

# Ihmiskehon representaatio hybridikontekstissa

Seksuaalisuuden ilmentymisestä satyyrista kyborgiin

Katja Ropponen

Pro-gradu-tutkielma

Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos

Taidehistoria

Kevät 2012.

## JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistinen tiedekunta	Laitos – Department Taiteen- ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Tekijä – Author Katja Ropponen	
Työn nimi – Title Ihmiskehon representaatio hybridikontekstissa Seksuaalisuuden ilmentymisestä satyyrista kyborgiin	
Oppiaine – Subject Taidehistoria	Työn laji – Level Pro gradu
Aika – Month and year 06.2012	Sivumäärä – Number of pages 120
<p>Tiivistelmä – Abstract</p> <p>Tutkimus käsittelee hybridihahmoisuutta keskittyen kolmeen suurempaan kokonaisuuteen, jotka ovat ihmisen ja eläimen hybridi, ihmisen ja koneen hybridi sekä ihmisen ja ihmisen hybridi. Ihmisen ja eläimen yhdistelmäahmojen esimerkkeinä toimivat muunmuassa kentaurit ja keijut. Tässä osiossa pohditaan näiden yhdistelmäahmojen myyttistä alkuperää, sekä sitä, mitä nämä hahmot symboloivat mytologisella tasolla. Ihmisen ja koneen hybridi osiossa tutkitaan etenkin nykyihmisen suhdetta koneisiin ja sitä, missä kulkee koneen ja ihmisen raja. Tässä osiossa myyttipohjaisena esimerkkinä toimii science fiktion esittelemät kyborgifantasiat. Kolmas suurempi taso tutkielmassa on luonnollista alkuperää oleva hybridihahmo, eli ihmisen ja ihmisen hybridi. Tämä osio käsittelee hermafroditismia, sekä ihmisen vapautta valita oma ulkoinen olemuksensa esimerkiksi androgynian kautta.</p> <p>Tutkimus pohjaa myyttitutkimukseen, sekä vahvasti myös gendertutkimukseen. Yhdistelmäahmoja pohditaan ennen kaikkea myyttillisen alkuperänsä vuoksi symboleina, milloin varoittavana sellaisena, milloin ylevänä ihanteena. Hybridihahmot kertovat ihmisten halusta lisätä omaan itseensä ominaisuuksia, joita luonnostaan ei ole tai rakentaa itsestään kokonaan uusi henkilö ulkoisen olemuksensa kautta. Tämän vuoksi aihe on ollut ajankohtainen ja muuttuu entistä ajankohtaisemmaksi, etenkin nykyihmisen koneintoilun vuoksi tai gendertutkimuksen hengessä seksuaalisuuden representaation vapautuduttua monessa yhteiskunnassa.</p> <p>Aikajana ja aineisto tutkimuksessa ovat laajoja. Käyttämäni kuvalliset ja kirjalliset lähteet alkavat aina antiikin ajasta, kulkien keskiajan pyhäinkuva ikonografian kautta moderniin mainoskuvaan ja nykytaiteeseen. Tämä osoittaa, että aihe on ollut olemassa niin kauan kuin nykyihminen on ollut olemassa. Hahmojen symbolitaso ja funktio myyttillisissä tarinoissa on puolestaan elänyt yhteisössä olevien tarpeiden mukaan. Tämä näkyy muun muassa hybridihahmojen esiintymisenä mainoskuviissa ja elokuvissa, joita myös kuvallisessa aineistossani tutkin.</p> <p>Tutkimus avaa nykypäivän ihmisen suhdetta kaupungistuneeseen yhteiskuntaan, ja sen suhdetta niin seksuaalisuuteen, kuin koneista riippuvaisuuteen. Tutkimukseni on ajankohtainen niin seksuaalisten vähemmistöjen tutkimuksen kannalta, kuin kaupunkitutkimuksenkin. Kuvallinen viestintä on aina ollut vahva vaikutin, olipa kyseessä keskiaikaisten kirkkojen seinämaalaukset tai tämän hetken mainoskuvat. Kuvallinen viestintä kertoo ihanteista, joita yhteisössä on tai ihanteista, joita yhteisölle halutaan asettaa. Siksi tutkimukseni on tärkeä ja toimii pohjana myös lisätutkimusta varten.</p>	
Asiasanat – Keywords kentauri, hybridi, keiju, kyborgi, neutri, androgynia, hermafrodiitti, koneihminen, fauni, gender	
Säilytyspaikka – Depository	
Muita tietoja – Additional information	



## Sisällysluettelo

1. Johdanto	5
1.1 Yhdistelmäahmon määrittäminen	6
1.2 Aiheen muovautuminen ja esiin nousseet kysymykset	11
2. Taustaa ja teoriaa tutkimukselle	18
2.1 Myytit, mytologiat ja myyttiset hahmot	19
2.2 Mediakuvasto myyttillisen subjektin tuottajana ja yhteisön representaationa	23
2.3 Toiseus	25
2.4 Saksikäsi Edward toiseuden ilmentymänä	26
3. Ihmisen ja eläimen hybridi	28
3.1 Fauni ja paholainen	30
3.2 Pan, Faunus, fauni, satyyri	32
3.3 Panin labyrintti	34
3.4 Kentauri mainoskuvassa	35
3.5 Genetic engineering mainosfilmi kuva kavalta	37
3.6 Keijukaiset	38
3.7 Vedenneidot ja merenneidot	39
4. Ihmisen ja koneen hybridi	41
4.1 Konefantasia ja science fiction	42
4.2 Kyborgi	44
4.3 Tapaus Terminaattori	48
5. Ihmisen ja ihmisen hybridi	52
5.1 Kehollisuus	52
5.2 Sukupuoli ja keho	53
5.3 Tapaus Transamerica	54
5.4 Seksuaalisuus ja sen representaatio	60
5.5 Hermafrodiitti	62
5.6 Crying Game	66
5.7 Androgynia	67
5.8 Pyhitetty androgyyni	70
5.9 Androgynia ja kristinusko	72

5. 10 Muotimaailman androgynia ja seksuaalisuuden representaatio	74
5.11 Androgynia ja anorexia	77
6. Päätäntö	79
Lähdeluettelo	83
Liite 1	88
Liite 2	89
Liite 3	90
Liite 4	91
Liite 5	92
Kuvaliite	93

## **Johdanto**

Opiskellessani Italiassa, Villa Lante –säätien järjestämällä antiikin johdantokurssilla syksyllä 2005, alkoi tutkielmani aihe ensi kertaa hahmottua mielessäni. Villa Lanten kurssilla oli tarkoituksena tutustua mahdollisimman laajasti Rooman ajan valtaisaan historiaan, sen vaikutuksiin nykyiseen eurooppalaiseen ilmapiiriin sekä tuon valtakunnan kulttuurituotteisiin. Taidehistorioitsijana olin innoissani päästessäni näkemään monet taiteen mestariteokset niin renessanssin mestareilta kuin futurismin uudistajiltakin. Mutta silti huomasin päivästä toiseen hakeutuvani tietynlaisten aiheiden äärelle. Olen aina ollut kiinnostunut mytologioista ja niiden monimuotoisista hahmoista. Tarkastelin kentaureja, satyyreja ja ihmettelin enkelitulkintoja. Viimein katseeni alkoi harjaantua alkaen laajentaa katsontakantaani. Aloin kehittämään ensimmäistä tulkintaani yhdistelmäahmojen metaforiseen käyttöön sekä etsimä vastausta sille, mitä hermafrodiittikuvaukset kertovat aikansa seksuaalinormeista. Myös ajatukset yhdistelmäahmojen alkuperästä ja synty tarkoituksesta alkoivat vaivata mieltäni. Ihmisen ja eläimen yhdistelmäahmoa on esiintynyt etenkin monissa jumalkuvauksissa useissa muinaisissa kulttuureissa eripuolilla maailmaa. Ihmisen ominaisuuksista androgyniaa on toisinaan pidetty puhtautena ja hermafroditismia jumalaisena täydellistymisenä. Toisinaan ne ovat aiheuttaneet yhteisöstä eristämistä. Millaisen aseman taide antaa näille hahmoille, mikä näiden hahmojen merkitys on mahdollisesti ollut ja ovatko merkitykset muuttuneet aikakausien saatossa? Monia kysymyksiä on noussut ja monia olisi valmis nousemaan, ehkä mahdollisesti jatkotutkimuksenkin verran.

Mitä pidemmälle tätä työtäni valmistelin ja hain materiaalia, sitä enemmän huomasin aiheen kiinnostaneen minua vuosikausia. Yhdistelmäahmossa on pohjimmiltaan kysymys kahden erillisen alueen yhdistelmästä, jossa esiintyy piirteitä kahdesta kummastakin alueesta. Tätä teoriaa pystyy laajentamaan niin seksuaalisuuden- kuin kulttuurintutkimukseenkin. Toiseuden ja erilaisuuden kysymykset ovat olleet aina elämässäni läsnä. Lapsuudessani pienessä kylässä asuessani perheeni oli ainoa, jossa vahvasti esimerkiksi juhlapyhinä näkyi savolaisen ja karjalaisen kulttuuririntaman piirteitä. Jo tuolloin huomasin meidän perheemme juhlapöydän olevan kulttuurinen yhdistelmä, ja tämä tarkkailu on sieltä asti jatkunut. Yliopisto-opinnot ovat tietenkin

antaneet minulle teoreettisen pohjan käsitellä näitä yhdistelmäpiirteitä koskevia havaintojani. Lopultakin voin todeta, että tämä tutkielma ynnää hyvin yhteen näiden vuosien opinnot, jotka niin ikään ovat poikkitieteellinen yhdistelmä eri tiedekuntien tarjontaa.

## **1.1 Yhdistelmäahmon määrittäminen, aiheen täsmennys ja nousseet kysymykset**

Alun perin aiheeni oli rajautunut suppeasti satyyri/fauni problematiikkaan eli tutkimaan sitä kuinka Rooman ja Kreikan perinteet eroavat näiden kahden hahmojen esittämisen kohdalta. Mitä enemmän tutkin, sitä enemmän vakuutuin siitä, että aihetta on laajennettava, mikä oli helppoa, mutta aiheelle oli löydettävä myös rajat. Hahmojen paljoutta tutkiessani huomasin tiettytyypisiä rajanvetoja, joille myös tämän tutkielman rajaukset perustuvat. Ensinnäkin, kaikki tämän tutkielman yhdistelmäahmot perustuvat siihen, että niiden toinen osapuoli on ihminen. Tästä ajatuksesta syntyi kolme hahmorajaa: ihmisen ja eläimen yhdistelmä, ihmisen ja koneen yhdistelmä sekä ihmisen ja ihmisen yhdistelmä. Ihmisen ja eläimen yhdistelmäahmojen tarkasteluun sijoittuvat sellaiset hahmot, joiden voidaan olettaa olevan syntyjään yhdistelmäahmoja, eivätkä he ole tulleet sellaiseksi metamorfoosin kautta. Tällä periaatteella ihmissusi ei ole tutkielmassani käsiteltävä yhdistelmäahmo, mutta satyyri on.

Ihmisen ja koneen yhdistelmällä kartoitetaan sitä, missä menevät rajat ihmisen ja tekniikan yhteistyölle ilman, että se muuttaa konetta erottamattomaksi osaksi ihmistä. Lisäksi tarkasteluun nousee science fiction koneihmisunelmia ja pohdintaa siitä, missä vaiheessa jäljellä on vain pelkkä kone.

Ihmisen ja ihmisen yhdistelmäahmot nousevat tässä tutkielmassa kaikissa laajimpaan tarkasteluun, sillä tämä tarkastelu tuo työhöni kaivattua poikkitieteellisyttä sekä yhdistää monia opiskelemiani oppiaineita. Ihmisen ja ihmisen yhdistelmäahmoilla tarkoitan hermafrodiitteja. Mutta tarkastelen myös laajasti androgyniaa sivuten myös transseksuaalisuutta. Tarkoitukseni on hahmottaa sitä, mitä tarkoittaa tietoinen sukupuolenvaihtelu ja mihin pyritään ulkoisten

sukupuolipiirteiden häivyttämisellä. Kuvallisissa ilmaisuissa yhdistelmäahmojen seksuaalisuudella usein leikitellään korostaen seksuaalisia piirteitä. Kyseessä voi olla metaforinen tarkoitus tai katsojan hämmentäminen. Yksi tarkasteluun nousevista piirteistä onkin yhdistelmäahmojen kuvauksessa käytetyt seksuaaliset piirteet.

Yhdistelmäahmojen kentällä voidaan rakentaa laajempia hahmoryhmiä, mutta mikä on näiden hahmojen virallinen kutsumanimi? Näillä hahmoillahan on oman alalajityyppinsä mukaisesti omia nimiään, satujen merenneito, mytologian kentauri, science fiction kyborgi. Ensimmäisen kerran kulttuurintutkimuksessa käytettyyn hybridi-käsitteeseen törmäsi Kirsti Simonsuuren artikkelissa.<sup>1</sup> Myös nais- ja yhteiskuntatutkija Donna J. Haraway käyttää hybriditermiä käyttäessään kyborgia modernin ihmisen metaforana.<sup>2</sup>

Hybridi on usein luonnontieteissä käytetty termi, jolla kuvataan esimerkiksi kasvien risteytyksiä. Tätä termiä esiintyy myös tekniikassa puhuttaessa esimerkiksi autoista, jotka yhdistävät kaksi erillistä tekniikkaa kuten bensa- ja vetymoottorit.

Hybridi tarkoittaa yksinkertaistettuna terminä risteytymä<sup>3</sup>, sekamuotoa. Juuri tällainen on myös hahmo jossa kaksi erillistä hahmoa esiintyvät. Näin olen kokenut oikeutetuksi puhua näistä sekahahmoista hybridihahmoina. Hybriditermi on hyvin paljon käytetty niin kulttuurin ja kirjallisuuden tutkimuksessa, kuin elokuvantutkimuksessakin. Koska taidehistorialliseen tutkimukseen terminologiaa siirtyy paljon kirjallisuudentutkimuksesta, on aivan uusimmissa taiteentutkimuksellisissa teksteissä esiintynyt hybriditermi. Hybridi on vierasperäinen termi, mutta havaintojeni mukaan se on jo hyvin suomalaistunut meidän omaan kieleemme, eikä näin ollen mielestäni vaadi varsinaista suomentamista. Tällöinhän termi olisi juuri yhdistelmä tai risteytys. Hybridi on kuitenkin terminä vivahteikkaampi ja parhaiten kuvaa hahmoja, jotka esiintyvät tutkimukseni pääosassa.

Hybriditermi esiintyy myös kulttuuriin liitännäisenä, kun puhutaan kahden kulttuurin sulautumisesta yhteen, ja mitä siitä seuraa. Voidaankin ajatella, että kun esimerkiksi

---

<sup>1</sup> Simonsuuri 1996.

<sup>2</sup> Haraway 1991, 1.

<sup>3</sup> Risteytymä termi on käytössä usein lääketieteellisissä ja rodun/kasvinjalostuksellisissa yhteyksissä. Esimerkiksi kissojen jalostuksessa geneettistä muuntelua haetaan hybridijalostuksella, eli risteytyksellä eri rotujen kesken. Tässä jalostuksessa pyritään hakemaan alkuperäisiä ominaisuuksia parantavia tai vahvistavia piirteitä, eikä niinkään pyritä vaikuttamaan radikaalisti ulkomuotoon.



karjalan evakoita on asettunut Savon alueelle asumaan, on kohdannut kaksi hyvin erilaista perinnealuetta. Seka-avioliittojen myötä kulttuurit ovat sulautuneet vähitellen yhteen ja uusi, kahdesta kulttuurista muodostunut omaleimainen kulttuuri alueelle. Eli seuraava sukupolvi on ottanut omakseen kummankin alueen kulttuurituotteita, kuten mieleisiään perinneruokia jatkaen näin eräänlaisia hybridiperinteitä eteenpäin.

Hybriditermin ja hybridihahmon alkuperää voidaan selvittää aina antiikin kreikkaan saakka. Kreikkalainen historioitsija Plutarkos<sup>4</sup> kirjoitti argivilaisesta ”hybristika” hahmosta. Tämä hahmo oli ristiinpukeutuva pappi, joka uhratessaan pukeutui naiseksi. Hybristikahahmolla Plutarkos määrittä myös spartalaisnaisten tapaa ottaa kotiin palaavat miehensä vastaan miesten vaatteisiin pukeutuneena.<sup>5</sup> Tämän ristiinpukeutumisen tarkoituksena oli ilmeisesti hakea voimaa ja voimanosoitusta kumpaankin sukupuoleen liitettävissä olevilla piirteillä.

Hybridihahmot koetaan usein rajatilan olennoksi. Ne edustavat harmaata aluetta kahden erilaisen alueen välissä. Omaamalla piirteitä näistä kahdesta alueesta voivat yhdistelmäahmot käydä luontevaa rajankäyntiä näiden alueiden kesken, mutta ne eivät olemuksensa vuoksi koskaan ole esimerkiksi pelkästään ihmisiä, eivätkä pelkästään eläimiä.

Taiteessa hybridihahmojen katsoja menee lankaan helppoiten hermafrodiitti-teoksissa. Tällainen teos voi olla esimerkiksi veistos, jossa kuvataan nuorta naista lepäämässä vuoteella. Veistos on usein aseteltu niin, että huoneeseen tultaessa näet lantion kaaren, ja pitkät hiukset löyhällä nutturalla. Tällöin näet mielessäni nuoren neidon, ehkä nymfimäisen viettelijättären. Kierrät veistoksen, voit kohdata jopa nuoret naisen rinnat... ja tietysti tähän veistostyyliin ominaiset miehen sukupuolielimet.<sup>6</sup> Tuloksena voi olla hämmentyneisyyttä, ehkä kysymyksiä siitä että miksi mieleemme ehdollistaa meidät näkemään stereotypioita ennen kuin ehdimme tutkimaan kohteen kunnolla. Yhtä kaikki, hybridihahmo laittaa meidät määrittämään oman paikkamme, meidän vastakohtamme ja hybridihahmon rajatilan näiden hahmojen keskellä.

---

<sup>4</sup> 46 – 120 jaa.

<sup>5</sup> Kampen 1996, 243.

<sup>6</sup> Kuva 1.

Metaforisella tasolla yhdistelmäahmojen voidaan nähdä kuvaavan ihmisluonteen kaksipuolisuutta, eräänlaista Janus-kasvoisuutta. Esimerkiksi kentauri esiintyy mytologioissa usein suhteellisen lempeänä hahmona, jolla on myös taito opettaa ja ohjata ihmisiä. Mutta samaiset kentaurit voivat tuoda esiin hurjan ja tuhoavan luonteensa juopuneena hyökäten ihmisten kimppuun. Myytti juopuneesta kentaurista toimii myös varoituksena alkoholin liiallisesta käytöstä, sillä tämän seurauksena ihmisen arvaamaton, eläimellinen puoli saattaa tulla esille. Tämä myös viestii siitä, ettei rajatilan olento ole luotettava.

Hybridihahmot omaavat enemmän tietoutta ja taitoja kuin tavallinen ihminen. Useissa alkuperäiskulttuureissa hermafrodiittia on pidetty lähempänä jumalaa olevana, sillä hänessä yhdistyy mies ja nainen. Yksilönä hermafrodiitit täydellistävät itse itsensä, kun taas tavalliset ihmiset joutuvat hakemaan kumppanista täydellistymisen tullakseen jumalan kaltaiseksi. Näissä kulttuureissa lähtökohtana on usein luojajumalan kaksineuvoisuus. Hybridihahmon on koettu rajatilan hahmona pystyvän vierailemaan kahdessa eri maailmassa vaivatta. Näissä alkuperäiskulttuureissa, joissa hermafroditismia pidetään jumalallisena tilana, hyödyntää myös usein shamaani työssään kahden sukupuolen ominaisuuksia. Esimerkiksi miesshamaani voi tehostaa loveen lankeamistaan pukeutumalla naiseksi saaden voimaa toisen sukupuolen ominaisuuksista. Samalla periaatteella keskiajan Euroopassa moni nainen pyrki androgynian kautta miehen kaltaiseen tilaan, sillä tuolloin katsottiin miehen sielun olevan jumalalle otollisempi.

Science fiction–kuvasto esittelee myös modernin mytologian hybridihahmoja. Kyborgi-hahmot ja koneälyfantasiat voidaan lukea eräänlaiseksi edistysuskoksi tieteeseen. Ihminen on koneen avulla toivonut paikkaavansa omaa vajaavaisuttaan ja tämä tieteisfantasia on osaltaan läsnä tänä päivänä kulttuurissamme, sillä usein pohditaan nykyihmisen lähes riippuvaista suhdetta tekniikasta. Kirsi Simonsuuri on kirjoittanut artikkelin, jossa hän rinnastaa autoilevan nykyihmisen antiikin tarujen kentauriin. Simonsuuren mukaan auto on nykyihmiselle samaa kuin hevosen voimakas ruumis kentaurille eli nopeutta, voimaa, vahvuutta ja kestävyyttä maksimoituna niin, ettei ihmisruumis pysty yksin saavuttamaan näitä ominaisuuksia.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Simonsuuri 1996.

Nykyihminen ei juuri kotoaan poistu, ilman että hänellä on mukanaan vähintäänkin matkapuhelin ja ehkä myös mp-3soitin. Hänellä on siis teknisiä jatkeita kehossaan, sillä niin suureksi on näiden laitteiden osa muuttunut ihmisten arjessa. Mihin siis voi vetää rajan ihmisen ja koneen hybridistä? Filosofiselta kannalta ei juuri enää länsimaissa ole ihmistä jotka ei rakentaisi identiteettiään, hybridihahmoaan, mukanaan kuljettamalla teknisillä osilla.

Symbolisella tasolla yhdistelmäahmo on helposti ymmärrettävä ihmispuolensa kautta ja on samaistuttavissa. Esimerkiksi hybridihahmoisia jumalia kuvatessa vieraan tuntu saadaan liittämällä hahmoon jotain tavalliselle ihmiselle vieraita ominaisuuksia kuten eläimen piirteitä. Toisaalta hybridihahmoihin liittyy outoutta, pelottaviakin ominaisuuksia, joita on vaikea ymmärtää. Pahuutta on myös symboloitu hybridihahmojen kautta, näistä omaan kulttuuripiiriimme kuuluva kristillisen ikonografian paholaisteema lienee yksi tutuimmista. Myös aika, eurooppalaisen kulttuurin kehitys ja yleiset ihanteet vaikuttavat siihen kuinka vanhoihin hahmoihin suhtaudutaan. Antiikin alunperin melko lempeästä kentaurista muodostui valistuksen ajalla raivoisa peto, sillä vuosisatojen kuluessa ihminen erkaantui entistä enemmän myyteistä, luonnosta ja laajemmasta metaforisesta ajattelusta korostaakseen järkeä.<sup>8</sup>

Ihmisiä on kiinnostanut kuitenkin oman ihmisyytensä pimeä puoli ja oman kehonsa mahdollisuuksien venyttäminen äärimilleen. Hybridihahmojen esiintymisen kulttuurissamme voi nähdä näiden asioiden pohdintana sekä ihmisen luonnollisten rajojen käsittelynä. Hybridihahmolla voidaan myös selittää asioita joilla muuten olisi looginenkin tausta, kylmää ihmistä voidaan kuvailla konemaiseksi, juopunutta eläimelliseksi. On myös viitteitä siitä että antiikin kentaurimyytti olisi lähtenyt liikkeelle Aasian arojen paimentolaiskansojen taitavien ratsumiesten seurauksena eli selityksenä ilmiölle, joka tuolloin oli vielä vieras antiikin kreikkalaisille. Kohdatessaan paimentolaiskansan ratsumiehiä, kreikkalaiset tarkkailijat näkivät kauempaa ratsastajan ja hevosen olevan yhtä ja muodostivat mielikuvan hurjaluonteisesta mieshevosesta.

---

<sup>8</sup> Kuva 2.

Hybridimyyteissä ihmisyyteen yhdistyy toiseuden osa, joka sekoittaa luonnollista järjestystä. Nämä piirteet tuovat ihmishahmoon jotain uutta, jonkin uuden ominaisuuden. Kenties tämä osa tuo jokin yli-inhimillisen piirteen, eläimellisiä voimia tai vaikkapa koneellisen yliveraisuuden. Samalla nämä uudet ominaisuudet muokkaavat hahmon suhdetta alkuperäiseen yhteisöön, muuttavat hänen asemansa alkuperäisestä uudelleen luokiteltavaksi. Näihin ominaisuuksiin liittyy kuitenkin myös vaaratekijöitä. Nämä ominaisuudet voivat olla arvaamattomia, muutenkin yleisesti heikoksi luokitellulle ihmismielelle hankalasti hallittavissa. Jos toiseuden osa on ihmisessä jumalallinen, tai toisenkaltaisen ihmisen osanen, voi tämä riistäytyä hallinasta ihmisen luontaisen heikkouden ja vallanhalun kautta. Ihmisosalle tulee houkutus käyttää toisen puolen voimia vallantavoitteluun, ylivallan ja supervallan saavuttamiseen toisiin ihmisiin nähden. Tämä puoli voi tuoda hahmolle suuria henkisiä voimia, mutta niiden käsittely on asia erikseen heikkomielisen ihmisosan vuoksi.

Kun ihmisyyteen liitetään eläimellisiä piirteitä, on taas vaarana arvaamattoman eläimen riistäytyminen käsistä. Eläin voi tuoda tälle yhdyshahmolle ennennäkemättömiä fyysisiä voimia, herättää kunnioitusta, olla jumalan korvike tavallisille kuolevaisille. Mutta eläimellinen ulottuvuus on vaikea ihmisosan hallittavaksi. Tällaiset myyttiset hahmot ovat yleisesti koettu hyvin vaikeiksi, hahmoiksi jotka tekevät mitä haluavat. Nämä hahmot voivat olla lempeitä opettajia, mutta kuitenkin syödä ihmislihaa. Ihmisosat eivät kykenisi kuin ajoittain ohjaamaan eläimellistä, viettien ohjaamaa puoltaan. Tämä näkyy myös siinä, että yleisesti helpoiksi ja lempeiksi koetut eläimet, kuten hevoset, muuttuvat ihmis-hevonen yhdistelmässä julmiksi sotaratsuiksi. Kone ihmisen lisänä tuo yhdistelmään epävakauden kylmän loogisine, tarkkaan ajoitettuine tehtävineen. Koneihmisessä ohjelmoitu koneenmuisti toimii tilanteessa kuin tilanteessa teräksisen logiikan ohjaamana. Koneet ovat idioottivarmoja, ne tuovat ihmishahmoon vakautta ja sääntillisyyttä. Vaarana on vain se, että ne tilanteet jossa tarvitaan inhimillisyyttä hellyyttä toimivat myös tiukan konelogiikan kautta. Mutta tuovatko yhdistelmät mitään hyvää? Ne voivat puhdistaa ihmisyyden pahimpia puolia, silottaa pahantahtoisuutta ja luonnollista laiskottelua ja muihin ylenpalttisiin nautintoihin ohjautumista. Hybridihahmojen mytologia haastaa myös ihmiset määrittämään itsensä uudestaan. Se, että voimme määrittää hybridihahmon toiseuden, on meidän ensin

määriteltävä ihmisen normaalius. Eikä se ole aina yksinkertaista. Luokitellessamme toiseutta, päädyimmekin luokittelemaan itseämme.

## **1.2 Aiheen muovautuminen ja esiin nousseet kysymykset**

Tutkielmani lopullinen rajaus muokkautui lukiessani valtaisa määrää kirjallisuutta, havainnoimalla hybridihahmojen määrää sekä yksinkertaisesti oppimalla aiheesta lisää. Tällä tarkoitan sitä, että aiheen laajuus ja runsaus yllätti minut täysin ja rajauksen etsiminen muuttui alussa isoksi osaksi tutkielmaa koskevaa ajankäyttöä. Rajauksen syntyyn vaikutti olennaisesti myös se, minkä tyyppiseksi haluaisin pro gradu-tutkielmani kokonaisuuden hengeltään tulevan. Minulle oli tärkeää pyrkiä yhdistämään opiskeleman oppiaineet historiatieteiden sekä yhteiskuntatieteiden puolelta yhteen visuaalisen kulttuurin tutkimisen kanssa. Halusin luoda kokonaisuuden, joka olisi kiinni nykyhetken visuaalisessa kulttuurissa omaten kuitenkin historiallisen taustan sekä jatkumon. Laudaturseminaarityöni kirjoitin Bianco Footwearin mainoskuvastoon pohjautuen tutkien kuvaston kentaurihahmoja. Mainoskuva on minulle ollut yksi laajempia visuaalisen kulttuurin opiskelualueita ja näin oli luonnollista pureutua tähän kuvastoon enemmänkin. Olen myös keskittynyt elokuvakerronnan tutkimukseen opiskeluissani, joten halusin hakea hybridejä myös elävän kuvan puolelta. Alkuperäinen aiheeni ei kuitenkaan muuttunut kevyemmäksi tai helpommaksi sitä mukaa mitä enemmän aiheeni kentällä havainnoin asioita, päinvastoin. Aloin törmäämään hybridikäsitteen laajentumisen myötä yhteiskunnallisiin ristiriitoihin, yksilöön kohdistuviin paineisiin ja jopa noihin odotuksiin vastaamisen myötä kehittyviin sairauksiin. Hybridien maailma alkoi muistuttaa enemmän maailmaa, joka osoitti nykyisen mediakuvaston kyllästyvän maailmamme ristiriitaisuuksia ja julmia lainalaisuuksia. Alkaessani kokoamaan aineistoa hermafroditismista ja miehen ja naisen hybridiin liittyvästä androgyniasta, törmäsin entistä enemmän anoreksiaan, identiteettiristiriitaisuuksiin suhteessa yhteiskunnan odotuksiin sekä suoranaiseen valtaväestön sanelemiin julmasti pakotettuihin ehtoihin. Kevyesti satumaisia antiikin hybridejä käsittelevä aiheeni alkoi muokkautua yhteiskuntatietoiseksi ja kantaaottavaksi tutkielmaksi.

Ihmisen ja eläimen hybridihahmo, myytteihin pohjautuvat kentaurit, faunit, merenneidot edustavat tämän tutkielman fantasiamaailman tasoa. Tällä tasolla pyrin käsittelemään hybridihahmoisuutta symbolisena ja esimerkkinä toimivana tasona. Ihmisen ja eläimen hybridihahmo on myös sadun hybridihahmo, jolle kaikki on mahdollista ja jonka olemassaolo ihmiskunnan tarinankerronnassa on sekä varoitusta ei-ihmismäisistä piirteistä yhteisössä, mutta myös osoitus ihmisten unelmointiin, eräänlaiseen kaikki on mahdollista-ajatteluun pohjautuvasta luonteesta ja luovuudesta. Tuo unelmointi, luovuus ovat myös niitä ihmiskunnan piirteitä, joiden itse uskon synnyttäneen tarinoiden ja myyttien lisäksi taiteen ja kulttuurin. Näin ollen ihmisen ja eläimen hybridihahmo omaa arvon ihmisen luovuuden ja luomisen tahdon alkuvoimaisena symbolina.

Toinen hybriditaso tutkielmassani löytyy ihmisen kehitysuskossa ja koneiden ylivertaisuuden ihannoinnissa. Tämä yhdistelmäahmo on toisessa ääripäässään ihminen, joka on saanut apua tekniikan kehityksessä, toisessa ääripäässään science fiction –elokuvien koneihminen jonka inhimillisuus on väistynyt konetasonsa määräävän teräksen kovan logiikan alta. Ihmisen ja koneen hybridihahmo on toisaalta arkipäivää, toisaalta kauhukuvia tulevaisuudesta. Koneihmisen mukaan tulo tutkielmaani tapahtui luettuani Kirsi Simonsuuren artikkelin ” Kentauri autoilee<sup>9</sup> jossa Simonsuuri rinnastaa autoilevan nykyihminen antiikin myyttien kentaureihin. Tämän päivän ihminen on riippuvainen teknisistä laitteistaan. Ihmisen ja koneen hybridiä pohtiessani pyrinkin miettimään missä menee riippuvaisuuden ja yhteensulautumisen raja.

Kolmanneksi tasoksi hybridihahmoissa olen nostanut jo tutkielmani muovautumisen alkuketkinä ihmisen ja ihmisen hybridihahmon, eli miehen ja naisen hybridin. Tämä on yhdistelmäahmoista se, jolla on luonnollisin pohja. Miehen ja naisen hybridihahmojen käsittely keskittyy hermafroditismiin, androgyniaan sekä joukkoon transpiirteisiä ilmiöitä. Vaikka tämä yhdistelmäahmo tuokin tutkielmaani todellisen, olemassa olevan tason, on myös tällä hahmolla oma symbolinen tasonsa. Miehen ja naisen hybridihahmo on symbolisella tasolla usein nostettu täydellistymisen hahmoksi. Tähän liittyy niin heteronormatiivisen rakkauden ylistys kahden eri

---

<sup>9</sup> Simonsuuri 2002,19.

sukupuolta olevan ihmisen yhdistymistä yhdeksi, kuin enkelihahmojen androgyynisyys jumalan kasvoja muistuttavana piirteenä.

Ihmisen ja eläimen sekä ihmisen ja koneen hybridien käsittely toimii tutkielmassani lähinnä taustaa kartoittavana tietona. Tarkempaan ja analyttisempaan tarkasteluun nostan miehen ja naisen hybridihahmoisuuden, sillä siihen liittyvät yhteiskunnalliset seikat mielestäni vaativat sitä. Toiseus, joka hybridihahmoisuuteen liittyy, kiteytyy kipeälläkin tavalla juuri tähän hahmoon. Ihmisen ja eläimen yhdistelmäahmo yhdessä konehybridin kanssa toimivat omana lukunaan eräänlaisena johdantona aiheen keskiöön nostetulle miesnaishybridille. Pyrin avaamaan hybridin olemusta ja käsitettä tarkemmin eläin – ja koneyhdistelmiä analysoidessani. Pyrin myös siihen, että tarvittaessa tämä toimii myös itsenäisenä lukuna, mikäli tarvetta on esimerkiksi jatkotutkimuksessa nostaa sitä pois tämän pro gradu- tutkielma piiristä. Tarkoituksena on kuitenkin kuljettaa kaikkia näitä kolmea hahmoa tutkielmani läpi niin, että yhden analysointi tapahtuu aina suhteessa toisiin ja toisen tarkastelu valottaa tietoa myös toisesta. Lopultakin, näiden hahmojen perusolemus on sama, kaikki nämä pohjautuvat ihmiseen ja kaikki ovat osaltaan toiseuden sekä erilaisuuden symboleita yhteiskunnassa.

Miehen ja naisen hybridin nostaminen aiheen keskiöön on mielestäni välttämätöntä yhteiskunnallisen ajankohtaisuutensa vuoksi. Mediakuvaston tuottamia ulkonäköpaineita, oikeutta oman seksuaalisuuden määräämisvallasta ja naisen kyvykkyyttä yhteiskunnassa tasavertaisena miehen kanssa on vuosikymmeniä käsitelty kansanliikkeinä ja tutkimuksissa. Seksuaalisuus ja naisen asema puolestaan ovat olleet kysymyksiä aina länsimaisessa yhteiskunnassa, eikä kummankaan toteutuminen suhteessa yhteiskuntaan ole ollut ongelmatonta, vaan aina lakien säännöstelemiä. Tässä tutkielmassa en pyri ratkaisemaan näitä ongelmia, en edes pyri esittelemään niitä kaikkia, mutta pyrin tuomaan esille miesnaishybridin kautta ne paineet, jotka vaivasivat esimerkiksi keskiajan luostarin nunnaa ja tämän hetken naista jonka tulisi olla tietynlainen saadakseen tiettyjä asioita. Hybridihahmoisuutta tutkin yhteiskunnan ja ihmisyyden ilmiönä, mutta samalla tarkoitukseni on osoittaa yhteisössä helposti nouseva mustavalkoisuus ja toiseuden, eli tässä tapauksessa hybridin, jääminen harmaalle varjojen alueelle kuulumatta varsinaisesti

kummallekaan puolelle. Tarkemmassa miesnaishybridin käsittelyssä tulemme myös ajatukseen, että ihminen voi myös tietoisesti pyrkiä kannanottona valitsemaan tuon kolmannen sektorin muuten kahtia jakautuneessa yhteiskunnassa.

Tutkimuksena aiheeni käsittely ei mitenkään ole uusi vaan on osana keskustelua, joka on vahvasti alkanut vuosikymmeniä sitten naisasialiikkeiden myötävaikutuksesta. Kyseessä ei kuitenkaan ole pelkästään feministinen tutkimuslinja, vaan ennen kaikkea yhteiskunnallinen ja yhteisöään sekä sen arvoja koskeva summa tutkimuksia. Koen itse olevani taiteentutkija enemmän kuin taidehistorioitsija, sillä koen taiteentutkijana pystyväni olemaan enemmän kiinni nykyhetken keskustelussa, ja omalla tutkimuksellani tuomaan lisävaloa yhteiskunnallisen keskusteluun keskiöön nostetuissa aiheissa. Pyrin sisällyttämään omaan tietotaitooni historianlinjauksen aspektin, mutta tavoitteenani on terävä medianlukutaidollinen kuva-analyysi, joka tutkimuksessa auttaa ymmärtämään yhteiskuntamme piiloviestintää ja sitä, mihin tällä piiloviestinnällä on pyritty tai mitä sillä on saavutettu.

Tutkimusmateriaalina tässä tutkielmassa minulla on karkeasti kahteen kategoriaan jaettava visuaalinen materiaali. Taidekuvasto sisältää niin seinämaalauksia, maalauksia kuin patsaitakin. Aikajana on tällä materiaalilla laaja, antiikista nykypäivään. Tarkoituksenani on ollut poimia edustavampia esimerkkejä ja vain löyhästi piirtää aikajanaa hahmon kuvauksen kehityksestä tai taantumisesta. Toinen laajempi visuaalinen kategoria kantaa kattonimitystä mediakuvasto. Tällä tarkoitan lähinnä sitä, että tämän kategorian aineisto on uudemman tekniikan aineistoa sisältäen valokuvaa, elokuvaa ja mainoskuvaa. Teoriani tukena olen käyttänyt tutkimuksia mytologioista, elokuvasta ja yhteiskuntatieteellisen tutkimuksen puolelta esimerkiksi feministiseen taiteentutkimukseen ja taidehistoriaan luettavissa olevaa kirjallisuutta.

Termien määrittelyssä olen käyttänyt apuna niin lääketieteen kuin kulttuurintutkimuksenkin saralta vakiintuneita määritelmiä. Ajallisesti olen pyrkinyt liittämään tutkimukseni kiinteästi olemassa olevaan yhteiskunnalliseen hetkeen, tuoden historialinjaukset mukaan kulloisenkin esimerkin ja kontekstin hengessä. Rajallisen sivumäärän vuoksi en pysty jokaisesta esimerkkikuvasta rakentamaan



syväluotaavaa analyysia tai määrittämään materiaalin merkitystä omassa ajassaan, vaan tutkimukseni on kauttaaltaan hyvin tästä päivästä tulkitseva, oli kyseessä sitten termistö tai kuvamateriaali. Minun oli valittava tämä rajaus, jotta ylipäättänsä rajat tutkimukselle ja sen kysymyksille pystytään määrittämään.

Tutkimuskysymykseni lähtöajatus piilee toiseuden asemassa yhteiskunnassa. Millaisena miehen ja naisen hybridin asema näyttäytyy visuaalisen tulvan täyttämässä yhteiskunnassa ja vastaako tuon tulvan luoma mielikuva kolmannen sukupuolen eli androgyynin, hermafrodiitin tai transsukupuolisen henkilön todellista asemaa tai häneen kohdistuvia realistisia odotuksia? Tässä tutkielmassa miesnaishybridi toimii symbolina modernissa yhteiskunnassa jatkuvasti syntyville uusille hybrideille. Tämä hybridi voisi olla kahden kulttuurin törmäyskurssilla tasapainoileva maahanmuuttaja, uran ja äitiyden yhdistämistä yrittävä akateemisesti koulutettu nuori nainen tai vaikean vammansa vuoksi koneen yhteyteen liitetty ihminen. Miesnaishybridi on herkullinen tutkimusaihe mediaseksikkyytensä ja hyvinkin puhtaan ulkonäköön keskittyvän olemuksensa vuoksi. Kysymys on rajanvedosta ja siitä, minkä kaiken koemme toiseutena. Miesnaishybridi on samalla toiseus, samalla hahmo johon samaistua ja on meistä itsestämme kiinni, mihin piirrämme samaistumisen rajamme.

Ihmisen ja ihmisen hybridihahmon kuvaukseen on vahvasti liitetty seksuaalisuus. Hybridi hahmona, niin mytologinen kuin todellinenkin, on koettu aistilliseksi, hämmentäväksi. Mutta ihmisten kaltaisten kyborgien kuvauksesta usein puuttuu seksuaalisuus. Koneella ei ole viettejä. Tässä tutkielmassa on tarkoitus pohtia hybridihahmojen seksuaalisuuden kuvausta ja näiden hahmojen metaforista ja todellista toiseutta yhteisössä.

Tutkimusasetelmaani liittyvät myös tuntemamme ihmiskehon rajallisuudet ja mahdollisuudet, sekä keinot joilla rajat voidaan hämärtää ja mahdollisuuksia lisätä. Hybridihahmo on lähtökohta ihmiskehon tarkastelulle ja sen synnynnäisten ominaisuuksien pohtimiselle. Ihmisen ja eläimen hybridissä matka käy pintaa syvemmälle, tutkimaan ihmisen salattuja ajatuksia, eläimellistä puolta joka välillä näyttäytyy. Ihmiseläinhybridi kertoo meidän sisäisestä maailmastamme, alkukantaisesta pohjastamme, jota pyrimme kahlitsemaan yhteiskunnan sääntöjen ja asetusten avulla.

Ihmisen ja koneen hybridi on rakennetun länsimaisen yhteiskunnan muodostama hybridi, hahmo joka on kone-evoluution tulos ja jollaiseksi itse kehitämme itseämme tietoisilla tekniikkaan liittyvillä valinnoillamme. Ihmisen ja koneen hybridin tarina on nykyihmisen tarina jossa on mahdollista tarkastella rakennettua minuutta, sekä rakennettua ulkonäköä jonka tekniikka mahdollistaa.

Ihmiseläinhybridin ja ihmiskonehybridin kautta avautuu konteksti androgynialle, transseksuaalisuudelle sekä hermafroditismille. Ihmisen salattu elämä, rakennettu keho auttaa ymmärtämään kehoon ja ruumiiseen liittyviä odotuksia, valintoja ja paineita, joiden käsittely huipentuu sukupuoleen ja sen esittämiseen liittyvissä kysymyksissä.

## **2. Taustaa ja teoriaa tutkimukselle**

### **2.1 Myytit, mytologiat ja myyttiset hahmot**

Tämän tutkimuksen kannalta myytit ovat erittäin tärkeä osa, sillä tutkimukseni hybridihahmoihin liittyy paljon myyttillisiä piirteitä, niin niihin suhtautumisessa kuin niiden määrittelyssäkin. Myytti on kulttuurille perustavanlaatuinen ominaisuus ja kulttuuria tutkivat tieteet ovat aina osaksi myös myyttitutkimuksellisia tieteitä.<sup>10</sup> Myytit tarjoavat jännitystä ja tunnepohjaisia kokemuksia, tämän vuoksi tietyt myytit ovat säilyneet vuosituhsia, puhtaasta kertomisen ilosta. Myytit tarjoavat myös aineksia moderneihin fantasioihin, joita puolestaan esimerkiksi mainoskuvasto

---

<sup>10</sup> Simonsuuri 2002, 10.

mielellään lainaa. Nämä mielikuvat rakentavat perinteitä, luovat brändejä ja nostavat myyttejä hyödyntävät tahot kulttuurillisesti esille. Arkipäivän kielenkäytössä myytti terminä kalskahtaa usein negatiiviselta. Voidaan todeta jonkun asian tai vaikkapa jonkun henkilön maineen olevan pelkkä myytti. Tällä tarkoitetaan näiden asioiden olevan harhaa, epätosia.<sup>11</sup> Kuitenkin kulttuurisesti myyttiä voidaan pitää positiivisena ulottuvuutena. Kulttuurihistoriallinen termi myytti on positiivinen ilmaisu, jolla ihminen liitetään osaksi ulottuvuutta, jota hän ei ymmärrä sillä useimmat myytithän liittyvät vahvasti maailmankaikkeuden selittämiseen ja ilmiöiden ymmärtämiseen pyrkimiseen.

Valistuksen ajalla pyrittiin kitkemään myyttillinen ajattelu ja uskomukset. Tuolloin korostettiin järjen asemaa yhteiskunnassa ja vannottiin järkiperäisen ajattelun nimeen. Vaikka myöhemmin aikakausina, kuten esimerkiksi romantiikan aikana, hyödynnettiin myyttillisiä aiheita taiteessa, myyttillinen ei kuitenkaan ajattelu noussut takaisin, vaan unohtui pelkästään taiteen innoittajaksi vuosikymmeniksi. 1900-luvun loppupuolella myytti kuitenkin palasi keskusteluun ja nousi yhdeksi tärkeäksi kulttuurin ulottuvuudeksi.<sup>12</sup> Veijo Hietalan mukaan vuosituhaten vaihde toi populaarikulttuuriin takaisin myyttilliset ainekset. Hänen mukaansa niin sanottu uusromantiikka valtasi alaa ihmisten mielessä, koska elettiin myyttillistä aikaa kaksituhatta-luvulle tultaessa. Tuolloin ihmisten mielessä oli epävarmuus esimerkiksi tekniikan kestämisestä vuosituhaten vaihtumisen yli, toisaalta yhteiskunta oli niin teknistynyt ja realistinen että kaivattiinkin jo hieman sadunhoitoista ajattelua. Populaarikulttuuri heijastelee aikansa pelkoja ja toiveita, niitä tiedostamattomiakin ja siksi esimerkiksi 2000 – luvun taite popkulttuurissa esitteli paljon fantasias aineksin höystettyä tuotantoa.<sup>13</sup> Ihmiset kokivat ja kokevat suuria tunteita niin elokuvateattereissa kuin uusien fantasiakirjasarjojen ääressä. Haettiin uusromantiikan vahvoja tunteita ja yltiörealistiseen elämään haluttiin hieman sadun tuntua.

Loppujen lopuksi myytit ja myyttilliset ainekset ovat ihmismielelle lohduttavia ulottuvuuksia. 1900-luvulla myytti tuli enemmän osaksi historiankirjoitusta ja muuta kulttuurillista tutkimusta. Myytit pyrkivät kertomaan kulttuurimme historiasta,

---

<sup>11</sup> Simonsuuri 2002,19.

<sup>12</sup> Saariluoma 2000, 8.

<sup>13</sup> Hietala 2005, 79.

tavoista, ylipäättänsä kehityskaaresta joka on aiemmista ajoista tähän päivään ja tästä päivästä eteenpäin, siksi myytillä on iso tutkimuksellinen ja opettavainen arvo kun se osataan tulkita oikein, mutta myös asettaa kontekstiinsa. Myytin tarkasteluun lähtökohdaksi usein otetaan Lauri Hongon uskontotieteellinen myytin määrittely. Hänen mukaansa myytti on kertomus alkuajan tärkeistä tapahtumista, jumalten ja sankarien teoista, eli on olennaisesti uskontoon liittyvä. Hongon mukaan myytissä on neljä formaalista aspektia; muodollinen, sisällöllinen, tehtävää, eli funktiota koskeva sekä toiminnallisia yhteyksiä koskeva eli kontekstuaalinen aspekti. Muodollisesta aspektista myytti on kertomus, sisällöllisesti aikojen alkua koskeva ja kosmologinen käsitellessään jumalallisia tapahtumia, jonka tehtävänä toimii mallin antaminen esimerkkinsä kautta. Toiminnallisen puolensa myytti paljastaa antamassaan esimerkissä joka auttaa toimimaan vastaavassa tilanteessa kuin millaisessa myytissä toimittiin. Myyttiin liittyy usein myös riitti, jossa jäljitellään myytin toimintatapaa, oli kyseessä juhlallisuus tai sairauden parantaminen. Tässä riitissä näytellään myytin tapahtumat uudelleen ja uudelleen, eli riitti on myytin toteutumistapa reaalielämässä.

Arkipäiväisenä esimerkkinä voi käyttää myyttiä mustasta kissasta jonka juostessa tien yli pitäisi sylkäistä kolmesti vasemman olan ylitse, sillä vasemmalla olalla istuvat pahat henget ja kolme on pyhän luku jolla voi kissan, eli pahan apulaisen tuoman huonon onnen karkottaa. Myytti kuitenkin usein yhteiskunnan modernistuessa eroaa riitistä, eli myyttinen tarina ei varsinaisesti enää tapahdu uudelleen kerrottaessaan vaan myytti kertomuksena on huomion keskiössä. Arkipäivän esimerkissämme myytti mustasta kissasta muistuu mieleen, mutta harva toteuttaa riittiä, eli pahan karkotusta kohdatessaan mustan kissan. Tämä myyttien arkipäiväistyminen on nähtävissä esimerkiksi kreikan mytologiassa, jossa jo Homeroksen myyttisissä tarinoissa myytti itsessään on loitontunut yhteyksistään uskontoon ja riittiin. Historiallisesti tämä aika oli kreikan kulttuurin siirtyessä hiljalleen kohti klassista aikakautta, eli noin 400- 300 lukuja eaa. Hongon määrittelemät kriteerit ovat keskeisiä ominaisuuksia määrittäessä sitä, mikä kertomus on myytti. Näiden kriteerien tehtävänä on paljastaa, että myytti on selittävä kertomus jossa viitataan mystiseen alkuun jota, ei voi todistaa, mutta jota ei myöskään voi kiistää.

Myytti saa statuksensa kun yhteisö hyväksyy sen arvon ja tunnustaa sen osaksi kulttuuriaan. Samalla tapaa kuin kauneusihanteet, ovat myytit kulttuuriinsa

sidonnaisia ja toisen kulttuuripiirin kasvatin vaikeita ymmärtää. Globalisaatio on kaventanut ymmärtämyserojamme ja luonut maailmanlaajuisia yhteisiä myyttejä. Näistä esimerkkinä mainittakoon populaarikulttuurin myytit, kuten Marilyn Monroe<sup>14</sup> joka on tunnettu kaikkialla maailmassa. Myytit ovat kommunikaatiota ja merkkejä jotka rakentavat kulttuurisia arvostuksia ja uskomuksia. Myytit muovautuvat ja katoavat yhtä lailla aikojen saatossa kuin muukin kulttuurillinen aines. Kuitenkin niiden perusluonne on aina ollut samankaltainen ja toiset myytit ovat vahvempia kestämään ajan hammasta kuin toiset. Se, mitkä myytit säilyvät, riippuu pitkälti yhteisön kiinnostuksen kohteista.

Myytti yksinkertaistetuimmillaan tarkoittaa arkikielessä uskomusta jolla ei ole järkipäisiä perusteita.<sup>15</sup> Myytti, jota voidaan kutsua myös suureksi kertomukseksi, voi olla myös aiheeltaan historian kannalta tärkeä tapahtuma josta on suodattunut pois ideologiset pyrkimykset sekä tarkat historialliset faktat.<sup>16</sup> Suomalaisen historian kannalta suuri kertomus voisi olla esimerkiksi menetetyn Karjalan laulumailloin tapahtuneet asiat. Alkuperäisessä merkityksessään myytti on yhteydessä uskontoon, useimmiten jonkunlaiseen luomiskertomukseen.<sup>17</sup> Myöhempinä aikoina myytin käsite on kuitenkin kehittynyt, laaventunut ja monipuolistunut pitämään sisällään useita eri ulottuvuuksia. Moderni populaarikulttuuriin liittyvä myytti-ilmiö on esimerkiksi filmi- ja rokkitähtien maineen ja henkilön myyttillistymä. Etenkin jos tämä henkilö on kuollut nuorena ja epäselvissä olosuhteissa. Nämä modernit myytit ovat profaaneja, eli myyttejä joista puhuessamme tiedostamme ettei uskonnollista sidosta tarvita.<sup>18</sup> Muista kertomuksista tämä profaani myyttillinen tarina eroaa siten, että se toimii mallikertomuksena.<sup>19</sup> Myös profaaniin liittyy ajatus ihmisen omasta selityksestä ymmärtää ympäröivää maailmaa. Ihminen luo maailmanselitysmalleja saadakseen järjestystä sekavaan ympäröivään maailmaan. Tämä teoria tukee myös Hietalan vuosituhaten vaihteen uusromantiikka-ajatusta. Modernin ja arkaaisen myytin yhdistää myös se, että molemmat ovat olemassa vasta kun yhteisö hyväksyy ne osaksi kulttuuriaan. Nykykulttuurissa vallitsevia ovat kysymykset esimerkiksi miehen ja naisen myyteistä kulttuurissa ja yhteiskunnallisissa odotuksissa. Kun myytit ovat

---

<sup>14</sup> Kuva 3.

<sup>15</sup> Saariluoma 2000, 9.

<sup>16</sup> Saariluoma, 2000,10.

<sup>17</sup> Saariluoma 2000, 10.

<sup>18</sup> Saariluoma 2000, 26.

<sup>19</sup> Saariluoma 2000, 26.

yhteiskunnallisessa keskustelussa, ei niitä pyritä poistamaan vaan kiistaa käydään niiden sisällöstä. Tietenkin myytit muuntuvat ja palautuvat, ne ovat jatkuvassa muutostilassa, aivan kuten yhteiskuntakin.

Kreikkalaisen mytologian alkuperään liittyy antiikin Kreikan yhteiskunnallinen rakenne, jossa ei tunnustettu varsinaista papistoa, joka olisi määrittänyt yhteisönsä normit. Tämä mahdollisti sen, että runonlaulajat esittivät teoksensa myyttillisenä jumalten puheena jonka välikappaleina he toimivat. Syntyi runsas, kuvaannollinen mytologia, joka hellenistisen maailman kautta on tullut koko Euroopan yhteiseksi kulttuuriperinnöksi. Myyttinen runous toimi vuosisatoja kreikassa kasvatuksellisissa tehtävissä, se määritteli moraalisäädöksiä ja heroisilla esimerkeillään tarjoili toimintamalleja vaikeissa tilanteissa. Platonin aikana, 300-luvulla, myytin valta-asema oli kuitenkin väistynyt ja myytit olivat lähinnä suuria kertomuksia ilman suuria viisauksia. Seuraavalla vuosisadalla, 400-luvulla, myytit alettiin kuitenkin ymmärtää allegorisesti ja niiden opetusarvo alkoi palautua. Myytin allegorinen tulkinta onkin lähellä sitä myyttitutkimusta, jota tänä päivänä tehdään kulttuurin tutkimuksessa. On muistettava että myyttejä on syntynyt halki historian, harvalla uudemmallalla myytillä on pyhää tai uskontoon liittyvää taustaa. Uudenlaiset tilanteet ovat synnyttäneet myyttejä, kuten esimerkiksi tieteen läpimurron vaikutukset maailmankuvaan. Vaikka ihmisille tarjoiltaisinkin tieteellistä faktaa, syntyy silti myyttisen vivahteen omaavia uskomuksia. Ehkä myytit vain liittyvät olennaisesti ihmisenä olemiseen ja ihmisyyden kokemiseen. Voimme tässä tutkielmassa lähteä olettamuksesta, että ihmiskunta on hyvin myyttipohjainen järjestelmä, oli kyseessä identiteetin mainostaminen tai sosiaalinen kanssakäyminen. Myyttien kautta on pyritty selittämään ilmiöitä ja ne ovat toimineet metaforina yhteiskunnan ongelmista. Myytit ja mytologiat kuitenkin elävät, toinen traditio kuljettaa niiden alkuperäistä, toinen muuttanutta ja muunneltavissa olevaa perinnettä.<sup>20</sup>

Myyteissä ja mytologioissa liikutaan niin sanotusti ei kenenkään maalla ja usein onkin syytä nähdä myytit metaforina, mahdollisuutena toisenlaisesta maailmasta. Myytit kertovat metaforisella tavalla että ihmisen on määriteltävä paikkansa maailmassa ja

---

<sup>20</sup> Simonsuuri 2000, 253.

suhteessa muihin elollisiin.<sup>21</sup> Kirsi Simonsuuren mukaan vanhoja myyttejä ja juonikuvioita hyödynnetään uusissa yhteyksissä, sillä meidän oma pirstaleinen aikamme ei tarjoa myyttejä eikä aina hyveellisiä sankareitakaan, joten vanhojen myyttien hyödyntäminen luo mielikuvan yhteisestä kokemuksesta ja kulttuuripohjasta. Oma aikamme kyllä tuottaa myyttejä, mutta niiden kokeminen ja hyväksyminen eivät ole yhtä laajaa kuin on vanhojen, antiikin ajoista osana kulttuuriamme olevien myyttien hyväksyntä. Se, mikseivät aikamme uudet myytit tule kovin helposti yhteiseksi kulttuuriperimäksi, johtuu siitä, että ajassamme elää yhtenäiskulttuurin sijasta monta erilaista kulttuuria rinnakkain.

## **2.2 Mediakuvasto myyttillisen subjektin tuottajana ja yhteisön representaationa**

Mediakuvasto on yksi vahvimmista subjektiuden tuottajista modernissa maailmassa. Tässä tutkielmassa mediakuvastoon luetaan ensisijaisesti mainoskuva ja elokuva, joten on syytä sivuta h mainosmaailman ja mediakulttuurin suhtautumista myytteihin. Myytit ja niiden luominen on yksi mainos- ja mediakuvaston voimavaroja, sillä lyhyesti todettuna myyteillä saadaan ylläpidettyä myyntiä sekä luotua kiinnostusta tuotteisiin. Myytit ovat iso osa brändäystä ja brändin arvo kuluttajalle on onnistuneen brändäämisen jälkeen myytin suuruinen asia. Brändi syntyy tuotteeseen liittyvästä pysyvästä mielikuvasta eli puhtaasta, mielellään positiivisesta mielikuvasta ja tuotteeseen liittyvästä asenteesta. Tämä mielikuva antaa tuotteille lisäarvon, eli tuotteen suunnittelijat tai edes materiaalit eivät rakenna tuotteen hintaa yksin, vaan brändäys nostaa hintaa.

Yksi tuotebrändäyksen lähtökohdista on eräänlainen persoonallisuuden luominen tuotteelle. Tämän persoonallisuuden tarkoituksena on luoda kuluttajalle selkeä vahva mielikuva jo pelkästä brändin nimen kuulemisesta.<sup>22</sup> Identiteetin luominen tuotteelle

---

<sup>21</sup> Simonsuuri 2002, 26.

<sup>22</sup> Karvonen 1999, 215.

ja tuotteen kautta kuluttajalle on yksi askel narsistiseen identifikaatioon sillä tällöin markkinoinnissa esiintyy jotain kuluttajalle samaistumisen arvoista ja ostamisen kautta vahventuu ennen kaikkea minäkuva statussymboleiden eli tuotteiden kautta.<sup>23</sup> Tässä persoonallisuuden luomisessa tärkeässä roolissa on samaistuminen. Vahva mainonta ja mainonnassa esiintyvät vahvat henkilöhahmot ovat tärkeitä onnistuneen brändäyksen kannalta. Mainonnan kautta pystytään luomaan myyttinen mielikuva siitä uudesta identiteetistä, jonka kuluttaja voi saavuttaa mainostettavia tuotteita käyttämällä, tai hän voi vahvistaa jo rakentamaansa identiteettiä. Samalla kuluttaja voi ottaa osaa haluamaansa yhteisöön, kun valitsee oikeanlaisen tuotteen. Kuluttamisen kautta syntyneen yhteisön.<sup>24</sup> Kyseessä on tietyllä tapaa heimovaatteet joita kantamalla yksilö on osa suurempaa yksikköä, eli brändättyä yhteisöä.<sup>25</sup> Identiteettiin pureutuvat mainokset muuttavat kuluttajan minäkuvan ajattelua. Tuo mainonta saa hänet hakemaan arvoidentifioitumisen kautta hakemaan identiteettinsä myös osana sitä sosiaalista ryhmää, joka tunnustaa samoja symboleita.<sup>26</sup> Ketjut pyrkivät myös luomaan tuotteistaan symboliarvoltaan suuria ja eräänlaisia statusesineitä.<sup>27</sup> Näin tuotteiden tarpeellisuus on isompi ja todennäköisempi kuin pelkkään kysyntään vastaaminen. Tietyn esineellisen symbolin omaaminen, esimerkiksi tietynmerkkisten kenkien omistaminen asettaa kuluttajan sosiaaliseen suhteeseen muiden kanssa jotka tunnistavat tuon symbolin.<sup>28</sup> Tyyli on esineellisten symbolien summa ja se voidaan nähdä aikakauden symbolina jossa kiteytyvät arvot, tunnelataukset ja sosiaaliset vuorovaikutukset.<sup>29</sup> Ykseysperiaate sitoo tietyn ryhmän tyyllillisesti yhteen, tyyllitelty yksilöllisyys ja yhteisöllisyys huipentuvat eräänlaiseen ryhmäidentiteettiin pukeutumisen kautta.<sup>30</sup> Yhteinen kieli, jonka ilmaisuvälineenä toimivat tyyllilliset symbolit, liittyvät sosiaaliseen kanssakäymiseen siten, että tietyn tyylinen ihminen hyväksytään ryhmään kuuluvaksi.<sup>31</sup> Ulkoisella tyyllillä viestitään sisäisistä arvoista sekä ryhmän maailmankuvasta.

---

<sup>23</sup> Karvonen 1999, 216.

<sup>24</sup> Kellner 1998, 298.

<sup>25</sup> Kellner 1998, 300.

<sup>26</sup> Kellner 1998, 285.

<sup>27</sup> Karvonen 1999, 235.

<sup>28</sup> Karvonen 1999, 236.

<sup>29</sup> Maffesoli 1995, 38.

<sup>30</sup> Maffesoli 1995, 39.

<sup>31</sup> Maffesoli 1995, 44.



Imagomarkkinointi on yksi globalisaation näkyvimmistä piirteistä, joilla tuotetaan myytteihin perustuvaa identifikaatiota. Tämä helpottaa ylikansallisten yritysten markkinointia mainonnan tapahtuessa monissa eri maissa. Aluksi on määriteltävä mainonnan kohde eli eräänlainen ylikansallinen kuluttajatyyppe ja tähän mahdollisesti vetoavat tekijät. Usean eurooppalaisen markkinoijan kohde on yleiseurooppalainen, trenditietoinen city-nuori, jolla on kuvanlukutaitoa historiallisten ja mytologisten viitteiden osalta. Mainonnasta tulee usein sisäpiirin juttu. Se, kuka osaa lukea kampanjan kuvallista viestiä oikein, kuuluu tähän sisäpiiriin ja tähän henkilöön mainonta usein pureekin siten, että myös ostopäätös syntyy herkästi. Imagon muodostuminen syntyy viestivän tahon ja viestin vastaanottajan yhteisymmärryksestä.<sup>32</sup> Yksilöt, jotka kokevat mainoskampanjan omakseen, ottavat mainoksen identiteetin itselleen ja näin ollen sopeutuvat ihanneyhteiskuntaansa.<sup>33</sup> Ihanneyhteiskunnan ulkopuolelle jäävät ovat toiseuden identiteetin omaavia, mutta heillä voi olla oma brändinsä jota noudattavat rakentamalla oman utopiansa.

Mainonnan ”mytologia” syntyy, kun mainontaan valjastetaan mukaan sadut, myytit ja legendat eli fantasia-aineksia jotka tuovat tarua arkipäiväämme. Tätä ilmiötä voi kutsua myös kaupallistuneeksi mytologiaksi<sup>34</sup> Tärkeintä mainostamisen onnistumisen kannalta on se, että käytettävät mytologiat ovat laajemmalle yleisölle luettavissa. Tämä tuo ymmärtämisen mahdollisuuden suuremmalla yleisölle ja näin ollen myös viestin perille meneminen on paremmin varmistettu. Mainosten on liityttävä kulttuurisesti tuttuihin esittämisen tapoihin eli ihmisten omaan kulttuuriperimään jotta tietynlainen samaistumisen aspekti toteutuisi mainonnan kautta.<sup>35</sup> Kansalliset ominaispiirteet voivat purra maan rajojen sisällä, mutta ylikansallisessa markkinoinnissa on vedottava johonkin yhteiseen, mikä tosin nykyisessä maailmankylässä alkaa olla entistä yksinkertaisempaa. Eurooppalaisessa mittakaavassa nuori kuluttaja on mieleltään hyvin samanlainen ja arvostaa pitkälti samoja asioita kuin esimerkiksi naapurimaansa vastaava nuori kuluttaja. Tämä on tehnyt helpommaksi mainostamisen ylikansallisille ketjuille. Näin toteutuu myös mainoksen asema ostamaan houkuttelevana kulttuurituotteena.<sup>36</sup>

---

<sup>32</sup> Karvonen 1999, 51.

<sup>33</sup> Kellner 1998, 282.

<sup>34</sup> Lehtonen 1991, 38.

<sup>35</sup> Lehtonen 1991, 38.

<sup>36</sup> Lehtonen 1991, 40.

Mainokset jaetaan kahteen kastiin, käyttöarvomainoksiin ja mielikuvamainoksiin joista ensimmäisen vaikutustapa keskittyy järkeen ja realismiin sekä hyötyyn tuotteen osalta. Käyttöarvomainokset ovat tuoteimagon ja brändin leikittelyä jossa ennen kaikkea vedotaan kuluttajan tunteisiin.<sup>37</sup>

Mediakuvasto kokonaisuutena koostuu medioiden yhteisesti hyväksytyistä arvoista. Niin viihdeteollisuus elokuvan kuin musiikinkin saralla toimii yhteistyössä mainosmaailman kanssa ylläpitäen myyntejä siitä, mikä on normi ja mikä on shokeeraavaa. Samoihin seikkoihin liittyy myös populaarikulttuuriin vahvasti liittyvä idolisointi ja tähtimyytit. Media nostaa toisia julkkiksia toisia suurempaan arvoon ja pian ihmiset haluavat muistuttaa näitä julkkiksia pitäen heitä erityisen haluttavina persoonina.

### 2.3 Toiseus

Tutkimuksessani käytän usein sanaa toiseus tarkoittamaan valtanormista poikkeavaa tilaa tai ominaisuutta. Esimerkiksi toiseus yhteisössä tarkoittaa yleisestä yhteisössä vallitsevasta käytännöstä poikkeavaa, kuten esimerkiksi taustaltaan tai seksuaalisuudeltaan erilaista henkilöä. Toiseus on myös laajempi määre, se on sanaa erilainen syvällisempi ja merkityksellisempi. Toiseus on erilaisuutta, joka ulottuu yksilön sisälle saakka, ajatuksiin, tunteisiin ja henkiseen minään. Toiseuden kokija yhteisössä *tuntee* myös erilaisuutensa, tai on jopa valinnut oman toiseutensa suhteessa muihin yhteisön jäseniin. Yhteiskuntatieteellisessä tutkimuksessa toiseus- käsitettä on käytetty yleisestä normista poikkeavan piirteen poissulkemisena yhteisöstä. Karkeasti määriteltynä yksilötasolla toiseus on kaikki se, mitä ihminen ei itse ole tai tunnusta. Sosiaalisena eläimenä ihminen pyrkii hakeutumaan yhteisöihin joissa me – identiteetti pystyy vahvistumaan ja jossa tuo identiteetti määrittelee hyväksytyt ja sen rajat. Omassa yhteisössään ihminen määrittelee toisille, oman yhteisönsä ulkopuolella oleville identiteetin, joka on erilaisuutta, toiseutta, vastassa omaa yhteisöä ja sen normeja kohtaan. Toiseus on yhteiskunnallisen kollektiivisen ajattelun vastareaktiota ja yhteiskunnan identiteetin rakentamiseen tarvittava vastakohta. Erottuvuus valtavirrasta, esimerkiksi oman seksuaali-identiteettinsä perusteella, voi olla tietoinen

---

<sup>37</sup> Lehtonen 1991, 43.

oman toiseuden korostus. Toisuus ei ole siis yksiselitteisesti yhteiskunnallinen negaatio, vaan se voi olla tietoiseen erilaisuuteen perustuvan ryhmän identiteetin rakentamisen kulmakivi.

### 2.3 Saksikäsi Edward toiseuden ilmentymänä

Henkilö voi kokea toiseutta yhteisössään niin seksuaalisuuteen, kuin ulkonäköön liittyvissä asioissa. Saksikäsi Edward<sup>38</sup> (katso liite 1) on kertomus pojasta, joka oli aivan liian erilainen amerikkalaiselle esikaupunkialueelle, jossa vallitsi tiukat säädökset siitä millaista oli hyvä elämä ja millainen henkilön tulisi olla. Edward oli vanhan keksijän luomus, poika jonka keksijä rakensi osa osalta, muttei ehtinyt saamaan häntä valmiiksi ennen kuolemaansa. Niinpä Edward jäi pojaksi jolla oli saksit käsiensä paikoilla. Edward asui vanhassa linnassa yksin kunnes eräänä päivänä hänen ovelleen saapui Peggy, kosmetiikkasarjaa ovelta ovelle myyvä, reipas, hyväsydäminen esikapunkilainen kotirouva. Ensijärkytyksestä toivuttuaan Peggy päättää viedä Edwardin kotiinsa, hänestä poika tarvitsisi ehdottomasti huolenpitoa ja normaalin kodin. Edwardin haave on ollut tulla tavalliseksi pojaksi, hän haaveilee oikeista käsistä, joiden saaminen kuitenkin on mahdotonta ilman edesmennyttä keksijää. Peggy haluaa tehdä Edwardin elämästä niin tavallista kuin se on mahdollista, sillä tavallinen, eli yhteisössä laajalti normiksi koettu elämä on hyvää elämää. Mutta erilaisen henkilön on vaikea saavuttaa tuo elämä vaikka hän itse sitä haluaisikin – usein kun yhteisö torjuu erilaiseksi mieltämänsä hahmon. Edward siis joutuu todistamaan hyväntahtoisuuttaan ja voittamaan yhteisön epäilyt. Edward osoittautuu suurenmoiseksi puutarhanhoitajaksi ja kampaajaksi, saksillaan kun hän voi muotoilla mitä hienoimpia taideteoksia niin pensaista kuin ihmisten hiuksistakin. Tämän taitonsa ansiosta hän tulee suosituksi ja näennäisesti hyväksytyksi yhteisöön, mutta epäily kalvaa yhteisössä ja Edwardin liikkeitä vahditaan toisten henkilöiden liikkeitä tarkemmin. Erilaisuus kiehtoo ihmisiä, on jännittävää, mutta myös hyvin pelottavaa. Ja erilainen henkilö joutuu osoittamaan lahjakkuutensa ja tarjoamansa hyödyn yhteisölle muita tarmokkaammin ja vahvemmin. Vaikka kaikki menisi hyvin, on erilainen henkilö aina epäilyksen alla ja ensimmäisenä syytettynä jos yhteisössä esiintyy rikkomuksia. Edward on sinisilmäinen ja uskoo vilpittömästi ihmisten

---

<sup>38</sup> Liite 1; kuva 4.

hyvyyteen. Hän myös haluaa olla kiltti ja tekee mitä pyydetään – mikä tietenkin on omiaan johtamaan vaikeuksiin ja hyväksikäyttöön. Vaikka Saksikäsi Edward onkin fantasiaelokuva, on sen tarina kuitenkin juuri sellainen jota monet erilaiset ihmiset ja erilaiset ihmisryhmät joutuvat kokemaan päivittäin. Edward voisi yhdenlailla olla erilaiseen etniseen ryhmään kuuluva henkilö, transseksuaali tai vaikeasti vammautunut, niin silti hänen tarinansa olisi samanlainen, näennäisen hyväksynnän ja heti tilaisuuden tullen syyttelyn tarina.

### **3. Ihmisen ja eläimen hybridi**

Jumalhahmot, jotka omaavat selvimmin ihmisen ja eläimen piirteitä liittyvät usein luontoon ja sen arvaamattomaan, villiin henkeen. Näin esimerkiksi kreikkalaisten Pan<sup>39</sup> jossa luonnon villeys esiintyy seksuaalivietissä. Pania vastaa kelttien sarvipäinen Cernunnos<sup>40</sup> ja hieman harvinaisempi hahmo on puolestaan Baphomet<sup>41</sup> joka esiintyy länsimaisessa maagisessa kirjallisuudessa ja jonka alkuperä on joidenkin lähteiden mukaan niin muinaisessa Egyptissä ja Lähi-idässä, kuin toisaalta tempeliritareidenkin kirjoituksissa. Nämä hahmot muistuttavat maagisella ja samaa aikaan luonnollisella, mutta myös luonnottomalla olemuksellaan meitä siitä myyttisestä ja aistikkaasta hengestä, joka elää meissä sisällämme ja jonka joudumme kätkemään muodostaaksemme toimivan yhteiskunnan. Ihmiseläinhybridin luonto paljastuu usein sen kuvaustavassa. Lintumaiset siivet yhdistetään yleensä hyvyyteen, tämän huomaa esimerkiksi klassisissa enkelikuvauksissa. Pahuuteen taas liitetään yleisesti inhottavaksi koetut ominaisuudet eli suomet, niljakas nahka, suuret koukkukynnet, nahkasiivet, pukkimaiset sarvet, sorkat. Alkujaan monet ihmiseläinhybridit ovat olleet täyttymyksen hahmoja, luonnon tasapainon symboleita. Esimerkiksi Baphomet omaa eläimen piirteiden lisäksi myös kummankin sukupuolen piirteitä, eli on hermafrodiitti. Hänen kuvaustavassaan usein on symboliikkaa joka tarkoittaa hänessä luonnon tasapainottuvan ja olevan täydellisessä symbioosissa. Hän edustaa tuhoa ja luomista, hyvää ja paha, ja on muiden kaltaistensa olentojen ihmisten moraalisääntöjen sekä heikkouksien ulottumissa. Baphomethin voi myös nähdä androgyynisenä ihmiseläinhybridinä, sillä eräiden lähteiden mukaan hänessä yhdistyy nainen ja peto. Kabbalistien mukaan hän yhdistyykin lähelle Samaelia, kristinuskon paholaista. Hänen sanotaan olevan elämänpuun varjopuoli, varjopuoli, jonka on oltava olemassa jotta voi olla myös valoisa puoli. Tosin useat nykyisin hurjaluonteisiksi mainitut mytologiset hahmot ovat useimmiten alkuperältään olleet ihmisiä auttavia, jopa lempeitä. Kristinuskon saavutettua valtauskonnon aseman Euroopassa, muutettiin moni vanhojen uskomusten hahmo demoniseksi ja vaaralliseksi, jotta uusi uskonto saisi heti alkuun vankan sijan yhteiskunnan uskomusjärjestelmässä.

---

<sup>39</sup> Kuva 5.

<sup>40</sup> Kuva 6.

<sup>41</sup> Kuva 7.



### 3.1 Fauni ja paholainen

Ihmisen ja eläimen yhdistelmäahmot ovat olleet ihmiskunnan historiassa suosittuja kuva-aiheita sekä kertomusten hahmoja. Ihmisen ja eläimen hybridi on tutunoloinen, ihmismäiset piirteet, puhuminen sekä eleet tuovat hänet osaksi yhteisöä, mutta eläimellinen, arvaamaton puoli taas muistuttaa pinnan alla piilevästä arvaamattomuudesta. Tuo arvaamattomuus symbolisoi ihmisen pimeää puolta, omahyväisyyttä ja ahneutta jotka tulevat meistä jaloimpienkin pinnan alta esiin heikkoina hetkinä. Tarinoissa ihmisen ja eläimen yhdistelmäahmon arvaamattomuus toimii opetuksena, eli tällä eläimellisellä puolella kehoitetaan kuulijaa hillitsemään räyhänhenkensä ja vaimentaakseen halunsa. Eläinhän toimii vaistonsa ja viettiensä varassa, mutta tämä ei ole ihmiselle hyväksyttävää käytöstä mikäli hän haluaa toimia osana yhteiskuntaansa.

Ihmisen ja eläimen yhdistelmäahmoihin on suhtauduttu kunnioittavasti, toiset niistä on koettu omaavan jumalaisia ominaisuuksia, toiset niistä taas on luokiteltu lähellä jumalia oleviksi. Suhtautuminen oli pitkään jokseenkin myönteistä, antiikista tunnetut faunit ja kentaurit toimivat symboleina, eivät pelotteina. Valistuksen ajan myötä kuitenkin nämä antiikin tunnetuimmat mytologiset hahmot alkoivat kuitenkin saada lokaa päällensä. Aiemmin faunit olivat usein kuvattu leppoisiksi, ehkä humaltuneiksi, muttei aggressiivisiksi kuin tiettyjen tarinoiden osina. Nyt faunit ja kentaurit olivat hyökkääviä, neitsyitä ryöstäviä olentoja. Eli ihmisen ja eläimen hybridihahmo erotettiin kokonaan ihmisen läheltä, sen tuttuutta ei tunnistettu, vaan siitä tuli ihmistä uhmaava villipeto. Valistuksen aika korosti älyllistä ylemmyyttä jonka vain sivistynyt ihminen saattoi saavuttaa. Ihmiseläinhybridi ei ollut enää mystinen, symbolinen, houkutteleva hahmo joka kuului ihmisluontoon vaan varsinainen uhka ja villin luonnon oikku, joka ei kuulunut lähelle ihmisten kulttuuria. Myös tällaisessa taiteessa pyrittiin tekemään ero pakana-aikaan, jota esimerkiksi antiikin kukoistanut kulttuuri edusti. Alkuperäiset kuva-aiheet muokattiin kristinuskoon sopivimmiksi, hybridihahmoista, jumalten eläimistä tuli villedä pakana-ajan jäänteitä joita tuli kavahtaa. kristinuskon toi oman lisänsä ihmisen ja eläimen hybridin historiaan.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> Kuva 8.

Valon suurin vastustaja, langennut enkeli Lucifer,<sup>43</sup> hänen maallistunut muotonsa piru, on kuvattu ihmisen ja eläimen hybridihahmoksi. Tämän hahmon voi halutessaan nähdä juontuvan aina antiikin Paniin ja fauneihin. Piru hahmona kuvataan yleensä ihmiskasvoiseksi, hänellä Panin lailla miehen yläruumis ja vuohen alaruumis sorkkineen ja töpöhäntineen. Myös pirulla löytyvät sarvet ohimolla, niin kuin Panillakin pienet sarvet. Onko sattumaa, että kristinuskon piru pohjaa muinaiseen jumalhahmoon? Kuten uuden uskonnon saadessa alaa, tämän uskonnon palvontapaikat on tapana sijoittaa vanhan valtauskonnon pyhille paikoille, on ollut yleistä korvata vanhan valtauskonnon hahmoja uudenuskonnon vastaavilla hahmoilla. Näin voidaan olettaa myös tapahtuneen antiikin Panin kohdalla. Pan oli aikoinaan monipuolinen, värikäs, ehkä ristiriitainenkin hahmo. Häntä ei voinut suoralta kädeltä tuomita hyväksi, eikä liioin pahaksi. Tällä hahmolla oli monta erityisominaisuutta, hän kentaurien lailla saattoi tehdä niin hyvää kuin pahaakin. Leikkisää, moniulotteista luonnetta hän ei kuitenkaan perinyt hänen muokkautuessa kristinuskon ikonografiaan, vaan hänessä eläimenhahmo on varoittava pahuudesta. Pirun eläimellisyys näkyy ylikorosteisena seksuaalisuutena, toisten kustannuksella elämisellä Panin hahmoa räikeämmin.

Paholaisen korostus pahan ylivoimaisena symbolina alkoi nousta keskiajalla kirkon hakiessa vakuuttavuutta ja korostamalla tarpeellisuuttaan ihmisen kadotuksen estäjänä. Paholainen oli aina ollut kirkon filosofiassa, mutta näkyvyyttä lisäsi kirkon oppien suuntaaminen kärsimyksen korostamiseen. Näin myös pahuuden ruumiillistuma alkoi esiintyä enemmän myös kirkollisessa taiteessa.<sup>44</sup> Alkujaan pirun eläimellisyys koettiin vain metaforana, mutta eläinpiirteet alkoivat siirtyä hiljalleen myös visuaaliseen esittämiseen<sup>45</sup> ja antiikin myyttien Pan pukinarsvineen, kavioineen ja häntineen lainasi paholaiselle myös omat tuntomerkinsä.<sup>46</sup> Näin syntyi tunnetuin paholaisen ulkonäkö, vaikka tätä hahmoa on kuvattu milloin koirana, milloin keltaiseen takkiin kääriytyneenä. Pirun vuohimainen ulkomuoto alkoi vakiintua kirkkotaiteen piirissä ja näin levitettiin kollektiivista mielikuvaa koko Euroopan

---

<sup>43</sup> Kuva 9.

<sup>44</sup> Muchemled 2003, 10.

<sup>45</sup> Muchemled 2003, 14.

<sup>46</sup> Muchemled 2003, 16.



ylitse. Etenkin goottilainen taide siivitti aikakautenaan tätä mielikuvaa kuvatessaan vääristyneitä, pittoreskeja demoneja.<sup>47 48</sup>

Paholaisen ihmismäiset piirteet muistuttavat siitä, että kenet tahansa voi eläimellinen puoli viedä mukanaan tai että kenessä tahansa voi olla paholaista viekoittelemaan pahoille teille. Kirkon asettamasta kadotuksen kauhusta paholainen on siirtynyt esimerkiksi symboloimaan talouden ylivaltaa ihmisen elämässä. Paholainen on kadotuksen symboli ja ihminen voi kadottaa sielunsa monella tapaa, niin rahalle kuin vallallekin.

Paholainen on symboli niille haluille, pakkomielteille ja viettelyksille joita ihminen ei voi hallita. Eläimen ja ihmisen hybridissä eläin on kahlitsematon, arvaamaton osa joka voi ryöstäytyä hallinnasta milloin vain ja pitää ihmisosan varuillaan.

Paholaisen yhdeksi tuntomerkiksi voidaan laskea muuntautumiskyky ja metamorfoosi, vaikka kristillisessä ikonografiassa voidaan nähdä perusmuoto sarvekkaassa ja pukinhahmoisessa pirussa. Paholaisen esiintyminen taiteessa on myös lankeamista ja haltuunottoa. Piru saattaa vallata, muotoilla kasvot paholaismaisiksi tai esiintyä haltuunsa ottamassa hahmossa riettaan ja turmeltuneen elämän seurauksena.<sup>49</sup> Tästä esimerkkinä olen ottanut kaksi kuvaa, Gallen- Kallelan *Demasquéen* sekä Goyan *Noiduttu mies* – teoksen. *Demasquen* naishahmon kasvot ovat turmeltuneen elämän jäljiltä muuttuneet raukeiksi, väsyneiksi ja hänen kasvojensa voisi olettaa muuntuvan paholaisen kasvoiksi milloin vain. Goyan teoksen miehen kasvoilta heijastuu kauhu hänen ympärillään olevien paholaisen eläimiksi luokiteltavien hahmojen ansiosta. Tanssivat aasit ovat ympäröineet hänet, sarvekas hahmo kumartaa hänelle. Paholainen esiintyy taulussa surrealistisessa, kaoottisessa tilanteessa.

### 3.2 Pan, Faunus, fauni, satyyri

Luontoa on aina pyritty elollistamaan, sen ilmiöitä on selitetty erilaisten henkien olemassaololla ja luonnon paikkoja on kerrottu asuttavan eläinten lisäksi monenlaisia hahmoja jotka milloin suojelivat luontoa ihmiseltä, milloin toimivat välittäjinä ihmisen ja jumaluuksien välillä. Antiikin roomalaiseen mytologiaan kuuluvat fauni-

---

<sup>47</sup> Muchemled 2003, 23.

<sup>48</sup> Kuva 9.

<sup>49</sup> Kuva 11; kuva 12.

hahmot, jotka olivat Faunuksen,<sup>50</sup> eräänlaisen luonnon paimenen ja luonnon äänien jumaluuden, seuralaisia. Nämä hahmot olivat pukinsorkkaisia, mutta yläruumiiltaan inhimillisiä ja useimmiten mieshahmoisia. Kreikkalaisilla faunien vastine olivat satyyrit,<sup>51</sup> joiden kantaisäksi nimetään Silenos jonka nimestä vanhempien satyyrien kutsumanimi, sileeni, on muodostettu. Kreikassa Faunusta puolestaan vastasi Pan, niin ikään pukinsorkkainen hahmo joka toimi luonnon paimenena, mutta myös aiheutti kaaosta ja epäjärjestyttä riettaudellaan. Roomalaisten Faunus-jumala tunnetaan enemmänkin kirjallisista lähteistä, eikä hänestä ole varsinaista ikonografista aineistoa. Kuvaukset hänestä ovat sekoittuneet kreikkalaisten Paniin ja etenkin antiikin myöhemmällä ajalla on mahdotonta erottaa näitä hahmoja toisistaan.<sup>52</sup>

Kreikan ja Rooman perinteet näiden hahmojen kuvauksessa ovat alkujaankin hyvin samankaltaiset ja kuvaukset yhtenäistyivät hellenistisen taiteen vaikutuksen myötä. Rooman perinnettä katsotaan olleen hahmolle ilmestyneet sarvet jotka ovat joissakin kuvauksissa jopa täysikasvuisia oinaan sarvia, kreikkalaiseen perinteeseen kuuluu puolestaan vahvemmin Panin huilu, joita satyyrit soittavat etenkin kreikkalaisessa keramiikkakoristelussa.<sup>53</sup>

Kreikkalaisissa vaasimaalauksissa satyyrit kuvataan usein hevosenhäntäiseksi muun olemuksen ollessa ihmismäinen eläimen korvia lukuun ottamatta. Näiden vaasimaalauksen satyyrien luonne on hyvin rietas ja sotaisakin. Nämä maalaukset voidaankin nähdä metaforana sille, että antiikin kreikkalaiset ajattelivat alkoholin tekävän miehistä pitelemättömiä, satyyrien kaltaisia.<sup>54</sup> Varhaisissa kreikkalaisissa vaasimaalauksissa satyyrit ja Pan kuvattiin usein vuohenjalkaisiksi, karvapeitteen omaaviksi, mutta vähitellen nämä hahmot jalostuivat enemmän ihmisen kaltaisiksi.<sup>55</sup>

Fauni/satyyri on luonnon, seksuaalisuuden ja kaaoksen hahmo. Mytologioissa kerrotaan tämän hahmon vahvasta eroottisesta latauksesta ja sama toistuu visuaalisissa lähteissä, joissa usein hahmo kuvataan korostetun seksuaalisesti. Mutta myös poikkeuksellisia kuvauksia löytyy. Siinä missä Hugo Simberg kuvasi pahan

---

<sup>50</sup> Kuva 13.

<sup>51</sup> Kuva 14.

<sup>52</sup> Johns 1982, 48.

<sup>53</sup> Kuva 15.

<sup>54</sup> Gill 1989, 120

<sup>55</sup> Johns 1982, 44

paholaisen hyvin arkipäiväisiin puuhiin, kuten esimerkiksi puuron keittoon,<sup>56</sup> on myös fauni/satyyrihahmo ikuistettu hyvin tavanomaisiin ja inhimillisiin puuhiin. On olemassa kuvauksia niin fauni-lapsesta,<sup>57</sup> vaarattoman oloisesta iloisessa humalassa olevassa satyyrista<sup>58</sup> kuin fauni-vanhuksestakin. Useimmiten tosin satyyri/fauni joko jahtaa nymfejä, tai jopa yhtyy eläimeen. Mitä tärkeämpää on ollut korostaa hahmon eläimellisyyttä tai mitä erotisoidummasta taiteesta on kyse, sitä voimakkaammin hahmon kuvausta on erotisoitu.<sup>59</sup> Satyyri/fauni on toteuttanut taiteessa ihmisen villedimmätkin orgiat, se on toiminut salaisimpien fantasioiden toteuttajana silloin kun soveliaisuus ja yhteisön lait ovat tulleet vastaan ihmisen omassa toiminnassa. Satyyri/faunin symbolinen arvo yhteisölle varoittajana näkyy myös niin kutsutuissa satyyrinäytelmissä, joiden juuret ovat Dionysos-kultissa, mysteerikultissa, jossa palvottiin viinin jumalaa vapautumalla arjen kahleista hurjien rituaalien ja juhlien, bakkanaalien, avulla. Satyyrinäytelmät eivät jääneet teatterin historiaan mullistavana teatterinhaarana, mutta aikalaisilleen niillä lienee ollut komedian ja tragedian varjossa kuitenkin symbolinen arvonsa. Satyyrinäytelmä oli useimmiten rietas ja ilakoiva näytäntö, jossa oli onnellinen loppu. Satyyri/fauni hahmona on useimmiten rinnastettu epäluotettavuuteen, nautinnonhaluun ja riehakkuuteen. Se on arvaamaton ja kahlitsematon kuin luonto, jonka paimenina Faunus/Pan toimivat. Samalla se kuitenkin symbolisoi ihmismielen nautinnonhaluisuutta ja juhلاميeltä, kuvauksissa tämä hahmo voi elää nautinnon täyttämää jännittävää elämää, jota ihminen ei voi velvollisuuksiensa keskellä elää.

### 3.3 Panin labyrintti

Myytteihin on liittynyt modernissa maailmassa vähättelevä asenne. Ne ovat luokiteltu yksinkertaisuuden metaforaksi, niitä on pidetty julmina ja maailmaa vääristelevinä. Samalla kuitenkin viihdeteollisuus ammentaa myyteistä tarunhohtoisia aineksia joiden taika kerää katsojia. Modernin maailman negatiivinen suhtautuminen myytteihin piilee liiallisessa analysoinnissa. Myyttien taika murenee, mikäli niitä lähdetään

---

<sup>56</sup> Kuva 16.

<sup>57</sup> Kuva 17.

<sup>58</sup> Kuva 18.

<sup>59</sup> Kuva 19; kuva 20; kuva 21; kuva 22

selittämään puhki. Sama pätee myös elokuvien fantasia-aineksiin. *Panin labyrintti*<sup>60</sup> elokuvan myyttilliset funktiot löytyvät sadun maailmasta. Kyseessä on klassinen hyvä-paha asettelu, joka löytyy useimmista saduista ja kuten saduissakin, myyttillisen maailman ainekset luovat itse omat sääntönsä. Elokuvassa esiintyy fauni, eikä sen olemassaolo ole mitenkään ristiriidassa elokuvan kuvaaman reaali maailman, joka sijoittuu Espanjan sisällissodan myllerrykseen, kanssa. Panin labyrintin juonen kantava voima on saduista tutut tehtävien suorittaminen ja valintojen tekeminen. Myös saduista tuttu tottelemattomuus ja rangaistus löytyvät juonen kannalta olennaisina esteinä. Fauni auttaa elokuvan päähenkilöä, esimurrosikäistä tyttöä nimeltä Ofelia, selviämään vastaan tulevista asioista. Elokuvasta löytyvät sadulle tyypilliset ainekset, eli tehtävä, ja siinä auttava liittolainen, esteiden voittaminen ja palkinnon saavuttaminen. Myös tytön tarina on osaltaan metafora siirtymäriitille päähenkilön ollessa murrosikäinen tyttö, joka on matkalla kohti aikuisuutta. Elokuvan myyttilliset ainekset ovat metaforana ihmisen reaalielämän ainaiselle etsimiselle, vaikeuksien voittamiselle ja kuolevaisen puolen kohtaamiselle.

Elokuvan päähenkilön tulee suorittaa kolme tehtävää. Kolme on klassinen luku saduissa ja fantasiassa. Fauni, joka auttaa häntä on nimeltään Pan, muttei yhtä kuin antiikin mytologian Pan. Elokuvan fauni kuvataan ikiaikaiseksi. Hänen ulkomuotonsa on tyypillinen faunille, sarvet, eläimen alaruumis, mutta muuten hänen ihonsa kuvataan kaarnamaiseksi ja halutessaan hän voi maastoutua täydellisesti luonnon pintaa vasten.<sup>61</sup> Elokuvassa myyttilliset ainekset ovat yhtä luonnon kanssa. Esimerkiksi rukoilijasirkka, joka muuttuu keijuksi nähdessään satukirjasta keijun kuvan, on olemukseltaan hyvin yhtä luonnon kanssa. Keijun siivet ovat kuin puiden lehdet ja ihonsa kasvien sävyinen. Keijut toimivat välittäjinä faunin maailman ja Ofelian maailman välillä.

Elokuvassa tapahtuu myös muita metamorfooseja millä korostetaan luonnon myyttisiä olemuksia. Fauni tuo Ofelialle alrunan, juuren, joka muuttuu ihmisen kaltaiseksi kelluessaan maitokipossa. Alrunan tarkoitus on parantaa Ofelian äiti, mutta sääntörikkomuksen jälkeen juuri ei kuitenkaan enää elä. Elokuvan myyttilliset ainekset ja tapahtumat ovat metafora kontekstina olevalle Espanjan sisällissodalle, jossa tapahtuu kammottavia asioita. Elokuvan päähenkilö kuitenkin kohtaa

---

<sup>60</sup> Liite 2.

<sup>61</sup> Kuva 16.

rinnakkaismaailmassa vaikeita tehtäviä ja hirviöitä jotka ovat verrannollisia tosimaailman julmiin tapahtumiin, kuten vakoojien kohteluun sodassa.

Elokuvan kuvakerronta korostaa katseen merkitystä. Tämä johtuu siitä, että päähenkilö, Ofelia, näkee enemmän kuin muut. Hänen katseensa yltää rinnakkaismaailmaan jossa myyttiset ainekset esiintyvät. Kyseessä on Liisa Ihmemaassa –juoni, mutta paljon alkuperäistä verisempänä ja kammottavampana. Myös elokuvan fauni kuvataan julmempana ja ehdottomampana, kuin mitä se kuvataan myyteissä. Elokuvan Pan on toisaalta kaksinaamainen kuin myyttien esikuvansakin, mutta hänestä puuttuu antiikin tarujen eroottisuus ja iloluonteisuus. Pan on elokuvassa väsynyt luonnon henki, joka vartioi tehtävien suoritusta ja rankaisuja rikkomuksista. Ofelia pitää Pania kuitenkin ystävänsään, ja etenkin hänen äitinsä kuoltua hahmo onkin tytölle ainoa luotettu. Pan edustaa Ofelialle aikuista, joka on kiinnostunut hänestä ja hänen tulevaisuudestaan. Faunin petollinen luonne kuitenkin edustaa elämän karvaita pettymyksiä ja petollista ihmissydäntä.

### **3.4 Kentauri mainoskuvassa**

Antiikin kentaurilla ja loppuun asti brändätyllä kenkämerkillä ei äkkiseltään kuulosta olevan mitään yhteistä, mutta mainosmaailma, jossa shokeeraus ja näyttävyys ovat iso osa onnistunutta kampanjointia kyllä löytävät yhtäläisyyden. Ja tämä yhtäläisyys esitellään kuluttajallekin siten, että on valmis astumaan fantasian maailmaan hankkimalla juuri tuon brändin kengät.

Mainoskampanja, jota tässä käsittelen visuaalisena esimerkkinä hybridihahmon käytöstä, on syksyiltä 2005 ja on nimetty otsikolla Genetic Engineering. Tämä kampanja kuuluu Tanskalaiselle Bianco Footwear -merkille. Heidän kampanjassaan yhdistyvät osuvasti Biancon mainoksilleen asettamat huomioarvot: perinteisen mytologisen kuvaston uusiokäyttö ja muokkaaminen omiin tarpeisiin sekä pieni humoristinen vire joka välittyy kampanjan mainosfilmistä. Mainoskampanja ottaa myös käyttöönsä tabuja rakentaen näistä aineksista mainoskampanjan, jossa samaistumisen lähtökohdat eivät kuitenkaan ole automaattisesti esillä. Kampanjassa ei

niinkään esitellä mitään ideaalityypistä maailmaa tai ihmistä, johon kuluttaja voisi hakea samaistumisen kohdetta ja näin ollen ostaa tuotteita, vaan kampanja on jälleen vahvasti luomassa brändiä ja imagoa jota osaksi kuluttaja voi tulla ostaessaan Bianco Footwearin tuotteita.

Kampanjan perinteinen kuvasto on kentaurihahmot<sup>62</sup> jotka on muokattu uudenlaiseen ilmiasuun kuvastoa varten. Mainoskampanja esittelee mies- ja naiskentaurit, joilla perinteisten kavioiden sijasta löytyy normaalit jalkaterät. Näiden hahmojen ruumis on kuin perinteisen kentaurihahmon ruumis, joissa yhdistyvät ihminen ja hevonen, mutta tällä erää kaikki neljä jalkaa ovat kokonaisuudessaan ihmisten jalkoja. Jouhiehäntä kuitenkin näiltä hahmoilta löytyy ja hiukset ovat harjamaisesti aseteltu muistuttamaan kentaurin eläin-ihmishybridimuodostelmasta. Näillä kuvaston hahmoilta puuttuu myös perinteisen kentaurihahmon ruumista peittävä turkki, eli nämä hahmot ovat kauttaaltaan ihmisenihoisia. Yksi näistä kuvista oli myös tämän mainoskampanjan ”pääkuva” joka oli painettu suuriin julisteisiin, liikkeiden yhteystietokortteihin ja jopa ketjun muovipusseihin.

Huumoriosuus kampanjassa rakentuu selvemmin näkyville mainosfilmissä, jossa valkoiseen haalariin pukeutunut tiedemies laboratoriossaan luo näitä kentaurihahmoja. Tällä miehen hahmolla viitataan erinäisiin ”hullu tiedemies” hahmoihin ja muihin hassahtaneisiin tohtorihahmoihin joita erityisesti populaarikulttuurin puolelta on runsaasti tarjolla.

Kampanjan tabuja haastava osuus voidaan nähdä siinä, minkä varaan kampanja on rakennettu. Kyseessä on geneettinen muuntelu, tiedemiehen uudelleen luomat hahmot. Geenitekniikkaan liittyvät seikat ovat usein olleet tabuja ja pelonkin kohteina yhteiskunnassa. Mainoskampanjassa tiedemies jumalan lailla luo eläviä olentoja – juuri tästä on paljon puhuttu julkisuudessa muun muassa kloonauksen osalta. Laboratorio olosuhteet voidaan nähdä myös tabuina. Kysymys siitä, miksi tiedemies on luonut juuri kentaurihahmot, ei saa kunnollista vastausta, mutta heidät voidaan kuitenkin nähdä eräänlaisina ”koekaniineina” aseteltuina lasikoppeihin

---

<sup>62</sup> Kuva 23.

tarkasteltavaksi. Koe-eläinten käyttö on luonnollisesti aina puhuttanut. Tässä mainoskampanjassa kokeita tehdään hyvin ihmisen kaltaisilla hybridihahmoilla.

Genetic engineering- kampanjan kentauri on päivitetty versio muinaisesta myyttisestä hahmosta. Hurja luonto on tasoittunut, Biancon kentaurit vaikuttavat säyseiltä. Genetic engineering- kentaurit eivät suuntaa taisteluihin<sup>63</sup> vaan kenkäostoksille.

### 3.5 Genetic engineering mainosfilmi kuva kuvalta<sup>64</sup>

Alkukuvassa tiedemies katsoo peiliin kasvoillaan lähes mielipuolisen päättäväiseksi tulkittava ilme. Hän pyyhkii käsiään valkoiseen liinaan. Tiedemies on pukeutunut kokonaan valkoiseen, hänen harmaat hiuksensa ovat nousseen hiusrajan takana karheat ja villisti hapsottavat. Tila, jossa tiedemies on, vaikuttaa kliiniseltä kylpyhuonetilalta – oikealla näkyy hohtavan valkoinen kaakeliseinämä. Seuraa välähdys, samanlainen kuin salamointi, mikä valaisee hetkeksi pimeän huoneen ikkunasta. Tämä välähdys johdattelee kokonaiskuvaan laboratorion. Vasemmalle jää valaistun oviaukko, mikä johtaa alkukuvan huonetilaan. Etualalla on valkoinen piano, kuvan keskikohdasta hieman vasemmalla. Oikealle hieman taka-alalle samaan linjaan valaistun oviaukon kanssa jää eräänlainen suuri koje, josta pimeässä kuvassa näkyy aluksi vain suuri soikiomainen osa ja putkia. Tiedemies hypähtelee alkukuvan huonetilasta tähän kokonaiskuvaan. Miehen loikkimista hidastetaan välillä, välähdysenomaisesti hän hypähtelee kojeen luokse ja käynnistää sen. Näkyy pieni räjähdys, välähdyksiä. Kojee paljastuu suureksi neliömäiseksi laitteeksi. Tiedemies juoksee pianon luokse ja alkaa soittaa mielipuolisesti. Kojeeessa näkyy miehen ylävartalo, lisää välähdyksiä ja koje alkaa muodostaa kentauria. Aluksi näkyy miehen vartalo kokonaan, sitten tämän selkään liittyy hevosenomainen ruumis. Tiedemies soittaa, kentauri on valmis. Vasemmalle pianon ja tiedemiehen yläpuolelle muodostuu valkoisella teksti Genetic engineering selittämään mistä on kysymys. Ruutu pimenee, mustaa taustaa vasten keskelle kuvaa muodostuu valkoisella teksti Bianco Footwear.

<sup>63</sup> Kuva 24.

<sup>64</sup> [www.bianco.com http://www.bianco.com/history/campaigns/2005-fall.asp](http://www.bianco.com/history/campaigns/2005-fall.asp) viitattu 6.5.2006

### 3.6 Keijukaiset

Ihmisen ja eläimen hybridihahmoon liittyy tarunomaisuus. Se kuinka, samaistuttava hahmo on, riippuu siihen luodussa karismassa ja auraattisuudessa. Suvi Niinisalo kertoo, että keijukaiset kiinnostavat koska ne ovat inhimillisiä, mutta omaavat kuitenkin piirteitä joita ihminen ei voi syntymässä saada; kyky lentää, taikominen ja jopa kuolemattomuus.<sup>65</sup> Myös siro ja eteerinen ulkomuoto kiehtoo. Useat naiset haluaisivat olla keijukaisia ja puolestaan miehet esimerkiksi 1800-luvun eroottisessa kuvituksessa suosivat keijukaishahmoja. Viktoriaanisella kaudella fantasia-aiheet olivatkin suosittuja, niin visuaalisessa kulttuurissa kuin näyttämötaiteessa. Baletti saavutti tuolloin suuren suosion ja eteeriset ballerinat yhdistetäänkin keiju-kuvauksiin, jotka tuolloin eivät niinkään esiintyneet lasten satujen kuvituksessa. Viktoriaanisen ajan keijujen erotisoitu kuvaus saattoi tosin olla tuon ajan katsojan silmässä, mutta vielä nykykatsojakin voi huomata tietyn sensuellin kuvaustavan jolla keijut tuona aikana tulivat näkyväksi.<sup>66</sup>

Hybridihahmoihin liittyvät uskomukset ja jopa niiden ulkomuoto muuttuvat herkästi uusien tarinoiden syntyessä. Esimerkiksi keijukainen oli Suomen uskomuksissa pitkään kalmanhajuinen kuoleman henki, mutta 1800- ja 1900- lukujen taitteessa Iso-Britannian vahva keijujen esitystapa siroina neitoina sai laajalti alaa Euroopassa.<sup>67</sup> Keijujen alkumuotoja on esiintynyt mytologioissa luonnonhenkinä.<sup>68</sup> Kansallisromanttisissa taistelukuvauksissa puolestaan, niin auttavat henget kuin taistelutahtoa nostattavat airueetkin, voidaan nähdä myös eräänlaisina keijujen kantamuotona.<sup>69</sup> Taruolennoilla on tapana harhautua alkuperäisestä funktiostaan ja etenkin valistuksen vuosisata siirsi monia pelottaviakin hahmoja satukirjallisuuden piiriin. Myös satukirjakuvituksen alkaessa olemaan yleisempää, visuaalinen puoli pehmeni monessa hahmossa ja kansanperinteeseen kuuluvat uskomukset silottuivat pois. Monien maiden kansanperinteessä on hahmoja joilla löytyy kansallisrajojen ylitse vastaavuuteensa. Suomessa keijut ja menninkäiset ovat kalman väkeä, he ovat

---

<sup>65</sup> Kuva 25.

<sup>66</sup> Palumbo 1986, 65.

<sup>67</sup> Niinisalo 2002, 11.

<sup>68</sup> Kuva 26.

<sup>69</sup> Kuva 27.



pystyneet muokkaamaan muotoaan, järjestämään jopa vaihdokaslapsia.<sup>70</sup> Samoilla ominaisuuksilla olivat varustautuneet kelttiläiseen perinteeseen kuuluvat Ison-Britannian Fairy-perinne, jonka hahmoilla oli yliluonnollisia kytköksiä ja he kuuluivat manan kastiin. Heidän visuaalinen esitystapansa oli kevyempi, valoisampi, kuninkaallisempi ja satujen globalisaatiossa yhdistymisiä tapahtuu ulkomuotojen muuttumisella ja pahimpien luoneet piirteiden haihtuessa pois. Tänä päivänä keijujen ulkomuotoa pohtiessa yleisimmin nousee mieleen satukirjamainen kuvaus keijuista.<sup>71</sup>

### 3.7 Vedenneidot ja merenneidot

Runoilija Homeros on tietävästi ensimmäinen, joka on kirjalliseen historiaan ikuistanut tarun seireeneistä. Tämä on tapahtunut 500-luvulla eaa. Homeros ei kuitenkaan kuvannut hahmojen ulkonäköä, vaan kertoi näiden suloisesta laulusta, mikä viekoitteli matkalaisia onnettomuuksiin. Seireenien tarkoituksena oli houkuttaa turmioon järkyttämällä stoalaista mielenlujuutta syösten kulkija kurjuuteen ja kärsimykseen. Suloisin houkutin kirjallisten lähteiden mukaan oli ääni. Seireenien ulkomuoto alkoi muovautua kreikkalaisten vaasikoristusten myötä, joissa esiintyi linnunruumiinen nainen.<sup>72</sup> Attribuuteikseen seireenit saivat harppuja ja muita soittimia, jotka korostivat huumaavan musiikin lahjaa jota he kantoivat.<sup>73</sup>

Rannikoiden väki on aina kertonut tarinoita vedenväestä ja syvyyksien valtiaista. Yksi vanhimmista veden hybridijumaluuksista on esimerkiksi jo 700 eaa. ajoitettava kuvaus assyrialaisesta Olmes-jumalasta. Varsinainen merenneitomyytti on alkanut kehittymään antiikin tarujen merimiehiä turmiin houkuttelevista seireeneistä. Moderni, meidän yleisimmin tunnistava merenneitohahmo, voidaan määrittää kirjallisten lähteiden kautta 600-luvulla eläneen munkki Aldhelm Malsmesburgilaisen listaan maailman hirviöistä. Hänen kuvauksensa, ehkä väärinkäsitysten kautta, oli sekoitus kelttiläistä perinnettä sekä antiikin taruja.<sup>74</sup> Oli kyseessä väärinkäsitys tai ei, niin kuvauksesta tuli suosittu. Seireenien laulun houkutus korvautui visuaalisella houkutuksella, mikä puolestaan sopi kristinuskon korostukseen turmioon

---

<sup>70</sup> Kuva 28.

<sup>71</sup> Kuva 29; 30.

<sup>72</sup> Leikola 2002, 10.

<sup>73</sup> Kuva; 31.

<sup>74</sup> Leikola 2002, 14.

houkuttelusta. Vielä myöhäiskeskiajan bestiaarioissa, eli eläinkirjoissa, oli maininta tästä munkki Aldhelm Malsmesburgilaisen ensimmäisenä listaamasta pedosta reaali maailman ilmiönä.<sup>75</sup>

Merenneidon muotoon ovat myös vaikuttaneet esimerkiksi taulut, joissa on kuvattu merenkäyntiä delfiinien kirmaillessa laivojen vierellä. Delfiinin aallokossa kirmaileva muoto muistuttaa kovin virtaviivaista ihmishahmoa jolla on pyrstö. Myytti merenneidosta on myös saanut ”pitävyyttä” monen merimiehen kertoneen ensin nähneensä naisen yläkehon aalloissa ja tämän sukeltaessa pyrstön. Merenneidon olemukseksi onkin vakiintunut pitkähiuksinen naisen yläruumis ja lantiolta alkava kalanpyrstö.<sup>76</sup> Kooltaan merenneito usein kuvataan miehen kokoiseksi. Merenneito on toisaalta myös ristiriitainen hahmo, hän omaa vahvasti erotisoidun ylävartalon, mutta alaruumis on kuitenkin erittäin epäseksuaalinen.<sup>77</sup>

Antiikin seireenille ja merenneidoille järivedessä asuvaa sukua on meidän kansaperinteemme näkki. Myös Näkki kuuluu siihen vedenväkeen, jolla on taito houkutella ihmisiä veden arvaamattomaan syliin. Meidän makeanveden hahmonamme Näkki voidaan nähdä olevan sukua antiikin najadeille,<sup>78</sup> makean veden hengettärille.<sup>79</sup>

Taustalla sukua hengettäriin tai ei, meillä Näkki on kuvattu useimmiten irvokkaaksi ja pelottavaksi. Tämän hahmon funktiona on ollut pitää pelon avulla esimerkiksi lapset pois omin luvun rannasta. Kun ihminen on alkanut erkaantua luonnosta, tällaiset maalla elämistä ylläpitävät tarinan alkavat helposti pehmentymään ja jäävät kaikumaan muiston lailla.

---

<sup>75</sup> Leikola 2002, 15.

<sup>76</sup> Kuva 32.

<sup>77</sup> Kuva 33.

<sup>78</sup> Kuva 34.

<sup>79</sup> Niinisalo 2004, 16.

## **4. Ihmisen ja koneen hybridi**

Antiikin kreikassa filosofi Aristoteles kysyi, orjuuttaako kone ihmistä vaikka ihmisen pitäisi orjuuttaa konetta? Tekninen edistyminen, sekä huoli ihmisen ja koneen rajojen hämärtymisestä, ovat vanhoja mietteitä. Tekniikka, kehitys ja niiden mukanaan tuomat työkalut ovat olleet osaltaan siunaus ja helpotus yhteiskunnassa, mutta ovat myös tuoneet mukanaan huolestuttavaa riippuvuutta. Ihmisen ja koneen muodostama yhdistelmäahmo on tasapainoilua siitä kumpi osa, ihminen vai kone, pärjää ilman toista. Ihmiset vielä tänä päivänä syntyvät ilman koneen ominaisuuksia, mutta he kasvavat kiinni näihin ominaisuuksiin. Teknologia on suonut meille vallan parantaa elämänlaatuamme elottomilla ominaisuuksilla, toisille elämisen edellytys on koneen apu, toisille kyseessä on vain symbolinen riippuvuussuhde. Nykyihminen on hybridi ollessaan huomaamattaan arkipäivässään riippuvainen lukuisista teknologian saavutuksista.<sup>80</sup> Kentauriksi hän muuttuu hypätessään autoon ja kiitäessään teknologian valtaaman kaupungin halki. Yhtälaila hän on hybridi puhuessaan matkapuhelimeensa, yhtälaila hän on hybridi tarkistaessaan viestinsä tuosta puhelimesta moneen kertaan päivän aikana, yhtälaila hän on hybridi kaiken työtoimintansa tai asioiden hoitonsa pyöriessään tietokoneen ympärillä. Internetiin kirjautuessaan ihminen puolestaan jakaa välitilan ihmisyyden ja koneen välimaastossa lukuisien muiden hybridien kanssa ympäri maailmaa. Ja yhtälaila tuo hybridi tuntee itsensä toimintakyvyttömäksi, jos tietoverkko kaatuu, aivan kuin kentaurilta katkottaisiin jalat. Tämä teoria pohjaa kaupungistumiseen, sillä moderni kaupunki on täynnä teknologiaa, se on suoranainen viidakko, joka liittyy jokaiseen ihmiseen joka asuu siinä. Nämä ihmiset liittyvät kaupunkiinsa, muuttuvat siten hybrideiksi. Kaikista selvemmin tämä näkyy siinä, että luonnon suomaa muistia ihminen on jatkanut rajattomalla teknologisella muistilla, joka puolestaan on taas rajoittanut ihminen luonnollista muistia. Ihminen on tullut riippuvaiseksi tuosta teknologisesta muistista, sillä hänen ei ole enää tarve muistaa samoja asioita kuin ennen tuota konemuistia. Hän voi aina halutessaan tarkistaa asian tuosta teknologisesta muistista. Tämä puolestaan näkyy niinkin yksinkertaisessa asiassa, että ihmiset eivät enää muista toistensa puhelinnumeroja. Heidän ei tarvitse, sillä kännykän muistista kaikki löytyy aina valmiina.

---

<sup>80</sup> Kuva 35.

Siinä missä hermafroditismia on toisissa kulttuureissa pidetty ihmisen täydellistymisenä, on ihmisen täydellistyminen koneen avulla tulemassa fiktiosta lähemmäs todellisuutta. Koneen säntillisellä toimivuudella visioidaan parannettavan ihmisen vajavaisuuksia ja saavutettavan täydellistyminen, mikä ei ole mahdollista pelkän biologian kautta.

#### 4.1 Konefantasia ja science fiction

Tarinat tekoälystä ovat olleet tunnettuja renessanssista saakka ja fantasiat ihmisen luomista, elämää jäljittelevistä laitteista tulevat vieläkin kauempaa, aina antiikista asti.

<sup>81</sup>

Tarinat alkoivat tulla todeksi ihmisen rakentaessa erilaisia automaatteja, kuten kellopelejä, joita valmistettiin jo keski-ajalla. Nämä automaation muodot rakennettiin usein jäljittelemään orgaanista maailmaa, esimerkiksi lintuja tai taivaankappaleita. Legenda ensimmäisestä robotti-ihmisestä on niin ikään keski-ajalta – Albertus Magnus nimisen filosofin kerrotaan elinvuosistaan 1204–1282 vuosina käyttäneensä kolmekymmentä vuotta robotti-ihmisen rakentamiseen. Ja kun Magnus oli saanut työnsä päätökseen, oli hän legendan mukaan luonut robotin joka pystyi vastaamaan kysymyksiin ja ratkomaan sille annettuja ongelmia.<sup>82</sup>

Science Fiction historiassa ensimmäiset robotti-ihmiset ovat tunteettomia, pelkästään koneen kaltaisia ja eroavat näin selkeästi ihmisestä.<sup>83</sup> Robottien alkuperäinen tehtävä on palvella ihmistä, tehdä töitä ihmisille. Mutta vähitellen robotiikan luonne tarinoissa alkoi muuttua, sen palveleva tarkoitus muuttuikin ohjelmoijastaan riippumattomaksi, itse ajattelevaksi tekoälyksi, joka alkoi olla uhka ihmiselle. Tekoälyn hallitsemattomaksi muuttuminen on usein nähty metaforana, ei niinkään todellisena uhkana. 1900 – luvulla science fiction tuli merkittäväksi osaksi populaarikulttuuria ja reaali maailmassa tapahtuva nopea teknologinen kehitys ja tekniikan tuleminen mukaan kaikille elämän osa-alueille antoi materiaalia science fiction tarinoihin. Alkoi

---

<sup>81</sup> Warric 1980, 25.

<sup>82</sup> Warric 1980, 31.

<sup>83</sup> Warric 1980, 113.

herätä kysymyksiä siitä, miten pitkälle teknologisen kehityksen voitaisiin antaa mennä ennen kuin ihminen jäisi tarpeettomaksi esimerkiksi tehdastyöympäristössä. 1900-luvulla kone korvasi ihmisen työpanoksen monella saralla ja tämä herätti huolta, vaikka koneiden oli tarkoitus vapauttaa ihmisiä ikävimmistä ja raskaimmista töistä. Ihmisten kaltaisten robottien yliote on myös metafora sille, ettei ihmisen tulisi aina korostaa ylivertaisuuttaan, sillä se voi koitua kohtaloksi. Aivan kuten ihminen on pyrkinyt valjastamaan luonnon oman tahtonsa alaiseksi teollistumisen kautta, on se tuonut ongelmia jotka kustautuvat karvaasti ilmastonmuutoksen muodossa. Samalla lailla ihmisen kaltainen robotiikka on ihmisen taidonnäyte, ylivertaisuuden korostus, joka kuitenkin karkaa hallinnasta ja alkaa hallita isäntäänsä.

Kybernetiikka, joka on science fictionille mieleinen aihe, syntyi uutena tieteenalana 1940- ja 1950-lukujen taitteessa.<sup>84</sup> Tämän tieteenhaaran lähtökohdat ovat robotiikassa, jonka historia ulottuu pitkälle mekaniikan historiaan aina muinaiseen Kiinan keisarikuntaan saakka. Karel Čapek, tšekkiläinen näytelmäkirjailija, käytti ensimmäisenä robotti termiä 1918 julkaistussa tarinassaan, sekä 1921 ilmestyneessä näytelmässään. Čapekin teksteissä robotti tarkoittaa ihmisiä, joita on koulutettu massatuotantona palvelemaan toisia ihmisiä. Čapekin robotit viimein nousevat kapinaan ja ottavat hallinnon itselleen.<sup>85</sup> Čapekin luoma tarina onkin perusteema robotiikkaan liittyvissä science fiction tarinoissa. Robotin ominaisuuksiin kuuluu ohjelmoitavuus ja joustavuus.<sup>86</sup> Näillä ominaisuuksilla tarkoitetaan mekaanista kyvykkyyttä sekä kykyä omaksua erilaisia toimintoja ja liikkuvuutta esimerkiksi materiaalien siirtämisen saralla. Isaac Asimov, tieteiskirjailija, määritteli 1940 kolme pääsääntöä, jotka robotin tulisi täyttää.<sup>87</sup> Robotti ei saa vahingoittaa tai antaa ihmistä vahingoitettavan. Robotin tulee totella, eikä se saa kokea ristiriitaa tottelemisen ja itsensä välillä. Robotin tulee suojella olemassaoloaan, mutta ei kuitenkaan ihmisen kustannuksella. Robotti ei myöskään saa osallistua omaan lisääntymiseensä, eli kaikki robotin elämävaiheiden tulisi olla ihmisen hallinnassa. Robotiikka on robottitutkimusta joka vastaa robottien suunnittelusta, valmistuksesta, ohjauksesta ja ohjelmoinnista.<sup>88</sup> Robotin perusmääritelmä on toiminnallinen tietokone, joita löytyy

---

<sup>84</sup> Ala-Korpela 2007, 67.

<sup>85</sup> Ala-Korpela 2007, 81.

<sup>86</sup> Ala-Korpela 2007, 81.

<sup>87</sup> Ala-korpela 2007, 83.

<sup>88</sup> Ala-Korpela 2007, 82.

kolmea päätyyppiä. Teollisuusrobotit työskentelevät raskaiden ja vaarallisten töiden parissa. Palvelurobotit on luotu palvelemaan ja esimerkiksi siivousrobotit kuuluvat tähän kastiin. Lisäksi on olemassa ”viihderobotteja” joiden piiriin lukeutuvat esimerkiksi lemmikkirobotit.

Science fiction on todellista nykypäivän mytologiaa. Se on korvannut agraariyhteisöjen myytit ja kummitustarinat, jotka olivat kerronnassa vielä sata vuotta sitten. Tiede ja koulutus karkottivat viimeisimmätkin peikot ja ihmisen täytyi alkaa tähtyä tähtiin saadakseen elämäänsä fantastisia aineksia tarinankerronnan muodossa. Teknologia ja avaruus, molemmat tarjoilevat mahdollisuuksia, mutta samalla myös uhkia ja ovat oiva kenttä synnyttämään nykypäivän myyttejä. Science fiction ammentaa samoista tarinankerronnan aineksista kuin vuosisataiset tarut, näyttämönä toimivat vain erilainen ympäristö ja tarinan henkilöt poikkeavat aiemmalta muodoltaan. Science fiction parista löytyvät samanlaiset sankari- ja metsästäjämyytin muodot kuin mitä esiintyy esimerkiksi antiikin tarinoista.

## 4.2 Kyborgi

Kyborgi ei ole yksiselitteinen asia. Useimmille kyborgi on tuttu science fiction-elokuvista, mutta tuon genren elokuvat eivät kuitenkaan luo todellista kuvaa siitä, mitä kybernetiikka on. Kyborgi on science fiction-piirissä robotti, jossa on ihmismäisiä piirteitä tai ihminen jonka kehoa on viritetty robotiikan avulla.<sup>89</sup> Reaalimaailmassa kyborgius on kuitenkin lähinnä ihmisen lajityypillisten ominaisuuksien täydellistämistä, eli kyseessä on biologis-teknologinen kytkentä jonka tarkoituksena on teknologian tuki ihmisen keholle.<sup>90</sup> Kyborgeista käytetään nimityksiä androidi, humanoidirobotti tai esimerkiksi antropomorfinen robotti.<sup>91</sup> Kyborgi muistuttaa ihmisen muotoa ja havainnoi ympäristöään antureiden, kameroiden ja mikrofoniin kautta, joiden tarkoituksena on simuloida ihmisten aisteja. Näiden apuvälineiden kautta saamiensa informaation avulla kyborgi pystyy itsenäiseen toimintaan ja ajatteluun. Reaalimaailmassa kybernetiikka ei ole kuitenkaan niin pitkällä että sen luomat robotit voisivat vallata maan, kuten monissa

---

<sup>89</sup> Ala-Korpela 2007 16.

<sup>90</sup> Ala-Korpela 2007, 17.

<sup>91</sup> Ala-Korpela 2007, 102.

science fiction elokuvissa tapahtuu. Sciencen parissa kyborgit ovat pitkälle kehittyneitä ja ovat näin oma lajinsa. Tosi elämässä kybernetiikka luo ihmiselle apuvälineitä, joilla täydentää lajityypillisiä ominaisuuksia tai saada takaisin tapaturmaisesti menetettyjä ominaisuuksia.

Science fictiossa ihmisen ja koneen hybridistä käytetään nimitystä kyborgi, joka on muodostettu sanoista kyberneettinen, itseohjautuva automaattinen säätely, ja organismi. Käytännössä kyborgi tarkoittaa eläintä tai ihmistä jonka kehoon on liitetty elektroniikkaa. Termi tarkoittaa usein tieteiskirjallisuudessa ja tieteiselokuvissa esiintyneitä hahmoja jotka ovat osaksi kone, osaksi ihminen. Sosiologisena määreenä kyborgi voidaan puolestaan nähdä pohdintana ihmisen ja koneen rajoista, eli esimerkiksi ihminen, jolla on sydämentahdistin, voidaan nähdä kyborgina. Kyborgi hybridihahmona on mielenkiintoinen ilmiö, se on yhtäläillä science fictiota kuin se on arkipäivääkin, raja määrittyy sen mukaan kuinka määrittelemme koneen osan ihmisen elämässä. Yhä useampi meistä on syntymänsä jälkeen rakennettu ihminen, olemme sitä toki aina kulttuurisesti ja oppimisemme kautta, mutta lääketieteen ja tekniikan yhdistyessä meissä on mahdollista olla keinotekoisia osia, jotka parantavat suorituskyykyämme tai jopa pitävät meidät hengissä. Kyborgi on myytti silloin kun oletetaan sen muuttavan ihmiskunnan ja ihmiset tasa-arvoisiksi ja paheista vapaaksi. Myytiksi kyborgin tekee myös illuusio tasavahvuudesta ja samoista mahdollisuuksista joita koneen ominaisuuksia lisäämällä ihmiset voivat saada. Kyborgi-tekniikkaan kohdistuu myös utopia sen korjaavasta voimasta jolla voidaan ”korjata” luonnon mahdollisia virheitä ihmiskehossa ja tehdä ihmisestä täydellinen ulkomuodoltaan sekä suorituskyyvyltään. Mutta kone on aina lähtökohtaisesti eloton ja kykenemätön liikkumaan tai toimimaan ennen kuin ihminen ohjelmoi sen liikkumaan. Myös moderni yhteiskunta voidaan nähdä kyborgina, sillä yhteiskunta toimii koneiden avulla ja huomaamattaan koneiden ehdoilla. Kaupungit ovat sähkön varassa, liikenne ohjataan liikennevalojen avulla, ihmiset kulkevat taloissa hisseissä, taloihin päästään syöttämällä ovikoodeja. Ihmisten ei tarvitse aina edes tehdä omia päätelmiä tekniikan opastaessa heitä, kuten liikenteessä tapahtuu. Moni ajattelee huolettomasti, ettei heidän tarvitse miettiä asioita koska kone tekee sen heidän puolestaan. Mutta usein tapahtuu kaaos, jos kone lakkaa toimimasta. Moderni yhteiskunta pyrkii elämään symbioosissa koneiden ja tekniikan kanssa. Jos jonkun osan on oltava voimakkaampi, olisi se ihannetapauksessa ihminen. Kuitenkaan kaikki meistä eivät ole tietoisia

koneiden toiminnasta, vaan moni hämmentyy koneen rikkoutuessa eikä pysty itse saattamaan sitä takaisin toimintaan. Tällöin koneita ymmärtävästä henkilöstä tulee eräänlainen yliherra joka voi ottaa taas koneen haltuun ja palauttaa sen toimimaan moitteettomasti. Mutta mikäli meillä ei ole kykyä korjata itse konetta, olemme heikossa asemassa ja toimintamme kärsii koneen puuttuessa. Länsimaiseen kulttuuriin liittyy vahvasti teknologiaan orientoituminen ja usko siihen että tarvitsemme koneita helpompaan elämään, oli sitten kyseessä arkipäivän askareet tai huvittelu.

Mutta jos koneen määre on kyberneettisyydessä, autonomisissa järjestelmissä, jotka toimivat ilman mieltä, voidaan orgaaninen ihmiskehokin lukea koneeksi, sillä kehommehan on vain kasa hermoimpulsseja ja reaktioita. Tämän ajatuksen pohjalta toimii taiteessaan australialainen performanssitaiteilija Stelarc, jonka mukaan kehomme on aina zombi tai kyborgi. Stelarcin mukaan kehomme koostuu artifakteista, ja instrumenteista jolloin kehomme liike on manipulaatiota johon meillä ei aina ole itsellämme mahdollisuutta vaikuttaa.<sup>92</sup> Stelarcin ihmisen ja koneen hybridiin keskittyvä taide on kiteytynyt ajatukseen, että teknologiaa ei pitäisi suunnitella kehoa varten vaan kehoa pitäisi muokata sopeutumaan teknologiaan.<sup>93</sup> Ihmiskehon evoluutio on pyrkinyt auttamaan ihmistä kohtaamaan ympäristönsä. Entä kun ympäristö on rakentunut kauas orgaanisesta, muuttunut koneiden täyttämäksi? Ihminen on rakentanut ympäristöönsä ulottuvuuksia joihin ihmiskeho sellaisenaan pysty vastaamaan. Jotta ihminen pysyisi rakentamansa ympäristön mukana, on hänen myös rakennettava omaa kehoaan. Tässä kohtaa alkaa ympäristön vaatima ihmisen sulautuminen koneeseen. Ihmisen keho luonnollisena organismina on liian pehmeä kovaksi rakennettuun maailmaan, ihomme ei suojaa meitä saasteilta, myrkyiltä, törmäyksiltä. Elottoman luonnon ominaisuuksia liittäessä itseemme pystymme suojautumaan paremmin rakentamassamme ympäristössä. Hybridi ajatus mullistaa luonnon asettamat lainalaisuudet, tekniikan myötä ei ole enää tarvetta syntymälle, ei enää tarvetta kuolemalle,<sup>94</sup> on vain rakentamista ja vioittuneiden osien korvaamista toimivilla osilla. Evolutionistisessa mielessä älykkyys on ensisijaisesti sitä, kuinka eläinlaji sopeutuu ympäristöönsä, sen haasteisiin ja muuttuviin ominaisuuksiin.<sup>95</sup> Stelarc toteuttaa tätä ajatusta taiteessaan, sillä hänen mukaansa nyky-ihminen on

---

<sup>92</sup> <http://www.stelarc.va.com.au/arcx.html>. viitattu 24.4.2008.

<sup>93</sup> Kuva 36.

<sup>94</sup> <http://www.stelarc.va.com.au/hybhumi/hybhumi.html>

<sup>95</sup> Ala-Korpela 2007, 49.



pehmoihminen, joka ei pysty vastaamaan tulevaisuuden aina vain kovenemaan ympäristöä ilman kybernetiikkaa. Kybernetiikan avulla terästetty ihminen saavuttaa yli-ihmisaseman verrattuna aiempaan, mutta samalla tämä uusi tekniikka tulee hämärtämään sukupuolirajoja tehden varsinaisen sukupuolen merkityksettömäksi.<sup>96</sup>

Kyborgi liittyy myös myöhemmin käsiteltävään androgyniaan. Naistutkimuksen piirissä kyborgius on liitetty yksilön seksuaalisen itsemääräämisen käsitteistöön. Donna Haraway leikittelee ajatuksella, että lisääntymisen siirtyessä koeputkitarhoihin tai kloonaukseen, vapautuu ihmisen seksuaalisuus huvikäyttöön ja ihmiset muuttuvat eräänlaisiksi androgyyneiksi kyborgeiksi, jotka voivat valita sukupuolensa. Tulevaisuuden kyborginainen on suhteessa samankaltainen kuin antiikin ajan sisarensa, amatsoni. Kyborgius tekee naisesta riippumattoman soturin<sup>97</sup> sillä se on vapaa gender - ajattelusta, eikä ole riippuvainen biologisen sukupuolensa kautta määrittelystä vaan pystyy itse muodostamaan sukupuolensa halujensa ja intentioidensa mukaisesti. Kyborgius on myös ihmisen erottamista eläimellisyydestä, mutta se on myös kauhukuva jossa inhimillisyys katoaa koneen tieltä. Yhteiskunnallisesti tässä kauhukuvassa on kysymys siitä, kuinka pitkälle sukupuolettomuus voidaan viedä vain jotta olisimme yksilöinä samanlaisia, kun luonto ei kuitenkaan alun perin ole kaikkia tarkoittanut samankaltaisiksi.

Nykyihminen voidaan mieltää metaforisesti kyborgiksi eläessään symbioottisessa tilassa mediamaailman kanssa. Media on asenteiden massatuotantoa jonka antama informaatio heijastuu subjektiin vaikuttaen ajatuksiin ja odotuksiin. Keho on moderniteetin muovaama, yhteiskunnan diskursissa syntynyt subjekti joka huomaamattaan toteuttaa kyborgin metaforaa. Modernissa maailmassa subjekti rakentuu verkostoissa jotka ovat rakentuneet vuorovaikutuksessa esimerkiksi viihdeteollisuuden, median ja yhteiskunnan kanssa.<sup>98</sup>

Tekniikan rakentamaa kovaa kuorta vastaa yhteiskunnan odotusten kautta muokkautuva keho, johon kohdistuu ankaria paineita median kautta. Ruumis ja mieli luetaan erillisiksi, keho on instrumentti jota voidaan loputtomasti muokata

---

<sup>96</sup> Ala- Korpela 2007, 245.

<sup>97</sup> Kontturi, 2006, 73.

<sup>98</sup> Downey 1997, 89.

vastaamaan subjektiuden kokemustamme.<sup>99</sup> Anoreksia on sairaus, jossa kehoa rakennetaan laihduttamalla panssaroiduksi kuoreksi joka vastaisi kantajansa sisäistä kurinalaista, lähes konemaista logiikkaa. Anorektinen keho vastaa yhteiskunnan luomaan kehondiskurssiin toteuttamalla täydellisyyden vaatimusta toimien orgaanisen kehon häivytyksenä.<sup>100</sup> Anoreksiaa sairastava ihminen pyrkii omaamaan kovan kontrollin kehoonsa, eikä tätä kontrollia saa tunteet horjuttaa, kuten ei horjuttaisi koneihmiselläkään.

Kyborgi - tekniikkaa kehitetään tänä päivänä moneen eri tarkoitukseen. Kyseessä voi olla esimerkiksi sotilastekniikan kehittäminen tai lääketieteelliset tavoitteet. Kyberteknologia keskittyy ihmisen ja koneen saumattomaan yhteistyöhön ja joissakin tapauksissa saavutetaan niin saumaton yhteistyö, että kehon omat sähköimpulssit ohjaavat myös tekojäsentä. Näin voi tapahtua esimerkiksi tekokäden kanssa jolloin saavutetaan myös aidon tuntuinen tuntoaistimus. Vastaavanlaisella tekniikalla on saatu aikaan myös tekonäkö sokeutuneelle ihmiselle. Kehon omat impulssit, aivot ja tietokone sekä keinotekoinen jäsen ovat kybertekniikassa yhdistyneet, kuin ne olisivat keskenään luonnollisia osia. Ihmiskeho mukautuu keinotekoisiiin jatkeisiinsa vähitellen omaksuen ne niin omakseen, että keho pystyy kehittämään näille elottomille jäsenilleen myös tuntoaistimuksia. Kyseessä ei niinkään ole koneen sopeutumiskyky, vaan ennen kaikkea ihmiskehon.

Elämme aikakautta, jossa teollinen vallankumous tapahtuu ihmisen kehossa.<sup>101</sup> Tämä vallankumous tapahtuu näkyvien osien parissa, mutta myös niiden tärkeimpien, solujen tasolla. Solujen muuntelu, valinta ja kloonaukset ovat iso osa lääketieteellistä tekniikkaa. Niiden avulla voidaan tarvittaessa rakentaa uudenlaista ihmistä, mikä on eräänlaista kybertekniikkaa.

Kyborgi - tekniikalla saavutetaan huimia tuloksi lääketieteen saralla. Sillä voidaan auttaa aistejaan menettäneitä ihmisiä tai jopa parantaa ratkaisevasti parkinsonin taudista kärsivien elämää. Samalla tekniikalla kuitenkin kehitetään myös uudenlaisia aseita, eli huippuluokan taistelijoita. Yhteiskunnalla on valta päättää, mihin vetää rajat kybertekniikan hyödyntämisessä, mitkä ovat sen antimet, mitkä uhat. Samalla herää

---

<sup>99</sup> Siivonen 1996, 156.

<sup>100</sup> Siivonen 1996, 163.

<sup>101</sup> Downey 1997, 73.

liuta eettisiä kysymyksiä. Aivot tekevät meistä ihmisen, mutta miten käy kun ihmisaivot sopeutuvat koneeseen. Sitä kautta meistä rakentuu uudenlainen laji, mutta mikä on tuo laji ja millainen on tuon lajin yhteiskunta. Kybertekniikan ansioksi luetaan se, että se poistaa ihmisen vajavaisuutta. Mutta on kuitenkin harhaa, jos kuvitellaan sen tekevän ihmisistä tasa-arvoisia. Kybertekniikka on kilpavarustelua ja luo eriarvoisuutta sen kautta, kuka edustaa uusinta ja ylivoimaisinta tekniikkaa.

Elämme post-humanismin aikaa, mikä on ihmisen riippuvuuden tekniikkaan muuttumisen symbioottiseksi tilaksi tekniikan kanssa, aikaan saannosta. Kyborgin keho on posthumanismin keho.<sup>102</sup> Hybridius on uusi genre, joka poistaa tarpeen jaotella ihmisiä rodun, luokan, seksuaalisen genren ja iän mukaan.<sup>103</sup>

Kybernetiikan parissa työskentelevät ihmiset ovat jaettavissa kahteen ryhmään. Tietokonekäsittelyopin ammattilaisiin ja tutkijaryhmään joka koostuu psykologeista, kielitieteilijöistä ja filosofiista.<sup>104</sup> Nämä ryhmät yhdessä vastaavat kyborgi-kehityksestä, siihen liittyvistä eettisistä seikoista ja teknisistä ominaisuuksista. Tietokone, jolle kybernetiikka aina pohjautuu, pyrkii simuloimaan ihmisen tapaa ajatella. Koneen ja ihmisen ajattelussa on kuitenkin yksi selkeä ero, vaikka itse reaktioketjuna ajattelu on samanlaista. Ihmisen saama informaatio menee aina myös tunne-elämää säätelevien aivoalueiden kautta.<sup>105</sup> Kone puolestaan siirtyy informaation saatuaan suoraan siihen ajattelulogiikkaan kuin mihin se on ohjelmoitu. Kyborgi voidaan nähdä sosiaalisena olentona reaali maailmassa hybridiluonteensa vuoksi, mutta yhtä lailla se on fiktiivisen maailman hahmo.<sup>106</sup> Metaforana toimiessaan kyborgi edustaa sitä muutosta ja yhteiskunnallisia kokemuksia, joita naisen asemaan on 1900-luvulla tapahtunut.<sup>107</sup> Kyborgius on subjektiuden vallankumous. Kyborgi ei haaveile yhteisöstä tai perheestä.<sup>108</sup> Kyborgi voi olla riippumaton yksilö, oman kohtalonsa määräävä hahmo ilman, että perhe tai yhteisön siteet jarruttaisivat tai määräisivät elämää. Kyborgin asema ihmiskunnan myyteissä on tullut samalle paikalle missä aiemmin on sijainnut ihmisen ja eläimen suhde. Siinä missä myyteissä

---

<sup>102</sup> McDonald 2000, 187.

<sup>103</sup> McDonald 2000, 205.

<sup>104</sup> Ala-korpela 2007, 68.

<sup>105</sup> Ala-Korpela 2007, 43.

<sup>106</sup> Harway 1991, 149.

<sup>107</sup> Haraway 1991, 149.

<sup>108</sup> Haraway 1991, 151.

on tehty rajanvetoa ihmisen ja eläimen välille, tehdään nyt rajaa ihmisen ja kyborgin välille.<sup>109</sup> Myyttinen kyborgi on rajojen ylitystä, fuusioitumista ja jopa vaarallistenkin mahdollisuuksien löytämistä.<sup>110</sup>

### 4.3 Tapaus terminaattori

Terminaattori<sup>111</sup> elokuvat voidaan nähdä apokalyptisenä kerrontana, joka varoittaa siitä, mitä on tulossa, mikäli koneiden luomaa uhkaa ei oteta ihmiskunnassa tosissaan.  
112

Perusjuoni on hyvin perinteinen.<sup>113</sup> Vuonna 2029 ihmisten luoma puolustusverkko Skynet vapautuu luojiensa hallinnasta aloittaen kolmannen maailmansodan joka käydään ihmisten ja koneiden välillä. Esimakua tuosta saapuu vuoteen 1984, jolloin 2029 vuodesta saapuu kyborgi, Terminaattori. Tämä kyborgi on saapunut tappamaan nuoren tarjoilijattaren, Sarah Connorin, estääkseen tämän pojan, Johnin syntymän. John on oleva ihmiskunnan uusi messias, joka on ihmisten ainoa toivo koneita vastaan.

Terminaattori on metsästäjä, kammoksuttava kone, joka oppii ja pyrkii ajattelemaan itse. Ulkomuodoltaan se on ihmisen kaltainen, teräsrunkoa peittää orgaaninen kudosis. Ajattelultaan Terminaattori on systemaattinen kone ja siksi ihmisten mielestä armoton. Ihmisillä ei tulevaisuudessa ole koneille enää merkitystä, ne pystyvät huolehtimaan itsestään autonomisesti, siksi sota on syttynyt vuonna 2029. Terminaattori - elokuvat eivät niinkään ole tarina hyvän ja pahan taistelusta, vaan ihmisyyden ja koneen logiikan. Hyvän ja pahan taistelu elokuvat kuitenkin rinnastuvat siinä, että se viestii siitä, että pienikin voi tehdä suurta. John Connorin luoma vastarintaliike sinnittelee ja jopa onnistuu tuhoamaan koneita tulevaisuudessa. Vihollinen vaikuttaa voittamattomalta, mutta sinnikkyydellä ihmiset osaavat olla koneille riesa, jonka he toivovat viimein poistuvan menneisyydessä vierailun avulla.

---

<sup>109</sup> Haraway 1991, 152.

<sup>110</sup> Haraway 1991, 154.

<sup>111</sup> Kuva 37.

<sup>112</sup> Rushing 1995, 165.

<sup>113</sup> Liite 3.

Saapuessaan menneisyyteen Terminaattori havainnoi ympäristöönsä ja muovaa ulkoista subjektiaan yhteisöön sopivaksi varastamalla aikakauden vaatteet. Saavuttaakseen päämääränsä, hän alkaa tappaa kaikki Sarah Connor nimiset naiset puhelinluettelon antamassa järjestyksessä. Terminaattori on tyypiltään soluttautuja jonka teräskehoa ohjaa mikroprosessit. Vain koirat voivat paljastaa tämän soluttautujan, niin elävän oloinen hahmo on hikensä ja hengityksen haistessa. Kyborgi tuntuu voittamattomalta, se voi lamautua hetkellisesti ihmisten aseista, mutta palautuu sinnikkäästi aina toimintakykyiseksi. Se pystyy myös korjaamaan omaa kehoaan ja näin ollen tarjotaan paljon että se menisi toimintakyvyttömäksi. Elokvassa luodaan toivottomuuden ja tulevaisuuden huolen tunnelma koneen ylivaltaisuutta korostamalla. Kauhun ja epätasapainon tuottamiseen ei tarvita muuta kuin eteenpäin jyräävä, tuhoa kylvävä Terminaattori jonka tehtävän suorittamista mikään ei estä. Elokvassa teemat ovat klassiset. Metsästäjä/sankari, initiaatio sekä messias/madonna. Terminaattori on metsästäjä jolle vastusta voi antaa vain pyhän perheen jäsenet, eli tulevaisuuden John ja hänen äitinsä menneisyydessä. He ovat samalla messias ja madonna teeman ilmentymiä. Initiaatioteema syntyy siitä, kun Sarah elokuvan edetessä hyväksyy roolinsa, oppii taistelemaan ja ottaa vastaan tehtävänsä pysymällä hengissä.

Sarahin taistelu jatkuu toisessa Terminaattori - elokuvassa jossa hän esiintyy nyt jo kolmetoista vuotiaan poikansa suojelijana ja taistelun opettajana. Elokuva Terminaattori 2 – tuomiopäivä, kertoo koneiden evoluutiosta. Tulevaisuudessa myös koneet kehittyvät entisestään ja käyvät taisteluun aiempia koneita vastaan. Mutta koneilla on edelleen yksi suurempi vihollinen, John Connor, Sarahin poika, jonka vastarintaliike tulevaisuudessa on sinnikäs ja voitokaskin. Koneet lähettävät tulevaisuudesta kehittyneemmän terminaattorin tuhoamaan Johnin tämän ollessa nuori poika vuonna 1997, mutta John itse lähettää aiemman terminaattorimallin<sup>114</sup> suojelemaan nuorta Johnia tuolta edistyneemmältä tappokoneelta. Tämä tuo esille sen, että edelleenkin nuo kyborgit ovat kuitenkin pohjimmiltaan koneita ja ovat ohjelmoitavissa jopa suojelemaan vihollistaan. Suojelemaan saapunut terminaattori toteuttaa täydellisesti Johnin käskyjä, mutta vain hänen. Vaikka tämä tuhoaja ei ole

---

<sup>114</sup> Kuva 38

yhtä kehittynyt kuin uusin terminaattorimalli<sup>115</sup>, on kuitenkin selkeä kehitys tapahtunut ensimmäisen Terminaattori - elokuvan esittelemästä kyborgista. Nyt Johnia suojeleva terminaattori kommunikoi ja oppii ympäristöstään aiempaa monipuolisemmin, se jopa pyrkii ymmärtämään itkemisen tarkoituksen. Johnin eliminoimaan saapunut terminaattori vaikuttaa tuhoamattomalta. Se pystyy uudistumaan lähes rajattomasti ja se pystyy muuttumaan kaikeksi mihin koskee, eli esimerkiksi ottamaan tappamiensa ihmisten hahmon. Tämä uusi terminaattorimalli toteuttaa kyborgi - myytin ylivoimaisuutta pystyessään muuttumaan haluamakseen hahmoksi. Se on myös Harawayn lähtökohta kyborgiuden ihannoinnissa.<sup>116</sup> Terminaattori - elokuvat esittelevät tulevaisuuden kyborgit demoneina joilla on ihonsa alla metallirunko. Konekauhut ovat nykyajan demonimyyttejä jotka pelottelevat kadotuksella, kuin raamatulliset demonit keskiajalla. Nyt konemyytit tuovat uhkakuvan helvetistä maanpäällä tottelemattomien koneiden muodossa ihmisten ajattelemattomuuden seurauksena, ei tuonpuoleisessa syntien palkkana. Terminaattori – tuomiopäivä, elokuvassa pyritään tuo maanpäällinen manala estämään vaikuttamalla teknologian kehityksen. Connorit ja terminaattori tuhoavat laboratorion jossa on kehitteillä teknologiaa joka myöhemmin johtaisi Skynetin, koneiden vallankumouksen alkulähteen, syntyyn. Elokuvien kyborgi on metafora modernille ihmiselle joka ajaa päämääriään kapeakatseisesti näkemättä tahtonsa ja tekonsa vaikutuksia muihin ihmisiin. Nykyihminen kyborgina toimii terminaattorin lailla piittaamattomasti tuhoten ympäristöään, välittämättä toisten ihmisten ongelmista. kyborgi on viidakonlain metafora, viidakonlain, jossa nopeat syövät hitaat.

---

<sup>115</sup> Kuva 39.

<sup>116</sup> Rushing 1995, 187

## **5. Ihmisen ja ihmisen hybridi**

### **5.1 Kehollisuus**

Kehoon liittyvät määritelmät ovat yhteiskunnassamme ja kehoon liittyvässä sosiologisessa tutkimuksessa keskittyneet kolmeen laajempaan alueeseen. Ensiksi representaatioon ja sen symboliseen ja metaforiseen tasoon, toiseksi gender – ajatteluun ja seksuaalisuuden ilmaisemiseen sekä kolmanneksi biologiseen eli lääketieteelliseen tasoon, jossa käsitellään niin ruumiintoimintoja kuin sairauksiakin, kuten esimerkiksi anorexia nervosa.<sup>117</sup> Keho ja sen määrittely liittyy aina johonkin konseptiin, usein kyseessä on biologinen tai yhteiskunnallinen viitekehys, jonka avulla kehon mysteeriä on pyritty avaamaan. Ihmiskehon historia on sosiologiaa ja kulttuurihistoriaa, jossa välittyy yhteiskunnan arvot ja ihanteet, sekä suhtautuminen naiseuteen, mieheyteen sekä piirteisiin niiden välillä. Kehon käyttötarkoitusta on pyritty etsimään uskomusten ja uskontojen kautta, usein kehoon liitetään sielun ajatus ja ruumis koetaan astiaksi tuolle ainoaksi ikuiseksi piirteeksemme uskotulle asialle. Keholla ja sielulla on vankka riippuvuussuhde, sillä ikuisen sielun autuuteen vaikuttaa moni asia jota kuolevaiselle keholle teemme, eli synnit, oli ne sitten lihallisia himoja tai ylensyöntiä. Individualismin nousuun yhteiskunnassa voidaan liittää ajatus ruumiin instrumentaalisoinnista. Keho on muuttunut välineeksi, jota muokkaamalla voimme ilmentää syvempiä tuntejamme tai vaikka kilvoittelua taivaspaikasta itsensä näännyttämisen kautta.

Lääketieteellisen teknologian kehitys on tuonut mahdollisuuden pitää ihmiskehoa projektina, jota on mahdollista muokata kirurgian keinoin, niin implantein, kuin sukupuolenvaihdosleikkauksinkin. Identiteettiin ja seksuaalisuuteen liittyvät tuntemukset eivät ole muutoskohteina mahdottomia, vaan uuden lääketieteen avulla ne ovat apuvälineitä oman itsen representaatioon.

Kehonkulttuuriin liittyy olennaisesti kauneus. Kauneuden käsite on aina kulttuurinen, ympäröivä sosiaalinen kulttuuri määrittelee sen, mikä on kaunista, millainen ulkonäkö on kaunis ja mitä tietynlainen kauneus merkitsee kulttuurissaan.<sup>118</sup> Euroopassa

---

<sup>117</sup> Falk 1994, vii-x.

<sup>118</sup> Korhonen 2005, 9.

renessanssin aikana koettiin, että ulkoinen olemus kertoi kantajansa sisäisestä maailmasta.<sup>119</sup> Luonnollinen kauneus kertoi kauniista sielusta, mutta meikattu ulkokuori taas salailusta ja sisäisestä rumuudesta. Kristinusko puuttui myös ulkoiseen koristautumiseen ja kirkon kanta olikin, että kasvomaaleja käyttävät naiset sotivat Luojan luomaa vastaan ja häpäisivät Jumalan kasvot.<sup>120</sup> Kuitenkaan kosmetiikan käyttö ei jäänyt pois vaan se edusti ja edustaa vapautta valita kasvonsa itse ja valitsemiensa kasvojen kautta saavuttaa haluamansa. Ulkoisen kauneuden merkitys yhteiskunnassa ei suinkaan ole muuttunut merkityksettömäksi. Kauneus liittyy myös oikeaksi määrittelyyn, eli se mikä on yleisesti hyväksytty kauniiksi, on myös yleisesti normi ja tähän liittyy olennaisesti sukupuolen representaatio.

## 5.2 Sukupuoli ja keho

Ei ole olemassa identiteettiä ilman sukupuolen kokemusta. Myöhemmin identiteetti voi olla irrallaan sukupuolesta, mutta ihminen kokee aina jossain vaiheessa oman biologisen sukupuolensa ja määrittää itseään sen kautta tehdäkseen valinnan onko se hänen minäkuvaansa vastaava, vai hylkääkö hän sukupuolen kokonaan. Sukupuoli määritellään yhteiskunnassa sen mukaan, kuinka tavallisessa elämässä kohdataan sukupuoli ja sen tehtävät eli määritellään miehen ja naisen rooli sosiaalisesti.<sup>121</sup>

Naisen seksuaalisuuden esittämisessä löytyy stereotypioita jotka elävät edelleen. Neitsyt, äiti ja muusa ovat vastakohtia huoralle, hirviölle ja noidalle.<sup>122</sup> Ensimmäiset kolme ovat ne, joista on suotavaa etsiä roolimallinsa, viimeiset kolme ovat ne, joiksi yhteisö voi leimata naisen.

Sosiaalisessa yhteiskunnassa ihmiskeho toimii meidän symboleinamme, edustaa ajatuksiamme ja jota muokkaamalla ja muuttamalla voimme tuoda itsemme esiin ja edustaa valitsemaamme puolta. Tällä periaatteella androgynia ja muut ulkoisia seksuaalisia piirteitä tasoittavat olemuksen tasot, toimivat kolmannen sukupuolen valitsemisena ja edustamisena. Eli esimerkiksi androgynia, anorexia,

---

<sup>119</sup> Korhonen 2005, 39.

<sup>120</sup> Korhonen 2005, 42.

<sup>121</sup> Hillman 1997, 3.

<sup>122</sup> McDonald 2000, 15.



transsukupuolisuus eivät ole vain tämän päivän ilmiöitä, vaan ihmisyydessä piileviä taipumuksia. Näiden ominaisuuksien ulkoista ilmaisemista on pyritty hillitsemään erilaisin lain ja määräyksin, milloin sosiaalisin, milloin terveydellisin perustein. Länsimaista yhteiskuntaa määrittää biologinen sukupuoli ja siihen liittyvät normistot. Meidän historiamme on biologisen sukupuolen määrittämiseksi ja sen määrittämien tapahtuneiden asioiden summaa, yhteisöjemme lait ovat rakentuneet siitä käsin ja visuaaliset ihanteemme ovat muokkautuneet biologisen sukupuolen tarpeiden mukaisesti. Sukupuolen määrittäminen voi biologisessa mielessä olla yksinkertaista, mutta useimmat pitävät kuitenkin tätä kahteen vastakkaiseen puoleen perustuvaa määrittelyä liian rajoittavana.

Naisen fyysisen kehon määrittely on usein lähtenyt siitä ajatuksesta, että se on vastakohtainen miehen keholle kaikkine erilaisine ruumiintoimintoineen aina synnytyksestä kuukautisiin.<sup>123</sup> Keho ja mieli koetaan kokonaisuudeksi, ihmisessä on materiaalinen ja spirituaalinen osuus. Keskiajan naismystikoiden näännyttämisen logiikka liittyy tähän ajatukseen, sillä heidän ristinään oli fyysinen naisen ruumis, joka houkutteli syntiin ja tietysti ailahtelevainen naisenmieli, joka oli kehon kanssa turmiollinen yhdistelmä. Naisen kehoaan näännyttämällä he kokivat saavansa otteen naisen mielestään tullakseen miehen kaltaiseksi.

Sukupuoliero historiallisena käsitteenä on useimmiten ollut eroa miessukupuolesta. Kautta länsimaisen historian on mies ollut ylevä sukupuoli, miehuus tavoittelemisen arvoinen tila. Naismystikot ovat pyrkineet ”miehistämään” sielunsa ruumiillisen kärsimyksen kautta tullakseen uskottavaksi yhteisössään. Sukupuoli keskustelussa on ollut mies ja miehestä poikkeavat tilat jotka pitävät sisällään naiseuden ja seksuaaliset poikkeamat yhteisössä. Androgyyninen, miesmäinen ulkonäkö on myös voinut olla pelastus nuorelle naiselle aikoina jolloin nuorista, sievistä naisista tuli lähinnä kauppatavaraa, etenkin jos he edustivat alempia yhteiskuntaluokkia. Naisen feminiininen ulkomuoto ja olemus tekivät hänestä seksuaalisen halun kohteen ja aikoina, jolloin naisella ei ole ollut omaan kehoonsa varsinaista itsemääräämisoikeutta jäi hänen ihmisarvonsa helposti miehisen katseen jalkoihin.

---

<sup>123</sup> Young 1993, xix.

Biologisen sukupuolen perinteen historiassa on sukupuoliryhmiä muovautunut kolme. Nais- ja miesryhmät sekä kolmas eli epäselvien sukupuoli. Tuohon kolmanteen sukupuoleen on liitetty hermafrodiitit, transsukupuoliset sekä eunukit. Eunukit ovat itsessään ollut esimerkiksi antiikin kulttuurissa yksi suurempi ryhmittymä, jonka piiriin on luettu niin hermafrodiitteja kuin miehiä joiden genitaalit eivät olleet täydellisesti muodostuneet. Kolmannella sukupuolella on ollut usein myös rituaalinen tehtävä. He ovat olleet rajatilan hahmoja, eivät varsinaisesti kumpaakaan sukupuolta. Hermafrodiitteja on toiminut uskonnollisissa yhteyksissä ja esimerkiksi antiikin kulttuurissa he usein toimivat oraakkeleina. Antiikin Kreikassa eunukit toimittivat riitillisiä tehtäviä joihin liittyi vahvasti rajatilan kokemus. Esimerkiksi häiden aattona morsian oli usein eunukin seurassa, eli rajatilassa neito- ja avioelämän välissä. Kolmas sukupuoli on myös luettu lisääntymiskyvyttömien sukupuoleksi. Eunukeilla ei ollut lisääntymiskykyä, olivat he luettu tähän kastiin joko synnynnäisen vajaavaisuutensa vuoksi tai olivat he sitten nuorella iällä kastoituja. Kolmannen sukupuolen edustajat voidaan määrittää myös seksuaalisen halun kautta. Tämä on ryhmä, joka on ollut niin naisten kuin miestenkin halujen kohde. Näin oli antiikin aikana eunukkeja kohtaan, mutta näin voidaan nähdä myös transsukupuoliset henkilöt.

Kolmannen sukupuolen määrittelyyn liittyy olennaisesti toiseuden käsite. Toiseus on sanaa laajempi, syvällisempi ja merkityksellisempi määre, Toiseus on erilaisuutta joka ulottuu yksilön sisälle saakka, ajatuksiin, tunteisiin ja henkiseen minään. Toiseuden kokija yhteisössä *tuntee* myös erilaisuutensa tai on jopa valinnut oman toiseutensa suhteessa muihin yhteisön jäseniin. Yhteiskuntatieteellisessä tutkimuksessa toiseuskäsitettä on käytetty yleisestä normista poikkeavan piirteen poissulkemisena yhteisöstä. Karkeasti määriteltynä yksilötasolla toiseus on kaikki, se mitä ihminen ei itse ole, tai tunnusta. Sosiaalisena eläimenä ihminen pyrkii hakeutumaan yhteisöihin joissa me – identiteetti pystyy vahvistumaan, ja jossa tuo identiteetti määrittelee hyväksytyt ja sen rajat. Omassa yhteisössään ihminen määrittelee toisille, oman yhteisönsä ulkopuolella oleville identiteetin, joka on erilaisuutta, toiseutta, vastassa omaa yhteisöä ja sen normeja kohtaan. Toiseus on yhteiskunnallisen kollektiivisen ajattelun vastareaktiota ja yhteiskunnan identiteetin rakentamiseen tarvittava vastakohta. Erottuvuus valtavirrasta esimerkiksi oman seksuaali-identiteettinsä perusteella voi olla tietoinen oman toiseuden korostus. Toiseus ei ole siis

yksiselitteisesti yhteiskunnallinen negaatio, vaan se voi olla tietoiseen erilaisuuteen perustuvan ryhmän identiteetin rakentamisen kulmakivi.

Sukupuoli ja siihen liittyvät ulkoiset merkit ovat sosialisaatioprosessin aikaansaamaa sukupuolen omaksumista jossa yhteiskunta muovaa omien oletustensa ja odotustensa kautta niin kutsutusta sex-olennosta gender-olennon.<sup>124</sup> Sukupuoliero on yhtä lailla biologinen kuin sosiaalinenkin. Sosiaalisessa mielessä sukupuoliero on negatiivinen käsite, sillä yhteiskunta joka ylläpitää eron käsitettä ei ole pystynyt historiallisessa mielessä muuttamaan asenteitaan vaan pitää yllä eräänlaista luokkayhteiskunnan harhaa. Kolmas sukupuoli on tätä asetelmaa vastaan noussut positiivinen ilmiö, jonka tarkoituksena on siirtää yksilöön kohdistuvat odotukset ulkoisista seikoista hänen todelliseen osaamiseensa ja henkiseen pääomaansa. Sukupuoli on liikkuva määre ajassaan ja määrittelevien yksilöiden kesken. Toiset ovat sallivampia ja voivat esimerkiksi liittää maskuliinisuuden ominaisuuksia joita toiset pitävät selkeästi feminiinisinä. Tällainen ominaisuus voi olla esimerkiksi kauneudenhoito. Sukupuoliroolit voidaan nähdä yhteiskunnan kannalta tärkeiksi määrittäviksi tekijöiksi, mutta esimerkiksi 1970-luvulla tehtyjen androgynia tutkimusten perusteella on todettu, että androgyynit miehet selvisivät sosiaalisista tilanteista muita miehiä paremmin.<sup>125</sup> Androgynia on sulautumisen sukupuoli jossa on mahdollista määrittää itsensä tilanteen mukaan. Yhteiskunnallisesti sukupuoleen liittyy aina oletuksia, oli kyse sitten suvunjatkamisesta tai toimintamalleista. Androgynialla voi pyrkiä vapautumaan näistä odotuksista, mutta voi myös joutua kohtamaan vastustusta sillä ei olemuksellaan ole sovitettavissa mihinkään valmiiseen lokeroon. Heteronormatiivisuutta voidaan pitää seksuaalisuuden halun tuottamana joka puolestaan muodostuu suvunjatkamisvietin perusteella. Potentiaalinen isä tunnistaa potentiaalisen äidin ulkonäön perusteella ennen lisääntymistä.<sup>126</sup> Tätä vastaan sotii ajatus esimerkiksi transvestiiteista jotka voivat näyttää potentiaalisilta äideiltä olematta sitä biologisesti. Reproduktio on tärkeä osa sukupuolijärjestelmää, sukupuoli on tärkeää näyttää ulospäin, vaikka muuten esimerkiksi länsimaisessa historiassa on ollut erityisen tärkeää kätkeä seksuaaliset viitteet kehostaan.

---

<sup>124</sup> Heinämaa 1993, 133.

<sup>125</sup> Sipilä 1998, 8.

<sup>126</sup> Sipilä 1998, 44.

Naisen kehoa sosiaalisessa mielessä määrittää kolme ominaisuutta, neitsyys, äitiys, vanhuus. Toisin sanoen puhtaus, pyhä tehtävä, viisaus. Seksuaalisesti aktiivinen nainen sotii kaikkia noita vastaan ja on irtautunut naisen roolista ja antautuu itse sosiaalisen kritiikin kohteeksi.

Naiseus kulttuurisesti rakentuu vaiheittain, lapsi on tyttö, naimaton nainen neiti tai neito jonka tavoitteena on tulla rouvaksi, äidiksi ja viimein isoäidiksi. Naisen seksuaalinen identiteetti rakentuu noiden sanojen kautta vähitellen, ihanne tapauksessa hän herää rouvana seksuaalisuuteen joka alkaa hiipua äidin työn kautta ja viimein isoäitinä hän muuttuu takaisin lähes sukupuolettomaan tilaan, jossa hän on viimeksi ollut vauvana, eli seksuaalisuus hiipuu. On aina eräänlainen kapina naisen valitessa itseään ja kehoaan määrittävät elämänvaiheet tai jos hän ei kulje missään määrin yhteiskunnan ennalta odottamaa polkua. Androgynia voi antaa vapauden naiselle rooleista, jotka luonto ja yhteiskunta hänelle määrittäisivät vain biologisen sukupuolensa ansiosta.

Visuaalisen kulttuurin piirissä ihmiskehoa on kuvattu paljon ja se on määritelty usein sitä, miltä ihanteellisen kehon tulisi näyttää. Siinä missä antiikin taide pyrki kuvaamaan ihannevartaloa, pyrkii mediakuvasto samaan nykypäivänä. Tuohon mediakuvastoon voidaan laskea elokuvateollisuus, mainos- ja muotimaailma sekä musiikkitelevisio maailman. Käytännössä katsoen suurin osa viihdeteollisuudesta pyörii ihannevartaloiden ympärillä asettaen tekijöilleen ja katsojilleen ihannekuvia ja paineita. Taiteessa naiskehoa on käytetty symboloimaan milloin niin jumaluuksia, milloin vaaroja tai utopioita. Naiskeho on valjastettu vallankumouksen keulakuvaksi useissa historiallisissa murroksissa. Naiskeholla on kuvattu äitimaata, erilaisia hyveitä ja luonnon ominaisuuksia. Elokuva ajalla tämä on tarkoittanut femme fatale – naistyypin siirtymistä jugendtaiteesta valkokankaalle, joissa näille vahvan erotisoiduille naisille kävi aina heikosti puhtosten, usein vaaleiden, naapurintyttömäisten kaunottarien toimien moraalisesti oikein ja opettaen näin yleisölle kansakunnan hyveitä ja ihanteita.

Sukupuolen representaatiota voi analyysissään lähestyä rakenteelliselta kannalta. Kuvaa voi tarkastella esimerkiksi siitä lähtökohdasta kuinka, ja millaisin välinein

hahmon sukupuoli on rakennettu, mitkä seikat antavat viitteitä hahmon seksuaalisuudesta ja verrata näitä seikkoja siihen mitkä ovat yleisiä feminiinisiä tai maskuliinisia piirteitä. Tuottaessaan näitä piirteitä ja ihanteita muoti- ja mainosteollisuus toimivat ihanteellisten ruumiinkuvien markkinoija. Tämä ideaali on hiljaisesti hyväksytty normi, niin kauan kuin samaa ruumiinkuvaa kaupataan kaikissa valtavirran medioissa. Niin kuvat kuin seksuaalisuus ja kehotkin ovat eräänlaisia sopimuksia joita muokataan tarpeen tullen ja joiden esittämisestä voidaan myös käydä neuvotteluja.<sup>127</sup> Tämä tarkoittaa, ettei näistä asioista ole olemassa vain yhtä yhdenlaista ja oikeaa käsitystä, vaan nämä seikat sisältävät ristiriitaisuuksia jotka käyvät ilmi näissä neuvotteluissa.<sup>128</sup> Erilaisten seksuaali- ja sukupuoli-identiteettien esittäminen mediassa ja populaarikulttuurissa kertoo yhteisöllisestä pyrkimyksestä suvaitsevaisempaan yhteiskuntaan ja näiden kuvien katsojana ihminen voi kokea olevansa osa tuota suvaitsevaisuuden ihannetta.<sup>129</sup>

Sukupuolten rajoja koetellessa nousee esiin kysymys siitä, mitä sukupuoli todella on. Onko ainoa tapa määrittää sitä todellakin vain biologinen sukupuoli, entä jos sukupuoli on tekojen, valintojen ja kehityksen summa? Biologisen sukupuolen valinta on passiivista sukupuolen muodostumista, valitsemalla sukupuolen representaatio haluamallaan tavalla on aktiivista sukupuolen muodostamista. Tähän voidaan liittää oletus siitä, ettei ole vain kahta sukupuolta joiden esitystapa on kaavamainen, vaan on olemassa juuri sellaisia sukupuolia kuin millaiseksi itse ne representoimme. Kyseessä on anatomisen ja sosiaalisen sukupuolen ero, jotka esimerkiksi Judith Butler käsittelee. Hänen mukaansa sukupuoli on myös historiallisesti ja diskursiivisesti tuotettu kulttuurin ja yhteiskunnan odotusten kautta. Anne-Mari Vänskä puolestaan jalostaa tutkimuksessaan tätä ajatusta toteamalla, että visuaaliset representaatiot eivät vain heijastele todellisuutta, vaan tuottavat sitä aktiivisesti. Ihanne sukupuolisubjektiuden mallia populaarikulttuurissa tarjoaa esimerkiksi elokuva. Perinteisessä Hollywood elokuvassa miehen rooli on karskin maskuliininen ja toiminnallinen. Naiselle jää yltiöfeminiininen, passiivinen rooli. Laura Mulvey tutkimuksessaan toteaa, että mielihyvä joka syntyy katsottaessa tällaista Hollywood elokuvaa on tyypiltään seksuaalista. Katsoessaan klassista Hollywood elokuvaa

---

<sup>127</sup> Vänskä 2006, 59.

<sup>128</sup> Vänskä 2006, 59.

<sup>129</sup> Vänskä 2006, 60.

miehet pystyvät identifioitumaan aktiiviseen rooliin. Jos nainen identifioituu valkokankaan passiiviseen naishahmoon, on hänen identifioitumisensa suorastaan masokistista.<sup>130</sup> Tämä tarkoittaa myös sitä, että perinteisestä Hollywood elokuvaa katsottaessa aktiivinen katsoja on aina mies ja nainen katseen kohteena jää passiiviseen rooliin.

Länsimaisessa kulttuurissa vallitsee Michel Foucaultin mukaan sukupuolen ja vallankäytön liitto. Hänen mukaansa sukupuoli on voimakas, eikä yhteiskunnan valta voi sille voimana mitään, mutta sukupuolta pystytään hallitsemaan ja rajoittamaan lain ja kieltämällä tiettyjä asioita tekemällä ne laittomiksi. Sukupuoleen ja valtaan kuuluu myös sosialisatio, mikä tekee ihmisen sukupuolesta ja sukupuolielämästä julkisen asian. Lisääntymiskäyttäytymisen sosialisatiossa parien hedelmällisyys tulee kodin seinien sisältä yleiseksi huolenaiheeksi.<sup>131</sup> Sama tapahtuu myös sukupuolisen halun ilmentymiselle, eli valta määrittelee sen mikä on normaalia ja mikä on perversio ja kaikki yleisesti oikeanlaisesta halun ilmentymisestä poikkeava käyttäytyminen analysoidaan vallan taholta kliinisesti.<sup>132</sup>

Sukupuolen esittäminen yhteiskunnassa on lopultakin muiden ulkoisten merkkien, kuin varsinaisten biologisen sukupuolen ominaisuuksien esittämistä. Miesten ja naisten vaatteet alkoivat antiikin jälkeisessä Euroopassa selkeämmin erota toisistaan ja viimein olemme siinä kulttuurisessa tilassa että miehen ja naisen ominaisuuksia määrittellessämme määrittelemme ensiksi sen, miten yksilön pitäisi pukeutua ollakseen nainen tai ollakseen mies. Pienille lapsille naisena oleminen voi olla hyvinkin hameen käyttöä ja miehen ominaisuuksiin kuuluu housut. Näkyvimpiä biologiseen sukupuoleen liittyviä piirteitä ovat naisilla rinnat ja miehillä yleinen miehekäs olemus. Mutta rinnat voidaan muovata toppauksilla ja nainen saattaa luonnostaan olla raamikas tai ainakin lihaksia saa aikaan voimaharjoittelulla. Lopultakin biologisen sukupuolen esittäminen on sitä, mitä yhteiskunta ihannoi naisessa ja miehessä ja lopulta näistä piirteistä suurin osa on hankittuja, ei synnynnäisiä ominaisuuksia. Transseksuaali määritellään myös henkilöksi joka kokee olevansa vankina väärän sukupuolen ruumiissa ja toivookin usein kirurgista

---

<sup>130</sup> Vänskä 2005, 40.

<sup>131</sup> Foucault 1984, 78.

<sup>132</sup> Foucault 1984, 78.

korjausleikkausta saavuttaakseen minäkuvaansa vastaavan biologisen tilan.<sup>133</sup> Genderblending on ristiinpukeutumista, jonka näkyvämpiä ja tunnetuimpia esimerkkejä ovat drag queenit ja erilaiset glamrock -tähdet.<sup>134</sup> Genderblending ei kuitenkaan ole androgyniaa, sillä esimerkiksi drag queenit omaksuvat valmiin roolin pukeutuessaan naiseksi, eivät luo itseään uudestaan.

Eräs androgynian muoto on myös niin kutsuttu gender - queen<sup>135</sup> malli jossa henkilö, usein nainen, omaa hyvinkin maskuliinisen ulkonäön vaatteiden ja rintojen sitomisen kautta, mutta pitää kuitenkin kiinni feminiinisestä puolestaan. Hän voi halutessaan myös pukeutua täysin naisellisesti. Gender -queen julistaa edustavansa kolmatta sukupuolta, mutta on usein sinut naisen sukupuolensa kanssa. Usein gender - queenit jakavat elämänsä toisen naisen kanssa, mutta eivät kuitenkaan pidä itseään lesboina.

### 5.3 Tapaus Transamerica

Transamerica<sup>136</sup> kuvastaa kirurgian kautta sukupuolensa määrittävän ihmisen tuntoja. Elokuvan päähenkilö, Bree, on yhteisössään konservatiivina tunnettu nainen joka on menneisyydessään ollut kuitenkin mies. Elokuvan alkaessa Bree on menossa suorittamaan viimeisen kehonsa naiseks imuovauksen, sukupuolenvaihdosleikkauksen. Hän on rakentanut naiseutensa huolellisesti, hän on tehnyt valintoja esimerkiksi äänenkäytön ja vaatetuksen suhteen. Bree ei hae ulkomuodollaan drag-queenmaista näyttävyyttä, vaan haluaa näyttää tavalliselta, hieman hiirulaismaiselta amerikkalaisnaiselta. Kirurgia auttaa häntä tekemään näkyväksi ja pysyväksi sen, mitä hän tuntee sisällään. Bree ei pakene omia tuntojaan ja hänelle sukupuolenvaihdos on viallisen ruumiin korjausta. Hän on kokenut aina olevansa nainen ja siksi hän jopa suree sitä, että on lesboillut nuorena naisen kanssa. Ja tuolloin hän on ollut ulkoisesti mies. Tuon ”lesboilun” seurauksena Breelle on kuitenkin syntynyt poika, josta hän saa tietää juuri kun on menossa leikkaukseen. Poika on jäänyt kiinni rikoksesta, eikä hänellä ole ketään joka hänestä huolehtisi. Koska poika saa elantonsa itseään myymällä New Yorkin kaduilla, päättää Bree laittaa likoon osan leikkaukseen varatuista rahoistaan, tekeytyy kirkon avustustyöntekijäksi ja lähtee pelastamaan poikaa. Bree päättää auttaa poikaansa

<sup>133</sup> Sipilä 1008, 8.

<sup>134</sup> Sipilä 1998, 165.

<sup>135</sup> Kuva 40.

<sup>136</sup> Liite 4.

toteuttamaan unelman asumisesta Los Angelesissa ja lähtee viemään poikaa perille turvallisesti. Hän samalla tutustuu poikaansa pikku hiljaa, muttei kerro oikeaa henkilöllisyyttään. Pojalle kuitenkin jossain vaiheessa paljastuu Breen transseksuaalisuus ja hän esittävät esimerkiksi kiperiä kysymyksiä siitä, onko oikein olla kristitty transseksuaali. Bree on kuitenkin vahvoilla kysymysten äärellä, sillä hän on sisäisesti sinut olemuksensa kanssa ja saa voimaa tulevasta leikkauksesta joka toteuttaa hänen kehollaan oikeanlaisen representaation. Mutta kun hän kohtaa kahvilassa lapsen joka kysyy häneltä, onko hän setä vai täti, murtuu Bree täysin. Eikä Breen oloa paranna matkan varrella hänen vanhempiansa kohtaaminen, sillä heille Bree on edelleenkin poika ja he kutsuvat häntä Stanleyksi, nimellä jonka he ovat antaneet poikalapselleen, eivätkä suostu hyväksymään sitä että Stanley haluaa olla nainen nimeltä Bree. Elokuva esittää tyypillisiä transseksuaalisuuteen liitettyjä kysymyksiä ja pohtii transseksuaalien asemaa yhteiskunnassa ennakkoluulojen kohteena.

## 5.4 Seksuaalisuus ja sen representaatio

Antiikin ajan seksuaalinormisto on ollut erilainen kuin meidän. Myös sen luonne verrattuna seuranneeseen kristillisyyden aikakauteen. Kulttuurihistorioitsijat ovat alkaneet näkemään antiikin ajan seksuaalisuuden ja erotiikan vapauttavana, positiiviseksi mielletävänä leikkinä yhteiskunnassa.<sup>137</sup> Antiikin kreikkalaiset ihannoivat seksuaalisuutta hyvän elämän osana.<sup>138</sup> Seksuaalisuuden säännöstely on osa moraalin kontrollointia, yhteiskunnan tapa määrittää yksittäisen ihmisen elämää ollen osa vallankäyttöä.<sup>139</sup> Vaikka seksuaalisuus olikin antiikin kulttuurissa kristillisestä näkökulmasta vapaampaa, kontrolloi sitä kuitenkin moneen lakiin pohjautuvat säädökset.<sup>140</sup> Yhteiskunnan suhtautuminen seksuaalisuuteen ja yhteiseksi sovitut moraalिसäännökset on vaikuttanut paljon poikkeavien yksilöiden elämään,

---

<sup>137</sup> Kekäläinen 1995, 8.

<sup>138</sup> Kekäläinen 1995, 11.

<sup>139</sup> Kekäläinen 1995, 8.

<sup>140</sup> Kekäläinen 1995, 22.



mutta myös taiteeseen ja siihen mitä on sopiva kuvata ja mitä ei. Hybridihahmot siirtyivätkin kristillisellä ajalla lähinnä demonikuvauksiin ja groteskiaiheisiin.

Aristofaneen seksuaalisuuden synty -ajatuksen taustalla on ajatus tasavertaisuudesta – sen pohjalta voidaan olettaa, että homoseksuaalisuus ja heteroseksuaalisuus ovat syntyneet samaan aikaan.<sup>141</sup> Myyttien tarkoituksena on selittää maailmaa ja sen ilmiöitä. Tämän myytin taustalla on suvaitsevaisuuden ja ihmisen luonnollisten taipumusten hyväksyminen. Antiikin Kreikassa ihmisten suhtautuminen seksuaalisiin poikkeamiin oli toisaalta myönteinen, toisaalta näille poikkeamille irvailtiin surutta. Tuossa yhteiskunnassa moraalisäännökset korvasi vahva etiikka, seksuaalisuus oli samanlainen tarve kuin syöminen ja siksi luonnollisesti hyväksyttävää. Varsinainen ylimaallinen seksuaalinen vapaus on kristillisyyden keksintöä, jolla erottaa pakanat uskovaisista. Miehiä pidettiin yleisesti biseksuaaleina, hyvän itsetunnon omaava mies saattoi olla tasapainoisessa homoseksuaalisessa kanssakäymisessä, mutta perheen perustamisen vietti ohjasi hänet liittoon naisen kanssa.

Ihmisen sukupuoliiset piirteet voidaan nähdä lihan eli seksuaalisuuden representaationa joka on poissa jumalalle otollisesta ihmisestä. Näin ollen androgynia on kristillisessä maailmassa etenkin keski-ajalla sekä renessanssin aikaan koettu eräänlaiseksi jumalankasvoisuudeksi ja hurskauden piirteeksi ihmisessä.<sup>142</sup> Seksuaalisuus on biologista, lihaan kytkeytyvää representaatiota. Se on erillään sukupuoli-identiteetin representaatiosta. Kumpaakin näistä, seksuaalista ja sukupuolista kehoamme, määrittelee kuitenkin biologian ja sisäisten taipumusten lisäksi monet seikat, kuten politiikka ja yhteisö. Sukupuolinen ruumis on länsimaisessa yhteiskunnassa määritelty kahteen perustuvassa järjestelmässä, miehen ja naisen ruumiiseen. Seksuaalinen ruumis kuitenkin voidaan, ja on usein nähtykin, yhden ruumiin järjestelmänä, sillä vaikka miehen ja naisen ruumis onkin biologisesti erilainen, on kuitenkin kehoissamme vastaavuudet joiden perusteella seksuaalinen ruumis on tasavertainen ja yhtä.<sup>143</sup> Ruumiinnesteillä on vastaavuudet, samoin ulkoisilla seksuaalisilla piirteillä. Yhteiskunta, niin länsimainen kuin muutkin, ovat vain usein tehneet ongelman seksuaalisen ruumiin sotkemisesta sukupuolen

---

<sup>141</sup> Kekäläinen 1995, 24.

<sup>142</sup> Laquer 1990, 7.

<sup>143</sup> Laque 1990, 20.

representaatioon ja suoraviivaisesti yhdistäneet biologisen kehon seksuaalisen ruumiin taipumuksiin joita määrittää ihmisen sisäinen halu. Ihmisen seksuaalisen ruumiin käsitys poikkeaa muusta eläinkunnasta siinä, että vain ihmisellä on tarve erottaa sukupuolet sosiaalisiksi rooleiksi.<sup>144</sup> Vaikka eläinkunnassa on ero uros ja naaras eläimen käyttäytymisessä ja tehtävissä, on kuitenkin ihmisellä suurempi sosiaalinen painoarvo seksuaalisella keholla sekä lakeja ja tapoja, joita yhdistämme juuri tuohon kehoon, kuin mitä eläimillä on. Kun puhutaan seksuaalisesta kehosta, olemme niin lähellä viettejä, että on oikeutettua rinnastaa ihmisen käyttäytyminen eläinmaailmaan.

## 5.5 Hermafrodiitti

Miehen ja naisen muodostamaa hybridihahmoa, hermafrodiittia,<sup>145</sup> lähestyn tässä tutkielmassa kulttuurisesta näkökulmasta. Tällä tarkoitan sitä näkökantaa, minkä hybridihahmon esiintyminen taiteessa tarjoilee kulttuurillisena ilmentäjänä. Hermafrodiittia käsittelen enemmänkin myyttisestä ja mystifisoidusta näkökulmasta, enkä ota kantaa keskusteluun esimerkiksi transsukupuolen oikeuksista.

Hermafrodiitin olemusta voidaan pitää surullisena, tätä luonnonoikkua voidaan sääliä. Mutta taiteessa tällä hahmolla on usein ollut valtaa. Hermafrodiitti on esiintynyt vahvana seksuaalisuuden symbolina, täydellistymisen esikuvana, jopa jumalhahmona. Kuten monen muunkin poikkeaman kohdalla on suhtautuminen hermafrodiitteihin vaihdellut aikakausittain. Kärjistetysti asiaa voi kuvailla liberalismiin ja puritanismin aatteiden vaihteluilla yhteiskunnassa.

Antiikin mytologiassa Hermaphroditus syntyi jumalien Hermes ja Afrodite, tai roomalaiset vastineet Merkurius ja Venus, jälkeläisenä joiden nimistä myös käsite hermafrodiitti on muodostettu. Tämä alkujaan poikalapsi, oli naidas- nymfien

---

<sup>144</sup> Laque 1990, 29.

<sup>145</sup> Kuva 40.

kasvattina kunnes 15-vuotiaana päätyi kiertelemään eri kaupungeissa. Nymfi Salmacis rakastui nuorukaiseen nähtyään tämän olevan kylpemässä lammella. Hermaphroditus torjui nymfin mistä pillastuneena tämä tarrautui nuorukaiseen, piti tästä tiukasti kiinni samalla rukoillen jumalia sulauttamaan heidät yhteen ikuisiksi ajoiksi.<sup>146</sup> Ja jumalat kuulivat nymfin rukoukset sulauttaen tämän kehon yhteen Hermaphrodituksen kehon kanssa, eikä tämä yhdistynyt keho ollut enää selkeästi mies tai nainen, vaan omasi androgyynisesti kummankin sukupuolen piirteitä. Joissakin lähteissä mainitaan Hermaphroditus myös kaksineuvoiseksi erotekseksi. Eros on kreikkalaisen mytologian siivekäs rakkaudenjumala. Hermaphrodituksen myytti, jossa mukana esiintyy rakkaudesta riutuva nymfi, on metamorfoosi myytti joka toimii myös allegorisena tasona mies-naishybridin esiintymiselle yhteiskunnassa.

Hermafrodiitti tarkoittaa yksinkertaistetuimmillaan kaksisukuista eliötä. Hermafrodiitista voidaan käyttää myös termiä intersukupuolinen. Tälle termille ei kuitenkaan ole suomenkielistä vastinetta ja hermafrodiitti voidaan suomentaa vanhahtavankuuloisesti kaksineuvoiseksi tai hermafroditismi voidaan suomentaa epäselväksi sukupuoleksi. Hermafrodiitti terminä on lähempänä mytologian tutkimusta, intersukupuolinen lähempänä lääketiedettä.<sup>147</sup> Sosiologiassa ja naistutkimuksessa käytetään usein myös termiä transsukupuolinen, mikä kertoo sukupuolten rajankäynnissä, ihmisen ollessa siinä keskellä. Tämä terminä ei myöskään varsinaisesti sovi tähän tutkimukseen, sillä transsukupuoliseksi voidaan käsittää myös henkilö jonka biologinen sukupuoli on selvä, mutta hän esimerkiksi pukeutuu toisen sukupuolen vaatteisiin tai käy läpi muutosprosessia toiseen sukupuoleen. Tässä tutkielmassa on tarkoitus käsitellä miehen ja naisenhybridiä, jonka voi olettaa syntymässään olleen hermafrodiitti, sillä tällainen kaksineuvoisuus myös kuvastaa hahmon mytologisia ilmenemismuotoja. Siksi tässä tutkielmassa käytän termiä hermafrodiitti kertoessani hahmosta jolla on sekä nais- että miessukupuolen ominaisuuksia.

Hermafrodiitit voidaan biologisesti jakaa kahteen ryhmään; todellisiin hermafrodiitteihin ja pseudohermafrodiitteihin. Ensimmäisellä ryhmällä on osittaisesti ja täydellisesti kummankin sukupuolen sukupuolielimet – tämä tosin ei

---

<sup>146</sup> Kuva 41.

<sup>147</sup> Kuva 43.

tarkoita että molemmat toimisivat yhtä aikaa. Pseudohermafrodiitilla puolestaan on joko munasarjat tai kivekset, ei kumpiakkin mutta ulkoisesti hän saattaa muuten muistuttaa sukupuolielimiensä määrittämää sukupuolta ajatellen vastakkaista sukupuolta. Taiteessa hermafrodiitti kuvataan usein kärjistetyksi miehen ja naisen fyysisillä sukupuoliominaisuuksilla varustettuna. Tämä tarkoittaa usein hahmon rintojen ja falloksen korostamista. Nykypäivänä hermafroditismiin liitetään usein myös transsukupuolisuus. Tämä tarkoittaa yksilön halua olla mies ja naissukupuolen välissä vaikka biologisesti puhtaasti edustaisikin vain toista näistä. Tässä tilassa yksilö hakee itse ulkoiseen olemukseensa viitteitä kummastakin sukupuolesta. Hieman oikein voidaankin hermafroditismin historia vetää alkavaksi Lähi-idän hermafrodiitti jumaluuksista saavuttaen kukoistuksensa antiikin yliseksuaalisissa hermafroditismi kuvauksissa, hienostuen renessanssin androgynia kuvausten kautta moderniin mainoskuvaukseen ja populaarikulttuuriin jossa usein esiintyy transsukupuolisia hahmoja.

Historian saatossa niin kutsuttu kaksineuvoisuus on ymmärretty myös väärin. Keskiajalla naisia, joiden klitoris oli huomattavan suuri, pidettiin niin androgyynisenä kuin lesbiaanisenakin.<sup>148</sup> Tällöin klitoriksen ajateltiin olevan surkastunut penis ja tällainen nainen leimattiin hermafrodiitiksi.<sup>149</sup> Myös vielä 1650-luvulla leimattiin naisiin viehtymystä tuntevaa nainen automaattisesti hermafrodiitiksi.<sup>150</sup> Tänä päivänä androgynia ja hermafroditismi liittyvät olennaisesti gender -tutkimukseen jossa pyritään määrittämään sukupuolta sallimalla myös niin kutsuttu kolmas sukupuoli, eli androgynia. Hermafrodiitin hahmossa ei kuitenkaan kyse ole sukupuolen vaihdosta. On olemassa mytologioita joiden mukaan esimerkiksi nainen muututtuaan mieheksi on saanut taistelussa haavoittumattomuuden. Hybridihahmo puolestaan harvoin näyttäytyy sankarina, vaan enemmänkin metaforisena tasona. Niiden kautta pyrittiin esimerkiksi selittämään sukupuolisuuntauneisuuksia ja ristiinpukeutumista. Hermafroditismilla ei kuitenkaan varsinaisesti ole mitään järkevää syytä. Jumala on voinut vaihtaa sukupuolensa tavoitellakseen jotain jonka saavuttaa toisessa sukupuolella, yhdistelmäsuopuolelle ei kuitenkaan näy mitenkään tärkeää merkitystä, vaan se pysyy mieltä vaivaavana ja hämmentävänä asiana. Lain mukaan

---

<sup>148</sup> Park 1997, 171.

<sup>149</sup> Park 1997, 172.

<sup>150</sup> Vänskä 2002, 123.

hermafrodiitti on luokiteltava aina jompaankumpaan sukupuoleen, aina sen mukaan kumpaan hän näyttää kuuluvan tai hän voi itse valita virallisen sukupuolensa.<sup>151</sup> Kolmatta sukupuolta ei virallisesti tunnusteta, vaan tällainen henkilö pyritään aina saattamaan esimerkiksi hormonihoitojen avulla kokonaan yhteen sukupuoleen. Hermafrodiitti on myös saatettu nähdä ”lievemmassä” valossa, eli hänet on voitu nähdä myös ihmisenä jolla on ”oikean” sukupuolensa lisäksi myös ylimääräiset sukupuolielimet. Tämän ajatuksen mukaisesti on tapahtunut hermafrodiitin sukupuolen valitseminen, eli on nähty että tällaisella henkilöllä on olemassa yksi oikea sukupuoli jonka omaksuminen tapahtuisi helposti.

Hermafroditismiin on suhtauduttu kahdella tavalla, ongelmana jonka olemassa olon terve logiikka kieltää. Toisessa lähestymistavassa hermafroditismi toimii analyysimallina kahdelle valtasukupuolelle, mies/nais asettelulle.<sup>152</sup> Hermafroditismi ja androgynia olivat kiinnostuksen kohteena renessanssin ajan Euroopassa, tähän näkyy myös tuon ajan taiteessa. Voidaankin määrittää, että renessanssin aika loi pohjan ja alun gender - asettelulle.<sup>153</sup> Hermafrodiitit ovat näihin päiviin saakka pakotettu valitsemaan jompikumpi sukupuoli – tai muut ovat tehneet sen heidän puolestaan heidän lapsuudessaan.<sup>154</sup>

Hermafrodiitti on ollut jossain määrin määritelmänä myös homoseksuaaleille miehille vielä 1800-luvulla.<sup>155</sup> Tämän määritelmän on ollut tarkoitus olla halventava, aivan kuten miehekkäämmän ulkomuodon omaavia naisia kutsuttiin hermafrodiiteiksi.<sup>156</sup> Hermafroditismi on ollut tila, jota on käytetty pelotteena, se on mielletty yhteiskunnallisesti halventavaksi ja hävettäväksi. Näin ollen tyttöjä on varoitettu masturboimasta, ettei heidän klitoriksensa muuttuisi penikseksi ja heistä tulisi näin hermafrodiitteja. Tällä tietenkin on samalla tarkoitettu sitä, että hermafrodiitti on yhteiskunnan ulkopuolella ja jos tyttö todellakin muuttuisi tällaiseksi, ei hän pääsisi naimisiin, vaan olisi kummajainen. Tällaisten väitteiden tueksi oli olemassa vedenpitäviä todisteita, kuten kertomus kahdesta roomalaisesta nunnasta jotka olivat

---

<sup>151</sup> Sipilä 1998, 53.

<sup>152</sup> Epstein 1991, 80.

<sup>153</sup> Epstein 1991, 80.

<sup>154</sup> Randolph, 1991, 113.

<sup>155</sup> Randolph 1991, 115.

<sup>156</sup> Randolph 1991,117.

vaihtaneet anatomista sukupuoltaan masturbaation kautta.<sup>157</sup> Tämä ei kuitenkaan nunnille ollut maailmanloppu, sillä he vaihtoivat asunsa miehen asuihin ja olivat kristillisessä yhteisössä arvostetumpia kuin aiemmin, mutta maallisessa elämässä vastaavanlainen olisi tarkoittanut sosiaalisenyhteiskunnan ulkopuolelle joutumista. Näin ollen hermafrodiitiksi muuttuminen oli mitä toimivin pelote.

Taiteessa hermafrodiitit ovat suhteellisen marginaalinen aiheryhmä, mutta kuitenkin aina aikansa arvoja ja seksuaalikäsityksiä haastava. Antiikin kulttuurissa yleisin kuvaustapa hermafrodiitille oli kuvata hänet naisenkasvoiseksi, rintavaksi ja leveälanteiseksi – naisesta tämän hahmon erotti vain korostetusti kuvattu penis.<sup>158</sup> Tämän aiheen esiintyminen pohjaa osaltaan myyttiin miehen ja naisen yhteisestä alkuperästä, toisaalta kyseessä oli etenkin Roomalaisessa yhteiskunnassa esiintyneestä homoseksuaalisuuden muodosta jossa mies ihanoi naisen muotoja ja kauneutta, mutta hyljeksii tämän sukuelimiä.<sup>159</sup> Hermafrodiitti useimmissa antiikin kuvauksissa omaa kummankin sukupuolen haluttavimmat ominaisuudet. Hermafrodiitit antiikin taiteessa luokitellaan usein kummajaisten joukkoon, sillä on teoksia joissa satyyri ja hermafrodiitti kuvataan yhdessä eli nämä hybridihahmot luokitellaan samaan kastiin.<sup>160</sup> Sukupuoli määritellään usein toiminnan tavaksi ja olemisen tyyliksi. Taiteessa sukupuolisuus jää usein katsojan tulkittavaksi ja teoksen antamat viitteet toiminnasta ovat usein rakentumassa kokonaisuudeksi katsojan silmissä. Vietteleväksi marmorisiin hakattu hermafrodiitti tuskin kokee itseään sukupuolten rajalla olevaksi, epävarmaksi tai ahdistetuksi. Hän on teoksessa esiintymässä omaa itsevarmuuttaan kummuten. Nykykuvauksissa hermafrodiitit tuntuvat haastavan katsojan, he ovat esillä – ei salaperäisesti niin kuin vanhemmassa taiteessa, vaan ylpeänä esittelevät itsensä ja haastavat katsojan ajattelemaan. Hermafrodiitti voidaan kokea yhteisön uhkaksi sillä, että biologinen sukupuoli on jotain peruuttamatonta ja yhteiskunnassa paikan määräävää piirrettä. Poikkeama tästä tekee poikkeuksen koko yhteisöön ja vaarantaa totut tavat ja lait.

---

<sup>157</sup> Randolph 1991, 118.

<sup>158</sup> Johns 1982, 104; kuva 1

<sup>159</sup> Johns 1982, 105.

<sup>160</sup> Johns 1982, 105.

## 5.6 Crying Game

*Crying Game*<sup>161</sup> on trilleri joka pureutuu ihmisen vietteihin, oletuksiin ja uudelleen määrittelee ne. Kehyskertomuksen, kohtalokkaan poliittisen kidnappaus kertomuksen, sisällä tapahtuu ihmissydänten romanttinen draama. Dill on kaunis kampaaja päivisin ja iltaisin hän on laulajatar yökerhossa. Omien sanojensa mukaan hän on räikeä, muttei halpa. Dill on sensuelli, naisellinen nainen joka on pakkomielle miehille. Jimmy on mies, joka on kuullut Dillistä tämän entiseltä, edesmenneeltä mieheltä ja haluaa tutustua naiseen. Pian hän huomaakin olevansa ihastunut tuohon kaunottareen. Mutta Dillin riisuessa silkkisen aamutakkinsa, paljastaa hän todellisen vartalonsa, miehen vartalon. Ja Jimmy kavahtaa. Kuten Dillkin, sillä hän oletti Jimmyn tienneen asioiden todellisen laidan, olihan Jimmy luonut häneen suhteen yökerhossa joka oli seksuaalisten vähemmistöjen suosiossa. Crying game on kertomus ristiinpukeutujasta, henkilöstä joka on liian kauniskasvoinen mieheksi, hieman karkeapiirteinen naiseksi. Dill on androgyynihahmo joka on valinnut naiseuden roolin. Elokuvan käännekohta tulee hänen biologisen sukupuolensa paljastuessa ja tuosta käännekohdasta lähtee kehittymään tarina jossa Jimmy alkaa hyväksymään hänet ihmisenä, ei naisena tai miehenä ja määrittelee tunteensa persoonaan, ei naiseen tai mieheen. Kaiken kaikkiaan elokuva on tragedia, mutta samalla se on kertomus siitä kuinka Dill on ihminen jota moni on rakastanut pakkomielleisesti. Crying Gamen juoni leikkii sukupuoleen liitetyillä oletuksilla, seksuaalisella representaatiolla ja ajatuksella, että kaiken sukupuoleen liitetyn alla olemme henkilöitä joihin tulisi ensisijaisesti kiintyä, ei sukupuoleemme tai sen harhaan.

---

<sup>161</sup>. Liite 5

## 5.6 Androgynia

Hermafroditismin läheinen käsite on androgynia, joka tarkoittaa biologisessa mielessä myös kaksineuvoista eliötä, mutta myös pelkästään sukupuolen epämääräisyyttä, jolla puolestaan tarkoitetaan kummankin sukupuolen piirteiden esiintymistä samassa henkilössä. Voidaan ajatella, että androgyyninen ihminen on henkisesti kaksineuvoinen, kun taas hermafrodiitilla nämä piirteet esiintyvät biologisesti ilman että hän välttämättä on sitä henkisesti.<sup>162</sup> Androgynia sanana tulee kreikan kielen sanoista aner, mies ja gyne, nainen.<sup>163</sup> Androgyyninen henkilö on sellainen, joka ulkonäöllisesti omaa piirteitä kummastakin sukupuolesta.<sup>164</sup> Androgyyninen persoona taas on henkilö joka itse kokee itsensä sekoitukseksi kumpaakin sukupuolta. Androgynia on lähinnä mielentila, onko taiteessa kysymys taiteilijan mielentilasta hänen leikitellessään sukupuolipiirteillä teoksissaan? Androgynia voidaan nähdä kolmantena sukupuolena. Tämä kolmassukupuoli on teon ja metaforan sukupuoli minkä osoittaa esimerkiksi Kanadan intiaanien keskuudessa oleva androgynian nimitys ”miessydäminen nainen”.<sup>165</sup> Tällainen nainen on rohkea, voimakas, omaa vahvan seksuaalivietin ja sosiaalisessa elämässä toteuttaa enemmän miehen kuin naisen roolia. Tämä ihanne ei suinkaan ole ainutlaatuinen, vaan esimerkiksi spartalaiset ihannoivat ”miessydämissiä naisia”.

Androgynia on myös sukupuolineutraali tila, joka yleensä koetaan positiiviseksi asiaksi. Androgyynisestä tilasta voidaan myös käyttää nimitystä neutri. Feministisessä mielessä sukupuolineutraali ulkonäkö ei korosta kummankaan sukupuolen piirteitä ja sukupuolineutraali ihminen otetaan vastaan henkilönä, ei miehenä tai naisena. Sukupuolineutraaliin ulkonäköön pyrkimisessä on kuitenkin riskinsä. Sukupuolineutraalius voi myös olla tila jonka voi lukea myös anoreksian sukupuoleksi.

Neutriin, androgyyniin, liittyy hämmennystä, sillä ihmisen sosiaalinen rooli määritellään usein hänen sukupuolensa kautta. Toisaalta mies –

---

<sup>162</sup> Koivunen 1995, 45.

<sup>163</sup> Koivunen 1995, 45.

<sup>164</sup> Kuva 43; Kuva 44..

<sup>165</sup> Koivunen, 1995, 44.



naiskategorisoituneessa yhteiskunnassa neutrit voidaan laskea omaksi yhteisökseen. Näin syntyy ulkonäkökategorisoinnissa kolmas sukupuoli johon voidaan laskea myös anorektiset henkilöt. Länsimaista kulttuuria määrittää ihmisten luokittelu ensisijaisesti sukupuolen, ei yksilön ominaisuuksien tai taitojen mukaan. Tämä on johtanut myös homoseksuaalisen ” pakkokaapittamiseen” kahden näkyvän sukupuolen määrittäessä rajat.<sup>166</sup> Ja vaikka sukupuolineutraalin henkilön kohdalla ei aina ole kysymys seksuaalisesta poikkeamasta, liittyy sukupuolettomaan ulkonäköön kuitenkin helposti yhteisön puolelta ennakkoluuloja. Feministiset liikkeet näkivät naisten sorron taustalla sukupuoliroolin rajoittavuus ja ratkaisuksi tarjottiin androgyniaa, jonka seurauksena 1960 –luvulla alettiin käyttää terminä psykologinen androgynia, maskuliinisten ja feminiinisten piirteiden ilmenemistä samassa henkilössä.<sup>167</sup> Tästä muodostui myös yksi feministinen suuntaus, jolla androgynian keinoin pyrittiin tasoittamaan sukupuolieroja.

Vaikka sukupuolineutraali ulkomuoto on eräänlainen vastaisku yliseksualisoidulle kuvastolle, on kuitenkin androgyniaa kuvattu myös kauneusihanteena ja halun kohteena. Androgynia liitetään usein enkeleihin ja jumaluuteen, olentoihin jotka ovat tavallisen ihmisen lihanhimoisen elämän yläpuolella. Kuitenkin androgynia kuvaukset voivat liittyä usein seksuaaliseen kuvastoon. Hermafrodiitti ja androgynia kuvien muutos on huomattavissa kun verrataan vaikkapa antiikin uudelleensyntyä, renessanssia, esikuvaansa. Useat taiteilijat, kuten Da Vinci, esittivät maalauksissaan mieluusti androgyynisiä hahmoja.<sup>168</sup> Taustalla voi olla uskonnollinen kuvasto jossa enkelihahmot kuvataan androgyynisiksi tai oma homoseksuaalinen taipumus. pitäessään eräänlaisina lemmikkeinään nuoria poikia, jotka olivat vielä hyvinkin lapsenkasvoisia eli samankaltaisia kuin renessanssiajan kuvausten androgyyniset henkilöt. Kulttuurin suhtautuminen hermafrodiitteihin ja heidän esitystapaansa taiteessa on usein pohjautunut siihen, millainen yhteiskuntajärjestelmä on kyseessä. Yhteiskuntajärjestelmää ajatellessa kertoo paljon, se kuinka paljon yhteiskunta nojaa sukupuolenmäärittämiseen ja kuinka paljon korostetaan sukupuolten välistä eroa. Mitä lievempää yhteiskunnassa on sukupuolten erojen määrittäminen, sen sallivampaa

---

<sup>166</sup> Vänskä 2006, 33.

<sup>167</sup> Sipilä, 1998, 160.

<sup>168</sup> Kuva 45; kuva 46; kuva 47.

on myös suhtautuminen sukupuolenpoikkeamiin. Kuitenkaan tällaiset kuvat eivät olleet niin räikeästi esillä kuin antiikin maailmassa oli tapana. Liekö kyseessä ajallinen jalostuminen vai erilaiset seksuaalimoralismin ajatukset yhteiskunnassa. Yhtäkaikki, androgyyninen hahmo on ollut turvallinen kuvattava. Usein vastuu on katsojalla haluaako hahmon nähdä miehenä vai naisena ja kuinka katsojan silmä tämän kohteen seksualisoi. Tieteen ja humanismin nousun aikakautta, renessanssia, on usein pidetty ensimmäisenä sivistyneenä Euroopan aikakautena. Tuo aikakausi nosti taiteet keskiöön, ihmiset vapautuivat keskiajan raskaasta yhteiskunnasta, uudenlainen henkinen ja taloudellinen hyvinvointi nostivat päätään. Ihminen on aina ollut taipuvainen koristautumiseen ja ulkonäöllisiä asioita on pidetty tärkeänä, renessanssin aikana nämä asiat alkoivat entisestään kiehtoa. Ulkoisia aistillisia piirteitä alettiin korostaa, kauneuden aikakaudella oli tärkeää olla kaunis. Eroottisuus ja seksuaalisuus elivät vahvasti läsnä, mutta kuitenkin myös moraaliset otteet kiristyivät. Androgyynisiä nuorukaisia vilisi maalauksissa, moni huomattava taiteilijainero oli avoimesti homoseksuaali, mutta silti homoseksuaalisen suhteen aktiivisia osapuolia odotti ankara helvetintuli yhteiskunnan säännösten mukaan, kuten Venetsian lakien mukaan.<sup>169</sup> Muissa Italian kaupunkivaltioissa yhden lailla homoseksuaalisuus oli tuomittavaa, mutta näissä kaupungeissa usein tyydyttiin vain takavarikoimaan syytetyn omaisuus.<sup>170</sup> Normista poikkeava seksuaalisuus on aina aiheuttanut yhteiskunnalle harmia, vaikka asiaan olisikin suhtauduttu kristillistä jäyheyttä vapaamielisemmin.

Naisandrogyynian historia vie aina Kreikan mytologian amatsoni tarinoihin saakka, mutta reaalielämän naisia ajatellen lähihistoriassa 1500–1600-luvuilla ja 1800–1900-luvun taitteeseen voidaan määrittää modernimman naisandrogyynian ensimmäisiä ilmentymiä. 1800- ja 1900-lukujen naisandrogyynia viittaa yhteiskunnalliseen kuohuntaan jossa syntyi uusi nainen.<sup>171</sup> Tällä tarkoitetaan naisen aseman ja oikeuksien muuttumista, feministisen liikkeen syntyä ja naisen elämän yleistä kohentumista yhteiskunnassa. Tämän aatteen myötä syntynyttä naisandrogyyniaa on kahdenlaista; yhteiskuntaan liittyvää, sekä esimerkiksi taidehistoriaa ajatellen 1800 - 1900-luvulla alkanutta naistaiteilijoihin ja taiteenideologiaan liittyvää keskustelua, joka on

---

<sup>169</sup> Kekäläinen 1995, 88.

<sup>170</sup> Kekäläinen 1995, 90.

<sup>171</sup> Vänskä 2006, 22.

vuosikymmenien aikana vinyt naisen vakiintuneempaan asemaan taiteen kentällä ja seksuaaliseen, niin kutsuttuun maskuliiniseen androgyniaan joka liittyy lesbouteen ja homoseksuaalisen naisten aktiiviseen haluun toisiaan kohtaan.<sup>172</sup>

---

<sup>172</sup> Vänskä 2006, 22.

## 5. 8 Pyhitetty androgyyni

Maailman mytologioita tarkasteltaessa, on huomattava, että esimerkiksi iso osa egyptiläisten jumalista oli androgyynejä.<sup>173</sup> Metaforisessa mielessä androgynia on kaiken ylittävää ykseyttä, epäseksuaalista ja mihinkään muotoon sitoutumatonta täydellisyyttä.<sup>174</sup> Selkein esimerkki tässä on niin keskiajan kuin renessanssinkin uskonnolliset kuvaukset, joissa esiintyy enkelihahmoja. Enkeleiden sukupuoleton, androgyyninen, olemus juontaa juurensa niiden kuulumisesta tuonpuoleiseen, sekä käsitykseen enkelihahmojen puhtaudesta ja viattomuudesta. Ajatus ihmisen kaksineuvoisuudesta juontaa juurensa monen uskonnon ja uskomuksen lähtökohdasta, joka on ajatus alkuperäisestä täydellistymisestä. Tällä tarkoitetaan spekulointia kaksinaisuudesta, eräänlaisesta tasapainosta, joka vallitsee kaikkialla maailmassa, miksei siis aivan kaiken alussa. Ja kun tähän lisätään ajatus luojajumalasta, saadaan kaiken lähtökohdaksi androgyyninen jumalhahmo. Tämä esiintyy antiikin ylijumala Zeusta kuvatessa miespuoliseksi ja kuolemattomaksi naiseksi. Juutalaisessa perinteessä Adamia on kuvattu androgyyniseksi kunnes Eeva erotettiin hänestä omaksi yksilökseen. Monissa itämaisissa uskonnoissa tavataan vastakohtien sulautumisen symboleina jumalhahmoa jotka ovat hermafrodiitteja. Kaikki tämä edustaa jumalallista täydellistymistä mikä tulee ymmärtää myös laajemmin kuin pelkästään seksuaalisesta olemuksesta lähtöisin. Usein yhteiskunnissa hermafrodiiteilla on ollut tärkeä asema, sillä heidät on usein koettu täydellistymisen ruumiillistumiksi omaten kykyjä, joita tavallisilla ihmisillä ei ole.

Esimerkiksi antiikin aikana hermafrodiitit olivat usein oraakkeleja. Androgyynisuus on antiikin aikana liitetty hermafrodiitteihin kuten, Platonkin kirjoittaa teoksessaan *sadusta* jonka mukaan aikojen alussa on ollut kolmas sukupuoli, miesnainen. Nämä olennot olivat jumalia uhmaavan kyvykkäitä kaikessa mihin ryhtyivät. Heidän muotonsa oli pyöreä, täynnä käsiä ja jalkoja, he matkasivatkin usein mielellään kieppuen vinhasti kuin kärrynpyörät. Zeus, ylijumala alkoi kuitenkin karsastaa heidän kyvykkyyttään ja halkaisi heidät kahtia. Ja siitä lähtien he olivat vain tavallisia naisia ja miehiä, jotka kaipasivat tuota täydellistymisen tunnetta joka oli, kun he olivat

---

<sup>173</sup> Zolla 1981, 59.

<sup>174</sup> Koivunen 1995, 45.

yhdessä kolmas sukupuoli.<sup>175</sup> Tästäkin esimerkistä voidaan huomata se, että antiikin kulttuurissa hermafrodiitti oli hyväksyttävä, täydellisyyden tila, ei yksilön olemassaolon määrittystä uhkaava tekijä. Myytti kieppuvista kahdeksanjalkaisista ihmispalloista selittää myös homoseksuaalisuuden olemassaolon. Samaisen myytin mukaisesti alkujaan oli kolme eri sukupuolta: miesmiehiä, naisia ja androgyynejä. Nämä puolikkaat tuntevat kaipausta aina vastinpariaan kohtaan; homoseksuaalit kaipaavat toisia miesmiehiä tai naisia kun taas heteroseksuaalien alkuperä on androgyyneissä.<sup>176</sup>

Alkuperäiskansojen keskuudessa usein arvostettiin ihmisiä, joilla oli ominaisuuksia molemmilta biologisilta sukupuolilta, sillä heidän koettiin pystyvän tuntemaan molemmat maailmat ja heillä koettiin olevan myös kummankin sukupuolen henkisiä ominaisuuksia. Eli yhdistelmäsuukupuoli koettiin kirouksen sijaan siunaukseksi ja yhteisöä hyödyttäväksi ominaisuudeksi. Androgynia on liitetty usein kykyyn kommunikoida korkeimpien voimien kanssa, parantaa ja etsiä täydellistymistä. Näin ollen esimerkiksi Siperian alkuperäisväestön shamaanit kampsivat hiuksensa vastakkaisen sukupuolen tapojen mukaisesti ja saattoivat pukea sairaalle parantaakseen vastakkaisen sukupuolen vaatteita.<sup>177</sup> Kaiken tämän takana oli tarkoitus hakea sitä alkuperäistä luomistilan täydellistymistä, androgyynisen lähtökohdan palauttamista joka toisi shamaanille täydellistymisen jumalalliset voimat ja parantaisi sairaan viemällä hänet takaisin kokonaisuuden tilaan. Alkuperäiskulttuurien shamaanien kyky ja tapa omaksua vastakkaisen sukupuolen ominaisuuksia liittyy shamaanin luonteeseen toimia kahden maailman välimaastossa. Shamaani on välittää tuonpuoleisesta reaali maailmaan ja aivan kuten hybridihahmo, on shamaani välitilassa esiintyvä hahmo.

Poliittinen androgyyni jatkaa samaa perinnettä joka oli jumalallisilla androgyyneillä. Natsi-Saksan naisille suunnatussa propagandassa naiset esitettiin androgyyneinä, erilaisina kuin ennen sotaa. Naiset olivat voimakkaita, kykeneväisiä ja siksi mieluusti samaistuttavissa. Myös sosialistissa mainoksissa on nähtävissä sama piirre. Esimerkiksi 1930-luvun kynnyksellä Neuvostoliitossa julisteet mainostivat

<sup>175</sup> Hämeen-Anttila 2005, 27.

<sup>176</sup> Hämeen-Anttila 2005, 279.

<sup>177</sup> Koivunen 1995, 48.

androgynisiä nuoria ihmisiä, joiden tarkoituksena oli luoda yhdenmukaisuuden aate sosialistiseen valtakuntaan.<sup>178</sup>

---

<sup>178</sup> Zolla 1981, 62.

## 5.9 Androgynia ja kristinusko

Uskonnollisiin kuvauksiin liittyy usein androgynia.<sup>179</sup> Pyhimykset on usein kuvattu liiallisia sukupuolikorostuksia välttään. Näin pyhimyshahmot nousevat tavallisen ihmisen yläpuolelle, edustavat tavoiteltavia ihanteita. Tämä tulee ilmi etenkin neitseellisten pyhimysten kuvausten yhteydessä. Varhaiskristillisessä ikonografiassa myös Kristus on kuvattu androgyyniseksi hahmoksi.<sup>180</sup> Tämä juontaa juurensa gnostilaiseen traditioon jossa Kristus edustaa eheyden tilaa ja taivasten valtakuntaa. Samalla periaatteella usein myös neitsyet ja lapset ovat kuvattu androgyynisiksi hahmoiksi.<sup>181</sup> Tämän taustalla on ajatus puhtaudesta ja vapaudesta seksuaalisuudessa. Myös alkuihmiset on usein kuvattu androgyynisiksi.<sup>182</sup> Neitsytandrogyyniassa ihannoidaan sitä, ettei seksuaalisuus ole vielä tapahtunut ja tällaisen androgynian ollessa representaation keinona, voidaan olettaa että ihannoidaan sitä, ettei seksuaalisuussuuntautuneisuuden valinta ole vielä tapahtunut. Neitsyt koetaan androgyyniseksi siksi että on vielä eheä ja näin ollen toteuttaa täydellistymisen ideaa ja hän toteuttaa jakautumattomuuden ideaa ollessaan miesnainen.<sup>183</sup> Hellenistisessä maailmassa neitsyydellä oli metafyyminen ulottuvuutensa joka täydellisyyden ohella symboloi voimaa. Kristinuskon myötä neitsyyden käsite siirtyi tarkoittamaan ja ihannoimaan nimenomaan biologista neitsyyttä ja neitsyyden androgynia ihailemaan itse kieltäytymistä.<sup>184</sup> Neitsythahmo on koettu kristillisessä mielessä miespuoliseksi tai sukupuolettomaksi. Tällaiseksi nainen pystyy muuntautumaan luostarielämässä ja tie rationaalisuuteen, tasa-arvoisuuteen sekä hengellisyyden täyttymykseen löytyy oman ruumiinsa kieltäytyksen kautta. Mutta myös tässä piilee ongelma, sillä korkein kristillinen ihanne on ollut miespuolinen asketismi. Nainen selibaattinsa kautta eräällä tapaa muuntuu mieheksi ja naiseus on näin edelleenkin luonnoton ja irrationalinen tila. Naisen luonnon tulkinnassa on ristiriitaisuuksia mitä kautta syrjintä on aina ollut naisen kohtalo, hurskainkaan nunna ei ole voinut kohota viralliseksi hengelliseksi johtajaksi kirkon historiassa ja kun yksittäisiä tapauksia on ollut, ovat ne aina herättäneet keskustelua.

---

<sup>179</sup> Kuva 28

<sup>180</sup> Kuva 50

<sup>181</sup> Koivunen 1995, 49.

<sup>182</sup> Kuva 51

<sup>183</sup> Koivunen 1995, 56.

<sup>184</sup> Koivunen 1995, 65.

Kirkon piirissä hartauselämässä eräänlaista transvetismia esiintyi naisten pukeutuessa munkeiksi ja heidän sukupuolensa paljastuneen luostarissa vasta heidän kuoltuaan, kun heidän kehojaan valmisteltiin haudattavaksi.<sup>185</sup> Kirkon piirissä keskiajalta ja vielä pitkälle uuteen aikaan, oli vallassa selkeä käsitys sukupuolista. Sen mukaan niin kauan kuin nainen on synnyttämistä varten, on hän miehestä poikkeava ruumiiltaan ja sielultaan. Mutta naisen lupauduttua luostariin palvellakseen Kristusta maailmaa enemmän, hän muuttuu niin ruumiiltaan kuin sielultaan mieheksi.<sup>186</sup> Kristillisessä perinteessä on myös sanottua, että Kristusta seuraava nainen lakkaa olemasta nainen minkä kautta moni naispyhimys siirtyi pukeutumaan miehen vaatteisiin.

Ihminenhan ei voi vaihtaa biologista sukupuoltaan noin vain, ei edes jumalan tahdosta, mutta hän voi tulla hyvin miesmäiseksi, kuten nunnat askeesissaan, tai mies voi muuttua naismäiseksi eleiltään ja ajatuksiltaan esimerkiksi eunukiksi tultuaan.<sup>187</sup>

Androgynia on useimmiten kristinuskossa mielletty positiiviseksi ominaisuudeksi, mutta on androgynian luoma sukupuolettomuus nähty myös jossain määrin epäluonnollisena ja problemaattisena, ei niinkään ylentävänä ominaisuutena.<sup>188</sup>

Esimerkiksi Tuomaksen evankeliumissa maskuliininen olemus määritellään Jumalalle rakkaammaksi, tavoitelluksi ominaisuudeksi, mutta samalla määritellään kuitenkin, ettei mies voi muuttua naiseksi eikä nainen mieheksi, eli sukupuoliset ominaisuudet nähdään synnynnäisinä, ei omaksuttavina piirteinä. Laajemmin kristillisessä traditiossa ei kuitenkaan sukupuolten rajoja ja niihin liittyviä konventionaalisia odotuksia korosteta, jollei tarve ole vastustaa jotakin sukupuoleen liittyvää poikkeamaa, kuten homoseksuaalisuutta.<sup>189</sup> Naisen sielun miehistyminen ja ulkomuodon androgynia ovat hengellisessä mielessä vapautumista lihan kahleista ja näin ollen hyväksyttäviä, niin kauan kun siihen ei liity esimerkiksi homoseksuaalisuutta.

Samalla tavoin kuin neitsyt puritaanisesti on kieltäytynyt lihanhimosta, on taiteesta tuttu hoikka androgyyninen hahmo muotikuvien mallien lailla esimerkki ruumiin

---

<sup>185</sup> Epstein 1991, 44.

<sup>186</sup> Epstein 1991, 86.

<sup>187</sup> Epstein 1991, 86.

<sup>188</sup> Epstein 1991, 32.

<sup>189</sup> Epstein 1991, 33.



kurista. Tällaiset androgyynit edustavat nykypäivänä pidättäytymistä lihottavasta ruuasta, ovat esimerkkeinä säännöllisestä liikunnasta joka pitää kehon äärimmäisen hoikkana ja jäntevänä. Androgynia toimii tavalliselle ihmiselle ihanteena, täydellistymisen mielikuvana. Androgyynit hahmot siirtyivät taiteesta populaarikulttuuriin. Vänskän mukaan nykytaiteessa androgynia ei juuri esiinny, mutta muut kuvat ja esitykset ovat ottaneet tämän piirteen käyttöönsä. Androgynia on ollut tehokas sukupuoliasetelmien sekoittaja niin bändien visuaalisen ulkoasun kuin muotikuvienkin lähtökohtana. Androgynia on usein nähty henkisen kasvun ideaalina, mikä näkyy useiden uskontojen kuvastoissakin. Tämä ei tietenkään ole sama kuin mainoskuvien androgynia.<sup>190</sup> Naisille androgyynin olemuksen omaksuminen on liittynyt myös yhteisön vakavampaan vastaanottoon. Esimerkiksi moni naistaiteilija on ollut tyyliältään miesmäinen, jotta hänen työnsä otettaisiin vakavasti ja jollei hän taiteilijayhteisössä olisi niin silmiinpistävän erilainen. Tämä näkyy myös ensimmäisissä naisrokkareissa jotka hakivat rock-uskottavuutta miehenkaltaisella asenteellaan ja ulkonäöllä. Populaarikulttuurin androgyniaa käsittelemme yhteydessä mainoskuvaan, joka pitää yllä mielikuvia androgyniasta.

## **5. 10 Muotimaailman androgynia ja seksuaalisuuden representaatio**

Yhteiskunnan kokemaan oikeanlaista seksuaalisuutta on korostettu lakien, yhteisöjen ja palkintojen kautta. Myös mainoskuva on usein tuettu mielikuvaa hyvästä seksuaalisuudesta, mutta sillä on myös koeteltu yhteisön yleiseksi hyväksi koettua normistoa. Yksi mainonnan tehokeinoista on hätkähdyttävyys, sillä haetaan muistettavuutta ja luodaan myös tuotteelle imagoa ja myöhemmin korostetaan brändin näkyvyyttä. Hätkähdyttävä mainonta herättää usein pahennusta, ihmetystä ja sekaannusta. Ihmisen normikäyttäytymisellä leikittely on yksi hätkähdyttävä elementti. Androgynia mainonnassa herättää turhautumista, vihastumistakin – naiseksi luultu hahmo onkin mies ja heteromieskatsoja voi suuttua ensimmäisen havaintonsa mukaisesti heränneestä seksuaalisesta ajatuksestaan. Mainoskuvalla on poliittista valtaa suhteessa katsojiinsa. Annamari Vänskän mukaan niin taide kuin mainos- ja muotikuvatkin, on nähtävissä koneistona jotka tuottavat

---

<sup>190</sup> Sipilä 1998, 167.

sukupuolisubjektiutta. Taide on halki historiansa kuvannut paljon yhteiskuntansa ja aikansa ihanteita. Laatukuvat ovat luoneet opettavaista esimerkkiä siitä kuinka asioiden tulisi olla. Meidän aikanamme taide on siirtynyt arvostelemaan yleisiä ihanteita ja rikkomaan totutun subjektiuden rajoja. Muotikuviin ja mainoksiin on painottunut ihannemaailma ihanne ihmisistä, mutta on myös trendikästä sekoittaa totuttuja normeja ja kyseenalaistaa sukupuolen rajoja. Naiskehon esittäminen visuaalisessa kulttuurissa on leikittelyä rooleilla, sillä nainen esitetään katseen kohteena, mutta on myös itse katsojana omaksumassa visuaalisen kulttuurin antamia viitteitä naisen kehon ihanteesta. Naisen alaston keho on kulttuuristen ja seksuaalisten instituutioiden luoma visuaalisessa kulttuurissa, jota määrittelevät tavoitteet, halut ja ihanteet. Mainosmaailmalle naisen vartalo on väline, jolla pyritään herättämään ostohaluja ja jolla pyritään hätkähdyttämään.

Annamari Vänskän mukaan naisandrogynian esiintulo 1980-luvulta alkaen muotiteollisuudessa on seurausta naissuunnittelijoiden esiintulosta muodin miehelle kentälle. Naissuunnittelijoiden tuotannossa tämä on näkynyt miehisten piirteiden siirtymisenä naistenvaatteisiin, jolloin näiden symbolien voidaan nähdä edustavan naisten itsenäistymistä, uudenlaista valtaa ja vapautta.<sup>191</sup> <sup>192</sup> Naisandrogyniassa pyritään rikkomaan perinteistä naisen esittämisen tapaa. Jos aiemmin muotimaailman huippumallit olivat olleet erittäin heteronormatiivisia, tuli androgynisistä naismalleista hahmoja jotka sotivat aiempaa naisen representaatiota vastaan. Naisandrogynisen mallin hiukset eivät välttämättä ole yhtä laitettut tai hänen meikkinsä yhtä siisti kuin heteronormatiivisella mallilla, naisandrogyninen malli on omalla osallaan viesti ja sääntörikkomus valtaseksuaalisuuden maailmassa.<sup>193</sup> Ylipäätänsä 1900-lukua voidaan pitää androgynian esille tulona, oli kyse sitten mies tai naisandrogyniasta. Tärkein androgynisyyden viesti on se, että kahden sukupuolten väliset ristiriidat voidaan ylittää kun mies tunnistaa itsessään naiseuden ja nainen mieheyden.<sup>194</sup> Ja kuten aiemman esimerkin mukaan, muotimaailma taiteen ohella on herkkä yhteiskunnan mittari ja uusien arvojen peilaaja ja näin ollen muodissa ja mainoskuvissa on nähtävissä uudenlainen sukupuoliottomuus.

---

<sup>191</sup> Vänskä 2002, 118.

<sup>192</sup> kuva 53.

<sup>193</sup> Vänskä 2002, 126.

<sup>194</sup> Koivunen 1995, 50.

Muotikuvissa yleisin tapa esittää naisandrogyniaa on pukea nainen dandyjen lailla, antamalla hänelle riisuttavat maskuliiniset tuntomerkit. Ne kuvat joissa esiintyy esimerkiksi siilitukkaisia, keholtaan maskuliinisen oloisia naisandroggyneja ovat harvinaisempia. Naisandrogyniaan liitetään usein muotikuvissa myös naisten keskinäinen seksuaalisuus, usein kaksi naista esitetäänkin koskettamassa toisiaan.<sup>195</sup>

Mainoskuvien androgynynisia nuoria yhdistää se, että mieskeho niissä ei vaikuta mieskeholta, eikä naiskeho naiskeholta. Miehillä puuttuvat maskuliinisiksi mielletyt piirteet joita usein näkyy muunlaisissa mainoskuviissa; lihakset, parransänki, miehekäs hiustenleikkaus. Naisilta puuttuvat huomattavat kurvit ja heidän rintansa ovat lähes huomaamattomat. Annamari Vänskän mukaan androgynisyys on yksi keskeisimmistä teemoista 1990-luvun muotikuvauksessa. Naisen androgyniaan liittyy pieni viittaus maskuliinisuudesta, miehen androgyniaan taas feminiinisestä passiivisuudesta ja alistuneisuudesta. Mainoskuvien naisandrogynia on saavutettu laihooden kautta, nämä Vänskän androggyneiksi lapsinaisiksi kutsuvat naishahmot eivät kuitenkaan ole saavuttaneet vahvaa maskuliinisuutta, vaan heidän maskuliinisuuteensa liittyy heikkoutta ja sairaalloisuutta kuihtuneen ruumiin kautta.

Alun perin androgynia tuli mainoskuviin naisdandyjen<sup>196</sup> kautta jotka esiintyivät myös mainoskuviissa pukeutuen miehen pukuun ja edustivat uutta, modernia ja tasa-arvoista naista. Vasta 1990-luvun muotiteollisuus jalosti naisandrogynit heikoiksi ja passiiviksi olennoiksi joiden poikamainen ruumis oli yltiömäisen laihooden syytä. Muotikuvia on syytetty vaarallisten ihanteiden synnyttämisestä. Muotikuvien katseluun liittyy fantasiointi, ihannointi, mielikuvien herääminen. Muotikuvissa mainostetaan haluamaamme konkreettista esinettä, mutta samalla mainoksen muut elementit syöttävät meille tiettyä mielikuvaa ja ihannetta. 2000 – luvulle tultaessa muotiteollisuus on alkanut kantaa vastuutaan ja 1990-luvun kaikista hurjimmat anorektiset mainoskuvat ovat olleet hieman väistymässä. Vänskän mukaan muotikuvat voidaan nähdä metodeina jotka tuottavat sukupuolisia merkityksiä ja visuaalisia ihanteita. Muotikuvien ristiriitaisuus syntyy niiden kutsusta leikittelemään omalla identiteetillään ja ruumiillaan, kun taas yleinen käsitys on se, että ihmisen olemus ja luonto, saati sitten sukupuoliuus, on määritetty syntymässä ja ovat pysyviä ominaisuuksia.

---

<sup>195</sup> Vänskä 2006, 51.

<sup>196</sup> Kuva 54.

Naisen keho koetaan usein representaatioksi, joka muokkautuu niin kannanotoksi kuin esikuvaksikin. Naiselle naisen kehon esitys on usein objektin sijasta subjektiivisen katseen kohde, naiskehoa katsomalla, oli se anorektinen ja lihaksikkaan maskuliinin tuntee nainen usein kuitenkin katsovansa itseään. Heteroseksuaalisessa valtakulttuurissa oletetaan tietynlaisen miehen ja naisen esittämisen herättävän valtaosassa ihmisiä samanlaisen reaktion. Naisellisen naisen kuvaaminen mainoskuvassa voi perustua sille, että naisten oletetaan haluavan samaistua tuohon naiseen ja miesten oletetaan kokevan seksuaalista halua tuohon naisellisesti esitettyyn hahmoon. Tähän kuvastoon liittyvät usein pitkät hiukset, isot rinnat, hekumallinen katse, aivan yhtä lailla kuin maskuliininen mies täydellisesti muodostuneine vatsalihaksineen on oiva mainoskasvo myymään partavesiä. Tällainen tuotemainonta perustuu olettamukselle yhdenmukaisiin alitajuisiin ajatuksiin sukupuolesta, vietteihin. Näillä mainoksilla luvataan samanlaista haluttavuutta tuotteen käytön kautta kuin mitä näillä eroottisesti latautuneilla mainoskasvoilla saavutetaan. Vaikka nainen on usein määritelty miestä ala-arvoisemmaksi, on kuitenkin naisen keho länsimaista kulttuuria leimaava. Kun puhumme alastomuudesta, tarkoitamme usein naiskehon alastomuutta. Alastomuus, englannin *nude*, on lähes synonyymi alastomalla NAISvartalolle.

Naisandrogynian kuvastoon 1990-luvulla ilmestyi niin kutsuttu *lesbian chic*. Tämä androgyyninen hahmo on vastaisku maskuliiniselle androgynialle ja Vänskän mukaan *lesbian chic* pyrkii neutralisoimaan lesbiaanisen katseen palauttamalla androgynian heteronormatiivisen halun piiriin. *Lesbian chic* eroaa muotikuvien maskuliinisesta naisandrogyniasta korostamalla naiseuden viitteitä. Esimerkiksi kuvassa hän voi kohottaa rintamustaan hieman ylöspäin, kun taas *butch*-kuvastossa rintamus on yleensä litteä. *Lesbian chic* on lähellä *dandyismia*, omavaraista, itsenäistä naista joka pystyy olemaan myös heteroseksuaalisen halun kohde.<sup>197</sup> Mallien androgynialla voidaan tavoitella kokonaan mallinukkemaista olomuotoa, puhdasta taustaa vaatteille jolloin mikään erityispiirre mallin ulkomuodossa ei pääse voittamaan itse tarkoituksen, eli vaateen ulkomuotoa. Androgyyni malli on puhdas taulu, jolle suunnittelija voi maalata oman luomuksensa ilman että mallin muodot tekisivät

---

<sup>197</sup> Vänskä 2002, 126.

vaatteesta liian seksikkään, ilman että mallin kasvot kiinnittäisivät liaksi huomiota. Androgynisen mallin yllä vaate on kuin ripustimella ja asiakas voi kuvitella miltä tuote näyttäisi juuri hänen yllään. Mallien androgyniaan liittyy ihon kuulaus, ikonimainen eteerisyys joka nostaa heidät omaksi ryhmäkseen tavallisten ihmisten ulottumattomiin. Mutta yhä useampi kuitenkin pyrkii tavoittamaan eteerisen androgynian piirteitä itselleen, eikä se ole helppoa tai edes aina terveellistäkään.

### 5.11 Androgynia ja anorexia

Kauneusleikkauksia voidaan pitää nykypäivänä identiteettiteknologiana. Siinä missä nainen voi haluta korostaa omaa identiteettiään näkyvimmillä naisellisilla piirteillä, joista esimerkkinä useimmiten on silikonirinnat, voidaan kirurgialla etsiä omaa sukupuolista identiteettiä. Tai omaa sukupuolista identiteettiään voidaan lähteä kätkemään hyvinkin radikaalein keinoin häivyttämällä omasta kehostaan naisen piirteet pois. Itsensä sairastuttamalla halki vuosisatojen on moni nainen hakenut hallintaa kehoonsa ja elämäänsä. Anoreksia tunnustettiin sairaudeksi 1800-luvulla.<sup>198</sup> Yksi syy tähän sairauteen ajautumiseen on vahva reagointi naisellisuutta kohtaan.<sup>199</sup> Naisten anoreksia on yhtä ristiriitainen taustaltaan kuin keskiajan nunnien sielun sukupuolettomuus. Annamari Vänskä tutkittuaan Calvin Kleinin mainoskuvastoa on rinnastanut naisandrogynian anoreksiaan, sillä mainoskuvien naisilla androgynia on saavutettu anorektisella olemuksella. Hänen mukaansa tämä androgynian tyyppi ei ole rinnastettavissa vahvuuteen vaan heikkouteen, alistuneisuuteen ja passiivisuuteen, eli feminiinisiin ominaisuuksiin. Keskiajan naismystikoiden ja nykyajan laihausihanteiden tavoittelijan välillä on nähtävissä samankaltainen sukupuolen kieltäytyneisyys ja erilaisten tavoitteiden, henkisten tai yhteiskunnallisten, saavuttaminen syömättömyyden kautta. Tällainen ruumiillinen kurittaminen voi liittyä oman seksuaalisuuden kahlehtimiseen. Nainen, ilman naisellisia ulkoisia piirteitä, mielletään usein ei-seksuaaliseksi. Pasi Falkin mukaan näiden kahden naistyyppin välillä yhteistä on synnittömyyteen pyrkiminen oman ruumiinsa kontrollin kautta a usko omien toimiensa oikeaoppisuuteen. Kummatkin naiset torjuvat ”perkelettä” kieltäytymällä, pitämällä ruumiinsa puhtaana, oli kyseessä sitten seksistä tai rasvattomasta ruuasta kieltäytyminen. Naismystikko haki yhteiskunnan hyväksyntää

<sup>198</sup> Kekäläinen 1995, 122.

<sup>199</sup> Kekäläinen 1995, 123.

ja uskottavuutta kieltäytyksen kautta osoittaen vahvuutensa ja valintojensa lujuu- den. Samaa hakee anorektikko onnistuneella painon pudotuksella, millä hän kokee vastaavansa yhteiskunnan odotuksia. Mutta kumpaankin naistyyppiin liittyy ylimaallinen ylisuoritus – toinen on tosiuskovainen ja toinen tositerveysuskovainen, eli tavallista ihmistä hyveellisempi.

Anoreksia on alun perin tarkoittanut uskonnollista hurmoshenkisyttä, näkyjen näkemistä. 1300 – ja 1400 lukujen itseään näännyttävät naismystikot paastosivat kunnes näkivät näkyjä. Tästä syntyi nimitys Anorexia mirabilis, joka toimi kattonimityksenä erilaisille itsensä näännyttämislle joiden lähtökohtana oli saavuttaa uskonnollisia ilmestyksiä ja näkyjä.<sup>200</sup> Eriasteista itsensä näännyttämistä on aina esiintynyt ja esiintyy erilaisissa uskonnollisissa yhteyksissä. 1800-luvulle tultaessa yletöntä paastoamista alettiin viimein pitää sairautena.<sup>201</sup> Askeetikot hakivat itsensä näännyttämällä yhteyttä jumalan kanssa, nykyisin itseään sairaanloisella tavalla näännyttävät nuoret tytöt hakevat yhteyttä muotikuvien langanlaihujen supermallien kanssa. Usein anorektikot toteavatkin, että laihuus on asia johon ainakin voi elämässään vaikuttaa ja toisaalta myös sosiaalisesti hoikkuutta arvostetaan, sillä sen takana usein uskotaan piilevän raudanlujan kurinalaisuuden.

---

<sup>200</sup> Quart 2003, 181.

<sup>201</sup> Quart 2003, 181.

## **6. Päätäntö**

Hybridihahmo, niin hermafrodiitti kuin satyyrikin, on tiettyssä kontekstissa metafora epäjärjestykselle, asioiden nurinkurisuudelle ja normitilaa uhkaavalle asialle. Tai se voi olla metafora itseään vastaan kääntyvälle nokkeluudelle, kuten kyborgi – hahmot. Kuitenkin vastaparisuutensa ansiosta hybridi hahmona voi opettaa ihmiselle paljon nimenomaan ihmisyydestä ja sen hallitsevista piirteistä. Juuri siitä on tässä tutkielmassa ollut kyse. Jos ihminen yksinään on ominaisuuksiltaan vajaa, mitä ominaisuuksia eläin, kone tai toista sukupuolta omaava osa voi antaa hänen olemukseensa ja mitä se voi opettaa? Myyttien perusteella ihminen on aina haaveillut itsensä päivitetymmästä versiosta. Tästä kertovat hermafrodiittijumaluudet, muinaiset robottifantasiat ja satumaailman viehättävät olennot. Hybridihahmoisuudessa on myös kyse ihmisen omasta vapauden valinnasta. Ulkonäköään muuttamalla hän voi tuoda esille sisäistä minäkuvaansa. Hybridihahmoisuus voi olla siis myös tietoinen valinta androgynian, transseksuaalisuuden tai jopa sukupuolenvaihdosleikkauksen kautta.

Mytologisina hahmoina ihmisen ja eläimen hybridi voidaan useimmiten määritellä jumalolennoksi, luonnonhengeksi tai esimerkiksi demoniksi. Nämä hahmot ovat yhdistetty mystiikkaan, noituuteen ja kahden maailman rajan ylitykseen. Mutta näiden hahmojen olemassaolo myyteissä on myös tarjonnut sadunhohtoa, romantiikkaa ja fantastisia piirteitä. Ihmisen ja eläimen hybridi on myös metafora, sijaishahmo, joka voi toteuttaa hurjimmatkin ihmisen fantasiat tai kahden maailman rajan ylityksen ihmisen puolesta. Se voi harjoittaa antiikin seinämaalausten mukaisia hurjia bakkanaaleja tai keikistellä viktoriaanisen ajan hekumallisena keijukaisena. Ihmisen ja eläimen hybridi on voinut tarinoissa tehdä sellaisia asioita jotka ovat ihmismielelle mieluisia, mutta sellaisia, joita yhteisön moraalisäädökset estävät tekemästä.

Ihmisen ja eläimen hybridi voi olla sadunomaisuutensa ja romanttisten piirteidensä lisäksi myös painajainen. Tämä painajainen yhdistyy demonisiin hahmoihin jotka saapuvat paikalle moraalisäädösten rikkomuksen palkaksi. Ihmisen ja eläimen hybridi voidaan nähdä eräänlaisena synnin metaforana. Eläimellisen puolen valloilleen päästäminen on välillä vapauttavaa, viettien vietävänä oleminen on ihmiselle harvinaista. Mutta koska se on harvinaista, se voi olla myös vaarallista ja manata

demonin ihmisen kintereille. Paholainen, ihmisen ja hurjan eläimen, hybridi voi myös olla tunnetila, kasvoilla näkyvä dekadenssi joka on ollut elämässä mukana liian kauan. Ihminen voi muuttua ihmisen ja eläimen hybridiksi päästäessään valloilleen eläimellisen, vietillisen puolensa. Se on puoli, jota on vaikea kontrolloida kun sen kerran on päästänyt valloilleen. Näin ollen ihminen voi muuttua ja jäädä vietillisen puolensa hallittavaksi. Tämä voi olla esimerkiksi alkoholisoituminen tai mikä tahansa pitkälle viety riippuvuus joka ottaa elämän ja kehon valtaansa.

Kuitenkin tämä eläimellinen puoli on houkuttelevaa, ehkä jopa ihannoitavaakin. Se on mytologiaa, jota mediakuvasto käyttää hyväkseen. Mainosmaailmassa hyödynnetään eläimellisyyttä ja tuotteiden hyvyyttä korostetaan sillä, että mainostettava tuote saa ihmisen vietit ryöstäytymään pintaan – niin hyvä tuote on. Ihmisen ja eläimen hybridi voi olla ihannetila loogiseen ajatteluun yhdistettynä hieman eläimellistä heittäytymistä. Mutta se useimmiten on tila missä vaarallisempi puoli ohjaa liiksi. Eläimen ja ihmisen hybridi on hahmo joka on mieltä kutkutteleva satuhahmo, samaistuttava, mutta kuitenkin kaukainen. Tämä hahmo tuo olemassaolollaan fantasiaa ja tarunhohtoa aikana, jona pitävät hallussaan enemmänkin koneet ja looginen ajattelu.

Tekniikan kehitys on suonut ihmiselle mahdollisuuden parannella ominaisuuksiaan, rakentaa itsestään jopa pysyvillä korjauksilla mieleisensä. Fantasia kyborgeista liittyy vahvasti tekniikan mahdollisuuksiin. Tänä päivänä voimme käyttää kybernetiikkaa lääketieteen palveluksessa, mutta science fictiossa ajatukset menevät pidemmälle, itsenäisiin koneihmisiin. Kyborgi on kuitenkin kiehtova metafora nykyihmiselle. Vaikka pyrkisimme olemaan kuinka eristyksissä tahansa suurkaupungeista ja tekniikasta, on kuitenkin lähes kaikki länsimaiset ihmiset jollakin asteella tekniikan ja koneiden vaikutuspiirissä. Tekniikasta on valtavasti apua, koneiden avulla voidaan suorittaa työtehtäviä, jotka olisivat liian vaarallisia ihmiselle tai koneet voivat ylläpitää väliaikaisesti elämää. Mutta onko kehomme kuitenkin liian vajavainen yhteiskuntaan joka rakentuu kovan ja kylmän tekniikan varaan? Kuinka helposti nykyihminen voi repäistä itsensä irti tekniikasta ja jos ylipäättänsä pystyy, niin kuinka vaikeita ovat vieroitusoireet? Länsimaissa suurin osa kansalaisista on kyborgeja kantaessaan mukanaan matkapuhelimiaan ja tarkistaessaan sähköpostinsa useita kertoja päivässä. Missä vaiheessa ollaan pisteessä jossa ihmisen ja koneen hybridissä



konepuoli ottaa liikaa valtaa? Kaupungeissa tekniikan ylivallan huomaa silloin, kun jokin asia menee väliaikaisesti rikki. Kun esimerkiksi suuri sähkökatkos tapahtuu, joutuvat pankit ja kaupat sulkemaan ovensa järjestelmien ollessa sähköstä riippuvaisia. Autoilijat eivät meinaa muistaa sitä miten menevät liikennejärjestelyt kun liikennevalot eivät ole ohjaamassa. Kaupunkilaistunutta länsimaista ihmistä kone ohjaa niin paljon, että hänen työnsä seisahtuu jos kone rikkoutuu, oli hän sitten töissä kaupan kassalla tai teollisuudessa. Ehkä koneen voidaan jo todeta orjuuttavan meitä.

Science Fictionissajulmat kyborgit ovat vastineita demonikuvauksille. Aivan kuten piru perii ihmisen tämän tehdessä huonoja valintoja, tuhoaa tulevaisuudessa kyborgi ihmisen liiallisen tekniikkauskon ja ylpeyden vuoksi. Terminaattorien kaltaisten koneihmisten syntyminen tuskin on mahdollista, mutta metaforana se voi varoittaa meitä vieraantumasta liiksi omasta ihmisyydestämme ja uskostamme ihmisen omiin kykyihin. Ajassamme luotetaan liiksi koneiden virheettömyyteen ja kykyyn ratkaista unohtaen, että meillä jokaisella on oma supertietokone, aivot. Mutta ihmiskeho menee niin kovin helposti rikki ja meillä kaikilla on omat erikoistumisosa-alueemme älyllisesti. Kyborgi on huima fantasia ihmisyyden korkeammasta asteesta, kuolemattomuuden kaltaisesta tilasta. Kyborgin keho on aina korjattavissa, se voidaan ohjelmoida suorittamaan samoja ajatuskulkuja ja tehtäviä kuin toinen kyborgi. Sillä ei ole ihmisen arvaamattomuutta tai persoonallisuutta, mitkä ovat seikkoja jotka luovat ihmisten välille eriarvoisuutta. Kyborgius on vieteistä ja eriarvoisuudesta vapautta tila. Mutta onko siinä enää jäljellä mitään ihmisyydestä? Kyborgius vapauttaa meidät haluista, vieteistä ja seksin tarpeellisuudesta. Mutta millainen olisi yhteiskuntamme, jos nuo seikat poistettaisiin, sillä vietit ja seksuaalisuuden normisto ovat lakien pohjalla ja olleet rakentamassa yhteiskuntaa ja ne määrittävät sitä edelleen.

Yhteiskunta muodostuu yksilöistä, jotka määrittävät itseään omien tuntemustensa ja yhteisön antamien normien mukaisesti. Yksi yhteiskunnallinen perusmäärittäjä on sukupuoli, joka on aina määrittänyt ihmisten välisiä suhteita. Taustalla on biologia ja lajin säilymisen kannalta sukupuolisuuden ja seksuaalisuuden määrittäminen on ollut tärkeää. Ja nuo samat seikat määrittävät edelleenkin yhteiskuntaa. Useimmissa yhteisöissä on edelleenkin hyväksytyjä vain kaksi sukupuolta, mies ja nainen, naaras ja uros. Koska biologia on tarkoittanut näiden kahden saada jälkeläisiä, on näiden kahden vastakkaisen sukupuolen keskinäinen seksi koettu ainoaksi oikeaksi. Kyborgi

- yhteiskunnassa ei sukupuolelle ja seksille ole enää tarvetta. Mutta koska olemme sinne vielä matkalla, joudumme elämään yhteiskunnassa viettämme mukaisesti. Ulkonäkö on seksuaalisuuden representaatiota. Sillä voimme määrittää näkyväksi oman suuntautuneisuutemme ja sukupuolemme. Sillä voimme myös harhauttaa uskottavasti tai voimme halutessamme jäädä kahden sukupuolen maastoon siten, että kehomme katsojalle tulee epämiellyttävä olo kun ei voi tarkasti määrittää sitä mikä olemme. Seksuaalisuus ja sukupuoli vievät liiaksi aikaa ja tarmoa tärkeämmiltä asioita ja siltä, millainen persoona ihminen on kaiken tuon alla. Mutta mediakuvasto ei anna meidän unohtaa sukupuolen kysymyksiä, vaan päivittäin kohtaamme tietynlaista normirepresentaatiota median välitykselle joka laittaa meidät määrittämään sen kuinka itse olemme normeihin suhteessa.

Keho toimii ihmisen symbolina ja kehollamme voimme viestiä omia arvojamme. Androgynisyys tai ristiinpukeutuminen voivat olla valintoja joilla pyritään ravistelemaan yhteiskunnan luutuneita arvoja. Ihmisen tulisi olla muutakin kuin sukupuolisuutensa kokemus, mutta valitettavasti länsimaisessa yhteiskunnassa ihmisen seksuaalinen suuntautuneisuus määrittää hänet hänen kykyjään vahvemmin. Kolmannen sukupuolen valitseminen voidaan nähdä samanlaisena vapautumisena kuin kyborgius. Kolmas sukupuoli pyrkii olemaan vapaa kahden valtasukupuolen odotuksista ja normeista. Rajalla ihmisen on tarkoitus olla ensisijaisesti ihminen ja osa yhteiskuntaa, ei ensisijaisesti nainen tai mies.

Kolmassukupuoli on toiseuden sukupuoli. Niin kauan kuin yhteiskunta määrittää kansalaisensa kahden sukupuolen kautta, jäävät sen ulkopuolella olevat henkilöt virallisesti määrittelemättömäksi sekä joutuvat kokemaan toiseutta. Vaikka mediakuvasto ihannoikin nuoria, seksikkäitä androgyynejä, ei ihannointi kuitenkaan ulotu reaaliin maailmaan saakka. Jos nainen representoi omaa seksuaalisuuttaan miehekkäällä ulkonäöllä, on se pelottavaa. Naispiirteinen mies puolestaan on usein huvittava. Seksuaalisuuden normittamisella rakennetaan eriarvoista yhteisöä.

Taide kuvaa mielellään toiseutta, se nostaa keskusteluun niin seksuaaliset vähemmistöt, kuin fyysisesti poikkeavat henkilötkin. Seksuaalisuuden representaatiota ja normien poikkeamien historiaa voi nimenomaan lukea taiteen historian kautta. Itse en olisi lähtenyt tälle hybridihahmojen matkalle, jollen

olisi törmännyt hätkähdyttävän moneen hermafrodiittiin Italian taidemuseoissa. Science fictio osana elokuvataidetta maalaillee uhkakuvia konehelvetistä, aivan kuten keski-aikaisten kirkkojen seinämaalausten demonikuvaukset oman aikansa karmeinta kohtaloa. Taide on myös äänitorvi vähemmistöille ja poikkeaville henkilöille, joilla on sama ihmisarvo kuin muillakin heidän henkilökohtaisista valinnoistaan huolimatta. Toivon, että tämä tutkielma toimii eräänlaisena teoriana toiseudesta ammentavan taiteen tutkimiselle.

## Lähteet

Ala-Korpela, Mika. 2007. Kyborgin käsikirja. Havaintoja informaatiosta, ihmisestä ja koneesta, elämästä ja älykkyydestä. Oy Finn Lectura Ab. Keuruu: Otava.

Browne Jude (toim.) 2007. The future of gender. New York: Cambridge.

Downey, Gary Lee (toim.) 1997. Cyborgs and citadels. Anthropological interventions in Emerging sciences and technologies. School of american research advanced seminar series. University of Washington Press

Epstein Julia (toim.) 1991. Body guards. The cultural politics of gender ambiguity. Routledge. New York.

Falk, Pasi. 1994. The consuming body. Sage Publications London.

Foucault, Michel. 1984 Seksuaalisuden historia. Tiedontahto, nautintojen käyttö, huoli itsestä. Gaudeamus. 2p. 1998. Tampere: Tammer-Paino Oy.

Gill, Michael. 1989. Image of the body. New York: Doubleday.

Gregersen, Edgar. 1993. Seksuaalisuuden maailma. Porvoo: WSOY.

Hall, Stuart. 2002. Identiteetti. Tampere: Vastapaino.

Haraway Donna J. 1991. Simians, Cyborgs, and Women – the reinvention of nature. London: Free Association Books.

Harju, Hanna. 2004. Täydellisyyden estetiikkaa" Dieselin Save Yourself -katalogi merkityksenkantajana. Pro gradu –työ Jyväskylän yliopisto: TAIKU.

Harju, Hanna. Fiilistä etsimässä. Fantasia muodin ja imagon kuvaamisessa. Teoksessa Blomberg, Kristian (toim.) 2005. Totutun tuolla puolen. BTJ Kirjastopalvelu. Saarijärvi: Gummerus kirjapaino oy.

Heinämaa, Sara. 1996. Ele, tyyli ja sukupuoli Merleau-Pontyn ja Beauvoirin ruumiinfenomenologia ja sen merkitys sukupuolikysymykselle. Gaudeamus. Tampere: Tammer-paino Oy.

Herkman, Juha. 2001. Audiovisuaalinen mediakulttuuri. Tampere: Tammer-Paino.

Hietala, Veijo. Elämä on unta. Teoksessa Blomberg, Kristian (toim.) 2005. Totutun tuolla puolen. BTJ Kirjastopalvelu. Saarijärvi: Gummerus kirjapaino oy.

- Hämeen-Anttila, Virpi, Jaakko. 2005. Rakkauden Atlas. Keuruu: Otava.
- Ilmonen, Kaj. 1993. Tavaroiden taikamaailma. Tampere: Vastapaino.
- Johns, Catherine. 1982. Sex or symbol. erotic images of Greece and Rome. London: A colonnade book.
- Kampen Boymel, Natalie. 1996. Sexuality in ancient art. Printed in USA: Gambridge.
- Karvonen, Erkki. 1999. Elämää mielikuvayhteiskunnassa, imago ja maine menestyksen tekijöinä myöhäismodernissa maailmassa. Tampere: Tammer-Paino.
- Kekäläinen, Markku. 1995. Eroksen Aika. Kirjayhtymä Oy. Jyväskylä.: Gummerus oy.
- Kellner, Douglas. 1998. Mediakulttuuri. Tampere: Vastapaino.
- Koivunen, Hannele. 1995, Madonna ja huora. Helsinki: Otava.
- Kontturi, Katve-Kaisa. 2006. Feminismien ristiaallokossa. Keskusteluja taiteen ja teorian kytkennöistä. Turku: Eetos.
- Korhonen, Anu. 2005. Silmän ilot. Kauneuden kulttuurihistoriaa uuden ajan alussa. Jyväskylä : Atena
- Kupianen, Jari ja Sevänen, Erkki (toim.) 1994. Kulttuurintutkimus. Johdanto. Helsinki: SKS.
- Laquer, Thomas. 1990. Making sex body and gender from greeks to freud. Prinnted in the United States of America: Harvard university press
- Lehtonen, Kimmo. 1991. Mainoskuva mielikuva. Helsinki: VAPK-kustannus.
- Leikola Anto- Seireenejä. 2002. kentaureja ja merihirviöitä. Myyttisten olentojen elämää. Helsinki: Tammi.
- Loxton, Howard. 1995. the Art of angels. Dubai: Oriental press.
- Maffesoli, Michel. 1995. Maailman mieli. Tampere: Tammer-Paino Oy.
- Robert Muchemled. 2003. A history of the devil. From middle ages to the present. Gambridge UK: Polity press.
- McDonald, Helen(toim.) 2000. Erotic Ambiguities. The female nude in art. New York: Routledge.
- Nead, Lynda.1992. the Female nude. London: Routledge.

- Niinisalo, Suvi. 2004. Keijukaisten lähteillä. Atena kustannus oy Jyväskylä
- Niinisalo, Suvi. 2006. Vedenneitojen lähteillä. Atena kustannus oy Jyväskylä.
- Palumbo, Donald (toim.). 1986. Eros in the mind's eye. Sexuality and the fantastic in art and film. Connecticut: Greenwood pres.
- Park, Katharine. 1997. The Rediscovery of the Clitoris. French medicine and the Tribade, 1570-1620. Teoksessa Hillman, David (toim.) 1997. The Body in parts. Fantasies of corporeality in early modern Europe. Routledge, London.
- Puuronen, Anne. 2000. Hurskaat ruumiit. muokatun ulkonäön merkitykset. Teoksessa Tuija Hovi (toim.) Uskonto ja sukupuoli. Helsinki: Helsingin yliopistopaino.
- Quart, Alissa. 2003. Brändätyt – ostetaan ja myydään nuoria. Like. Jyväskylä: Gummerus kirjapaino oy.
- Rope, Timo ja Mether, Jari. 1987. Mielikuvamarkkinointi. Espoo: Weilin + Göös.
- Rope, Timo ja Mether, Jari. 2001. Tavoitteena menestysbrandi – onnistu mielikuvamarkkinoinnilla. Helsinki: WSOY.
- Rossi, Leena-Maija (toim.) 1995. Kuva ja vastakuvat. Sukupuolen esittämisen ja katseen politiikkaa. Helsinki: Gaudeamus.
- Rushing Hocker, Janice. 1995. Projecting the shadow. The cyborg hero in american film. Printed in USA: The univerisity of chicago press.
- Saariluoma, Liisa. 2002. Johdanto: myytit klassisessa ja modernissa kirjallisuudessa. Teoksessa
- Saariluoma, Liisa (toim.) 2002. Keijujen kuningas ja musta Akhilleus. Myytit modernissa kirjallisuudessa. SKS: Pieksämäki.
- Siivonen, Timo. 1996. Kyborgi. Koneen ja ruumiin niveltyymiä subjektissa. Nykykulttuurin tutkimusyksikön julkaisuja. Jyväskylän yliopisto: Jyväskylän yliopistopaino.
- Simonsuuri, Kirsti. 1996. Artikkelit Ketaurit ja Ihmiset. Lehdessä Hiidenkivi, suomalainen kulttuurilehti 1/96.

Simonsuuri, Kirsti. 2002. Ihmiset ja jumalat – myytit ja mytologiat. Hämeenlinna: Karisto oy.

Sipilä, Petri. 1998. Sukupuolitettu ihminen – kokonainen etiikka. Gaudeamus kirja. Tampere: Tammer-paino Oy.

Trumbach, Randolph. 1991. London's Sapphists: From three sexes to Four Genders in the Making of Modern Culture. Teoksessa Epstein Julia (toim.) 1991. Body guards. The cultural politics of gender ambiguity. Routledge. New York.

Vänskä, Annamari (toim.) 2002. Näkyvä(i)seksi. Tutkimuksia kuvien sukupuolikulttuurista. Taidehistoriallisia tutkimuksia 25. Vaasa: Ykkösoffset  
 Vänskä, Annamari. 2006. Vikuroivia vilkaisuja. Ruumis, sukupuoli, seksuaalisuus ja visuaalisen kulttuurin tutkimus. Taidehistoriallisia tutkimuksia 35. Jyväskylä: Gummerus

Warric S. Patricia. 1980. The cybernetic imagination in science fiction. Massachusetts: The MIT press.

Young, Katharine. 1993. Bodylore. Knoxville:the University of Tennessee press.

Zolla, Elemire. 1981. The androgyne - Fusion of sexes. London: Thames and Hudson.

## **Internet – lähteet:**

www.bianco.com

<http://www.bianco.com/history/campaigns/2005-fall.asp> viitattu 6.5.2006

<http://www.stelarc.va.com.au/arcx.html>. viitattu 24.4.2008.

<http://www.stelarc.va.com.au/hybhumb/hybhumb.html>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Image:>

<http://images.art.com/images/-/Johnny-Depp---Edward-Scissorhands--C10103916.jpeg>

<http://www.wga.hu/index.html>

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Kuva:>

<http://www.fng.fi/fng/html4/common/ateneum/exhibit/horizon/demasque.htm>  
<http://www.fng.fi/fng/html4/common/ateneum/exhibit/horizon/demasque.htm>  
<http://www.fng.fi/fng/html4/fi/ateneum/guide/cont/chap7/sect5/page117.htm>  
[http://images.google.fi/imgres?imgurl=http://www.jamerantik.dk/images/RCStel/RC  
KK20501Faun](http://images.google.fi/imgres?imgurl=http://www.jamerantik.dk/images/RCStel/RC<br/>KK20501Faun)  
<http://www.panslabyrinth.com/>  
<http://www.illusiongallery.com/Spirit.html>  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Image:%C3%84ngs%C3%A4lvor\\_-\\_  
\\_Nils\\_Blomm%C3%A9r\\_1850.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/Image:%C3%84ngs%C3%A4lvor_-_<br/>_Nils_Blomm%C3%A9r_1850.jpg)  
[http://www.hs.fi/kirjat/artikkeli/Keijut+tanssivat+tonttujen+kanssa/HS20041223SI1K  
U02vxi](http://www.hs.fi/kirjat/artikkeli/Keijut+tanssivat+tonttujen+kanssa/HS20041223SI1K<br/>U02vxi)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Image:The\\_Siren.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/Image:The_Siren.jpg)  
[www.artsycraftsy.com/goble/wg\\_fp12\\_mermaid.jpg](http://www.artsycraftsy.com/goble/wg_fp12_mermaid.jpg)  
[http://fi.wikipedia.org/wiki/Kuva:Waterhouse\\_a\\_mermaid.jpg](http://fi.wikipedia.org/wiki/Kuva:Waterhouse_a_mermaid.jpg)  
<http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>  
<http://www.stelarc.va.com.au/photos/01.html>  
<http://bzvtv.typepad.com/moviessquared/images/956067terminator2posters.jpg>  
[http://www.gearfuse.com/wp-  
content/uploads/andrew/5\\_apr07/Terminator\\_2\\_0001\\_1.jpg](http://www.gearfuse.com/wp-<br/>content/uploads/andrew/5_apr07/Terminator_2_0001_1.jpg)  
<http://www.dellagracevolcano.com/index.html>  
<http://www.transtukipiste.fi/kokemusgalleria/index.html>



## Liite 1

Saksikäsi Edward - Edward Scissorhands

Tuotantovuosi: 1990

Ohjaajat: Tim Burton

Käsikirjoittajat: Caroline Thompson

Pääosissa: Dianne Wiest, Johnny Depp, Kathy Baker, Robert Olivieri, Vincent Price,

[Winona Ryder](#)

Maat: USA

Kielet: englanti

Pituus: 100 min

Genret: Draama, Fantasia

Juoni lyhyesti:

Edward on poika, joka on rakennettu osa osalta. Mutta hän eroaa tavallisesta pojasta siinä, että hänen käsiensä paikalla on sakset. Edward otetaan osaksi tyypillistä esikaupunkilaisperhettä ja hän joutuu todistamaan uudelleen ja uudelleen hyväntahtoisuutensa päästäkseen osaksi yhteisöä, mutta tulee vain hyväksikäytetyksi ja väärinymmärretyksi.

## Liite 2

Panin labyrintti - El Laberinto del Fauno.

Tuotantovuosi: 2006

Ohjaajat: Guillermo Del Toro

Pääosissa: [Ariadna Gil](#), Doug Jones, Ivana Baquero, [Maribel Verdú](#), [Sergi López](#)

Maat: Meksiko, Espanja, USA

Pituus: 119 min

Genret: Draama, Kauhu, Fantasia

Juoni lyhyesti:

Elokuva sijoittuu vuoteen 1944, jolloin raskaana oleva nainen yhdessä tyttärensä kanssa matkaa syntymättömän lapsen isän luokse. Sissisota sekoittuu kirjoja rakastavan tytön mielessä fantasiamaailmaan ja hän löytää vanhan myllyn uumenista labyrintin jonka isäntänä toimii Pan. Tytön vastaan tulee surrealistisia kohtaamisia, mytologiset hahmot näyttävät todelliset piirteensä tytön suorittaessa saduista tyypillisiä tehtäviä.

### Liite 3

Terminaattori, tuhoaja -The Terminator

Tuotantovuosi: 1984

Ohjaajat: James Cameron

Pääosissa: Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton, Michael Biehn, Paul Winfield

Maat: USA

Pituus: 108 min

Genret: Toiminta, Trilleri, Sci-fi

Elokuvasarja: Terminator: Tuhoaja, Terminator 2: Tuomion päivä, Terminator 3:

Koneiden kapina

Terminaattori, Tuomion päivä - Terminator 2: Judgment Day

Tuotantovuosi: 1991

Ohjaajat: James Cameron

Pääosissa: Arnold Schwarzenegger, Edward Furlong, Linda Hamilton, Robert Patrick

Maat: USA, Ranska

Pituus: 131 min

Genret: Toiminta, Sci-fi

Elokuvasarja: Terminator: Tuhoaja, Terminator 2: Tuomion päivä, Terminator 3:

Koneiden kapina

Juoni lyhyesti:

Tekniikka riistäytyy ihmisten käsistä, tulevaisuudessa odottaa koneiden ylivalta, jota vastaan kapinoi ihmisten viimeinen rintama johtohahmonaan John Connor. Ihmisten kapinaliike on niin tehokas, että tulevaisuudesta koneet lähettävät menneisyyteen cyborgin eliminoimaan Connorin äiti jottei poika koskaan syntyisi ja kun se ei onnistu, eliminoimaan John Connor teini-ikäisenä poikana.

## Liite 4

Transamerica

Tuotantovuosi: 2005

Ohjaajat: Duncan Tucker

Pääosissa: Elizabeth Peña, [Felicity Huffman](#), [Fionnula Flanagan](#), Graham Greene,  
Kevin Zegers

Maat: USA

Pituus: 103 min

Genret: Komedial, Draama, Seikkailu

Juoni lyhyesti:

Bree on konservatiivinen amerikkalaisnainen niin ulkonäöltään, elämältään kuin elämänarvoiltaan. Hän kuitenkin odottaa vielä viimeistä leikkausta, jossa hänestä muovattaisiin nainen. Hän tekee kahta työtä rahoittaakseen tuon kalliin leikkauksen. Eräänä päivänä Bree saa kuulla, että hänellä on kömpelön nuoruuden suhteen seurauksena teini-ikäinen poika, joka nyt tarvitsee isällistä tukea. Bree matkustaa New Yorkkiin jossa pojan tavattuaan lähtee tämän kanssa road tripille kohti Los Angelesia, mutta ennen kaikkea lähtee matkalle kohti tutustumista ja mahdollisuutta perheeseen.

## Liite 5

Crying game

Tuotantovuosi: 1992

Ohjaajat: Neil Jordan

Pääosissa: [Forest Whitaker](#), Jaye Davidson, Miranda Richardson, Stephen Rea

Maat: Iso-Britannia, Japani

Pituus: 108 min

Genret: Draama, Trilleri

Brittisotilas kaapataan IRA:n agenttien toimesta Pohjois-Irlantiin ja vankeus aikanaan hän kertoo Fergus nimiselle, joka myöhemmin käyttää nimeä Jimmy, agentille tyttöystävästään ja pyytää pitämään hänestä huolen. Operaation jälkeen agentti pyrkii elämään tavallista elämää ja tutustuu brittisotilaan tyttöystävään ja ihastuu tähän syvästi. Mutta tyttö ei olekaan aivan sitä miltä näyttää. IRA kuitenkin kiristää miestä ja uhkailee tyttöä ja miehen täytyy alkaa suojelemaan tyttöä, ristiriitaisista tunteistaan huolimatta.

## Kuvaliite

### Kuva 1

Tuntemattoman taiteilijan veistos lepäävästä hermafrodiitista. nk. Borghese Hermaphroditus Roomalainen kopio hellenistisestä teoksesta ajalta noin 200 e.a.a. Musée du Louvre, Paris, France.

[http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Borghese\\_Hermaphroditus\\_Louvre\\_Ma231\\_n4.jp](http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Borghese_Hermaphroditus_Louvre_Ma231_n4.jpg)

g



### Kuva 2

Ricci, Sebastiano:  
Kampf der Kentauren und Lapithen, 1715. Yksityiskokoelma.

[http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Sebastiano\\_Ricci\\_045.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Sebastiano_Ricci_045.jpg)



Kuva 3

Marilyn Monroe 1926 – 1962 elänyt filmitähti josta tuli traagisen elämänsä ja kautta myytti.

[http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Sebastiano\\_Ricci\\_045.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Sebastiano_Ricci_045.jpg)



Kuva 4

Poika ja saksen – Edward Saksikäsi.

<http://images.art.com/images/-/Johnny-Depp---Edward-Scissorhands--C10103916.jpeg>





## Kuva 5

Pan and Daphnis.

Roomalainen kopio hellenistisestä veistoksesta. Löydetty Pompeista. Naples Archeological Museum

[http://fi.wikipedia.org/wiki/Kuva:Pan\\_and\\_Daphnis.jpg](http://fi.wikipedia.org/wiki/Kuva:Pan_and_Daphnis.jpg)



## Kuva 6

Cernunnos. Museum of the Middle Ages, Paris

<http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Cernunnos.jpg>



Kuva 7

Babhomet.

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Kuva:Baphomet.png>



Kuva 8

Hans Memling. Helle. 1485 Oil on wood, 22 x 14 cm Musée des Beaux-Arts,

Strasbourg

<http://www.wga.hu/index.html>



## Kuva 9

Lucifer Liège. Cathédrale Saint-Paul de Liège

[http://fi.wikipedia.org/wiki/Kuva:Lucifer\\_Liege\\_Luc\\_Viatour.jpg](http://fi.wikipedia.org/wiki/Kuva:Lucifer_Liege_Luc_Viatour.jpg)



## Kuva 10

Calvaire de Plougouven (détail) - Finistère - Bretagne – France. Gouttilainen paholainen.

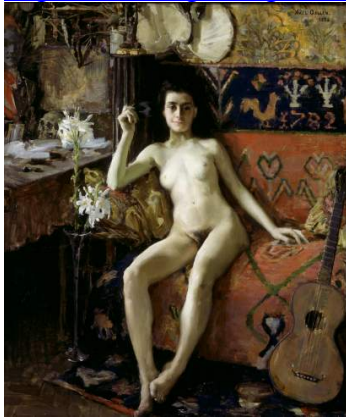
[http://fi.wikipedia.org/wiki/Kuva:FR-29191\\_detailcalvaire04.jpg](http://fi.wikipedia.org/wiki/Kuva:FR-29191_detailcalvaire04.jpg)



## Kuva 11

Akseli Gallen-Kallela. Demasque 1888. Ateneum, Helsinki.

<http://www.fng.fi/fng/html4/common/ateneum/exhibit/horizon/demasque.htm>



## Kuva 12

Francis de Goya

The Bewitched Man c. 1798 National Gallery, London

<http://www.wga.hu/index.html>



## Kuva 13

Faunus of Vienna. Roomalainen kopio.

[http://fi.wikipedia.org/wiki/Kuva:Fanus\\_Vienna\\_Ma528.jpg](http://fi.wikipedia.org/wiki/Kuva:Fanus_Vienna_Ma528.jpg)



## Kuva 14

William-Adolphe Bouguereau (1825-1905) - Nymphs and Satyr (1873)

[http://fi.wikipedia.org/wiki/Kuva:William-Adolphe\\_Bouguereau\\_%281825-1905%29\\_Nymphs\\_and\\_Satyr\\_%281873%29.jpg](http://fi.wikipedia.org/wiki/Kuva:William-Adolphe_Bouguereau_%281825-1905%29_Nymphs_and_Satyr_%281873%29.jpg)



Kuva 15

Satyyri huiluineen hellenistisessä keramiikassa.

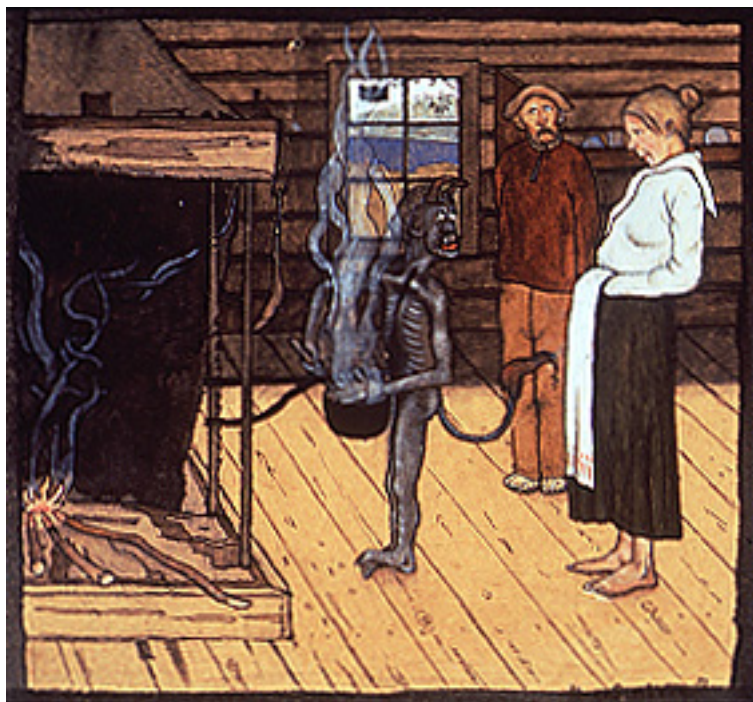
<http://www.fng.fi/fng/html4/common/ateneum/exhibit/horizon/demasque.htm>



Kuva 16

Hugo Simberg. Piru padan ääressä. 1897. Valtion taidemuseo, Ateneum.

<http://www.fng.fi/fng/html4/fi/ateneum/guide/cont/chap7/sect5/page117.htm>



## Kuva 17

Faun with frog Chr. Thomsen 1915

<http://images.google.fi/imgres?imgurl=http://www.jamerantik.dk/images/RCStel/RC>

[KK20501Faun](#)



## Kuva 18

Satyr with an Amphora and Shell. Museo Nazionale del Bargello, Florence.

<http://www.wga.hu/index.html>



Kuva 18

Dirck de Dirck de Quade van Ravesteyn.

Venus Riding a Satyr 1602-08. Musées Royaux des Beaux-Arts, Brussels

<http://www.wga.hu/index.html>





Kuva 19

Albrecht Altdofer.

Landscape with Satyr Family, 1507. Staatliche Museen, Berlin.

<http://www.wga.hu/index.html>



Kuva 20

Giovanni Bellini. The Feast of the Gods. 1514. National Gallery of Art, Washington.

<http://www.wga.hu/index.html>



Kuva 21

Nicolas Poussin. Pan and Syrinx.1637-38. Gemäldegalerie, Dresden.

<http://www.wga.hu/index.html>



Kuva 22.

Panin labyrintti, fauni.

<http://www.panslabyrinth.com/>



Kuva 23

Genetic engineering- kampanja syksy 2005.

Bianco campaigns 1996-2007 mainoslehtinen.



## Kuva 24

Antonio Canova. Theseus and the Centaur. 1804-19. Kunsthistorisches Museum,  
Vienna.

<http://www.wga.hu/index.html>



## Kuva 25

John Atkinson Grimshaw. Yön hengetär, 1879.

<http://www.illusiongallery.com/Spirit.html>



## Kuva 26

Sandro Botticelli. Primavera (detail). c. 1482. Galleria degli Uffizi, Florence.

<http://www.wga.hu/index.html>



## Kuva 27

Anne-Louis Girodet de Roucy-Trioson. Ossian Receiving the Ghosts of French Heroes. 1802.

Musée National du Château de Malmaison, Rueil.

<http://www.wga.hu/index.html>



Kuva 28

Nils Blommér. 1850. Ängsälvor.

[http://en.wikipedia.org/wiki/Image:%C3%84ngs%C3%A4lvor\\_-\\_Nils\\_Blomm%C3%A9r\\_1850.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/Image:%C3%84ngs%C3%A4lvor_-_Nils_Blomm%C3%A9r_1850.jpg)



Kuva 29

Rudolf Koivun kuvitusta satuun Metsälammella, kirja Matka satumaahan 1942.

<http://www.hs.fi/kirjat/artikkeli/Keijut+tanssivat+tonttujen+kanssa/HS20041223SI1K>

[U02vxi](#)



Kuva 30

Rudolf Koivun kansi satuun Joulupukin satuja ja tarinoita.

<http://www.hs.fi/kirjat/artikkeli/Keijut+tanssivat+tonttujen+kanssa/HS20041223SI1K>

[U02vxi](#)

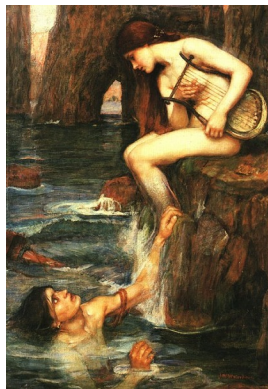


Kuva 31

John William Waterhouse. The Siren 1900.

[http://en.wikipedia.org/wiki/Image:The\\_Siren.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/Image:The_Siren.jpg)

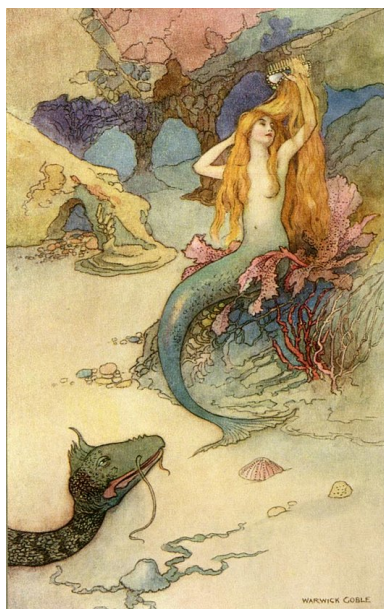




Kuva 32

Warwick Goble. The Mermaid.

[www.artsycraftsy.com/goble/wg\\_fp12\\_mermaid.jpg](http://www.artsycraftsy.com/goble/wg_fp12_mermaid.jpg)



Kuva 33

John William Waterhouse. a Mermaid.

[http://fi.wikipedia.org/wiki/Kuva:Waterhouse\\_a\\_mermaid.jpg](http://fi.wikipedia.org/wiki/Kuva:Waterhouse_a_mermaid.jpg)



Kuva 34

Jean Goujon. Naiad. 1547-49. Musée du Louvre, Paris.

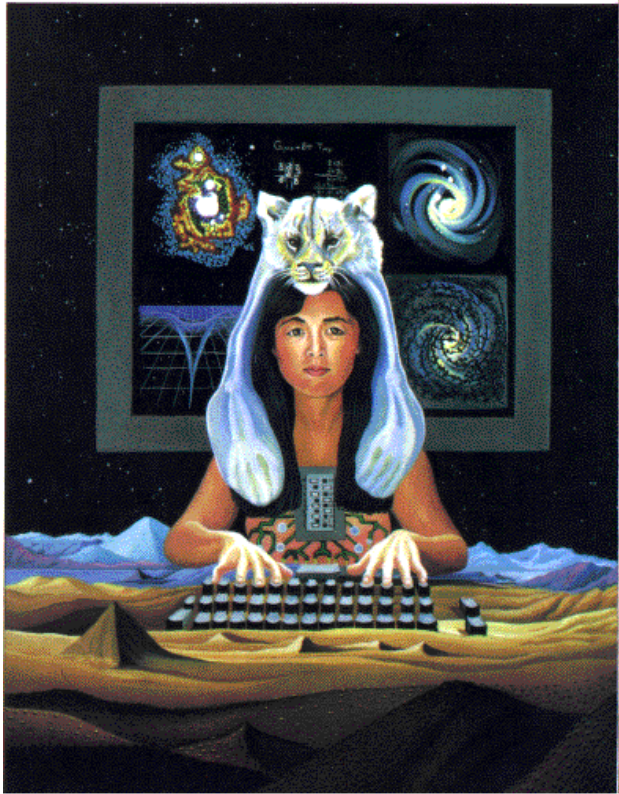
<http://www.wga.hu/index.html>



Kuva 35

Lynn Randolph. Cyborg.

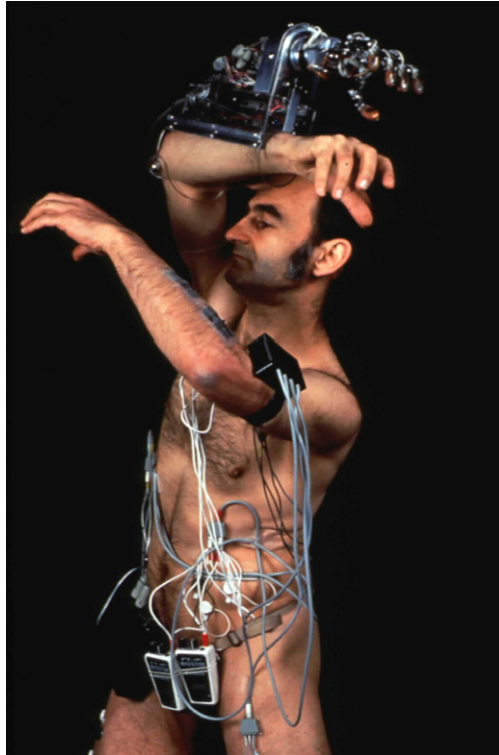
<http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>



Kuva 36

Stelarc.

<http://www.stelarc.va.com.au/photos/01.html>



Kuva 37

Terminaattori 1.

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Kuva:Terminator.jpg>



Kuva 38

Terminaattori 2.

<http://bztv.typepad.com/moviessquared/images/956067terminator2posters.jpg>



Kuva 39

Terminaattori 2

[http://www.gearfuse.com/wp-content/uploads/andrew/5\\_apr07/Terminator\\_2\\_0001\\_1.jpg](http://www.gearfuse.com/wp-content/uploads/andrew/5_apr07/Terminator_2_0001_1.jpg)



## Kuva 40

Della Grace. Gender gueen 2004.

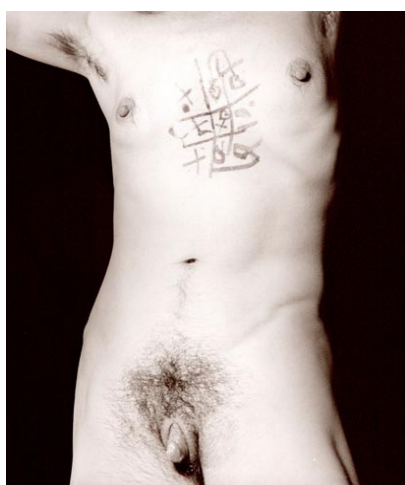
<http://www.dellagracevolcano.com/index.html>



## Kuva 41

Della Grace. Hermaphrodite Torso. London, 1999 .

<http://www.dellagracevolcano.com/index.html>



## Kuva 42

François-Joseph Navez. The Nymph Salmacis and Hermaphroditus. 1829. Museum voor Schone Kunsten, Ghent.

<http://www.wga.hu/index.html>

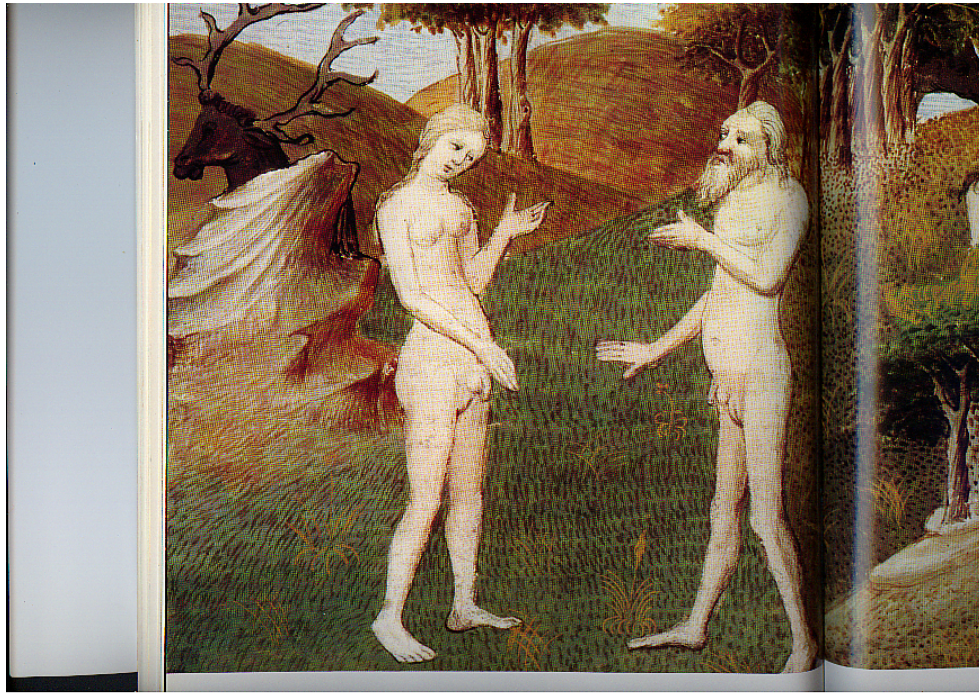


## Kuva 43

Thomas Artus. Les Hermaphrodites. 1605.

Elémire Zolla. 1981. the Androgyne – fusion of sexes. London: Thames and Hudson.

1981. s. 48.





Kuva 44

Della Grace. Jax Back 1991.

Lähde: <http://www.dellagracevolcano.com/index.html>



Kuva 45

Della Grace. Jax Reveladed. 1991.

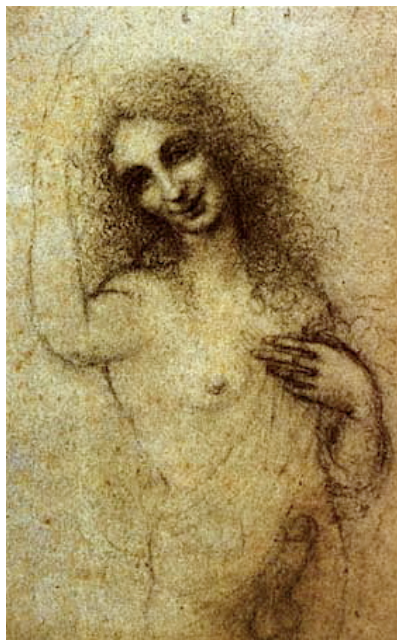
<http://www.dellagracevolcano.com/index.html>



Kuva 46

Leonardo Da Vinci. David.

<http://www.transtukipiste.fi/kokemusgalleria/index.html>



Kuva 47

Leonardo da Vinci. Davina.

<http://www.transtukipiste.fi/kokemusgalleria/index.html>



Kuva 48

Mangelo

<http://www.wga.hu/index1.html>



Kuva 49

Macrino d'Alba. Figure of a Saint.

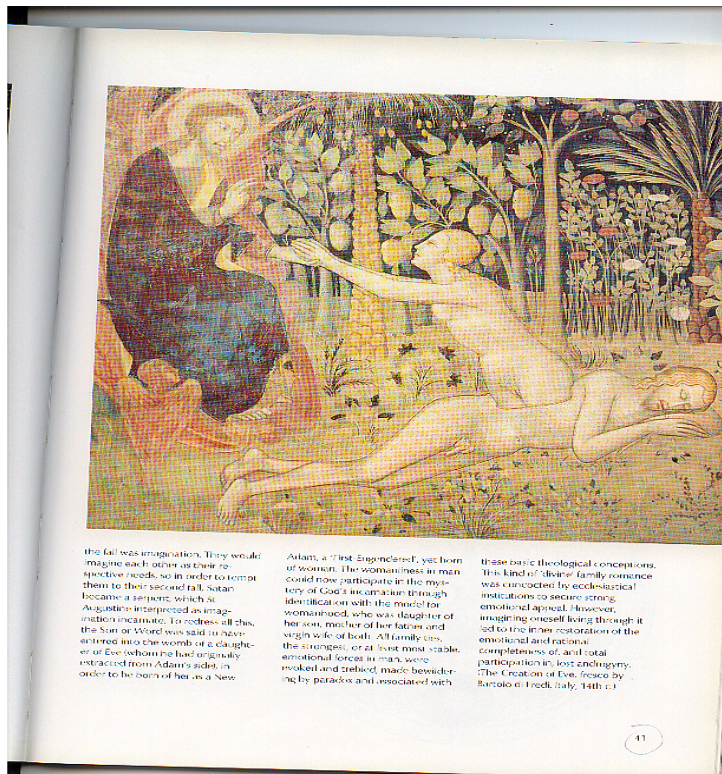
<http://www.wga.hu/index.html>



Kuva 50

Bartolo di Fredi. The Creation of Eve. 14 th.

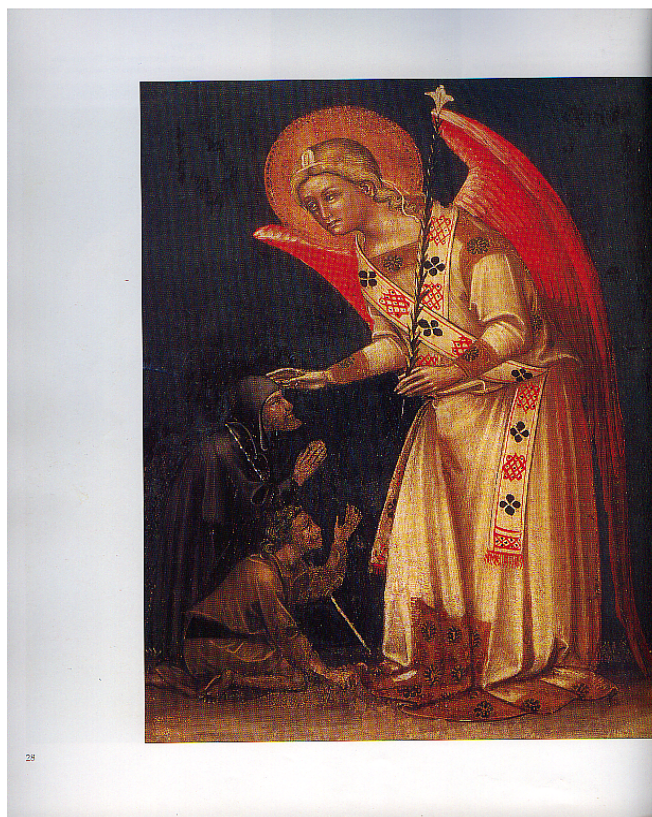
Elèmire Zolla. 1981. the Androgyne – fusion of sexes. London: Thames and Hudson.  
s.41.



## Kuva 51

Guariento di Arpo. Archangel Gabriel. 14 th century.

Howard Loxton. 1995. the Art of Angels. London: Regency House. s. 28.



## Kuva 52

Guariento d'Arpo. Archangel. 1350. Museo Civico, Padua

<http://www.wga.hu/index.html>



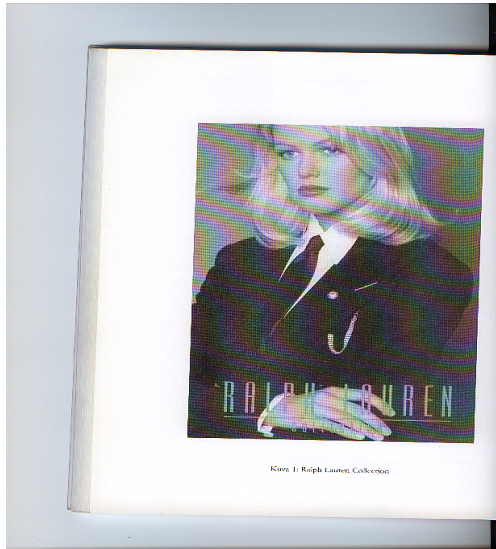


## Kuva 53

Ralph Lauren Collection – mainos.

AnnaMari Vänskä(toim.) 2002. Näkyvä(i)seksi. Taidehistoriaseura. Vaasa:

Ykkösoffset oy. s. 113.



## Kuva 54

Naisdandy Chanelin muotikuvassa. 120.

AnnaMari Vänskä(toim.) 2002. Näkyvä(i)seksi. Taidehistoriaseura. Vaasa:

Ykkösoffset oy s. 120.

