



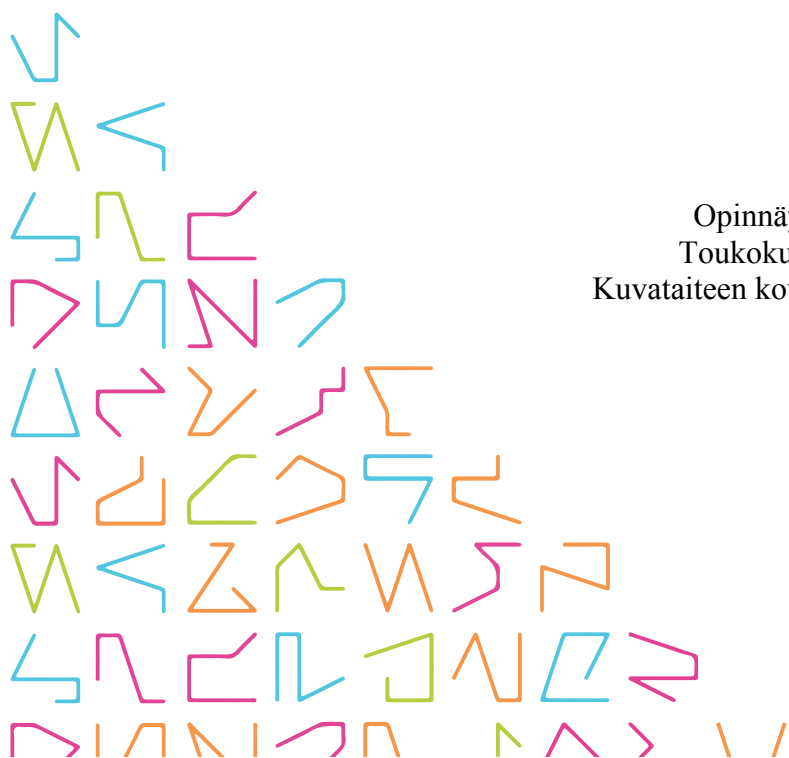
TAMPEREEN
AMMATTIKORKEAKOULU

IHANNETTA ETSIMÄSSÄ

Ihmisyiden kuvia taiteessa

Peppi Reenkola

Opinnäytetyö
Toukokuu 2017
Kuvataiteen koulutusohjelma



TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Kuvataiteen koulutusohjelma

REENKOLA PEPPI:
Ihannetta etsimässä
Ihmisyiden kuvia taiteessa

Opinnäytetyö 27 sivua
Toukokuu 2017

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli tutkia, millainen kuva ihanneihmisestä rakentuu taiteen kautta. Opinnäytetyössä sivutaan antiikin Kreikan ja Rooman aikakauden käsityksiä ihanneihmisyydestä sekä sitä, miten kansallissosialistinen Saksa valjasti samaiset ihanteet osaksi omaa politiikkaansa. Lisäksi pohditaan mikä taho vastaa nyky-yhteiskunnassa ihanteiden luomisesta sekä ylläpitämisestä ja mikä on nykytaiteen rooli uuden ihmisyyden hahmottamisessa ja rakentumisessa.

Nykytaiteesta on poimittu kaksi esimerkkitaiteilijaa, joiden kautta tutkitaan ihmisyyden uusia ulottuvuuksia. Lopuksi on käsitelty vielä *Superme*-installaatio, joka toteutettiin osana kuvataiteen opinnäytetyötä.

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Bachelor of Culture and Arts

REENKOLA PEPPI:
Searching for Ideal
Images of Humanity in Art

Bachelor's thesis 27 pages
May 2017

The purpose of this thesis work was to study how the image of an ideal human is constructed through art. The work follows the notions of ideal humanity in ancient Greece and Rome and how National Socialist German adapted those same ideals as part of their politics. In addition, the work asks who is responsible for creating and sustaining ideals in the modern world and what is the role of contemporary art in determining or constructing a new human.

Two artist and their work have been chosen as examples to study humanity's new possible dimensions. *Superme* installation, which was done as a part of the thesis work is handled at the end of the thesis.

Key words: ideal, bioart, superhuman, fine art, installation

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	IHANNEIHMINEN ERI AIKAKAUSINA.....	6
	2.1. Ihanneihmisen kuva antiikissa.....	6
	2.1.1 Antiikin kuvanveisto.....	8
	2.2. Ihanneihmisyys ja klassismi kansallissosialismissa	9
	2.3. Nykyaika – Speaktaakkelin aikakausi.....	11
	2.3.1 Uuden ihmisen aikakausi	12
3	NYKYTAITEEN IHMISIHANNE	13
	3.1. Stelarc	13
	3.2. Orlan	15
4	SUPERME	19
	4.1. Prosessi	20
	4.2. Lopputulos.....	22
5	POHDINTA	24
	LÄHTEET.....	26

1 JOHDANTO

Nykypäivänä voidaan huomata, ettei vapaalla kuvataiteella ole tarvetta tai paineita määrittää tiettyä yhteiskunnan asettamaa ihmisen ihannetta vaan ennemmin taiteen tehtäväksi on tullut heijastaa monimuotoista todellisuutta ja kriittisesti tutkia mitä ihmisyyden ylipäättään voi olla. Näyttää siltä, että massamedia ja viihdeteollisuus ovat valjastettu ihanteen vaalijoiksi ja ylläpitäjiksi, tuottaen yhä uudestaan samaa kuvaa ja tarinaa lukemattomin variaatioin.

Mikä on sitten kuvataiteen rooli ihanteiden välittäjänä yhteiskunnassa? Millainen kuva ihanneihmisestä muodostuu taiteiden kautta? Jokaisella aikakaudella on ollut omat käsityksensä ihanteellisesta ihmisyydestä ja kulloisenkin aikakauden taide on tätä käsitystä heijastanut tai kommentoinut. Olen päättänyt keskittyä kirjallisessa työssäni historiallisista ajanjaksoista antiikin Kreikan ja Rooman aikaan sekä kansallissosialistiseen Saksaan. Näinä ajanjaksoina taiteen kautta välittynyt viesti yhteiskunnan toivomista ihanteista on ollut poikkeuksellisen selkeä ja vahva.

Nykytaiteen kentältä olen poiminut esimerkeiksi kaksi taiteilijaa, ranskalaisen Orlanin sekä kreikkalais-australialaisen Stelarcin, jotka ovat taiteellisessa työssään pohtineet ihmisyyden rakentumista sekä viitoittaneet tietä tulevaan. Kummatkin ovat käyttäneet omaa kehoaan taiteen välineenä ja muokkaamalla omaa fyysistä kehoaan haastaneet vallitsevan näkemyksen siitä, mitä ihmisenä oleminen voi olla tulevaisuudessa. He ovat hyödyntäneet muun muassa robotiikkaa, kauneusleikkauksia, geeniteknologiaa, proteeseja ja virtuaalista kuvamanipulointia matkalla uuden posthumaanin ihmisen syntyyn.

Tutkielmani lopussa käyn myös läpi omaa taiteellista opinnäytetyötäni, joka on dokumentaatio pyrkimyksestäni muokata itsestäni neljän kuukauden aikana länsimaisen yhteiskunnan ihanneyksilö. Omassa taiteellisessa työskentelyssäni minua on kiinnostanut kokonaisvaltainen käsitys ihmisestä, toisin sanoen olen huomioinut niin fyysisen kuin henkisen puolen tavoittellessani ihanneihmisyyttä.

2 IHANNEIHMINEN ERI AIKAKAUSINA

Kehon kauneuden määrittely on aina kiehtonut ihmisiä. Tähän kysymykseen eri aikakaudet ovat vastanneet omalla tavallaan, mutta loppujen lopuksi asetelma on pysynyt samana. Ihmisillä tuntuu olevan tarve määrittää kauneuden ehdot. Kuten antiikin Kreikassa, kauneutta ei kuitenkaan yhdistetä vain fyysisiin piirteisiin, vaan siihen on tapana liittää muitakin arvoja ja hyveitä, jotka on koettu sopiviksi kulloisenkin yhteiskunnan moraalikoodistoon.

Daniel Kunitz pohtii *Artsy.net*-internetsivuston artikkelissa *What Art History Can Tell Us about Female Beauty Ideals*, miten naisia on kuvattu kautta aikojen taiteessa. Fyysinen kauneus on ikuisesti muuttuva käsite, häilyvä kollektiivinen harha, johon päätämme uskoa. Kunitzin mukaan katsomalla jälkikäteen taiteen historiaa käy ilmi, että naisen ideaalista ovat olleet lähinnä vastuussa miestaiteilijat, lukuun ottamatta viimeisimpiä vuosikymmeniä, jolloin naiset ovat vihdoinkin päässeet itse rakentamaan oman sukupuolensa ideaalin kuvaa. Tosin usein naiset ovat itsekin toistaneet miesten jo rakentamaa ihannetta. Kunitz kiinnittää huomiota siihen, että naisesta välittyvä kuva taiteessa on usein passiivinen sekä nuoruuteen kahlittu. Vaikka minua on kiinnostanut sukupuoleen katsomatta käsitys ihanteellisuudesta, sukupuolittavaa yhteiskuntajärjestelmää on vaikea olla huomioimatta.

Olen valinnut tarkasteltavaksi tähän osioon antiikin Kreikan ja Rooman sekä kansallissosialistisen Saksan kuvataiteen. Näinä aikakausina kuvataiteiden voidaan katsoa rakentaneen vahvasti kulloisenkin yhteiskunnan ihanteita ja ohjanneen käsityksiä siitä, millainen on ideaali ihminen. Vertaan näitä aikakausia myös nykyaikaan.

2.1. Ihanneihmisen kuva antiikissa

Antiikin aikainen käsite *humanitas* kuvaa yksilön täyttä ihmisyyttä. Näihin ihanteisiin kuuluvat kohtuus, kauneuden ihailu, kanssaihminen kunnioitus sekä maailmakansalaisuus. Velvollisuudentunto jumalia ja ihmisiä kohtaan ja hyveellinen

elämä korostuvat myös *humanitaksessa*. Osana taiteen tehtävää on ollut heijastaa näitä ihanteita ja niitä tuotiin esiin muun muassa monumenttien reliefien ja ikonografian avulla. (Riikonen 2009, 235 ja Kivistö & Riikonen 2009, 367).

Kauneuden käsite on ollut myös erilainen antiikin Kreikassa verrattuna sen nykyiseen merkitykseen. Kreikan kielen sana *kalos* tarkoittaa sekä moraalisesti hyvää että esteettisesti kaunista. Näin ollen kauneuden ihanne on aina sidoksissa eettisiin kysymyksiin. Aristoteleen ihanteita ovat järjestyneisyys ja harmoninen sommittelu, jotka yhdessä luovat kauneutta. Tämä ei rajoitu vain taideteoksiin, vaan kauneutta on mahdollista löytää niin luonnosta, matematiikasta kuin yhteiskunnastakin. Ylipäätään antiikin aikakauden taidetta ei voida tutkia omana eriytyneenä kulttuurin osa-alueena, jolla olisi ollut oma itsenäinen arvo, vaan se on palvellut erilaisia yhteiskunnan tehtäviä. (Kivistö & Riikonen 2009, 347–348 ja Riikonen 2009, 376, 377).

Toisaalta esimerkiksi Platon argumentoi, ettei taide sovi ihanneyhteiskuntaan sen reaali maailmaa jäljittelevän luonteen takia. Platonin mukaan taide on valheellista sekä tunteisiin vetoavaa. Antiikin taiteessa ei ole ollut sijaa uusille näkemyksille ihanteista, vaan taide on perustunut suuresti vanhan mytologian uudelleen käyttämiseen. (Kivistö & Riikonen 2009, 349 ja Riikonen 2009, 376).

Antiikin hyveet nousivat uuteen kukoistukseen 1700-luvulla Euroopassa. Sen aikainen klassisen suuntauksen uranuurtaja J.J. Winckelmannin mukaan luonnosta ei sellaisenaan voi löytää täydellistä kauneutta, vaan se on kreikkalaisen taiteen idealisoidussa muotokielessä. (Mustakallio 2000, 30-31.) Winckelmann pohtii myös antiikin taiteen sukupuolittuneisuutta: "Koska inhimillinen kauneus on ilmaistava yleisenä käsitteenä, niin olen pannut merkille, että niillä, joiden mieltä kiinnittää yksinomaan naissukupuolen, mutta sen sijaan tuskin lainkaan meidän oman sukupuolemme kauneus, on vain vähän yleistä ja eloisaa, synnynnäistä kauneusaistia. Nämä henkilöt kokevat kreikkalaisen taiteen vaillinaisesti, sillä sen kauneimmat hahmot ovat enemmän omaa sukupuoltamme kuin vastakkaista." (Mustakallio 2000, 41.)

2.1.1 Antiikin kuvanveisto

Antiikin kuvanveisto paljastaa myös jotain sen ajan yhteiskunnan arvoista ja normeista. Alastomuuteen esimerkiksi on suhtauduttu eri tavalla verrattuna myöhempään kristilliseen traditioon. Antiikin patsaiden alastomuus ei ole hyväksyttyä vain pelkästään taiteen nimissä, vaan on itseasiassa heijastanut tuolloista normaalia käytäntöä, jossa miesten alastomuus erilaisissa julkisissa tiloissa on ollut hyväksyttyä. (Boardman 1985, 238).

Myös naisten ja miesten esittämisessä kuvanveistossa on eroja. Alaston naisvartalo ja sen piirteiden tutkiminen ei itsessään voinut olla veistoksen lähtökohta vaan on ollut alisteisena uskonnolliselle tai yliluonnolliselle motiiville. Sen sijaan mies on ollut mahdollista esittää hyvinkin idealisoivassa valossa ja kuvanveiston kautta on tutkittu (mies)vartalon kaavaa ja sen mittasuhteita. (Boardman 1985, 238.)

Sodankäynti on heijastunut myös taiteeseen: kreikkalaisten sotaonni 400-luvulla toi taiteeseen uskon yksilön voimista sekä korosti järkeä ja rationaalisuutta. Kuvanveiston suosituimpia aiheita on ollut atleettinen, sotakuntoa ilmentävä nuori mies. Sotasankareita ikuistamalla myös tavallista kansaa on kannustettu kehittämään fyysistä voimaa ja palvelemaan koko yhteisöä. (Kivistö & Riikonen 2009, 351–352).

Antiikin Roomassa veistokset ovat muuttuneet nimetyistä jumala- ja sankarihamoista anonyymeihin atleetteihin, joiden fyysistä olemusta on ihailtu. Idealisoitu kauneus on yhdistetty urheilijoiden hyveisiin, kuten vaatimattomuuteen ja moraaliseen täydellisyyteen. Toisaalta yksityishenkilöitä esittämissä veistoksissa on korostettu todenkaltaisia piirteitä, sillä ikää ja kokemusta on arvostettu. (Kivistö & Riikonen 2009, 359, 362, 371).



Kuva 1. Antiikin Rooman aikaisessa Piazza Armerinan mosaiikissa kuvataan myös atleettisia naisia.

2.2. Ihanneihmisyys ja klassismi kansallissosialismissa

Klassismilla tarkoitetaan tyyliisuuntaa, jonka lähtökohtana ja tavoitteena on antiikin tyyli-ihanteet. (Oksala 2000, 11.) Antiikin merkitystä ei voida ohittaa puhuttaessa Hitlerin ajan kansallissosialistisesta taidenäkemyksestä, sillä klassismi on ollut olennainen osa kansallissosialistista ideologiaa ja sen edistämistä. Antiikin ihailuun liittyy olennaisesti kansallissosialistien keskuudessa suosiota saavuttanut teoria, jonka mukaan antiikin kreikkalaiset ja roomalaiset periytyvät muinaisesta pohjoisesta kansasta, joka on vaeltanut pohjoisesta etelään. Näin antiikki ja sen saavutukset on onnistuttu sitomaan rotupolitiikkaan. (Kuparinen 2000, 178.)

Keskeisenä opetuksena ja tavoitteena kansallissosialistisessa kasvatuspolitiikassa on ollut antiikin ajan yhteisöllisyys ja yksilön asettuminen palvelemaan yhteisön etuja. Antiikin opetuksia on käytetty tukemaan ideologiaa: antiikin ajan onnistumiset ovat merkki pohjoisen rodun ansiokkuudesta, kun taas tappiot johtuvat rodullisista hairahduksista ja talonpoikaisihanteista luopumisesta. (Kuparinen 2000, 182, 186.)

Myös kuvataiteissa antiikki on nostettu esikuvaksi. Erään taidenäyttelyn avajaisissa Hitler ylistää kuuluisaa Myronin *Kiekonheittäjä* -veistoksesta tehtyä kopiota seuraavasti: "Ja olkoon tämä kaikki teille mittapuuna oman aikamme tehtäville ja saavutuksille. Kilvoitelkaa kaikki kauneuden ja ylevyyden puolesta, jotta kansamme ja sen taide kestäisivät samalla tavoin vuosituhansien kriittisen arvostelun".



Kuva 2. Hitler ja Kiekonheittäjä

Natsisaksan kuvataide on jäänyt kauas sille asetutuista tavoitteista. Kansallissosialistisen Saksan kuvataiteista on siivottu pois kaikki epätoivotut suuntaukset, kuten esimerkiksi modernismi ja realistinen, kantaaottava tyyli. Maalaustaiteeseen on suhtauduttu epäluuloisesti, sillä sen on katsottu edustavan juutalaisuutta ja vasemmistolaisuutta. Yksi huomattavimmista piirteistä sen ajan maalaustaiteessa onkin sen vieraantuneisuus arjesta ja todellisuudesta ja teosten propagandistinen luonne. Suosituimpia antiikista lainaavia aiheita on ollut esittää naisvartalo alastomana symboloiden hedelmällisyyttä ja rotupuhtautta. Kuvanveisto ei eronnut suuresti siitä, mitä muualla Euroopassa harjoitettiin samalla aikakaudella. Kansallissosialistinen piirre veistotaiteessa näkyy parhaiten siinä, miten rotua korostettiin esittämällä vahva ja terve herrarotu. (Kuparinen 2000, 190 -191, 193.)

2.3. Nykyaika – Speaktaakkelin aikakausi

Nykyaikana voidaan huomata, että ihanteiden luominen ja ylläpitäminen on siirtynyt taiteelta viihteelle. Taiteen tehtävä modernissa yhteiskunnassa onkin enemmän heijastaa monipuolista todellisuutta kuin määrittellä, miten ihmisten kuuluisi elää. Näyttää siltä, että arvojen ja ihanteiden ylläpitämien on siirtynyt taiteelta viihdeteollisuuden ja massamedian tehtäväksi.

1950-luvulta alkanut teknologian kehitys on johtanut vähitellen aikakauteen, jossa informaatiosta on tullut halutuin kauppatavara, johon kaikki tuotantosysteemit perustuvat. (Miglietti 2003, 165). Guy Debord hahmottelee vuonna 1967 ilmestyneessä kirjassaan *Speaktaakkelin yhteiskunta* teorian, jonka mukaan elämme speaktaakkelin aikakautta. Debordin ensimmäinen teesi kuuluu: ”Yhteiskunnissa, joissa nykyaikaiset tuotanto-olosuhteet vallitsevat, näyttäytyy kaikki elämä sunnattomana *speaktaakkelien* kasautumana. Kaikki aiemmin välittömästi eletty on etäännytynyt representaatioksi.” Speaktaakkelin määritelmä taas on: ”Speaktaakkeli ei ole kuvien kokoelma vaan ihmisten välillinen yhteiskunnallinen suhde, jonka kuvat välittävät.” (Debord 2005, 30, 1.)

Debordin maailmassa media luo keinotekoisesti toden ja valheen kategoriat, jotka määrittävät uuden, näennäisen totuuden ulottuvuuden. Kenenkään ei ole mahdollista hallita kokonaiskuvaa, kun yksilö eristetään jokaisesta kontekstista yksilön upotessa mikromaailmaan, joka esittäytyy ainoana mahdollisena ja samaan aikaan globaalina. Yksilö näkee maailman muiden valitsemien kuvien läpi ja speaktaakkelin kaikkivoipaisuus johtaa välinpitämättömyyteen, jossa kukaan ei enää kyseenalaista olemassaolon ehtoja. Jopa kulttuurista tulee kauppatavara, jossa kaikkivaltias kuva järjestää tapahtumien kulutuksen. Maailmasta on tullut logojen valtakunta, jossa mainonta valtaa kaiken tilan mielestä kaupunkeihin läsnäoloaan tyrkyttäen. Francesca Alfano Migliettin mukaan tällainen sosiaalinen järjestelmä vaatii myös uudenlaista ihmisyyttä ja sen myötä uudenlaisia kehoja, joita bioteknologia voi tuottaa. (Miglietti 2003, 167-169.)

Vastapainona nykyiselle ihmisen virtuaalisoisemiselle, on länsimaiseksi kauneusihanteeksi noussut urheilullinen ja trenattu keho, joka on ironista kyllä, suoraan kuin autoritääristen valtojen propagandasta. Jatkuva tarve omien rajojen ylittämiseen ja suorituskyvyn parantamiseen on iskostettu massoihin mainonnan ja

roolimallien avulla. Lopulta tavalliset yksilöt muistattavat yhä enemmän ja enemmän ”spektaakkelin” malleja, samalla kun ulkoisen olemuksen vaatimukset kasvavat kaikilla aloilla. (Miglietti 2013, 187.)

Elfriede Fursich kirjoittaa, että nykyaikainen massamedia toimii normalisoivana foorumina todellisuuden sosiaaliselle rakentamiselle. Postkoloniaalisissa valtioissa media on ollut tärkeässä roolissa kansakunnan luomisessa. (Fursich, 2010, 1.) Sosiaalisen median uudet alustat voidaan nähdä nerokkaina markkinoinnin välineinä, joiden kautta omahyväiset ja narsistiset käyttäjät tarjoavat arvokasta dataa yhtiöille, ja siten täyttävät uusliberalistisen käskyn individualisoidusta tuottavuudesta. (Zylinska 2013, 91-92.)

2.3.1 Uuden ihmisen aikakausi

Biologian ja virtuaalisuuden yhdistyessä syntyy uusi alue, joka tulee muovaamaan seuraavia vuosikymmeniä. Taiteilija Roy Ascott esittelee termin *Moistmedia*, joka koostuu biteistä, atomeista, neuroneista ja geeneistä. Ascott ennustaa, että *Moistmedia* tulee toimimaan uutena alustana taiteelle, joka keskittyy epävakaa todellisuuden rakentamiseen. Myös älykkyys tullaan näkemään elementtinä, joka lävistää koko elävän planeetan todellisuuden. Siinä missä televisio, radio ja interaktiivinen verkko ovat muovanneet 1900-lukua, tulevaisuudessa virtuaalisen ja materiaalisen välissä vapaasti virtaava todellisuus tulee haastamaan koko identiteetin, maailmankuvan ja sosiaaliset rakenteet. Suhde luontoon muuttuu, kun sitä ei enää nähdä etäisenä, erillisenä ympäristönä, vaan kaikkeutena, jossa tietoisuus koskettaa jokaista elävää osaa. (Ascott 2000, 2.)

Ascottille kieli ei ole vain kommunikoinnin väline vaan työkalu maailman todeksi luomiseen. Taide on itsessään kieli ja voi toimia niin maailman ja mielen rakentumisessa kuin itsensä luomisessa, oli se sitten digitaalista ohjelmointia, geenikoodi, simulointia tai visuaalinen rakenne. Taide on uuden kielen etsintää, uusien todellisuuden rakentamisen tapojen löytämistä ja meidän itsemme uudelleen määrittelyä. (Ascott 2000, 4.)

3 NYKYTAITEEN IHMISIHANNE

Tässä luvussa selvitän, miten nykytaiteessa on rakennettu ja tutkittu kuvaa ihanneihmisyydestä. Olen valinnut tähän osioon kaksi taitelijaa, Orlanin ja Stelarcin, jotka ovat omassa työskentelyssään käyttäneet omaa ruumistaan taiteen työkaluna, ja sitä kautta haastaneet tämän ajan käsityksiä ihmisyydestä ja ihanteista, joita siihen istutetaan.

Postmodernin kulttuuriteorian tärkeimpiä teemoja ovat olleet läsnäolon, minuuden ja identiteetin määrittely. (Tarkka 1994, 233.) Postmodernisti näkee todellisuuden kerroksellisena ja päällekkäisenä, sillä representaation tavat ja kieli opitaan ja sisäistetään, jotta ne voidaan kokea totena. Se mikä koetaan totena, on aina representaation läpi nähtyä. (Reed 2006, 272.)

Stelarcin ja Orlanin teoksista puhuttaessa on nostettu esiin posthumaanin käsite. Posthumaani kuvaa tilaa, jossa ollaan samanaikaisesti yhtä ja toista. Posthumaani ei ole mies eikä nainen, eikä liioin ihminen tai kone, elossa tai kuollut. Mutaatio on keskeinen huomio posthumaanin käsitteessä. Posthumaani keho on teknologiansa luoma ja siten määrittää uudelleen, mitä ihmisenä oleminen tarkoittaa. (Clarke 2002, 33-34.) Posthumaanina aikana keho on vanhentunut, luonto on rakennettu ja representaatiot illuusion kerrostumia. Identiteetistä tulee harhaluulo, joka luodaan itse kertomalla epätoivoisia myyttejä siitä, keitä olemme ja mistä tulemme. (Heartney 2004, 223.) Geeniteknologian myötä todistamme uutta aikakautta, jossa ruumiinosien merkitys kyseenalaistetaan, ja jolloin kehosta tulee pintaa, jossa risteävät useat ja erilaiset informaatiokoodit, niin geneettiset kuin tietokoneenkin. (Miglietti 2003, 163.)

3.1. Stelarc

Stelarc on kreikkalais-australialainen keho- ja performanssitaitelija, joka on taiteessaan muokannut kehoaan muun muassa robotiikan, proteesien ja biotekniikan keinoin. (Tarkka 1994, 242.) Stelarcin mukaan keho on biologisesti riittämätön ja vain kehon radikaalin uudelleen suunnittelun avulla voidaan onnistua uusien ajatusmallien ja filosofoiden luomisessa. Stelarcin taiteen tavoitteena on ollut määrittää ihmiskeho

uudelleen ja siten radikaalisti kumota se, miten keho hahmotetaan, käsitetään ja koetaan. (Miglietti 2013, 194.)

Stelarc kokee, että ihmisen keho ei ole tarpeeksi hyvin varustettu selviämään tulevaisuudessa, johon taloudelliset strategiat meitä johdattavat. Vain keho, joka pystyy kilpailemaan uusien teknologioiden kanssa ja sopeutumaan tietoyhteiskuntaan tulee selviämään. On tullut uudenlaisen, teknologisen ja keinotekoisin evoluution aika, jota määrittää miehen ja koneen välinen suhde perinteisen, miehen ja naisen välisen suhteen sijaan. Stelarcin taiteessa ihmisen ja koneen välinen raja hämärtyy, eikä ole enää tarpeellista erottaa, mikä on luonnollista ja mikä keinotekoisista. Tällainen risteytys luo maailmanlaajuisesti uudenlaisen koodiston näkemykselle ihmisestä. (Miglietti 2013, 194-195.)



Kuva 3. Stelarc, *Amplified Suspension*

Stelarc on töissään tutkinut esimerkiksi ihoa ja sitä, miten se koetaan. Monesti ihon ajatellaan olevan pinta, joka merkitsee sisäisen ja ulkoisen rajaa. Performansseissaan Stelarc on lävistänyt ihonsa useilla koukuilla, joiden varassa hän on leijunut ilmassa. Aisti- ja havaintokategorioita korostamalla sekä vahvistamalla aistiärsykettä Stelarc laajentaa ihmisen psykofyysisen kokonaisuuden potentiaalia. Kun ihoa ei enää koeta rajoittavana ja eroa merkitsevänä pintana, voidaan keho muuttua biologisesta

säilytyslokerosta avoimeksi, mutantiksi rakenteeksi. (Miglietti 2013, 195-198.) Dialogi mekaanisen rakenteen ja ihmiskehon välillä on läsnä kaikissa Stelarcin projekteissa. *Stomach Sculpture* –teoksessaan hän nielee veistoksen, jonka matkan vatsalaukussa endoskooppinen kamera tallentaa. Näin taitelijan vatsalaukusta tulee näyttämö, jossa taide esitetään. Stelarcin mukaan merkitysero julkisen, yksityisen ja fysiologisen tilan välillä häviää, kun ruumis koetaan onttona, ruumiin muuttuessa isännäksi –ei itselleen, vaan veistokselle. (Tarkka 1994, 242 ja Stelarc, 1994.)



Kuva 4. Kuvaotoksia Stelarcin *Stomach Sculpture* teoksesta

3.2. Orlan

Näyttelykatalogissa *Carnal Art* kuvataan Orlanin taiteellisen työn katsovan samaan aikaan niin menneisyyteen kuin tulevaisuuteen. Viittaukset taidehistoriaan nivoutuvat yhteen lääketieteen ja biotaiteen kanssa ja hänen käyttämänsä media vaihtelee performansseista valokuvaukseen ja installaatioihin sekä omaan vartaloon. (Cros & Le Bon & Rehberg 2004, 7.)

Orlan on työskennellyt systemaattisesti samojen teemojen ympärillä 60-luvulta lähtien haastaen vallitsevan maailmankuvan omalla kopernikaanisella vallankumouksellaan. Jo Orlanin uran aikaisimmissa kävelyperformansseissa on ollut läsnä kritiikki kulttuurisia järjestelmiä kohtaan. Taiteen ytimessä on identiteetin ja itsensä määrittelyn tutkimus.

Orlanille hänen fyysinen ulkokuorensa on maailman mitta ja hänen ihonsa toimii itsensä ja toisten välissä rajana, johon historia tallennetaan. Keho näyttäytyy todellisessa muodossaan, näyttämönä poliittisille, sosiaalisille, esteettisille ja eettisille ongelmille. (Zugazagoitia 2004, 215-216.)

Koska Orlan käyttää omaa ruumistaan yhtenä työkaluistaan taiteessa, hänen teoksensa on käytännössä keskeytymättömässä prosessissa aina hänen kuolemaansa asti. Taiteilija on jo suunnitellut testamenttaavansa jäänteensä museolle antaen huikean lopetuksen 40-vuotiselle tutkimukselleen. (Zugazagoitia 2004, 216.)

Orlanin työskentelyssä vahvasti esillä oleva metamorfoosin teema on taiteilijan itsensä mukaan vanha myytti, sillä kaikki korkeakulttuurit ovat tuottaneet aikakaudelleen ennennäkemättömiä kauneusihanteita. Entisaikaan ihmisen muokkaaminen kulloistenkin ihanteiden mukaan on jäänyt vain ulkoiselle asteelle, mutta tulevaisuudessa geeniteknologian myötä tulee olemaan mahdollista muokata myös vartaloa sisältä päin. (Miglietti 2003, 176). Tutkimalla Amerikan ja Afrikan vanhojen sivilisaatioiden kauneusihanteita, Orlan tulee paljastaneeksi näiden ihanteiden uskomattoman kirjon ja monipuolisuuden ja samalla osoittaneeksi länsimaisen kauneusihanteen valheellisuuden, sen väittäessä omia kauneusihanteitaan universaaliksi totuudeksi. Historia todistaa, miten niin antiikin kreikkalaiset kuin nykypäivän viihdeteollisuuskin ovat yrittäneet saada yksinoikeuden määritellä esteettiset ihanteet. (Heartney 2004, 220.)



Kuva 5. Orlan, *Disfiguration-Refiguration, Precolumbian Self-Hybridization No. 10*

Orlan kuvaa työnsä olevan DNA:n vastakohta, vihjaten ihmiskunnan evoluution tulevaisuuteen, jossa sattuman sijasta pääsemme itse vaikuttamaan perimäämme tiedon perusteella. Toisin sanoen Orlan haluaa valmistautua tulevaan ja esittää oikeat kysymykset ennen kuin on liian myöhäistä. (Miglietti 2003, 174, 193.) Lääketieteen ja plastiikkakirurgian kokeilut mahdollistavat ruumiillistumisen uudelleen käsitteellistämisen. Julie Clarken mukaan Orlanin viittaukset edistyneeseen lääketieteeseen varoittavat meitä niistä lukemattomista keinoista, millä ihmisruumis voi olla teknologian avulla muutettavissa. Yhdistelemällä erilaisia maalaustaiteessa esiintyneitä naisideaalin piirteitä, Orlan rakentaa uuden identiteettinsä. (Clarke 2002, 41.)

Orlanille identiteetti on jotain, mitä voidaan muovata, opettaa, muuttaa ja rikastaa joka hetki. Orlania voidaan kutsua nykypäivän narkissosseksi, joka aktiivisesti muokkaa peilikuvaansa vastaamaan sisäistä ideaaliaan. Kun rajapinta itsen ja peilin välillä katoaa, niin katoaa myös ero ulkoisen ja sisäisen välillä ja representaatio tulee päättepisteeseen hypersensitiivisen läsnäolon korvatta sen. Tällöin etäännyntä käsitys ”minästä” korvautuu kaiken ymmärtävällä itsetuntemuksella. (Zugazagoitia 2004, 218-219.)

Orlanin projekti vaatii kehoa, jota ei nukuteta, joka on tietoinen omasta metamorfoosistaan ja jatkuvasta rajojen ylittämisestä ja joka hylkää kauneusihanteet. (Miglietti 2013, 169.) Orlan on käynyt performanssarjassaan läpi kauneusleikkauksia ja muokannut kasvojaan käyttäen viitteenä länsimaisen taiteen klassisia naisikoneita. Tämän sarjan jälkeen Orlan on jatkanut muokkaamalla kasvojaan virtuaalisesti esiamerikkalaisten ja afrikkalaisten kauneuskäsitysten mukaan. (Heartney 2004, 224.)



Kuva 6. Orlan Frankensteinin morsiamena

Orlanin poseeratessa Frankensteinin morsiamena, hän käsittelee ideaalin ja ihailun naisen kuvaa valokuvauksen ja elokuvan keinoin. Teos kommentoi naisen ruumista, jonka representaatiota media kontrolloi ja muokkaa jatkuvasti. Mitä tulee vartalon muokkauksen mahdollistavaan teknologiaan, juuri naisen keho on pirstaloitu, veistetty ja uudelleen rakennettu muodostamaan ideaali nainen. Plastiikkakirurgian kautta Orlan paljastaa median ja teknologian roolin sukupuoli-identiteettien rakentamisessa. (Clarke 2002, 40-42.)

4 SUPERME

Tässä luvussa käyn läpi omaa taiteellista opinnäytetyötäni sekä valotan sen syntyprosessia. Minua on aina kiehtonut länsimaisessa viihdetäiteessä esitetty itsensä ylittämisen myytti. Elokuviissa sankarin matka noviisista mestariksi on tiivistetty muutaman minuutin musiikilla höystettyyn hikoiluun, jossa toivoton, mutta sisukas sankari todistaa gurulleen, etteivät epäonnistumiset lannista häntä. Olen aina samaistunut vahvasti tähän viestiin, jossa tavallinen pulliainenkin pystyy mihin tahansa ihmetekoon, kunhan vain osoittaa riittävää tahdonlujuuutta.

Toisaalta minua kiinnostaa neurotieteen uudet tulkinnat aivojen plastisuudesta. Aivot ovatkin paljastuneet mitä muokattavammaksi materiaaliksi, tieteilijöiden todistaessa muun muassa sen, että meditaatio muuttaa pysyvästi aivojen rakennetta. Sen masentavan ajatuksen sijaan, että olisimme jumissa ennalta määrättyjen aivojen kanssa, voimmekin itse vaikuttaa kykyihimme ja kapasiteettiimme. Siinä missä keho taiteen välineenä on jokseenkin jo vakiintunut, on mieli taiteen näyttömänä vielä tuntematonta aluetta. Voiko taideteos tapahtua vain mielessä ja jos voi, kuinka tuoda se näkyväksi taiteen kokijalle?

Taiteellisessa opinnäytetyössäni olen pyrkinyt muuttumaan superihmiseksi. Olen aina ollut innostunut ajatuksesta saavuttaa korkein mahdollinen potentiaalini, kun taas toisaalta koen yhteiskunnan asettamat vaateet ihanneihmisyydestä vastenmielisiksi sekä liki mahdottomiksi saavuttaa. Juuri tämä koko projektin lävistämä ristiriitaisuus on tehnyt matkasta itselleni mielenkiintoisen ja on loppujen lopuksi leimannut koko prosessia.

Mihin pisteeseen asti pystymme muokkaamaan kehoa ja mieltämme ja miksi haluamme tehdä niin? Superihmisyys on yleisesti tunnettu käsite, kaikkihan joskus ovat haaveilleet yliluonnollisista voimista. Kehonmuokkaus on suositumpaa kuin koskaan. Samaan aikaan ihmisillä on edelleen tarve löytää supersankareita, joku, johon projisoida omat haaveet ja pettymykset, joku, joka todistaa, että kenties kuolemaa voi huijata ja nousta jumalten sarjaan.

Sosiaalinen media on myös tehnyt entistä helpommaksi omien saavutusten jakamisen. Ihmiset jakavat myös ilmaiseksi tietoutta ja ohjeita erilaisissa sosiaalisen median

kanavissa ja yhteisöissä. Esimerkiksi YouTubesta löytyy lukemattomia videokoosteita, joissa ihmiset ovat taltioineet omien urheilusuoritusten kehittymistä. Aloittaessani omaa projektiani, nämä videot ovat olleet korvaamaton apu, niin niissä tarjotun informaation, kuin inspiraationkin takia. On mielenkiintoista pohtia millaiseksi tekijän ja katsojan suhde muodostuu sosiaalisessa mediassa ja yhteisöpalveluissa. Onko omien suoritusten jakaminen vain oman egon rakentamista, vailla todellista mahdollisuutta dialogiin ja etäännymmekö kaikki vain tuottamaan kuvia, jotka loppujen lopuksi vain eristävät meidät omaan kuplaamme?

Superihmisyyden käsite on itselleni jännittävä juuri siinä olevan epäarvoistavan elementin takia. Jotta minä voisin olla paras, muiden täytyy olla suhteessa ”huonompia”. Yhteiskunta, joka vaalii supermiesmyyttiä, kannustaa jatkuvaan kilpailuun, jossa todelliselle yhteisöllisyydelle ei ole tilaa. Jollain tapaa superihminen on länsimaalaisen individualismin lakipiste ja ihanneyksilö, vaatimus, joka on asetettu niin korkealle, ettei sitä voi saavuttaa, mutta tarpeeksi glorifioitu, jotta sitä tavoiteltaisiin.

4.1. Prosessi

Ensin lähdin selvittämään, mitä ominaisuuksia superihmisellä on. Lopulta idea kiteytyi pyrkimykseen tulla mahdollisimman hyväksi kaikilla osa-alueilla. Halusin tarkastella ihmistä kokonaisuutena, niin kehoa, mieltä kuin älyäkin. Treeniohjelmani rakensin erilaisista kuntoharjoituksista, älyllisistä harjoitteista, meditaatiosta sekä vegaanisesta ruokavaliosta. Pyrin valitsemaan vain sellaisia harjoitteita, joiden äärelle kellä tahansa internet-yhteydellä varustetulla olisi vapaa pääsy, jotta projekti olisi helposti myös kenen tahansa toisen toisinnettavissa.

Treeniohjelmaani kirjasin aerobista- ja lihaskuntoharjoitusta kolme kertaa viikossa, samoin joogaa kolme kertaa viikossa. Dual N-Back –aivojen harjoitusohjelmaa sekä espanjan kielen harjoittelua pyrin tekemään noin 20 minuuttia joka päivä. Matemaattisia harjoitteita ja havaintopiirustusta tulisi kaksi tuntia viikossa ja meditaatiota joka illan päätteeksi. Ruokavaliointi muutin vegaaniseksi, sillä supermiehen myyttiin kuuluu myös vahvasti sankarin moraalinen oikeamielisyys, joka usein eroaa valtaapitävien korruptoituneista arvoista. Fyysisen treeniohjelman luominen ei tuntunut vaikealta, sillä kunnan kohottamiseen ei loppujen lopuksi tarvita kuin kovaa työtä ja internet on

pullollaan erilaisia ilmaisia treeniohjelmia, mikäli kaipaa vinkkejä tai neuvoja. Sen sijaan aivojen treenaaminen osoittautui hankalammaksi: tieteelliset artikkelit, joihin tutustuin, korostivat aivojen haastamisen tärkeyttä. Näin ollen riippuu yksilöstä, millaisista harjoituksista aivot hyötyvät eniten. Tärkeintä tuntui olevan, että henkilö siirtyy eteenpäin heti kun jokin tehtävä tai taito alkaa sujua, oli kyse sitten sudokusta, havaintopiirustuksesta, suunnistamisesta tai vieraan kielen opettelusta. Ainoa varsinainen nimetty harjoite, johon törmäsin artikkeleita etsiessäni, oli Dual N-Back – muistipeli. Vaikkakin tulokset ovat jonkin verran kiistanalaiset, eräs tutkimus oli antanut näyttöä, että kyseinen muistipeli olisi parantanut vähintään 20 minuuttia päivässä pelanneiden testattavien älykkyydosamäärää.



Kuva 7 Ruutukaappaus videosta, joka oli osa *Superme*-installaatiota

Treeniohjelman luomisen jälkeen täytyi miettiä paras esitystapa projektilleni. Miten dokumentoida prosessi, jossa vaikutuksen alaisena tulisi olemaan koko keho ja mielen sisäiset muutokset? Koska projektin alkuvaiheessa oli vielä vaikea tietää, mihin suuntaan ja millaisia muotoja prosessi tulisi ottamaan, pyrin keräämään mahdollisimman paljon dataa koko prosessin vaiheilta, jotta voisin lopuksi koota aineistosta parhaaksi näkemäni installaation. Alusta lähtien oli kuitenkin selvää, että tulisin käyttämään mm. kehonkoostumusmittausta, älykkyydosamäärätestiä sekä 3D – kehonkuvaskannausta yksinä esitysmuotoina ja prosessin mittareina. Taltion myös suorituksiani erilaisissa älypeleissä sekä espanjan kielen edistymistäni. Tein lisäksi prosessin aikana mielenterveyspalveluiden kotisivuilta löytyneitä suuntaa-antavia

nettitestejä, jotka muun muassa mittasivat masennusta ja ahdistuneisuutta sekä persoonallisuutta. Kaiken tämän lisäksi taltioin kuntotreenejäni videolle, sekä otin itsestäni kokovartalokuvia säännöllisesti prosessin ajan.

Varsinaista aikaa treenaamiseen jäi lopulta noin neljä kuukautta. Näihin neljään kuukauteen mahtui paljon epätoivoa ja epäonnistumisen tunteita, mutta myös hyviä hetkiä, jolloin koin vahvasti olevani matkalla ”oikeaan” suuntaan. Todellisuudessa en suoriutunut tavoitetreeniohjelmasta yhtenäkkään viikkona. Oikea elämä painoi päälle ja jouduin huomaamaan, etten voinut eristäytyä ja hylätä muita arkielämän velvoitteita. Huomasin mielenkiintoisen ristiriidan projektin kuluessa: niinä viikkoina, kun aktiivisesti toteutin ohjelmaani, tunsin itseni onnellisemmaksi ja pystyvämmäksi, mutta samaan aikaan projektini taiteellinen merkitys itselleni tuntui muuttuvan vähäpätöisemmäksi. Mitä keskittyneempi ja motivoituneempi olin muokkaamaan itsestäni ”parempaa” ihmistä, sitä vähemmän minua kiinnosti dokumentoida varsinaista prosessia tai pohtia alkuperäisiä, kriittisiä motiivejani. Näiden aktiivisten viikkojen kanssa vuorottelivat viikot, jolloin lamaannuin täysin, enkä pystynyt mihinkään. Paineen myötä prosessin jatkaminen muuttui päivä päivältä hankalammaksi ja vahvasti passivoivaa noidankehää. Toisaalta näinä hetkinä pystyin ajattelemaan prosessiani taas paremmin taidekontekstissa ja ikään kuin sen varjolla antamaan anteeksi itselleni.

Projektin edetessä huomasin, että sisäinen muutos nousi itselleni kaikista antoisammaksi aspektiksi. Tämä havainto ja lamaantuneiden viikkojen esiin tuominen ohjasivat minua tekemään lopulliseen installaation myös ääniraidan, jossa käyn sanallisesti läpi koko prosessia ja sen aikaansaamia havaintoja itsessäni.

4.2. Lopputulos

Epäonnistuin yrityksessäni tulla superihmiseksi. Neljän kuukauden raadanta ja sitä seuranneet lamaantumiset tiivistyivät kehonkoostumismittauksen tuloksiin: olin neljän kuukauden aikana kasvattanut 200 grammaa lisää lihasta, joista 100 grammaa oikeaan jalkaan ja 100 grammaa keskivartaloon. Olin myös saanut 200 grammaa lisää rasvaa kehooni, eli lihonut. Tämä surkuhupaisa lopputulema kiteyttää projektin oivallisesti. Se kertoo kuilusta, joka vallitsee todellisen maailman ja fitnessblogien kiiltävän todellisuuden välillä.

Älykkyydosamäärä sen sijaan nousi seitsemällä pisteellä. Toki voi kyseenalaistaa, johtuuko ero vain ensimmäisellä testikerralla esiintyneestä jännityksestä, joka olisi johtanut alisuoriutumiseen. Vaikka projektin alussa olin suunnitellut erilaisia virikkeitä aivoille, prosessin edetessä aivoharjoittelu typistyi lähinnä espanjan kielen opiskeluun sekä Dual N Back –ohjelmaan.

Kaikista ristiriitaisimpia ajatuksia herätti meditaatio: yksinkertaisin mutta samalla vaativin harjoitus. Pehdyin prosessin aikana myös buddhalaiseen kirjallisuuteen, joka auttoi minua hahmottamaan paremmin, mistä meditaatiossa on kyse. Buddhalaisen ajattelun mukaan ei ole olemassa ”itseä” jolla olisi luontainen olemassaolo ja joka olisi riippumaton syiden ja seurausten kiertokulusta. Meditaatio johdatti kyseenalaistamaan omat lähtökohtani koko teokselle ja pakotti miettimään itsekkäitä motiivejani projektin takana. Alun perin olin halunnut kritisoida paineita, joiden alaiseksi yksilö joutuu länsimaisessa kapitalisessa kulutusyhteiskunnassa, mutta oliko teoksessani sittenkin kyse vain oman egoni rakentamisesta? Myös taiteen tekeminen asettui uuteen valoon pohtiessani keinotekoisesta ”minän” rakentumisesta.

Lopullinen installaatio muotoutui vasta näyttelyä rakentaessa. Päädyin karsimaan runsaasti materiaalia, sillä en nähnyt enää tarpeelliseksi tuoda jokaisesta harjoitteestani tositetta näyttelyvieraille. Prosessin aikana kiteytyneet ajatukset välittyvät parhaiten ääninauhalta, jossa käyn omin sanoin läpi koko prosessia.



Kuva 8. *Sanni Saaren* ottama valokuva Galleria Nykyajan näyttelystä

5 POHDINTA

Millainen kuva ihanneihmisestä sitten taiteen kautta lopulta muodostuu? Tietyt elementit toistuvat läpi länsimaisen historian kaanonin, kuten esimerkiksi kuva kauniista, moraalisesti oikeamielisestä yksilöstä, joka toimii yhteisönsä hyväksi. Vaikka nyky-yhteiskunnan individualistinen menestyjä ei alkuun vaikuta uhrautuvansa pyyteettömästi yhteisönsä eteen, kuva muuttuu, kun otetaan huomioon, että vallitsevassa kapitalistisessa järjestelmässä suurin hyve on kuluttaminen. Tänä päivänä kuluttaminen voi olla tavaroiden ja palveluiden ostamista rahalla tai käyttäjädatalalla, jota yhtiöt keräävät ns. ilmaisista palveluista. Hyvä yksilö elää näennäisessä vapaudessa, tarjoten yhtiöille arvokasta dataa vastineeksi itsensä toteuttamisesta.

Suurin ihanne tuntuu aina olevan siis yksilö, joka parhaiten hyödyttää kulloistakin yhteisöä. Vaikka taiteen visuaalinen kuva korostaa usein ulkoisia piirteitä, kuten urheilullisuutta tai kehon kauneutta, näihin ulkoisiin ihanteisiin sisällytetään myös moraalinen vaatimus olla hyviä kansalaisia.

On mielenkiintoista huomata, miten sukupuolten roolit ovat osaltaan vaihtuneet ja toisaalta pysyneet samoina verrattaessa antiikin Kreikkaa ja nykypäivää. Antiikin aikana nimenomaan miehen ruumis oli objektina idealisoinnille, kun taas nykypäivänä voidaan todeta naisen kehon olevan suuremmassa määrin suurennuslasin alla. Erona kuitenkin on, että antiikissa tavoiteltiin suurinta ihannetta sen itsensä vuoksi, ei miellyttääkseen vastakkaista sukupuolta, naiset kun lähtökohtaisesti nähtiin vähempiarvoisina ihmisinä. Joka tapauksessa antiikin ajan ideaali-ihminen oli kaunis niin esteettisesti kuin moraalisesti, sukupuoleltaan mies ja valmis laittamaan oman yhteisönsä itsensä edelle. Taiteessa pyrittiin tuomaan tämä ideaali esiin mahdollisimman onnistuneesti, inspiraatioksi ja esimerkiksi koko kansalle.

Siinä missä antiikin taide on jättänyt pysyvän jälkensä länsimaiseen kulttuuriin, ei kansallissosialistinen Saksa onnistunut jättämään tuhatvuotista merkkiään taiteen historiaan. Vaikka antiikissakin taiteella kerrottiin yhteiskunnan ihanteista ja kuvattiin esimerkiksi ideaalia (mies)vartaloa, se ei ollut niin vahvasti masinoitua propagandaa, riisuttuna kaikesta taiteellisesta vapaudesta niin kuin natsien Saksassa. Vaikka kaikkien aikakausien taiteen kautta paljastuu yleensä, mitä kulloinkin on pidetty kauniina tai ihanteellisena, se on enemmän kehotus kuin käsky, toisin kuin autoritäärisissä maissa.

Samoin voisi argumentoida, että nyky-yhteiskunnassa viihdeteollisuus ja massamedia välittävät voimakkaan viestin siitä, millaisia ihmisiä meidän kannattaisi olla, mutta on meistä kiinni, lähdemmekö toteuttamaan tätä ihannetta. On toki eri asia, kuinka helppo näitä kaikkialta iskostettavia asenteita vastaan on taistella. Siinä missä antiikin taiteille ei ollut tyypillistä uuden ja ennen kokemattoman nostaminen ihanteeksi, myös modernin viihdeteollisuuden voidaan sanoa käyttävän yhä uudestaan samoja mytologian aiheita kerronnassaan.

Elämme aikakautta, jossa olemme jatkuvasti kuvien ympäröimänä. Kuvalla on valta määrittää todellisuutta ja tietyn kuvaston toistuessa tarpeeksi kauan, se hyväksytään totuudeksi. Kuvanjakamispalveluiden kautta kommunikaatio on tyypistynyt kuvan vuoropuheluksi, joskin voi kyseenalaistaa, onko tämä todellista dialogia vai ihanteen sanelua. Miljoonien käyttäjien toistaessa ja varioidessa käytännössä samaa kuvaa, meistä kaikista tulee ihanteen luoja, vaikka kukaan ei sitä tietoisesti tekisikään.

Nykypäivänä kuvataide on astunut pois roolista ihanteiden määrittäjänä ja toimii ennemmin uuden rajamailla, etsimässä uusia mahdollisuuksia ja näkökulmia siihen, mitä ihmisyyden on. Nykytaiteessa ollaankin uuden ja jännittävän äärellä. Muun muassa Orlanin ja Stelarcin viitoittama tie haastaa perinteisiä näkemyksiä jo ihmisyydestä itsestään. Taiteen kautta tieteen ja teknologian uudet keksinnöt haastavat perinteisen länsimaalaisen dualistisen näkemyksen ihmisestä. Taiteilijat ovat astuneet jälleen kerran uusille maille ottamalla tieteen välineet käyttöönsä.

LÄHTEET

Boardman, J. 1985. Greek Sculpture. The Classical Period. Lontoo: Thames and Hudson Ltd.

Kivistö S. Riikonen H.K. 2009. VI Taiteet, kauneus ja vapaa-aika 1. Taiteiden asema antiikin aikana. Kulttuuri antiikin maailmassa. Jyväskylä: Gummerus (Kajava, M. Kivistö, S. Riikonen, H.K. Salmenkivi, E. Sarasti-Willenius, R.)

Riikonen H.K. 2009. VI Taiteet, kauneus ja vapaa-aika 2. Taiteen teoriaa ja eettisiä ihanteita. Kulttuuri antiikin maailmassa. Jyväskylä: Gummerus (Kajava, M. Kivistö, S. Riikonen, H.K. Salmenkivi, E. Sarasti-Willenius, R.)

Oksala T. 2000. Mitä ovat klassinen, klassikko, klassismi ja klassinen humanismi? Kivettyneet ihanteet? Härmänmaa m. Vihavainen T. toim. Jyväskylä: Atena Kustannus Oy

Kuparinen E. 2000. Tavoitteena loistava menneisyys – klassismi Hitlerin Saksassa. Teoksessa Kivettyneet ihanteet? Klassismin nousu maailmansotien välisessä Euroopassa. Härmänmaa m. Vihavainen T. toim. Jyväskylä: Atena Kustannus Oy

Tarkka M. 1994. Median vanha ja uusi kohde. Esiintyjä –taiteen tulkki ja tekijä. Toim. Tähtiö R. Helsinki: WSOY

Reed C. 1993 Postmodernism and the Art of Identity. Concepts of Modern Art from Fauvism to Postmodernism. London: Thames & Hudson Ltd.

Zylinska J. 2013. The Culture of Blogging: At the Crossroads of Narcissism and Ethics. Ethics of Media edited by Couldry N. Madianou M. Pinchevski A. Hampshire: Palgrave Macmillan

Alfano Miglietti Francesca (FAM). 2003. Extreme Bodies – The Use and Abuse of the Body in Art. Milano: Skira Editore S.p.A.

Debord G. 2005. Speaktaakkelin yhteiskunta. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Summa

Ascott R. 2000. Beyond Boundaries, Edge-Life: technoetic structures and moist media. Teoksessa Art, Technology, Consciousness mind@large toim. Ascott R. Bristol: Intellect Books

Cros C. Le Bon L. Rehberg V. 2004. Extreme Makeover. Teoksessa Orlan – Carnal Art. Pariisi: Flammarion.

Zugazagoitia J. 2004. Orlan: The Embodiment of Totality. Teoksessa Orlan – Carnal Art. Pariisi: Flammarion.

Heartney E. 2004. Orlan: Magnificent ”And”. Teoksessa Orlan – Carnal Art. Pariisi: Flammarion.

Kunitz Daniel (2.1.2017.) What Art History Can Tell Us about Female Beauty Ideals. Luettu 3.5.2017. <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-how-art-has-shaped-female-beauty-ideals-history>

Mustakallio K. 2000. Jaloa yksinkertaisuuttako? – Winckelmann ja riemukas antiikki. Teoksessa Kivettyneet ihanteet? Klassismin nousu maailmansotien välisessä Euroopassa. Jyväskylä: Atena Kustannus Oy.

Clarke J. 2002. The Human/ Not Human in the Work of Orlan and Stelarc. Teoksessa The Cyborg Experiments – The Extensions of the Body in the Media Age. https://books.google.fi/books?hl=fi&lr=&id=vr-vAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=joanna+zylinska&ots=agyb9pdaGA&sig=07C1tE3A_pGpo0g-ACaR6vVG8gs&redir_esc=y#v=onepage&q=joanna%20zylinska&f=true Aloitettu 10.3.2017.

Fursich E. 2010. Media and the representation of Others. http://www.readcube.com/articles/10.1111/j.1468-2451.2010.01751.x?r3_referer=wol&tracking_action=preview_click&show_checkout=1&purchase_referrer=onlinelibrary.wiley.com&purchase_site_license=LICENSE_DENIED_NO_CUSTOMER Aloitettu 10.3.2017

KUVALUETTELO

<http://www.italianways.com/ancient-romes-bikinis-in-piazza-armerina/> kuva nro.1 haettu 19.4.2017

<http://consumingantiquity.blogspot.cz/2010/09/hitler-and-discobolus.html> kuva nro.2 haettu 19.4.2017

<http://stelarc.org/?catID=20316> kuva nro. 3 haettu 20.4.2017

<http://digilander.libero.it/spectracomfoundation/cyborcultura.htm> kuva nro. 4 haettu 5.5.2017

<http://www.orlan.eu/works/photo-2/> kuva nro. 5 haettu 20.4.2017

<http://www.irasabs.com/?tag=orlans-plastic-surgery-performances> kuva nro 6 haettu 4.5.2017

Kuva nro. 7 tekijän itse ottama

Kuva nro. 8 Sanni Saaren ottama

