka mukaan oikea tieto määritellään yhteisön sisällä, ja mitä tietoa jaetaan eteenpäin. Tässä valta perustuu yksilön osaamisväitteisiin ja asiantuntijuuteen. (Wenger, 1998, s. 154–156.) Vertaissuhteet, joissa tieto ja osaaminen leviävät ikätovereiden tai taitotasoltaan vertaisten (eng. near-peers) oppijoiden kesken, mahdollistavat poikkeuksellisen nopean ja tehokkaan oppimisen. Sillä harjoitteluun sitoutumisen on tekemisen tavoite, eikä itse oppiminen (Lave & Wenger, 1991, s.93).

Käytäntöyhteisöjen toimivuus riippuu täysin yhteisön verkostoitumisen tasosta. Käytäntöyhteisöjen mallia on arvioitu uudelleen digitaalisen aikakauden myötä, minkä vuoksi Patelin (2017) analyysi Wengerin käytäntöyhteisöistä tuo esiin kriteerit, jotta moderneissa internetverkostoissa käytäntöyhteisön malli voi toimia. Liian suljettu yhteisö koostuu liian samanlaisesta keskustelu- ja tapakulttuurista, missä tietoa ei enää jaeta ja kehitetä, sitä vain toistetaan. Mitään uutta ei siis enää synny ja yhteisö toimii kaikukammiona jo olemassa oleville käsityksille. Liian löyhässä tai epäaktiivisessa verkostossa, käytäntöyhteisön malli ei myöskään toimi. Ilman verkostoitumista ja merkittäviä kohtaamisia yhteisön välille ei synny normeja eikä vertaissuhteita. Silloin jaetut käytännön puuttuvat, sekä erilaiset vastuuvollisuudet ja yhteiset pyrkimykset katoavat, jolloin tavoitteet tiedon rakentumiselle ja jakamiselle katoavat. (Patel, 2017, 9.)

Partisipaatiolla- ja konvergenssikulttuurilla (Jenkins 2006b, 2016) kuvaillaan modernin mediakulttuurin ja digitaalisten välineiden käyttäjien ja kuluttajien toimintaa ja kuinka se vaikuttaa yksilön ja yhteisön tiedonrakentamisprosesseihin. Käytäntöyhteisöillä (Lave & Wenger, 1991) kuvaillaan kriteerejä yhteisön sisäiselle

oppimiselle. Sosiokonstruktivismi katsoo samankaltaista tiedonrakentumista pedagogisesta näkökulmasta, jossa oppiminen liittyy sosiaaliseen kanssakäymiseen ja tiedon muodostamiseen sosiaalisten ryhmien kehityksessä (Tynjälä, 1999, s. 60). Fyysinen tilallisuus voi edesauttaa sosiaalisten kulttuurien syntymisessä, mutta se ei ole sen välttämättömyys. Etenkin jos henkilö immersoituu ja luo selkeitä yhteyksiä muihin yksilöihin, jotka myös asuttavat tätä samaa toimintakulttuuria, jossa heillä on myös sosiokonstruktivistinen oppimisen kokemus. (Räsänen 2008, s. 84–85.) Tämän vuoksi Internetin sisällä olevien yhteisöjen voidaan tulkita olevan oppimisympäristöjä, jossa oppimisen voi toteutua orgaanisesti ilman formaalia opetusta.

3 METODI

3.1 Tutkijapositio

Tutkimuksen tekijänä minulla on omakohtaista kokemusta fanitaiteesta ja sen ympärillä olevien yhteisöjen, eli fandomien toiminnasta. Tämä kokemus on antanut minulle sanaston millä koen pystyväni ymmärtämään tutkielmani aineiston kontekstia. Laadullisessa tutkimuksessa tutkijan roolin reflektointi on olennainen osa luotettavuuden varmistamista. Oma sisäpiiritietoni tutkielman kohteeni ilmiöstä antaa minulle varmuutta aineiston keräämisen ja siitä saatujen havaintojen ymmärtämiseen. Koska oma historiani fanitaiteen parissa liittyy vahvasti motivaatiooni tutkielman aiheessa, olen tietoinen, että omat kokemukseni voivat myös värittää haastattelijoiden kokemuksia. Tämän takia valitessani aineistonkeruu metodeja pyrin mahdollisimman laajaan otantaan, jotta datan määrä ohjaa havaintoja, eikä pelkkä tulkintani.

Haastattelut ovat tiedon tuottamisen paradoksi, jota Henry Jenkins (2006b, s. 5) toi ilmi fanientutkimuksen kontekstissa. Paradoksaalisuus liittyy siihen, kuinka haastattelijat vaikuttaa kokonaisvaltaisesti koko haastatteluun, sen saamiin tuloksiin sekä tuloksien analysointiin. Haastattelutilanne pitää sisällään haastateltavan intiimejä kokemuksia, jotka paljastavat väistämättä jotakin heistä. Haastateltavan tunteet ja haastattelun kuormittavuus vaikuttavat haastattelun tuottamiin tuloksiin, joita haastattelijan pitää pystyä vertailemaan ja tulkitsemaan mahdollisimman subjektiivisesti. (Merton, 1990, s. 6–7.) Paradoksaalisuus liittyy siihen, kuinka haastattelijat vaikuttaa koko haastatteluun, sen saamiin tuloksiin, ja tuloksien analysointiin. Haastattelijan ja haastateltavan keskinäinen suhde vaikuttaa haastateltavan halun puhua aiheesta, joka vaikuttaa aina haastatteluista saatavaan aineistoon.

Tiedostan positioni fanitaiteilijana, joka tutkii muita fanitaiteilijoita. Olen sitoutunut, että havaintoni nousevat puhtaasti keräämästäni aineistosta, eikä omista kokemuksistani. Käytän omaa kokemustani fanitaiteilijana määrittelemällä haastattelukysymykset, sekä ymmärtämällä fanitaiteilijoiden kuvaileman toiminnan ja ympäristön kontekstia laadullisesti. Fanitaiteilija positioni antoi myös haastateltaville haastattelu ympäristön, missä heidän ei tarvinnut muuttaa puheensa termistöä sellaiseksi, että fanitaiteen ilmiön ulkopuolella oleva henkilö välttämättä ymmärtäisi heitä.

3.2 Aineiston keruu

Haastattelua suunnitellessa on tärkeä ymmärtää ja tiedostaa haastattelun kommunikaatioon liittyvät haasteet. Hirsijärven & Hurmeen (2022) mukaan kommunikaation kielellisen ymmärtämisen tiedostaminen on olennainen osa haastattelun onnistumista. Kielellinen valmius ja kommunikaatiotyylit määrittelevät kuinka ymmärrämme toisiamme. Eri sosiaaliluokat ja sivumerkitykset luovat sanastomaailmoja, jotka vaikuttavat puheen ymmärrettävyyteen. Erot ja samankaltaisuudet määrittelevät haastattelijan edellytykset ymmärtää haastateltavaansa. (Hirsijärvi & Hurme, 2022, kappale 4.3.4.) Määrittelenkin siis seuraavaksi miksi koen, että haastatteluaineistoni on eheää ja laadukasta.

Valitsin haastateltavat tuntemieni taidetta tekevien henkilöiden joukosta, jotka ovat tehneet fanitaidetta ja jakaneet sitä julkisesti. Ennen haastattelua kerroin haastatteluni aiheen ja että haastattelun ydin on heidän kokemuksensa fanitaiteen tekemisestä heidän taiteellisen uransa aikana. Fanitaiteen ei tarvinnut olla heidän ainoa taiteentekemisen muoto tai ajankohtainen heidän tämänhetkisessä taiteenteossaan.

Koska tunsin haastateltavani, tiesin että meillä on jo yhteinen tietämys haastattelun aiheesta, eli fandomista ja fanitaiteesta. Koen tämän suhteen ja jaetun kokemuksen antavan haastatteluille rennon ja avautuneemman tunnelman, jossa haastateltava uskaltautuu avaamaan ilmiön eri kokemuksia, luottaen että haastattelijalla on jo jokin tietämys ja mahdollisesti omakohtainenkin kokemus sekä käsitys aiheesta. Tilanteet, joissa haastattelijalla ei tiedä mitään aiheesta voivat luoda haastattelutilanteesta ahdistavamman ja haastateltava voi kokea avautumisen vaikeaksi, kiusalliseksi ja kuormittavaksi.

Pyysin haastateltavia valikoimaan heidän itse tuottamiaan fanitaideteoksia osaksi haastattelua. Ohjeistin heitä valitsemaan teoksia, jotka edustivat heidän aktiivisinta fanitaide aikaansa tai jotka olivat muulla tavoin heille merkityksellisiä. Määrittelin haastattelijoiden valikoimat teokset heidän kokeman merkittävyyden perusteella, koska tarkoitukseni on tutkia fanitaiteen merkityksiä fanitaideilmiön sisällä. Oman tutkimukseni kontekstissa, kuvat edustavat taiteilijoiden osallisuutta fanitaiteen ilmiöön. Aimee Grant (2019, s. 145) kuvaa aineistojen sitomista tutkimuskysymyksiin tärkeänä osana määrittämään niiden olennaisuutta haastattelussa. Kuvien avulla haastateltavat pystyivät refleктоimaan heidän kokemuksiaan ja pysymään fanitaiteen

kontekstissa. Kuvat toimivat tukena haastattelijoiden pohdinnalle, kertomaan heidän ajatuksistaan mitä teoksiin ja niiden tekemiseen liittyi.

Myös aineistojen määrittely, ovatko haastatteluihin tuotu aineisto osana tutkittavaa aineistoa, vai ovatko ne instrumentaalisia haastatteluiden keskustelun ohjaajia auttavat tutkielmani rajauksessa (Grant, 2019, s. 147). Tutkimukseni ei keskity yksittäisten fanitaideteoksien kuvalliseen analyysiin, vaan tarkastelee teosten tekijöiden taiteellista ja ilmiöpohjaista prosessia, joka läpäisee heidän koko tuotantonsa ja kokemuksensa fanitaiteen äärellä.

Ennalta määrättyjen merkityksellisten teosten lisäksi haastateltavat voivat tuoda esille myös muuta tuotantoaan, joka kuvaa heidän kehittymistään ja suhdettaan fanitaiteen parissa. Vaikka nämä teokset ovat arkipäiväisempiä, ne voivat silti stimuloida muistojen palautumista ja kokemuksien helpompaa reflektointia haastattelutilanteessa. He voivat käyttää kuvia tarinallistamaan heidän kokemuksiaan mikä tukee heidän reflektiotaan sijoittamalla se jatkumoon. (Grant, 2019, s. 146–147.)

Toteutin haastattelut käyttäen puolistrukturoitua haastattelumallia. Minulla oli kysymysrunko, jonka pohjalta kysyin jokaiselta haastateltavalta samat kysymykset samassa järjestyksessä. Alkuperäinen sekä haastatteluiden aikana laajennettu kysymysrunko löytyy liitteistä. Vastauksien pohjalta kysyin tarkentavia ja täydentäviä kysymyksiä. Haastattelut toteutettiin discord puhelussa tietokoneella, jossa nauhoitin haastattelun ääniraidan. Puhelun aikana katsoimme haastateltavien valitsemia fanitaideteoksia heidän tuotannostaan. En ollut määrittänyt haastattelulle tarkkaa aikaa. Kerroin haastateltaville, että haastattelu veisi vähintään 30 minuuttia ja enintään kaksi tuntia. Annoin haastattelun pituuden soljua aiheiden tarvitseman ajan mukaan. Osalla haastattelu kesti 40 minuuttia, muutamalla jopa kaksi tuntia.

Olin valinnut puolistrukturoidun haastattelumallin, koska halusin haastatteluiden olevan vuoropuhelunomaisia ja keskustelupohjaisia luonteeltaan. Puolistrukturoidussa haastattelussa seurataan tutkijan määrittelemää sisällöllistä rajausta, eli teemaa, jonka sisällä keskustelu etenee. Haastateltavia ohjataan puhumaan ennalta rajatun teeman sisällä. Kysymyksien järjestystä ja muotoa voi vaihdella, kunhan ne tukevat määriteltyä teemaa. Tämä muoto antaa haastatteluille joustavamman ja rikkaamman tavan käsitellä aihetta sekä tutkijan että haastateltavan näkökulmasta. Näin haastateltavat voivat tuoda kokemuksiaan esille laajemmin. Haastattelija on aktiivinen

osapuoli keskustelussa, ja hän pystyy esittämään tarkentavia tai syventäviä kysymyksiä orgaanisesti haastattelun edetessä. Tämä haastattelumalli soveltuu laadulliseen tutkimukseen, jossa halutaan selvittää jonkin aiheen laajempi sisältö ja ymmärtää kokemuksia sekä niiden merkityksiä. (Hirsijärvi & Hurme, 2022, kappale 4.2.2, 4.2.3.)

Teemahaastattelussa voidaan määrittää aihe siten, että haastateltavat ovat kokeneet tietyn tilanteen, jonka mukaan heidät on valittu haastattelun kohteeksi. Täysin strukturoidussa haastattelussa kysymykset esitetään haastateltaville täysin samassa muodossa eikä haastateltavan läsnäololla ole merkitystä haastattelujen tuloksille (Hirvisjärvi & Hurme, 2022, kappale 2.4.1). Strukturoitu haastattelumalli soveltuukin paremmin suurelle massalle tutkittavia henkilöitä, jotka tuottavat tilastollisemman sekä määrällisesti vertailtavan ja mitattavan tiedon. Koska tutkimukseni aiheena on ilmiö ja laajojen erilaisten kokemusten kartoittaminen, puolistrukturoitu haastattelumalli antaa minulle tutkijana mahdollisuuden tutustua haastateltavien kokemuksiin laajemmin ja syvällisemmin.

Puolistrukturoituhaastattelumalli on joustavampi kuin täysin strukturoitu tai lomakkeella toteutettu haastattelu. Joustavuus mahdollistaa haastattelijan ja haastateltavan keskustelun ja toistensa kohtaamisen paljastavammaksi, joka estää haastattelijaa tekemästä olettamuksia koska haastateltava voi laajentaa ja tarkentaa haastattelutilanteessa tulkintaansa. (Hirvisjärvi & Hurme, 2022, kappale 4.3.5.)

Halusin, että haastateltavan omat mielenkiinnon kohteet pystyivät nousemaan esiin ja viemään minua uusien kokemusten ja aiheiden äärelle. Puolistrukturoidun haastattelumallin ansiosta pystyin mukautumaan haastattelun aikana uusiin aiheisiin ja kysymään haastateltavilta poikkeavista ja ennalta määrittelemättömistä aiheista. Tämä johti haastatteluiden rönsyilyyn ja pitkään pituuteen, mutta mielestäni aiheelle oli tärkeää haastateltavien omien kokemusten korostus ja piilossa olevan kokemustiedon löytyminen. Kysymyslistani piteni muutaman haastattelun jälkeen haastattelijoiden itse nostamien huomioiden ja teemojen kautta. Tämän takia päädyin haastattelemaan uudestaan ensimmäistä haastateltavaa muiden haastattelujen jälkeen. Tämä oli mielestäni viisasta koska kyseinen keskustelu oli todella hedelmällinen molemmille.

Yleinen palaute haastattelu kokemuksesta oli erittäin positiivinen, moni kertoi pitäneensä kokemusten kertomisesta ja että haastattelu avasi heille näkökulmia ja

mahdollisuuden reflektoida uudella tavalla heidän kokemuksiinsa fanitaiteen tekemisestä ja miten se näkyi heidän nykyisessä taiteentekemisessään. Pro gradu tutkielmani olisi hyvin voinut olla vain yhden taiteilijan kokemusten ja fanitaiteen analysointia, mutta tavoitteeni oli saada näkemys yleisestä fanitaideprosessista, ja mitkä ovat siinä toistuvia teemoja usealla eri ihmisellä.

Haastattelujen jälkeen litteroin haastattelun ääniraidan tekstimuotoon apuna käyttäen windows wordin litterointi työkalua, joka tunnistaa puheen ja luo siitä tekstimuotoista sisältöä. Luin wordin tuottaman tekstin ääniraidan rinnalla ja korjasin tekstin vastaamaan ääniraitaa. Word ei tunnista monia englanninkielisiä termejä suomalaisittain lausuttuina tai kaikkia murre sanoja, joten korjailtavaa oli paljon.

Käytin aineiston analysointiin teemallisen analyysin näkökulmaa, jossa havainnot jaetaan merkityskokonaisuuksiksi (Tuomi & Sarajärvi, 2018, kappale 4.3, 4.6). Tämä tarkoittaa haastateltavien kokemusten samanlaisuuden perusteella jaottelua, jossa kokemusten merkitykset ovat samankaltaisia. Yksittäiset sanat eivät ohjaa teemoittelua vaan haastateltavan kerronnan merkitys kontekstiin ja sitä ympäröivien muiden aiheiden vertailemalla. Näin mahdollistetaan myös ristiriitaisten havaintojen tunnistaminen ja niiden teemoittelu suhteessa laajempaa merkityskokonaisuutta. (Tuomi & Sarajärvi, 2018, kappale 4.6.)

Kuvailisin aineiston teemoittelu prosessiani seuraavanlaisesti. Jokainen haastateltava oli kalvo, jossa heidän kokemuksensa värjäsivät osia kalvon pinnasta. Jokaisen kalvo on erilainen, mutta päällekkäin katsottuina jotkin kohdat näkyivät voimakkaammin. Nämä voimakkaimmin toistuvat asiat olivat yleisimpiä haastateltavia yhdistäviä kokemuksia.

Aineistoni käsittelyssä jaoin raakadatasta poimitut lauseet, joiden sisältö kertoi jotain fanitaiteesta ja sen ilmiön kokemuksista tutkimuskysymyksen näkökulmasta käyttäen merkityskokonaisuuden teemoittelu menetelmää (Tuomi & Sarajärvi, 2018, kappale 4.6). Tässä vaiheessa en jakanut kokemuksia henkilöittäin, vaikka pidin jokaisen henkilön lainauksien yhteydessä, jotta pystyin tarvittaessa palaamaan nauhoituksen kohtaan, jos pelkkä teksti ja irrallinen lause ei muistuttanut minua laajemmasta kontekstista mihin lainaus liittyi. Löysin aineistosta 23 merkityskokonaisuutta, eli aihetta. Tämän jälkeen etsin päällekkäisiä kokemuksia sekä eroavaisuuksia ja tiivistin aiheiden havainnot yhtenäiseksi tekstiksi, jonka olen jakanut neljään eri pääteemaan.

Kokonaisuudessaan käyttämäni aineisto oli 12 tuntia ääninauhaa, 271 sivua litteroitua tekstiä. Jaoin tämän aineiston 23 merkityskokonaisuuteen, joka tiivistä sivumäärän 123, joista kokosin neljä laajaa teemaa.

3.3 Anonymisointi

Fanitaide termi tulee fanart termin käännöksestä. Faniyhteisöjen kesken suomen kielessä voidaan käyttää kumpaa tahansa termiä. Haastatteluissa haastateltavat käyttivät termiä fanart ja fanitaide yhdenvertaisesti. Olen yhdenmukaistanut pro gradu -tutkielmaani lainauksiin heidän käyttävän vain fanitaide termiä. Olen myös selkeyden, anonymisoinnin sekä kontekstiedon näkökulmasta muokannut haastatteluiden sitaattien kielimuotoa yhtenäisemmäksi ja ymmärrettävämmäksi. Sitaatteihin on lisätty kontekstin ymmärtämistä tukevia sanoja, jotta haastattelun kokonaisuudesta irrotetulla lauseella tarkoitettu sisältö ei katoaisi. (Hirvisjärvi & Hurme, 2022, kappale 7.4.1.)

Käytän pro gradu -tutkielmassa haastateltavien tekemiä fanitaideteoksia ja lainauksia. Olen anonymisoinut haastattelujen lainaukset ja aineiston Suomen Aineistovarasto (FSD). (n,d.). ohjeiden mukaisesti. Olen jättänyt lainauksista pois haastateltavien nimet enkä käytä yhtenäistä tunnistettavaa merkkiä yksilöille. Lainauksien tarkoituksena on olla esimerkkeinä, minkälaisen aineiston pohjalta olen rakentanut havaintoni kyseisessä kappaleessa. Havainnoissa tarkoitukseni ei ole luoda henkilöprofiileja haastatteliijoista. Olen koonnut havainnot sisällön, en henkilöiden mukaan, joten mielestäni lainauksien erottelu henkilöittäin ei ole oleellista kappaleiden sisällöille. En ole muuttanut lainauksien sisältöä, mutta ”...” merkit viittaavat poistettuun virkkeeseen tai täytesanoihin, jotta irrallisen lainauksen luettavuus olisi helpompaa.

Normaalisti seksuaalisuuteen ja identiteettiin liittyvät piirteet mielletään henkilötiedoiksi, ja ne poistetaan, mutta identiteetti ja siihen liittyvät kokemukset ovat tärkeä osa pro gradu -tutkielmani aihetta ja tutkimus aiheeni ilmiötä. Haastateltavissa on useampi henkilö, joilla on samoja kokemuksia ja päällekkäisiä identiteetin tunnisteita, joten mitään yksilöä on mahdoton tunnistaa yksittäisestä piirteestä tai lainauksesta. Haastateltavat myös puhuvat identiteettiin ja seksuaalisuuteen liittyvistä havainnoistaan fanitaideilmiön ympärillä omien kokemuksiensa lisäksi. En käsittele

siis yhden haastateltavan uniikkia kokemusta, vaan heitä yhdistäviä havaintoja ja toistuvia kokemuksia. Haastateltavia informoitiin tutkimuksen tarkoituksesta ja aineiston käytöstä.

Koska haastattelijoilla on tunnistettavia kiinnostuksenkohteita, eli medioita, en halua, että lainauksissa tulee ilmi mistä mediasta haastateltava puhuu, joten olen poistanut mainitut mediat ja ilmaissut sen joko media termillä tai (sulkeilla). Osa haastateltavista halusi nimensä tai nimimerkkinsä fanitaideteoksensa yhteyteen, osa ei halunnut mitään tunnistettavaa nimeä mutta antoivat silti teoksensa osaksi pro gradu -tutkielmaa.

4 HAASTATTELUIJEN HAVAINNOT.

Yksi haastateltava esitteli teoksen, jossa hän oli yhdistänyt ystävänsä kahta eri kiinnostuksen kohdetta, tarkoituksena antaa jotain uniikkia ja huvittavaa ystävälleen syntymäpäiväkorttina. Kyseisessä teoksessa hän yhdisti Mr. Freeze, hahmon Batman animaatio sarjasta (1992), Emma mangan (2002) protagonistin vaatetukseen. Teoksessa hän pyrki emuloimaan Batman animaatiosarjan visuaalista tyyliä, jossa on puhtaita muotoja ja suoria viivoja. Taiteilija oli erittäin tyytyväinen teokseen ja oli ylpeä siitä, että hän oli onnistunut



Kuva 1. Mr. Freeze, Batman
Tekijä: Amos

asettamassaan tavoitteessa. Tässä toiminnassa tapahtuu monia fanitaiteen luomisprosessia läpileikkaavia teemoja. Niihin kuuluu *jakamisesta syntynyt motivaatio, taiteellisen prosessin tavoitteet ja reflektio, median omaksuminen ja tulkitseminen, parodisointi, sekä eri medioiden yhdistely ja tutkiminen*. Nämä teemat olivat selkeitä aihealueita, jotka nousivat haastattelumateriaalista, ja olen pyrkinyt jakamaan aineiston havainnot niiden mukaan.

Haastattelut käsittelivät fanitaidetta moniulotteisena ilmiönä, ja haastateltavat kertoivat kokemuksistaan ja ajatuksistaan rönsyillen, puhuen useasta aiheesta samanaikaisesti havaintojen luokittelun näkökulmasta. Olen pyrkinyt pitämään jokaisen kappaleen mahdollisimman rajattuna tietyn aihealueen ympärille, jättämättä kuitenkaan pois haastateltavien nyanssisia kokemuksia ja reflektiota, joissa usein käsitellään useampaa aihetta samanaikaisesti. Tämän takia havainnoissa ilmenee väistämättä pieniä päällekkäisyyksiä eri kappaleiden välillä.

Olen jakanut aiheet viiteen alalukuun: motivaatioon, henkilökohtaisiin merkityksiin, taiteelliseen kehitysprosessiin, sosiaalisiin ulottuvuuksiin sekä fanitaiteen arvoon kulttuurisessa kontekstissa. Tässä pääluvussa käyn läpi haastateltavien pohdintoja,

niistä nousevia teemoja ja yhdistäviä kokemuksia. Käytän omaa kokemustani faniyhteisöissä avaamaan haastattelujen termistöä ja tunnistamaan yhdistäviä ilmiöitä haastateltavien kokemuksissa. Omat tulkintani sekä sen, kuinka havainnot yhdistyvät teoriaan esittelen erillisessä analyysiluvussa.

4.1 Intohimo ja motivaatio

Ihka ensimmäiset fanitaideteokset olivat syntyneet haastateltavien varhaisessa lapsuudessa. Ensimmäiset kokemukset motivaatiosta fanitaiteeseen oli ihailun tunne ja fanitaide pyrki kohteen tyylin tavoitteluun ja toistoon. Jotkin hahmot nousivat visualisuuden tai persoonansa takia mielenkiintoisemmiksi kuin muut, jonka takia ne haluttiin ikuistaa piirtämällä. Ensimmäiset fanitaideteokset syntyivät käyttämällä alkuperäistä hahmoa suorana mallina ja hahmo toistettiin piirtämällä mahdollisimman tarkasti. Piirtäminen koettiin leikkimisen muotona ja mukavana ajanvietteenä, eräänlaisena matalankynnyksen luomisena. Muutama haastateltava mainitsi luoneensa suosikki hahmoilleen omia seikkailuja ja roolileikkineensä hahmoilla piirtämisen kautta.

Kun haastateltavat reflektoivat heidän aktiivisinta aikaansa fanitaiteen parissa melkein jokainen mainitsi lukioajan tai lukion jälkeisen ajan ennen työelämää. Eli aktiivisin fanitaiteen teko vaihe on ollut ennen aikuiselämän vastuita ja työelämää, jolloin on enemmän aikaa kuluttaa mediaa ja yleistä vapaa-aikaa taiteelliselle toiminnalle.

Fanitaiteen alkamisen aiheen kanssa, keskustelussa kulki myös fanitaiteen ensikohtaaminen, miten ensimmäisen kerran näki fanitaidetta. Moni kertoi nähneensä muiden tekemää fanitaidetta internetissä, joka herätti heissä innostuksen ja ihailun tunteita. Moni kertoi fanitaiteen katsomisella olleen suuri merkitys heidän haluunsa tehdä samaa itse. Tämä jakautui yhteisön toiminnan näkemiseen ja taiteen saamaan reaktioon, sekä piirtotaidon ihailuun ja saman taiteellisen tason saavuttamiseen. Moni myös kertoi ihailleensa, jos taiteilija oli onnistunut tyylittelemään alkuperäistä mediaa omalle tyylilleen pitäen hahmot silti tunnistettavina, tai replikoimaan onnistuneesti median alkuperäistä tyyliä.

”Olisiko mulla tarvetta piirtää yhtä paljon fanitaidetta, jos en mä olisi koskaan nähnyt, että muut tekee sitä.”

Motivaatio oli toistuva termi kaikilla haastateltavilla. Motivaatiolla tarkoitettiin halua ja alkusysäystä aloittaa piirtämään ja tekemään taidetta. Fanitaidetta kuvattiin itsessään motivoivana asiana. Fanitaiteen tekemiselle oli haastateltavien mukaan olemassa erillinen motivaatio, jonkinlainen oma vetovoima, joka veti heitä puoleensa. Kaikki pitivät fanitaidetta parhaimmillaan kivana ja positiivisena aktiviteettina. Fanitaide koettiin aktiivisena tekemisenä passiivisen kuluttamisen sijaan. Haastateltavat puhuivat rakkaudesta, kiintymyksestä, mielenkiinnosta, fiksaatiosta ja jopa pakonomaisuudesta joihinkin medioihin ja hahmoihin. Melkein kaikille oli yhtenäistä hahmoista puhuminen, tai vähintään hahmoihin liittyvistä tunteista puhuminen. Nämä eri tunteet hahmojen ja median ympärillä antoivat sytykkeitä fanitaiteen tekemiselle. Haastateltavat kuvailivat, että joidenkin hahmojen ja tilanteiden synnyttämät tunteet olivat niin vahvoja, ettei niiden ajattelua pystynyt lopettamaan, joten he päätyivät piirtämään niiden pohjalta fanitaidetta.

”Alkaa aina semmoinen mielikuvitus hyrräämään siitä kun fanittaa jotakin.”

”Fanitaide on tapa tuoda se sieltä omasta päästä ulos.”

”Fanitaiteen tekeminen on ihan sika kivaa. Ja mulle kivoin asia on varmaan piirtää fanitaidetta.”

Pakko, oli sana, jolla moni kuvasi heidän suhtautumistaan jonkin tietyn asian toistuvaan piirtämiseen. Eri ajatukset kulutetusta mediasta pyörivät mielessä ja ne piti saada ulos. Piirtäminen ja aiheesta keskustelu oli haastateltavien suosima tapa käsitellä näitä tunteita. Fanitaiteen piirtäminen oli tapa konkretisoida omat ajatukset paperille ja jakaa ne. Myös omien pakonomaisten ajatuksien takia lähdettiin tietoisesti etsimään muiden tekemää fanitaidetta.

”Mä sanoisin, että suurin motivaatio on se intohimo tai se, kuinka rakastunut mä oon siihen mediaan.”

”Tietyllä tavalla huomaa, että tulee semmoinen tarve tehdä jonkinlaisia tribuutteja asioille, joista on saanut hyvän tai surullisen mielen tai jonkinlaisen tunnereaktion.”

Useasti mainittu motivaatitekijä oli alkuperäisen median arvostus. Tribuutin ja oman ilon ja arvostuksen kuvaaminen fanitaiteella. Fanitaide oli tapa osoittaa kiitollisuutta,

jolla pyrittiin näyttämään oma suhde fanituksen kohteeseen. Samalla tämä pystyi olemaan viesti median alkuperäisille tekijöille tai muulle yhteisölle, että tämä aihe on huomion arvoinen.

”Vähän samanlainen tunne kuin jossain ihastumisessa on. Tulee semmoinen olo, että oikein suonissa kohisee, kun joku asia on niin siistiä. Ja sitä samaa tunnetilaa etsii sitten koko loppuelämässä. Se on varmaan aika monella kanssa se kannustin tehdä sitä taidetta. Se että sitten tulee niin iso tunnelataus ja sitten tulee ne kaikki hyvän olon hormonit, adrenaliini ja kaikki semmoiset.”

Hahmon tutkiminen, mielenkiinto sen ulkonäköön, tyyliin tai tunnelmaan mainittiin useasti olevan inspiroiva tekijä fanitaiteen syntymiselle. Jokin asia oli mielenkiintoinen ja hieno, ja jota haluttiin toistaa tai tutkia esimerkiksi kääntämällä aihe omalle tyyliin. Jonkin asian oppimisen ja dekonstruoinnin halu. Mielenkiintoisen asian pohtiva tutkiminen, missä katsoja palastelee mielenkiintoisen asian sen eri osiin, joita voi omassa taiteessaan ja fanitaiteessaan kokeilla. Motivaationa on oma kehittyminen joko teknisesti tai visuaalisesti rikastuttavalla tavalla, missä oma maku ja silmä kehittyy.

”Hahmon design vaikuttaa paljon siihen, että näyttääkö se sellaiselta, että toi olisi tosi kiva piirtää.”

Motivaatio löytyi myös kolojen täyttämisestä. Fanitaidetta tekemällä pystyi näkemään jotain mikä oli jäänyt kertomatta alkuperäisteoksessa. Fanitaide oli tapa saada nämä asiat todeksi ja nähtäviksi sekä itselleen että muille. Median katsomista ja siihen uppoutumista kuvailtiin tapana ruokkia mielikuvitusta. Kun medialle ja sen luomille tunteille antauduttiin, syntyi vahvoja mielikuvia, jotka antoivat ideoita piirtämisaiheille. Fanitaiteen tarkoitus oli pystyä visualisoimaan jotain omaa tunnetta, joka syntyi fanituksen kohdetta kohtaan. Palaamaan jonkin tunteen ja tapahtuman äärelle, joka oli ollut merkittävä. Pysymään siinä ja tutkia tai miettiä sitä.

”Johonkin hahmoon fiksaantuu ihan sikana ja sitten rupeaa kehittää sille kaikenlaisia eri skenaarioita ja sitten ne on pakko piirtää jostain syystä.”



Kuva 2. Pandora Hearts
Tekijä: Qpeura

”Kun jotenkin haluaa, että se on olemassa, niin se motivoi luomaan fanitaidetta. Kun tietää ettei kukaan muukaan voi luoda just mitä sä näet itse päässä.”

Moni kuvasi, että sarjaa katsellessa jäi tunne aukosta, eli siitä, että joitakin asioita ei nähty, mikä toi tilaa niiden ideoimiselle ja kuvittelemiselle. Fanitaide oli pohdiskelevaa uusien tilanteiden ja vaihtoehtoisten skenaarioiden tutkimista ja näiden ajatuksien jakamista muille. Yksi haastateltava kuvasi, että sarjassa, jossa kaikki oli synkkää ja kurjaa, fanitaiteen avulla hän pystyi luomaan hahmoille maailman, jossa kaikki oli kivaa ja ihanaa. Toinen kuvasi kuinka fanitaide antoi mahdollisuuden joillekin hahmoille saada viimeisen kohtauksen missä he puhuivat asiat läpi mitä sarjassa ei koskaan tapahtunut. Tietynlainen päätöksen kaipuu ajoi fanitaiteen äärelle.

”Se kun menet nukkumaan ja ne jutut pyörii sun mielessä. Se on se kaikista pahinta kun sä fanitat jotakin ja sitten se loppuu. Ne tekijät sanoo, että tätä ei tule enää ikinä lisää. Sit se kaikki vaan loppuu ja tulee semmoinen tyhjä olo. Turhautuu ja kokee että tätä pitäisi olla lisää. Jos ei muu auta, niin sitten käytät 600 tuntia vapaa-aikaasi johonkin

fanitaiteen tekemiseen. Jonkunhan se täytyy tehdä koska muutenhan siinä tulisi hulluksi.”

Suurin toistuva syy fanitaiteelle oli eri hahmojen käytöksen ja hahmojen välisten tilanteiden tutkiminen ja skenaarioiden keksiminen. Jotkin kaksi hahmoa olivat kemialtaan vastustamattomia laittaa uusiin tilanteisiin, josta mielikuvitus alkoi hyrräämään ja piirtämis aiheiden kaivo oli suorastaan loputon.

”Luot sellaisia skenaarioita mitä sä oikeasti haluaisit niille hahmoille tai mitkä on sulta jäänyt näkemättä. Kuten jotkut tietyt näkökulmat, koska monesti hahmot on jotenkin todella yksiotteisia niissä medioissa, missä niitä nyt sitten kuvataan.”

”Haluaa vaan jotenkin, että jokin on olemassa. Kun näkee mielessään jotain niinku tosi selkeästi. Vaikka jonkun kohtauksen tai tunteen joka liittyy siihen hahmoon tai tapahtumaan.”

Potentiaali mikä hahmoissa ja tilanteissa oli jäänyt näkemättä tai kokematta antoi motivaatiota piirtämiselle. Fanitaiteella oli funktio laajentaa tai kehittää median tarinaa sellaiseen suuntaan mihin katsoja olisi halunnut tarinan etenevän. Fanitaide oli tapa tuoda nämä ideat näkyviin ja syventää omia ajatuksia tarkemmiksi. Tällainen kehittämisen ja mahdollisuuksien ajattelu antoi loputtomasti ideoita ja aiheita fanitaiteelle.

” Joskus se elokuva, sarja tai mikä tahansa media on vaan parempi silloin kun se on pikkaisen paska. Se ei pääse siihen täyteen potentiaaliin, mutta sä voit niinku kuvitella sen hienouden mitä se voisi olla, vaikka se ei sitä ole. Niin silloin sä oot kaikista alttein sille, että sä jätät koukkuun ja sä sulle tulee hirveän brainrotti siitä. Koska siinä on vaan jotain kiehtovaa ja koukuttavaa silloin kun se sä et ihan saa sitä mitä sä haluat, mut sä pystyt kuvittelemaan sen tosi selkeästi miten se olisi parempi.”

”Näet itse ne asiat mistä pidät jotenkin tietyllä tavalla”

Aiheina nousi myös esimerkiksi hahmot, joiden visuaalisuus oli vain viitteellinen tai eivät olleet selkeästi kuvattuja. Esimerkiksi kirjallisuuden tai pelien hahmot, jossa katsoja ei saa selvää kuvaa, herättivät halun nähdä hahmon ulkonäkö, ja fanitaide

tarjosi tavan suunnitella ja visualisoida sen. Moni mainitsi myös eri medioiden sivuhahmot, joiden näkyminen oli hyvin vähäistä; ne motivoivat tekemään fanitaidetta, jossa hahmojen potentiaalia tutkittiin erilaisissa skenaarioissa.

”Mäkin oon usein tykännyt sellaisista hahmoista, joista ei välttämättä ole ollut niin paljoa sisältä. Tai jos on ollut, niin se on ollut tosi tietyn tyyppistä. Niin fanitaiteen tekeminen siitä hahmosta on alkuun ehkä ollut enempi muille ja sitten lopulta itselle”

”Fanitaiteella voi luoda spin off niinku tarinoita ja jatkoa sille sarjalle.”

Kun media oli kulutettu loppuun, sen jatkoa lähdettiin tietoisesti hakemaan fanitaiteen kautta. Moni kuvasi katsoneensa ensin fanitaidetta, ennen kuin tietoisesti lähti luomaan sitä itse, tarkoituksenaan jakaa sitä myöhemmin. Muiden fanitaiteesta haettiin joko näköisyyttä alkuperäiseen aiheeseen, eli sen suoraa jatkoa ja tuttua sisältöä, tai jonkin tietyn huomattavan asian vertaistuen hakemista. He pohtivat esimerkiksi, näkivätkö muutkin jonkin asian samalla tavalla vai oliko heidän oma katsomiskokemuksensa ainutlaatuinen. Muiden luoma fanitaide oli myös antanut monelle ajatuksen kokeilla samaa, joko aiheisällön, tekniikan, yhteisön tai ihailun kautta. Fanitaiteen näkeminen lisäsi oman fanitaiteen luomisen todennäköisyyttä.

”Kun oli käyttänyt sen kaiken kontentin, mikä siitä alkuperäisestä sarjasta löytyy, niin sitten lähti etsimään sitä fanitaidetta”

Melkein kaikki haastateltavat mainitsivat motivaation yhteydessä fanitaiteen jakamisen. Yhteisössä pystyi jakamaan ajatuksia hahmoista ja mediasta, joka antoi lisää motivaatiota ja ideoita fanitaiteen tekemiselle. Taide oli löytänyt yleisönsä. Löydetty yhteisö, josta sai vastakaikua, oli merkittävä syy fanitaiteen tekemisen jatkamiselle. Yhteisössä tapahtuvat vuorovaikutukset nousivat tärkeiksi motivaation luojiksi, joita lähdettiin tietoisesti tavoittelemaan lisää. Näin fanitaiteen sisältöä lähti ohjaamaan ulkoiset tekijät ja mahdollisimman suuren vuorovaikutuksen saaminen. Fanitaiteelle syntyi tiedostettu sosiaalinen ulottuvuus, jossa taiteen kautta pystyi jakamaan omia tulkintojaan ja ajatuksiaan. Myös muiden keksimät aiheet antoivat ideoita omalle taiteelle ja uusille fanitaideteoksille, jotka syntyivät keskusteluiden pohjalta.

”Kun keskusteli jostain sarjasta ja tuli jotain aivoituksia ja ajatuksia, niin fanitaiteella pystyi sanomaan niitä asioita. Tekemään niitä ajatuksia todeksi, mitä ei ehkä näytetty tai olisi ollut liian hyvä ollakseen totta, niin niitä pystyi jakamaan paremmin fanitaiteella.”

Haastateltavat käyttivät termiä ”positiivinen looppi” jolla kuvailtiin fanitaiteen tekemisen ja jakamisen kierrettä. Mitä enemmän teit, sitä enemmän sait reaktioita ja yhteisön sisällä pääomaa. (jako, seuraajat, tykkäykset, kommentit) Fanitaiteen sisällön aikaansaama mielihyvä saattoi kuitenkin vaihtua yhteisön kautta saatuun mielihyvään. Taiteellinen ilmaisu saattoi kaventua jakamisen takia yhteisöä miellyttävämmän muotoiseksi, milloin teoksen sisältö menetti haastavuutensa ja variaationsa. Fanitaiteen sisältö itsessään ei välttämättä ollut yhtä palkitsevaa sen tekijälle. Yhteisöt harvoin ovat ikuisia, ja moni kertoi vähentäneensä ajan saatossa aktiivisuuttaan yhteisöissä ja niille suunnatun taiteen tekemisessä. Tämän vaiheen jälkeen moni kuvaili, että he palasivat tekemään fanitaidetta enemmän itselleen, sisäisistä motivaatiosyistä. Motivaatioksi syntyi syvällisemmät ja henkilökohtaisemmat aiheet, jolloin mielihyvä syntyi omasta halusta ja itselle asetetuista teknisistä tavoitteista.

”Ehkä mä piirtäisin sen hahmon pari kertaa ja sitten meninsin seuraavaan aiheeseen, mutta kun on netti, niin siellä netissä sulla on kavereita, jotka keskustelee siitä ja jakaa fanitaidetta. Niin siitä tulee semmoinen looppi että se ideointi ruokkii itsensä, että sä et oikein pääse pois siitä kun kaikki koko ajan keksii jotakin uutta ja mielenkiintoista siitä aiheesta. Niin sitten sä vaan piirrät ja haluat piirtää lisää ja lisää. Siitä tulee joku tosi voimakas motivaatio, että tykkää jostain hahmosta vaan niin paljon että on pakko piirtää se eri asennoissa 100 kertaa.”

Suurin syy, miksi haastateltavat jatkoivat vuosien jälkeenkin fanitaiteen tekemistä, oli sen synnyttämä ilo. Fanitaidetta tehtiin itselleen ja sen näkemisen ilo antoi syitä jatkaa sen tekemistä yhä uudestaan. Fanitaiteella oli mahdollisuus näyttää ja syventyä omiin lempiasioihin matalalla kynnyksellä. Fanitaiteella on vahva side sen tekijän kokemuksiin tunteisiin ja ajatuksiin jostakin heidän näkemästään tai kokemastaan mediasta. Jokainen voi kokea lempi elokuvaa katsoessaan, että jää miettimään joitakin

kohtauksia tai hahmoja katselukokemuksen jälkeen, fanitaiteilija vain ottaa ajattelun rinnalle kynän ja paperin.

4.2 Henkilökohtaiset merkitykset, tulkinta ja itseilmaisu

Fanitaide antoi mahdollisuuden syventyä omiin ajatuksiin erilaisten medioiden äärellä. Monesti nämä ajatukset liittyivät hahmoihin. Fanitaide antoi luvan ja keinon istua alas hahmon ja sen herättämien tunteiden äärelle. Taiteilija pystyi rauhassa ja meditatiivisesti tutkia hahmoa ja sen maailmaa taiteen tekemisen kautta. Myös omien tunteiden peilaaminen sekä itsetutkistelu oli toistuva teema, joka liittyi fanitaideprosessiin. Henkilökohtaisten tunteiden ulkoistaminen hahmoon oli yleistä. Hahmo saatettiin asettaa hahmolle täysin uuteen, mutta taiteilijalle tuttuun tilanteeseen, jossa fanitaide pystyi näyttämään miten hahmo reagoisi siihen. Myös hahmon oikeat kaanonissa tapahtuneet kokemukset olivat yleinen fanitaiteen aihe. Hahmon kokemuksiin palattiin, niitä laajennettiin ja tarkasteltiin syvällisemmin sekä pitkäkestoisemmin mitä itse mediassa välttämättä itse käytiin läpi. Fanitaide oli tunteiden ja ajatuksien meditatiivinen prosessi, jossa fanitaideteoksen vaatima aika antoi samalla ajan näiden tunteiden pohdiskelulle. Media ja fanitaiteilijan omat tunteet kohtaavat ja manifestoituvat paperille piirtämisen muodossa.



Kuva 3. Allmight, My Hero Academia
Tekijä: Anonyymi

”Mä näen fanitaiteen itse sosiaalisenakonstruktiona. Totta kai sitä fanitaidetta voi tehdä vain omaksi ilokseen ja tavallaan purkaa sitten niitä vahvoja tuntemuksia, vaikka jotain tiettyä mediaa ja hahmoa

khtaan. Mutta se voi samalla olla sellaista hyvinkin henkilökohtaista itsetutkiskelua, vaikka jonkun hahmon kautta. Jos vaikka samaistuu siihen tosi vahvasti. Fanitaiteella on sellainen kulttuuri missä sellainen on näkyvää, koska ihmiset julkaisee sitä tosi paljon nettiin. Ne haluaa jakaa ja purkaa sillä tavalla niitä mielenkiinnon kohteitaan. Samalla voi mahdollisesti olla mukana tällaista niinku hype porukkaa, niin mä näen, että se fanitaide toiminta on syvimmillään sosiaalinen ilmiö.”

Moni haastateltava kertoi kuinka he eivät suoraan päättäneet, että tästä aiheesta tulen tekemään fanitaidetta, vaan media itsessään herätti heissä jotakin, jonka täytyi päästä ulos. Nämä olivat usein kesken jääneitä tarinoita, jossa hahmo katosi tarinasta liian pian, tai jokin elementti herätti heissä katsojana jotakin todella vahvaa mikä ei päässyt purkautumaan mediassa itsessään. Levoton energia, joka etsi ulospääsyä. Yleisiä kokemuksia tästä tunteesta oli jonkin median kesken loppuminen tai tarinan päätyminen.

”Siitä tulee just se semmoinen tyhjyys, että tässäkö tää nyt oli. Esimerkiksi loppuratkaisusta tai jostain isosta käänteestä jossain telkkarisarjassa. Joskus tulee vaan semmoinen: Ei voi olla totta. Ei voi! Niin siihen tarvitsee just sellaista vertaistukea ja sellaista niinku tunteiden purkamisen outlettia. Se on niin ihanaa velloa sellaisessa hirveässä tunnemähinässä. Kun normaalisti asiat ei ihan hirveästi aiheuta isoja tunteita elämässä, niin fanittaminen ilmiönä on iso kontrasti sille.”

”Se on semmoinen surutyö siinä sen ilon ohella. Jotenkin semmoinen irti päästämisen tapa, päästämättä silti koskaan irti siitä.”

Fanitaide toimi myös tutkimisprosessina, jossa syvennyttiin hahmoon ja sen maailmaan. Hahmo purettiin osiksi sen sisältämiin elementteihin ja representaatioihin, jotta voitiin tutkia, mitä piilotettua hahmosta tai sen maailmasta saattoi löytyä. Prosessi sisälsi pohdintaa esimerkiksi siitä, miten hahmo reagoisi erilaisessa ympäristössä tai jos jokin osa hahmosta olisikin korostettu enemmän. Tällainen analyysi antoi katsojana enemmän tapoja puhua ja olla vuorovaikutuksessa fanitettavan kohteen kanssa, ja samalla omia havaintoja voitiin peilaamaan yhteisöön sekä tarkastella, millaisia reaktioita oma tulkinta ja ajatukset saivat aikaan.

”Sä opit ja ymmärrät siitä hahmosta enemmän, koska sitä tekee sellaista vielä tarkempaa tutkimustyötä, kun tekee tällöisen visuaalisen representaation siitä hahmosta. Ja sä haluat antaa jotakin takaisin sille sarjalle ja hahmolle.”

Fanitaiteen kautta pystyttiin kuvittamaan omia ajatuksia hahmosta ja avaamaan esimerkiksi hahmon historiaa ja olemuksen eri puolia, joihin haastateltavan oma tulkinta hahmosta perustui. Fanitaiteessa tuotiin esiin hahmossa resonoivia piirteitä ja niiden esille tuominen tai laajentaminen oli keskeinen osa fanitaideprosessia. Haastateltavat kertoivat kuinka he miettivät hahmojen käyttäytymisen syitä, ja mitkä olivat mahdollisesti johtaneet siihen. Fanitaiteella pystyi esimerkiksi tutkimaan ja näkemään, millainen hahmo oli menneisyydessä, tulevaisuudessa tai vaihtoehtoisessa todellisuudessa. Tällä tavoin taiteilija pystyi syventämään omaa ymmärrystään hahmosta ja selvittämään, millainen hahmon syvin olemus on. Fanitaiteella he kuvittivat näitä tilanteita, ja visualisoivat kuinka he itse näkivät hahmon.

”Sä tavallaan haluat tehdä sellaisen kuvan, joka sun mielestä jotenkin puuttuu ja sä haluat ehkä jakaa sen muiden kanssa, koska muilla on ehkä sellainen samanlainen tunne siitä asiasta.”

”Sitä kokee että mun mielestä tämä hahmo on tällainen. Ja sitten sitä tuntemusta alkaa syventämään sen fanitaiteenkin kautta.”

Motivaatiotekijöissä mainitsin jo haastatteluista nousseen ihannoinnin ja ilon, minkä takia moni oli inspiroitunut tekemään taidetta. Tämän ohella moni kertoi, että jokin media oli heille niin merkityksellinen, että he halusivat purkaa tähän liittyvät tunteet taiteen kautta. Fanitaide antoi heille mahdollisuuden käsitellä näitä tunteita ja samalla näyttää muille kuinka tärkeä fanituksen kohde heille oli. Oma kiintymys johonkin hahmoon tai mediaan teki omista teoksista merkittäviä ja tärkeitä. Fanitaiteen tekeminen antoi fanituksen kohteen tulla lähemmäksi ja näkyväksi osaksi haastateltavia, sekä viestiä, kuinka merkittävä media heille oli.

”Jos mä rakastun johonkin tiettyyn hahmoon, niin mä teen siitä fanitaidetta.”

”Sä haluat saada vangittua sen hahmon persoonan, tai jonkun suuren filiksen ja sen tietyn kokemuksen mikä sulla on siitä asiasta mitä sä piirrät.”

Fanitaidetta tehtiin lähtökohtaisesti itselle, omaksi iloksi. Sen tekemisprosessia kuvattiin rentoutumiseksi ja leikiksi. Teokset heijastivat tekijöiden tulkintoja ja keskittymisalueita median sisällössä sekä sen ympärillä. Moni kertoi, että he eivät tee kaikesta heidän kuluttamastaan mediasta fanitaidetta, mutta ne, joista sitä tehtiin, tuntuivat itsestäänselvyydeltä. Moni ei osannut suoraan sanoa miksi he leimautuivat johonkin mediaan siten, että se johti fanitaiteen tekemiseen, mutta teoksen ja aiheen merkittävyys tai potentiaali ohjasivat taiteen syntyä. Fanitaiteen aiheet ovat moninaisia, ja toistuvat teemat liittyivät usein tunteiden käsittelyyn ja teokset itsessään olivat usein tunnelatautuneita. Tunteiden kirjo oli myös laaja, ja teokset vaihtelivat positiivisesta ihastelusta aina vaikeammin määriteltäviin monimutkaisiin tunteisiin ja aiheisiin.

”Fanitaiteissa on kyllä sellainen tietynlainen piirre, että se vaatii hyperfokusta tai tietynlaista obsessiota. Se on sellainen lievä hulluus, ettei voi vaan jättää asiaa sellaisenaan. Koska en mä jokaisesta elokuvasta tee fanitaidetta, vaikka tykkäisinkin jostakin. Niin siinä on jokin ero.”

”Jotenkin se idea, fiilis tai semmoinen minkä kokee itse tärkeäksi siinä kyseisessä asiassa mitä sä piirrät, on faniteessa hyvin keskeistä tai ainakin mulle itselleni”.

Kaksi haastateltavaa kuvasivat, kuinka fiktiivisen hahmon kuolema tai kuolemanpelko oli johtanut fanitaideteoksen tekemiseen. Alkuperäisen median hahmon tärkeys ja hahmon kohtalo herättivät tunteita, joita he halusivat tietoisesti heijastaa taiteessaan. Teokset olivat tietoisia tunteiden käsittelyprosesseja, jossa joko pelko hahmon kohtalosta tai tapahtuneesta menetyksestä tarvitsi jonkin käsittelykeinon. Teokset kuvastavat miten he näkivät hahmon näiden tunteiden keskellä. Taiteilijat kertoivat miten teos kommentoi jotain aspektia alkuperäismateriaalista. Teokset olivat keskustelukumppani medialle, jossa hahmot ovat sidottuja tarinaan missä heidän kohtalonsa on sinetöity. Silti nämä teemat eivät olleet tarinan keskipiste. Katsojina taiteilijat halusivat osoittaa tunteensa tapahtumista.

”Toi on ollu tosi merkittävä kuva. Mä upotin itse paljon sitä surua siitä, että se hahmo kuoli vaikka mä olin hyväksynyt sen, että se tulee kuolemaan siinä sarjassa se hahmo. mutta silti se iski tosi kovaa. Tykkään yrittää vangita niitä semmoisia pehmeitä hetkiä fanitaiteessa. Toivon niistä töistä näkyä aina jotenkin se oma kiintymys siihen asiaan.”



Kuva 4. Pandora Hearts
Tekijä Qpeura

Tunnelatautuneissa kuvissa haastateltavat tiedostivat, kuinka fanitaideteoksien aiheen sisältö saattoi olla ristiriidassa median tarinan tunnelmaan. Teoksien tavoitteena on kuvastaa omaa tunnetta, eikä toistaa median tapahtumia sellaisenaan. Median esittämät aiheet haluttiin kohdata omien tunteiden kautta. Fanitaide toi näkyväksi sen mitä he olisivat halunneet nähdä. Joidenkin aiheiden painoarvot olivat niin tärkeitä, että niihin haluttiin palata, keskittyä ja tuoda näkyväksi. Taiteilijat kokivat, että moni aihe voi jäädä yksinkertaistetuksi, rajalliseksi tai jäädä kokonaan käsittelemättä

alkuperäismediassa. Fanitaide oli heidän tapansa purkaa sitä ja samalla avata keskustelu heidän kokemistaan tunteista ja esittää ne median tekijöille sekä yhteisölle.

”Sitä halusi esittää sen hahmont tilanteen vakavammin kuin siinä sarjassa, etenkin siinä alussa. Sitä käsiteltiin enemmän sellaisena vitsin ja mä halusin purkaa sitä semmoista tunnetta mikä mulla oli tähän hahmoon liittyen. Niin mä rakensin siihen hahmoon semmoisen hyvin vahvan tunnesiteen. Pelkäsin sen hahmon kohtalon puolesta tosi paljon ja olin surullinen sen puolesta, niin se tuli esille tossa fanitaiteessa.”

Suhde joihinkin hahmoihin myös kulki oman elämän tapahtumien ja tunteiden rinnalla. Fanitaiteessa esiintyvät hahmot saattoivat täyttää useampaa roolia fanitaiteilijoiden elämässä. Ne saattoivat edustaa hahmoa, jonka kaltainen haastateltava halusi olla ideaaliminäänään, tai hahmoa, jonka kaltaista henkilöä he toivoivat roolimallikseen tai osaksi elämäänsä. Hahmoihin upotettiin aitoja tunteita ja fanitaide toimi keskusteluvälineenä, jossa suhdetta hahmoon syvennettiin. Hahmo sai muotoutua tekijän tulkinnan ja toiveiden mukaisesti, jolloin fanitaide mahdollisti henkilökohtaisen representaation taiteilijan omista kokemuksista ja tunteista.

”Niin onhan se (fanitaideteos) aika keskittynyt tuetynlaiseen näkökulmaan ja asiaan, jota ei juuri ole koko kirjassa. Se hahmo on todennäköisesti varmaan vähän erilainen kuin mitä se oikeasti siinä kirjassa on. Ehkä se mun linssi mikä kautta mä katson sitä, on vähän sellainen romantisoitu.”

Fanitaide ei pelkää jättää jäljitellessään alkuperäismateriaalia, vaan sen oleellinen merkitys on tarjota fanitaiteilijalle mahdollisuus muokata hahmoista omia ihannekuvia ja tuoda esiin asioita, jotka ovat hänelle merkityksellisiä. Monet haastateltavat kuvailivat tunnustaneensa vasta jälkikäteen teoksissaan esiintyneitä teemoja ja tunteita, mitä he olivat sisällyttäneet teokseen. Tämä osoittaa, kuinka syvällä fanitaideprosessissa oma tulkinta ja tunteet ovat.

”Ei sitä välttämättä aina ajattele, että mä haluan tällä hahmolla, käsitellä tai tuoda julki jotain asiaa. Mut se voi vähän jälkikäteen ehkä hoksata, että no maybe I needed this, ehkä tarvittiin tätä jonkin asian käsittelyyn, tai sitten mä olen vain muuten vaan halunnut tehdä jonkun hauskan jutun.”

”Itse oon pistänyt niinku paljonkin tunteita ehkä silleen tiedostamattakin tuohon kuvaan, ja näin jälkikäteen, kun katsoo ja miettii sitä aikaa koska mä oon tuon fanitaiteen tehnyt, niin siinä näkee niitä omia tunteita syvällisemmin kuin ehkä siinä tekovaiheessa.”

Ihanneminän heijastaminen hahmoissa on yleinen tapa kehittää hahmoja, mutta todella yleistä on myös erilaisten realististen mutta neutraalista negatiivistenkin asioiden korostaminen tai asettaminen hahmoihin. Kun jokin representaatio, eli näkyvyys, tuo hahmon katsojalle merkittäväksi, voi piirre, johon katsoja samaistuu, tulla entistä

näkyvämmäksi osaksi hahmoa. Haastateltavat kuvailivat, kuinka joistakin hahmoista tulee heille eräänlaisia kumppaneita. He eivät viitanneet romanttisella tavalla kumppanuuteen, vaan siteeseen, joka heille ja hahmon välille syntyy ajan saatossa. Merkityksellinen hahmo voi irtautua sen lähdemateriaalista ja mediasta fanitaiteilijan käsissä. Hahmoista voi tulla fanitaiteilijalle työkalu, jolla he käsittelevät itselleen tärkeitä asioita, välittämättä liikaa hahmon alkuperästä ja niin sanotusta todellisuudesta eli kaanonista.

*”Se hahmo on tasan tarkkaan sitä mitä mä sen haluan olevan.
Millaiseksi turvasatamaksi mä sitä milloinkin tarvitsen”*

Moni haastateltava käytti peilaamis- sanaa, kuvatakseen miten he asettivat hahmosta irrallisia kokemuksia ja tunteita fanitaideteoksien aiheisiin. Fiktiivinen hahmo pystyi omaksumaan taiteilijan omia kokemuksia ja tunteita, näin antaen mahdollisuuden ulkoistaa kokemuksia jonkin toisen henkilön koettavaksi. Ulkoistamalla taiteilija saa mahdollisuuden asettaa itsensä katsojan rooliin kokijan sijasta. Fiktiivisestä hahmosta syntyy taiteilijalle tuki ja keskustelukumppani. Kun oma tulkinta muuntaa hahmosta tekijänsä peilin, peili ei ole vain katsojan ja median välillä, vaan katsojan, eli taiteilijan ja oman fanitaiteen välillä. Taiteilija pystyy asettamaan itsensä näkyviin muille hahmon kautta.

”Hahmon avulla pystyt peilaamaan itseään ja omia kokemuksiaan, ja sen takia se varmaan onkin koskettanut itseä niin paljon. Se on yleensä se syy mikä ajaa itseni tekemään fanitaidetta. Jos mä pystyn jotenkin peilaamaan ehkä jotakin puolta itsestäni sen hahmon kautta, niin silloin päädyn tekemään fanitaidetta.”

Peilaaminen viittaa useamman, yleensä kahden asian vertautumiseen keskenään. Taiteessa peilaaminen yleensä tarkoittaa sitä mitä taiteilija on asettanut teokseen tietoisesti. Fanitaiteen kontekstissa haastattelijoiden mainitsema peilaus viittaa heidän peilaavan mediaa itseensä. Tämä peilaamisen suhde näkyy osalla suoraan heidän fanitaiteessaan. Peilaamisen osa-alueet ovat usein vahvasti sidoksissa minäkuvaan ja identiteettiin. Fanitaiteen vapauksien avulla hahmo voidaan asettaa edustamaan taiteilijan omia piirteitä, kokemuksia ja olemusta. Hahmo muuttuu siksi, miten se halutaan nähdä.

Haastatteluissa nousi esille kokemus, jossa lapsuuden suosikki hahmot saattoivat valikoitua juuri representaation näkökulmasta. Jokin hahmo oli poikkeuksellinen muista, ja tarjosi jotakin vertaistukea katsojan eri piirteille esimerkiksi persoonassa tai kehokuvassa. Yksi haastateltava kertoi, kuinka hän oli lapsuudessa kaivannut näkyvyyttä ja löytänyt sen fiktiivisestä hahmosta, joka on hänelle merkityksellinen aikuisenakin. Kun jokin hahmo erottuu muista ja nousee merkitykselliseksi ihmisen elämässä, voi hahmosta syntyä eräänlainen ikoni, joka edustaa kaikkea sitä mitä taiteilija tarvitsee. Hahmo irtautuu mediastaan ja omaksuu muodon, joka antaa turvaa taiteen tekijälle edustaen taiteilijan tarvitsemaa representaatiota.

”(hahmo) on sitä mitä mä sen haluan olevan”

Haastateltava kuvaili kuinka ei välttämättä tietoisesti aseta eri merkityksiä hahmolle, mutta jälkikäteen eri aiheet ovat selvästi nähtävissä taiteessa. Muutkin haastateltavat kuvailivat, kuinka jotkin hahmot kulkevat helpommin mukana kuin toiset, ja näin ne väistämättä päätyvät eri konteksteihin ja aiheisiin, jotka ovat taiteilijalle tärkeitä. Näin hahmoista voi tulla tietynlaisia taiteilijan kumppaneita ja sisäisiä tukijoita.

Usea haastateltava mainitsi peilaamisen yhteydessä representaation, eli mediassa eri asioiden näkyvyyden. Aiheet mitkä usealta haastateltavalta nousivat, liittyivät eri marginaalisten identiteettien näkyvyyteen, erityisesti seksuaalisuus ja sukupuolivähemmistöjen representaatioon. Haastateltavat kertoivat, kuinka jostakin mediasta pystyi löytämään viittauksia tai mahdollisuuksia tulkinnalle, jonka mukaan hahmo pystyisi edustamaan jotain edellä mainitsemaani vähemmistöä. Osa haastateltavista mainitsi, kuinka jonkin piirteen keskeneräisyys ja epävarmuus teki hahmoista mielenkiintoisempia. Oli miellyttävämpää olla itse osallinen hahmon identiteetin muovaamiseen, kuin toistaa jotakin valmista.



Kuva 5. Karvinen
Tekijä: Piri

Hahmosta pystyi muokkaamaan näin itselleen merkityksellisemmän ja vahvemman representaation symbolin.

”Mä tykkään paljon enemmän silloin mitään ei tavallaan confirm. Koska se jättää niin paljon tilaa kaiken omalle kuvitellulle, mikä on aina kivempaa”

”Näen, että ne oikeassa elämässä olevat ihmiset, jotka samaistuvat tähän, voivat nähdä saman ja olla samaa mieltä. Ja yleisesti varmasti siinä on kanssa se, että itse taiteilija samaistuu siihen hahmoon tai näkee että tämä hahmo olisi samaa mieltä kanssani. Jakaisi samat aatteet.”

Yksilön omien tarpeiden lisäksi, merkityksellisen fanitaiteen jakamisella pystyi levittämään omia tulkintojaan ja versioitaan hahmosta muille. Hahmosta muodostuu ystävä, joka tukee ajatuksiasi ja aatteitasi. Hahmoa käytetään kommunikoimaan muille omia ajatuksiasi, säilyttäen silti etäisyyden muihin. Kun yhteisössä nousi useampi samankaltainen lukutapa hahmosta, saattoi yhteisön sisälle syntyä vertaistukea identiteettipiirteiden ympärille. Näin hahmosta saattoi syntyä jaettu symboli jollekin identiteettityypille yhteisön sisällä. Hahmoihin upotettuja merkityksiä jaettiin myös tietoisesti, tavoitteena osoittaa, että he kokivat median ja hahmon edustavan niitä asioita. Jakamisella etsittiin muita ihmisiä, jotka jakoivat taiteilijan näkemät merkitykset mediassa.

”Kertoa jonkinlaisesti, että hei. Jos tämän kaltainen hahmo ottaisi kantaa tällaiseen.”

”Ihmisillä oli oikeasti tarve saada tätä materiaalia, kun sitä ei löytynyt mistään muualta. Koen semmoista hengenheimolaisuutta tai kinshippia artistiin, jos olen samaa mieltä taiteilijan fanitaiteessa olevan headcanonin kanssa”

Haastateltavat kertoivat, kuinka fanitaiteen sisältö muuttui ajansaatossa nyanssisemmaksi ja monipuolisemmaksi mitä enemmän fanitaidetta he samasta hahmosta tekivät. Hahmo irtautuu mediasta osaksi taiteilijan omaa kuvastoa ja heijastaa taiteilijan omia itse asetettuja merkityksiä. Hahmo voi alkaa merkitsemään jotakin ajankohtaa heidän elämässään, jossa hahmo muuntuu symboliksi jollekin tietylle aikakaudelle taiteilijan elämässä. Useampi haastateltava oli aikaisemmin

fanittanut jotain, minkä kanssa he eivät enää olleet sitoutuneet yhtä vahvasti. Moni kuvasi näitä vaiheita siten, että sen ajan fanitaide ja muistot kertoivat heidän rakkaudestaan jotakin kohtaan. Vaikka tunteet olivat laantuneet, fanitaiteen avulla he pystyivät palaamaan niiden tekohetken tunteisiin ja muistoihin. Fanitaide oli myös tapa tuntea asioita mitä median ensikohtaamisessa koki. Kun media loppui, taide oli tapa palata siihen tunteeseen ja pitää se elossa. Fanitaiteella oli myös merkitys pitää mediaa ja sen ympärillä olevaa yhteisöä aktiivisena median loppumisen jälkeenkin.

”Mun mielestä se on sellainen ihana muisto mitä sä oot rakastanut ennen.”

4.3 Taiteellinen kehitys ja prosessi

Kehityskaarella kuvataan yksilön ajansaatossa karttunutta taidon kumuloitumista ja hioutumista. Fanitaiteessa näkyy usein tekijänsä kehityskaari kuten minkä tahansa muunkin taidon parissa, minkä tekoa jatkaa vuodesta toiseen. Haastateltavat kuvasivat kuinka fanitaideuransa alussa, he noudattivat alkuperäismateriaalin visuaalisuutta tarkemmin, mutta monenlaisen taiteen ja median kulutus kuitenkin laajensi heidän ilmaisuaan. Haastateltavat kertoivat, kuinka he alkoivat tietoisemmin kehittää luovaa ilmaisuaan, eli tyyliään, yhdistelemällä eri kiinnostuksen kohteitaan sekä tietoisella kuvallisen variaation lisäämisellä. Moni kuvaili tätä kokeilun kautta työskentelyksi tai oman tyylin rakentamiseksi. Haastateltavat reflektoivat miten jokin heidän tekemänsä teos oli ylittänyt tuon näkymättömän rajan, jolloin he pystyivät tunnistamaan ”tämä näyttää minun tyyliiltäni”. Tyyli oli toistuva, oman taiteen ja fanitaiteen yhdistävä sekä läpäisemä termi, mitä melkein kaikki haastateltavat käyttivät oman fanitaiteen ja taiteen kehityksen kontekstissa.

Tyyli on oman työskentelyn tekniikoiden ja visuaalisen muotokielen yhdistelmä. Tyylin suhde fanitaiteessa ilmeni, kun haastateltavat puhuivat jonkin hahmon kääntämisestä omalle tyylilleen, tai kuinka oma tyyli saattoi erottua muiden fanitaiteilijoiden tuotannosta. Haastatteluissa ilmeni, että fanitaiteilijalla on usein mielikuva visuaalisesta tavoitteesta, ilmaisun tyylistä, mikä olisi tunnistettava heidän omaksi kädenjäljekseen. Fanitaiteessa hahmon visualisoinnissa tämän olemus ja mielikuva ohjasi taidetta enemmän kuin pelkkä yhdennäköisyys, erityisesti kun kyseessä oli media jossa oli realistisia ihmishahmoja, eikä tyylielty animaatio. Kun

taiteilija toistaa hahmon tismalleen mallin mukaan, hän imitoi toisen, tässä tapauksessa fanitettavan alkuperäismedian tai näyttelijän, tyyliä ja yhdennäköisyyttä. Kun taiteilija pitää hahmon tunnistettavana, mutta tekee sen oman taiteellisen tulkintansa kautta, kuin hahmo filttäytyisi taiteilijan linssin läpi, voidaan puhua taiteilijan omasta tyylistä.



Kuva 6. Morrigan, *The Secrets of the Immortal Nicholas Flamel*
Tekijä: Anonyymi

”Erotuin omalla tyylillä, siitä massasta.”

Yksi haastateltava kuvasi että heidän useasti piirtämä hahmo on muuttunut heidän mielessään muovailuvaha klöntiksi, jota he voivat muuttaa ja piirtää miten he haluavat. Hahmo on niin tuttu, että yhdennäköisyyden tarpeen tunne ei ole fanitaidetta määrittelevä tekijä enää. Kyseinen haastateltava koki, että monessa fanitaide teoksessaan he miettivät yhdennäköisyyttä ja sen tavoittelua liikaa, joka hankaloitti teoksen tekoa ja piirtämistyöstä nauttimista. Moni muu kuvasi, että heidän suhtautumisensa näköisyyteen oli muuttunut mitä enemmän he tekivät fanitaidetta. Moni kuvasi ensimmäisiä teoksiaan, joita he tietoisesti pitivät fanitaiteena,

noudattavan enemmän alkuperäisteoksen tyyliä. He refleктоivat kuinka tämä saattoi vaikuttaa rajoittavallakin tavalla heidän taiteeseensa.

Muutama kuvasi, että oma tyyli saattaa kadota alkuperäisen imitointiin. Oma visuaalinen rikkaus saattoi myös kärsiä, jos noudatti liikaa jonkin alkuperäisteoksen tyyliä. Yksi haastateltava kuvasi että hänen kuluttamassaan mediassa oli hyvin vähän eri kehotyyppejä, ja tämä näkyi heidän alkutuotannossaan selkeämmin. Moni kuitenkin nähtyään muiden fanitaiteilijoiden erkanevan muuttelemaan tuttuja hahmoja eri näköisiksi, antoi heillekin luvan ja halun tehdä samaa itse. Näin haastateltavien fanitaiteeseen tuli suurempaa variaatiota ja heidän oma visuaalinen ilmaisunsa kehittyi ja rikastui. Moni myös kertoi oman kriittisen silmänsä kehittyneen mitä enemmän he kehittyivät omassa ilmaisussaan, ja he pystyivät helpommin näkemään alkuperäisen median mahdollisia rajoitteita.

Itsenäisessä työskentelyssä tekijä itse asettaa raamit toiminnalleen. Taiteilija päättää taiteen muodon, tekniikan, referenssi kuvaston ja kontekstin. Oman uniikin tyylin tavoittelu oli toistuva haastatteluissa noussut aihe. Tyyli toimi samanaikaisesti taiteellisen prosessin päämääränä ja menetelmänä.

Fanitaide madalsi kynnystä taiteen tekemisen aloittamiselle. Haastateltavat kuvailivat, kuinka fanitaiteessa sinulla on valmiina jokin pohja, jonka päälle rakentaa jotain, tai hahmoja, joilla leikitellä ja tutkia. Useampi haastateltava kertoi, kuinka valmiit hahmot loivat mahdollisuuksia mielenkiintoisten ja interaktiivisten tilanteiden kuvaamiselle. He kuvailivat, että et jää jumiin miettimään miksi hahmo tekisi näin, koska media on antanut kontekstin missä hahmo tekee jotain. Tämä helpotti toiminnallisten kohtausten luomista ja rakentamista. Sinun ei tarvinnut luoda jotain tyhjästä. Yksi haastateltava puhui fanitaiteen lainaavan jotain lähdemateriaalista. Voit lainata jotakin hahmoa, jolla tutkit erilaisia tilanteita, eikä sinun tarvitse luoda hahmon ulkonäköä ja persoonaa tyhjästä.

”Sulla on joku selkeä inspiraatio mihin sä pystyt nojaamaan koko sen työskentelyprosessin ajan. Silloin jos tekee jotain täysin omaa ilman että se on omistettu jollekin, niin tuntuu että pitää hakea vähän kauemmin sitä ideaa ja siinä on vähän erilainen luova prosessi”

Fanitaidetta käytettiin myös tapana haastaa itseään muokkaamaan jotakin jo olemassa olevaa hahmoa. Miten hahmoa pystyi muokkaamaan erinäköiseksi miettien oman tulkinnan ja visuaalisen tyylin kautta, kääntäen hahmon omalle käsialalleen. Muutama kertoi myös saaneensa kritiikkiä fanitaiteestaan missä he olivat poikenneet hahmon alkuperäisistä piirteistä. Hahmo oli esimerkiksi piirretty liian vanhan näköiseksi tai hahmon kehonrakenne miellettiin vääräksi. Kyseiset kommentit aiheuttivat enimmäkseen huvitusta haastattelijoissa. Vaikka fanitaide joutui vertailun kohteeksi fanituksen kohteen kanssa, fanitaiteella nähtiin olevan tavoite luoda hahmot uudestaan, mutta visuaalisesti täydempinä versioina alkuperäisistä. Esimerkiksi animaatiosarjoissa hahmot ovat yleensä pelkistettyjä ja yksinkertaisia, jotta niiden animoiminen eri olisi liian haasteellista. Tällaisissa tapauksissa fanitaide rikastutti hahmojen visuaalisia elementtejä.

Moni koki fanitaiteen antaneen heille syyn alkaa opettelemaan piirtämään asioita, jotka ovat pois heidän mukavuusalueeltaan. Moni mainitsi haarniskat ja erilaiset tekniset, robotiikkaan liittyvät aiheet sellaisiksi, mitä he olivat alkaneet opettelemaan fanitaiteen takia. Useampi haastateltava mainitsi myös fanitaiteen rikastavan oman taiteen manerismeja, eli toistuvia kuvastoja. Fanitaiteella pystyi haastamaan itseään mielekkäällä tavalla, jossa motivaatio aloittaa tekemään jotain haastavaa peitti uuden asian piirtämiseen liittyvän epävarmuuden ja epämukavuuden.



Kuva 7. Pursuer, Dark Souls 2
Tekijä: Piri

Tavoite saavuttaa jonkin valitun hahmon näköisyys antoi tavoitteen, jonka saavuttaminen antoi taiteilijalle onnistumisen tunteen tehdystä teoksesta.

Ilman ideoita ja uusia aiheita piirtäminen saattoi tuntua jumittuvan samoihin aiheisiin ja innostus piirtämiselle laski. Usea haastateltava kuvaili tätä tilannetta valkoisen paperin kammona. Fanitaide ratkaisi tämän ongelman. Fanitettavan median ympärillä oleva diskurssi antoi loputtoman määrän ideoita ja aiheita fanitaideteoksille.

Osa kuvaili, kuinka teki mielellään pitkälle työstettyjä teoksia, koska oma taide ja erityisesti fanitaide oli tavoittanut yleisön mille näyttää taidetta. Mielikuvissa näkyvä yleisö ohjasi taiteilijaa panostamaan teoksiin hanakammin, verrattuna tilanteeseen, jossa olisi ainoa, joka näkisi teokset. Jakaminen blogiin tai galleriaan missä teokset näkyivät rintarinnan, antoivat myös tavan verrata teoksia toisiinsa kokonaisuutena. Yksi haastateltava kuvaili kuinka galleriaseinämainen näkymä saa hänet suunnittelemaan teokset siten että ne erottuvat toisistaan, vaikka kyseessä olisi sama hahmo ja aihe, kuvien värit, sommitelmat ja asennot poikkeavat toisistaan tietoisesti luoden mielenkiintoisemman ja varioituneen gallerianäkymän.

Myös yhteisöjen reaktiot vaikuttivat taiteellisen ilmaisun kehitykseen ja suuntautumiseen. Yksi haastateltava kuvasi että muu faniyhteisö piti söpöistä ja yksinkertaisista hahmokuvista, joten he alkoivat tekemään niitä lisää. Vaikka haastateltava koki, ettei yksinkertainen taide ollut kovin palkitsevaa, se kuitenkin opetti häntä pelkistämään hahmoja pitäen silti ne tunnistettavina ja kokeilemaan erilaisia tyylejä, jotka vetoaisivat fani yleisöön. Tämä oli auttanut heitä myöhemmin animaatio-opintojen kontekstissa.

”Siitä saanut sellaisen tyylin mitä mulla ei ennen ollut. Mikä toisaalta on auttanut mua ehkä animaatioissa, koska mä oon oppinut pelkistämään hahmoja ja piirtämään niitä eri tyyleillä.”

Moni kohtasi internetissä digitaalista taidetta, joka johti monen haluavan kokeilla itsekin digitaalisen taiteen tekemistä. Digitaalinen taide mahdollisti taiteen jakamisen helpommin ja nopeammin. Moni mainitsi myös digitaalisen taiteen helpottavan fanitaideprosessia missä hahmon näköisyyden saavuttaminen on tärkeää. Digitaalinen työskentelytapa antaa helpon ja äärettömän mahdollisuuden korjaamiselle. Muutama haastateltava mainitsi myös digitaalisen taiteen madaltavan kynnystä fanitaiteen tekemiselle. Digitaalinen taide ei tuhlannut fyysisiä materiaaleja, joten digitaalisesti oli lupa piirtää fanitaidetta, joka ei ollut ”yhtä arvokasta” kuin sen ulkopuolinen taide.

” Se fanitaide mikä tuli vastaan sitä sarjoista mistä tykkäsi, oli digitaalista niin se alkoi kiinnostamaan.”

Yksi haastateltava mainitsi fanitaiteen arvon pohtimisen lomassa, kuinka fanitaidetta katsotaan nenänvartta pitkin fanitaideyhteisön ulkopuolella, vaikka hänen mielestään fanitaiteessa luodaan paljon uutta, eikä se ole pelkkää kopiointia. Hän kuvaili fanitaiteen luomisprosessiaan sellaiseksi, missä hän reflektoi paljon tunteitaan ja mietti eri symbolisia merkityksiä, joita sisällyttää teokseen. Useampi haastateltava puhui merkityksistä, piilotetuista symboleista ja viesteistä mitä he sisällyttivät fanitaide teoksissaan. Myös merkittävimmät palautteet yhteisöltä olivat sellaisia missä katsoja oli löytänyt kyseisiä yksityiskohtia ja ymmärtänyt niiden merkityksiä. Yksityiskohdat ja niiden merkitykset toivat siis taiteeseen oman sisällön, jonka kautta he saivat palautetta, joka kertoi jonkun pysähtyneen heidän työnsä äärelle. Tämä teki taiteen jakamisesta merkittävää ja motivoivaa.

”Kun ihmiset tunsivat sen yhteisön sisältä, niin sitten sieltä tuli paljon positiivista ja kannustavaa palautetta tyypillisesti.”

”Tärkeintä mun omalle taiteelliselle kehitykselle on ollut, tai musta tuntuu, että mä oon kehittynyt tosi paljon taiteilijana siitä, kun oon saanut palautetta muilta.”

Palaute oli merkittävä motivaatio tekijä haastateltaville, joka kannusti heitä panostamaan fanitaideteoksiin. Palautteella oli myös merkitys heidän omaan suhteeseensa ja tapaan, jolla he näkivät oman fanitaiteensa. Muiden kommentit toivat esiin heidän taiteessaan piirteitä, joita he eivät olleet kokeneet alun perin kovinkaan merkittäviksi. Toisten antama näkökulma laajensi heidän oma käsitystään heidän taiteensa vaikuttavuudesta ja kuinka taiteen merkitykset olivat sidoksissa muiden näkökulmiin. Näkökulmien jakaminen ja sen kautta tullut palaute teki taiteen jakamisesta merkittävää, joka rohkaisi jatkamaan.

”Palaute ruokkii sitä sykliä minkä takia halusin tehdä myös fanitaidetta. Siinä oli semmoinen positiivisen sykli. Vaikka teos olisi ollut huono sun mielestä, nykyään, niin se että sillä sai siihen aikaan kehuja niin sillä on ollut varmasti vaikutusta siihen, että on jaksanut jatkaa. On jaksanut tehdä ja kehittyä siinä hommassa. Semmoista samanlaista palautteen

sykliä ei välttämättä saa aikaiseksi, jos sä et piirrä fanitaidetta tai ole jossain jonkun yhteisön jäsenenä.”

Oman silmän kehitys näkyi myös, kuinka haastateltavat puhuivat heidän aikaisemmista fanitaideteoksistaan. He pystyivät refleктоimaan, miten he nykyään piirtäisivät hahmon eri tavalla, tai mitkä tekijät olivat olleet tavoitteita aikaisemmille töille. Fanitaide oli siis oman toiminnan jatkumon ja taitojen kartoittamisen väline. Kun haastateltavat puhuivat hahmoista, joita he olivat piirtäneet vuosien ajan, he pystyivät näkemään, kuinka toiston kautta tapahtunut kehitys näkyi selvästi heidän tarkastellessaan töitä haastatteluiden aikana. Useampi haastateltava kertoi, etteivät he olleet aikaisemmin katsooneet fanitaidettaan kehityksen näkökulmasta, mutta pitivät sitä mielenkiintoisena ja havainnollistavana tapana katsoa heidän aiempia teoksiaan.

Tunnistettavuus otettiin puheeksi fanitaiteen sääntöjen ja omien tavoitteiden kontekstissa. Joillekin tunnistettavuus oli yksi syy, miksi fanitaide tuntui rajoittavalta. Tämä liittyi myös pelkoon yhteisön ja muiden fanien reaktiosta, jos teos poikkesi liikaa alkuperäisestä. Toiset näkivät tunnistettavuuden tavoittelun haasteena ja kokivat sen kehittävän heidän anatomian ja realistisen piirrustustyylin tavoittelua.



Kuva 8. Sherlock Holmes ja John Watson
Tekijä: Anonyymi

Tulkkaaminen ja kääntäminen omalla tyylillä oli monilla toistuva ilmaus, sekä haaste mitä tämä tarkoitti. Haastateltavat halusivat nähdä miltä jokin toinen hahmo näyttäisi heidän oman kätensä kautta, joko haasteena imitoida toista tyyliä ja päästä mahdollisimman lähelle alkuperäistä tyyliä, tai nimenomaan nähdä miten he tulkitsevat hahmoa, mitä he korostaisivat tai lisäisivät jos hahmo olisi osa heidän taiteellista tyyliään, käsialaa.

Alkuperäismateriaalin viehätys ja sen ihailu oli toistuva teema. Kuinka johonkin mielenkiintoiseen asiaan haluttiin uppoutua ja tutkia sitä lähemmin. Fanitaide toi mukanaan tavoitteen, jonkin asian mitä saavuttaa. Jos tämän tavoitteen saavutti, siitä seurasi ylpeyden ja onnistumisen tunne. Fanitaide on palkitsevaa sen tekijälle sen tavoitteisuudella ja haasteella, jonka taiteilija voi asettaa itselleen sen kautta.

”Tavallaan haluan vaan sillä kertoa, että kuinka tärkeä joku teos on mulle ja kuinka siisti se teos on itsessään. Tavallaan yrittää laittaa vähän sitä rakkautta siihen. Mutta sitten henkilökohtainen taide, missä sun pitää omia kohteita kuvastaa paperille tai millä ikinä laitteella millä teet, niin siinä tulee helposti kriittisemmäksi ja alttiimmaksi semmoisella henkiseen sisäiseen kritiikille siitä piirrettävästä asiasta. Se ei välttämättä ole enää niin yhtä hauskaa, kun piirtää vaan jotain mistä tykkää tosi paljon.”

Tämän kääntöpuolella fanitaide oli myös mukavuusalue, jonkin tutun toistoa ja matalankynnyksen leikittelyä. Vaikka yksi haastateltava mainitsi, että asia oli heidän kohdallaan juuri toisinpäin. Heille itse asetetut tavoitteet tekivät fanitaiteen työskentelyä jäykempää, kuin puhdas luovuus ilman pyrkimystä jonkin median tyylin tavoitteluun. Kun tavoitteena ei ole noudattaa liian tarkasti alkuperäistä muotoa, se jättää enemmän tilaa omalle kuvittelulle, joka voi tehdä työskentelystä miellyttävämpää. Juuri hahmon tuttuus, kun hahmo tunnetaan läpikotaisin, voi aikaisemmin haasteelta tuntunut hahmon vangitseminen muuttuakin juuri siksi kumppaniksi ja eräänlaiseksi muusaksi. Suhde ja tuttuus hahmoon ja fanitettavaan aiheeseen määrittä, oliko fanitaide täysin mukavuusalueella vai omien taitojen viemistä sen rajoille.

”Fanitaiteessa on joku semmoinen tukipilari. Mihin pystyy nojaamaan mikä auttaa siinä työskentelyssä.”

Kun hahmo oli tuttu ja sen piirtäminen rutiinia, pystyi hahmon kautta leikittelemään eri aiheilla luonnollisesti. Myös jotkin hahmot olivat sellaisia, joiden persoonallisuuteen tai visuaalisuuteen liittyi joitakin elementtejä, jotka tekivät niistä sellaisia, että niiden kautta oli luontevampi piirtää erilaisia asentoja ja aiheita. Haastateltavat tunnistivat, että hahmojen olemus pystyi auttamaan heitä löytämään hahmon persoonalle sopivia käyttäytymismalleja, joita piirtää. Valitsemalla jonkin tietyn hahmon piirtämisen aiheeksi, he pystyivät matalammalla kynnyksellä lähestyä jotakin fyysistä toimintaa ilman että se tuntui kankealta tai oudolta.

”Se on semmoinen lupa hassutella, oppia ja tehdä virheitä. Se ei ole niin vakavaa.”

Kun haastateltavat puhuivat fanitaiteesta he automaattisesti, päätyivät puhumaan fanitaiteen yhteisöstä eri tavoin. Fanitaiteen yhteisöt löytyvät kuva-alustoilta, minne fanitaidetta jaettiin, joten internet oli oleellinen osa jokaisen haastateltavan fanitaiteen kontekstia. Melkein jokainen mainitsi deviantartin olleen tärkein taiteen jakamisen ja etsimisen alusta heidän internetin käytön alussa. Deviantart oli alustana taiteilijoille suunnattu sivu, missä pystyi kommentoimaan muiden teoksia ja osallistumaan ryhmiin, joissa keskusteltiin ja jaettiin taidetta esimerkiksi jostakin tietystä aiheesta. Deviantartissa pystyi



Kuva 9. Ranni, Elden Ring
Tekijä: Anonyymi

löytämään samasta aiheesta kiinnostuneita ihmisiä ja löytämään yleisön omalle fanitaiteelleen. Ihmisten kommentit olivat rohkaisevia ja antoivat motivaatiota jatkaa fanitaiteen jakamista. Moni mainitsi nähneensä ja etsineensä muiden tekemää fanitaidetta, joka myös ruokki heidän haluaan tehdä samaa itse.

”Kun piirtää jonkun asian mikä sua on koskettanut ja julkaisee sen johonkin, niin siinä tulee se, että sä olet osa sitä sosiaalista ympyrää ja keskustelua siinä, vaikka sen sarjan loppumisen ympärillä.”

Headcanonien ja niin sanotun oman totuuden esille tuominen on selkeä osa fanitaidetta. Tulkinta, oma tyyli ja omat mieltymykset näkyivät fanitaiteessa, ja moni piti niitä oleellisena osana fanitaidetta yleisesti. Jokaiselle haastateltavalle termi headcannon oli tuttu, ja se määriteltiin omaksi totuudeksi joko tapahtumista, käyttäytymisestä tai ulkonäöstä. Headcannon on jokin hahmoa muokkaava asia tai linssi, jonka kautta katsoja voi tulkita hahmon eri aspekteja. Headcanon oli myös yhteisöjen sisällä käytetty termi ja useampi henkilö pystyi jakamaan ja olemaan samaa

mieltä eri headcanoneista. Headcanonin ominaisuus oli myös, että se jollain tavalla erosi kaanonista, joko siten että kyseistä asiaa ei ollut alkuperäisessä teoksessa lainkaan, tai tulkinta oli suorassa ristiriidassa sen kanssa. Headcanon-termi pystyi kertomaan muille, että keskustelu tai fanitaideteos pohjautui omiin ideoihin ja ajatuksiin. Headcannon toimi verbaalisena rajamerkinä kaanonin ja mitä villimpien luovien ideoiden välillä. Näin katsoja pystyi ymmärtämään paremmin keskustelun nyanssit ja suhtautumaan kohtaamaansa sisältöön. Näin faniyhteisön sisällä on mahdollista erottaa ja luoda tila myös rajustikin poikkeavalle sisällölle.

”Fanitaiteen hyviä puolia ainakin on se, että pääsee toteuttamaan niitä omia visiota.”



Kuva 10. Morrigan & Dr. John Dee, The Secrets of the Immortal Nicholas Flamel
Tekijä: Anonyymi

Headcannonit saattoivat esimerkiksi liittyä jonkin hahmon seksuaalisuuteen, rotuun tai neurodiversiteettiin. Headcannoneilla pystyttiin laajentamaan fanituksen kohteen representaatiota sellaiseksi mitä alkuperäisestä mediasta ei löytynyt. Headcanonit liittyivät usein myös kahden hahmon väliseen suhteeseen. Headcannoneilla pystyttiin luomaan tilanteita, joissa hahmojen välisiä tilanteita pystyttiin tulkitsemaan uudelleen headcanonin tulkinnan linssin läpi. Näin hahmolla oli useampi eri olemus tulkintavan mukaan, joka pystyttiin erottamaan canonista ilmaisemalla tulkinta jonkin headcanonin termillä. Headcannonin termin pystyi liittämään fanitaiteeseensa tagien, eli

kuvaan liitettävien tunnistesanojen sekaan, joka auttoi katsojia tunnistamaan teoksen tulkinnan sisältö.

”Ku sä ajattelet sitä sarjaa, niin se on aina totta sulle. Vaikka sitä ei sanota siinä sarjassa niin se voisi silti olla totta.”

”Yhteisön tulkinta alkaa myös muovaamaan sitä omaa tulkintaa. Mä en aina ihan pidä siitä, mutta sitten välillä, yhteisöllä on myös hyviä näkemyksiä ja sitten mä omaksun ne.”

Yleisesti haastateltavat pitivät headcannoneita ja yhteisön totuutta hyvänä, mutta joskus ne olivat rajaavina, ja saatettiin kokea banaaleina. Jaettu yhteisymmärrys asetti liikaa tavoitteita uusille faneille ja heidän sisällöilleen, joka ennalta rajasi fanitaiteen ja keskustelun rikkautta. Haastateltavat tunnistuvat fanikulttuurille tyypillisiä manereja ja teemoja joihin yhteisöjen tulkinnat suuntautuivat.

”Tulee tuollaisia trendejä, että nousee joku tietty teema jayhtäkkiä kaikki piirtää ja kirjoittaa siitä hetken aikaa. Syntyy sellaisia tropeja fandomin sisällä.”

”Yleinen asia on, että ihmiset alkaa näkemään niitä fanituksen kohteiden asioita myös sellaisissa asioissa mitkä ei liity siihen sarjaan tai niillä ei ole mitään tekemistä sen kanssa. Sieltä alkaa löytämään sellaisia ikonisimpia juttuja mitkä tosi vahvasti liittyy siihen”

Silti samat mekanismit, joilla tulkintaa saatettiin rajoittaa, antoivat keinon myös aloittaa uusia aaltoja yhteisön sisällä. Nopea informaation jakaminen ja interaktiot levittivät ja kasvattivat ideoita keksijäänsä suuremmiksi. Paras tapa vaikuttaa oli jakamalla omia ajatuksiaan, tulkintojaan ja ideoitaan muille. Omalle ajatusmaailmalle annettiin tilaa kehittyä ja kirkastua yhteisön sekä fanitaiteen voimin. Aktiivisissa yhteisöissä vallitsi sisäinen vertaispalaute ja eri ideoita palloiteltiin ja kehitettiin yhdessä. Jokainen pystyi osallistumaan tekemällä fanitaidetta ja jakamalla omia näkökulmiaan jokin uuden mielenkiintoisen aiheen ympärillä.

”Ne erilaiset tulkinnat on kyllä se sellainen rikkaus, koska se antaa jotenkin niin paljon enemmän sellaista elämää sille pohjamateriaalille ja sitä keskustelua siitä materiaalista, että miten kukin sen asian näkee.”

”Fandomissa on ollut semmoinen tietynlainen ymmärrys siitä aiheesta”

Haastateltavat myös kuvasivat miten omat headcanonit vaikuttivat heidän suhtautumistaan alkuperäismateriaaliin muiden fanitaiteen kautta. Monille alkuperäisen hahmon tunnistettavuus oli tärkeä piirre fanitaiteessa, mutta joskus oma mielikuva oli vahvempi. Muutama haastateltava kertoi yllättyneensä tai huvittuneensa kun he kohtasivat fanitaidetta, joka ei ollut omaksunut yhteisön tai heidän omaa tulkintaansa. Vaikka kohdattu fanitaide noudatti tarkemmin alkuperäistä, se tuntui silti vieraalta. Haastateltavat kertoivat, kuinka jotkin mielikuvat olivat heille itsestäänselvyyksiä, ja välillä sitä yllättyy, kuinka sen ulkopuolella toisella on täysin erilainen kuva mediasta tai hahmosta.

”Ajattelin että: Eihän ne näytä tuolta! mutta kyllä ne oikeasti näyttää siltä.”

”Se fanitaide ollut heti seuraavaksi parasta antia, ellei jopa parempaa, kuin se itse alkuperäissarja. Fanitaide ollut isossa keskiössä sen fanittamisen kanssa.”

Fanitaide on sidoksissa sen funktioon kommunikaation välineenä ja jaettavana asiana. Haastateltavat pohtivat kuinka iso syy fanitaiteen syntymiselle on sen jakamisella. Haastateltavat kysyivät itseltään; ”Teenkö fanitaidetta itselleni vai muille? Tekisinkö fanitaidetta ellen olisi nähnyt sitä ja mistä syntyy tarve tehdä fanitaidetta?”. Yleinen kokemus oli, että fanitaidetta ei tekisi välttämättä yhtä pitkäjätkoisesti, jos sen ympärillä ei olisi jakamisen kulttuuria. Median ympärillä jaetut vahvat tunnekokemukset sitoivat yhteisöjä tiiviiksi ja ne lisäsivät yhteisöllisyyden tuntua. Yhteisön positiiviset asiat, erityisesti kannustavan palautteen kierre jaetusta fanitaiteesta oli suurin syy jatkaa yhteisössä olemista ja siten ollen fanitaiteen tekemistä.

Yhteisöt antoivat keskustelukumppaneita median äärellä, jossa ideat kehittyivät ja kasvoivat monipuolisemmiksi ja kirkkaammiksi yhteisvoimin. Yhteisöissä vallitsi yhteistyön ilmapiiri. Yksin motivaatio jatkaa jonkin yhden teeman parissa oli hupeneva ja hiipuva voimavara. Joukko tsemppaavia ja haastateltavasta kiinnostuneita seuraajia motivoivat jatkamaan aktiivisuutta yhteisön sisällä. Yhteisöissä oltiin myös muiden tekemän fanitaiteen takia. Muiden fanitaiteen aiheet olivat mielenkiintoisia ja katsojana haastateltavilla oli olemassa ennalta side taiteen hahmoihin ja kontekstiin.

Erityisesti narratiiviset kuvat kiinnostivat haastateltavia ja he tietoisesti etsivät itselleen mielenkiintoisia teoksia, joissa fanitaide käsitteli heitä kiinnostavia teemoja.

”Mä pidän sellaisesta fanitaiteesta missä on tarinoita ja ajatuksia niistä hahmoista, hahmokehitystä, mielikuvitelmia mitä siinä sarjassa ei nähty. Kulutan sellaista fanitaidetta paljon.”

Yhteisöjen sisällä fanitaiteen sisällöistä ja fanituksen kohteesta keskustelu oli tärkeä syy yhteisöön hakeutumiselle. Fanitaide oli merkki siitä, miten sinä näit median ja mistä pidit. Fanitaiteen jakamisella pystyi löytämään muita, joilla oli samanlainen lukutapa hahmosta ja sen maailmasta.

”Olenko minä aivan delusional, luenko minä tämän hahmon oikein, kun minä luen sen tälleen? Onko kukaan muu samaa mieltä tästä minun hahmon luvusta?”

Moni kertoi fanitaiteen olleen jäänmurtaja, jolla pystyi aloittamaan keskustelun potentiaalisesti sellaisen henkilön kanssa, jolla oli samoja kiinnostuksen kohteita kuin sinulla. Jos yhtymäkohtia löytyi, keskustelu usein siirtyi fanituksen ulkopuolelle henkilökohtaisempiin asioihin ja näin saattoi syntyä pitkiäkin ystävyysuhteita.

”Tuli luotua ihan oikean elämän uusia kontakteja. Ensimmäisiä online ystäviä olen muun muassa saanut fanitaiteen kautta sitä tekemällä, seuraamalla ja jakamalla. Esimerkiksi kommentoimalla. Se on varmaan aika monelle fanialustoilla viihtyville ihmisille yleinen ilmiö, että kun on yhteiset kiinnostuksen kohteet niin siitä on hyötyä. Kun ne tykkää samoista asioista niin se on hirveän paljon helpompi keskustella.”

”Niin siitä tuli semmoista yhteenkuuluvuuden tunne. Fanitaiteen kautta oli helppo ystäväystyä.”

Kommunikointi faniyhteisössä oli erilaista verrattuna yleiseen keskusteluun sen ulkopuolella. Faniyhteisön ulkopuolella mediasta puhuminen ilman jaettua lähdemateriaalia, voi jäädä pintapuoliseksi. Haastateltavat kertoivat, kuinka keskustelu oli helpompaa faniyhteisössä, koska muilla oli jo luotu tunneside ja ymmärrys median maailmasta ja hahmoista. Yhteinen konteksti mahdollisti nopean siirtymän syvällisempään analyysiin ja pohdintaan. Tämän vuoksi keskustelut olivat sisällöltään tiiviitä ja inspiroivia.

”Sun on helpompi ystäväystyä. Siellä (mediassa) on paljon sellaista, joka jää sanomattomaksi. Jota teidän ei tarvitse keskenään selittää, ja te heti tiedätte, että mikä se juttu on.”

Yksi haastateltava kertoi, kuinka mielellään keskusteli ihmisten kanssa, jotka olivat itsenäisesti löytäneet saman median, sillä hän ei itse halunnut ohjata toisen ensikokemusta median maailmasta ja hahmoista. Muillakin haastateltavilla toistui ajatus tietynlaisesta turvallisesta etäisyydestä, joka teki median äärellä keskustelusta helpompaa tuntemattomien ihmisten kanssa. Jaettu media loi ihmisten välille yhteyden ilman, että tarvitsi paljastaa itsestään liikaa. Myös riski erimielisyyksistä tai haavoittuvuuden tunteesta väheni, kun keskustelukumppani ei ollut entuudestaan tuttu. Toisen erilainen mielipide tai kokemus oli helpompi hyväksyä kuin silloin, jos henkilö oli läheinen. Varautuneisuus ja nolous eivät olleet läsnä internetin välityksellä tapahtuvissa keskusteluissa., erityisesti oma innostus mediasta nähtiin asiana, jonka näyttäminen nolotti.

”Sulla on muiden fanitaiteilijoiden kanssa se sama yhteinen sarja mistä kaikki tietää ne hahmot, niin siinä on se tietty erilainen yhteys. Niiden muiden ihmisten ja tekijöiden kanssa, jotka tietää ne hahmot ja sarjan. Se on ihan erilainen sosiaalinen kokemus, kun originaalitaiteen ympärillä käytävä keskustelu. Jos sä piirrät oman hahmon ja sitten postaat sitä nettiin niin ihmiset ei välttämättä saa siihen sitä samaa yhteyttä. Fanitaide on vaikuttanut siihen, että olen löytänyt tosi paljon ystäviä”

Haastateltavat pohtivat jokainen tekevätkö he fanitaidetta itselleen vai muille. Minkä merkityksen fanitaiteen jakaminen toi ja oliko se välttämätön osa fanitaidetta. Jokainen sanoi tekevänsä sitä pääasiassa itselleen, mutta väistämättä sen jakaminen muutti teoksen muille suunnatuksi. Kun yhteisössä oleminen oli muuttunut arkipäiväisemmäksi ja fanitaidetta oli jaettu enemmän, tuli jakamisen luomat seuraukset selvemmin osaksi suhdetta fanitaiteen tekemiselle. Fanitaiteen suhde muuttui osalla selvästi tavaksi olla aktiivinen osa yhteisöä, taiteen sisällöllinen haastavuus saattoi lipua luonnosmaisempiin, kevyempiin ja katsojia miellyttävimpiin, niin sanotusti helppoihin töihin. Fanitaiteen leviämisen ja kertyneiden interaktioiden määrä ohjasi fanitaiteen tekemistä ja siitä saatua nautintoa. Tämä ulkoinen merkitys ja

säilyi, kunnes ajan saatossa taiteilija huomasi kaipaavansa haastetta taiteen tekemiselle. Tällöin fanitaiteen tekninen toteutus ja taiteen sisällön syvempi merkitys nousivat palkitsevammiksi ja ensisijaisiksi tavoitteiksi fanitaiteen tekemiselle kuin pelkkä teoksen levikki.

”Tein söpöjä pelkistettyjä kuvia, kun ne sai paljon näkyvyyttä. Mutta, sitten kun se ei ole mitenkään, se ei ole mulle palkitsevaa, koska se ei vaadi mitään.”



Kuva 11. Teekauppa, Levi, Attack on Titan
Tekijä: Anonyymi

Fanitaide oli tapa verkostoitua ja löytää taiteilijoita. Fanitaiteen kulutuksessa moni mainitsi löytäneensä paljon taiteilijoita, joiden taiteesta he pitivät ja mahdollisesti ihailivat. Vaikka taiteilija ei enää piirtänyt samasta aiheesta fanitaidetta, suhde taiteilijaan silti jäi. Monesti jos kyseinen taiteilija piirsi jostakin uudesta aiheesta fanitaidetta, suhde heihin ja aikaisemman fanituksen kohteeseen antoi viestin, että tämä uusi fanituksen kohde voisi olla heillekin mielenkiintoinen. Yksi haastateltava kuvaili, että jos taiteilija on tehnyt hienoa fanitaidetta jostakin tuntemattomasta

mediasta, he ajattelivat, että kyseinen media on tuon rakkauden ja työn arvoinen, mikä herätti kiinnostuksen ottaa selvää fanitaiteen kohteen mediasta. Fanitaide myös antoi mahdollisuuden löytää henkilöitä, joilla oli muitakin yhtymäkohtia.

”Kun joku taiteilija jakaa jotain, niin oletuksena on juuri se, että hän haluaa näyttää sen samoille yhteisön henkilöille, jotka ovat samaa mieltä tai ovat samankaltaisia kuin hän.”

”Ensioletuksena on, että sinä teet fanitaidetta muille faneille ja yrität näin kommunikoida muiden fanien kanssa. Se on se yhteisöllisyys.”

Jokainen kuvaili fanitaiteen olevan helppo tapa aloittaa keskusteluita tuntemattomien ihmisten kanssa. Fanitaide antoi yhtymäkohdan ihmisten välille, jolla aloittaa keskustelu joko fanitaiteen kohteesta tai taideteoksesta itsestään. Monesti keskustelut erkanivat fanituksesta arkipäiväisempiin ja henkilökohtaisempiin aiheisiin. Tämä nähtiin positiivisena ja myös tavoitteena keskustelulle. Fanitaide oli siis väline luoda uusia ihmissuhteita, joita pystyi ylläpitämään arjessa ja faniuden ulkopuolella.

”Sitä haluaa nähdä, että ovatko muut samaa mieltä tästä ja pitävätkö he mahdollisesti tästä hahmosta, josta minä pidän ja että hyväksyvätkö he tavallaan minut siinä samalla”

Monella haastateltavalla oli kokemusta hakea yhteisöltä varmistusta jonkin hahmon lukutavasta, koettiin että jokin hahmo tuntui näyttäytyvän sateenkaarivähemmistönä, ja yhteisöstä lähdettiin etsimään, kokivatko muutkin näin. Tämä antoi varmistusta sekä omalle kokemukselle hahmosta, että mahdollisesti myös omalle identiteetilleen. Näin fanituksen avulla pystyi luomaan vertausryhmän minkä äärellä pystyi puhumaan omaan identiteettiin liittyvistä asioista hahmojen avulla.

”Oman taiteilija identiteetin rakentaminen oli helpompaa online ryhmissä, kun pystyit tutkimaan erilaisia aiheita, kun näit paljon erilaisia muiden tekemää fanitaidetta.”

Muutama haastateltava puhui fanitaiteen merkityksestä taiteellisessa portfolioissa. Kuinka fanitaide oli väline näyttää omaa makuaan ja kiinnostuksen kohteitaan, joissa voi olla helppoja yhtymäkohtia portfolioa katsovalle henkilölle. Toinen puoli oli myös visuaalinen variaatio ja mukautumisen taito, tekninen taidonnäyte.

4.4 Yhteiskunnallinen vaikuttaminen ja fanitaiteen arvo

Erilaisten identiteettien voimakas läsnäolo on fanitaiteen ilmiön kulmakiviä. Moni haastateltava mainitsi, että fanitaide usein kertoo jotakin henkilön omasta identiteetistä. Jotkut tekevät sen näyttävämmin kuin toiset, mutta fanitaide koettiin selvästi kommunikaatiovälineenä omille kiinnostuksen kohteilleen ja minkälainen henkilö he olivat. Fanitaiteen kautta näkyville tuodut tulkinnat hahmoista nähtiin usein henkilökohtaisina ja yhteisöt koettiin turvallisina tiloina. Faniyhteisöt loivat näkyvyyttä sellaisille asioille mitä valtamediassa ei fanituksen aikaan nähty tai koettu. Haastateltavat tunsivat erityisesti erilaiset sateenkaarivähemmistöt sellaisiksi, jotka hakeutuvat fandomeihin missä he hakevat faniyhteisöistä vertaistukea heidän tulkinnalleen, headcanoneille tai parituksille.

”Fanitaiteella oli iso rooli siinäkin mielessä, että pääsin näkemään sitä queeriyttä edes jollakin tavalla. Siitä ei ollut televisiossa mitään tai hyvin vähän siinä vaiheessa vielä, ja se oli hyvin niinku tietynlaista. Joten se shippaus oli semmoinen asia mihin sitten oikein takertuin sen queeriyden niinku kaipuussa”

Fanitaiteella luotiin näkyviin sellaisia todellisuuksia ja mahdollisuuksia, mitä alkuperäismateriaalissa ei välttämättä nähty tai kerrottu. Fanitaide toi näkyviin jotain piilotettua minkä taiteilija itse alkuperäismateriaalissa näki, tai toivoi näkevänsä. Näitä asioita oli esimerkiksi hahmojen erilaiset seksuaaliset suuntautumiset sekä neurologiset ja fyysiset diversiteetit. Hahmoja voitiin muokata sellaisiksi, mistä tekijä itse kaipasi näkyvyyttä. Fanitaiteilija pystyi peilaamaan hahmon kautta jotain hänelle tärkeää asiaa. Kehoposiitivisuus ja kehojen variaatio oli elementti mitä moni kuvasi liittyvän oleellisesti fanitaiteen sisältämiin aiheisiin, erityisesti sellaisilla taiteilijoilla, jotka olivat jo tehneet fanitaidetta useamman vuoden. Fanitaiteella voitiin luoda variaatiota erityisesti anime ja manga aiheiden monotoniseen kuvastoon, missä usein ”normaalista” poikkeavat kehotyypit kuvattiin stereotyyppisesti tai ei ollenkaan.

”Fandom yhteisössä olo ja fanitaide oli turvallinen tapa löytää vahvistusta omalle identiteetille.”

Faniyhteisö pystyi osoittamaan, että jonkin median olemassaolo, ja jokin tietty lukutapa oli haluttu ja merkittävä. Kun jokin identiteettiin tai representaatioon selkeästi liittyvä fanitaide teos sai positiivisia reaktioita muulta yhteisöltä, kokemus

hyväksynnästä toteutui. Vaikka fanitaideteoksissa on kyseessä jo olemassa olevat hahmot, silti niiden kautta pystyi tarkastelemaan eri identiteettien reaktioita muissa. Jaetut yhteiset asiat tuovat validaatiota jollekin lukutavalle ja aiheelle. Tapa löytää samanhenkisiä faneja oli fanitaiteen tekeminen hahmosta, joka omaisi hyvin tietynlaisen identiteetin. Hahmo keräsi ympärilleen yksilöitä, jotka gravitoituivat hahmon luo. Näin pystyi löytämään muita, jotka olivat huomanneet hahmon, ja mahdollisesti kokivat hahmon representoivan jotain myös heissä. Näin yhteisöjen sisällä fanit löysivät toisensa, joille tietty näkyvyys oli merkittävä syy olla yhteisössä mukana.



Kuva 12 Karvinen.
Tekijä: Piri

Kun tarpeeksi moni asetti hahmoon samat piirteet, hahmon representaatio laajeni suurelle yleisölle, osaksi yhteisön jakamaa näkemystä. Hahmo muuttuu ja syntyy uudelleen fanien tulkinnan ja kollektiivisen ymmärryksen tason luomaksi symboliksi. tässä yhdistyy yhteisön ja yksilön motivaatio fanitaiteelle, suhde siinä tekeekö sitä itselle vai muille saa yhtä aikaa vahvemman sidoksen molempiin puoliin. Taidetta tehdään itselleen itseä varten, omaksi peiliksi, mutta se jaetaan vahvistamaan tätä peiliä koska muut ovat sen sisällöstä samaa mieltä. sitä tehdään muille hyväksynnän ja kollektiivisen aatteen takia, itseään ruokkiva sykli

"Ne jotka identifioituvat esimerkiksi transmiehinä, niin ne jotenkin haistaa siitä sarjasta sen hahmon, johon ne samaistuu. Sitten ne vaan

tekee siitä hahmosta, transmiehen jostain syystä. Kyllä se mulle itsellekin on jollain tavalla merkityksellistä, kun sä oot lapsena katsonut kaikkia coolei poikahahmoja ja koet, että haluat olla tuo. Niin nyt sä voit ottaa sen hahmon ja tehdä siitä itsesi kaltaisen. Tiedätkö kun aina puhutaan siitä, että ihmisten pitäisi saada nähdä itsensä fiktiossa? Niin kai siinä on joku semmoinen, että sä haluat käsitellä sitä asiaa.”

Yhteisölle saattoi syntyä yhteisymmärrys jonkin hahmon ulkonäön tai käytöksen variaatiosta. Esimerkiksi jonkin hahmon ihonväristä, joka eli tropiikissa ja jatkuvasti auringossa, faniyhteisö kuvasi omaavan tummemman ihonvärin, kuin alkuperäismateriaalissa. Yksi haastateltava kertoi pelin faniyhteisön kritisoineen pelintekijöitä, kun peli sai uusia ympäristöjä, joissa npc (non playable caharacter = ei pelattava hahmo) hahmot olivat kaikki kalpeita, vaikka ympäristöt perustuivat realimaailman paikkoihin, joissa kantaväestöt eivät omanneet kalpeaa ihoa. Faniyhteisö loi kollektiivisesti fanitaidetta missä he piirsivät npc hahmoja vastaamaan enemmän oikean elämän kantaväestön ulkonäköä. Ilmiölle on faniyhteisöjen sisällä termi whitewashing. Faniyhteisöjen kollektiivisesta toiminnasta useampi mainitsi whitewashing, eli kulttuurisen valkopesun, olevan asioita mihin fanitaiteella usein otetaan kantaa.

Useampi haastateltava puhui yhteisöjen ylläpitämistä aatteista ja säännöistä. He tunnistivat, kuinka jotkin asiat olivat hyväksyttävimpiä ja normaalimpia fandomista riippuen. Tyypillistä oli oletus, että fanitettavan kohteen sisältämät selkeät teemat ohjasivat yhteisön arvojen muodostumista. Kuitenkin jokainen haastateltavista tunnisti, että jokaisen fandomin läpi leikkaa tietyt sanattomat säännöt, mitkä tunnistettiin olevan ehdottomia tabuja etiketissä.

Jotkin yhteisöt loivat tunnelman ja tilan missä kantaa ottaminen ja auttaminen tuntui luonnolliselta. Haastateltava kertoi, kuinka hän oli osallisena järjestämässä hyväntekeväisyys projektia, joka oli suunnattu fandomin sisälle. Hän perusteli toiminnan aloittamisen matalaa kynnystä sillä, että fandomin sisällä on oletus, että olemme yhteisö, joten olemme mitä todennäköisimmin samaa mieltä joistakin aiheista. Tämä antaa tarttumapintaa ja vastakaikua, mikä herättää toivon, että tapahtuma onnistuisi ja aktivoisi ihmisiä osallistumaan. Kynnys tuntuu matalammalta, kun on

joukko kenelle markkinoida hanketta. Näin fandom yhteisöissä voi syntyä pienimutoista mikrovaikuttamista.

Haastateltava kertoi useammasta kamppanjasta jotka olivat onnistuneita ja niitä tehtiin useita. Muita projekteja oli erilaiset taidekirjat, collaboraatiot, fanikirjallisuuden ja fanitaiteen yhteisprojektit, sekä art tradet, eli fanitaiteen keskinäinen vaihtaminen. Faniyhteisöissä pystyi verkostoitumaan ja luomaan kytköksiä globaalisti. Vastaavat projektit loivat yhteisöllisyyden tuntua ja useampi haastateltava kertoi yhteisöprojektien kontekstissa, kuinka he nauttivat tavoitteellisesta toiminnasta mitä yhteisprojektit heille tarjosivat. Yhteinen tavoite, sen suunnittelu, aikataulutus ja yhteinen jaettu kokonaisuus tai määränpää motivoi ja haastoi haastateltavia. Tällaisen toimintaan osallistuminen loi heissä onnistumisen tunnetta ja että he saivat aikaan jotakin merkittävää, mikä loi uuden tavan nähdä fanitaide merkittävänä. Merkittävyyttä korosti se, että yhteisöjen toiminta oli kansanvälistä ja globaalia. Oma taide ja toiminta pystyi leviämään maailmanlaajuisesti, ja pystyit ystävystymään ja luomaan ihmissuhteita globaalisti.

Kysyessäni mikä on fanitaiteen arvo, Fanitaiteilijat eivät erotelleet fanitaiteen merkittävyyttä tai arvoa heidän muusta taiteestaan. Yleisesti fanitaide oli yhtä tärkeää ja arvokasta kuin muukin taide. Se missä fanitaide kuitenkin erottui mitä enemmän he pohtivat fanitaiteen eroa muuhun taiteeseen, oli sen jaettavuus. Jakaminen antoi uuden tavan määritellä sen arvoa. Osalle fanitaiteen arvo, oli sidoksissa siihen, tehtiinkö fanitaidetta itselleen vai muille. Haastateltavat kokivat, että fanitaide oli neutraali asia itsessään, mutta sen arvo oli sidoksissa siihen, miten ja kenelle sitä teki. Fanitaiteen merkitys jakautui: kenelle teos tehtiin, mikä oli sen tekninen toteutus ja miksi teos tehtiin.



Kuva 12. Levi ja Erwin, Attack on Titan
Tekijä: Anonyymi

Fanitaiteen arvottamisesta haastateltavat päätyivät puhumaan fanitaiteen hyödyistä. Fanitaiteen hyöty pystyttiin määrittelemään, auttoiko fanitaide kehittymään tai oliko siitä iloa jollekin toiselle. Osalle hyödyllisyyden merkitys liittyi heidän omaan kokemukseensa ja siihen, kuinka paljon he nauttivat sen aiheesta ja sen sisällöstä. Jos teos oli tehty yhteisölle eikä se tekijä itse ollut yhtä kiinnostunut aiheesta, sen arvo ei tuntunut yhtä merkittävältä, koska henkilökohtainen suhde teokseen jäi syntymättä. Toisille merkitys puolestaan sidottiin siihen, kuinka paljon teos tuotti iloa ja reaktioita muilta; tällöin teos oli alun perinkin suunniteltu jaettavaksi, ja jos se ei täyttänyt tekijän kommunikaatiotavoitteita, sen merkitystä saatettiin epäillä.

”Musta se on arvokasta, jos se jokin syy miksi haluat luoda jotain uutta on että sä olet inspiroitunut jostain sarjasta. Se on tosi arvokasta, jos joku media herättää sun tunteita niin vahvasti. Mä tykkään siitä tosi paljon, jos sun elämässä näkyy jotenkin että pidät jostakin paljon.”

Teknisen toteutuksen pohtimisessa haastateltavat kuvailivat, että jos teos oli luonnosmainen tai toteutettu sellaisella tyyllillä, joka ei haastanut taiteilijaa, sen jakamisesta saatava pääoma menetti merkityksensä. Osa koki, että koska fanitaide tehdään henkilökohtaisista, itseään hemmottelevista syistä. Jos henkilö koki arvon olevan sidoksissa enemmän hänen omiin tarpeisiinsa, teoksen merkittävä tekninen panostus oli edellytys sen koetulle arvolle. Vaikka henkilökohtaisista tarpeista

syntyneet teokset jaettiin, silloin niiden saama palaute nostettiin todella merkittäväksi. Palaute oli sidoksissa panostukseen, jonka taiteilija oli sille uhrannut. Jotta palaute olisi merkittävää, oli siis palautekin sidoksissa siihen, että teos oli täyttänyt tekijän itse asettamat tavoitteet.

”Kai siinä on sisällä sellainen arvo, koska vaikka siinä mun piirroksessa ei olisi kenellekään muulle mitään arvokasta, niin sillä ei ole väliä, jos mulla on kivaa kun mä piirrän sitä.”



Kuva 13. Sonic
Tekijä: Piri

Merkittävä palaute oli sellaista, jossa katsoja on löytänyt piilotettuja merkityksiä ja pieniä symbolisia yksityiskohtia. Jos katsoja tunnisti pienen viestit, katsoja tunnisti tekijän oman investoinnin teokseen ja tekijä pystyi sen avulla kartoittamaan, oliko teos tavoittanut henkilöitä, jotka tunnistaisivat hänelle merkittävät yksityiskohdat. Yleensä yksityiskohdat liittyivät nyansseihin ja tapahtumien jättämiin jälkiin mitä ei välttämättä mediassa itsessään korostettu. Esimerkiksi arpi jostakin merkittävästä kohtauksesta, mikä ei visuaalisesti jättänyt sarjan kaanonissa jälkeä, mutta fanitaiteessa jälki voidaan tuoda näkyviin, ja sen tunnistaja tietää mihin kohtaukseen teoksen tekijä viittaa.

”Yksityiskohtien bongailut on ollut mulle kaikkein tärkeimpiä ja semmoisia rohkaisevampia kommentteja.”

Yksi haastateltava kertoi kokemuksestaan missä hän oli myymässä fanitaidettaan ja henkilö, joka kertoi ettei, tuntenut haastateltavan taiteen aiheita ilmaisi, että taiteen tekijällä on kaunis sielu heidän näkemänsä taiteen perusteella. Haastateltava reflektoi tapahtunutta ja koki että fanitaiteella on yhtä paljon syvyyttä kuin millä muulla tahansa

taiteella. Fanitaide ei eroa muusta taiteesta arvossaan, aiheiden rikkauksessa tai merkityksissä.

Haastateltavat kuvailivat kuinka fanitaidetta voi tehdä toisille tutustumatta aiheeseen esimerkiksi tilaustöiden muodossa, sama ilmiö nousi todella monella lahjojen antamisen kautta. Fanitaide oli lahja jollekin tämän kiinnostuksen kohteesta. Taiteilija tiesi jonkin aiheen tuottavan iloa henkilölle, ja tällä oli jokin henkilökohtainen side fanitaiteen aiheeseen. Tässä fanitaide oli selkeästi ilon mahdollistaja ja hyvinolon tunteen mahdollistaja taiteilijalle itselleen antamalla toiselle jotain henkilökohtaista, jolla oli heille merkitystä.

Osalla fanitaiteen tekemisen arvo oli täysin sidottuna sen jakamiseen, jossa huumori oli toistuva syy jakaa fanitaidetta. Huumori ja ilo oli yksi syy fanitaiteen tekemiselle ja kuinka sen luomiselle annettiin lupa, koska toisen ilahduttaminen antoi taiteelle tarkoituksen ja syyn.

Huumori ja parodia antoivat myös tavan leikitellä vapaasti villeimpien ja eriskummallisten aiheiden kanssa. usea haastateltava kertoi, kuinka humoristisen fanitaiteen tekeminen oli saanut heidät päätymään jonkin piirustusaiheen äärelle, mitä he eivät ikinä ennen olisi päätyneet piirtämään aikaisemmin. Huumorin ja fanitaiteen kontekstissa työstämisessä korostuu erityisesti usean eri median yhdistely, assosiaatiot ja mielle yhtymät ohjaavat sisältöä. Huumori on siis myös tapa haastaa itseään, ja kehittää luovuutta.

5 JOHTOPÄÄTÖKSET

5.1 Fanitaiteen affektiivinen yhteys ja kognitiivinen rakenne

Sandvoss (2005) tarkastelee faniutta affektiivisena, eli emotionaalisena suhteena, jossa yksilön sisäinen maailma ja ulkoinen kulttuurinen objekti peilaavat toisiaan. Fanittaminen on jatkuvaa liikkumista näiden kahden tason välillä, jossa antaa muodon sisäisille tunteille, ja sisäinen kokemus määrittää objektin merkityksen. Sisäinen minä ja fyysinen maailma ovat erillisiä, mutta kommunikoivat keskenään. (2005, s. 86–87). Tämä selittää sen, kuinka median kautta löydetty hahmo voidaan merkityksellistää tärkeäksi osaksi fanin identiteettiä. Haastateltavien suurin motivaatio fanitaiteen tekemiselle oli kiintymyksen rakkauden tunne jotakin mediaa tai median hahmoa kohtaan. Hahmoihin syntyi tunnesiteitä erityisesti, kun hahmojen tarinaa seurattiin vuosia tai niihin palattiin useasti. Nämä tunnesiteet loivat fyysisiä tuntemuksia ja ajatuksia, jotka synnyttivät tarpeen fanitaiteelle. Fanitaide oli silta heidän ja emotionaalisen suhteen tutkimiselle ja visuaaliselle muodon syntymiselle. Fanit tunnistavat heidän kulutuksensa tason ja tavan suhteessa heidän fanittamaansa asiaan. (Sandvoss, 2005, s. 38.) Eli fanitaiteilijat tunnistavat medialukutaidon tasoja, joka loi heille mahdollisuuden tunnesiteen syntymiselle ja fanitaide oli heidän aktiivista osallistumistaan median kanssa.

Hahmoihin liitetyt tunteet ja ajatukset loivat erilaisia vaihtoehtoisia skenaarioita missä hahmon olomuoto vahvistuisi. Syitä tälle tarpeelle tutkia erilaisia vaihtoehtoisia tapahtumia voi selittyä Jenkinsin (1992) esittämän linkin emotionaalisen realismin ja fanituksen välillä. Jenkins määrittelee emotionaalista realismia fanien toimintaa ohjaavana loogisena tulkintana median tapahtumille ja hahmojen käytökselle. Emotionaalinen realismi tarkoittaa toimintaa missä asioille halutaan nähdä suhteutettu reaktio. (1992, s. 109.) Reaktio on hahmojen tunteiden suhteuttamista tapahtumiin, käyttäytykö hahmo uskottavasti. Tämä toive ja sen manifestoituminen juontuu katsojan omasta emotionaalisesta realismintajusta, joka hänelle on kehittynyt omista elämäkokemuksista. Katsojan tulkinta ohjaa hänen odotuksiaan realistista tapahtumista. Erityisesti nuorten kohdalla, jotka ovat aktiivisesti rakentamassa identiteettiään, vahvat tunteet, kuten ihastukset, ovat keskeisiä tunnetiloja, joita he refleктоivat näkemässään mediassa. Jenkins tuo esille, kuinka emotionaalisen realismin kaipuu voi olla faniyhteisössä suuri motivaattori eri faniteoksien

tuottamiselle, sekä kuinka emotionaalinen realismi ei ole sidottuna maanläheisiin tarinoihin, vaan myös fantastisempiin tarinoihin. (1992, s. 109.) Emotionaalinen realismi toimii kehyksenä fanin tulkinnalle. Haastateltavat puhuivat ajatuksista, jotka jäivät pyörimään päähän, sekä mahdollisuuksista, joita hahmojen tarinoista jäi näkemättä. On selvästi havaittavissa, kuinka Jenkinsin esiintuoma emotionaalinen realismi liittyy inspiroitumiseen kuvittamaan; mitä he katsojina olisivat halunneet nähdä.

Jenkins kuvaa kuinka fanit omaksuvat median lähelle itseään, ei antautuakseen sen vaikutusvaltaan vaan sen ottaakseen sen aktiiviseen haltuunsa. Tämä omistava suhde johtaa teoksen muokkaamisen, tulkinnan ja peilaamisen tapojen syntymiseen. Ottamisen ja omistushalun johtaa median muokkaamiseen ja eri tavoin peilaamiseen. (Jenkins, 1992, s. 63.) Flynn (1986) tuo esille kuinka, ihmiset, jotka eivät näe suoraan itseään mediassa, joutuvat joko etsimään mediaa, joka on heille tehty, ja jos sitä ei löydy, he luovat tavan tulkita itsensä kautta mediaa (Flynn, 1986 s. 270).

Fanitaide oli haastateltavien mukaan henkilön omien kiinnostuksen ja fanitettavasta mediasta löytyneiden merkityksien työstön kautta syntynyt suhde. Haastateltavat kuvailivat kuinka jokin tunne ja suuri määrä ajatuksia pakottivat heitä piirtämään nämä ideat paperille. He pyrkivät vangitsemaan jotain, mitä ei pelkillä sanoilla pystynyt kuvaamaan. Tässä toiminnassa toistuu Räsänen (2008) kuvailema taiteen keino, jossa taiteella on kyky ilmaista asian luonnetta, ja fanitaiteilijat ovat vanginneet heidän tunnekokemuksensa fiktiivisestä tarinasta, ja luovat teoksen, jossa he visualisoivat merkityksiään näkyviksi (Räsänen, 2008, s. 46).

Fanitaiteen luomisprosessissa on havaittavissa toistuva toimintajärjestelmä, jonka kautta fanitaiteen tekemistä toistetaan ja sen tekemistä kehitetään. Tämä prosessi syventää yksilön ymmärrystä sekä itse fanitaiteesta että yhteisöstä, sillä siihen liittyy kollektiivisesti tuotettujen ratkaisumallien ja yhteisön toimintakulttuurin omaksuminen. (Tynjälä, 1999, s. 50.) Koska fanitaide on pysynyt jatkumona yli vuosikymmenen haastateltavien elämässä, heidän reflektionsa teoksien kehitykseen ja prosesseihin antavat heille mahdollisuuden nähdä fanitaiteen kautta heidän yleinen tiedonkäsittelynsä muutokset ja mahdolliset kehityskaaret (Tynjälä, 1999, s. 49).

Näiden kahden tason suhde näkyy konkreettisesti fanien luomissa teoksissa, joissa sisäiset kokemukset ja tunteet saavat fyysisen muodon. Fanitaiteessa yksilön

merkitykset ja kohteen itseisarvo yhdistyvät, ja teoksen tekeminen toimii ulkoisena keinona sitoa sisäinen kokemus, tunne tai identiteetti osaksi fyysistä maailmaa. (2005, s. 29, 32, 86–87.) Tekijä ja fanituksen objekti yhdistyvät fyysiseksi todellisuudeksi, fanitaiteeksi.

5.2 Taiteellinen kehitys itseohjautuvana monilukutaitona

Dufva (2025) kuvailee artikkelissaan, kuinka opiskelijoiden luomat kuvalliset informaatiopiirrokset pakottavat oppilaita itseohjautuvasti tarkastelemaan, minkä elementtien kautta he luovat ymmärrystään ja minkälaisiin aihealueisiin he tiedostaen jakavat informaatiota (Dufva, 2025, s. 57). Kuvallistaminen on itseohjautuvaa ajattelun pilkkomista, jossa tietyt informaation elementit ohjaavat tiedonkäsittelyämme ja mistä aiheista kommunikoimme. Fanit luovat itse ymmärrystään mediasta ja samalla itsestään, erilaisilla faniteoksien luomisprosesseilla, joissa on eri suhteita, kuinka käsitellä fanitettavaa mediaa. Kun fanitaiteilija päättää minkä tavoitteen ja kontekstin hän pohjaa teoksensa, esimerkiksi yhdennäköisyyteen, au:hin, headcannoneihin, tai toisen kiinnostuksen kohteista tehty fanitaideteos. Tämä valinta mikä tarkoitus kuvan luomisella on, määrittelee minkälaisen tiedon perusteella he luovat sisällön ja muodon kuvalle. Fanitaiteen tekeminen on siis taiteilijan oman tiedon kuvallistamista eri konteksteissa, joka auttaa heitä havaitsemaan omia tiedontuottamisen yhteyksiään samalla kehittäen heidän kuvanlukutaitojaan. Nämä visuaalisen tiedontuottamisen ja -ymmärtämisen taidot ovat erityisen tärkeitä nykykulttuurissa, jossa kuvien avulla luomme merkityksiä ja kommunikoimme (Räsänen, 2015, s. 105).

Haastateltavat mainitsivat positiivisen palautteen rohkaisevan heitä jatkamaan fanitaiteen jakamista, ja he useasti mainitsivat palautteen luovan positiivisen syklin, eli toistuvan kehän. Minäpystyvyys ja motivaatio ovat tiiviisti yhteydessä toisiinsa. Saamamme palaute, aikaisemmat kokemukset ja kokemamme tunteet muokkaavat käsitystämme omista kyvyistämme. Nämä tekijät vaikuttavat motivaatioon, jolla on suora yhteys oppimisvalmiuteemme ja asennoitumiseemme. Fanitaiteen vahva yhteys itseohjautuvuuteen ja motivaatioon, joka syntyy tavoitteiden saavuttamisesta, rakentavat taiteilijoille positiivisia kokemuksia. Fanitaiteen tuottamat onnistumisen kokemukset ovat rinnastettavissa myönteisiin oppimiskokemuksiin, sillä ne

vahvistavat minäpystyvyyttä. Minäpystyvyyden kokemus, joissa tunteilla on keskeinen merkitys, vaikuttaa oppijan oppimis- motivaatioon ja oppimisvalmiuksiin. (Ahonen, 2019, s. 18, 141, Tynjälä, 1999, s. 18.)

Itseohjautuvuus nousee esiin tavassa, jossa yksilöiden on luotava henkilökohtainen suhde käsitteisiin. Fanitaide, on itseohjautuvaa monilukutaidon kehittämistä. Kaikki tieto filtteriöityy itsesi läpi, ja yhteisö kannustaa tähän palkitsemalla siitä. Kun fandomissa toimiva yksilö havaitsee mikä resonoi fandomin sisällä, hän voi tulkita oman tulkintasi suhdetta yhteisöön. Haastatteluissa kävi ilmi, kuinka haastateltavat tunnistivat, milloin he saivat aikaan jonkin vaikutuksen fandomin sisällä, mutta he myös tunnistivat sen suhteessa heidän omiin arvokäsityksiinsä fanitaiteessa. Haastateltavat eivät muodostaneet monilukutaitojaan pelkästään yhteisön reaktioiden mukaan, vaan he näkivät arvokkaana pysyä rehellisinä omille tulkinnoilleen, ja mikä heissä itsessään sai motivaation tehdä fanitaidetta, joka itsessään on sidoksissa monilukutaitoon. Fanitaiteen tekeminen on sidoksissa tiedonrakentumiseen kuvanluonnissa, mikä on sinulle arvokasta, merkityksellistä ja tavoitteesi. Fanitaiteen arvon ja merkityksen pohtiminen haastateltavissa kuvastaa, kuinka fanitaide on tekijälle itselleenkin muuttuva monilukua heijastava aihe. Miltä kantilta tutkit fanitaiteen arvoa, erityisesti kun kyse on omasta teoksestasi.

Tietyt toistuvat prosessit vahvistavat aivojemme kykyä toistaa aikaisemmin luotuja muistin ja ajattelun luomia oppimispolkuja. Eli myös fanitaiteen kautta opitut kyvyt, on hyödynnettävissä myös fanitaiteen ulkopuolella. Tätä kutsutaan tiedon soveltamiseksi. Erityisesti jos näissä ympäristöissä ollaan aktiivisesti osallisena nuorena, milloin aivojen plastisuus, eli muuntautumiskyky, on vielä kehittymässä. (Sajaniemi ym. 2012, s. 9–10, 38, 64; Ahonen, 2012, s. 112.) Haastatteluissa nousi reflektio kuinka esimerkiksi eri piirtotyyliden, kuten pelkistämisen taito, oli hyödyttänyt heitä animaatioalalla. Useampi mainitsi myös, kuinka he uppoutuvat tutkimaan jotakin mediaa ja sen maailmaa perusteellisesti, jotta heidän fanitaiteessaan olisi tarkoin valittuja ja merkityksellisiä sisältöjä. Soveltamisen teorian mukaan tutkimiseen käytetyt ajattelumallit voivat siis toistua myös muun kuin median tutkimisen kontekstissa.

Räsänen tuo kognitiivisen soveltamisen esille myös monilukutaitojen kontekstissa. Taideprosessien luoma tietotaito läpi leikkaa kognitiivisen kehityksen ja kehittää

kokonaisuutena yksilön tiedontuottamisen ja ymmärtämisen taitoja, eikä se toimi pelkästään taiteen kontekstin tyhjiössä. (Räsänen, 2008, s. 125). Moniluvun soveltamisen mukaan fanitaideprosessin median sisältämisen ja lukutaidon opitut tiedon erittelyn taidot, ovat sovellettavissa fanitaiteen ulkopuolella. Uskon vahvasti, että fanitaiteeseen liittyvä medialukutaito on sovellettavissa yleiseen medialukutaitoon ja laajaan taiteelliseen ymmärryksen kontekstiin. Missä fanittamisessa ja fanitaiteessa mietitään mediatekijän ja näyttelijän intentioita, voi taidehistoriassa ja uutismediakuviissa soveltaa intentioiden merkityksien pohdintaa sekä kuvan sisällöllisten viestien syntyä ja merkityksiä. Räsänen mukaan esteettinen lukutaito on sidoksissa tuottamiseen ja vastaanottamiseen (2008, s. 48.), jonka vastaa tuottajakuluttaja roolia johon fanitaiteilijat lukeutuvat (Toffler, 1980 s. 252; Derbaix, 2023, s. 4). Toistamalla median reflektointia ja tuottamalla kuvia sen pohjalta, he kehittävät heidän esteettistä silmäänsä.

Räsänen kuvailee kuinka taiteellisen kognition tasoissa metaforien ymmärtäminen, eli tiedon ja kuvallisen yhteyksien luominen on pitkälle kehittynyt taito, joka vaatii harjoittelua. Kun kuvista pystyy tulkitsemaan eri asiayhteyksien vertailua, heijastamaan eri konteksteja ja asettamaan erilaisia tulkintoja ja merkityksiä, voidaan puhua kehittyneestä kuvanlukutaidosta. (Räsänen 2008, s. 122–123.) Symboliikassa, johon metafora lukeutuu, kyse on ilmaisutavasta, jossa yksi asia ymmärretään toisen kautta, ja sen ymmärtäminen vaatii kykyä tunnistaa merkityksien siirtämistä, nähdä yhteyksiä asioiden välillä ja hahmottaa kontekstien vaikutusta tulkintaan.

Haastateltavien fanitaideprosessin kuvauksista on havaittavissa, kuinka he sisällyttävät symbolisia viestejä teoksiinsa jatkuvasti. Useassa teoksessa mitä he pitivät itselleen erityisesti merkittävänä, oli havaittavissa symbolisten ja metaforien hyödyntämistä. Fanitaideteoksissa hahmojen toiminta saattoi olla täysin irrallinen mediassa nähdystä toiminnasta, mutta se symboloi jotakin hahmojen välistä tulkittua suhdetta tai tunnetilaa. Fanitaiteilijat siis itse osallistuvat vahvasti metaforien luomiseen ja niiden jakamiseen toisten fanien tulkittavaksi. Tämä on suoraan rinnastettavissa Jenkinsin konvergenssiskulttuuriin, jossa fanien kartoittama tieto fanituksen kohteesta kumuloituu useamman eri asiayhteyden ja informaatioväylän kautta. Fanit näkevät yhteyksiä ja luovat assosiaatioita eri medioiden välillä, tai luovat sisältöjä, joissa on piilomerkityksiä, joita vain yhteisön sisällä pystytään tunnistamaan.

Taiteen tekeminen on kognitiivista ongelmanratkaisua. (Räsänen, 2008, s. 46) Räsänen käy läpi, kuinka näköhavainto on kuvallista ajattelua ja taiteen tekeminen on ongelmanratkaisua itsessään. Kuvan luominen vaatii eri kognitiivisia kykyjä, abstraktointia ja kuinka havaitseminen ei ole passiivista toimintaa vaan aktiivista tiedon rakentamista. (Räsänen s. 46–47.) Fanitaiteessa taiteilijat havaitsevat median kohdettaan ja aktiivisesti purkavat sitä osiksi, erityisesti tyylitellessään tietoisesti hahmon oman visuaalisen kielensä mukaiseksi. Kuten Räsänen toteaa, piirtämisessä kyse ei yleisestikään ole pelkästä toistamisesta, fanitaide itsessään ei ole suoraan mediassa esiintyvien hahmojen ja tapahtumien toistoa, koska kyseessä on aktiivinen mekaaninen luomisprosessi, joka väistämättä asettaa tekijän tekemään valintoja, kuinka hän luo kuvan (Räsänen, 2008, s. 46). Fanitaiteilijat keräävät tietoa fanituksen kohteesta, jonka pohjalta he luovat kaksiulotteisen kuvauksen, jossa on symbolisia dekonstroituja havaintoja heidän näkemästään mediasta.

Kun fani leimautuu johonkin hahmoon, hän voi havaita, että hahmo paljastikin hänestä jotakin. Jos fani tutkii miksi reagoi tietyllä tavalla leimautuneensa mediaan, voi hän kehittää hänen ymmärryksensä tasoja. Kohtaaminen jää artikuloimattomaksi tunteeksi, jota kuitenkin pyritään sanallistamaan ja jonka takia päädytään luomaan visuaalisia tunteen representaatiota: fanitaideteoksia. Taiteen kohtaaminen ja itsensä avaaminen taiteen herättämille tunteille on itsessään kehittynyt kuvanlukutaito, jossa teos on peilinä katsojan omille kokemuksille (Räsänen, 2015, s. 109). Fanitaiteilijat jatkuvasti hakeutuvat tällaisten tunteita herättävien teosten luokse. Tämän lisäksi he keskustelevat ja reflektovat keskenään omia nyanssisia eroja, ja ammentavat uusiin fanitaideteoksiin uusia tulkintoja pohjautuen näille keskusteluille.

Fanien medialuku ei ole rajoittunut yhden linssin läpi, vaan he voivat ohjata lukutapaansa tietyn tavoitteen mukaan. He tulkitsevat mediaa tietynlaisen katselutavan läpi (Jenkins 1992, s. 99). Fanitaiteen tekijät, jotka tekevät identiteettityötä ja luovat tiedostaen fandom-kulttuurin sisällä taidetta, oppivat myös itse tunnistamaan ja kehittämään kuvien monilukutaitoaan. Tätä havaintoa tukee se, että visuaalisen kulttuurin monilukutaidon kehitystä tukee taiteen tarkastelu ja tuottaminen, jossa taidetta reflektoidaan tunteiden ja identiteetin rakentumisen kautta (Räsänen 2015, s. 109).

5.3 Oppiminen ja kognitio

Oppiminen, eli tiedon rakentuminen tapahtuu sekä yksilön ajatuksissa että sosiaalisena osallistuvana prosessina. Fanitaide tuo sisäiset ajatukset osaksi fyysistä toimintaa, ja fanitaiteen jakaminen tuo sen osaksi yhteisön sisäistä diskurssia. Fanitaiteen toiminnassa toistuu selvästi sosiokonstruktivistinen näkökulma, kuinka oppimisessa on useita oppijan kognitiota ja toimintaa läpileikkaavaa aspektia (Tynjälä, 1999, s. 60)

Fanitaiteen ympäristössä yksilö navigoi jatkuvasti toisten tulkintojen äärellä. Visuaaliset representaatiot tuovat näkemyksille tämän lisäksi symbolisen ulottuvuuden, joka lisää yhden tason joka katsojan on mahdollista purkaa pyrkiessään ymmärtää teoksen sisältöä ja merkityksiä. (Räsänen, 2015, s. 111) Jotta voimme ymmärtää eri näkökulmia, täytyy meidän altistua eri tulkinnoille ja ymmärtää että tulkintamme perustuvat uniikkiin elämäkokemuksiimme (Tynjälä, 1999, s. 62–63). Fanitaiteen ympärillä nämä sosiokonstruktivistiset oppimiskäsitykset ovat jatkuvasti osa fanitaiteen kulutusta ja luomisprosessia. Jo osallistumalla fanitaiteen jakamiseen ja kulutukseen, yksilö pääsee ympäristöön missä hän voi kehittää oppimisen kognition tasoja.

Fanitaiteilijat kehittävät heidän kuvanlukutaitoaan globaaleissa internetyhteisöissä, joissa kuvien tekijät ja keskusteluun osallistuvat ovat eri kulttuureista ja omaavat erilaisia identiteettejä. Tämä antaa todella laajan kielellisen ja kulttuurillisen verkoston, jossa täytyy oppia navigoimaan. Erityisesti jos kyseessä on tavoitteellinen oman seuraajakunnan kasvattaminen. Täytyy fanitaiteilijan pystyä arvioimaan tuottamansa sisällön merkittävyydestä ja vaikuttavuudesta, tunnistamalla mitkä asiat resonoivat globaalissa yleisössä.

Oppiminen, eli tiedon rakentuminen tapahtuu sekä yksilön ajatuksissa että sosiaalisena osallistuvana prosessina. Fanitaide tuo sisäiset ajatukset osaksi fyysistä toimintaa, ja fanitaiteen jakaminen tuo sen osaksi yhteisön sisäistä diskurssia. Fanitaiteen toiminnassa toistuu selkeästi sosiokonstruktivistinen näkökulma, kuinka oppimisessa on useita oppijan kognitioita ja toimintaa läpileikkaavia аспекteja. (Tynjälä, 1999, s. 60.)

Fanitaiteen ympäristössä yksilö navigoi jatkuvasti toisten tulkintojen äärellä. Visuaaliset representaatiot tuovat näkemyksille tämän lisäksi symbolisen

ulottuvuuden, joka lisää yhden tason joka katsojan on mahdollista purkaa pyrkiessään ymmärtää teoksen sisältöä ja merkityksiä. (Räsänen, 2015, s. 111.)

Haastateltavista jokainen korosti, että he aktiivisesti etsivät fanitaidetta, joka puhuttelee heitä. He siis valikoivat ja tutkivat toisten taiteilijoiden luomia tulkintoja samasta mediasta mihin heilläkin on jokin kosketus. Näin he altistuvat jatkuvasti erilaisilla näkemyksille ja tulkinnoille heidän lempihahmoistaan ja maailmoistaan. He tunnistavat hahmojen käytöstä ja tilanteita, ja refleктоivat omaa suhtautumistaan siihen. Eli he arvottavat ja lokeroivat tulkinnan tasoja ja tyylejä, he pystyvät erottamaan visuaalisesti mikä resonoi heissä ja mikä ei. Tämä on myös tiedostettua ja aktiivista toimintaa ainakin aluksi. Nykypäivän algoritmipohjaiset alustat oppivat puolestasi mihin gravitoidut, joten esteettisen maun kehittämisestä on tullut automatisoitu prosessi. Tämä on kuitenkin asia, joka ei ole vaikuttanut yhtä vahvasti haastateltavieni aktiiviseen fanitaidetoiminnan ajankohtaan mihin pro gradu - tutkielmani konteksti liittyi, mutta omaa aspektin, jonka vertailu olisi varmasti mielenkiintoinen.

Yhteisöjen rooli identiteetin rakentamisessa ja peilaamisprosessissa on turvallisen tilan ja vertaistuen mahdollistajat (Stein 2015, s. 175). Faniyhteisöissä syntyy oma kieli ja koodisto, jonka mukaan eri sisältöjä voidaan luokitella ja niiden ympärillä navigoida. Tällainen kieli on syntynyt seurauksena virtuaaliympäristöjen rakenteista, joissa toiminta tapahtuu. (Turkle, 1995, s. 177) Yhteisössä tapahtuva kommunikaatio on suljettua ja sen ymmärrettävyys on sidoksissa henkilön sitoutumiseen ja kyseisen sanaston ja tapakulttuurin opetteluun, joka toistaa partisipaatiokulttuurin toimintarakenteita (Jenkins, 2016, s. 8).

Useampi haastateltava korosti kuinka esimerkiksi sukupuoli ja seksuaali-identiteetin kokemus oli suuri motivaatiosyy hakeutua fandom yhteisöön. He katsoivat mediaa ja leimautuivat hahmoon, jonka jokin aspekti puhutteli heitä. Identiteettiin liittyvä aspektin räikeys vaihteli, ja saattoi olla tulkinnanvaraista. Tällaista tulkinnanvaraisempaa lukumuotoa lähdettiin varmistamaan muulta faniyhteisöltä. Mitä nyanssisempi hahmon identiteetti oli, sitä vahvempi oli ymmärretyksi tulemisen kokemus, ja sitä tärkeämmäksi se koettiin. Yhteisöihin hakeutuminen on vahva oman identiteetin vahvistavan ympäristön tarpeen kartoittamista ja etsimistä.

Yhteisössä toistettujen kuvatyöliien ja kliseiden toisto voidaan nähdä osana taiteellisen tiedon luonteen määrittelyä, jossa matkiminen, on yksi tiedonsiirron tapa muodostaa kulttuurista tietämistä. (Räsänen 2008, s. 84) Yhteisön toiminnan matkimisella on tarkoitus luoda ymmärrystä kyseisen yhteisön toimintakulttuurista ja tavoista, näin hän luo yhdenmukaisuutta itsensä ja yhteisön välille. Ymmärryksen ja loogisten johtopäätöksiä tekeminen vaatii faneilta perehtymistä fanitettavaan kohteeseen tutkimusaineistona. He haluavat ymmärtää mediaa, joten he etsivät erilaisia merkityksiä hahmojen käytökselle ja jos he eivät löydä niitä he luovat niitä itse. (Jenkins 1992, s. 103–105)

Kun turvallinen yhteisö oli löydetty, omaa asemaansa siellä pystyi vankkoittamaan osallistumalla ja olemalla aktiivinen (Sandvoss, 2005 s. 47–48). Jotta oma asema tulisi vahvemmaksi, täytyi pystyä tunnistamaan mitkä aiheet ja tyylit resonoivat yhteisössä. Osa haastateltavista koki tämän tavoiteltavana asiana, johon he aktiivisesti pyrkivät. He tunnistivat mitä heidän tuottamastaan fanitaiteesta sai eniten reaktioita ja näkyvyyttä, jonka pohjalta he pystyivät tekemään tietoisia valintoja ja jatkamaan samalla visuaalisella tai aiheellisella tyylillä. Osa haastateltavista koki tämän sellaisena, johon he eivät halunneet osallistua. He kokivat oman taiteellisen ulosantinsa sellaisena, joka ei tarvinnut yhteisön hyväksyntää.

Vaikka huomio yhteisön sisällä nähtiin tavoiteltavana ja positiivisena, ei tämä motivaatio saanut kuitenkaan sammuttaa heidän luovuuttaan tai ohjata sitä liikaa. Näin fanitaiteilijoiden suhtautuminen yhteisöön vaihteli, he kaikki kuitenkin tunnistivat oman taiteensa aseman yhteisön sisällä, jossa osa valitsi tavoitteekseen tavoitella näkyvyyttä, ja osa puhtaasti oman marginaalisemman tuotannon. Yksilöt, jotka eivät löytäneet suurta yhteisöä taiteelleen eivät kuitenkaan nähneet oman fanitaiteensa arvon olevan sidottu siihen yksinään.

Yhteisöt tarjoavat tilan tulkita mediaa yhdessä ja jakaa representaatiokokemuksia, jotka rakentuvat tietyille yhteisesti sovituille lukutavalle. Näin nähdynsi tulemisen kokemus vahvistuu, kun ryhmä jakaa sen kanssasi. Yhteisöt ja jaetut lukutavat ovat erityisen tärkeitä nuorille, jotka jäävät julkisessa mediassa pääsääntöisesti vian kuluttajan rooliin, eikä heillä ole suoraan mahdollisuuksia vaikuttaa mediatuotantoon. Yhteisöissä he voivat kuitenkin ottaa autonomian median tulkinnasta ja muokata siitä yhteisen näkemyksen, joka vastaa heidän omia kokemuksiaan ja tarvetta nähdä itsensä

mediassa. Pelkkä sanallinen sopimus yhteisestä tulkinnasta on kuitenkin vielä ilman fyysistä muotoa, jolloin fanitaide pystyy luomaan lukutavasta fyysisen muodon. Haastateltavat puhuivat jakamisen kontekstissa ajatuksien ja mielikuvien jakamisesta muille, joten he itse osallistuivat aktiivisina osapuolina yhteisön sisäisen tulkinnan rakentamiseen. He tunnistivat, kuinka kuvallista viestiä on myös helpompi ja nopeampi jakaa, jolloin fanitaiteesta tulee tärkeä kommunikaation ja vaikuttamisen väline yhteisöissä.

Yhdessä yhteisö pystyy myös kampanjoimaan jonkin median sisällön aspektin tilanteesta median tekijöille. (Jenkins 1992, s. 117, 121; Stein, 2015, s. 175) Kuten haastateltavat kuvasivat osoittaessaan fanitaiteella aktiivisuuttaan fanitettavan median tekijälle. Näitä аспекteja oli arvostus ja median merkitys heille, tai esimerkiksi kampanjointi representaation näkökulmasta. Myös median sisältämät arvot aktivoivat fanitaiteilijoita edistämään median sisältä löydettyjen merkityksien omaksumista heidän toimintaansa erilaisilla hyväntekeväisyys tapahtumilla.

5.4 Fanitaide peilaajana ja identiteettityön välineenä

Turkle (1995), tuo esille *Life on the Screen* teoksessaan, kuinka internetissä on mahdollista kokeilla eri online-persoonia. Turkle tuo kuitenkin esille, kuinka eri sukupuoli- ja seksuaali-identiteettien kokeileminen ja esiintyminen voi olla henkisesti raskasta, koska paljastumisen riski on aina olemassa. (Turkle 1995, s. 212) Tämän takia fanitaiteen kautta eri sukupuoliroolien kokeileminen ei altista taiteilijan oman identiteetin yhtä suoraa paljastumista, kuin Turklen esittämissä online profiilien persoonissa, joiden takana on aina yksilö. Fanitaideteosta katsoessa peilaaminen ei ole itsestään selvää katsojalle. Fanitaiteessa muut näkevät hahmon eikä suoraan taiteilijan persoonaa elleivät he lähde erikseen tutkimaan taiteilijan muuta tuotantoa tai taustaa. Fanitaide antaa siis tarvittavan etäisyyden, missä roolin kokeileminen ja tunteiden astuttaminen hahmoon on mahdollista, ilman että riskeeraa paljastavansa jotain itsestään, mikä vähentää psykologista kuormitusta, jota eri identiteettien kokeileminen voi aiheuttaa. Roolien peilaamisessa fanitaiteen kautta taiteilija kehittää toimintaan perustuvaa oman tietoisuutensa kehittämistä (1995, s. 214).

Representaation näkökulmasta median omiminen on tapa lisätä omaan ympäristöönsä itsensä näkyvyyttä, haastattelijoiden omin sanoin oli fanitaiteelle tyypillinen muoto.

Kun tulkintaa peilataan omaan itseensä, syntyy prosessi, jossa sekä identiteetti että medialuku kehittyvät rinnakkain, samalla fanitaiteesta tulee merkitykseltään ja sisällöltään rikkaampaa. Fanitaiteen fyysinen muoto tekee siitä tekijälleen välineen, jolla tekijän ymmärrystä testataan ja rakennetaan (Dufva, 2025, s. 57).

Sekä Dufva (2025) että Turkle (1995) mainitsevan empatian kehittyvän, kun laajennamme kokemuksiamme erilaisten identiteettien parissa esimerkiksi kuviteltuihin rooleihin heittäytymisen avulla (Dufva 2025, s. 54.) Fanitaiteessa ei tyypillisesti sitouduta vain yhteen hahmoon tai vain yhteen tulkintaan. Hahmon totuuden ja tulkinnan välillä käytetään kieltä, jolla se erotetaan toisistaan. Näitä termejä ovat headcannon, au, canon, ja muut tarkemmat tapauskohtaiset termit, joita kuka tahansa fani pystyy luomaan ja käyttämään.

Turklen näkemys korostaa kuinka identiteettipositioiden liukuvuuden ja muuttumisen hyväksymisellä asenteemme muuttuvat hyväksymään ja tunnistamaan moninaisuutta. Jos lokeroimme vahvasti identiteettejä, se lisää kognitiomme jäykkyyttä koemme siitä eroavaisuudet poikkeaviksi normista. (Turkle, 1995, s. 261–262.) Tällainen toiminta osoittaa fanitaiteelle tyypillisen tavan nähdä hahmo moniulotteisena ja hahmon identiteetin liukuvana tarpeen ja tilanteen mukaan. Hahmo mukautuu eri konteksteihin, jolloin hahmon ja kuvan lukutapa mukautuu. Tällainen monitasoinen identiteetin ymmärtäminen ja erottelu, antavat tällaiseen toimintaan kokeman henkilön avoimemmaksi ymmärtämään muiden ihmisten identiteettejä, ja kuinka harvoin identiteettimme on selkeästi rajattavissa.

Tietty rajallinen näkemys ajaa minä ja muut ajattelua, ja massasta poikkeavien normien etsimistä, kun yksilö ymmärtää, että hänen oma identiteettinsäkin on liukuva, ja vaikea sovittaa suoraan ympäröivän kulttuuriin, hänen ymmärryksensä muista ja muiden liukuvasta identiteetistä syvenee. Näin globaali kollektiivinen kulttuurikäsitys kehittyy ja laajenee, jolloin yhteyden tuntu kasvaa, koska olemme kaikki erilaisia, toisen erilaisuus on normaalitila eikä poikkeus.

Turkle tuo myös esiin, kuinka virtuaalisissa tiloissa sekä informaation että online persoonan sijainti mahdollistavat sen, että virtuaalinen minä ei sekoitu arkipäivän minään (Turkle 1995, s. 261, 263). Tämä madaltaa kynnystä erilaisille identiteetin rakentamis kokeiluille, koska yksilöllä pysyy tunne hallinnasta, kun hän pystyy pitämään itselleen sopivan etäisyyden virtuaalimaailman ja arjen välillä.

Peilaamisessa on myös esimerkiksi androgyynisen tason ja tulkinnan mahdollisuus. Eri sukupuoli ei estä samaistumista eikä erilainen sukupuolen kokemus riko hahmoa, hahmo voi omaksua fanin oman sukupuolen piirteitä ja muuttua androgyyniseksi, sukupuolten perinteiset maskuliiniset tai feminiiniset piirteet eivät riko hahmoa vaan voivat täydentää sitä. Identiteetin tutkimisen prosessissa yksilö pystyy irtautumaan oman identiteettinsä olettamuksista ja velvollisuuksista. (Jenkins, 1992, s. 222–223.) Median kautta tapahtuva identiteetin peilaaminen voi olla myös vahvistava kokemus, vastakkaisen tai uuden identiteetin sijaan. Peilaaminen voi olla omaa identiteettiä vahvistava tekijä, kun mediasta löytää roolimallin, johon voi verrata itseään, tällöin oma n itsensä tuntemus myös vahvistuu.

Dufva tuo esille sen mikä on kattanut myös koko faniuden teoriaa, kuinka jaottelemmme asiat yhtä ihmistä suuremmiksi kokonaisuuksiksi objektiivisuuden nimissä. Jos yleistämme ymmärryksen tasoa, jätämme aina jotain yksilön omasta havaintomaailmasta pois, emmekä pysty tunnistamaan yksilön tiedonmuodostamisen syitä kokonaisvaltaisesti. (Dufva, 2025, s. 50–51; Jenkins, 2006b, s. 5.)

Taiteen välittämien arvojen tuntemus on myös yksi tieteenalapohjaisen taidekasvatuksen tavoitteita, (Räsänen 2008, s. 84.) fanitaiteilijat selvästi tutkivat kuvia pohtien niiden välittämiä arvoja, suhteessa yhteisöön ja yhteisön ”sääntöihin”, mikä kuuluu yhteisön sanattomaan toimintatapakulttuuriin.

Opettaja voi havainnoida oppilaidensa töissä heijastumia representaatiosta, keskeisten kulttuuristen kuuluvuuden näkökulmassa, joka liittyy sosio-konstruktivistiseen taideopetuskäsitteeseen. Kulttuurien sisäisten ja välisten ongelmien tunnistaminen ja niiden käsittely taiteen keinon on selkeä taito ja kyky, jonka opettaja voi myös havainnoida (Räsänen 2008, s. 84–85.) Fanitaiteilijat erityisesti representaation näkökulmasta tunnistavat puutteita mediassa, jossa he tietoisesti osoittavat oman mielipiteensä ja pyrkivät luomaan ratkaisukeskeisiä taideteoksia, jossa yhteisölle esitetään oma näkökulma, ongelman tunnistaminen, sekä ratkaisu. Kommunikaation aspekti on myös tärkeä osa konstruktivista oppimiskäsitystä, jota fanitaiteilijat harjoittavat tietoisella taiteen jakamisella ja sen ympärillä olevaan keskusteluun osallistumisella. (Räsänen, 2008, s. 90.)

5.5 Fanitaiteen monisuuntainen heijastava peili

Merkitykset, joita fanitaide pitää sisällään tekijälleen ovat eri näkökulmien kautta havaittavissa.

Fanitaiteella luodaan uusia todellisuuksia ja mahdollisuuksia, joita tutkitaan ja rakennetaan kollektiivisesti globaaleissa yhteisöissä yksittäisten vuorovaikutushetkien kautta. Fanitaide on kannustin, joka tuo taiteilijalle katsojakunnan ja sitoutumisen fanitaiteen aiheelle, joka madaltaa kynnystä saada vertaistukea ja rohkaisevaa palautetta. Fanitaiteen ympärillä käytävä kommunikaatio luo ystävyysuhteita ja kontakteja riippumatta ihmisten erilaisista lähtökohdista. Fanitaide kuroo ympärilleen ihmisiä, joita yhdistää jokin ennen kuin he itse ovat vaihtaneet sanaakaan. Näin fanitaiteen ympärillä voi syntyä tiiviitä ja aktiivisia yhteisöjä. Toiminta kannustaa interaktioon ja merkittävien sosiaalisten kohtaamisten mahdollistamiseen.

Fanitaide on mahdollisuuksia korjata jotain mitä fanitaiteilijat observeivat mediakentässään, joko pienten tarinallisten hetkien näkökulman vaihtelulla, tai suurien representaatioiden ja identiteettien moninaisuuden korostamisella ja kampanjoinnilla.

Fanitaiteen sisällöissä taiteilijat reflektivat vahvasti tunteitaan ja oman elämänsä eri piirteitä. He voivat välineellistää fanitaiteella itselleen keskustelukumppanin ja ystävän, joka on tukena jo kauan median päättymisen jälkeen. Mediaa katsoessa ja jonkin lempi hahmon löytyessä, voi tutkimalla hahmon suhdetta tarinaan ja muihin hahmoihin tutkia samalla itseään.

Fanitaiteella voi asettaa itselleen tavoitteita ja kohdistaa taiteentekemisen prosessiaan jonkin tietyn asian saavuttamiseksi. Mediasta ammennettujen hahmojen ja tarinoiden eri elementit antavat fanitaiteilijalle valmista materiaalia, joilla taiteellisen prosessin aloittaminen nopeutuu, ja he pääsevät syvälliseen taideprosessiin, kuten taiteen intentioiden miettimiseen nopeasti. Koska fanitaiteen ennalta kuratoitu sisältö, kuten hahmot tai tuttu maailma, ovat luoneet jo rakenteet ja pohjan, minkä päälle lähteä rakentamaan sisällön rajauksia. Tämän lisäksi tavoitteiden asettaminen lisää taiteen parissa vietettyä aikaa, etenkin jos teos on tarkoitettu jaettavaksi muille, esimerkiksi hahmottamaan jotain sisäistä tunnettasi tai tulkintaasi, jotta toinen ymmärtäisi ajatustasi paremmin.

Fanitaide antaa raamit itseohjautuvalle työskentelylle, joka on silti sidottu sosiaalisiin ympäristöihin. Joissa on kannustava ilmapiiri, vertaisten keskustelukulttuuri ja jatkuva diskurssi, josta ammentaa uusia näkökulmia ja ideoita taiteen aiheille.

Vahva tunneside ja toistuvat ajatukset, joiden paperille purkamisesta syntyy rutiini, antavat toistolle ja sen kautta kehittymiselle loistavat raamit. Missään ei voi kehittyä, ellei uskalla epäonnistua ja yrittää uudelleen. Asian toistaminen kehittää taitoja ja ymmärrystämme toiminnastamme. Kun ymmärtämisemme toiminnasta kehittyi, pystymme tekemään tietoisia valintoja ja hiomaan intentiotamme. Fanitaiteilijat loivat tietoisesti kuvia, joihin he sisällyttivät teemallisia ja tunnelmallisia tavoitteita. Nämä tavoitteet syntyivät sekä teknisten taitojen että hahmon suhteen syventymisestä ja kehityksestä.

Yhteiskunnan tapa arvottaa saa fanit ja intensiivisen kiintymyksestä johtuneen toiminnan näyttämään poikkeavalta. Kun erottelemme fanit ja fanitaiteen muusta taiteesta, luomme keskusteluilmapiirin missä on me ja muut. Ennakkoluulot ja vieraantuminen faneista ja fanitaiteesta luovat taiteen kontekstissa fanitaiteesta tabun. Erityisesti hahmoista puhuminen ja niiden ympärillä oleva keskustelu luo tilanteita missä fanitaiteilijat ja fanitaiteesta juontuneet omat hahmot ja taide jää piiloon taiteilijoiden tietoisena valintana. Tämä luo fanitaiteilijoita, jotka eivät halua puhua siitä mitä he tekevät, ja mitä he tekevät on iso osa heitä ihmisinä.

Toisaalta tämä keskustelukulttuurin suuri kuilu, on saanut fanit itse reflektomaan ja muodostamaan argumentteja heidän toiminnalleen. Fanitaiteilijat itse erottavat fanitaiteen eri konteksteihin ja muodostavat eri argumentteja ja näkemyksiä, milloin toiminta on arvokasta, milloin sen esille tuominen on hyväksyttävää, ja milloin se pitää salata. Mikään näistä ei kerro minkälainen fanitaide on tekijälleen merkittävintä tai teknisesti onnistuneinta. Usein itselle merkittävin ja tekniseltä toteutukseltaan onnistunein on se suurin salattu teos, koska se ymmärtäminen vaatisi faniyhteisön sisäistä kokemusta, joten ulkopuolisilta jää varmasti näkemättä fanitaiteen yksilöiden suurimmat saavutukset, koska ne tietoisesti piilotetaan.

Kun pohdimme opetuksen ja opettajan suhdetta oppilaisiin ja heidän kuvamaailmoihinsa, päädymme miettimään, miten pystymme ymmärtämään oppilaiden itse asettamia merkityksiä heidän töilleen. Opettajan monilukutaidon on pystyttävä tulkitsemaan oppilaiden tekemiä kuvia (Räsänen, 2008, s. 17). Mutta miten

kuvia voi tulkita, jos niiden merkitykset ovat vain taiteen tekijän havaittavissa. Laajentamalla ymmärrystämme nuorten kuvakulttuureista ja heidän omista motivaatiotekijöistään, voimme alkaa ymmärtämään syitä fanitaiteen kaltaiselle itseohjautuvalle toiminnalle.

Fanitaide on prisma, jonka merkitys mukautuu näkökulmamme mukaan mistä positiosta sitä tarkastelemme. Sisäisen ja ulkoisen maailman visuaalinen virstanpylväs, jossa katsojan oma ymmärrys vaikuttaa näkeekö hän sen sisäisen vai ulkoisen maailman näkökulmasta. Jotta ymmärtäisimme kuvataidekasvattajina nuorten omien kuvamaailmojen merkityksiä, pitäisi meidän oppia ymmärtämään nuorten omaa suhdetta heidän tuottamiinsa kuviin, ja tunnistaa niiden merkitykset taiteen takana.

Fanitaide on todella henkilökohtainen taiteenmuoto parhaimmillaan, mikä tekee siitä herkästi piilotetun. Tässä piilee fanitaiteen mielenkiintoinen kaksijakoisuus, se pohjaa johonkin jo olevaan, mutta ilman tekijän omaa henkilökohtaista minuuttaan, ei fanitaiteella voisi olla sen muotoa. Fanitaide vaatii tekijän linssin, minkä kautta media muovaantuu alkuperäisten tekijöidensä napanuorasta irti, ja syntyy uudestaan toisen henkilön kautta. Jonka pohjalla olevaan mediatulkintaan liittyy koko henkilön oma historia ja käsitykset minuudesta ja mediasta.

6 POHDINTA

Fanitaiteen keskustelun ympärillä oleva tunnelma, oli mielenkiintoinen ja joskus jopa hieman ristiriitainen. Haastateltavat kokivat fanitaiteen olevan merkittävää, taiteellisesti syvällistä, mutta samalla he kokivat tarpeen piilotella sitä. Fanitaidetta piilotettiin etenkin sellaisilta, joilla ei ollut selvää suhdetta faniyhteisöihin tai fanitaiteeseen.

Sitä ei myöskään haluttu tuoda esille muiden taiteilijoiden kanssa, pelosta että heidät nähtäisiin huonompina taiteilijoina, ei kenties teknisesti, mutta aiheiden ja maun näkökulmasta. Jopa haastateltavat ennaltaan tuntevana henkilönä, ja oman faniuteni ja fanitaidelohistoriani esille tuovana fanina, koin että jos minulla ei olisi tietämystä henkilökohtaisesti fanitaiteen ja faniuden kokemuksesta, en olisi osannut kysyä haastateltavilta sellaisia kysymyksiä, joiden vastaukset olisivat valoittaneet heidän kokemuksiaan syvällisesti.

Kun ilmaisin että ymmärrän mistä he puhuivat, he selvästi rentoutuivat ja innoissaan kertoivat heidän kokemuksiaan fanitaiteen ympärillä, kuin näkymätön suukapula olisi viimein irrotettu. Kun tuon piilotetun verhon sisälle pääsee, näkee että minkä voi tulkita häpeäksi tai itsetietoisuudeksi, onkin suuren informaatiomäärän, diskurssien, tulkintojen ja ideoiden luova ulottuvuus, jossa taiteilijat haastavat itseään ja hyppäävät mukaan mitä mielikuvituksellisimpiin aiheisiin.

Turkle kysyy teoksessaan: *Life on the screen* ”Mitä tietokonevälitteinen viestintä tekee sitoutumisellemme muihin ihmisiin? Täyttääkö se tarpeemme yhteyden ja sosiaalisen osallistumisen suhteen, vai heikentääkö se entisestään hauraiden suhteiden perustaa?” (Turkle, 1995, s. 178.) Koen että faniyhteisöjä tutkimalla voimme nähdä selvät raamit missä merkityksellisten yhteyksien luominen koskaan kohtaamatta toista samassa fyysisessä tilassa voi syntyä.

Mielestäni, kuinka fanitaiteen ympärillä olevat sosiaaliset verkostot ja niiden yhteisen partisipaation kautta rakentuva tieto heijastuu yksilön identiteettiin ja henkilökohtaiset tulkintoihin, on erittäin mielenkiintoinen suhde. Kuinka asia, jonka toiminnan pääasiallinen konteksti on globaali ja jaettu, voi silti toiminnan ytimessä olla individualistiset todella henkilökohtaiset merkitykset ja motivaatiotekijät.

Minulla nousi korkea halu osoittaa, kuinka fanien tekemä toiminta on kehittynyttä ja ällistytävää. Kuinka ihminen pystyy omatoimisesti syventymään johonkin aiheeseen, ja luomaan sen ympärille suuren verkoston missä jaetaan tietoa ja luodaan yhteisiä tuotantoja. Jossa silti yksilön oma identiteetti ja yhteenkuuluvuus omana itsenään on yhteisössä tärkeä arvo, joka nousee esille haastateltavien kokemuksissa. Tämä erityisesti rinnastettuna siihen, miltä fanittaminen ja fanitaide ulospäin näyttää, jota faniteoreetikot ovat pyrkineet avaamaan ja osoittamaan jo vuosikymmeniä.

Tutkimukseni aineisto on niin laaja, että sen jatkaminen sellaisenaan varmasti saisi aikaan vielä syvempiä kytköksiä internetkäyttämiseen ja teknisen toiminnan muodon tutkimiseen. Haastatteluita voisi myös jatkaa, ja tuoda haastateltavat toistensa luokse ja tarkastella kuinka he reflektivat toistensa kokemuksia keskenään. Muita aiheita jatkotutkimukselle voisi hyvinkin olla fanitaiteilijoiden suhde omien hahmojen luomiseen ja median työkaluun oman intellektuaalisen sisällön tuottamisessa.

Internetkäyttämisen näkökulmasta olisi erittäin mielenkiintoista ja varmasti hyödyllistä tutkia, kuinka erilaiset digitaaliset alustat vaikuttavat sosiaaliseen käyttämiseen ja erityisesti fanitaiteen kontekstissa ja taiteen jakamisen näkökulmasta. Pystyisimmekö rakentamaan digitaalisen ympäristön, jossa itseohjautuva oppiminen voisi tapahtua monitoroidusti ja kuratoidusti?

Kun pohdimme internetyhteisöjä oppimisympäristöinä, meidän tulee ottaa huomioon tuon ympäristön sisällä tapahtuvien interaktioiden luonne. Kohtaamisista ja oppimiskokemuksista tekee merkittäviä se, että kohtaamiset ovat autenttisia. Me haluamme kokea tullemme nähdyksi. Kun olemme tehneet jotain, mikä on saanut toisen vapaasta tahdostaan kommentoimaan tekemäämme taidetta, suhtautumisemme interaktioon muuttuu merkittäväksi. Kommunikaation merkitys ei ole itsestäänselvyys, vaan sen luonne ja miten kommunikaatio tapahtuu, on sidoksissa sen tehokkuuteen motivaation tuottajana.

Pro gradu -tutkielmani tarkoitus on avata fanitaiteesta kiinnostuneille ja erityisesti kuvataidekasvatuksen opettajille fanitaiteen luonnetta, ja sen merkityksiä fanitaiteen tekijälle. Merkityksien tarkastelu antaa näkökulman, jossa fanitaiteen laajuus ei esiinny vain yksittäisenä teoksena, vaan kokonaisena ilmiönä, mikä kattaa itseohjautuneen oppimisen piirteitä ja pitkälle kehittyneitä kuvanluku ja -

luomiskäytäntöjä. Fanitaiteen ympärillä on selvä kulttuuri, jonne sisäänpääsy vaatii henkilökohtaista suhdetta faniuteen.

Pro gradu -tutkielmani kansi, on minun prisman kaltainen heijastukseni omasta fanitaiteen historiastani visuaalisen kollaasin muodossa. Kansi koostuu fanitaiteeni aktiivisimman ajan tuotannostani, oman kiinnostukseni ja ”obsessionin” aiheesta, jonka ympärillä olevia tunteita yritin pakonomaisesti vangita fanitaiteen keinoin.

7 LÄHDELUETTELO

Ahonen, T., Aro, M., Aro, T., Lerkkanen, M., Siiskonen, T., Meronen, A., & Bast, T. (2019). *Oppimisen vaikeudet* (1. painos.). Niilo Mäki Instituutti.

Bacon-Smith, C. (1992). *Enterprising women: Television fandom and the creation of popular myth*. University of Pennsylvania Press.

Derbaix, Maud & Korchia, Michaël & Matis, Padiou. (2023). Fans as Prosumers: Labour of Love. *International Journal of Arts Management*. 25. 5-15. https://www.researchgate.net/publication/371700150_Fans_as_Prosumers_Labour_of_Love

Dufva, T. (2025). Kuinka tässä kävi näin? Kuinka ymmärsin kaiken aivan väärinpäin?: Visuaalisen kulttuurin monilukutaidon kääntelyä. *Research in Arts and Education*, 2025(2), 44-63. <https://doi.org/10.54916/rae.145633>

Grant, A. (2019). *Doing excellent social research with documents: Practical examples and guidance for qualitative researchers*. Routledge.

Hall, S. (1980). *Culture, media, language: Working papers in cultural studies, 1972-79*. Hutchinson.

Hellekson, K., & Busse, K. (2006). *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet: New essays*. McFarland.

Hirsjärvi, S., & Hurme, H. (2022). *Tutkimushaastattelu: Teemahaastattelun teoria ja käytäntö* ([2. painos].). Gaudeamus

Jenkins, H. (1992). *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. Routledge.

Jenkins, H. (2006a). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.

Jenkins, H. (2006b). *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. New York University Press.

Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2013). *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture*. New York University Press. <https://doi.org/10.18574/9780814743515>

Jenkins, H., Itō, M., & boyd, d. (2016). *Participatory culture in a networked era: A conversation on youth, learning, commerce, and politics*. Polity Press.

Kujala, T., Krause, C. M., Sajaniemi, N., Silven, M., Jaakkola, T., & Nyyssölä, K. (toim.). (2012). Aivot, oppimisen valmiudet ja koulunkäynti: Neurokognitiotieteellinen näkökulma. Opetushallitus. <https://www.oph.fi/fi/tilastot-ja-julkaisut/julkaisut/aivot-oppimisen-valmiudet-ja-koulunkaynti> katsottu 19.11.2025

Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge University Press.

Merton, R. K., Lowenthal, M. F., & Kendall, P. L. (1990). *The focused interview: A manual of problems and procedures* (Second edition.). Free Press.

Opetushallitus. (2014). Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014. Opetushallitus. Haettu 15.11.2025 osoitteesta <https://eperusteet.opintopolku.fi/#/fi/perusopetus/419550/tiedot>

Opetushallitus. (2017a). Taiteen perusopetuksen yleisen oppimäärän opetussuunnitelman perusteet 2017. Opetushallitus. Haettu 15.11.2025 osoitteesta <https://www.oph.fi/fi/tilastot-ja-julkaisut/julkaisut/taiteen-perusopetuksen-yleisen-oppimaaran-opetussuunnitelman>

Opetushallitus. (2017b). Taiteen perusopetuksen laajan oppimäärän opetussuunnitelman perusteet 2017. Opetushallitus. Haettu 15.11.2025 osoitteesta <https://www.oph.fi/fi/tilastot-ja-julkaisut/julkaisut/taiteen-perusopetuksen-laajan-oppimaaran-opetussuunnitelman>

Patel, C. (2017). An Analysis of Jean Lave and Etienne Wenger's Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation (1st ed.). Macat Library. <https://doi.org/10.4324/9781912281039>

Räsänen, M., & Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu. (2015). *Visuaalisen kulttuurin monilukukirja*. Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu.

Räsänen, M. (2008). *Kuvakulttuurit ja integroiva taideopetus*. Taideteollinen korkeakoulu.

Sandvoss, C. (2005). *Fans: The mirror of consumption*. Polity.

Stein, L. E. (2015). *Millennial fandom: Television audiences in the transmedia age*. University of Iowa Press.

Suomen Aineistovarasto (FSD). (n.d.). Tunnisteellisuus ja nonymisointi. Haettu 24.11.2025 osoitteesta
<https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/aineistohallinta/tunnisteellisuus-ja-anonymisointi/>

Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*. Simon & Schuster.

Toffler, A. (1980). *The third wave*. Morrow.

Tuomi, J., & Sarajärvi, A. (2018). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi* (Uudistettu laitos.). Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Thorburn, D., Jenkins, H., & Seawell, B. (2004). *Rethinking media change: The aesthetics of transition*. MIT Press.

Tynjälä, P. (1999). *Oppiminen tiedon rakentamisena: Konstruktivistisen oppimiskäsityksen perusteita*. Kirjayhtymä.

Wenger, E. (1998). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge University Press.

8 KUVALUETTELO:

Kansilehti: Susanna Korpi, kollaasi

Kuva 1. Mr. Freeze, Batman. Tekijä: Amos, s. 24

Kuva 2. Pandora Hearts. Tekijä: Qpeura, s. 28

Kuva 3. Allmight, My Hero Academia. Tekijä: Anonyymi, s. 32

Kuva 4. Pandora Hearts. Tekijä Qpeura, s.36

Kuva 5. Karvinen. Tekijä: Piri, s.39

Kuva 6. Morrigan, The Secrets of the Immortal Nicholas Flamel. Tekijä: Anonyymi, s. 42

Kuva 7. Pursuer, Dark Souls 2. Tekijä: Piri, s. 44

Kuva 8. Sherlock Holmes ja John Watson. Tekijä: Anonyymi, s.47

Kuva 9 Ranni, Elden Ring. Tekijä: Anonyymi, s.49

Kuva 10. Morrigan & Dr. John Dee, The Secrets of the Immortal Nicholas Flamel. Tekijä: Anonyymi, s. 50

Kuva 11. Teekauppa, Levi, Attack on Titan Tekijä: Anonyymi, s.55

Kuva 12 Karvinen. Tekijä: Piri, s. 58

Kuva 13. Levi ja Erwin, Attack on Titan. Tekijä: Anonyymi, s.61

Kuva 14. Sonic. Tekijä: Piri, s.62

9 LIITEET:

Liite 1. Haastattelukysymykset:

1. Mikäläistä taidetta teet, minkälainen on taiteen rooli elämässäsi?
2. Milloin olet tehnyt aktiivisimmin fanitaidetta?
3. Ensimmäiset fanitaideteoksesi?
4. Miten fanitaide eroaa sinulle muista taiteen tekemisen muodoista?
5. Mikä tekee fanitaiteesta sinulle erityisen verrattuna muuhun taiteeseen?
6. Katsotko tai kulutatko muiden tekemää fanitaidetta?
7. Miten muiden fanitaide vaikuttaa omaan luomisprosessiisi?
8. Mikä motivoi sinua tekemään fanitaidetta?
9. Jaatko taidettasi muille? Miten jaat teoksiasi muiden kanssa?
10. Mikä merkitys taiteen jakamisella on sinulle?
11. Oletko saanut palautetta fanitaideteoksistasi?
12. Millainen palaute on ollut merkittävintä, ja miten se on vaikuttanut sinuun tai taiteeseesi?
13. Oletko huomannut, että jakaminen on muuttanut suhdettasi taiteen tekemiseen?
14. Millainen merkitys muiden taiteilijoiden palautteella on ollut sinulle?
15. Oletko ollut mukana fanitaideprojekteissa tai -yhteisöissä? Jos kyllä, millä tavoin?
16. Miten yhteisö on vaikuttanut fanitaiteeseesi tai muuhun taiteeseesi?
17. Mikä käsittelet fanitaiteessasi, mikä on fanitaiteellesi tyypillistä?
18. Onko sinulla ollut hetkiä, kun olet epäillyt fanitaiteen merkitystä tai arvoa?
19. Onko fanitaiteella ollut minkäänlaisia vaikutuksia muulle taiteellesi?
20. Onko sinulla mitään teoksia, joista olet ylpeä tai josta pidät erityisen paljon tai pidät sitä merkittävänä?
21. Fanitaiteen hyvät ja huonot puolet?
22. Onko fanitaiteella ollut vaikutuksia omaan tyyliisi?
23. Onko fanitaiteella sääntöjä?
24. Otetaanko fanitaiteella kantaa?

Liite 2. Aineistosta löytyneet teemat:

- 1 Taiteellinen kehitys, fanitaiteen prosessi, itsensä haastaminen
- 2 Fanitaiteen mahdollistama kehitys
- 3 Fanitaiteen sisältö, miksi tehdä itselleen, minkälaisia kuvia
- 4 Alkuperäismateriaalin suhde omaan taiteeseen?
- 5 Jakaminen muille, miksi tehdä
- 6 Headcannon ja tulkinta
- 7 Alkusysäys miksi alkoi tekemään ja miksi jatkoi
- 8 Kolon täyttäminen, mitä sarja on jättänyt taakseen
- 9 Fanitaiteen kulutus, ja mitä fanitaiteen katsomisesta seurasi
- 10 Negatiivinen yhteisön käytös, internet, haasteet, massat
- 11 Yhteisön puuttuminen ja fanitaiteen loppuminen
- 12 Yhteisprojektit
- 13 Pienet yhteisöt
- 14 Häpeä ja itsekriittisyys
- 15 Huumori, parodia
- 16 Oma taide, nyanssit, OC, pohdintaa
- 17 Shippaus
- 18 Identiteetti
- 19 Yhteisön hakeminen ja siellä oleminen
- 20 fanitaiteen säännöt ja kopiointi
- 21 Kantaa ottaminen ja fanitettavan asian täydentäminen fanitaiteella, kommunikaatio?
- 22 Fanitaiteen merkitys
- 23 Fanitaide ja raha