

SYNTHWAVE, 1980-LUKU JA NOSTALGIA

Sauli Hokka
Maisterintutkielma
Etnologia ja antropologia
Historian ja etnologian laitos
Jyväskylän yliopisto
Kevät 2023

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

| | |
|--|--|
| Tiedekunta Humanistis-yhteiskuntatieteellinen | Laitos Historian ja etnologian laitos |
| Tekijä Sauli Hokka | |
| Työn nimi Synthwave, 1980-luku ja nostalgia | |
| Oppiaine Etnologia ja antropologia | Työn laji Maisterintutkielma |
| Aika 09.03.2023 | Sivumäärä 56 |
| <p>Tiivistelmä</p> <p>Synthwave on musiikkityyli, jolle on ominaista erityisesti 1980-lukuun keskittyvä nostalgia ja viittaukset aikakauden populaarikulttuuriin. Tässä tutkimuksessa tarkastelin netnografian ja teema-analyysin keinoin, minkälaisia representaatioita Youtuben synthwave-videot rakentavat 1980-luvusta. Tämän lisäksi tarkastelin sitä, millä tavoin synthwaven välittämä nostalgia rakentuu ja minkälaisia merkityksiä 1980-lukuun liitetään videoiden kommenttikentillä.</p> <p>Synthwave rakentaa 1980-luvusta vetoavia representaatioita kierrättämällä erilaisia 1980-luvun populaarikulttuurista tuttuja elementtejä, kuten esimerkiksi elokuvasankareita, sci-fi-kuvastoa, kyberpunkia jne. Synthwave on toisiaan ruokkivassa vuorovaikutussuhteessa muiden 1980-luvun nostalgiaa hyödyntävien populaarikulttuurin ilmiöiden, esimerkiksi Netflix-sarja <i>Stranger Thingsin</i> kanssa. Synthwaven välittämää kuvaa 1980-luvusta voi pitää Baudrillardin hengessä <i>hypertodellisena</i>. Synthwaven välittämä nostalgia voidaan nähdä esimerkkinä niin sanotusta <i>prosteettisesta muistista</i>, joka tarkoittaa kollektiivisen muistamisen tapaa, jonka on tehnyt mahdolliseksi moderni massamedia. Prosteettinen muisti mahdollistaa muistojen omaksumisen tapahtumista, joihin yksilö ei itse ole ollut osallisena. Synthwaven kierrättämä 1980-luvun kuvasto on siis ihmisille tuttua erilaisten medioiden ja populaarikulttuurin ilmiöiden kautta, joka mahdollistaa sen, että jopa 2000-luvulla syntyneet voivat tuntea nostalgiaa kyseistä vuosikymmentä kohtaan.</p> <p>Synthwave-videoiden kommentteissa ilmaistiin musiikin herättämää nostalgiaa ja eskapismia. Tyypillistä oli 1980-luvun ja nykypäivän vertaaminen siten, että 1980-luku koettiin jollain tapaa nykyaikaa parempana aikana.</p> | |
| Asiasanat: netnografia, synthwave, nostalgia, 1980-luku, populaarikulttuuri | |
| Säilytyspaikka Jyväskylän yliopisto | |
| Muita tietoja | |

SISÄLLYS

| | | |
|-------|--|----|
| 1 | JOHDANTO | 1 |
| 1.1 | Tutkimuskysymykset | 2 |
| 1.2 | Teoria ja käsitteet..... | 3 |
| 1.2.1 | Nostalgia..... | 4 |
| 1.2.2 | Synthwave ja 1980-luku..... | 6 |
| 1.2.3 | Prosteettinen muisti ja hypertodellisuus | 7 |
| 2 | AINEISTO JA METODIT..... | 10 |
| 2.1 | Aineisto..... | 10 |
| 2.2 | Netnografiaa Youtubessa..... | 14 |
| 2.3 | Etiikka verkkotutkimuksessa | 18 |
| 2.4 | Teema-analyysi..... | 20 |
| 3 | ANALYYSI | 23 |
| 3.1 | Synthwave-videoiden teemoja..... | 23 |
| 3.2 | Populaarikulttuurin kierrätys synthwavessa..... | 29 |
| 3.3 | Hypertodellisuus synthwave-videoissa | 31 |
| 3.4 | Prosteettinen muisti nostalgian välittäjänä..... | 33 |
| 4 | NOSTALGIAN ILMAISUT JA 1980-LUVUN MERKITYKSET KOMMENTEISSA..... | 37 |
| 4.1 | Kommenttien tarkastelua..... | 37 |
| 4.2 | Kaupaus 1980-luvulle | 39 |
| 4.3 | Populaarikulttuuri- ja teknologiaviittaukset..... | 40 |
| 4.4 | Vuosikymmenten vertailu ja 1980-lukuun liitetyt merkitykset | 41 |
| 4.5 | Eskapismi ja eläytyvä kommentointi | 42 |
| 4.6 | Yhteisöllisyys ja vuorovaikutus kommenteissa..... | 43 |
| 5 | POHDINTA..... | 45 |
| 5.1 | Mistä aineksista synthwave rakentuu?..... | 45 |
| 5.2 | Nostalgia ja 1980-luvun merkitykset..... | 47 |
| 5.3 | Päätäntö | 50 |

1 JOHDANTO

Tämän maisterintutkielman aiheena on synthwave-niminen musiikkityyli ja siihen liittyvä 1980-lukua kohtaan tunnettu nostalgia. Synthwave on 2000-luvulla syntynyt musiikkityyli, jonka keskeisenä ominaispiirteenä on viittaukset 1980-lukuun ja etenkin kyseisen vuosikymmenen populaarikulttuuriin. Kuten musiikkityylin nimikin antaa olettaa, synthwave ottaa vaikutteita 1980-luvun syntetisaattorivetoisesta musiikista, mukaan luettuna aikakauden elokuvien ja videopelien äänimaailmoista. Genreen kuuluu olennaisesti myös retrofuturistinen, 1980-luvun populaarikulttuuria henkivä visuaalisuus, joka käsittää mm. neonvaloja, autoja, kauhuelokuvakuvastoa, toimintasankareita, ja ylipäätään monenlaisia 1980-lukuun liittyviä teknologian ja populaarikulttuurin ilmiöitä ja kliseitä.

Synthwave ja sen ympärille kehittynyt nostalgiaista ammentava fanikulttuuri valikoituivat tutkimukseni aiheeksi useammastakin syystä, tärkeimpinä kuitenkin omat henkilökohtaiset kiinnostuksen kohteeni. Musiikin maailman liittyvä tutkimusaihe tuntui luontevalta siksi, että omassa elämässäni musiikki on yksi keskeisimmistä sisällöistä. Samoin nostalgia ja lähivuosisikymmenten populaarikulttuuri ovat jo pitkään olleet minua kiinnostaneita ilmiöitä. Olen myös sitä mieltä, että vaikka populaarikulttuurin ilmiöt saattavatkin vaikuttaa tutkimusaiheena ”kepeältä”, heijastaa populaarikulttuuri aina aikansa arvoja ja ilmiöitä laajemmin, toisin sanoen se voi kertoa elämästämme ajasta ja kulttuurista jotain olennaista.

Itse tutustuin synthwaveen ensi kertaa ”löydettyäni” synthwave-musiikkia tekevän Jyväskyläläisen *NightStop*-nimisen yhtyeen. Kävin yhtyeen konsertissa ja kun etsin yhtyeestä lisätietoa, aloin törmätä yhä enemmän vastaavanlaisiin musiikkiprojekteihin, jotka hyödynsivät 1980-luvun äänimaailmaa ja kuvastossaan 1980-lukulaiseksi miellettyä estetiikkaa. Synthwave ei luonnollisesti ole ensimmäinen eikä ainoa musiikkityyli, joka hyödyntää retrokuvastoa tai nostalgiaa, mutta koin, että synthwave hyödyntävän näitä elementtejä uudella tavalla ja uudessa mittakaavassa.

Koin mielenkiintoisena sen, kuinka vahvoja nostalgisia tuntemuksia synthwaven hyödyntämät 1980-luvun elementit aiheuttivat, vaikka omat lapsuusmuistoni alkavat 1990- ja 2000-lukujen taitteesta. Nostalgia on siis keskeinen osa synthwave-kulttuuria, mutta synthwave ei selkeästi maalaa 1980-luvusta realistista kuvaa, vaan luo ennemminkin valikoiduista elementeistä oman, mielikuvituksellisen universumin, joka kuitenkin voi herättää kuulijassa vahvoja nostalgian tunteita. Alex Simon kuvaa mielenkiintoisesti synthwave-musiikin herättämiä tuntemuksia Medium-sivustolla julkaistussa artikkelissaan "A Personal Guide to Synthwave":

A majority of the tracks evoke a badass retro-dreamspace that feels attainable, yet removed from the potentials of the current world. It offers an escape. An escape to a futuristic setting that feels strange yet familiar. It's the genre's ability to create an atmosphere, whisking you away to a different place at a moment's notice, that I fell in love with. (Simon 2018.)

Tutkimukseni pääasiallinen metodologia on videopalvelu Youtubessa tapahtuva netnografia. Tutkimuksen teoreettisena viitekehyksenä käytän nostalgian käsitteen lisäksi Alison Landsbergin kehittämää *prostettisen muistin* (engl. *prosthetic memory*) käsitettä, joka tarkoittaa modernin massamedian mahdollistamaa ilmiötä, jossa ihmiset kokevat osallisuutta menneisyyden tapahtumiin ja muistoihin, joihin eivät kuitenkaan ole henkilökohtaisesti osallisia (Landsberg 2004). Prostettisen muistin käsite on tutkimukseni kannalta olennainen, sillä nähdäkseni synthwave on omiaan herättämään 1980-lukua nostalgisoivia tuntemuksia myös sellaisten ihmisten keskuudessa, jotka ovat syntyneet kyseisen vuosikymmenen jälkeen, itseni mukaan lukien. Lisäksi synthwaven tapaisen musiikkityylin kehittymisen ja leviämisen on selkeästi mahdollistanut nimenomaan moderni massamedia. Vaikka 1980-luku ja siihen liittyvä nostalgia ja populaarikulttuurin ilmiöt ja käsitteet toistuvat tässä tutkimuksessa useasti, en aiheen rajaamisen vuoksi keskity tässä tutkimuksessa erityisesti kuvaamaan 1980-lukua vuosikymmenenä tai avaa tarkemmin kyseisen vuosikymmenen populaarikulttuurin ilmiöitä ja teknologiaa, vaan keskityn ennen kaikkea synthwave-genren parissa esiintyvään nostalgisointiin ja siihen, miten 1980-luku nähdään kyseisen musiikkityylin ja estetiikan välittämänä.

1.1 Tutkimuskysymykset

Huomionarvoista on mielestäni synthwaven kyky herättää nostalgisia tuntemuksia 1980-lukua kohtaan myös sellaisissa ihmisissä, jotka eivät ole itse eläneet kyseisellä vuosikymmenellä. Selatessani Youtubessa synthwave-videoiden kommenttikenttiä, huomasin, että samanlaiset nostalgiset tuntemukset vaikuttivat olevan hyvin yleisiä kuuntelijoiden keskuudessa: 1980-luvulla eläneet toivat esiin muistojaan ja kaipausta,

ja tämän lisäksi myös 1990- ja 2000-luvuilla syntyneet ilmaisivat kiintymystä tai kaipausta 1980-luvulle, eli aikaan, jolloin eivät olleet vielä edes syntyneet. Näiden havaintojen pohjalta muodostuvat tämän tutkielman tutkimuskysymykset: Miksi synthwaven mielikuvituksellinen nostalgia vetoaa ihmisiin, erityisesti 1980-luvun jälkeen syntyneisiin? Millaisia merkityksiä sille annetaan? Miten tämä nostalgia rakentuu? Näitä kysymyksiä tarkastelen nostalgian ja prosthetic memory-käsitteen kautta.

1.2 Teoria ja käsitteet

Tutkimukseni paikannan etnologiaan ja nykykulttuurintutkimukseen. Joukkoviestimin ja populaarikulttuurin välittyvän kulttuurin tutkimista nimitetään yleensä ”kulttuurintutkimukseksi” (Kellner 1998, 12). Tutkimuksessani sovellan internetiympäristössä tapahtuvaa etnografiaa, eli ”netnografiaa”. Eriksen (2004, 17) kuvailee etnografista kenttätyötä perusteelliseksi ja lähikuvamaiseksi tutkimukseksi tietystä sosiaalisesta ja kulttuurisesta ympäristöstä. Koska tutkimukseni aihe kuuluu populaarikulttuurin piiriin, avaan aluksi hieman populaarin käsitettä populaarimusiikin näkökulmasta.

Marko Ahon & Antti-Ville Kärjän mukaan populaarimusiikille on ominaista esimerkiksi: 1) sosiaalisten, etnisten, kansallisten ja tyylirajojen ylittyminen. 2) Yhteys teknologisiin innovaatioihin, kuten viestintäteknologiaan ja soitinlaitetekniikkaan. 3) Kaupallisuus ja massatuotanto. (Aho & Kärjä 2007, 12–14.) Kun tässä tutkimuksessa puhun populaarikulttuurista, tarkoitan sillä pitkälti erilaisia viihdeteollisuuden tuotteita, kuten esimerkiksi elokuvia, tv-sarjoja, musiikkia ja videopelejä, joihin voi pitkälti soveltaa Ahon ja Kärjän populaarimusiikille määrittelemiä ominaispiirteitä. Populaaria voisi määritellä monin eri tavoin (ks. esim. Kallioniemi & Salmi 1995), mutta en näe monimutkaisempaa määritelmää, tai käsitteen problematisointia lainkaan tarpeelliseksi tämän tutkimuksen puitteissa.

Sosiologi Simon Frith on määritellyt populaarimusiikille neljä sosiaalista funktiota. Frithin mukaan populaarimusiikin avulla ihmiset voivat määritellä itseään ja paikkaansa yhteiskunnassa. Musiikin tarjoama nautinto liittyy identifikaatioon musiikin, musiikin esittäjien ja toisten musiikin kuuntelijoiden kanssa. Toinen populaarimusiikin funktio liittyy ihmisten tunteiden ilmaisuun ja yksityisen ja julkisen väliseen suhteeseen. Esimerkiksi rakkaudesta kertovien laulujen yleisyyttä ja suosiota selittää se, että ne tarjoavat mahdollisuuden ilmaista tunteita, joiden ilmaisu muutoin olisi nolostuttavaa tai epäkoherenttia. Kolmanneksi, populaarimusiikki rakentaa populaaria muistia ja ajan tajua. Musiikkikappaleet toimivat usein avaimena menneiden asioiden muistamiseen. 1900-luvun musiikki on ollut kokonaisuudessaan nostalginen taidemuoto, esimerkiksi The Beatles teki alusta alkaen nostalgista musiikkia, minkä

vuoksi he olivatkin suosittuja. Populaarimusiikki on erityisen tärkeää nuorten sosiaalisen organisoitumisen kannalta. Ihmiset kuuntelevat kaikista eniten populaarimusiikkia ollessaan teini-ikäisiä ja nuoria aikuisia. Musiikki siis liittyy emotionaalisiin myrskyihin, joita oman identiteetin, sosiaalisen paikan ja julkisten ja yksityisten tunteiden kontrollointiin liittyvät kysymykset aiheuttavat. Vanhenemisen myötä musiikkia kulutetaan vähemmän, joten kaikkien sukupolvien merkittävimmät pop kappalet ovat niitä, jotka on kuultu nuoruudessa. Frithin mukaan nuorisomusiikki ei ole sosiaalisesti tärkeää siksi, että se heijastelisi nuoruuden kokemuksia, vaan ennen kaikkea siksi, että se määrittelee meille, mitä nuoruus on. Neljäntenä populaarimusiikin funktiona Frith näkee sen, että populaarimusiikki on jotain, joka ”omistetaan”. Ottamalla musiikki omaksi, siitä tehdään osa omaa itseä ja rakennetaan identiteettiä. Musiikkikriitikonakin toiminut Frith oli havainnut sen, että arvostelun kohteena olevan artistin fanit reagoivat kritiikkiin, aivan kuin se olisi koskenut heitä itseään. (Frith 1987, 38–41.) Mielestäni Frithin esiin nostamat esimerkit korostavat populaarimusiikin ja laajemmin populaarikulttuurin tärkeyttä ihmisten elämässä, sekä sitä kautta myös niiden merkittävyyttä tutkimuskenttänä.

1.2.1 Nostalgia

Nostalgia on tässä tutkimuksessa keskeinen käsite, sillä yksi tutkimuksen tavoitteista on tarkastella nostalgiaa osana synthwave-genreä. Nostalgian määrittelyssä nojaan Svetlana Boymin (2001) ajatuksiin.

Nostalgia tulee kreikan kielen sanoista *nostos* (kotiinpaluu) ja *algos* (kaipuu). Nostalgian voi siis määritellä kaipuuksi kotiin, jota ei enää ole, tai jota ei ole koskaan ollutkaan. Nostalgia on menetyksen tunnetta, mutta myös kiintymystä omaan fantasiaan. Vaikka sana onkin kreikankielinen, ei sana ole peräisin kreikasta, vaan sen kehitti sveitsiläinen opiskelija Johannes Hofer vuonna 1688. Nostalgiaan suhtauduttiinkin aluksi parannettavissa olevana sairautena. Vaikka nostalgia vaikuttaa olevan kaipuuta tiettyyn paikkaan, se on enemmänkin kaipuuta toiseen aikaan. Laajemmassa mittakaavassa nostalgia kapinoo modernia aikakäsitystämme, historian ja kehityksen aikaa vastaan. Nostalgikko haluaa tuhota ajan ja muuttaa sen yksityiseksi tai kollektiiviseksi mytologiaksi ja kieltäytyy antautumasta ajan kulumisen peruuttamattomuudelle. Boymin näkemyksen mukaan nostalgia ei aina ole retrospektiivistä, vaan se voi suuntautua myös tulevaan. Menneisyyteen liittyvillä fantasioilla, nykyhetken tarpeiden määrääminä, voi olla vaikutuksia tulevaisuuteen. (Boym 2001.)

Boym jakaa nostalgian kahteen eri tyyppiin: *utopistiseen* ja *ironiseen* nostalgiaan. Ensiksi mainittu on luonteeltaan rekonstruoivaa ja painottaa ”kotiinpaluuta”, kun taas jälkimmäinen epäselvempää ja pirstaleisempää, eikä pyri myyttisen paikan uudelleen rakentamiseen. Tietyissä mielessä nostalgian *nostos* on aina utopistinen, sillä sitä ei ole olemassa missään. Utopistinen nostalgia pyrkii ratkaisemaan ajan

kulumisen uudelleenrakentamalla kodin. Nostalgia saa meidät tiedostamaan ajan kulumisen peruuttamattomuuden. Ajassa ei voi matkustaa taaksepäin, mutta tilassa voimme matkata paikkaan, joka tuntuu kodilta. (Boym 1994, 284–285.)

Tässä tutkimuksessa määrittelen siis nostalgian yksinkertaisesti mennyttä aikaa kohtaan tunnetuksi kaipuun tunteeksi. Tämän tunteen ei kuitenkaan tarvitse välttämättä liittyä henkilön omiin, oikeisiin elämäkokemuksiin, sillä kuten Boym on todennut, ”koti” johon nostalgiaa tunteva kaipaa, ei välttämättä ole todellinen. Tämä on tärkeä huomio, sillä tässä tutkimuksessa on keskeisessä osassa nostalgia 1980-lukua kohtaan. Osa 1980-lukua nostalgisoivista synthwave-faneista on niin nuoria, että eivät olleet vielä syntyneetkään kyseisellä vuosikymmenellä, mutta silti kokevat nostalgisia tuntemuksia 1980-lukua kohtaan.

1980-luvun nostalgiaa *Stranger Things* -sarjassa tarkastelleen Kevin J. Wetmoren (2018) mukaan 1980-lukua kohtaan tunnettu nostalgia on ollut merkittävä teema 2000-luvulla. Esimerkeiksi tästä Wetmore nostaa muun muassa 2000-luvun alussa televisiossa esitetyt 1980-lukua käsittelevät ohjelmat, kuten esimerkiksi BBC:n esittämä *I love the '80s* (2001), jota alettiin esittää Yhdysvalloissa vuonna 2002. Populaarikulttuurin piirissä, etenkin televisiossa ja elokuvissa, alettiin ihaila 1980-lukua etenkin 9/11-terrori-iskujen jälkeen. 2000-luvun ensimmäisillä vuosikymmenillä on myös tehty merkittävästi uudelleenfilmatisointeja ja uusia versioita lukuisista 1980-luvun elokuvista. Yhdysvalloissa vuosituhannen vaihteen ja syyskuun 11. päivän iskujen jälkeen koettu 1980-luvulle haikaileva nostalgia saattaa olla kaipuuta yksinkertaisemmaksi koettuun aikaan. 2000-luvun populaarikulttuuri rakentaa 1980-luvusta kuvan viattomana aikana, vuosikymmenenä, jolloin ei ymmärretty kuinka huonosti asiat olivat. 1980-luku oli viimeisiä vuosikymmeniä, jolloin matkapuhelimet ja internet eivät olleet vielä yleistyneet. Wetmore nostaa esiin sen, kuinka tapa, jolla 1980-lukua nostalgisoivan *Stranger Things* -sarjan nuoret päähenkilöt selviytyvät ilman teknologiaa ja välitöntä yhteyttä tietoon ja sosiaaliin medioihin, näyttäytyy viehättävänä ja muistuttaa myös menettämästämme radikaalista vapaudesta. Sarjan päähenkilöt eivät ole jatkuvasti vanhempiensa valvonnassa ja kun ongelmia ilmenee, ei voi vain kaivaa puhelinta esiin ja soittaa apua. Sen sijaan ongelmat on ratkaistava itse ja ystävien kanssa. (Wetmore 2018, 2–3.)

Wetmore kirjoitti 1980-luvun merkityksestä ennen kaikkea yhdysvaltaisessa kontekstissa, mutta pidän amerikkalaisen 1980-luvun kulttuurin ilmiöiden tuntemista keskeisenä tämän tutkimuksen kannalta Yhdysvaltojen ja yhdysvaltalaisen kulttuurin suuren globaalin merkityksen kannalta. Synthwavessakin tehdään viittauksia suuressa määrin (joskaan ei yksinomaan) amerikkalaiseen populaarikulttuuriin. 1980-lukua kohtaan tunnetaan merkittävästi nostalgiaa Suomessakin, sillä esimerkiksi Ylen vuonna 2013 tekemä kysely osoitti suomalaisten kaipaavan eniten 1980-luvulle. 1980-luvun suosiota selitti esimerkiksi se, että vuosikymmentä pidettiin hyvinvointivaltion

kulta-aikana, jolloin väki vaurastui ja kulutti. (Pilke 2013.) 1980-luvun ilmiöihin Suomessa kuului esimerkiksi kylmän sodan päättyminen, kansainvälistyminen, kulutus-kulttuurin kasvu, teknologinen kehitys sekä mediakulttuurin vapautuminen. 1980-luku oli kulutukseen, globalisaatioon ja medioitumiseen kytkeytyvän myöhäismoder-nin nuorisokulttuurin läpimurron aikaa. (Välisalo & Karonen 2018, 184.)

1.2.2 Synthwave ja 1980-luku

1980-luvulla nuoruuttaan eläneiden muusikoiden ja muiden luovien yksilöiden nuoruusajan vaikutteet tulivat esiin heidän tuotoksissaan 2000-luvulla, mikä johti 1980-luvun retron nousuun. *Retrowave* on kattotermi erilaisille 80-luvun retrovaikutteisille musiikkigenreille, kuten *synthwavelle* ja *vaporwavelle*. Toinen nimitys *retrowave* on *outrun*, joka viittaa paitsi Kavinsky-nimisen synthwave-artistin debyyttialbumiin, että vuonna 1986 julkaistuun Segan ajopeliin *Out Run*. (Diak 2018, 21.)

Musiikkityylinä synthwave on pitkälti instrumentaalista, ja sen juuret johtavat 1970- ja 1980-luvun elokuvamusiikkiin, etenkin kauhu- ja sci-fi-elokuvien synkkään syntetisaattorimusiikkiin. Synthwaven keskeisimpiä levityskanavia ovat Bandcampin, Youtuben ja Soundcloudin kaltaiset verkkoalustat. Tunnettuihin synthwave-artisteihin kuuluu esimerkiksi Perturbator, Carpenter Brut ja Mitch Murder. Synthwave ottaa musiikkiin ja visuaalisuuteensa paljon vaikutteita 1980-luvun kauhuelokuvista, muun muassa John Carpenterin tuotannosta. Esimerkiksi Carpenter Brutin kappale ”Disco Zombi Italia” viittaa 1980-luvun alun italialaisiin zombielokuviin. Synthwave ottaa vaikutteita myös videopeleistä (etenkin retropeleistä) ja videopelielin estetiikkaa hyödynnetäänkin monien synthwave-artistien virallisilla musiikkivideoilla. (mt., 22–23.)

Chillwave, *synthwave* ja *vaporwave* genrejä yhdistää se, että ne kaikki hyödyntävät nostalgiaa keskeisenä elementtinä sekä musiikissaan että visuaalisessa ulkoasussaan. Nostalgisia teemoja ja kuvastoa hyödyntäen kyseiset genret herättävät kuuntelijoissa kollektiivisia nostalgisia tunteita sellaisia aikoja ja tapahtumia kohtaan, jotka ovat mahdollisesti olleet olemassa ainoastaan kuuntelijan mielikuvituksessa. Yhdessä nämä genret muodostavat eräänlaisen ”rekonstruoidun nostalgian”, jonka kuuntelijat jakavat keskenään. Tällaista nostalgiaa saatetaan tuntea kokonaan fiktiivisiä tapahtumia kohtaan, mutta se saattaa olla myös sidoksissa menneisyyden populaarikulttuuriin, sillä synthwave esimerkiksi ottaa paljon vaikutteita 1980-luvun sci-fi-elokuvista. (Ballam-Cross 2021, 72.) Esimerkiksi Arjun Appadurai, johon myös Ballam-Cross viittaa, on käsitellyt aikaisemmin tällaista paradoksaalista nostalgisuutta muun muassa termeillä ”ersatz”, ”armchair” ja ”imagined” nostalgia (Appadurai 1996, 77–78). Bennet on käyttänyt termiä ”received nostalgia” (suom. *vastaanotettu nostalgia*) kuvaamaan nostalgian tunnetta sellaisia aikoja kohtaan, joista kuuntelijoilla ei ole omakoh-taista kokemusta, tämän nostalgian ollessa enimmäkseen peräisin populaarikulttuuri-
rista (Bennet 2008, Ballam-Crossin 2021, 87 mukaan).

Van der Hoevenin mukaan yleisöt ostavat, ja ovat vuorovaikutuksessa populaarikulttuurin tuotteiden kanssa tutkiakseen populaarimusiikin historiaa ja käyttääkseen näitä kulttuurisina työkaluina, joilla he sovittavat omia elämäkokemuksiaan yleisiin menneisyyttä koskeviin käsityksiin. Kuuntelijat voivat rakentaa oman käsityksensä vuosikymmenestä, jolloin eivät ole itse eläneet. (Van der Hoeven 2014, 318.)

Nykyajan retrokulttuuria musiikin näkökulmasta tutkineen Jean Hogartyn mukaan teknologia on keskeisessä osassa retrokulttuurin muodostumisessa. Uudet teknologiat ovat mahdollistaneet nuoremmille fanisukupolville teknologiavälitteiset kokemukset vanhasta musiikista ja tapahtumista. Teknologian ansiosta vanha musiikki on saavutettavaa, ja nuoret fanit olivat ilmoittaneet tämän teknologiavälitteisen saavutettavuuden yhdeksi keskeisimmistä syistä siihen, että he olivat kiinnostuneet vanhasta musiikista. (Hogarty 2016, 104.)

1.2.3 Prosteettinen muisti ja hypertodellisuus

Tarkastellakseni teknologian ja massakulttuurin merkitystä nostalgian rakentumisessa, nousee tutkimukseni kannalta tärkeäksi Alison Landsbergin luoma käsite *prosthetic memory*, eli *prosteettinen muisti*.

Landsbergin mukaan modernisaatio on sekä mahdollistanut, että luonut tarpeen uudelleenlaiselle, jaetulle muistille, josta hän käyttää nimitystä *prosthetic memory*. Tämä muistamisen tapa syntyy yksilön ja historiallisen narratiivin vuorovaikutuksessa erilaisissa kokemuksellisissa yhteyksissä, kuten elokuvateatterissa. Prosteettiset muistot ovat liikkuvaisia, joten ne eroavat perinteisistä muistamisen muodoista, jotka painottavat enemmän autenttisuuteen, omistajuuteen ja perintöön liittyviä kysymyksiä. (Landsberg 2004, 2–13.)

Landsbergin mukaan elokuvat ja muut massakulttuurin ilmiöt voivat luoda jaettuja sosiaalisia kehyksiä ihmisille, jotka ovat kotoisin erilaisista sosiaalisista ympäristöistä, eli teknologian välityksellä on mahdollista syntyä erilaisia kuviteltuja yhteisöjä, joita ei yhdistä maantieteellinen sijainti tai kansallisuus. Nämä uudet muistojen luomisen muodot eivät eroa täysin perinteisemmistä muistamisen muodoista, sillä kummassakin muistelun tavassa ihmiset ottavat omakseen muistoja asioista ja tapahtumista, joita he eivät itse henkilökohtaisesti kokeneet. Prosteettinen muisti kuitenkin haastaa perinteisempiin muistamisen muotoihin liittyviä ryhmäidentiteetin kysymyksiä, sillä massakulttuuri tuo muistoja laajalti saataville, mahdollistaen niiden päättymisen myös sellaisten ihmisisten kokemuspäiriin, joille ne eivät perinteisessä mielessä ”kuuluisi”. Tuotteistettu massamedia mahdollistaa yhteiset, jaetut muistot

ihmisille, jotka eroavat esimerkiksi kulttuuriselta ja etniseltä taustaltaan. 1800-luvun monumentit rakensivat muistoja, jotka yhdistivät ihmisiä yli erilaisten alueellisten-, etnisten- ja luokkarajojen. Tämä kuitenkin tapahtui rakentamalla yhtenäistä kansallista identiteettiä, jonka oli tarkoitus ylittää erilaiset luokkarajat. Prosteettiset muistot sen sijaan eivät luo yhteistä alkuperää tai häivyttä ihmisryhmien välisiä eroja. Prosteettiset muistot luovat ihmisille yhteyden menneeseen, säilyttäen kuitenkin heidän käsitöksensä asemastaan nykyhetkessä. (mt., 8–9.)

Landsberg käsittelee teoksessaan etenkin sitä, kuinka ihmiset ottavat omakseen erilaisia traumaattisia historiallisia tapahtumia, joita he eivät ole kuitenkaan itse kokeneet. Tämän tekee mahdolliseksi esimerkiksi elokuvat, televisio, museot ja internetin virtuaaliyhteisöt. Prosteettiset muistot saattavat luoda empatian tunnetta yli luokkarajojen ja erilaisten etnisten ryhmien välille. (mt., 48.) Vaikka tässä tutkimuksessa ei käsitelläkään esimerkiksi holokaustin tapaisia, traumaattisia historiallisia tapahtumia ja niihin liittyviä prosteettisia muistoja, näen prosteettisten muistojen käsitteen sopivan myös 2000-luvun nuorten ihmisten 1980-lukuun liittyvään nostalgian tarkasteluun. Keskeistä prosteettisissa muistoissa on se, että ihmiset voivat kokea nostalgiaa ja ottaa omakseen sellaisia menneisyyden tapahtumia, joita eivät ole itse kokeneet. Tämä tietysti koskee niitä ihmisiä, jotka eivät olleet vielä syntyneenkään 1980-luvulla, tai olivat liian nuoria muistaakseen tästä vuosikymmenestä mitään. Toinen keskeinen huomio prosteettisista muistoista on se, että ne ovat tulleet mahdollisiksi nimenomaan massakulttuurin ja teknologisen kehityksen myötä. Synthwaven kaltaiset nostalgiset populaarikulttuurin ilmiöt ovat kiinteästi yhteydessä viihdeteollisuuteen ja teknologiseen kehitykseen. Synthwave paitsi kierrättää 1980-luvun viihteen, populaarikulttuurin ja teknologian elementtejä, se on myös ilmiö, joka leviää ennen kaikkea verkkoympäristössä.

Landsberg viittaa myös sosiologi Jean Baudrillardin postmodernismia kuvaaviin teorioihin. Baudrillardin mukaan erilaisten medioiden ja "simulaatioiden" leviäminen on hävittänyt kaksijakoisuuden todellisen ja *simulacrumin*, autenttisen ja epäautenttisen, luonnollisen ja epäluonnollisen välillä. Baudrillardin mukaan 1900-luvun uusien medioiden myötä ihmisten suhde tapahtumiin- "autenttiseen kokemukseen", on tullut niin medioiduksi, että ei ole enää mahdollista tehdä eroa todellisen ja hypertodellisen välillä. (Baudrillard, Landsbergin 2004, 32 mukaan.)

Myös tässä tutkimuksessa tulen hyödyntämään Baudrillardin hypertodellisen käsitettä. Baudrillardin teoriat voivat vaikuttaa vaikeaselkoisilta ja abstrakteilta, mutta esimerkiksi Jukka Jouhki on hyödyntänyt käsitettä ymmärrettävästi nettipokeria koskevassa tutkimusartikkelissaan. Tutkimuksessa Jouhki käsittää hypertodellisen tarkoittavan valikoivaa, liioittelevaa ja mediavälitteistä representaation ja kulttuurisille ilmiöille annetun merkityksen vahvistamisen tapaa. Tutkimuksessa Jouhki soveltaa käsitettä nettipokerimainosten mieskuvan analysointiin. (Jouhki 2017.) Tässä

tutkimuksessa hyödynnän hypertodellisen käsitettä Jouhkin tutkimukseen nojaten, sillä mielestäni synthwave-videoita, kaikkine liioittelevine 1980-lukua kuvaavine visuaalisine piirteineen, voidaan tarkastella samalla tavoin, kuin Jouhkin tutkimia nettipokerimainoksia, joiden sisältö korosti esimerkiksi maskuliinisuuteen ja vaaraan liittyvää mieskuvaa.

2 AINEISTO JA METODIT

2.1 Aineisto

Tutkimukseni aineistona on videopalvelu Youtuben synthwave-videot ja niiden kommenttikentät. Valitsin Youtuben tutkimuskentäksi, koska se on keskeinen synthwaven levityskanava, ja koska kyseisellä alustalla minun on mahdollista tarkastella sekä itse videoita että katsojien videoiden alle kirjoittamia kommentteja. Sosiaalisen median aineistot syntyvät aidoissa tilanteissa, ja ne heijastavat yhteiskunnallisia keskustelunaiheita, ihmisten käyttäytymistä ja näkemyksiä (Laaksonen, ei pvm.). Koen Youtuben siis olevan käypä tutkimuskenttä tutkimuskysymyksieni kannalta.

Aloitin kenttätyöni Youtubessa yksinkertaisesti käyttämällä hakusanaa "synthwave". Tarkoituksena oli aluksi tarkastella kenttää ja hakutuloksia pinta-puolisesti sekä löytää aihepiiriin erikoistuneita kanavia ja "tilata" (engl. *subscribe*) niitä, jotta saan ilmoituksia kanavilla julkaistavista uusista videoista. Tulee ottaa huomioon, että olen vuosien mittaan katsonut Youtubesta synthwave-videoita useita kertoja aikaisemminkin, joten tämä luonnollisesti vaikutti saamiini hakutuloksiin: ensimmäisten hakutulosten joukossa olikin videoita, joita olin katsellut jo joskus aikaisemmin. Tätä voi pitää hyvänä esimerkkinä siitä, kuinka tutkija on kentän kanssa vuorovaikutuksessa netnografisessa tutkimuksessa. Voidaan siis heti alkuun todeta, että kenttä ei ollut minulle täysin uusi ja tuntematon, vaan minulla oli siitä ennakkokäsityksiä. Utta on kuitenkin se, että tällä kertaa lähestyn kenttää tutkijan näkökulmasta, eli syvällisemmin ja järjestelmällisemmin, aikaisemman satunnaisen selailun sijaan.

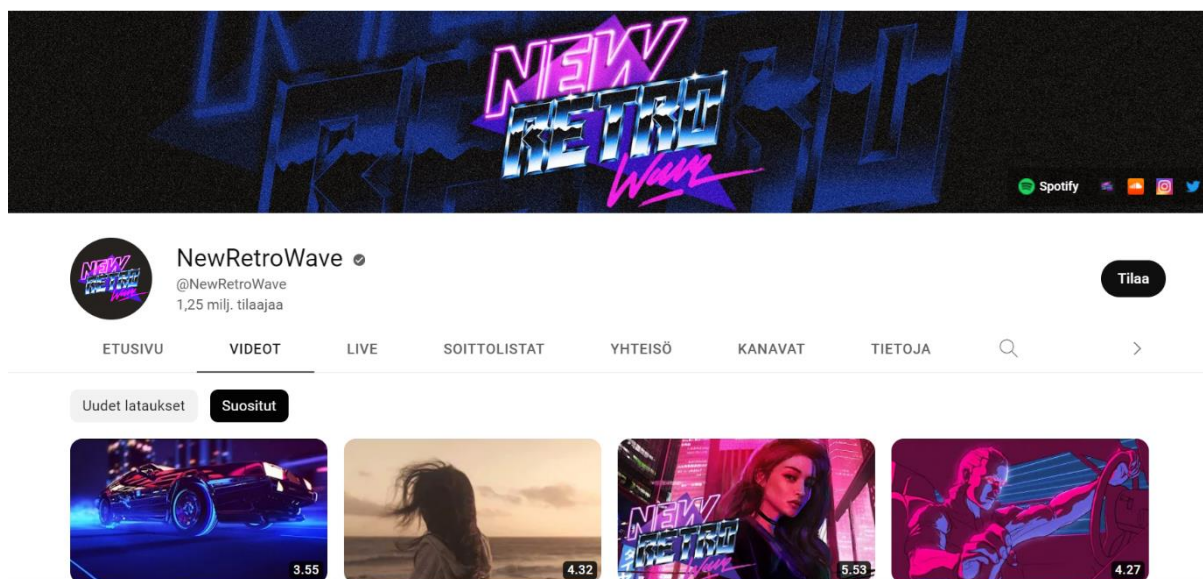
Tutkimusprosessiini kuului videoiden ja kommenttikentän havainnointi ja muistiinpanojen tekeminen merkityksellisiltä tuntuvista havainnoista. Etsin materiaalista toistuvia teemoja ja kiinnitin huomiota myös kommenttoijien väliseen vuorovaikutukseen.

Se, että kenttä on minulle jo entuudestaan osittain tuttu, vaikuttaa myös kentällä viettämäni ajan pituuteen. Etnografisessa tutkimuksessa kentällä saatetaan viettää kuukausia tai vuosiakin (Eriksen 2004, 43). Yksi tapa aineiston riittävyyden ratkaisemiseen on saturaatiosta, eli aineiston kylläntymisestä puhuminen (Eskola & Suoranta 1998). Tämä tarkoittaa lyhyesti kuvattuna sitä, että aineisto alkaa olla itseään toistavaa, eikä kentältä enää nouse mitään uutta, tutkimusongelman kannalta relevanttia tietoa (Tuomi & Sarajarvi 2018, 99). Myös oman kenttätöni pituutta määrittelee saturaatiopisteen saavuttaminen. Koska tutkimuskenttäni on kuitenkin melko rajattu ja helposti saavutettavissa, on selvää, että vuosien kenttätö ei ole tässä tutkimuksessa tarpeen. Tutkimuskohteena verkko on jatkuvassa liikkeessä, eli aineistoa sekä tuotetaan että poistetaan jatkuvasti eri verkkosivuilla (Sumiala & Tikka 2015). Käytännössä tämä näkyy omallakin kentälläni esimerkiksi niin, että kanaville ilmestyy uusia videoita ja kommentteja, ja samoin on mahdollista, että videoita tai kommentteja poistetaan tai muokataan. Tulee siis ottaa huomioon, että tämä tutkimus kuvaa tutkimuskenttänä toimivia synthwave-kanavia, videoita ja kommentteja sellaisina, kuin ne ovat tutkimushetkellä olleet.

Heti ensimmäisten hakutulosten kautta löysin kolme synthwaveen erikoistunutta kanavaa: NewRetroWave (kuva 1), ThePrimeThanatos (kuva 2) ja Astral Throb (kuva 3), joista kaksi ensiksi mainittua oli minulle jossain määrin ennestään tuttuja, sillä olin satunnaisesti kuunnellut niillä julkaistua musiikkia. Kirjoitushetkellä suurin tilaajamäärä oli NewRetroWave-kanavalla, jolla oli 1,15 miljoonaa tilaajaa. ThePrimeThanatoksella tilaajia oli hieman yli neljäsataatuhatta ja Astral Throbilla noin sataviisikymmentätuhatta.

Visuaalisesti kaikki kolme kanavaa muistuttavat toisiaan. Videoiden ulkoasussa korostuu esimerkiksi neonvärit, öiset maisemat, futurismi, sci-fi ja 1980-luvun autot. Erityisesti NewRetroWave hyödyntää videoidensa ulkoasussa 1980-luvun elokuvatahtiä (esim. Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone) ja muuta kyseisen

aikakauden elokuvista tuttua kuvastoa. ThePrimeThanatoksen videoissa hyödynnetään näiden lisäksi paljon esimerkiksi animekuvastoa, eli japanilaista animaatiota.



Kuva 1. NewRetroWave videot. Youtube 7.12.2022.

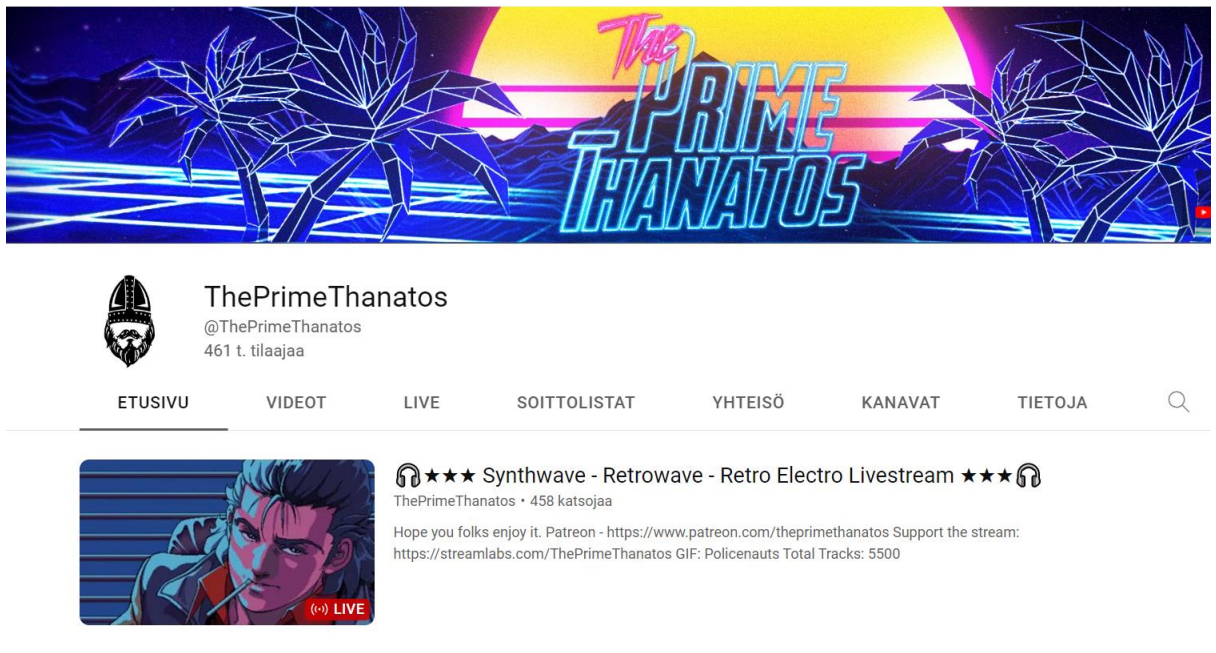
NewRetroWave on perustettu vuonna 2011, ja se on kyseisistä kanavista vanhin ja suurin myös videoiden määrältä. Kanavilla on myös eroja sen suhteen, kuinka ammattimaista ja laajaa niiden toiminta on. Seuraamistani kanavista NewRetroWave on toiminnaltaan selkeästi laajin. Kanavan infisivulla sitä kuvataan verkostoksi, joka promotoi parasta sisältöä retrowave-skenessä. Kanavalta löytyy linkit muun muassa NewRetroWaven Facebook- ja Instagram-sivuille, sekä virallisille kotisivuille. Kotisivuilta löytyy hyvin laajasti erilaista sisältöä: tietoa uusista synthwave julkaisuista, retroelokuvien ja -pelien arvosteluja, valokuvia, vaatekauppa jne. Sivuilta löytyy myös tietoa myös NewRetroWaven takana vaikuttavista henkilöistä, joihin kuuluu toimitusjohtajan lisäksi esimerkiksi erilaisia graafisen alan osaajia. Kyseessä on siis ammattimainen toiminta ja tietoisesti rakennettu brändi.

NewRetroWaven videoissa erottuu erilaisia teemoja, ja kanavan soittolistoja onkin järjestelty teemoittain erilaisten otsikoiden alle, kuten "Heroic motivational anthems", "The Smooth Ride" tai "The Feels". Esimerkiksi edellä mainittujen otsikoiden alta löytyy teemoihin sopivaa musiikkia: "Heroic motivational anthems"-soittolista sisältää synthwavea, jota voisi kuvailla eräänlaiseksi maskuliiniseksi voimafantasioiniksi. Soittolistan videot ovatkin teeman mukaisesti kuvitettu lihaksikkailla toiminta-sankareilla.

"The Feels"-otsikon alta löytyvä musiikki on teemoiltaan romanttista, haikeaa ja tunteellista. Jos ensiksi mainitun soittolistan kuvitus oli korostetun maskuliinista,

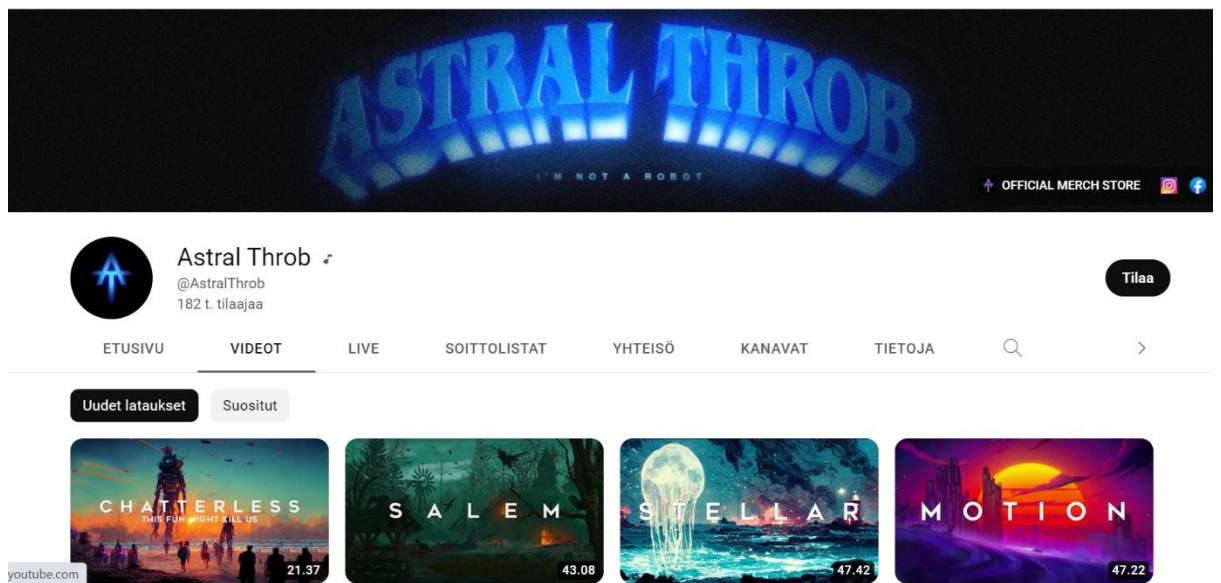
on "The Feels"-soittolistan videot kuvitettu feminiinisesti, sillä ylivoimaisesti suurimassa osassa videoiden kuvitusta esiintyi naisia. "The Smooth Ride"-soittolista pitää sisällään musiikkia, jonka voisi mieltää tunnelmalliseksi "kruisailu"-musiikiksi: autot ja ajaminen ovatkin vahvasti läsnä videoiden kuvituksessa. Monessa kyseisen soittolistan videossa on kuvattu kauniita naisia nojailemassa autoihin. Edellä mainittujen lisäksi kanavalta löytyy esimerkiksi kauhu, -sci-fi ja -avaruusteemaista materiaalia.

Sekä ThePrimeThanatos että Astral Throb vaikuttavat NewRetroWavea pienemmillä toimijoilla, eivätkä ne myöskään tee uusia julkaisuja yhtä usein kuin NewRetroWave, joka julkaisee useampia uusia videoita viikossa.



Kuva 2. ThePrimeThanatos etusivu. Youtube 7.12.2022.

ThePrimeThanatos vastaa ulkoasultaan ja sisällöltään pitkälti NewRetroWave-kanavaa: neonvärit, autot ja 1980-luvun elokuvasankarit ovat vahvasti esillä. Astral Throb-kanava on myös ulkoasultaan neonvärinen, mutta kanavan käyttämässä kuvastossa painottuu enemmän teknologia, futurismi ja sci-fi, viittaukset 1980-lukuun eivät ole yhtä ilmeisiä kuin kahdella muulla tarkastelemallani kanavalla.



Kuva 3. Astral Throb videot. Youtube 7.12.2022.

2.2 Netnografiaa Youtubessa

Youtube on epäilemättä yksi kaikkein suosituimmista sosiaalisista medioista. Esimerkiksi vuonna 2018 se oli kaikkein suosituin sosiaalinen media Yhdysvalloissa, jossa sivustoa käytti 73 % aikuisista. Youtube on videoiden jakamiseen keskittynyt media, joka antaa rekisteröityneille käyttäjille mahdollisuuden ladata palveluun videoita, arvostella videoita sekä kommentoida muiden videoita ja kommentteja. Palveluun ladatut videot ovat kaikkien vapaasti katsottavissa. Käyttäjien välinen vuorovaikutus tapahtuu enimmäkseen kommenttikenttien kautta, vaikka toisinaan käyttäjät saattavat viitata toisiin käyttäjiin myös itse videoissa. Vaikka Youtubessa on paljon ammattimaisesti tuotettua sisältöä, on suurin osa videoista kuitenkin käyttäjälähtöisesti tuotettua. (Kozinets 2020, 97.) Videoiden sisällön perusteella ei nykyään kuitenkaan ole aina kovin helppoa sanoa, missä menee raja ammattimaisen ja harrastelijamaisen

sisällön välillä, sillä nykyteknologia mahdollistaa korkealaatuisen sisällöntuotannon myös harrastelijoille.

On tärkeää pohtia, mitä osallistuminen tai osallistuva havainnointi tarkoittaa verkkoympäristössä. Etnografiseen tutkimukseen keskeisenä menetelmänä kuuluva osallistuva havainnointi on helppoa ymmärtää ”reaalimaailmassa” jossa tutkija lähtee fyysiselle kentälle tekemään havaintoja, muistiinpanoja sekä esimerkiksi osallistumaan tutkimuksen kohteena olevan ryhmän/kulttuurin elämään ja toimintaan. Kuinka tämä toimii verkkoympäristössä? Kozinetsin mukaan juuri tämä osa netnografiasta on omiaan aiheuttamaan hämmennystä. Tämä johtuu osittain siitä, että sanan ”osallistuminen” ajatellaan tarkoittavan toimintaa, jolloin esimerkiksi viestien lähettämisen ajatellaan olevan tarpeellista. Netnografisessa tutkimuksessa ei kuitenkaan ole välttämättä tarpeellista keskustella muiden ihmisten kanssa, lähettää viestejä tai tehdä haastatteluja, mutta toisaalta myöskään pelkkä materiaalin lataaminen ja koodaaminen ei ole tarpeeksi. Kozinetsin mukaan *immersive engagement* on keskeinen elementti netnografisessa tutkimuksessa, jolla hän tarkoittaa tutkijan henkilökohtaista, reflektoivaa uppoutumista tutkittavaan aiheeseen. Kozinets antaa esimerkin Burning Man -projektin etnografisesta tutkimuksesta. Perinteisessä etnografisessa kenttätutkimuksessa hän osallistui festivaaliin, tutustui ihmisiin, teki muistiinpanoja jne. Vaikka hän oli tutkimuksessa fyysisesti läsnä tapahtumassa, tämä fyysinen läsnäolo ei ollut ”immersion” kannalta olennaisin tekijä. Sen sijaan olennaista oli se, että hän oli aktiivinen ja reflektoi oppija, joka myös näkyi hänen muistiinpanoissaan. Kozinets antaa kuvitteellisen esimerkin, jossa Burning Man-projektia tutkittaisiin netnografisesti perinteisen kenttätutkimuksen sijaan: jos hän olisi yksinomaan tutkinut projektiin liittyvää keskustelua ja puheenaiheita eri verkkoalustoilla ja sosiaalisessa mediassa, ei fyysinen läsnäolo itse tapahtumassa olisi tarpeellista. Vaikka tutkija ei kirjoittaisi ainutkukaan kommenttia, mutta lukisi ja pohtisi aihepiiriin liittyviä postauksia kuukausien ajan, eikö hänen älyllistä, kulttuurista ja emotionaalista uppoutumistaan aiheeseen voisikin pitää vahvana? (Kozinets 2020, 134–136.)

Myös Sumiala & Tikka ovat pohtineet osallistumisen merkitystä netnografisessa tutkimuksessa. Esimerkiksi Youtubessa kenttätutkimus ja osallistuva havainnointi voi tarkoittaa havaintojen kuvausta ja aineiston dokumentointia ja tallentamista. Tutkija voi toimia samoin kuin suurin osa palvelun käyttäjistä, eli katsoa videoita ja seurata niiden linkkipolkuja. Esimerkiksi omien videoiden lataaminen palveluun ei ole välttämätöntä. Youtubessa tutkija kuitenkin vaikuttaa läsnäolollaan palvelun sisäisten hierarkioiden muotoutumiseen, sillä sisällöt saavat näkyvyyttä katsomiskertojen perusteella. Klikkaamalla videon auki, tutkija vaikuttaa kenttään ainakin tarjoamalla videolle katsomiskerran. (Sumiala & Tikka 2015.)

Edellä mainitut esimerkit osoittavat hyvin, että osallistuminen voi tarkoittaa verkkoympäristössä eri asioita, kuin fyysisellä tutkimuskentällä. Omassa

tutkimuksessani en ole suorassa vuorovaikutuksessa tutkimuksen kohteena oleviin henkilöihin, sillä en koe sitä tarpeellisenä tai että se toisi tutkimukselleni juurikaan lisäarvoa, sillä tavoitteenani on kerätä aineistoa, johon tutkija olisi itse vaikuttanut mahdollisimman vähän. Kuten jo mainittiin, pelkkä materiaalin lataaminen verkosta ei kuitenkaan riitä. Tutkimuksessani kuitenkin uppoudun tutkittavaan ilmiöön syvästi ja melko pitkäkestoisesti. Kuten Sumiala & Tikka (2015) toivat esiin, verkkoympäristössä, esimerkiksi Youtubessa, vuorovaikutusta kentän kanssa tapahtuu jo pelkkiä videoita klikkaamalla ja katselemalla.

Videoiden alkuperä ja autenttisuus voivat olla verkkoetnografille vaikea kysymys. Esimerkiksi käyttäjien henkilöllisyys, ikä, etnisyys tai muut vastaavat tiedot voi olla mahdollista jäljittää näiden kanavilta, mutta yleensä on tyydyttävä siihen tietoon, mitä nämä käyttäjät itsestään antavat. Tämä sama ongelma koskee luonnollisesti lähes kaikkea verkossa olevaa materiaalia. (mt.) Omassa tutkimuksessani käyttäjien ikä on siinä mielessä merkittävä kysymys, että kiinnostukseni kohteena oleva synthwave-kulttuuri on etupäässä 2000-luvun nuorten kehittämä ilmiö, siis ihmisten, keillä ei ole omakohtaisia muistoja 1980-luvulta. Usein Youtuben synthwave-videoihin kommentoivat ihmiset kertovat itse kommenteissaan olevansa niin nuoria, että eivät ole eläneet 1980-luvulla. Minulla ei luonnollisesti ole mahdollisuuksia varmentaa näiden kommenttien todenperäisyyttä, mutta en näe tätä ongelmana, sillä en pidä todennäköisenä, että merkittävä määrä kommentoijista valehtelisi iästään tässä yhteydessä. Internetissä olevan materiaalin luotettavuuteen liittyvä ongelma ei siis ole tässä tutkimuksessa suuri, ottaen huomioon tutkimukseni tavoitteet.

Verkko on kätevä työkalu aineistojen keräämiseen, mutta samalla se on paikka yhteiskunnan ja kulttuurin muotojen rakentumiselle. Erityisesti länsimaissa verkosta on tullut tietotekniikan kehittymisen myötä yhä enemmän kaikkialla läsnä oleva eli *ubiikki*. (Laaksonen, Matikainen & Tikka 2015.) Sosiologi Manuel Castells kuvaa verkko-yhteiskuntaa kommunikaation muutoksella. Castells käyttää verkon mahdollistamista uusista kommunikoinnin muodoista termiä henkilökohtainen joukkoviestintä (engl. *mass self-communication*). Aikaisemmin kommunikaatio voitiin jakaa henkilökohtaiseen viestintään ja joukkoviestintään. Henkilökohtainen viestintä on interaktiivista, joukkoviestintä taas voi olla joko interaktiivista tai yhdensuuntaista. Kuitenkin internetin yleistyminen mahdollisti viestinnän monilta monille, eli henkilökohtaisen joukkoviestinnän. Tämä viestintä on joukkoviestintää, koska se voi saavuttaa maailmanlaajuisen yleisön, esimerkiksi julkaisemalla videon Youtubessa. Toisaalta viestintä on myös henkilökohtaista, koska se on lähtöisin yksilöstä ja yksilö on myös voinut, keille hän haluaa suunnata viestinsä. (Castells 2009, 84–85.)

Kuten Laaksonen ym. mainitsivat, verkko on paikka myös kulttuurin muodostumiselle, minkä vuoksi se luonnollisesti sopii etnografisen tutkimuksen kentäksi. Tässä tutkimuksessa aiheena on nostalgian ilmaisu ja synthwave-kulttuurin

muotoutuminen juuri verkkoympäristössä. Tutkimukseni tärkeintä aineistoa ovat Youtuben synthwave-videot ja videoiden kommentit, jotka ovat hyvä esimerkki Cas-tellsin kuvaamasta henkilökohtaisesta joukkoviestinnästä: viestit ovat lähtöisin yksilöstä ja niissä tuodaan esiin omia ajatuksia ja tunteita, lisäksi ne on lähtökohtaisesti suunnattu tietyille ryhmälle (esim. muut kyseisen Youtube-videon katsojat, muut synthwave-fanit, jne.) toisaalta, kun kommentit julkaistaan Youtuben kaltaisella julkisella alustalla, ne voivat tavoittaa jopa miljoonia ihmisiä. Mielestäni kuitenkin juuri kommenttien henkilökohtaisuus tekee niistä hyvää materiaalia tutkimukselle, sillä niissä ilmaistaan tunteita, ajatuksia, arvoja sekä, oman tutkimusmateriaalini tapauksessa, erilaisia synthwaveen ja 1980-lukuun liittyviä mielikuvia ja merkityksiä.

Verkko voi toimia tutkimuksen välineenä, lähteenä, paikkana tai kohteena. Verkko on tutkimuksen väline, kun sitä käytetään esimerkiksi tutkimusmateriaalin keräämiseen. Verkko on lähde silloin, kun tarkastelun kohteena on verkon kautta välittyvät sisällöt, kuten esimerkiksi blogitekstit, keskustelut, tai sosiaalisen median päivitykset. Verkko voi olla myös tutkimuksen paikka, mikä on tyypillistä esimerkiksi verkon etnografisessa tutkimuksessa. Tällöin verkko nähdä paikkana yhteisölliselle toiminnalle. (Laaksonen ym., 2015.) Omassa tutkimuksessani verkko on väline aineiston keräämiseen, sillä tutkimukseni keskeistä materiaalia on Youtuben synthwave-videoiden kommenttikentän sisältö. Kuitenkin verkko on myös tutkimukseni paikka, tai kenttä, sillä tarkastelen sitä, miten synthwaven kasarinnostalgia muodostuu nykyaikaisessa ja teknologiavälitteisessä ympäristössä.

Tutkimuksessani keskeinen tutkimusmetodi on niin kutsuttu netnografia. Päädyin kyseiseen metodiin, koska koen sen olevan erinomainen työkalu sosiaalisen median ympäristössä tapahtuvan kulttuurin muodostumisen tarkasteluun.

Netnografia on laadullista tutkimusta, joka pyrkii ymmärtämään kulttuurisia kokemuksia sosiaalisen median ympäristössä. Netnografiaa voi ajatella kokoelmana erilaisia toimintoja, joilla tehdään tutkimusta sosiaalisesta mediasta ja sosiaalisessa mediassa. Koska netnografia on yksi etnografian tyyppi, se on sidoksissa tämänhetkisiin antropologian ja sosiologian tutkimuskäytänteisiin. Vaikka netnografian perusta ja näkökulmat ovatkin samanlaisia kuin edellä mainituilla, ovat myös eroavaisuudet mainitsemisen arvoisia. Netnografisessa tutkimuksessa on keskeistä ”online-jälkien” (engl. *online traces*) tutkimukseen keskittyminen. Nämä ”jäljet” jäävät hyvin monenlaisesta online-ympäristössä tapahtuvasta toiminnasta: kommentoinnista, videoiden ja kuvien postaamisesta, jne. Muodoltaan nämä jäljet voivat olla hyvin moninaisia, esimerkiksi tekstuaalisia, audiovisuaalisia, ruohonjuuritasoa, sponsoroituja, poliittisia jne. Näiden jälkien kerääminen ja tulkinta muodostaa netnografisen tutkimuksen ytimen. Netnografian keskittyminen näihin online-jälkiin, joista kerättynä tulee online-dataa, on elementti, joka erottaa netnografian muista tutkimusmenetelmistä. (Kozinets 2020, 14–16.)

Aineistoa muodostetaan netnografisessa tutkimuksessa pääasiassa kolmen erilaisen menetelmän avulla, jotka ovat: tutkiva (engl. *investigative*), vuorovaikutteinen (engl. *interactive*) ja uppoutuva (engl. *immersive*). Tutkivassa netnografiassa aineistoa kerätään sosiaalisten medioiden alustoilla tapahtuvasta kommunikoinnista syntyvistä jäljistä. Tässä aineiston keruun menetelmässä aineisto ei synny suoraan tutkijan kysymysten tai kirjoitusten pohjalta, vaan aineiston synnyttävät muut, ja tutkija kerää tätä aineistoa valintojensa pohjalta. Jotta erilaiset analyysimenetelmät olisivat mahdollisia, kerätyn aineiston määrä saattaa olla melko suuri ja monia elementtejä niiden alkuperäisestä kontekstista saatetaan poistaa. Tutkijan tekemät valinnat ja näkökulmat muokkaavat tällaista aineistoa väistämättä jonkin verran. (mt., 193–194.) Tässä tutkimuksessa keräsin aineistoa juuri tutkivaa netnografista otetta käyttäen, koska koin että tällä tavoin sain aineistoa, joka palvelee parhaiten tutkimuskysymystäni. Tutkimuksen aineistoa ovat Youtuben synthwave-videot, sekä niiden kommentit, joiden kautta pyrin tarkastelemaan synthwaven ja 1980-lukuun liittyvän nostalgian ympärille muodostunutta kulttuuria.

2.3 Etiikka verkkotutkimuksessa

Tutkimuksen tulee noudattaa hyvää tieteellistä käytäntöä. Tämä tarkoittaa esimerkiksi tiedeyhteisön yleisesti tunnustamien toimintatapojen noudattamista, eli rehellisyyttä, yleistä huolellisuutta ja tarkkuutta tutkimustyössä, tulosten esittämisessä, talentamisessa sekä tutkimusten ja niiden tulosten arvioinneissa. Tutkimuksessa pitää soveltaa tieteellisen tutkimuksen kriteerien mukaisia ja eettisiä tiedonhankinta-, tutkimus- ja arviointimenetelmiä. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2021.) Omassa tutkimuksessani pyrin toimimaan hyvän tieteellisen käytännön mukaisesti. Koska tutkimukseni tapahtuu verkkoympäristössä ja hyödyntää verkosta kerättyä aineistoa, liittyy siihen omanlaisiaan tutkimuseettisiä kysymyksiä.

Riikka Turtiainen ja Sari Östman pohtivat verkkoympäristössä tapahtuvan tutkimuksen eettisiä kysymyksiä artikkelissaan ”Verkkotutkimuksen eettiset haasteet: Armi ja anoreksia” (teoksessa *Otteita verkosta* 2015). Artikkelissa tutkimuseettiseksi ongelmaksi nousee esimerkiksi se, että vaikka verkkoympäristössä ja erilaisilla keskustelupalstoilla julkaistu sisältö on näennäisesti avointa ja julkista, on ne silti lähtökohtaisesti suunnattu omalle viiteryhмälle, keskustelupalstalla, joka edellyttää rekisteröitymistä. Entä jos kirjoittajat eivät tiedä olevansa havainnoinnin kohteena? (Turtiainen & Östman 2015.) Samankaltainen ongelma on läsnä myös alustoilla, jotka eivät vaadi rekisteröitymistä. Kozinets kutsuu tätä keskeistä, julkista dataa hyödyntävän sosiaalisen median tutkimukseen liittyvää eettistä ongelmaa nimellä *consent gap* (suom. ”suostumuksen kuilu”). Tällä termillä hän viittaa siihen, että tutkijat usein

olettavat sosiaalisen median alustoille sisältöä julkaisevien ihmisten olevan tietoisia siitä, että tämä sisältö on julkista. Vaikka todennäköisesti suurin osa sosiaalisen median käyttäjistä ymmärtää postaustensa olevan julkisia, siitä ei automaattisesti seuraa, että he antaisivat sanattoman suostumuksensa siihen, että tutkijat voivat käyttää tätä sisältöä, miten haluavat. (Kozinets 2020, 172-173.)

Oma tutkimukseni noudattaa aineiston keräämisessä ”tutkivaa” metodologiaa. Tämä menetelmä on kaikista netnografisen tiedonkeruun menetelmistä huomaamattomien ja vaivihkaisin, ja siksi tutkijan täytyykin olla tietoinen sosiaalisen median käyttäjien oikeuksista, alustojen käyttöehdoista, lupien hankkimisessa moderaattoreilta, haavoittuvassa asemassa olevista ryhmistä, arkaluontoisista aiheista, riskien minimoimisesta ja niin edelleen. Se, onko tutkittava alusta julkinen vai yksityinen, vaikuttaa niihin eettisiin toimenpiteisiin, joita tutkimus vaatii. Yksityisten ja julkisten alustojen keskeisenä erona on se, että ensiksi mainittua vaatii rekisteröitymisen ja sisäänkirjautumisen informaation tavoittamiseksi. Julkinen alusta sitä vastoin on avoin kaikille selailijoille, eikä vaadi kirjautumista ja salasanaa. Esimerkiksi Youtuben julkisesti näkyvät osiot ovat *julkisia*. Sosiaalisessa mediassa on kuitenkin tämän suhteen harmaita alueita, sillä esimerkiksi Twitteriin ja Facebookiin postattua sisältöä on mahdollista etsiä hakukoneilla, vaikka jäsenyys näyttäisikin olevan vaatimuksena näillä alustoilla julkaistun sisällön tarkasteluun. (mt., 196-197.)

Tältä pohjalta onkin siis jo selvää, että mikä tahansa näennäisen julkinen materiaali ei välttämättä ole sellaiseksi tarkoitettu. Oman tutkimukseni kannalta on kuitenkin hyvä, että Youtuben kommenttikentät ovat varsin selkeästi julkinen alusta, ja että kommentoijien täytyy pääsääntöisesti olla tietoisia siitä, että kommentit ovat näkyvissä jopa miljoonille ihmisille.

Mitä tulee julkisen datan käyttöön tutkimustarkoituksessa, on tärkeää huomioida eettisten näkökulmien lisäksi myös aihetta koskeva lainsäädäntö. Tutkimukseni kannalta on tärkeää huomioida EU:n GDPR (General Data Protection Regulation) -lainsäädäntö. GDPR on monimutkaisten sääntöjen kokoelma, mutta se antaa tutkimukselle erityisaseman. GDPR mahdollistaa julkisen datan keräämisen tutkimustarkoituksiin silloin kun datan kerääjä toimii yleisesti hyväksytyjen tieteellisen tutkimuksen standardien puitteissa. (mt., 198.)

Omassa tutkimuksessani joudun pohtimaan edellä käsiteltyjä eettisiä kysymyksiä. Tutkimuksessani keskeistä analysoitavaa aineistoa ovat Youtubeen kirjoitetut kommentit. Kommentit eivät oletettavasti sisällä arkaluontoista tietoa ja ne ovat jo ennestään kaikkien vapaasti nähtävillä, sillä Youtube-videoiden katselu ja kommenttikentän lukeminen eivät edellytä rekisteröitymistä. On kuitenkin selvää, että suurin osa kommentteja kirjoittaneista ihmisistä ei ole ajatellut, että heidän postauksensa päätyisi tutkimukseen analyysin kohteeksi. On otettava huomioon, että kommenttien kirjoittajat saattavat olla löydettävissä hakukoneen avulla, vaikka heidän nimensä

olisikin häivytetty aineistosta esimerkiksi pseudonyymien avulla. Ratkaisuksi tutkimukseni mahdollisiin eettisiin ongelmiin päädyin siihen, että en käytä tutkimuksessani suoria sitaatteja kommentteista, vaan referoin alun perin englanninkieliset kommentit omin sanoin suomeksi. En koe tätä haitalliseksi, sillä mielestäni kommenttien välittämä viesti on tärkeämpää, kuin niiden sanatarkka sisältö. Tämän lisäksi en myöskään tallenna kommenttimateriaalia siten, että sen yhteydessä olisi tallennettuna nimiä tai nimimerkkejä, eli siis henkilötietoja, jolloin esimerkiksi tietosuojailmoituksen tekeminen ei ole tarpeen.

2.4 Teema-analyysi

Tutkimusmateriaalini, eli Youtuben synthwave-videoiden ja niihin liittyvien kommenttien analysointiin sovellan sisällönanalyysin ja teema-analyysin keinoja. Vaikka sivuankin tässä tutkimuksessa myös synthwaven musiikillisia piirteitä, en tee varsinaista musiikin teema-analyysiä.

Sisällönanalyysi on perusmenetelmä, jota voidaan soveltaa kaikissa laadullisen tutkimuksen perinteissä. Sisällönanalyysiä voi ajatella paitsi yhtenä analyysimetodinä, myös väljänä teoreettisena kehyksenä, jonka avulla voidaan tehdä monenlaista tutkimusta. Periaatteessa useimmat eri laadullisen tutkimuksen menetelmät perustuvat enemmän tai vähemmän sisällönanalyysiin, mikäli sillä tarkoitetaan kirjoitettujen, kuultujen tai nähtyjen sisältöjen analyysiä löyhänä teoreettisena kehyksenä. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 103.) Oma tutkimusmateriaalini on sekä nähtyä ja kuultua (videot ja musiikki), että kirjoitettua (kommentit). Tältä pohjalta sisällönanalyysi on sopiva viitekehys tutkimusmateriaalini analyysille.

Laadullisen tutkimuksen analyysi voidaan karkeasti jakaa kahteen ryhmään, joista toista ohjaa teoria tai epistemologinen asemointi, kuten esimerkiksi *grounded theory*. Toiseen ryhmään kuuluvia analyysimetodeja ei taas ohjaa teoria tai epistemologia, mutta niihin voidaan soveltaa teoriaa tai epistemologisia lähtökohtia. Sekä sisällönanalyysi että temaattinen analyysi kuuluvat jälkimmäiseen ryhmään. (mt., 103.)

On olemassa paljon erilaisia kuvauksia analyysin etenemisestä. Tuomi ja Sarajärvi esittelevät Jyväskylän yliopiston filosofian laitoksen tutkijan Timo Laineen laatiman laadullisen tutkimuksen rungon, joka etenee seuraavasti:

1. Päätetään, mikä aineistossa kiinnostaa ja tehdään vahva päätös.
- 2a. Aineisto käydään läpi ja erotetaan ja merkitään kiinnostavat asiat.
- b. Muut asiat jätetään tästä tutkimuksesta pois.
- c. Merkityt asiat kerätään yhteen ja erotetaan muusta aineistosta.
3. Aineisto luokitellaan, teemoitellaan tai tyypitellään.
4. Kirjoitetaan yhteenveto.

Tästä kuvauksesta käy ilmi eräitä laadulliseen analyysiin liittyviä ongelmia, kuten esimerkiksi se, että aineistosta tyypillisesti löytyy kiinnostavia asioita, joita ei aikaisemmin ajatellut. Tämä voi aiheuttaa ongelmia etenkin aloittelevalla tutkijalla, koska kaikkea kiinnostavaa haluaisi raportoida omassa tutkimuksessa. Yhden tutkimuksen puitteissa ei kuitenkaan voi kertoa kaikkea, joten on tärkeää valita tarkkaan rajattu ilmiö, mutta kertoa siitä kaikki, mitä saa irti. (mt., 104.)

Edellä esitellyn listan kolmas kohta, luokittelu, teemoittelu tai tyypittely, käsitetään yleisesti varsinaiseksi analyysin tekniikaksi. Teemoittelussa painottuu se, mitä kustakin teemasta sanotaan. Ennen teemoittelua aineistoa voidaan ryhmitellä esimerkiksi iän tai sukupuolen mukaan, jonka jälkeen alkaa varsinaisten teemojen etsintä. Tarkoituksena on etsiä aineistosta käsityksiä, jotka kuvaavat tiettyä teemaa. (mt., 105–107.) Omassa tutkimuksessani en tehnyt varsinaista ryhmittelyä tiedonantajien (kommentoijien) suhteen, sillä usein nimimerkin takaa kommentoivien ihmisten ikää tai sukupuolta ei voi tietää varmasti, eikä tällaisilla seikoilla ole tutkimukseni kannalta ratkaisevaa merkitystä.

Sisällönanalyysiä voidaan käyttää dokumenttien systemaattiseen ja objektiiviseen analysointiin. Dokumentit pitää tässä yhteydessä ymmärtää hyvin laajasti niin, että periaatteessa mikä tahansa kirjallisessa muodossa oleva materiaali on dokumentti. Sisällönanalyysillä pyritään saamaan tutkittavasta ilmiöstä tiivistetty ja yleinen kuvaus. (mt., 117.)

Temaattinen analyysi ja sisällönanalyysi vaikuttavat hyvin samankaltaisilta metodeilta, mutta näiden metodien eroista käyty keskustelu on jäänyt varsin pinnalliseksi. Suurin keskustelu metodien välisistä eroista liittyy tulkintaan, jossa temaattinen analyysi käsitetään melko vapaana analyysimetodina (ks. Braun & Clarke 2006.) Esimerkiksi kielenkäyttö voidaan kokea hämmentävänä, sillä esimerkiksi sisällönanalyysiä hyödyntävässä tutkimuksessa voidaan puhua teemoista, tai analyysiä voidaan esimerkiksi nimittää temaattiseksi sisällönanalyysiksi. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 141.)

Sisällönanalyysi ja temaattinen analyysi ovat varsin samalla tavoin eteneviä prosesseja, mutta niillä on myös eronsa. Tuomi ja Sarajärvi kuvaavat aineistolähtöisen sisällönanalyysin ja temaattisen analyysin eroa siten, että sisällönanalyysissä aineisto hajotetaan pelkistetyiksi ilmaisuiksi, joista aletaan rakentamaan hierarkiaa kokoavan käsitteen muodostamiseksi, kuvailu tapahtuu taulukkomuodossa. Temaattisessa analyysissä aineistosta tunnistetaan perus- tai johtoajatukset, joiden ympärille kootaan temaattisen kartan avulla teemaan liittyvä kokonaisuus. Temaattisessa analyysissä piirretään tiivistyviä ”karttoja”, sisällönanalyysissä eteneminen on taas taulukko- maista. Teemojen täytyy olla toisistaan eroavia ja sisäisesti johdonmukaisia, mutta siitä, montako teemaa aineistosta pitää löytää, ei ole selkeää suositusta. (mt., 141–142.)

Kuten jo totesin, tutkimuksessani tulen hyödyntämään sisällönanalyysin ja teemaattisen analyysin keinoja. Näiden kahden analyysimenetelmän väliset erot eivät ole aina kovin selkeitä, enkä näe tutkimukseni kannalta tarkoituksenmukaisena, että minun täytyisi pitäytyä tarkasti jommassakummassa menetelmässä, vaan koen soveltavan otteen paremmaksi vaihtoehdoksi. Käytännössä omassa tutkimuksessani erotan aineistosta toistuvan ja huolellisen tarkastelun yhteydessä toistuvia ja tutkimuskysymysteni kannalta olennaisia seikkoja, joita nimitän teemoiksi. Pohdin näiden teemojen välisiä suhteita, mitä ne kertovat tutkimastani ilmiöstä, ja kuinka ne suhtautuvat aiheesta tehtyyn aikaisempaan tutkimukseen. Analyysimenetelmän nimeämisen sijaan keskeisempää onkin analyysin systemaattisuus, tulosten perusteltavuus, sekä se, että lukija ymmärtää, miten analyysi on tehty (mt., 145).

3 ANALYYSI

Tässä tutkimuksessa analysoin sekä itse synthwave-videoiden visuaalista sisältöä, että videoiden kommenttikenttien sisältöä, joista etsin 1980-lukuun ja nostalgiaan liittyviä merkityksiä. Analyysin välineenä käytin sisällönanalyysin ja temaattisen analyysin keinoja. Käytän analyysissä myös representaation, Baudrillardin *hypertodellisen* (engl. *hyperreal*) ja Landsbergin *prosteettisen muistin* (engl. *prosthetic memory*) käsitteitä, joiden kautta tarkastelen tutkimusmateriaalistani tekemiäni havaintoja. Aluksi tarkastelen synthwave-videoiden visuaalista sisältöä sekä synthwaven suhdetta muihin 1980-lukua nostalgisoiviin populaarikulttuurin tuotteisiin, ennen kaikkea *Stranger Things* -sarjaan. Tämän jälkeen tarkastelen synthwave-videoiden visuaalisuutta *hypertodellinen*-käsitteen kautta, nojaten tässä Jouhkin (2017) tekemään nettipokerimainosten visuaalisuutta tarkastelemaan tutkimukseen. Hyödynnän *prosteettisen muistin*-käsitettä, kun pohdin sitä, kuinka massamedia ja teknologia ovat mahdollistaneet uuden tavan omaksua muistoja ja täten siis osaltaan mahdollistaneet nostalgian sellaisia aikoja kohtaan, joista ei ole omakohtaisia muistoja.

Analyysiäni varten tarkastelin synthwave-videoita ja niiden kommenttikenttiä tutkimuskenttäkseni valitsemallani kolmella synthwaveen erikoistuneella Youtube-kanavalla. Neljä kuukautta kestäneen havainnointijakson aikana tutustuin tarkasti kanavilla olleisiin videoihin ja kommentteihin, kirjaten ylös tekemiäni havaintoja. Toisinaan myös tallensin kiinnostavia videoita selaimen kirjanmerkkeihin palatakseni niihin myöhemmin. Totesin tehneeni riittävästi havainnointia siinä vaiheessa, kun aiheistosta ei enää noussut uutta, tutkimuskysymysteni kannalta oleellista tietoa.

3.1 Synthwave-videoiden teemoja

Aloitin tutkimusmateriaalini analysoinnin tarkastelemalla ensiksi synthwaven audio-visuaalisia elementtejä. Vaikka kyse on musiikkityylistä, koen synthwaven

visuaalisten elementtien olevan käytännössä musiikin kanssa yhtä merkittävässä roolissa, mitä tulee kyseisen musiikkityylin herättämiin elämyksiin, kuten nostalgiaan.

Representaatio on tärkeä käsite visuaalisen kulttuurin tutkimuksessa ja erilaisten mediaesitysten analysoinnissa. Käsitteen kautta voidaan esimerkiksi pohtia sitä, millä tavoin erilaiset mediaesitykset rakentavat todellisuutta. (Seppänen 2005, 77.) Käsitteelle ei ole yksiselitteistä suomennosta, mutta yleensä se tarkoittaa jonkin asian tai ajatuksen esittämistä äänellisesti, sanallisesti tai kuvallisesti. Sana *representaatio* viittaa jonkin tekemiseksi *uudelleen* läsnä olevaksi, ja tämän lisäksi käsite viittaa sekä prosessiin, että lopputulokseen. (Seppänen & Väliaverron 2012, 92.) Representaatiota voidaan tarkastella todellisuutta heijastavana, tai todellisuutta rakentavana. Ensiksi mainitun vaihtoehdon kohdalla pohdimme sitä, vastaako kuva todellisuutta, jälkimmäisen tapauksessa taas tarkastelemme sitä, millaisen todellisuuden kuva rakentaa ja millä keinoilla. (Seppänen 2005, 78.) Tässä tutkimuksessa viimeksi mainittu representaation tulkinta on luonteva, sillä tarkastelen nimenomaan sitä, minkälaisen kuvan synthwave rakentaa 1980-luvusta ja millaisin keinoin.

Analysoidakseni videoiden visuaalista puolta tarkastelin videoita kolmella tutkimuskenttäkseni valitsemallani kanavalla. Jo varsin nopealla selailulla videoissa oli havaittavissa selkeästi toistuvia elementtejä. Koska olen itsekin kuunnellut synthwavea (eniten juuri Youtuben kautta) jo muutaman vuoden ajan myös tutkimukseni ulkopuolella, ei näissä toistuvissa visuaalisissa tai musiikillisissa piirteissä ollut mitään erityisen yllättävää. Tällä kertaa kuitenkin katsoin materiaalia järjestelmällisesti ja pyrin tietoisesti löytämään siitä toistuvia piirteitä. Tarkastelemissani synthwave-videoissa toistui seuraavia visuaalisia elementtejä:

- Neonvärit
- Autot
- Avaruusaluukset/kyberpunk/sci-fi elementit
- 1980-luvun elokuvista tutut näyttelijät/elokuvahahmot
- Kauniit naiset (mm. playboy-malleja)
- Lihaksikkaat miehet/toimintasankarit
- Anime, kanji-merkit
- Öiset kaupunkimaisemat
- Kauhuelokuvakuvasto
- Videopelit/pelihallit
- VHS-kasettien kuvaa jäljittelevät efektit

- Palmut, auringonlaskut, Miami

Yllä lueteltuja visuaalisia piirteitä esiintyi tarkastelemillani kanavilla vaihtelevissa määrin. Erityisen hallitsevassa osassa oli neonvärinen värimaailma, joka oli vahvasti läsnä kaikilla kolmella kanavalla. Nostalgisuus ja erityisesti 1980-lukuun suunnatut viittaukset ovat genressä hyvin keskeisiä, mikä näkyy myös useiden artistien nimissä: Timecop1983, Mega Drive (1988 julkaistu pelikonsoli) jne.

Musiikillisesti synthwavelle on nimensäkin mukaisesti ominaista 1980-luvun syntetisaattorisoundin jäljittely. 1980-luvun populaarimusiikille tyypillinen, tunnistettava syntetisaattorisoundi juontaa juurensa Yamaha DX7-syntetisaattoriin ja etenkin sen E Piano 1- asetuksella saatuun soundiin, jota kuultiin jopa 61 prosentissa vuoden 1986 Billboard-listan kärkisijan saavuttaneista pop, country ja R&B-hiteistä (Lavgood 2019). Vaikutteita synthwaven äänimaailmaan on otettu esimerkiksi aikakauden videopeleistä ja elokuvasoundtrackeista (kts. Diak 2018; Ballam-Cross 2021). Synthwave-kappaleissa ei useinkaan ole laulua, mutta tähän on olemassa myös poikkeuksia. Yleisesti ottaen synthwave-kappaleet ovat usein melko itseään toistavia ja tuntuvat usein painottavan nimenomaisesti tunnelman luomista. Youtubessa synthwave-videoiden visuaaliset elementit tukevat yleensä musiikin välittämää tunnelmaa. Esimerkiksi alla oleva 1980-luvun aikuisviihdetähti Stephanie Ragen kuva (kuva 4) on *The Synth Allure- NewRetroWave Late Night Mixtape*-nimiseltä soittolistalta, jossa painottuu hempeä, romanttinen ja seksuaalissävytteinen tunnelma.



Kuva 4. Stephanie Rage. The Synth Allure. NewRetroWave Late Night Mixtape. Youtube.

Seksuaalisuus ja ”perinteiset” sukupuoliroolit vaikuttavat varsin yleisiltä teemoilta synthwaven kuvastossa. Yleistä on, että miehet kuvataan synthwave-videoissa lihaksikkaina toimintasankareina ja naiset taas ovat usein korostetun seksikkäitä. Usein sellaiset videot ja soittolistat, jotka viittasivat tematiikaltaan esimerkiksi toiminnallisuuteen tai taisteluun, olivat kuvitettu maskuliinisesti (ks. kuva 5), kun taas tematiikaltaan hempeämmät tai romanttiset videot oli useammin kuvitettu kauniilla naishahmoilla. Toisaalta kyberpunk-henkiset, ei niinkään 1980-lukua nostalgisoivat videot sisälsivät usein myös toiminnallisempia naishahmoja.

1980-luvun amerikkalaisesta toimintaelokuvasta kirjoittaneen Esa Mäkijärven mukaan aikakauden elokuville oli tyypillistä elämää suuremmat hahmot, intensiivinen toiminta ja dramaattiset käänneet. Tyypillinen päähenkilö oli konservatiivisia arvoja kannattanut yksilöllinen sankari, joka vastusti valtion liiallista puuttumista kansalaisten asioihin. Toimintanäyttelijöiden erottaminen heidän esittämistään hahmoista saattoi olla vaikeaa, sillä rooleja pidettiin yllä siviilissäkin. Usein näyttelijän taitoja olennaisempaa oli fyysiset ominaisuudet, kuten hyvä ulkonäkö, fyysinen kunto ja kamppailutaidot. Esimerkiksi Arnold Schwarzeneggerin, Jean-Claude Van Dammen ja Sylvester Stallonen elokuvat olivat korostetun maskuliinisia ja naisten roolina heidän elokuvissaan oli usein olla pelastettava bimbo tai sivullinen uhri. (Mäkijärvi 2018, 9–10.)



Dimi Kaye - Only the Strong

57 383 katselukertaa • 29.8.2019

👍 2 T. 💬 57 ➡ JAA ≡ TALLENNA ...

Kuva 5. Toimintasankari. Dimi Kaye – Only the Strong. Youtube.

Kellnerin (1998, 88) mukaan esimerkiksi Rambo ja muut ”paluu Vietnamiin”-elokuvat tuovat esiin konservatiivisia, imperialistisia ja militaristisia unelmia, jotka taas työstävät antikommunismia ja reaganilaista militarismimyönteisyyttä.

Teknologia on merkittävässä roolissa synthwaven kuvastossa. Videoissa esiintyy paljon etenkin 1980-luvun teknologiaa, kuten esimerkiksi tietokoneita, varhaisia pelikonsoleita ja pelihalleja, mutta myös futuristista ja retrofuturistista kuvastoa. Tyyppillistä on myös käyttää videoissa efektejä, jotka saavat ne näyttämään esimerkiksi vanhoista VHS-videoista tuttuun tyyliin vanhanaikaisilta ja häiriöisiltä. 1980-luku oli merkittävää teknologisen kehityksen aikaa, jolloin syntyi monia nykyään erittäin yleisiä tai tunnettuja teknisiä laitteita. 1980-luvulla syntyneisiin merkittäviin teknologian tuotteisiin kuuluu esimerkiksi CD-levy, Sony Walkman-kasettisoitin, VHS ja Beta-max-videot ja Commodore 64-kotitietokone (Moore 2018). Uudet elektroniikkateollisuuden alat, kuten kaapelitelevisio, videokasetit, kotitietokoneet ja videopelit, kasvoivat huomattavasti. Tietokoneiden vallankumous toi toiset maailmat ja virtuaaliympäristöt taulukkojen ja tekstinkäsittelyn lisäksi myös tietokonepeleihin, joiden markkinat vuonna 1982 saavuttivat kahden miljardin dollarin arvon. (Buckland 2007, 64–65.)

Synthwaven kuvastossa on havaittavissa paljon esimerkiksi sci-fi-vaikutteista kuvastoa, jota voisi kuvailla ”retrofuturistiseksi”, eli toisin sanoen kuvasto on näyttänyt futuristiselta 1980-luvulla, mutta nykyään se näyttää vanhahtavalta, vaikka siinä kuvattaisiinkin esimerkiksi avaruusaluksia. Retro ei keskitykään ainoastaan lähihistorian muisteluun, vaan muistelee myös menneiden aikakausien utopistisia ja optimistia ideoita (Guffey 2006, 24). Sci-fi oli fantasian ja kauhun ohella yksi vuosikymmen suosituimmista elokuvangenreistä, ja esimerkiksi *Star Wars* -elokuvasarjan kahdesta viimeisestä osasta tuli valtavia menestyksiä ja aikakauden populaarikulttuurin monumentteja (Prince 2007, 19).

Synthwavessa näkyy paljon myös ns. kyberpunk-kuvastoa, joka ei ole aina selkeästi retrohenkistä, vaan ennemminkin futuristista tai retrofuturistista (kuva 6). Tyyppillisiä ovat esimerkiksi synkät, futuristiset kaupunkimaisemat, futuristinen teknologia, sekä hahmot, jotka näyttävät monesti edustavan punkhenkistä alakulttuuria, ja jotka monesti ovat varusteltu esimerkiksi erilaisilla implanteilla tai muilla futuristisilla varusteilla.



CD ROMantix - task_manager

Kuva 6. Kyberpunk-nainen. CD ROMantix - task_manager. Youtube.

Kyberpunk (engl. *cyberpunk*) on tieteiskirjallisuuden alalaji, jolle on ominaista vastakulttuuria edustavat antisankarit, jotka ovat loukussa epäinhimillistyneessä, korkean teknologian tulevaisuudessa. Termin *cyberpunk* kehitti kirjailija Bruce Bethke vuonna 1982. Termissä yhdistyy sanat *cybernetics*, joka viittaa tieteseen, jossa inhimillisiä toimia korvataan tietotekniikalla, ja *punk*, joka viittaa nuorisokulttuurissa 1970- ja 1980-luvuilla kehittyneeseen äänekkääseen musiikkiin ja nihilistiseen asenteeseen. (Britannica 2022.) Kellner kirjoittaa termien viittaavan huipputeknologisen alakulttuurin ja alamaailman katukulttuurien liittoon, sekä niiden viittaavan myös teknologiatietoisuuteen ja kulttuuriin, jossa boheemien alakulttuurien elämäntapoja, mielen-tiloja ja merkityksiä sulautuu yhteen uusimman teknologian kanssa. Kyberpunkille on tyypillistä avantgardistinen asenne uutta teknologiaa kohtaan, sekä kapinallinen asenne auktoriteetteja ja vakiintuneita rakenteita vastaan. Liikkeenä kyberpunk toimii lain ulkopuolella, pyrkien edistämään hajautetumpaa ja alakulttuurisempaa tapaa tieteen ja teknologian käyttöön. Kellnerin mukaan kyberpunkkarit ovat pitkälti seurausta 1980-luvun teknologiaräjähdyksestä, kuten lisääntyneestä mediasta, tietokoneista ja uusista teknologioista. Arkielämän täyttyminen kulutus-kulttuurilla, teknologialla ja tieteellä vaikutti heidän työhönsä suuresti. Kellner kirjoittaa kyberpunkin olevan osittain vastausta Reaganin, Bushin ja Clintonin aikakauden kapitalismille. Kapitalismi, joka näkyy kyberpunk-kirjoissa ja elokuvissa (esim. *Blade Runner* vuodelta 1982) on homogeenisen massakulttuurin ja pitkälti sekoittuneiden kielten ja kulttuurien, joka puolelle levittäytyneen markkinakulttuurin kapitalismia. (Kellner 1998,

338–341.) Tämä selittänee sitä, että synthwaven kyberpunk-kuvastossa on havaittavissa paljon esimerkiksi kiinalaisia tai japanilaisia kirjoitusmerkkejä. Vaikka synthwavenkin yhteydessä esiintyvä kyberpunk ei siis välttämättä suoraan kuvaa 1980-lukua, on kyberpunkin juuret 1980-luvun ilmiöissä, kuten teknologian kehityksessä, kapitalismissa ja globalisaatiossa.

3.2 Populaarikulttuurin kierrätys synthwavessa

Synthwave ottaa vaikutteita paitsi suoraan 1980-luvun populaarikulttuurista ja teknologiasta, myös toisista 1980-lukua nostalgisoivista ilmiöistä. Diak kirjoittaa synthwaven parissa tapahtuvasta populaarikulttuuriementtien kierrätyksestä. Kuten synthwave, myös vuodesta 2016 asti esitetty suosittu Netflix-sarja *Stranger Things* hyödyntää kuvastossaan 1980-luvun nostalgiaa. Esimerkiksi *Stranger Thingsin* alkutekstien taustalla soiva aavemainen syntetisaattorisoundi on viittaus 1970- ja 1980-lukujen kauhu- ja tieteiselokuvien soundtrackeihin. *Stranger Thingsin* soundtrack toimiikin musiikillisena esimerkkinä synthwavesta. Synthwave kehittyi 2000-luvun puolivälissä, mutta sen suosio kasvoi vuonna 2011 julkaistun, retrohenkisen *Drive*-elokuvan myötä. Myös *Stranger Things* -sarjan suosio kasvatti kiinnostusta synthwaveen ja The A.V. Clubin julkaistua artikkelin ”Stranger Things’ score is a gateway to synthwave” (2016), jossa mm. esiteltiin synthwave-artistejä, kasvoi genren suosio entisestään. (Diak 2018, 20.)

Sekä *Stranger Things*, että synthwave-genre ottavat vaikutteita 1980-luvun populaarikulttuurista, mutta samalla ne ottavat vaikutteita myös toisiltaan. Diak viittaa antropologi Agehananda Bharatin kehittämään ”the pizza effect”-nimiseen malliin, joka kuvaa sitä, kuinka kulttuuriset toimijat ottavat vaikutteita toisistaan. Esimerkiksi, kun italialaiset maahanmuuttajat toivat versionsa pizzasta Yhdysvaltoihin, sitä muokattiin esimerkiksi erilaisia täytteitä lisäämällä. Kun tämä muokattu versio päätyi takaisin Italiaan, sen oletettiin päätyvän jälleen uudelleen muokattavaksi. Tämä feedback loop-nimellä kutsuttu ilmiö ei päde ainoastaan pizzaan, vaan myös esimerkiksi erilaisiin populaarikulttuurin ilmiöihin. Kyseinen ilmiö pätee myös *Stranger Things* -sarjaan ja synthwave-genreen: kumpikin ottaa vaikutteensa 1980-luvun kulttuurista ja estetiikasta. *Stranger Things* saa vaikutteita myös synthwavesta säveltäjien Steinin ja Dixonin kautta. *Stranger Thingsin* 1980-lukulaiset vaikutteet tulevat siis kahta kautta: suoraan 1980-luvun kulttuurista, mutta myös synthwaven kautta suodattuneena tai

muokattuna. Toisaalta *Stranger Things* vaikuttaa synthwave-genreen, kun artistit hyödyntävät sarjan hahmoja ja muita elementtejä omassa taiteessaan. (mt., 21–22.)

Konkreettinen esimerkki synthwaven ja sarjan vuorovaikutuksesta on se, kun *Stranger Things*in neljännen tuotantokauden julkaisun jälkeen kesällä 2022, ei kestänyt kauaakaan, kun Youtubeen ilmestyi seuraamalleni Astral Throb-kanavalle *HELLFIRE CLUB- A Synthwave Mix for Eddie* -niminen soittolista ja muita uuden tuotantokauden kuvitusta hyödyntäviä videoita (kuva 7). Hellfire club on *Stranger Things*in neljännellä tuotantokaudella esiintyvä Dungeons & Dragons-roolipelin harrastajakerho ja Eddie yksi kyseisellä kaudella esiintyneistä uusista päähenkilöistä. Vecna on yksi Dungeons & Dragons-pelin hahmoista, jonka mukaan nuoret nimeävät neljännellä tuotantokaudella esiintyvän hirviömäisen pahiksen. Sekä Hellfire club, että metallimusiikkia fanittava Eddie joutuvat sarjassa ajolahdin kohteeksi, kun heidät liitetään virheellisesti Hawkinsin pikkukaupungissa tapahtuviin salaperäisiin nuorten murhiin. Tätä voi pitää varsin selkeänä viittauksena etenkin Yhdysvalloissa 1980-levinneeseen roolipeleihin, metallimusiikkiin ja saatananpalvontaan liittyvään moraalipaniikkiin (ks. esim. Waldron 2005, Janisse & Corupe 2016). Esimerkiksi Carpenter Brut on parodioinut satanistipaniikkia kappaleensa *Inferno galore* musiikkivideossa.



[#astralthrob](#) [#synthwave](#) [#bestsynthwavechannel](#)

VECNA - A Synthwave Mix From The Upside Down | Stranger Things Mix

Kuva 7. *Stranger Things* -hahmoja. Vecna – A Synthwave Mix From The Upside Down | Stranger Things Mix. Youtube.

*Stranger Things*in voikin tulkita luoneen 2000-luvulla uusia ikonisia ”kasarihahmoja”. Muiden 1980-lukua, kyberpunkia tai retrofuturismia henkivien populaarikulttuurin

ilmiöiden merkitys synthwaven kannalta on selkeästi erittäin suuri. Esimerkiksi vuonna 2011 julkaistu elokuva *Drive* vaikutti hyvin merkittävästi synthwave-genren suosion kasvuun (Diak 2018, 20). Elokuvasa kuullaan esimerkiksi synthwave-artisti *Kavinskyn* musiikkia. Myös *Drive*-elokuvan kuvastoa, ennen kaikkea sen retrohenkiseen, skorpionin kuvalla varustettuun takkiin sonnustautunutta nimetöntä päähenkilöä on käytetty paljon synthwave-videoiden kuvituksessa.

3.3 Hypertodellisuus synthwave-videoissa

Synthwave kierrättää sekä musiikillisesti että esteettisesti ennen kaikkea 1980-luvun populaarikulttuurista tuttuja elementtejä, mutta *feedback loop*-ilmiön mukaisesti nämä vaikutteet eivät tule aina suoraan 1980-luvulta, vaan monesti muista 2000-luvulla ilmestyneistä, mutta 1980-lukua henkivistä populaarikulttuurin teoksista, kuten esimerkiksi *GTA: Vice Cityn* (2002) ja *Hotline Miamin* (2012) kaltaisista peleistä, tai elokuvista ja tv-sarjoista kuten esim. *Drive* (2011), *Kung Fury* (2016), *Stranger Things* (2016-). Synthwaveen päätyvien 1980-lukua nostalgisoivien visuaalisten ja musiikillisten elementtien ja viittausten kirjo on laaja, mutta kuten jo aikaisemmin luetteloin, tietyt elementit ovat melko hallitsevia tarkastelemissani synthwave-videoissa. Yhdessä nämä elementit luovat tietynlaista kuvaa, eli representaatiota 1980-luvusta. Käsitelläkseni tätä tarkemmin, tarkastelen seuraavaksi synthwaven visuaalisia elementtejä Jean Baudrillardin *hypertodellisen* käsitteen kautta.

Baudrillardin kuvaama postmoderni yhteiskunta rakentuu simulaation ympärille ja tämän lisäksi se perustuu myös hypertodellisuuteen, jossa ajatuksia ja käyttäytymistä määrittelee mallit ja koodit, ja jossa viihde, informaatio ja viestinnän välineet tarjoavat tylsää arkielämää mukaansa tempaavampia ja voimakkaampia elämyksiä (Kellner 1998, 334). Jukka Jouhki on hyödyntänyt Baudrillardin hypertodellisen-käsitettä nettipokerimainoksia käsittelevässä tutkimuksessaan. Artikkelissaan Jouhki tutkii sitä, kuinka nettipokerin mainoksissa kuvataan miehiä. Jouhki kiinnittää huomiota siihen, kuinka nettipokeri itsessään on varsin arkista tietokoneen ääressä tapahtuvaa toimintaa, mutta kuinka pelejä mainostetaan hyödyntämällä esimerkiksi miehisyysteen, taisteluun ja vaaraan liittyvää kuvastoa. Jouhki kuvaa Baudrillardin hyperreal-käsitteen tarkoittavan ”todellisempaa kuin todellisuus itse” (Baudrillard 2005, Eco 1986, Jouhkin 2017, 84–85 mukaan). Jouhki viittaa myös Nick Perryyn, jonka mukaan hypertodellinen tarkoittaa tilannetta, jossa kopio, johdannainen tai representaatio on tärkeämpi kuin alkuperäinen asia (Perry 1998, Jouhkin 2017, 85 mukaan). Vaikka Baudrillardin hypertodellisen käsite, ja se miten sitä on käytetty postmodernin todellisuuden kuvaamiseen, saattaa kuulostaa liian abstraktilta ja poleemiselta, on

kyseinen käsite hyödyllinen, mikäli sen ymmärretään tarkoittavan liioiteltua, valikoivaa ja mediavälitteistä representaation ja kulttuurisen merkityksenannon tapaa (mt., 97-98).

Mielestäni tämä Jouhkin melko yksinkertainen tulkinta Baudrillardin ehkä abstraktista käsitteestä sopii hyvin myös synthwaven visuaalisten elementtien ja synthwaven 1980-lukua kuvaavien representaatioiden tarkasteluun. Jos Jouhkin tutkimissa nettipokerimainoksissa luotiin tietynlaista hypertodellista ja korostetun maskuliinista ja vaaraa uhkuvaa mieskuvaa hyödyntämällä valikoituja visuaalisia elementtejä, samalla tavoin synthwave-genren piirissä luodaan tietynlaista kuvaa 1980-luvusta, hyödyntäen valikoitua 1980-luvulta ja etenkin populaarikulttuurista tuttua kuvastoa.

Mikäli hypertodellisen ajatellaan olevan mediavälitteistä, valikoivaa ja tarkoitettavan "todellisempaa kuin todellisuus itse", voi synthwaven tässä mielessä katsoa luovan hypertodellisen kuvan 1980-luvusta. Useammankin synthwave-videon kommenttikentässä olen törmännyt kommentteihin, joissa todetaan: "*this is more 80s than the 80s!*" Vaikka kommentti onkin ehkä tarkoitettu humoristiseksi heitoksi, voi sitä pitää hypertodellisuuden käsitteen valossa hyvinkin paikkansapitävänä. Synthwaven välittämää kuvaa 1980-luvusta voidaan siis pitää jossain määrin "kasaria kasarimpana".

Kuten synthwave-videoita tarkastelemalla käy ilmi, videoissa toistuu laajalti samanlaiset, valikoidut visuaaliset elementit, jotka usein ovat jollain tapaa yhdistettävissä 1980-lukuun ja etenkin aikakauden populaarikulttuurin tuotteisiin, ilmiöihin tai teknologiaan. Jouhkin tarkastelemisissa nettipokerimainoksissa korostui maskuliinisuus, vaara, toiminallisuus ja perinteiset sukupuoliroolit, joissa sankarin rooli kuuluu yleensä miehille, oletettavasti siitä syystä, että mainoksilla pyritään vetomaan juuri miespuoliseen yleisöön (mt.).

Synthwave-videoita ei ehkä suunnata nettipokerimainosten tapaan erityisesti tietylle sukupuolelle, mutta niissäkin toistuu esimerkiksi usein niin sanotut perinteiset sukupuoliroolit, eli esimerkiksi lihaksikkaat toiminnan miehet ja seksiobjektina toimivat naiset. Tarkastelemisiani videoissa synthwaven kautta luotu kuva 1980-luvusta sisältää paljon neonvaloja, seksikkäitä naisia ja miehiä, toimintasankareita, hienoja autoja, jännitystä, vaaraa, futurismia, toisaalta myös esimerkiksi auringonlaskuja ja haikeaa tunnelmaa. Tämänkaltainen kuvasto näyttäytyy varmasti monille vetoavana, mutta toisaalta esimerkiksi "perinteiset" sukupuoliroolit ja naisten näyttäminen seksiobjekteina saattaa olla osalle katsojista häiritsevää. Jouhkin mukaan osa hänen tarkastelemistaan liioitellun maskuliinisista pokerimainoksista voidaan tulkita ironiseksi, mutta toteaa myös, että ironisetkin kuvat saattavat ylläpitää perinteisiä sukupuolirooleja (mt., 96).

Mielestäni liioittelu, ironia ja parodisuus selittää myös osan synthwaven kuvastosta, joka vaikuttaa korostetun "kasarilta". Esimerkiksi vuonna 2016 julkaistu

lyhytelokuva *Kung Fury* parodioi erittäin yliampuvaan tyyliin 1980-luvun elokuvien kliseitä. *Kung Furyn* voidaan tulkita olevan synthwave-genren kanssa samankaltaisessa vuorovaikutussuhteessa, kuin aikaisemmin käsitelty *Stranger Things*. Elokuvan estetiikka esimerkiksi on yhtenevää synthwavelle ominaisen kuvaston kanssa ja Youtubesta löytyy elokuvan inspiroimia synthwave-soittolistoja, joissa hyödynnetään kuvia elokuvasta. On luultavaa, että suuri osa ihmisistä ymmärtää synthwaven kuvaston olevan valikoivaa, liioittelevaa ja ajoittain parodistakin, mutta tämä ei toisaalta tarkoita sitä, etteikö kuvastolla silti olisi vaikutusta siihen, miten millainen mielikuva 1980-luvusta muodostuu synthwaven välityksellä. Seppäsen & Väliiverosen (2012, 96) mukaan representaatiot vakiinnuttavat mielikuvia ja tuottavat tietoa esittämistään asioista.

3.4 Prosteettinen muisti nostalgian välittäjänä.

Seuraavaksi tarkastelen, millä tavoin prosteettisen muistin käsite liittyy synthwaveen. Kuten todettua, synthwave herättää nostalgiaa ihmisissä, ketkä ovat eläneet 1980-luvulla, mutta myös nuoremmissa, keillä ei voi olla omia muistoja tältä ajalta. Prosteettisen muistin käsite selittää massamedian roolia uudenaikaisena muistamisen tapana, minkä näen osaltaan selittävän synthwaven välittämiä nostalgian kokemuksia.

Prosteettiset muistot eivät ole tarkkaan ottaen peräisin yksilön omista elämäkokemuksista. Prosteettiset muistot kiertävät yleisesti ja vaikka ne eivät olekaan alkuperältään orgaanisia, ne koetaan kehollisesti. Tämä kokemus on peräisin vuorovaikutuksesta erilaisten kulttuuristen teknologioiden kanssa. Prosteettiset muistot tulevat osaksi yksilön kokemusten ”arkistoa”. Prosteettiset muistot ovat seurausta edistyneestä kapitalismista ja tuotteistetusta massakulttuurista, joka levittää tehokkaasti kuvia ja narratiiveja menneisyydestä. Prosteettiset muistot eivät ole luonteeltaan luonnollisia tai autenttisia, mutta silti niillä on organisoiva ja energisoiva vaikutus vastaanottajiinsa. Landsberg kirjoittaa, kuinka sekä yksilöillä että yhteisöillä on aikaisemminkin ollut keinoja ja strategioita muistamiseen ja muistojen siirtämiseen tuleville sukupolville, nostaen esimerkiksi juutalaisten rituaalisen *seder*-aterian. Sederin yhteydessä muistellaan Israelin kansan pakoa Egyptin orjuudesta. Tilaisuudessa on suullisen tarinankerronnan lisäksi läsnä erilaista rekvisiittaa, kuten esimerkiksi kitkeriä yrtejä ja suolavettä, jotka auttavat läsnäolijoita eläytymään menneisyyden tapahtumiin, esimerkiksi kerrottaessa siitä, kuinka katkeraa orjien elämä Egyptissä oli, läsnäolijat maistavat kitkeriä yrtejä. Suullista kerrontaa siis täydentää erilaiset aistivälitteiset

kokemukset, jotka muuttavat kulttuurisen muistin kokemukselliseksi tapahtumaksi. (Landsberg 2004, 25–26.)

Landsberg käyttää esimerkkinä modernimmasta muistamisen teknologiasta elokuvaa *The Thieving Hand* (1908), joka esittelee mahdollisuuden omaksua muistoja, jotka eivät ole luonnollisesti, etnisesti, rodullisesti tai biologisesti yksilön omaa perintöä. Seder mahdollistaa osallistujilleen muistot tapahtumista, joita he eivät itse kokeneet, mutta nuo muistot on tarkoitettu nimenomaan juutalaisille. *The Thieving Hand*-elokuva sen sijaan esittelee mahdollisuuden, että jotkut muistot ovat liikuteltavampia verrattuna esimerkiksi niihin, jotka ovat läsnä seder-juhlassa. Elokuvasa käsiproteesin (ja sen sisältämät muistot) voi ostaa kuka tahansa, eli muistojen siirreltävyys mahdollistaa siis kapitalismi ja tuotteistaminen. Se, että elokuvan kerjäläinen pystyy omaksumaan muistoja, jotka eivät perustu häneen omiin kokemuksiinsa, haastaa ajatuksen siitä, että muistot olisivat luonteeltaan essentiaalisia, orgaanisia tai tiettyjen ryhmien yksityisomaisuutta. (mt., 26–27.)

Synthwavea ja siihen liittyvää kommentointia seuraamalla on tullut selkeästi ilmi, että merkittävälle osalle kuulijoista synthwave herättää nostalgisia tunteita, mikä vaikuttaa monilla olevan keskeinen syy kyseisen musiikin kuuntelemiselle. Mielenkiintoista on se, kuinka etenkin 1980-luvun estetiikkaa ja äänimaailmaa kierättävä synthwave herättää nostalgian ja kaipauksen tunteita myös sellaisissa kuulijoissa, jotka eivät ole itse eläneet 1980-luvulla. Koska nostalgian luonteeseen kuuluu ”kaipuu kotiin” (ks. Boym 2001), voidaan ajatella, että ne ketkä kokevat nostalgian tunteita kuunnellessaan synthwavea, vaikka eivät olisi 1980-luvulla eläneetkään, silti kuulevat siinä jotakin tuttua.

Kuten edempänä todettiin, jos perinteiset muistojen siirtämisen keinot keskittyivät tiettyjen ryhmien muistoihin (esimerkkinä juutalaisten *seder*, joka välittää juutalaisten perinnettä juutalaisille), mahdollistaa prosteettinen muisti tiettyjen muistojen omaksumisen periaatteessa kenelle tahansa. Synthwaven tapauksessa tämä on selkeästi havaittavissa siinä, kuinka 1980-luvun jälkeenkin syntyneet voivat kokea nostalgiaa kyseistä vuosikymmentä kohtaan, siinä missä 1980-luvulla eläneetkin.

Prosteettinen muisti on modernin teknologian ja massakulttuurin tuotteiden mahdollistama ilmiö, samoin kuin myös synthwave modernina populaarimusiikin tyyliuuntana selkästikin on. Etenkin elokuvien kehitys mahdollisti uudessa mitta-kaavassa sen, että ihminen pystyi kokemaan kehollisesti jotain, missä ei itse oikeasti ollut mukana (Landsberg 2004, 28).

Teknologian ja populaarikulttuurin voidaan ajatella liittyvän synthwaveen useammallakin tasolla. Ensinnäkin synthwave on modernina musiikkityylinä selkeästi teknologian mahdollistama ja suurille kuulijajoukoille suunnattu populaarimusiikin kenttään kuuluva ilmiö. Jos hyvänä esimerkkinä varhaisemmista prosteettisen muistin mahdollistajista toimi elokuvat, on internet ja esimerkiksi Youtuben kaltaiset

sivustot eittämättä myös kanavia (ja arvatenkin tehokkaita sellaisia) prosteettiselle muistille. Tämän lisäksi teknologia ja elokuvien tapaiset kulttuurituotteet liittyvät synthwaveen siten, että synthwave hyödyntää äänimaailmassaan ja estetiikassaan menneiden vuosikymmenten populaarikulttuurin tuotteita ja teknologiaa: kuten todettua, yleistä kuvastoa synthwavelle on esimerkiksi 1980-luvun kauhuelokuvat, pelit ja autot, siinä missä retrofuturistinen avaruusaluskuvastokin.

Kuten *Stranger Things* -sarjaa käsittelevässä esimerkissä kävi ilmi, synthwave on toisiaan ruokkivassa vuorovaikutussuhteessa muiden populaarikulttuurin tuotteiden kanssa. Synthwavessa on keskeisessä roolissa etenkin 1980-luvun amerikkalainen populaarikulttuurin kuvasto. Kuitenkin näitä amerikkalaisia ilmiöitä voitaneen pitää globaalisti tunnettuina. Esimerkiksi amerikkalaiset elokuvat, musiikki, MTV, hyödykkeet, mainokset jne. ovat suosittuja kaikkialla maailmassa (Kellner 1998, 14). Tämän vuoksi synthwavessa esitelty kuvasto ei välttämättä tunnu vieraalta esimerkiksi suomalaiselle kuuntelijalle. Tämä taas korostaa teknologian ja massamedioiden roolia prosteettisen muistin mahdollistajana.

Jos varhainen elokuva ei ollutkaan teknologisesti riittävän kehittyneenä tehokkaaseen simulaatioon, on nykyaikainen elokuva tässä mielessä huomattavasti edellä. Elokuvan katsomiseen liittyvä voimakas identifioituminen ei kuulunut vielä varhaisiin elokuvaelämyksiin, mutta elokuvateknologian kehittyminen on tehnyt yhä helpommaksi identifioitumisen elokuvan kuvastoon, mikä taas mahdollistaa prosteettisten muistojen omaksumisen. (Landsberg 2004, 32.)

Synthwave nostalgisoi erityisesti 1980-lukua, jolloin elokuvateknologia kehittyi huomattavasti. Esimerkiksi aikakauden fantasia- ja sci-fi-elokuvat esittelivät visuaalisten tehosteiden ja äänitehosteiden kehittyneintä teknologiaa, ja esimerkiksi digitaalinen animaatio teki ensiesiintymisensä (Prince 2007, 19). Samalla myös esimerkiksi ääniteteollisuuden (esimerkiksi cd-levyn) sekä videoiden kotikatselun kehitys mahdollisti populaarikulttuurin yhä tehokkaamman tuotteistamisen, levittämisen ja kulluttamisen. Esimerkiksi 1980-luvun puoliväliin mennessä elokuvia katsottiin Yhdysvalloissa enemmän kotona, kuin elokuvateattereissa. (Prince 2007, 6.) Luonnollisesti tämän suuntainen kehitys on vain kiihtynyt 2000-luvulla internetin yleistymisen myötä. Voidaan siis todeta, että teknologiset edellytykset prosteettisten muistojen syntymiselle ovat jatkuvasti kasvaneet, sillä teknologia mahdollistaa yhä tehokkaamman eläytymisen erilaisiin kokemusmaailmiin.

Vaikka prosteettiset muistot eivät ole ”luonnollisia” (eivät esimerkiksi tietyn perheen tai etnisen ryhmän muistoja) ovat ne silti henkilökohtaisia, sillä ne syntyvät kokemuksellisesta vuorovaikutuksesta muistin teknologioiden kanssa (Landsberg 2004, 143). Synthwaven yhteydessä levitetty 1980-lukua nostalgisoiva kuvasto ja kyseisen vuosikymmenen musiikin, elokuvien ja pelien äänimaailmasta lainaava musiikki kuulostaa nostalgiselta, vetoavalta ja tutulta myös niille, jotka eivät ole itse

eläneet 1980-luvulla, sillä synthwavelle (ja 1980-luvulle) olennainen kuvasto ja tematiikka on tullut tutuksi myöhemmin syntyneille erilaisten populaarikulttuurin tuotteiden kautta, joita kehittyneen ja kehittyvän teknologian aikakaudella pystytään levittämään yhä laajemmalle. Myös Hogarty (2016) on todennut teknologian olleen keskeisessä roolissa, mitä tulee nykyisen retrokulttuurin syntymiseen, etenkin siksi, että se mahdollistaa esimerkiksi vanhan musiikin helpon saavutettavuuden.

Kaikki synthwaven välittämä nostalginen kuvasto ei kuitenkaan ole tuttua ainoastaan massamedian tai populaarikulttuurin välittämänä, vaan joissakin tapauksissa toki myös ihmisten oikeista, omista kokemuksista. Esimerkiksi itselleni synthwave-videoissa usein käytetyt filtit, jotka jäljittelevät vanhojen videokasettien (nykystandardeilla) kehnoa kuvanlaatua, tuntuvat nostalgisilta, koska olen ikätovereideni tapaan itse lapsuudessani 2000-luvun alussa katsonut VHS-videoita.

4 NOSTALGIAN ILMAISUT JA 1980-LUVUN MERKITYKSET KOMMENTEISSA

4.1 Kommenttien tarkastelua

Tähän mennessä olen käsitellyt ennen kaikkea synthwaven visuaalista puolta ja sitä, kuinka synthwave rakentaa 1980-luvusta tietynlaista kuvaa lainaten ja kierrättäen erilaisia populaarikulttuurin elementtejä. Lisäksi olen tarkastellut teknologian ja massamedian roolia nostalgian rakentumisessa. Seuraavaksi otan tarkasteluun synthwave-videoiden kommentit.

Yksi tämän tutkimuksen tavoitteista on tarkastella sitä, minkälaisia nostalgisia tunteita ja ajatuksia synthwave herättää kuuntelijoissa, miten tuota nostalgiaa ilmaistaan ja minkälaisia merkityksiä synthwavelle ja sen välittämälle kuvalle 1980-luvusta annetaan nimenomaan nostalgian näkökulmasta. Löytääkseni vastauksia näihin kysymyksiin, tarkastelin synthwave-videoiden kommenttikenttiä, joissa olin havainnut kuulijoiden tuovan esiin videoiden herättämiä ajatuksia, jotka usein liittyivät juuri nostalgiaan. Käytän analyysin tukena aikaisempaa synthwavea ja nostalgiaa käsitellyttä tutkimusta.

Tarkastelin synthwave-videoiden kommentteja kaikilla seuraamillani kanavilla. Painotin kuitenkin tarkastelussa videoita, joilla oli paljon katselukertoja, sillä näillä videoilla luonnollisesti oli myös eniten kommentteja ja kommentoijien välistä vuorovaikutusta. Kaiken kaikkiaan tarkastelin siis analyysiäni varten tuhansia kommentteja. Kuten jo aiemmin totesin, etnografisessa tutkimuksessa yksi aineiston määrää määrittävä tekijä on ns. saturaatiopiste, eli aineistoa voidaan katsoa olevan riittävästi siinä vaiheessa, kun toistuvuutta on havaittavissa paljon, eikä materiaalista enää tehdä uusia kiinnostavia havaintoja.

Sovelsin kommenttimateriaalin analyysissä teema-analyysin keinoja. Käytännössä luin keräämäni materiaalia useaan kertaan läpi ja pyrin löytämään kommenttien joukosta toistuvia teemoja. Koska olin kiinnittänyt huomiota synthwave-videoiden kommentteissa esiin tuotuihin nostalgian ilmaisuihin jo ennen tämän tutkimuksen aloittamista, on selvää, että minulla oli jo ennakkokäsityksiä siitä, mitä voisin materiaalista löytää. Koen tämän osaltaan helpottaneen materiaalin analyysia ja keskeisten teemojen esiin nostamista. Tutkimusmateriaaliin liittyviin ennakko-oletuksiin sisältyy toki myös riski siitä, että huomio kiinnittyy liiaksi näiden odotettavissa olevien teemojen havainnointiin, jolloin muut mahdollisesti huomionarvoiset seikat jäävät havaitsematta. Pyrin kuitenkin tiedostamaan tämän riskin ja pitämään mieleni avoimena myös muiden kuin ennakko-oletusten mukaisten havaintojen tekemiselle.

Tutkimukseni kannalta oli tärkeää tarkastella melko suurta määrää kommentteja, sillä on huomattava, että hyvin suuri osa kommentteista ei ole tutkimusaiheeni kannalta millään tapaa hyödyllisiä. Yleisimmissä kommentteissa kehuaan musiikkia, mutta ei oteta sen erityisemmin kantaa esimerkiksi nostalgiaan. Ei olekaan syytä olettaa, että synthwavella olisi jokaiselle kuuntelijalle jonkinlaista nostalgista merkitystä, tai että synthwavelle ominaiset viittaukset 1980-luvun populaarikulttuuriin olisivat kaikille selkeitä. Oletettavasti kuuntelijalla pitää olla jonkinlainen perustietämys tai kokemuksia 1980-luvun (erityisesti yhdysvaltalaisesta) populaarikulttuurista, kuten esimerkiksi aikakauden suosituista elokuvista. Havaitsin myös, että videoiden kesken oli eroja siinä, kuinka paljon ne saivat katsojia kommentoimaan nostalgiaan tai 1980-liittyviä ajatuksia: ilmeisiä 1980-luku viittauksia sisältävät videot ja esimerkiksi ”back to the 80s” tyyliiset soittolistojen ja videoiden nimet saivat todennäköisemmin aikaan nostalgiaan liittyvää kommentointia, kuin videot, joissa yhtä selkeitä viittauksia ei ollut. Huomionarvoista oli sekin, että esimerkiksi *ThePrimeThanatos*-kanavalla 1980-lukuun viittaavat *Back To The 80s* -nimiset soittolistat olivat katselukertojen perusteella kaikista suosituimpia videoita kanavalla.

Kommenttien sisältö kuitenkin vaihteli edellä mainitun kaltaisista lyhyistä toteamuksista useamman virkkeen mittaisiin kommentteihin, joissa käsiteltiin ajoittain värikkäästikin synthwaven herättämiä, usein nostalgian värittämiä ajatuksia ja tunteuksia. Seuraavaksi käyn läpi tutkimastani kommenttimateriaalista esiin nousseita, toistuvia teemoja. Olen muotoillut nämä teemat alaotsikoiksi, joiden sisältöä avaan tarkemmin. On syytä huomata, että usein yksittäisessä kommentissa saattaa olla elementtejä useammastakin temasta, jonka vuoksi niiden sijoittelu yksittäisen teeman alle saattaa olla hieman hankalaa. Alla esitetyt sitaatit ovat omia käännöksiäni alun perin englanniksi kirjoitetuista kommentteista. Päädyin referoimaan englanninkieliset kommentit suomeksi välttääkseni sen, että kommentoijat olisivat helposti tunnistettavissa kommenttiensa perusteella.

4.2 Kaipaus 1980-luvulle

Varsin usein synthwave-videoiden yhteydessä toistuva kommentti on sellainen, jossa kommentoija ilmaisee, että olisi halunnut elää 1980-luvulla, eli toisin sanoen kommentoija on syntynyt 1980-luvun jälkeen, tai on ollut 1980-luvulla vielä liian nuori muistaakseen kyseisestä vuosikymmenestä mitään. Yleisiä ovat myös kommentit, joissa kommentoija itse toteaa tai ihmettelee tuntevansa nostalgiaa sellaista vuosikymmentä kohtaan, jolloin ei ollut vielä edes syntynyt. Usein toistuva kommentti on myös ”this is more 80s than the 80s”-tyyliset huomiot, jolloin kommentoija on oletettavasti kiinnittänyt huomiota siihen, että synthwaven välittämä kuva 1980-luvusta ei ole realistinen, eli toisin sanoen synthwave luo *hypertodellista* kuvaa 1980-luvusta valikoiden ja liioitellen tiettyjä 1980-lukuun liitettyjä elementtejä.

Tämä musiikki muistuttaa vanhoista hyvistä ajoista, jolloin en ollut edes elossa.

Jos osa 1980-luvulle kaipaavista, tai ennemminkin kyseisestä vuosikymmenestä fantasioivista kommentoijista olikin liian nuoria, että heillä olisi muistoja vuosikymmenestä, oli havaittavissa kommentteja myös sellaisilta ihmisiltä, jotka olivat itse eläneet 1980-luvulla, tai ainakin antoivat olettaa niin. Varsin yleistä näiden henkilöiden kommentteissa oli 1980-luvun muistelu myönteisessä valossa tai suoranainen kaipaaminen takaisin 1980-luvulle, eli kommentin kirjoittajalla on siis omakohtaisia muistoja kyseiseltä vuosikymmeneltä, usein siten, että kommentoija on elänyt teini-ikää tai nuoruuttaan 1980-luvulla. Usein näissä kommentteissa muistellaan kaihoisasti 80-lukua ja kerrotaan sen olleen elämän parasta aikaa. Kommentoijat kertovat monesti esimerkiksi syntymävuotensa ja erilaisia kokemuksia ja muistoja 1980-luvulta.

Olin onnekas, kun sain viettää teini-ikäni 80-luvulla, musiikki, elokuvat ja kulttuuri oli upeaa.

1983, ensimmäinen vuoteni lukiossa. Paras vuosikymmen ikinä. Ostarit, leffat ja Miami Vice.

Tämä muistuttaa minua autolla ajamisesta 80-luvulla. Sain ajokortin 1984. Kesäyöt, ystävät, vapaus, hengailu, tai pelkkä yksin chillailu yössä ajaen.

1980-lukua kohtaan tunnettu nostalgia ja kaipaus on siis varsin keskeinen teema synthwave-videoiden kommentteissa, etenkin videoissa, joissa selkeästi viitattiin 1980-lukuun esimerkiksi videon nimessä. Nostalgian tunteita ilmaisevat sekä sellaiset ihmiset, keillä ei ole kokemusta 1980-luvulla elämisestä, että sellaiset, jotka ovat itse

eläneet kyseisellä vuosikymmenellä. Aina ei ole selvää, kuinka todenmukaisina kommentoijat pitävät 1980-lukua koskevia mielikuviaan tai muistojaan. Toisinaan kommenteissa esitetyt muistelut muistuttavat paljon populaarikulttuurin piirissä 1980-lukuun liitettyjä kliseitä.

...Tunnen, kuinka olisin takaisin kasarilla, BMX-pyöräni selässä matkalla videokauppaan, merituulen puhaltaessa ja Iron Maiden- takki ylläni...

Boym (2001) kuvaa nostalgiaa kaipuuksi kotiin, jota ei enää ole, tai ei ole koskaan ollutkaan, sekä "romanssiksi oman fantasian kanssa". On siis selvää, että mielikuvituksella on nostalgiaassa merkittävä rooli, eikä nostalgian kohteet ole aina todellisia. Ballam-Crossin mukaan synthwave ja sen lähigenret viittaavat 1980- ja 1990-lukujen kuvastoon ja musiikkiin, mutta nämä 1980-luku ja 1990-luku ovat kuvitteellisia, tai ainakaan ne eivät ole olleet olemassa kuvatulla tavalla. Kuuntelijat ottavat vastaan näiden musiikkigenrejen kautta tehdyn tulkinnan kyseisistä aikakausista, nojaten osittain omiin muistoihinsa, mutta luoden samalla jotain, joka on sekä nostalgista että uutta. (Ballam-Cross 2021, 72.)

4.3 Populaarikulttuuri- ja teknologiaviittaukset

Kommenteissa tuodaan usein esiin viittauksia 1980-luvun elokuvaan, peleihin ja muihin populaarikulttuurin tuotteisiin tai ilmiöihin. Tämä ei ole lainkaan yllättävää, sillä synthwave genrenä ammentaa sekä visuaalisia että musiikillisia vaikutteita tällaisista lähteistä. Monesti kommentoijat tuovat esiin muistojaan esimerkiksi tiettyjen elokuvien katsomisesta tai kokemuksiaan aikakauden teknologiasta.

...Olla 5/6-vuotias ja omistaa ja avata NES ensimmäistä kertaa. Tämä on sitä musiikkia. Tämä on sitä aikaa.

Synthwaven ja sen lähigenrejen yhteydessä fiktiivisiä tilanteita kohtaan tunnetulla nostalgiaalla on usein yhteys menneisyyden populaarikulttuuriin, sillä synthwave esimerkiksi tekee paljon viittauksia 1980-luvun sci-fi-elokuvaan. Ballam-Cross käyttää tällaisesta nostalgiasta nimitystä "reconstructed nostalgia", (suom. *rekonstruoitu nostalgia*), sillä se painottaa sekä kulttuuriviittauksia että tapaa, jolla kuuntelijan omat nostalgian kokemukset rakentuvat genrejen sisällä. (Ballam-Cross 2021.) Tarkastelemissani synthwave-videoissa teknologia ja populaarikulttuuriviittaukset olivatkin merkittävässä osassa paitsi videoiden kuvastossa, myös kommenttikentällä. Oli hyvin tyypillistä, että kommenteissa 1980-luvun muistelu kiinnittyi jollain tapaa populaarikulttuuriin (esim. elokuvaan tai musiikkiin) tai teknologiaan (esim.

pelikonsolit). Tämä korostaa massamedian ja teknologian merkitystä muistamisen kannalta. Moderni massamedia ja teknologia mahdollistaa muistojen omaksumisen ”prosteettisten muistojen” muodossa myös sellaisista tapahtumista, joista ei ole oma-kohtaisia kokemuksia (Landsberg 2004). Synthwave toimii tästä hyvänä esimerkkinä.

4.4 Vuosikymmenten vertailu ja 1980-lukuun liitetyt merkitykset

1980-luvun ja nykyajan vertailua tapahtuu kommenttikentissä melko usein. Aikakausia vertailevia kommentteja kirjoittavat sekä 1980-luvun jälkeen syntyneet että 1980-luvulta omakohtaisia muistoja omaavat, joskin jälkimmäiset vaikuttavat tekevän tätä useammin. Onkin luonnollista, että 1980-luvulla elävät kykenevät omien kokemustensa pohjalta tekemään vertailua aikakausien välillä, mutta myös nuoremmat tekevät tätä, pohjautuen ehkä enemmänkin populaarikulttuurin välittämiin mielikuviin. Monesti aikakausia keskenään vertailevissa, usein omaelämäkerrallisissa kommentteissa 1980-lukuun suhtaudutaan positiivisesti ja kaipauksella. Tavallista on myös nyky-sukupolvia arvosteleva kommentointi.

Elämä oli yksinkertaisempaa ja ihmiset olivat ”aitoja”

80-luku oli erityinen ja korvaamaton. Silloin oli coolia olla outo. Nykyään kaikki vain kopioivat toisia, koska pelkäävät jäävänsä ulkopuolisiksi.

1980-luku, Ei matkapuhelimia, ei tietokonetta. Vain maailma ja ystävät.

Surullista, että 80-luku oli suurten toiveiden aikaa, ja uskottiin, että tulevaisuus toisi upeita asioita, mutta 20-luku on aikaa, jolloin monet ovat tietoisia siitä, että tulevaisuus voi tuoda maapallon lopun.

Kaiken kaikkiaan oli varsin yleistä, että kommentteissa 1980-luvusta puhuttiin romantisoivaan sävyyn. Tyypillisiä ovat kommentit, joissa erilaisten 1980-luvun ilmiöiden (esim. musiikin) todetaan olevan parempia verrattuna nykypäivän vastaaviin ilmiöihin, mutta monesti kommentoijat eivät erityisesti perustele näitä näkemyksiään. 1980-lukuun liitettyjä merkityksiä joissakin kommentteissa olivat esimerkiksi ajan ”yksinkertaisuus” ja ”aitous”. Varsin usein kommentteissa nostettiin esiin esimerkiksi internetin ja matkapuhelinten kaltaisten modernien ilmiöiden puuttuminen. Toisaalta myös aikakauden uusimmasta teknologiasta puhuttiin toisinaan romantisoivaan sävyyn:

1980-luku oli aikaa, jolloin teknologian räjähdys oli kuin taikuutta, siksi se oli niin erityistä. Meillä on nykyään parempaa teknologiaa, mutta se ei enää koskaan ole ”taikaa”.

Esimerkiksi Wetmore (2018) arvelee 1980-luvun nostalgisoinnin olevan kaipausta ”yksinkertaisemmaksi” koettuun aikaan, ja toteaa myös 1980-luvun olevan viimeisiä vuosikymmeniä ennen internetin ja matkapuhelinten yleistymistä. Tulkitsen 1980-luvun kuvaamisen positiivisessa mielessä yksinkertaisemmaksi ajaksi tarkoittavan sitä, että nykyaika (ja oletettavasti esimerkiksi internetin ja sosiaalisen median yleistymisen) koetaan jossain määrin negatiivisena asiana.

Teknologia, viihdeteknologia mukaan luettuna, kehittyi 1980-luvulla huomattavasti. Monissa kommentteissa tuodaankin esiin kyseisen vuosikymmenen teknologiaan liittyviä muistoja ja mielikuvia, jotka ovat usein luonteeltaan positiivisia. Toistuva 1980-luvun teknologioihin liittyvä merkitys on niiden uutuudenviehätys ja jännittävyys. Mahdollisesti nykypäivänä arkipäiväiseksi koettua teknologiaa ei nähdä samalla tavoin ”taianomaisena” tai erityisenä. Tilanne voi tietysti olla taas toinen, kun nykypäivän teknologiaa muistellaan parinkymmenen vuoden kuluttua.

4.5 Eskapismi ja eläytyvä kommentointi

Ihmiset käyttävät mediaa aktiivisesti paetakseen ikäviä ajatuksia ja hankalien elämäntilanteiden aiheuttamia tunnetiloja. Eskapismi on yksi yleisimpiä syitä eri medioiden käytölle. (Hastall 2017.) Eskapismi, eli todellisuuden pakeneminen vaikuttaa olevan myös usein toistuva motiivi synthwaven kuuntelemiselle.

Synthwave-videoiden kommentteissa kuvailtiin usein videoiden ja musiikin herättämiä eskapistisia tuntemuksia, joissa kommentoija kuvaa musiikin siirtävän hänet toiseen aikaan ja paikkaan, usein ajassa taaksepäin. Tämänkin tyyllisissä kommentteissa tulee usein vastaan nykyajan ja 1980-luvun vertailu, jossa nykyaika nähdään jollain tapaa negatiivisesti ja 1980-luku taas positiivisemmassa valossa.

Parin minuutin ajan olin takaisin 80-luvulla. Sitten virheekseni katsoin ulos ikkunasta.

Tämä on niin täydellistä, että se saa minut unohtamaan, että on 2022 ja siirtää minut jonnekin muualle...

Kommenteissa tulee usein vastaan erilaisia elokuvamaisiakin kuvailuja tai fantasioita, joissa kommentin kirjoittaja kuvaa musiikin (ja mahdollisesti sen yhteydessä esiintyvien kuvien tai videoiden) herättämiä mielikuvia. Nämä kuvaukset saattavat sisältää esimerkiksi hienolla autolla kruisailua Miamin yössä, tai korkealentoisempiakin fantasioita. Tällaiset kommentit vaihtelevat sävyltään totisemmista tunnelmoineista selkeästi humoristisiin ja parodisia elementtejä sisältäviin kommentteihin.

...Olen 80-luvun Yhdysvalloissa, ajaen Chevrolet Corvettea Arizonan valtatiellä.

Näkökulma: on vuosi 1986, sinä ja ystäväsi skeittaatte katujen halki kuunnellen tätä absoluuttista bängeriä.

Mahtavaa, ajaisinpa ympäri LA:ta juuri nyt.

Lo-fi hip-hopia, eli synthwaven tapaan nostalgisia elementtejä hyödyntävää ja pääasiassa internetin välityksellä leviävää musiikkigenreä tutkineet Winston ja Saywood käyttävät tämänkaltaisesta kommentoinnista nimitystä ”narrative microfiction”. Heidän mukaansa tätä voidaan ajatella eräänlaisena ”mukana leikkimisenä”. Lisäksi he kuvaavat ilmiötä termillä ”suspension of disbelief”. (Winston & Saywood 2019, 47.) Kyseisen termin kirjaimellinen suomentaminen on hankalaa, mutta se viittaa tarinaan eläytymiseen siten, ettei esimerkiksi epäuskottavuuksien anneta häiritä.

”Narratiivista mikrofiktiota” sisältävät kommentit käyttävät usein inspiraation lähteenä videon kuvitusta. Ballam-Cross viittaa esimerkiksi synthwave-videoon, jossa 1980-luvun tyylinen auto ajaa futuristisessa avaruusmaisemassa. Lisäksi videon visuaalinen ilme muistuttaa VHS-kaseteilta tuttua häiriöistä kuvaa. Videoon kommentoivat reagoivat tähän sisältöön kirjoittaen monenlaista aina erilaisista mikrofiktioista lyhyisiin vitseihin. (Ballam-Cross 2021, 88–89.) Huomasin myös omassa tutkimuksessani, että videoiden nimillä ja kuvastolla oli vaikutusta siihen, millaista kommentointia ne saivat osakseen. Esimerkiksi videot, joiden nimissä tai kuvastossa oli selkeitä viittauksia 1980-lukuun, keräsivät enemmän kommentteja, joiden sisältö liittyi jollain tavalla 1980-luvun nostalgiaan.

Winstonin & Saywoodin (2019, 47–8) mukaan selkeästi fiktiivisissä kommentteissa nostalgian kohdetta vaalitaan siksi, ettei nostalgian kohdetta saada koskaan takaisin, mutta myös siksi, ettei sitä ole koettu ensinkään.

4.6 Yhteisöllisyys ja vuorovaikutus kommentteissa

Yleisesti ottaen kommentointi synthwave-videoiden kommenttiosioissa on melko samanmielistä. Tyypillisimmissä kommentteissa keuhataan musiikkia ja ilmaistaan sen aiheuttamia tunteita ja mielikuvia, jotka ovat useimmiten luonteeltaan nostalgisia ja eskapistisia. Negatiiviset kommentit itse musiikkia kohtaan ovat varsin harvinaisia. Tyypillistä vuorovaikutusta kommentoijien välillä on esimerkiksi se, että joku kehuu musiikkia tai ylistää jollain tapaa 1980-lukua, johon muut kommentoijat usein vastaavat positiivisesti tai myötäillen. Usein, kun joku pohti esimerkiksi synthwaven herättämää nostalgiaa, saattoi seurauksena olla pitkäkin viestiketju, jossa esimerkiksi pohdittiin varsin itsereflektiiviseen sävyyn syitä ilmiölle. Myös edellä mainitun ”narratiivisen mikrofiktioita” voi nähdä eräänlaisena vuorovaikutuksen muotona.

Vaikka 1980-luvun muistelu (tai sen kuvittelu) positiivisesti on synthwave-videoiden kommenttikentillä yleistä, eivät kriittiset äänet olleet täysin olemattomia.

Tyypillisessä kommentoijien välisessä vuorovaikutuksessa joku esimerkiksi kehuu 1980-lukua parhaaksi vuosikymmeneksi ikinä, jolloin vastaukseksi saadut kommentit yleensä olivat samanmielisiä. Toisinaan näihin vastausketjuihin tuli kuitenkin myös kommentteja, joissa 1980-lukua kehuuttiin maltillisemmin, tuotiin esiin negatiivisia piirteitä, tai huomautettiin jollain tapaa 1980-liittyvien liioitellun positiivisten mielikuvien epärealistisuudesta. Ei ollut tavatonta, että kommenttiketjuihin ilmestyi myös erilaisia analyysejä esimerkiksi eri vuosikymmenten ja sukupolvien eroista. Toisinaan näihin keskusteluihin kehittyi myös riitaisia sävyjä.

Seppänen ja Väliverronen kirjoittavat mediaesitysten rakentavan yhteisöllisyyttä, joka on kokemusten, ajattelutapojen ja tunteiden jakamista. Mediaesitykset tarjoavat tarttumapintoja kuvitellulle yhteisöllisyydelle. (Seppänen & Väliverronen 2021, 114–115.) Benedict Andersonin (1983) käsite ”kuviteltu yhteisö” viittaa yhteisöllisyyteen, joka ei perustu kasvokkaiseen vuorovaikutukseen, vaan esimerkiksi johonkin ideaan tai tunteeseen, esimerkiksi ajatukseen kansakunnasta. Mielestäni synthwave-videoiden kommenttikentillä on havaittavissa juuri tämänkaltaista yhteisöllisyyttä, joka muodostuu esimerkiksi nostalgian tunteiden, 1980-luvun ihailun ja muiden muusiin herättämien tunteiden jakamiseen.

Synthwave-videoissa usein toistuvien teemojen lisäksi on olennaista pohtia myös sitä, mikä videoissa ja kommenteissa jää pimentoon tai vähemmälle huomiolle. Yleisesti ottaen 1980-luku tulee kommenteissa esiin positiivisessa valossa, jolloin aikakauden negatiivisiksi tulkittavat ilmiöt jäävät vähemmälle huomiolle. Vaikka esimerkiksi monet synthwave-videoidenkin kuvituksessa esiintyvät 1980-luvun toimintasankarit (esim. Rambo) juontavat juurensa kylmän sodan poliittiseen ilmapiiriin, sekä Yhdysvaltain oikeistolaiseen, reaganilaiseen politiikkaan (ks. esim. Prince 2007, 11–16), eivät tällaiset poliittiset tai negatiivissävytteiset tulkinnat saa paljoa huomiota kommenteissa. Myöskään esimerkiksi perinteisiä sukupuolirooleja, tai naisten esittämistä seksiobjekteina ei juuri problematisoida. Naisia esittävien videoiden kommenteissa oli tyypillistä 80-luvun naisten seksikkyyden kehuminen. Monesti joku kommentoijista kysyi, kuka videossa esiintyvä nainen (usein esim. 1980-luvun Playboy-malli) on, johon joku toinen kommentoija tiesi toisinaan vastauksen. En kuitenkaan koe, että synthwavea tai sen Youtube-yleisöä voisi pitää mitenkään leimallisesti konservatiivisena, saati seksistisenä ympäristönä, vaikka ”vanhojen hyvien aikojen” ihailu onkin varsin yleinen teema.

5 POHDINTA

Tässä tutkielmassa olen tutkinut synthwave-videoita ja niiden kommentteja. Tarkoituksena oli pohtia sitä, minkälaista synthwaven välittämä nostalgia on ja miten se rakentuu. Videoiden visuaalista ilmettä analysoimalla tarkastelin sitä, minkälaisia representaatioita synthwave rakentaa 1980-luvusta. Videoiden yhteydessä esiintyviä kommentteja analysoimalla taas hain vastauksia siihen, minkälaisia merkityksiä synthwaven kuuntelijat antavat 1980-luvulle. Millaisena tuo vuosikymmen muistetaan tai millaiseksi se kuvitellaan? Miksi moni kommentoija ilmoittaa kaipaavansa takaisin 1980-luvulle, jopa silloin, vaikka heillä ei olisi omakohtaisia kokemuksia kyseisestä vuosikymmenestä.

5.1 Mistä aineksista synthwave rakentuu?

Keskeinen elementti synthwavessa on erilaisten populaarikulttuurituotteiden kierrätys. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että synthwave hyödyntää muun muassa visuaalisessa ulkoasussaan esimerkiksi elokuvista tai peleistä tuttua kuvastoa. Monesti tämä kuvasto on peräisin 1980-luvun populaarikulttuurista, mutta toisaalta monesti myös uudemmista populaarikulttuurin tuotteista, jotka kuitenkin viittaavat jollain tapaa 1980-lukuun. Keskeinen esimerkki synthwaven ja muun populaarikulttuurin suhteesta on vuodesta 2016 esitetty Netflix-sarja *Stranger Things*, jonka soundtrackilla on kuultavissa synthwavea ja jonka hahmoja on taas käytetty esimerkiksi synthwave-videoiden kuvituksena. Diak (2018, 21–22) käyttää synthwaven ja muun populaarikulttuurin vuorovaikutussuhteesta nimitystä *feedback loop*, jolla hän viittaa Agehananda Bharatin ”the pizza effect”-nimiseen kulttuurisen vuorovaikutuksen malliin, jossa erilaiset kulttuuriset ilmiöt ottavat vaikutteita toisiltaan.

Synthwave-videoiden visuaalisten elementtien analyysillä tarkastelin sitä, minkälaista kuvaa, eli representaatiota ne loivat 1980-luvusta. Tässä kiinnitin huomiota

ennen kaikkea videoissa toistuviin elementteihin, mutta on syytä pohtia myös sitä, mikä videoista on jätetty pois. Videoista oli jo nopealla tarkastelulla helppoa erottaa paljon useasti toistuvia elementtejä. Hyvin yleisiä visuaalisia piirteitä olivat esimerkiksi neonvärit sekä filtterit, joilla videoiden ilme saatiin muistuttamaan vanhoilta VHS-kaseteilta tuttua kuvaa. Videoiden kuvituksessa oli usein 1980-luvun populaarikulttuurista tuttuja hahmoja, kuten esimerkiksi toimintaelokuvien sankareita ja mallikaunottaria. Scifi- ja kauhuelokuvien kuvastoa oli paljon esillä, samoin kuin myös kyberpunk-kuvastoa, joka oli toisinaan retrofuturistista, mutta ei aina selkeästi 1980-lukuun viittaavaa.

Tarkastelemillani kanavilla olevissa videoissa oli havaittavissa perinteiseksi tulkittavia sukupuolirooleja, mikä näkyi esimerkiksi siten, että teemaltaan toiminnalliset, esimerkiksi taisteluun liittyvät videot tai soittolistat, esimerkiksi NewRetroWaven *Heroic motivational anthems* -soittolista, oli useimmiten kuvitettu miehisillä toimintasanjarahmoilla, kun taas hempeämmät ja esimerkiksi seksuaalissävytteiset videot oli useammin kuvitettu naishahmoilla. Tyypillistä kuvitusta oli myös kauniit naiset nojailemassa autoihin, minkä voisi tulkita jonkinlaiseksi miehiseksi fantasiaksi.

Videoissa näkyvät 1980-luvun toimintaelokuvista tutut lihaksikkaat sankarit juontavat ainakin osin juurensa 1980-luvun Yhdysvaltojen oikeistolaiseen ja reaganilaiseen ilmapiiiriin, mutta tätä poliittista ulottuvuutta ei juuri tuoda synthwave-videoissa esille. On myös huomattava, että vaikka edellä käsitellyt sukupuoliroolit olivat videoissa usein toistuvia, eivät ne olleet vailla poikkeuksia, sillä toisinaan oli havaittavissa myös naisia toiminnallisissa rooleissa.

Teknologia on usein toistuva teema synthwave-videoilla. Viittauksia on esimerkiksi 1980-luvun videopeleihin ja pelihalleihin. Tyypillistä kuvastoa on myös retrofuturistinen sci-fi ja kyberpunk-henkiset, usein dystopiset kaupunkimaisemat. Teknologian voi katsoa liittyvän 1980-lukuun esimerkiksi siten, että kyseinen vuosikymmen oli merkittävää teknologisen kehityksen aikaa, jolloin esimerkiksi viihde-elektronikka kehittyi huomattavasti, ja esimerkiksi pelikonsolit ja kotitietokoneet alkoivat yleistyä. 1980-luvulla tehtiin myös merkittäviä sci-fi ja kyberpunk-genreihin laskettavia elokuvia, kuten esimerkiksi elokuva *Blade Runner* (1982), joiden kuvastoa on sittemmin hyödynnetty synthwaven parissa. Kellnerin (1998, 340) mukaan kyberpunk juontaa juurensa pitkälti 1980-luvun teknologiaräjähdykseen.

Edellä käsitellyt synthwavessa yleisesti toistuvat elementit luovat omanlaisiaan representaatioita 1980-luvusta. Esimerkiksi toiminallisuus ja seksi ovat varsin vahvasti läsnä muun muassa lihaksikkaiden toimintasanjarahien ja kauniiden naishahmojen myötä. Öisten kaupunkimaisemien, kauhuelokuvakuvaston ja dystopisten, kyberpunk-henkisten maisemien voi ajatella luovan jännitykseen ja vaaraan liittyviä mielleyhtymiä. Sci-fin ja usein retrofuturistisen teknologiakuvaston voi tulkita viittaavan 1980-luvulla tapahtuneeseen vauhdikkaaseen teknologian kehittymiseen ja toisaalta

myös vuosikymmenen uuden teknologian siivittämään tulevaisuudenuskoon. Tyyppillistä synthwave-videoille on, että niiden kuvitus tukee musiikin välittämää tunnelmaa, esimerkiksi siten, että synkkäsävvyisempi musiikki on kuvitettu kauhuelokuva-kuvastolla jne.

On tietysti viime kädessä subjektiivista, mitä eri kuuntelijat pitävät vetoavana, mutta yleisesti ottaen synthwaven välittää 1980-luvusta erilaisia representaatioita, jotka todennäköisesti vetoavat moniin ihmisiin, kuten esimerkiksi seksikkyys, toiminta, jännitys, huoleton kruisailu, pelihalleissa hengailu jne. Tulee toki ottaa huomioon myös se, että esimerkiksi naisten esittäminen autoihin nojailevina seksiobjekteina voi olla joillekin kuuntelijoille luotaantyöntävää. Synthwaven välittämässä 1980-luvun representaatioissa ei myöskään juuri välity aikakauden merkittävät, mutta negatiiviset ilmiöt, kuten kylmä sota tai aids-kriisi.

Synthwaven välittämä kuva 1980-luvusta voidaan tulkita *hypertodelliseksi*. Baudrillardiin (2005) ja Ecoon (1986) viitaten, Jouhki (2017, 84) summaa hypertodellisen tarkoittavan *todellista todellisempaa* (engl. *more real than the real itself*). Jouhki (mt., 87) on yksinkertaistetusti tulkinnut hypertodellisen liioitteluksi, valikoivaksi ja mediavälitteiseksi representaation ja merkityksenannon tavaksi. Jouhkin tulkintaan nojaten katson synthwaven muodostavan hypertodellisen kuvan 1980-luvusta. Mediavälitteisesti ja valikoituja elementtejä hyödyntäen synthwave luo 1980-luvusta hypertodellisen kuvan, jonka voi luonnehtia olevan ”kasaria kasarimpi”. Toisin sanoen, synthwaven välittämän kuvan 1980-luvusta voi tulkita olevan todellista 1980-lukua vetoavampi.

5.2 Nostalgia ja 1980-luvun merkitykset

Nostalgia on eittämättä keskeinen osa synthwave-genreä. Nostalgiaa 1980-lukua kohtaan ilmaisevat sekä 1980-luvulla eläneet synthwaven kuuntelijat, että sellaiset, jotka ovat syntyneet vasta paljon myöhemmin. Esimerkiksi termiä ”reconstructed nostalgia” käyttävä Ballam-Cross (2021) käsittelee sitä, kuinka tällaisen nostalgian, joka ei perustu yksilön omiin kokemuksiin, voidaan selittää olevan lähtöisin erilaisista populaarikulttuurin lähteistä. Landsberg (2004) tarkoittaa ”prosteettisella muistilla” sitä, kuinka moderni massamedia (esimerkiksi elokuvat) ovat mahdollistaneet uudenlaisen muistamisen tavan, jossa ihmiset, esimerkiksi maantieteellisestä sijainnistaan huolimatta, voivat omaksua muistoja tapahtumista, joihin he eivät itse ole osallisia. Mielestäni prosteettinen muisti selittää osaltaan sitä, kuinka vaikkapa 2000-luvun alussa syntyneet voivat tuntea nostalgiaa 1980-lukua kohtaan: kyseinen vuosikymmen on tullut heille tutuksi erilaisten massakulttuurin ilmiöiden, kuten esimerkiksi elokuvien, musiikin, musiikkivideoiden jne. perusteella. Mielestäni synthwave itsessään

osallistuu prosteettisen muistin tuottamiseen, kierrättämällä menneiden vuosikymmenten populaarikulttuurin kuvastoa ja tuomalla sitä esiin laajalle yleisölle.

Synthwave-videoiden yhteyteen kirjoitettujen kommenttien teema-analyysillä pyrin tarkastelemaan sitä, miten kommentoijat ilmaisevat synthwaven herättämiä nostalgisia tunteita ja minkälaisia merkityksiä kommentteissa annetaan 1980-luvulle, jota kohtaan tunnettu nostalgia on keskeisessä roolissa koko genren kannalta. Kun pohditaan 1980-lukua vuosikymmenenä, ei lähtökohtaisesti ole yllättävää, että monet tuona aikana eläneet muistelevat vuosikymmentä positiivisesti. Aikakaudellehan oli ominaista esimerkiksi talouskasvu ja vauhdikas teknologian kehittyminen.

Kommenteissa sekä 1980-luvulta omakohtaisia muistoja omaavat, että vasta 1980-luvun jälkeen syntyneet ilmaisivat nostalgisia tunteita tai kiintymystä kyseistä vuosikymmentä kohtaan. Monesti 1980-luvulla itse eläneet kirjoittivat omista nuoruusmuistoistaan ja kyseiseen aikaan viitattiin usein suurella kaipauksella. Myös nuoremmat kommentoijat, joilla ei ole omia muistoja 1980-luvulta ilmaisivat kiintymystä kyseistä aikaa kohtaan toteamalla esimerkiksi, että olisivat halunneet elää tuohon aikaan. Usein kommentoijat myös totesivat ihmettelevänsä sitä, että he kokivat nostalgiaa sellaista aikaa kohtaan, jolloin he eivät itse eläneet.

Osalle kommentoijista synthwave-videot siis toivat selkeästi esiin omakohtaisia muistoja, joita kirjoitettiin kommentteihin usein kaihoisaa sävyä. On tietenkin mahdollista tietää, kuinka valikoivia ja värittyneitä nuo muistot lopulta ovat. Koska 1980-lukuun viittaaminen ja vuosikymmentä kohtaan tunnettu nostalgia on synthwave-genressä niin keskeistä, on oletettavaa, että tämä saattaa kannustaa kirjoittamaan kommentteja, jotka ovat linjassa tämän 1980-lukua ihannoivan narratiivin kanssa. Nuoremmilla synthwaven kuuntelijoilla 1980-lukua kohtaan tunnettu ihailu ja nostalgiset tunteet taas perustuvat oletettavasti ennen kaikkea synthwaven ja muiden populaarikulttuurin tuotteiden välittämiin, vetoaviin 1980-luvun representaatioihin. 1980-luvun kokeneiden, useimmiten positiivissävyiset muistelukommentit synthwave-videoiden alla vahvistavat videoiden välittämää kuvaa siitä, että 1980-luku oli jollain tapaa erityistä.

Kommenteissa nykyaikaa ja 1980-lukua verrattiin usein toisiinsa siten, että 1980-luku nähtiin jollain tapaa nykyaikaa parempana aikana. 1980-lukuun toistuvasti liitetty merkitys oli ajan ”yksinkertaisuus” tai ”aituus”. Näillä viitattiin esimerkiksi siihen, ettei tuona aikana ollut sosiaalista mediaa tai matkapuhelimia yleisessä käytössä. *Stranger Things* -sarjasta kirjoittanut Wetmore arveli, että amerikkalaisessa populaarikulttuurissa näkyvä taipumus 1980-luvun nostalgiaan saattaa kertoa kaipuusta yksinkertaisemmaksi nähtyyn aikaan. Wetmore mainitsee 1980-luvun olleen viimeisiä vuosikymmeniä ennen internetin ja matkapuhelinten yleistymistä ja siksi se, että sarjan nuoret päähenkilöt joutuvat pärjäämään ilman teknologiaa ja sosiaalista mediaa, vaikuttaa meistä viehättävältä, mutta toisaalta se muistuttaa menettämistämme

vapaudesta. (Wetmore 2018, 2.) Osa synthwave-videoiden yhteydessä tarkastelemistani kommentteista on siis linjassa Wetmoren näkemyksen kanssa. Voidaan kuitenkin pohtia, voiko kokonaista vuosikymmentä pitää yksiselitteisesti ”yksinkertaisempaa aikana”, vaikka esimerkiksi sosiaalista mediaa ei ollut vielä olemassa. Lienee luonnollista, että oma lapsuus- tai nuoruusaika muistetaan nykyhetkeä yksinkertaisemmaksi ja huolettommaksi, elettiin mitä vuosikymmentä tahansa.

Kommenteissa viitattiin ajoittain 1980-luvulla vallinneeseen tulevaisuudenuskoon, sekä siihen, kuinka tämä positiivinen näkemys tulevaisuudesta kääntyi jollain tapaa pettymykseen. Pirjo Korkiakangas kirjoittaa nostalgian tulevan esiin, kun elämän epävarmuuksien ja täyttymättä jääneiden odotusten ja toiveiden keskellä etsimme turvaa menneestä, ja kun koemme jonkin meille tärkeän olevan uhattuna (Korkiakangas 2006, 135). Tämä on mielestäni havaittavissa synthwave-videoiden kommenttikentillä niissä kommenteissa, joissa tuotiin esiin pettymystä nykyaikaan. Ballam-Cross (2021) käytti termiä *self-soothing* (suom. *itsensä rauhoittelu*) kuvaamaan synthwaven ja sen lähigenrejen herättämiä nostalgisia ja lohdullisia tunteita. Mielestäni tämä korostaa synthwaven luonnetta eskapistisena musiikkityylinä, joka saattaa toimia osalle kuuntelijoista keinona paeta hetkeksi tavalla tai toisella ahdistavaksi koettua nykyaikaa.

Koska 1980-luvun ilmiöihin kuului esimerkiksi talouskasvu, globalisaatio ja teknologian kehitys, on helppoa uskoa, että kyseisellä vuosikymmenellä tulevaisuuteen katsottiin ainakin tältä osin positiivisesti. 1980-luvulla sai alkunsa moni sellainen teknologia, joka kuuluu nykyään arkeemme varsin itsestään selvästi. Kommenteissa tulikin viitteitä siihen, kuinka 1980-luvulla nopeasti kehittyneeseen teknologiaan liittyi uutuudenviehätystä ja jännitystä, joka saatettiin kokea jopa ”taianomaisena”. Samalla tavoin aikakaudelle oli ominaista erilaiset merkittävät populaarikulttuurin ilmiöt esimerkiksi musiikin ja elokuvien saralla. 1980-luku voidaankin ehkä nähdä jonkinlaisena alkuaikana monille teknologian ja populaarikulttuurin ilmiöille, jotka vaikuttavat meille nykyään varsin itsestään selviltä ja arkisilta. 1980-luvulla oli toki myös läsnä merkittäviä negatiivisia ilmiöitä, kuten esimerkiksi aids-kriisi. Kokonaisen vuosikymmenen kuvaaminen yksiselitteisesti esimerkiksi hyväksi tai huonoksi aikakaudeksi tuskin onkaan perusteltua. Myös tietynlainen vuosikymmenajattelu voidaan ylipäättään kyseenalaistaa. Vuosikymmeniä ajatellaan helposti toisistaan liian erillisinä ajanjaksoina, jolloin unohtuu se, kuinka vuosikymmenet limittyvät toisiinsa (Moore 2007, 179). Esimerkiksi omasta lapsuudestani muistan, kuinka monet nykyään 1990-luvun ilmiöinä pidetyt asiat olivat vahvasti läsnä 2000-luvun puolellakin. Populaarikulttuurille on kuitenkin tyypillistä, että eri vuosikymmeniin yhdistetään tiettyjä ominaispiirteitä (Frith 1988).

5.3 Päätäntö

Kaiken kaikkiaan synthwave on kiinnostava ja monitahoinen populaarikulttuurin ilmiö. Nostalgia ja eskapistisuus, mahdollisuus paeta nykyhetkestä vaikuttavat olevan monelle kuuntelijalle merkittävä osa synthwaven viehätystä. Synthwave rakentaa menneisyydestä, erityisesti 1980-lukuun keskittyen, hypertodellista kuvaa. Synthwaven välittämä kuva 1980-luvusta ei ole siis niinkään realistinen, vaan se korostaa erilaisia aikakauteen etenkin populaarikulttuurissa liitettyjä ilmiöitä, jotka monet mahdollisesti kokevat vetoavina. Synthwave luo 1980-luvusta kuvan jollain tapaa erityisenä aikakautena. Videoiden kommenttikentillä kommentoijat osallistuvat tämän mielikuvan luomiseen ja ylläpitoon, esimerkiksi kertoen omia muistojaan vuosikymmeneltä, asettaen 1980-luvun ja nykyajan usein jollain tapaa vastakkain. 1980-lukuun liitettyjä mielikuvia olivat esimerkiksi aitous, yksinkertaisuus, uuden teknologian jännittävyys ja tulevaisuudenusko. Näen synthwaven välittämän 1980-luvun nostalgian esimerkkinä niin sanotusta prosteettisesta muistista. 1980-lukuun liittyvä kuvasto on tullut massamedian ja populaarikulttuurin kautta laajalti tunnetuksi myös niille yleisöille, jotka ovat liian nuoria omataksen omakohtaisia muistoja 1980-luvulta. Tämän takia synthwaven välittämä 1980-lukuun liittyvä kuvasto voi tuntua nostalgiselta ja tutulta myös esimerkiksi 2000-luvuilla syntyneille.

Uskon, että kaipaus yksinkertaisemmaksi tai jännittävämmäksi ajaksi kuviteltoon menneisyyteen kertoo jotain ajasta, jota elämme, mutta olisi myös mielenkiintoista tietää, kuinka moni lopulta haluaisi oikeasti palata 1980-luvulle, mikäli tähän jotenkin tarjoutuisi mahdollisuus. Mielenkiintoista on myös se, kuinka pitkän aikaa 1980-luvun nostalgia tulee säilyttämään viehätysvoimansa. Synthwave on genrenä yli kymmenen vuotta vanha, joten muutokset sekä yksittäisten artistien että koko genren kohdalla ovat mahdollisia. Esimerkiksi tunnetuimpiin synthwave-artisteihin kuuluva, Perturbator-nimellä musiikkia tekevä James Kent kertoi *Metal Hammerin* haastattelussa kyllästyneensä synthwaveen jo vuonna 2017. Syyksi kyllästymiseen hän mainitsi sen, että syntetisaattoreita ja 80-luvun retroa alkoi näkyä kaikkialla, yhä uusien retrohenkisten bändien lisäksi myös esimerkiksi *Stranger Thingsin*, *Thor: Ragnarokin* ja *Blade Runner 2049* kaltaisissa elokuvissa. Haastattelussa Kent kertoo pyrkineensä eroon synthwavesta, mutta toisaalta sanoo syntetisaattorien olevan olennainen osa hänen musiikkiaan, mutta sen ei ole pakko tarkoittaa 80-luvun retroa, vaan se voi tarkoittaa myös muuta. (Leivers 2021.) Musiikkimedioissa on myös julkaistu artikkeleita, joissa käsitellään sitä, onko synthwave ”kuollut” (ks. esim. Zistler 2021). Onkin mielenkiintoista nähdä, mihin suuntaan genre tulevaisuudessa kehittyy ja minkälaisena säilyy 1980-luvun merkitys osana sitä.

LÄHTEET

- Aho, M., & Kärjä, A. (toim.). (2007). *Populaarimusiikin tutkimus*. Vastapaino.
- Anderson, B. (1983). *Kuvitellut yhteisöt. Nationalismin alkuperän ja leviämisen tarkastelua* (suom. Kuortti, J.). Vastapaino
- Appadurai, A. (1996). *Modernity at large: Cultural dimensions of globalization*. University of Minnesota Press.
- Ballam-Cross, P. (2021). *Reconstructed Nostalgia: Aesthetic Commonalities and Self-Soothing in Chillwave, Synthwave, and Vaporwave*. *Journal of Popular Music Studies* 1 March 2021; 33 (1), 70–93. Haettu 31.10.2022: <https://online.ucpress.edu/jpms/article/33/1/70/116330/Reconstructed-NostalgiaAesthetic-Commonalities-and>
- Boym, S. (1994). *Common Places*. Harvard University Press.
- Boym, S. (2001). Nostalgia. *Atlas of transformation*. Haettu 9.3.2023: <http://monumenttotransformation.org/atlas-of-transformation/html/n/nostalgia/nostalgia-svetlana-boym.html>
- Braun, V. & Clarke, V. (2006). *Using thematic analysis in psychology*. *Qualitative Research in Psychology* 3 (2), 77–101.
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia. (2022). *Cyberpunk*. Encyclopedia Britannica. Haettu 9.3. 2023: <https://www.britannica.com/art/cyberpunk>
- Buckland, W. (2007). *Movies and Other Worlds* (s. 63–81). Teoksessa Prince, S. (toim.). (2007). *American cinema of the 1980s: themes and variations*. Rutgers University Press.
- Castells, M. (2009). *Communication power*. Oxford University Press.
- Diak, N. (2018). *Lost Nights and Dangerous Days: Unraveling the Relationship Between Stranger Things and Synthwave*. Teoksessa Wetmore, K. J. JR. (toim.). (2018)

- Uncovering Stranger Things: Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series* (s. 20–28). McFarland.
- Eriksen, T. H., Laitinen, M., & Tapaninen, A. (2004). *Toista maata?: Johdatus antropologiaan*. Gaudeamus: Suomen antropologinen seura.
- Eskola, J., & Suoranta, J. (1998). *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Vastapaino.
- Frith, S. (1987). Towards an aesthetic of popular music. Teoksessa Frith, S. (toim.). (2004). *Popular music: Critical concepts in media and cultural studies, Volume 4* (s. 32–47). Routledge.
- Frith, S., & Tolvanen, H. (1988). *Rockin potku: Nuorisokulttuuri ja musiikkiteollisuus*. Osuuskunta Vastapaino.
- Guffey, E. E. (2006). *Retro: The culture of revival*. Reaktion.
- Hastall, M. R. (2017). Escapism. *The international encyclopedia of media effects*, 1–8. Hattetu 9.3.2023: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/9781118783764.wbieme0154>
- Hogarty, J. k. (2016). *Popular music and retro culture in the digital era*. Routledge.
- Janisse, K., & Corupe, P. (2016). *Satanic Panic: Pop-Cultural Paranoia in the 1980s*. FAB Press.
- Jouhki, J. (2017). The Hyperreal Gambler : On the Visual Construction of Men in Online Poker Ads. *Journal of Extreme Anthropology*, 1(3), 83-101. <https://doi.org/10.5617/jea.5441>
- Kallioniemi, K., & Salmi, H. (1995). *Porvariskodista maailmankylään: populaarikulttuurin historiaa*. 2., uudistettu painos. Turku. Turun yliopisto.
- Kellner, D. (1998). *Mediakulttuuri* (suom. R. Oittinen). Vastapaino.
- Korkiakangas, P. (2006). Etnologisia näkökulmia muistiin ja muisteluun. Teoksessa Fingerroos, O., Peltonen, U., Haanpää, R., Portelli, A., Kalela, J., Korkiakangas, P., . . .

Tuomaala, S. (toim.). (2006). *Muistitietotutkimus: Metodologisia kysymyksiä* (s.120–144). Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Kozinets, R. (2018). *Netnography: The essential guide to qualitative social media research*. SAGE Publications Ltd.

Laaksonen, S. (ei pvm.). Sosiaalinen media tutkimusaineistona. Teoksessa Vuori, J. (toim.) *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietotarkisto. Haettu 21.2.2023: <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/laadullisen-tutkimuksen-aineistot/sosiaalinen-media-tutkimusaineistona/>

Laaksonen, S., Matikainen, J., & Tikka, M. (toim.). (2015). *Otteita verkosta: Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät*. Vastapaino.

Landsberg, A. (2004). *Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*. Columbia University Press.

Lavengood, M (2019). *What Makes It Sound '80s?: The Yamaha DX7 Electric Piano Sound*. *Journal of Popular Music Studies* (2019) 31 (3): 73–94.

Leivers, D. (2021). *Synthwave is dead: how Perturbator embraced the dark side*. Metal Hammer. <https://www.loudersound.com/features/perturbator-interview-lustful-sacraments-james-kent>

Moore, M. (2018). *The 10 biggest tech breakthroughs of the 1980s*. Techradar. Haettu 23.2.2023: <https://www.techradar.com/news/the-10-biggest-tech-breakthroughs-of-the-1980s>

Mäkijärvi, E. (2018). *Rautainen 80-luku: Toimintaelokuvan kultainen vuosikymmen*. Arktinen Banaani.

Pilke, A. (2013) *Kysely: Suomalaiset kaipaavat takaisin 1980-luvulle*. Yle. <https://yle.fi/uutiset/3-7003811>

Prince, S. (toim.). (2007). *American cinema of the 1980s: themes and variations*. Rutgers University Press.

- Seppänen, J. (2005). *Visuaalinen kulttuuri: Teoriaa ja metodeja mediakuvan tulkitsijalle*. Vastapaino.
- Seppänen, J., & Väliverronen, E. (2012). *Mediayhteiskunta*. Vastapaino.
- Simon, A. (2018). *A Personal Guide To Synthwave*. Medium. https://medium.com/@alexsimon_45801/a-personal-guide-to-synthwave-3ccfa5cc0fe4
- Sumiala, S. & Tikka, M. (2015). Verkko mediaetnografin tutkimuskohteena: Tapauksena uutisen etnografia Youtubessa. Teoksessa Laaksonen, S., Matikainen, J., & Tikka, M. (toim.). (2015). *Otteita verkosta: Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät*. Vastapaino.
- Thompson, G. (2007). *American Culture in the 1980s*. Edinburgh University Press.
- Tuomi, J., & Sarajärvi, A. (2018). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi* (Uudistettu laitos.). Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Turtiainen, R. & Östman, S. (2015). Verkkotutkimuksen eettiset haasteet: Armi ja anoreksia. Teoksessa Laaksonen, S., Matikainen, J., & Tikka, M. (toim.). (2015). *Otteita verkosta: Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät*. Vastapaino.
- Tutkimuseettinen neuvottelukunta. (7.7.2021.). Hyvä tieteellinen käytäntö (HTK). <https://tenk.fi/fi/tiedevilppi/hyva-tieteellinen-kaytanto-htk>
- Van der Hoeven, A. (2014). *Remembering the popular music of the 1990s: dance music and the cultural meanings of decade-based nostalgia*. *International Journal of Heritage Studies*, 20(3), 316–330.
- Välisalo, T., & Karonen, P. (2018). Muistettu ja unohdettu musiikki : mitä muistitieto ja äänitemyyntitilastot kertovat 1980-luvun nuorten musiikkikulttuurista. *Etnomusiikologian vuosikirja*, 30, 183–206. <https://doi.org/10.23985/evk.69215>
- Waldron, D. (2005). *Role-Playing Games and the Christian Right: Community Formation in Response to a Moral Panic*. *The Journal of Religion and Popular Culture*. Volume 9 Issue 1, Spring 2005, pp. 3-3. Haettu 23.2.2023: <https://utpjournals.press/doi/10.3138/jrpc.9.1.003>

Wetmore, K. J. JR. (2018). Stranger (Things) in a Strange Land or, I love the '80s?. Teoksessa Wetmore, K. J. JR. (toim.). (2018). *Uncovering Stranger Things: Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series* (s. 1–5). McFarland.

Wetmore, K. J. JR. (toim.). (2018). *Uncovering Stranger Things: Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series*. McFarland.

Winston, E., & Saywood, L. (2019). *Beats to Relax/Study To: Contradiction and Paradox in Lo-Fi Hip Hop*. IASPM Journal 9(2):40–54. Haettu: https://www.researchgate.net/publication/338135849_Beats_to_RelaxStudy_To_Contradiction_and_Paradox_in_Lo-Fi_Hip_Hop

Zistler, A. (2021). *No, Synthwave is Not Dead*. NewRetroWave. Haettu 20.2.2023: <https://newretrowave.com/2021/07/15/no-synthwave-is-not-dead/>

TUTKIMUSAINEISTO

Kuva 8. NewRetroWave videot. Youtube. Haettu 7.12.2022: <https://www.youtube.com/@NewRetroWave/videos>

Kuva 9. ThePrimeThanatos etusivu. Youtube. Haettu 7.12.2022: <https://www.youtube.com/@ThePrimeThanatos>

Kuva 10. Astral Throb videot. Youtube. Haettu 7.12.2022: <https://www.youtube.com/@AstralThrob/videos>

Kuva 11. Stephanie Rage. *The Synth Allure. NewRetroWave Late Night Mixtape*. Youtube. Haettu 7.12.2022: <https://www.youtube.com/watch?v=EwVmP7YdpEw>

Kuva 12. Toimintasankari. Dimi Kaye – *Only the Strong*. Youtube. Haettu: 7.12.2022: <https://www.youtube.com/watch?v=9NPYpA0cphI>

Kuva 13. Kyberpunk-nainen. CD ROMantix – *task_manager*. Youtube. Haettu 7.12.2022:

https://www.youtube.com/watch?v=D_57qyWvM74&list=RDD_57qyWvM74&start_radio=1&rv=D_57qyWvM74&t=0

Kuva 14. Stranger Things -hahmoja. *Vecna – A Synthwave Mix From The Upside Down* | *Stranger Things Mix*. Youtube. Haettu 7.12.2022:

