



KARI YLI-ANNALA

Andjustin maailma

”Kulkija pysähtyy kuuntelemaan. Kauempaa kylän laidalta kuuluu huminaa ja romahduksien ääniä ja taivaanrannassa pöllähtelee. Kylään leviää kirpeää lemua.”

(Mox Mäkelä, *Andjust*)

Mox Mäkelän (s. 1958) taiteen alue ulottuu kaupunkitaiteesta käsitetaiteeseen, valokuviiin, installaatioihin ja mediataiteeseen. Hän on vakava aikalaissatiirikko, jonka uusissa pitkissä elokuvissa tekstin ja audiovisuaalisen taiteen avantgarde käyvät vuoropuhelua.¹ Mäkelän 111-minuuttinen elokuva *Vieras* (2018) esitettiin KAVIn ohjelmassa Orionissa, Tallinnan Kulttuurikattilassa sekä Lontoon Tate Modernissa. Uusi pitkä elokuva *Andjust* (2020) peilaa nykyisyyttä ja kääntää huomion tavaraan ja materiaaleihin, huomiotalouden nousuun ja havahtumiseen planetaarista elonkehää tuhonneeseen elämäntapaan – ja sen synnyttämiin jätevuoriin. Teoksen teksti-, ääni- ja kuvayhdistelmät kietovat vakavuuden karnevalistiseen lähestymistapaan.

” Eikö olekin kiinnostavaa tutustua asu-
mukseen, jota ei ole ennen nähnyt, avata
ovi ja tutustua sieltä avautuvaan maa-
ilmaan?” avaa kertojan (Martti Suosalo)
rauhallinen puhe *Andjustin* suomenkie-
lisen ääniversion alun². Teoksen kertoja-matkaaja saapuu
tapaamaan tavarapaljouden keskellä talossaan asuvaa,
sodassa palan metallia päähänsä saanutta nimihenkilöä
(Anders Anttila). Pitkässä otoksessa *Andjust*-Anttila esit-
telee melkein pelkästään parsimuksista koostuvia hou-
sujaan. Kohtaus muistuttaa todellisuuksista, jotka eivät
enää näy keskiluokan hallitsemassa kulttuurielämässä
edes, tai varsinkaan, uusien mediataiteen teosten näyttä-
möillä.

Osa suomalaisten taiteilijoiden liikkuvan kuvan
kenttää on siirtynyt tämän vuosituhannen puolella kohti
elokuvamaisempaa tuotantokulttuuria, siinä missä es-
seevideot, filmipohjaisuus, internet-taide, digitaalinen
animaatio, Live Cinema, kokeellinen VJ-taide ja vuoro-
vaikutteiset teokset muodostavat kukin oman suuntauk-
sensa tai alaryhmänsä. Teostensa kirjallisen kerronnan
ja audiovisuaalisuuden rihmastomaisessa yhteisössä
Mäkelä on kuitenkin saavuttanut oman taiteellisen suve-
reeniutensa.

Posthumanistisen ja uusmaterialistisen teorian imussa
kuvataidemaailmaa askarruttavat materiaalisuuden, eko-
logisuuden, ei-inhimillisen todellisuuden ja elonkehän
kysymykset. Mäkelä on käsitellyt näitä teemoja tai-

Kuva: Mox Mäkelä, elokuvasta *Andjust* (2020)

teessaan jo vuosikautia ennen tämänhetkistä taiteen ekologisen tiedostavuuden aaltoa, mutta silti taideinstituutiot eivät ole nostaneet häntä esiin.

Taideyliopiston residenssitutkijana vierailut ku-raattori ja taidemaalilan toimija Francesca Bertolotti-Bailey toteaa kapitalismin alkaneen 1980-luvun alussa ”hyödyntää ja jäljitellä tiettyjä kulttuurimaailman ja taidealan käytäntöjä, kuten digitaalista nomadismia, epätyypillisiä työsuhteita, yksilöllisyyttä ja luovuutta, ja käyttää niitä hyvällä menestyksellä lisäarvon tuottamiseen”³. Samaan aikaan taideinstituutiot ovat alkaneet jäljitellä niin rakenteellisesti kuin hallinnollisestikin yritysmailman metodeja, jolloin niiden päätöksentekoprosessit, hallinnolliset rakenteet, empatia ja instituutioiden poliittinen mielikuvitus ovat kriisiytyneet. ”Taideinstituutiot puhuvat edelleen politiikasta, eettisyydestä ja radikaaleista toimintatavoista, mutta sisäisesti ne toimivat hyvin samalla tavoin kuin hyperkapitalistinen yritysmailma, jota ne julkisissa ohjelmissaan kritisoivat”, toteaa Bertolotti-Bailey.⁴

Mäkelä ei ole koskaan tuntenut tarvetta vastata salonki- ja vientikelpoisuuden haasteeseen, jonka pohjalla on taiteilijan työn ja mediakuvan tuotteistaminen sekä kuvan kulutusobjektin ideaali. Mäkelä on äänitaiteilija ja muusikko Mika Vainion ohella yksi tärkeimmistä vuosituhatien vaihteen suomalaisista taiteilijoista⁵. Molemmat rakentavat teoksillaan siltoja analogisen ja digitaalisen ajan välisen kuilun yli ja vaikuttavat suoraan alati muovautuviin aivoihimme.

Fossiilikapitalistinen tavaratalous ja jäte

Fossiilisen polttoaineen ajan kapitalismin ”järki” määrittelee jätteeksi myös ”radikaalit toisinajattelijat, ’hullut’ [...] tai vaikeasti vammaiset – kaikki ihmiset tai asiat, joista ei ole hyötyä järjestyksen näkökulmasta”. Näin kirjoittaa Anna Nurminen viitaten Tere Vadénin ja Antti Salmisen kirjoihin *Elo ja anergia* (2018) sekä *Energia ja kokemus* (2013).⁶ ”Hyödyttömiin” kohteisiin lukeutuvat myös kasvutalouden rattaiden pyörimisen kannalta yhdentekevät tai tuottamattomat ympäristöt, joiden rytmi on rauhoittunut ja hidastunut – jopa pysähtynyt. *Andjust*-issa tällaista aikakapselimaista miljöötä edustaa esimerkiksi yksinäisen kaupan näyteikkuna, jossa vaatteiden ja kenkien hinnat on merkitty hintalappuihin vielä markkoina. Myöhemmin *Andjust*issa nähdään, ettei elektronisen median kohdistetusta mainostulvasta kaukana olevassa töllissäkään voi välttyä vitamiineja tai jotain muuta myyvän kaupparatsun koputukselta.

Andjustin itsensä kerrotaan valmistaneen luutia, jotka ovat kuitenkin kadonneet. Kertoja sanoo nimihenkilön alkaneen epäillä varkautta. Luudat oli mahdollisesti maalattu valkoisiksi, muodikkaaseen bisnekseen soveltuviksi. Vaikka kyseessä lienee vainoharha, seinien läpi kulkevia luutavarkaita ei tarvitse ihmetellä ajassa, jossa tietovarkaat toimivat verkoissa ja pääsevät käsiksi näkymättömiin informaatiovirtoihin. Luutiin viitataan myös *Andjustin* alun

toisessa lainauksessa Jonathan Swiftin *Tynnyritarina*an (1697) liitetystä ”Kirjojen taistelusta”⁷. Siinä kerrotaan talosta, johon mehiläinen tunkeutuu kapeasta ikkunanraosta. Luutia pelkäävä palatsinsa valtias osoittautuu hämähäkiksi, joka Swiftille edustaa modernia aikaa.

Swift asettuu antiikin puolelle, koska hänen mielestään silloin oltiin enemmän ”hunajan ja vahan” asialla. Antiikkia luonnehtii valo ja makeus, kun taas moderniin liittyy lika ja myrkky. Fossiilikapitalismin ja antroposeenin ajan öljyyn perustuvasta kulttuurista ei toisaalta ollut tuolloin vielä tietoakaan, ja Thomas Newcomenin kehittämän, ensimmäisen kaupallisesti menestyneen höyrykoneenkin tulon oli vielä 15 vuotta. Nyt mehiläisten, muiden hyönteisten ja lukemattomien muiden lajien katoamisen, jätteiden määrän eksponentiaalisen kasvun sekä ilmakehään, maaperään ja vesiin vuotavien myrkyllisten kemikaalien ja mikromuovien myötä planeettamme elonkehä on huonossa hapessa. Käytettyjä myrkyllisiä materiaaleja pääsee niin lokaalisti kuin globaalistikin luontoon kuin maton alle piiloon, päästösopimuksien tavoitteista ollaan kaukana ja hajoamaton mikromuovi päätyy turmelemaan ravintoketjua ja ympäristöä. ”Koulu homeessa, Matti pantu parakkiiin. Koulu homeessa, Matti pantu parakkiiin”, toistelee kertojan mukaan eräs *Andjustin* lukemattomista sivuhenkilöistä kävellessään taa-jaman asfaltoitua raittia kuin antiikin aforistifilosofi. Ker-tovatko homekoulut rakennustaidon rappeutumisesta vai rakennusalan korruptoitumisesta?

Andjustin estetiikasta ja miljöistä

Andjust on *Tynnyritarinan* tapaan tehty monista tarinoista, joista palataan aina keskeiseen tilanteeseen. *Andjust*issa se on vierailu nimihenkilön luona. Mäkelä soveltaa teoksessa lyhyiden videoteostensa (muun muassa *Host Sapiens*, 2018) ja aikaisemmassa pitkässä teoksessaan *Vieras* käyttämäänsä audiovisuaalista estetiikkaa. Hän kutsuu *Andjustia* aikaisemman elokuvansa *Vieraan* tapaan ”kuunnelmaelokuvaksi”. Vaikka puhe onkin *Andjustin* keskeinen johdattaja, myös vanhojen savikiekkojen musiikki ja paljon nopeusmuunteluja sisältävä äänisuunnittelu ovat merkittävässä osassa ääniraidalla. Laajemmat näkymät maisemista yhdistyvät animoitujen koostekuvien fragmentteihin rakennuksista, eläimistä ja figuriineista aina astioihin ja mekaanisten laitteiden osiin ja nippeleihin. Animaatioiden animismissa jokaisella esineellä, rattaalla ja hirrellä on oma elämänsä, ja esine tai miljöö voi saada kasvot ja katseen. Minisotilaiden kuvaus osana esinepaljouutta tuo mieleen H. C. Andersenin sadun pienestä yksijalkaisesta tinasotilaasta, joka on rakastunut paperiseen ballerinaan. Kuvassa viivähtääkin hetken ajan pieni ballerinafiguriini, joka kuitenkin putoaa pois. Katoaminen muistuttaa sadun surullisesta lopusta. Mutta vaikka *Andjustin* elämäntarinaa kuuluu sodassa vammautumisen tragedia, hän ei ole tinasotilaan tavoin joutunut ulkopuolisten voimien armoille vaan on ajan mittaan rakentanut ympärilleen oman valtakuntansa.



Ajan väijäämätön taaperrus

Kun Andjust-Anttila kaivaa kellaristaan esiin vuosikymmenien takaisia säilykkeitä niistä puhellen, kohtauksesta välittyy hoivan ja solidaarisuuden tuntu purkin sisällä tapahtuvia orgaanisia prosesseja kohtaan. Elokuvan tekstissä tällaisen hoivaavan miljöön vastakohta on keskiluokkaisten ”kennoasujen” valkoinen laatikko, sisustuslehtien hautakammion kaltainen asumus, jonne esiin tihkuvien hikikarpaloiden ”kosmisia tiaroita” kiireisen päivän aikana otsillaan kantaneet asujat vetäytyvät kotiin palattuaan asettuen kukin oman koneensa ääreen. Ajatukseni vaeltavat kuvataiteilija Sanna Sarvan näyttelyssä MatkaKuvia esillä olleisiin valokuviin kaupungeiksi rakennetuista italialaisista monumentaalisista hautausmaista, jotka muistuttavat elämän väliaikaisuudesta myös elävien kaupungeissa. Ajatus muistuttaa kaikkien koskaan eläneiden ihmisten ja eliöiden virtuaalisesta yhteisyydestä, eletyn hetken ihmeenomaisesta erityisyydestä.

Tallennettu liikkuva kuva ja ääni ovat osoittautuneet muistin lisäksi toistaiseksi parhaaksi tavaksi herättää eloon mennyttä aikaa, mutta ne tulevat koetuksi vain ohi taapertavassa lineaarisessa nykyhetkessä lyhyen eletyn elämän osana. Avain ajan työhön on arki. Aikakapselit ja entropian yhdistävistä projekteistaan tunnetun Ant Farm-ryhmän jäsen Chip Lord liittyy videoteoksessaan *El Livahpla* (2000) Jean-Luc Godardin *Alphavillen* (1965) kohtauksia kuvaamiinsa kuntosalin ja parkkipaikan arkisiin puitteisiin⁸. Lord lainaa teoksessaan Godardin elokuvan supertietokoneen Alpha 60:n sanomia lauseita:

”Kukaan ei ole koskaan elänyt menneisyydessä. Kukaan ei tule koskaan elämään tulevaisuudessa. Nykyhetki on kaiken elämän muoto.”

Kun Andjustin pihaan saapuvan matkajan silmiä lainaava kamera pysähtyy hetkeksi rakennuksen sivuhirren poikkileikkaukseen, sen vuosirenkaissa näkyy ajan kulun väijäämättömyys. Tämä tuo mieleen Alfred Hitchcockin *Vertigon* (1958) sequoia-puun poikkileikkauksen luona tapahtuvan kohtauksen Muirin metsässä lähellä San Franciscoa, Chris Markerin *La Jeteén* (1962) vastaavan kohtauksen Pariisissa sekä molempien kohtausten yhdistymisen ajan ja muistin spiraalia käsittelevässä jaksossa Markerin *Sans Soleihissa* (1983).

Kuvan pedagogiikka ja elonkehän animistinen metropoli

*Andjustin*in aistimellisia ja auralaisia ärsykeitä täynnä oleva matka on ”kuvan pedagogiikkaa”, käyttäkseni ranskalaisen filosofin Gilles Deleuzen ilmaisua Jean-Luc Godardin elokuvallisista taktiikoista. Deleuzen mukaan Toisen maailmansodan jälkeisten modernien elokuvien kuvia pitää ”lukea”. Godardin viimeisin teos ei ole satumalta nimeltään *Livre d'image* (2018), ”kuvan kirja”. Godardin tavoin Mäkelä koului katsojan aivoratoja uusiin kytköksiin yhdistäessään puhutun tekstin, digitaalisen kuvankäsittelyn sekä Hannah Höchin ja John Heartfieldin kaltaisten 1900-luvun dadaististen valokuvakollaasien sommittelun. Aivomme ja aistimme laajenevat ulkopuoliseen maailmaan eri rekisterien samanaikaisuudessa ja lomittuneisuudessa, vaikka tehtyyn kuvaan suhtaudutaan usein vain hallittuna tai halittuna kulutusobjektina. *Andjustin*in tekstissä kuvaillaan keskiluokan sisustuslehteen sopivia, seinille ripustettuja ”oujoja ikoneita”, jotka esittävät ”rujoista tai ruostuneista seikoista kehkeytyneitä kuva-aiheita” kuten ”rannalla makaavaa vasaraa” tai ”sardiinirasiaa”. Toisin kuin kehystettyjen kuvien ja kaupunkien

Kuva: Mox Nälkeä, elokuva *Andjustin* (2020)

koteloasumusten ”kalmanvalkoisen laatikon tyhjyys”, *Andjustin* universumi on elonkehän animistinen metropoli, täynnä näkymättömistä laskoksista ja raoista ilmestyviä erilaisia eläimiä ja hyönteisiä, mekanismien osia, esineitä, kasveja, pienoismaisemia sekä kuvia kuvissa.

Andjustissa niin inhimillisen ja ei-inhimillisen kuin analogisen ja elektronisen kuvan välinen dikotomia ylittyy. Deleuzen mukaan elektronisten/digitaalisten kuvien suhde aikaan ja tilaan eroaa aikaisemmasta (liike-kuvan ja aika-kuvan) elokuvasta. Uudet kuvat eivät luo enää suhdetta kuvan ulkopuoliseen tilaan ja kokonaisuuteen toisiaan seuraavien yksittäisten kuvien jatkumona, vaan uusi kuva nousee mistä tahansa edeltävän kuvan pisteestä. Valkokangas ei ole enää kuin ikkuna tai maalaus, jossa ihminen sijoittuu tilaan, vaan ”informaatiotaulu, läpinäkymätön pinta, johon ’data’ kirjoittautuu [...] aivot-kaupungin kolmannen silmän korvatessa luonnon silmät”¹⁰.

”Aivot-kaupungin” ajatusta ei tarvitse ymmärtää vain ihmisten ehdoilla, vaikka se vaikuttaakin enimmäkseen ihmislähtöiseltä esimerkiksi aivot-metropolista kirjoittavien Eetu Virenin ja Jussi Vähämäen kirjassa *Seutu, joka ei ole paikka* (2015). Juho Rantala tiivistää kirja-arviossaan aivojen ja metropolin yhteyden siinä seuraavasti:

”Aivo- ja tietoisuustutkimukseen (muun muassa J. W. Garson, Catherine Malabou, Bruce Wexler, António Damásio, Daniel Dennett, Francesco Varela) nojautuen

kirjoittajat esittävät, että aivot eivät määrity loogiseksi koneeksi, vaan kaoottiseksi prosessiksi, joka on ’sekalainen joukko erittäin hajautuneita, ei-homogeenisia ja toisiinsa kytkeytyneitä verkostoja’ ja jossa ’eri toiminnot ’sijaitsevat’ eri alueille hajautuneissa dynaamisissa verkostoissa’ (209). Aivot esimerkiksi luovat ehtoja oppimiselle, mutta oppiminen kytkeytyy ympäristöön ja siten myös toisiin aivoihin, ja se voi näin muokata myös aivojen rakennetta, tuottaa uusia kytköksiä ja yhteyksiä (213, 226). Aivot ovat yhteiskunnallisesti avoin systeemi, joka muodostuu vain, kun aivot kytkeytyvät johonkin ulkoiseen tai ulkoisiin polkuihin, joiden kautta informaatio siirtyy.”¹¹

Tällaisiin kytkeytymiin liittyvät kuitenkin myös erilaiset ei-inhimilliset aktantit, joiden ”aivot” eivät välttämättä ole lainkaan ihmisaivojen kaltaisia. Mäkelän sinänsä ihmishahmolähtöinen kerronta laajenee koostanimaatioissa ajattelemaan elävän ja elottoman, subjektin ja objektin kahtiajakoja myös uusmaterialistisesta näkökulmasta. Se muistuttaa myös ei-inhimillisen ja inhimillisen lomittumisen ja vuorovaikutuksen olleen näkyvissä ja luettavissa jo ennen nykyistä keskustelua posthumanismista esimerkiksi monissa historiallisissa animaatioissa, tieteellisissä elokuvissa ja dadaistien valokuvakollaaseissa. Mäkelän animaatiot muistuttavat näin mahdollisuudesta ylittää jyrkkä kahtiajako subjektin ja objektin, elollisen ja elottoman, elävän ja kuolleen, ihmisen ja eläimen välillä¹².

Viitteet & Kirjallisuus

- 1 Tytti Rantanen, Vieraisilla kerskarojun kulttuurissa. *AVEK* 2/2018; Kari Yli-Annala, Maailma liikkuvina osina. Mox Mäkelän comeback. *Mustekala* 28.3.2019. Verkossa: mustekala.info/teemanumerot/liikkuvia-kuvia-ja-maailman-osia-1-2019-vol-73/maailma-liikkuvina-osina-mox-makelan-comeback
- 2 *Andjustista* on tehty myös englanninkielinen versio, jonka on kääntänyt Kristian London ja jonka lukee Frank Boyle.
- 3 Silja Ylitalo, Residenssitutkija Francesca Bertolotti-Baileyta kiinnostaa nykyajan taideinstituutioiden poliittinen mielikuvitus. 19.10.2020 Verkossa: uniarts.fi/artikkelit/haastattelut/residenssitutkija-francesca-bertolotti-baileyta-kiinnostaa-nykyajan-taideinstituutioiden-poliittinen-mielikuvitus. Laajemmin kapitalismin käänteestä, ks. Luis Boltanski & Eve Chiapello, *The New Spirit of Capitalism* (Le nouvel esprit du capitalisme, 1999). Käänt. Gregory Elliott. Verso, London 2005.
- 4 Ylitalo 2020.
- 5 Vainion retrospektiivi on kirjoitushetkellä esillä Kiasmassa: kiasma.fi/nayttelyt/mika-vainio/. Arvio *50 Hz* -näytelmästä on julkaistu tämän numeron sivuilla 112–113.
- 6 Anna Nurminen, Jätteen maailmankuvat. Elollinen ja anerginen tulkinta – eli kuinka päästää irti fossiilikapitalistisesta ajattelusta. *Paatos* 17.02.2019. Verkossa: paatos.fi/2019/02/17/jatteen-maailmankuvat-elollinen-ja-anerginen-tulkinta-eli-kuinka-paastaa-irti-fossiilikapitalistisesta-ajattelusta
- 7 Jonathan Swift, *Tynnyritarina* (A Tale of Tub, 1704). Suom. Jyrki Vainonen. Loki-Kirjat, Helsinki 2004.
- 8 Mediataide- ja arkkitehtuurikollektiivi Ant Farmin aikakapseliteoksessa *Citizen's Time Capsule* (1975) aikakauden kulutustavaroilla täytetyillä matkalaukuilla varustettu Oldsmobile Vista Cruiser -auto haudattiin maahan New Yorkin osavaltiossa sijaitsevaan Lewistonin Artparkiin, jonne se on myös toistaiseksi jäänyt, kun kävi ilmi, että maa oli saastunut. Alun perin aikakapseli oli tarkoitettu avata vuonna 2000. Ryhmän toinen teos, ruokatarpeilla vuonna 1972 täytetty jääkaappi, avattiin yleisön läsnä ollessa taidemuseossa Texasissa vuonna 2000. Makaaberia näkyä jääkaapista valuneista pilaantuneista elintarvikkeista voi pitää eräänlaisena entropian Dorian Grayn muotokuvana. Ant Farmin aikakapselista ks. Liz Flyntz ja David Everitt Howe (toim.). *The Present is the*
- 9 Gilles Deleuze, *Cinema 2. The Time-Image* (Cinéma 2. L'image-temps 1985). Käänt. Robert Galeta & Hugh Tomlinson. University of Minnesota Press, Minneapolis 1989; Johathan Lahey Dronsfield, Pedagogy of the Written Image. *Journal of French and Francophone Philosophy. Revue de la philosophie française et de langue française*, Vol. 18, No. 2, 87–105.
- 10 Deleuze 1989, 265
- 11 Juho Rantala, Seudullinen käsitteitä ja esseistiikkaa. *niin & näin* 3/2016. Verkossa: netn.fi/artikkeli/seudullinen-kasitteita-ja-esseistiikkaa
- 12 Karen Barad, Posthumanistinen performatiivisuus. Kohti ymmärrystä siitä, miten materia merkityksellistyy. Suom. Annette Arlander. Teoksessa *Performanssifilosofiaa. Esitysten, esiintymisten ja performanssien filosofiaa performanssijatteluun*. Toim. Tero Nauha, Annette Arlander, Hanna Järvinen & Pilvi Porkola. Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu, Helsinki 2019, 99–131; Antti Salminen & Tere Vadén, *Elo ja anergia*. niin & näin, Tampere 2018; Elisabeth A. Povinelli, *Geontologies. A Requiem to Late Liberalism*. Duke University Press, London 2016.