



Mervi Tervo

Tila ja paikka suomalaisissa räp-musiikkivideoissa

Space and place in Finnish rap music videos

This article explores the conventions of visualizing Finnish rap music in 112 music videos released between 1998 and 2010. All individual scenes were first classified according to their site and location. The subsequent spatial categories were then set against the origins of hip hop culture, its localization to Finland, and the commercialization of the scene. I argue that there are three distinct ways of arranging spatial settings in Finnish rap music videos. The first emphasizes the alleged authenticity of artists and filming locations. The Finnish context and artists' autobiography create significant frameworks for these visualizations. The second type relies on generic spatial arrangements, so that links to actual locations are cut off. The audience needs to possess a cultural understanding of hip hop's roots in order to interpret these representations. The third category brings forth imaginary spaces, i.e. digital, animated and staged settings. While rap music has spread globally, it is shown that in contrast to many other fields in popular culture, rap is a diversified field that deliberately mixes local elements with migrating musical practices.

Keywords: Hip hop, music video, geography, Finland

Johdanto

Hip hop -kulttuuri saapui Suomeen 1980-luvun alussa. Elokvateattereissa esitettiin sellaisia hip hopin elokuvaklassikkoja kuten *Beat Street* ja *Wild Style*, jotka esittelivät suomalaisille 1970-luvulla Amerikassa syntyynyttä katukulttuuria (Mikkonen 2004: 29). Näissä elokuvissa nähtiin kaikki hip hopin peruselementit: breikkaus (*break dance*), räppäys, dj-työskentely ja graffitien maalaus. Alkumetreillään hip hop oli etnisten vähemmistöjen vastakulttuuria, joka syntyi yhteiskunnan marginaalissa, mutta varsin nopeasti se sulautui myös osaksi kaupallista populaarikulttuuria. Jan Liesahon (2004: 132) mukaan ”*hip hop on sekoitus populaarikulttuuria, urbaania taidetta, afroamerikalaisista kansanoikeusliikettä ja puhdasta viihdettä, minkä vuoksi sitä on vaikea rinnastaa mihinkään*

aiempaan tai nykyiseenkin kulttuuriseen liikkeeseen.”

Kahdeksankymmentäluvulla suomalaisenkin katukuvaan ilmaantuivat graffitit ja Helsingin Tanssiopistossa riitti katutanssin harrastajia (Mikkonen 2004: 36). Hip hop -musiikkia kuultiin muun muassa helsinkiläisessä nuoriso- ja klubitila Lepakossa. Lepakossa myös räpättiin, mutta julkiseen tietoisuuteen räppäyksen toivat 1990-luvun taitteessa sellaiset niin kutsutut huumoriräp-yhtyeet kuin Pääkköset ja Raptori. Suomeksi räpänneiden huumoriyhtyeiden rinnalla toimi vakavammin hip hop -kulttuuriin ja sen juuriin suhtautuvia sekä englannin kieleen vihkiytyneitä musiikin tekijöitä, joiden levytykset eivät juuri saaneet julkisuutta (Mikkonen 2004: 50; Yle 2007). 1990-luvun lopulla huumoriräpin perintö alkoi vähitellen unohdeta ja englannin sijaan alettiin räpätä pääsääntöi-

sesti suomen kielellä (Paleface 2011: 21). Toisin kuin Yhdysvalloissa, Suomessa räp ei koskaan ole ollut pelkästään vastakulttuurista, vaan alusta alkaen kyseessä oli myös kaupallisesti hyödynnetty ilmiö.

Hip hop on osa populaarikulttuurin globalisaatiota, sillä se on levinnyt kaikille mantereille ja sillä on omat kansainväliset tähtensä (mm. Michell 2001). Hip hopilla on tyypillisesti vahva sidos paikalliseen kontekstiin paitsi kulttuurin syntysijoilla, myös globaalisti. Ainutlaatuista tämä ei ole, sillä muun muassa punk oli liike, missä paikallinen ruohonjuuritason toiminta ja yhteiskunnallinen kritiikki lokalisoivat sen tehokkaasti uusiin konteksteihin (Bennett 2004: 2). Yleensä musiikin erilaiset muodot, kuten jazz, blues tai reggae, mielletään kuitenkin enemmän syntysijojaan, kuin paikallisia olosuhteita kuvaaviksi genreiksi. Toisaalta voi myös väittää, että nykyisestä populaarimusiikista on vaikea löytää enää minkäänlaista paikallista sidosta, koska tavoitteena on usein paikallisen taustan häivyttäminen ja tätä laajempien markkinoiden haltuunotto. Hip hop voidaanakin käsitteellistää globalisaatio-käsitteen kautta, mikä huomioi kulttuurien ja identiteettien jatkuvan liikkeen, vuorovaikutuksen ja sekoittumisen (Robertson 1995; Ho & Cheng 2011).

Kaupunkitila muodosti alusta saakka tärkeän toiminnallisen kontekstin hip hop -kulttuurille (Forman 2011: 225). Omia alueita merkittiin graffitein, ja kadut sekä kaupunkitilat muuttuivat taiteen kentiksi ja ajanviettoalueiksi. Eri kaupunginosien taitajat kisasivat paremmuudesta riimitelyssä, levyjen soitossa, graffitien maalauksessa ja katutanssissa. Murray Formanin (2011) mukaan paikka ja paikallisuus, vastarinta, innovatiivisuus ja kulttuurinen identiteetti muodostavatkin hip hopissa monimutkaisen tilaan kietoutuvien merkitysten ja käytäntöjen verkko.

Tässä artikkelissa tutkin yhtä hip hop -kulttuurin elementeistä, suomalaista räp-musiikkia, käyttäen aineistona kotimaista musiikkivideotuotantoa. Tutkimusaineiston muodostaa 112 räp-musiikkivideota, jotka lähetettiin Oulun musiikkivideofestivaaleille vuosina 1998–2010. Tavoitteena on selvittää, millä tavoin tila ja paikka näyttäytyvät suomalaisessa räp-musiikissa ja minkälaisia merkityksiä ne musiikkivideoissa saavat. Globalisoituna kulttuurina hip hopilla on aina sidos samanaikaisesti paitsi sen hetkisen toiminnan tiloihin ja paikkoihin, myös kulttuurin alkuperäiseen kontekstiin ja sen globaaleihin muotoihin (vrt. Connell & Gibson 2004). Näitä sidoksia ei voida ohittaa, minkä vuoksi analyysi ulottuu myös amerikkalaisen ja suomalaisen hip hopin välisen

suhteen tarkasteluun. Yhtenä kehityskulkuna voidaan erottaa myös räp-musiikin kaupallistuminen, joka sekkin on tuonut hip hop -kulttuuriin uusia elementtejä (Perry 2004: 3). Sukupuoli ja sellaiset suomalaisen räp-kulttuuriin liitettävät ilmiöt kuten huumori suljettiin sen sijaan pois tästä artikkelista, sillä niitä käsitellään jatkossa omissa artikkeleissaan omina teemoinaan.

Tutkimustulokset pohjautuvat sisällönanalyyksille, jossa kartoitettiin erilaisten tilojen ja paikkojen esiintymistä musiikkivideoissa. Tämän jälkeen esiinnoitettuja tiloja analysoitiin yhtäältä suhteessa hip hop -kulttuurin alkuperään ja toisaalta suhteessa suomalaisen kontekstiin. Huomioon otettiin myös hip hopissa usein vaikuttava autenttisuuden vaade ja artistien henkilökohtainen tausta ja henkilöhistoria. Musiikkivideoissa esiintyneet tilat ja paikat voitiin luokitella kolmeen pääkategoriaan: *autenttisiin paikkoihin*, *geneerisiin paikkoihin* ja *imaginäärisiin paikkoihin*. Mukana oli myös videoita, joissa tilaa ei suoranaisesti ollut lainkaan (luokka *tyhjät paikat*). Vaikka monissa videoissa on erotettavissa viittauksia useampaan pääkategoriaan, tyypillisesti visuaalisessa ilmaisussa näistä yksi nousi johtavaan rooliin. Kolmessa yksittäisessä videossa erilaisia tiloja ja artistien rooleja sekoitettiin siinä määrin, ettei näiden videoiden luokittelu mihinkään yksittäiseen tilakategoriaan ollut mahdollista (luokka *muut*).

Hip hop -kulttuurin synty ja globalisaatio

Hip hop -kulttuuri syntyi New Yorkissa Bronxissa 1970-luvulla (Rose 1994: 2; Riviera 2003: 58–59). Jeff Changin (2008: 110) mukaan hip hop -musiikilla on kolme kuningasta, DJ Kool Herc, Grandmaster Flash ja Afrika Bambaataa, joista viimeistä pidetään maailman ensimmäisen hip hop -instituution perustajana. Afrika Bambaataa levitti hip hop -kulttuuria ympäri maailmaa ja loi sen perustan yhdistämällä toisiinsa neljä hip hopin peruselementtiä: räppäyksen, DJ-työskentelyn, graffitimaalauksen ja breikkauksen. Vaikka alkuaikoina mukana oli paljon myös latalaisesta Amerikasta tullutta siirtolaisväestöä, alettiin hip hop melko pian samaistaa afroamerikkalaiseen mustaan väestöosaan (del Barco 1996: 64; Perry 2004). Erityisesti räp-musiikki politisoitui ja sen lyriikat alkoivat sisältää yhteiskunnallista kritiikkiä, jossa käsiteltiin mustien kokemaa rasismia ja ghettojen surkeita olosuhteita (Forman 2000; Forman 2002; Baldwin 2011; Judy 2011: 105).

Moneen muuhun nuoriso- tai populaarikulttuuriin verrattuna hip hop -kulttuurissa vaikuttaa

vahva tilallinen sidos. Kaikki elementit – tanssi, maalaustaide ja musiikki – olivat alun perin kaduilla tapahtuvaa alakulttuuria, ja ne keräsivät lähistöllä asuvia ihmisiä ympärilleen (Chang 2008: 132–135). DJ:t soittivat levyjään korttelibileissä, räppärit tulivat niihin mukaan, graffitien avulla merkittiin jengien territoriot katutilaan, ja breikkaajat vaeltelivat kaupungissa etsien muita tanssiryhmiä, joita voisivat haastaa kisaan paremmuudesta. Craig L. Wilkinsin (2000) mukaan hip hoppia voidaan pitää myös marginaalissa elävien yhteisöjen voimaantumista edistävänä kulttuurina, joka mahdollistaa uudenlaisen ymmärryksen syntymisen kaupunkitilasta. Hip hopin kautta on voitu kyseenalaistaa kaupunkitilan perinteiset, auktoriteettien ja instituutioiden antamat määritelmät (vrt. Michell 2003). Kaupunkitilalle on annettu uusia merkityksiä ja sinne on sijoitettu uudenlaista, omaehtoista toiminnallisuutta (vrt. Kuusisto-Arponen & Tani 2009).

Hip hop -kulttuurin kaupallistuminen alkoi tapahtua jo 1980-luvulla, kun hip hopin elementit siirtyivät elokuviin, graffitit gallerioihin ja levyt myyntilistoille. Hip hopista ja erityisesti räp-musiikista muodostui osa globaalia populaarikulttuuria. Sellaiset yhtyeet kuin Run DMC valtavirtaistivat räpin samalla kun yhteys ghettoihin alkoi heiketä: uusia artisteja syntyi myös varakkaimmissa lähiöissä, ja menestyksen myötä gheetoista lähtöisin olevia räppäreitä alkoi muuttaa paremmille asuinalueille (Perkins 1996: 14). Tästäkin huolimatta räp-musiikissa vaikuttaa yhä vahva autenttisuuden vaade. Monien mielestä todellinen ja autenttinen räp nousee yhä kaduilta ja gheetoista. Räppäriin tulisi myös säilyttää sidos omaan taustayhteisönsä. Sosiaalisen taustan ja paikallisten sidosten odotetaan kuuluvan lyriikoissa ja näkyvän musiikkivideoissa (Keyes 2002: 125, 212–215; Perry 2004: 55).

Koska sidos katuihin ja ghettoihin on heikentynyt, on erityisesti räp-musiikin autenttisuuden katsottu vaarantuvan. Päällimmäisinä uhkina sille on pidetty kaupallistumista ja valtavirtaistumista (McLeod 1999). Amerikassa uhkaksi on katsottu myös räpin ”valkoistuminen”. Globaalisti räp ja hip hop ovat kuitenkin levinneet kaikkiin maanosiin (Mitchell 2001), joissa on syntynyt lukematon määrä erilaisia hip hopin muotoja ja alalajeja. Samalla siitä on tullut lähes kaikkien kansallisuuksien ja etnisten ryhmien toimintaa. Koska kontekstit ja hip hopin muodot vaihtelevat, ei myöskään autenttisuus ja sen vaade voi määrittyä kaikkialla samalla tavalla. Kuten Matti Nieminen (2003) kirjoittaa, ei Suomessa ole ”ghettoja, ei ees kunnan katuja”. Vaikka kaupunkitilan segregoituminen

on toki saanut jalansijaa myös meillä, ollaan Suomessa vielä kaukana amerikkalaisesta todellisuudesta tai Länsi-Euroopan maahanmuuttoluvuista (Vilkama 2011). On siis mahdollista nähdä alati kasvava kuilu hip hopin alkuperäisten määritysten ja sen tämän hetkisen todellisuuden välillä: ghettojen ja etnisten vähemmistöjen alakulttuurista on muodostunut globaali ja osin myös kaupallistettu ilmiö, jonka harrastajia ja faneja löytyy lähes kaikista kansallisuuksista ja väestöryhmistä.

Erilaisesta kontekstista johtuen autenttinen hip hop ei voi määrittyä Suomessa samalla tavalla kuin kulttuurin syntysijoilla. Autenttisuudessa on kyse myös sosiaalisen kanssakäymisen kautta rakentuvasta määritelmästä: yleisö on lopulta se, joka joko hyväksyy tai hylkää artistin autenttisuuden (Peterson 2005). Koska räp-musiikki on hajoanut suureksi määräksi erityyppistä materiaalia, on myös yleisö pirstaloitunut erilaisiksi ryhmiksi. Onkin oletettavaa, että autenttisuuden vaade ja sen määritelmät vaihtelevat myös yleisösegmenttien mukaan, eikä autenttisuudesta näin ollen ole olemassa mitään yleispätevää määritelmää. Tämä ei tarkoita sitä, ettei olisi olemassa mekanismeja, joiden kautta artisti voi pyrkiä korostamaan omaa autenttisuuttaan. Lopullisen hyväksynnän tälle antaa kuitenkin yleisö.

Räp-musiikkivideot aineistona

Suomalaisten musiikkivideoiden historia on suhteellisen lyhyt. Varsin pitkään musiikin kuvittaminen tehtiin televisiostudioissa, joihin artistit tuotiin esiintymään taustanauhan päälle. Vasta kun kansainväliset satelliittikanavat kuten MTV (*Music Television*) saatiin näkyviin myös suomalaisiin koteihin, alkoivat musiikkivideot saada jalansijaa myös kotimaisessa tuotannossa (Goodwin 1992; Connell & Gibson 2003: 61; Tapio 2010: 12). Antti-Ville Kärjän (2007: 190) mukaan suomalaisia musiikkivideoita voi pitää leimallisesti 2000-luvun vaihteen ilmiönä. Eräs musiikkivideoiden kehitystä tukenut tapahtuma oli vuonna 1994 Ouluun perustettu Oulun Musiikkivideofestivaali, minne tekijät saattoivat lähettää teoksensa nähtäville. Festivaali tarjosi kanavan paitsi kaupallisille levy-yhtiöille, myös vastakulttuurin edustajille. Vuosien 1994–2010 aikana festivaaleilla nähtiin yhteensä 2602 musiikkivideota, jotka edustavat kuitenkin vain osaa suomalaisesta tuotannosta – läheskään kaikkia musiikkivideoita ei ole nähty festivaalien ohjelmistossa.

Ensimmäiset hip hop vaikutteiset videot nähtiin vuosina 1996 ja 1997. Tuolloin mukana olivat

muun muassa Cool Sheiks ja Bomfunk MC's, jotka eivät olleet suoranaisesti hip hop -yhtyeitä mutta jotka hyödynsivät sen elementtejä, kuten räppäystä musiikissaan ja tanssia ja graffiteja lavastuksessaan. Kieli oli englantia. Näitä videoita ei otettu mukaan aineistoon, koska kyseisiä yhtyeitä ja artisteja ei pidetä suoranaisesti hip hop -genreen kuuluvina. Aineiston kelpuutettiin ainoastaan sellaiset yhtyeet ja artistit, jotka itse katsovat edustavansa hip hop -kulttuuria ja räp-musiikkia ja jotka yleisö kokee kuuluvan kyseiseen musiikkigenreen. Kriteerien täytyminen tarkistettiin artistien omilta verkkosivuilta sekä internetin musiikki- ja artistitietokannoista (esim. www.meteli.net). Yleisön näkemyksiä on mahdollista tutkia muun muassa Youtuben sivuilta sekä kotimaisilta hip hoppiin keskittyviltä verkkosivustoilta (esim. Redrum-187 ja Basso). Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että suomalainen räp-musiikki tai -videot olisivat jollakin tapaa samankaltaisia tai homogeenisiä. Antti-Ville Kärjä (2007: 203) luonnehtii musiikin markkinoita yhtä aikaa sekä segmentoituneiksi että valtavirtaa myötäileviksi. Esimerkiksi räp-musiikki on osa musiikkiteollisuutta ja musiikin valtavirtaa, mutta samalla se on pirstaloitunut alagenreihin, joissa hyödynnetään lukuisia erilaisia musiikkityylejä.

Ensimmäiset suomenkieliset räp-videot nähtiin festivaaleilla vuonna 2000, kun tekijöiden joukkoon ilmaantuivat sellaiset artistit kuin Seremoniamestari sekä Elastinen ja IsoH eli Fintelligens. Vuosien 1998 ja 2010 välillä nähtiin 112 räp-videota, joista 24 oli englanninkielisiä. Monilta artisteilta nähtiin vuosien varrella vain yksi tuotos, mutta sellaiset artistit kuin Fintelligens, Cheek ja Paleface tulevat vastaan materiaalissa useita kertoja. Kaksi tai kolme videota aineistossa on artisteilta the Gambit, Ezkimo, Flegmaatikot, Seremoniamestari, Petri Nygård, MC Taakibörsta, Stig Dogg, Tulenkantajat, Mikael Gabriel, Asa, Lost Cause, KMA, Kwan, Signmark, Hannibal & Soppa ja Kapasiteettiysikkö.

Musiikkivideot tarjoavat mielenkiintoisen mutta samalla haasteellisen tutkimuskentän yhteiskuntatieteille. Musiikkivideota luonnehditaan usein kolmesta neljään minuuttiin kestäväksi markkinointivälineeksi, jonka avulla pyritään myymään tietyn artistin musiikkia, mutta myös elokuvia, tavaroita, vaatteita ja jopa tiettyä elämäntyyliä (Andsager 2006; Cummins 2007). Käytännössä musiikkivideot koostuvat kolmesta elementistä, äänestä (musiikki), tekstistä (lyriikka) ja visuaalisesta ilmeestä (kuvat), jotka sekoittuvat usein uniikilla tavalla ja tekevät lopputuloksesta ainutlaatuisen kollaasin. Tutkimuksen haasteellisuutta lisäävät paitsi

lukuisat äänen ja kuvan variaatiot, myös videoiden vahva intertekstuaalisuus: erityisesti räp-musiikissa on usein paljon viittauksia artistin omaan elämään, elinympäristöön ja yhteisöön, minkä lisäksi mukana saattaa olla myös sosiaalista ja yhteiskunnallista kritiikkiä (Goodwin 1992: 58–59).

Useiden samanaikaisesti esiintyvien ja rinnakkaisten elementtien vuoksi musiikkivideoita tutkitaan yleensä joistain suhteellisen tiukasti rajatusta tutkimuksellisesta lähtökohdasta. Räp-videoiden kautta on tutkittu esimerkiksi sukupuolen, etnisten ryhmien ja väkivallan kuvauksia (esim. Smith & Boyson 2002; Kärjä 2007: 194; Reid-Brinkley 2008; Balaji 2009). Yleisempään musiikkivideoiden analyysiin ja metodologian kehittämiseen ovat pyrkineet Carol Vernallis (2004) ja Andrew Goodwin (1992). Siinä missä Andrew Goodwin pohtii musiikkivideoiden esiintuloa taloudellisena ja historiallisena ilmiönä, Carol Vernallis keskittyy musiikkivideoon itsenäisenä teoksena ja pilkkoo sen lukemattomiin osiin tutkien muun muassa videoiden kuvakulmia, leikkauksia, värimäärittelyjä, lyriikoita ja tarinankerrontaa. Tämän artikkelin lähtökohta on näiden kahden näkemyksen välissä: analyysin ensimmäisessä vaiheessa videoista erotellaan systemaattisesti niissä esillä olevat kuvauspaikat, mutta toisessa vaiheessa näitä paikkoja tarkastellaan laajemmin hip hopin ja räp-musiikin historian sekä suomalaisuuden ja suomalaisen musiikkiteollisuuden kontekstien kautta.

Maantiedettä on pidetty usein vahvasti visuaalisuuteen ja näköaistiin pohjaavana tieteenalana (mm. Smith 1997b; Rose 2003; Hudson 2006), mikä tekee musiikkivideoista hyvin maantieteelliseen tutkimukseen soveltuvan aineiston. Maantieteen piirissä ”liikkuvan kuvan” tutkimus ei kuitenkaan ole ollut erityisen suosittua perinteistä elokuvaa lukuun ottamatta (Cresswell & Dixon 2002; Garrett 2010: 522). Tämä johtunee sen mukanaan tuomista haasteista, sillä jatkuvaa kuvien virtaa on vaikea kiinnittää ja luokitella perinteiseen tapaan. Tämä korostuu erityisesti musiikkivideoissa: siinä missä elokuva rakentuu usein tiukkojen kerrontaa jaksottavien sääntöjen ja rakenteiden kautta, musiikkivideota eivät sido juuri mitkään kuvallisen ilmaisun kaavat. Musiikkivideo voi olla abstrakti kuvakollaasi tai sisältää juonellisen tarinan. Se voi olla digitaalisten lavasteiden ja tehosteiden kautta rakennettu, kokonaan tai osittain animaatio tai perinteisen elokuvan tapaan näytelty. Video voi pohjautua dokumentaariseen aineistoon tai toimia pelkän fiktion kautta. Visualisoinnilla voi olla kokonaan tai osittain yhteys musiikkiin ja/tai lyriikkaan, tai sitä ei ole ollenkaan (Vernallis 2004).

Musiikkivideo voi olla myös kaikkea tätä yhtä aikaa, sillä ei ole olemassa oikeaa tapaa musiikkivideon tekemiseen. Kaikki tämä tekee musiikkivideoista erityisen haasteellisia tutkimuskohteita.

Tilat ja paikat suomalaisissa räp-videoissa

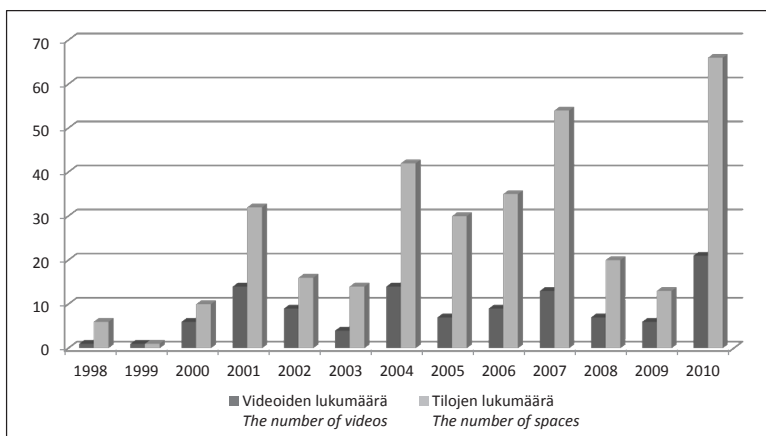
Tutkimuksen alussa aineisto luokiteltiin sisällönanalyysin avulla siten, että kaikista musiikkivideoissa esiintyneistä kuvauspaikasta luotiin tilakategoriat (ravintola, parkkipaikka, koti jne.). Yksittäinen video sai yhden merkinnän kuhunkin tilakategoriaan huolimatta siitä, kuinka suuri tai pieni osa videosta oli kuvattu kyseisessä tilassa. Lopulta 112 musiikkivideoista voitiin erottaa 75 erilaista kuvauspaikkaa tai tilaa. Aineiston ja tilojen lukumäärä nousi tarkastelujakson loppua kohden: siinä missä vuonna 1998 oli mukana yksi video, josta löytyi kuusi erilaista kuvaustilaa, vuonna 2010 aineisto kattoi kaksikymmentä videota, joista löytyi 66 erilaista tilaa (kuva 1). Osassa videoista tavoiteltiin dokumentaarista otetta, kun taas toisessa ääripäässä hyödynnettiin virtuaalisia ja animaation keinoin tuotettuja tiloja. Vaikka tietyt paikat kuten koti, studio, ravintolat ja klubit, esiintymislavat, autot, parkkipaikat, sisäpihat ja kadut toistuvat useita kertoja, oli mukana paljon myös sellaisia kohteita kuten hautausmaa ja autokorjaamo, joita esiintyi aineistossa vain kerran tai kaksi.

Kun tiloihin tuodaan mukaan toimintaa, henkilöitä ja sisältöjä, ne alkavat merkityksellistyä ja muuttua tapahtumapaikoiksi, jotka pitävät sisällään muun muassa sosiaalisia, taloudellisia ja mo-

raalisia sääntöjä ja määräyksiä (Tuan 1974). Paikoilla voi olla myös jokin selkeä maantieteellinen sijainti (Agnew 2011). Paikkaa ei siis ole olemassa ilman ihmisen läsnäoloa, hänen tunteitaan, toimintaansa ja vaikutustaan (Sack 1997: 16). Myös räp-videoissa tilat muuntuvat hip hop -kulttuurin kautta merkityksellistetyiksi toiminnan paikoiksi: tunnelit, parkkihallit ja kadut muuntuvat marginaaliseksi omaehtoisen kulttuurisen toiminnan paikoiksi. Aineistossa oli kuitenkin mukana myös sellaisia räp-videoita, joista ei ollut tilojen ja paikkojen osalta mahdollista löytää selkeää yhtymäkohtaa hip hop -kulttuuriin. Katsoja joutuu tällöin nojaamaan tulkinnoissaan myös muihin viitekehyksiin kuin pelkästään hip hop -kulttuuriin.

Varsinaisessa analyysissä keskityttiin tilakategorioiden luokitteluun sen pohjalta, millaisia merkityksiä ne musiikkivideoissa saivat. Huomioon otettiin se, missä määrin kuvamateriaali toisti hip hop -kulttuuriin tyypillisesti liitettäviä konventioita, ja toisaalta se, missä määrin ne puuttuivat aineistosta. Tuloksena oli neljä laadullista luokkaa: 1. *autenttiset paikat* (tilan henkilökohtaisuus), 2. *geneeriset paikat* (tilan lavastuksellisuus), 3. *imaginaariset paikat* (tilan kuvitteellisuus) ja 4. *tyhjätkä paikat* (taulukko 1).

Ensimmäisessä luokassa (1) tiloille syntyi henkilökohtainen merkitys ja niillä oli myös selkeä maantieteellinen sijainti. Lyriikat ja visuaaliset elementit tukivat toisiaan, ja kuvallinen sisältö sivusi artistien omaa henkilökohtaista elinpiiriä ja -historiaa. Geneerisissä paikoissa (2) korostui tilojen lavastuksellinen hyödyntäminen. Noin puolessa



Kuva 1. Aineisto ajoittuu vuosille 1998–2010. Jakson aikana räp-musiikkivideoiden lukumäärä kasvoi selvästi. Määrä on vaihdellut vuosittain, mutta huippuvuodeksi lukumäärän osalta muodostui vuosi 2010. Videoissa esiintyvien tilojen lukumäärän vaihtelu noudattaa samaa trendiä.

Figure 1. During the period 1998–2010, the number of rap music videos shown at festival screenings grew substantially and despite the large variation, 2010 represents the peak year of releases. The variation of the number of individual spaces follows the same trend.

Taulukko 1. Musiikkivideot jaettiin neljään pääluokkaan sen mukaan, miten tilat ja paikat niissä esitettiin.

Table 1. Finnish rap music videos were classified in four main categories (authentic places, generic places, imaginary places and empty places) depending on how space and place were represented in them. The videos in the fifth category escaped classification due their diverse approach.

Autenttiset paikat	Generiset paikat	Kuvitteelliset paikat	Tyhjät paikat	Muut
(8)	Popkonventiot (20) Underground (8) Hip hop konventiot (37) <i>Kaupunki, kadut, parkkipaikat, varastot ym. (19)</i> <i>Klubit, juhlit, baarit (8)</i> <i>Teolliset alueet (3)</i> <i>Graffiti ym. tausta (3)</i>	Roolit (11) Digitaaliset taustat ja animaatiot (10) Studiolavasteet (6) Historialliset paikat (4) Unet ja kuvitelmat (2)	(6)	(4)

N=112

näistä videoista visuaalisuus rakennettiin perinteisen hip hop -kuvaston varaan, mutta osa ammensi teemansa ja kuvakielensä kaupallista valtavirtaa edustavasta popmusiikista (Goodwin 1992) ja osa erilaisista alakulttuureista. Ilman musiikkia näitä videoita olisi voinut olla hankala liittää hip hopin kenttään. Lyriikoissa korostuivat usein omien räppäystaitojen korostaminen, parisuhdekriisien kuvaus, juhliminen, chillaus ja naisten iskeminen. Kuvitteelliset tilat (3) toivat musiikkivideoihin erilaisia virtuaalisia taustoja, roolien kautta rakennettuja maailmoja, kuvitelmia, animaatioita ja erilaisia näyttämötiloja. Mukana oli myös kuusi videota, joissa varsinaista tilaulottuvuutta ei ollut mahdollista löytää (4) (esim. Mikael Gabrielin musiikkivideo *Musta* vuodelta 2009), ja neljä sellaista videota (5), jotka sekoittivat erilaisia tyylejä siinä määrin, ettei niitä voinut luokitella selkeästi minnekään (esim. Pehmo A: *Multa sulle*, 2006).

Lyriikoilla oli paikoin suuri merkitys kuvan tulkinnalle (autenttiset paikat), kun taas toisissa yhteyksissä niiden merkitys saattoi olla vähäinen (tyhjät paikat). Taustamusiikki voi myös joskus toimia analyysin apuelementtinä: räp-musiikkiin kuuluvat tyypillisesti lainaukset (nk. сэmплэykset) ja viittaukset erilaisten ympäristöjen, kuten katujen äänimaailmaan (Androustopoulos & Scholz 2003). Tässä tapauksessa tällaisilla musiikillisilla sisällöillä oli kuitenkin analyysissa suhteellisen marginaalinen rooli, sillä niiden määrä ja sisältö oli aineistossa vähäinen.

Autenttiset paikat

Carol Vernallis (2004: 76–78) väittää, että räp on ainoa genre, jossa musiikkivideoissa pyritään järjestelmällisesti ja määrätietoisesti välittämään ja luomaan spesifiä paikan tunnetta tuomalla esille

erilaisia paikkoihin liittyviä yksityiskohtia (myös Connell & Gibson 2003: 85). Koska kaupunkitila on ollut perinteisesti tärkeä kiinnekohta hip hopille, tällaisia yksityiskohtia ovat olleen muun muassa katujen ja yritysten nimikyltit sekä muut katutilasta helposti identifioitavat kohteet. Musiikkivideoissa artistit kuuluvat omalta osaltaan videoiden maisemaan ja paikkaan, ja tämä vahvistaa artistin identiteettiä ja autenttisuutta yleisön silmissä (Rose 1994; Keyes 2002: 211). Tällaiseen perinteeseen autenttisuutta korostavaan ilmaisuun tukeutui aineistossa kahdeksan eri videota. Lyriikoissa tuotiin esille kotikaupunkia (Tulenkantajat: *Rollofunk*, 2001), omaa elämänsäkartta (Fintelligens: *En vaihtais päivääkään*, 2003), ystävien merkitystä (Cheek: *Täältä sinne*, 2005) ja intohimoa hip hopin tekemiseen (Elastinen: *Syljen*, 2004).

Selkeimmin hip hopin ja räp-musiikin kaupunkiperintöä hyödyntävät Jontti & Shaka, jotka tulevat Helsingin Kalliosta. He ovat molemmat olleet jäseninä myös Kallio Underground -ryhmässä, jossa Kalliosta kotoisin oleva räppärit ovat tehneet yhdessä musiikkia (Aromaa 2011). Kallio oli aiemmin tunnettu työläiskaupunginosa, johon ovat sijoittuneet monet kotimaiset populaarikulttuuriin tuotteet, kuten Yleisradion pitkäikäisin draamasarja Kotikatu. Musiikissa parhaiten tunnetaan Fredin tulkinta laulusta *Kolmatta linjaa takaisin* (1968), jonka sanoitti suomeksi Juha Vainio. Kolmas linja on Kallion halki kulkeva katu, jonka Fredin tulkinta teki kuuluisaksi koko Suomessa.

Jontti & Shaka aloittavat oman Kallion kuvuksensa riimeillä ”*Kolmas päivä radalla, dallaan bakkiiin kolmat linjaa / Meno riistäyty käsist, kun ne laski viinan hintaa*”. *Kolmatta linjaa* (2007) kertoo viinan ja huumeiden värittämästä elämästä Kallion kaduilla. Kertosäkeenä käytetään Fredin tulkintaa laulusta *Kolmatta linjaa takaisin*. Vanhan iskelmän



Kuva 2. Jontti ja Shaka räppäävät Kallion kaduista. Kamera kiertää Kallion ja Sörnäisten alueella. Mukaan on valittu yksityiskohtia, jotka vahvistavat katsojalle kuvattujen kohteiden sijainnin. Tässä kuva Sörnäisten metroasemalta.

Figure 2. Jontti and Shaka rap about the streets of Kallio, Helsinki. The camera captures many details in the city space, which confirm the location of the camera for the audience. Here we can see a sign at a local subway station.

sämplääminen tuo kuulemiskokemukseen mukaan Kallion työläishistorian ja samalla myös kotimaisen iskelmän kulta-ajan. Fredin laulaessa hieman nopeutetulla tempolla kamera kiertää pitkin Kallion katuja. Mustavalkoiset kuvat luovat sillan 1960-luvun iskelmän ja 2000-luvun räpin välille. Ne myös luovat mielikuvaa kaupungista värittömänä ja harmaana paikkana, missä kerrostalot, kadut, paikalliset pienkaupat, autot ja raitiovaunut luovat urbaanin maiseman ihmisten toiminnalle. Videossa nähdään monia paikkoja, jotka identifioivat kuvat Sörnäisten ja Kallion alueille: kamera löytää muun muassa Kolmas linja -kadun nimikyltin ja vierailee Sörnäisten metroasemalla (Kuva 2). Jontti & Shaka hyödyntävät musiikissaan hip hoppiin perinteisesti liitettävää paikkatietoisuutta: he räppäävät omista kaduistaan ja kotikulmistaan sekä elämän virrasta, joka tapahtuu yhteiskunnan marginaalissa perinteisten institutionaalisten toimijoiden ja toimintojen ulkopuolella.

Musiikki, paikka ja identiteetti ovat kietoutuneet toisiinsa monin eri tavoin (Connell & Gibson 2003; Hudson 2006). Suomiräpissä Tulenkantajat-ryhmä korosti paikan ja identiteetin merkitystä 2000-luvun alkupuolella. Tulenkantajat tulivat Rovaniemeltä, ja he toivat lyriikoissaan esille pohjoista identiteettiään ja erityisesti Rovaniemen kaupunkia (Mikkonen 2004: 165; Strand 2007). *Rollofunk* (2001) alkaa näkymällä maapallosta, josta kamera etsii Suomen ja Rovaniemen. Video jatkuu television uutislähetysenä, jossa käydään läpi Rovaniemen paikallisuutisia, kuten tapahtunutta auto-onnettomuutta ja Rovaniemen palloseuran tulevaisuutta. Uutisten lukijoina toimivat MC:t Hannibal ja Soppa. He räppäävät omalaatuises-



Kuva 3. Cheekin räppää videossaan *Täältä sinne* (2006) nuoruudestaan, jonka hän vietti Lahdessa. Mustavalkoisessa videossa hän kiertää Lahden katuja ja puistoja. Videossa on mukana Cheekin Lahden posse.

Figure 3. In this video (*Täältä sinne*, 2006), Cheek raps about his youth, which was spent in the city of Lahti. The video is black and white and Cheek moves around in the parks and on the streets of Lahti. Here we see some of his posse.

ta Rovaniemestä, joka marginaalisen sijaintinsa vuoksi näyttäytyy vastakohtana Helsingille: ”*Ellet niinku mee Helsinkiin hakee hyväksyntää / Paras varoo, tää jengi muurin läpi ryntää / Alamäki, poros hajoo, ronttaa auton tuulilasin / Tää on silti Rollo muttei pääsiäinen ’68*”. *Rollofunk* rakentaa pohjoista identiteettiä me–muut-vastakkainasettelun kautta ja varoittaa etelän räppäreitä astumasta Tulenkantajien hallitsemalle pohjoiselle reviirille (Strand 2007).

Eräs artistin autenttisuutta ja paikkaidentiteettiä vahvistava keino on ollut tuoda musiikkiin ja videoihin artistin omaa ”possea” eli kaveripiiriä (Rose 1994: 9-10). Fintelligensin videoissa on usein mukana muita räppäreitä – usein omasta Rähinä Records -levy-yhtiöstä (esim. Fintelligens: *En vaihtais päivääkään*, 2001). Cheek puolestaan aloittaa musiikkivideosa *Täältä sinne* (2006) vanhoilla valokuvilla omasta lapsuudesta ja nuoruudestaan. Myöhemmin Lahdessa nuoruutensa viettänyt Cheek kulkee videossa ympäri Lahden kaupunkia. Hän tapaa ystäviään leikkikentällä ja kulkee Lahden kaduilla näiden kanssa (Kuva 3). Kaikesta huolimatta tällaiset suoraa amerikkalaisesta hip hop -perinteestä nousevat ja henkilökohtaisen elämän kautta autenttisuutta rakentavat musiikkivideot olivat aineistossa kuitenkin vähemmistönä. Vaikka lyriikoissa hyödynnetään usein henkilökohtaista elämää ja viljellään viittauksia itsen ja omaan uraan, kuvallisissa materiaalissa nämä viittaukset ovat selvästi vähemmistössä.

Geneeriset paikat

Vaikka musiikkivideoita kuvataan monissa erilaisissa tiloissa ja lavasteissa, ne tarjoavat yleensä vain alustan artistien esittelylle (vrt. Connell & Gibson 2003: 85; Vernallis 2004: 75). Suomalaisessa pop-musiikissa esimerkiksi Jenni Vartiainen ja Chisu tarjoavat katsojille viimeistelyjä ja taidokkaita videoita, joissa artisti ja musiikki ovat pääosissa kuvaustilojen tai -paikkojen sijaan. Musiikkivideoissa esillä olevat tilat ovatkin yleensä niin kutsuttuja geneerisiä paikkoja, eli videot eivät pyri syvälliseen paikan kuvaukseen tai esittelemään tiettyjä spesifejä tai tunnistettavia tiloja (Connell & Gibson 2003: 87; Vernallis 2004: 75; Kärjä 2007: 197–199).

Geneeriset paikat ovat eräänlaisia ”riisuttuja” tiloja, joista on usein poistettu epäolennaiset ja ylimääräiset elementit. Lähibaarista saattaa puuttua asiakkaat ja elämän merkit, tai kuvat on rajattu sisältämään vain rajallisesti tilaan liittyvää informaatiota. Vastaavat tehokeinot ovat käytössä myös räp-musiikissa, eli läheskään kaikki räp-lyriikat ja -videot eivät toteuta kaavaa, jossa paikat olisivat yksilöityjä, autenttisia ja tunnistettavia. Lisäksi useissa videoissa on sekoitettu sekä geneerisiä, että yksilöityjä paikkoja (Lena 2011: 466). Tässä aineistossa geneeriset tilat ja paikat määrittivät visuaalista ilmettä 65 musiikkivideoissa. Nämä voitiin luokitella kolmeen osaan: (a) *popmusiikista* (20 videota), (b) *alakulttuureista* (8 videota) ja (c) *hip hopista* (37 videota) visuaaliset vaikuttimensa saaneisiin videoihin. Hip hop -kulttuuria heijastelevat videot luokiteltiin vielä neljään eri alaluokkaan.

Yhteensä 20 musiikkivideota rakensi visuaalisuutensa erilaisille *popmusiikin* (a) kuvittamisen konventioille. Muutamassa videossa hip hop -kulttuuriin liitettävät elementit olivat musiikkia lukuun ottamatta täysin poissa (esim. *Late*, 2002), joskin suurimassa osassa niitä hyödynnettiin jossain määrin. Tällaisia hip hop -kulttuurin tunnusmerkkejä olivat vaatetus (Kapasiteettiykkisikkö: *Pakko saada sut*, 2004), artistin eleet ja liikkeet (Pikku G: *Me ollaan nuoriso*, 2004 ja Kwan: *Microphoneaye*, 2001), graffitit (Cheek: *Mitä tänne jää*, 2010) ja katutanssi (Don Johnson Big Band: *One MC, One Delay*, 2003). Näiden videoiden tilat ja paikat eivät kuitenkaan itsessään nousseet hip hopin maailmasta. Videoita oli kuvattu muun muassa tehtaassa, laivassa, kotioiloissa ja järven rannalla. Paikat olivat geneerisiä ja lavastuksenomaisia ilman selkeää sidosta artistiin tai tiettyyn sijaintiin tai spesifiin paikkaan. Sama päti erilaisista *alakulttuureista* (b) nousevaan kahdeksaan videoon: *Lost Cause* (*Paperwork*, 2004) esiintyy wc-kylpyhuo-

neessa, ja Julma Henri & Syrjäytyneet (*Meitsi on matafaka*, 2010) seuraavat opaskoiran matkaa kaupungin läpi.

Määrällisesti suurin osa videoista, yhteensä 37 kappaletta, oli kuvattu *hip hop -kulttuuriin* (c) tyypillisesti liitettävissä tiloissa, mutta variaatiot näidenkin videoiden välillä olivat suuria muun muassa käytettävissä olevien resurssien suhteen. Osassa videoista hip hopin historialliset juuret katukulttuurina tuotiin esille varsin tietoisesti, kun taas osassa korostettiin hip hoppia osana juhlimista ja klubikulttuuria. Kahdeksassa videossa kuvakeronta keskittyi juhlimiseen kodeissa ja kellareissa (esim. *Fintelligens: Kellareiden kasvatit*, 2000 ja *Heruuks*, 2002) sekä yökerhoissa (esim. *Paleface: Colgate soulmate*, 2006 ja *Kapasiteettiykkisikkö: A-ay*, 2001). Tyypillinen keino on myös liittää videoon artistin esiintymistilanne (esim. *Tulenkantajat: Oodi B-boylle*, 2002).

Hip hopin juuret katu- ja kaupunkikulttuurina nousivat esille 19 videossa. Esimerkiksi Brandon (*What you see*, 2007) korostaa videossaan kaupunkitilan segregoitumista ja hip hopin juuria kaupunkien marginalisoiduissa betonilähiöissä. Hän räppää suhteesta lähiöstä kotoisin olevan räppäriin ja ylempiluokkaisen naisen välillä. Videossa rakennetaan vastakkainasettelu ilta-auringon värisen, keltaisenruskean savupiippujen varjossa elävän lähiön ja kesäisen vehmaan kaupunkikeskustan välille. Kansainvälisyyttä tuo paitsi englannin kieli, myös valkoisuudesta poikkeavat etniset taustat: betonilähiössä kuvataan tummaihoista lasta, ja myös unelmien nainen on tummaihoisen. Antti-Ville Kärjän (2007: 196) mukaan suomalaisissa musiikkivideoissa on vain vähän stereotyyppisiä etnisiä ihmishahmoja ja jos mustuus on esillä, sillä viitataan tyypillisesti länsimaisen populaarikulttuurin esittämistapoihin. Väittämä pitää paikkansa tässä videossa, sillä Brandonin tyttöystävä on selvästi mukana tuomassa konnotaatioita länsimaiseen populaarikulttuuriin ja amerikkalaiseen räp-kuvastoon. Video loppuu Brandonin räppäämään aggressiiviseen osuuteen, jossa on jälleen oma värimäärittelynsä: viimeinen noin minuutin mittainen osuus on kuvattu kokonaisuudessaan metallinvärisessä hississä, missä korostuvat kovat vihreän ja sinisen sävyt (kuva 4).

On selvä, ettei Brandon räppää videossa omasta elämästään, vaan kertoo kuvitteellisen tarinan, missä kuvauskohteet, lavastus ja värimääritykset tukevat räpättyä kertomusta. Betonilähiön kerrostalot ja sisäpiha voivat olla periaatteessa mistä tahansa kaupungista, samoin kaupunkikeskustan puisto ja puhelinkoppi, missä Brandon tapaa tule-



Kuva 4. Brandonin kolme maailmaa.
Figure 4. The three worlds of Brandon.

van naisystävänsä. Tapahtumapaikat ovat ensisijaisesti geneerisiä, eli niitä käytetään symboloimaan kaupunkitilan jakautumista erilaisiin alueisiin ja näihin liittyvää sosiaalista segregaatiota (Vernallis 2004: 75). Kaupunkikeskustan kuluttamista ja hyvinvointia korostava elämäntyyli näyttäytyy vastakkaisena betonilähion olosuhteille, missä ihmisten vapaa-ajanviettomahdollisuudet ovat lähinnä julkisessa tilassa oleskelu.

Kaupunkitilassa vallitsevien vastakkainasettelujen esiintuonti ei yleensä ole räp-videoissa näin alleviivaavaa. Hip hop -kulttuuriin viittaavat geneeriset paikat ovat usein rajattuja, pienimuotoisia viittauksia kaupunkitilan marginaaleihin. Ne sijaitsevat erilaisissa puolijulkisissa tiloissa, jotka tarjoavat suojaa tai näkösuojaa. Videoissa on esillä muun muassa erilaisia tunnelleita, portaikkoja, sisäpihoja, siltoja, kattoja, hissejä ja parkkialueita sekä -halleja (esim. Snoby: *The Death Of Kevin Lomax*, 2007; IsoH: *24h*, 2007; MC Pöly: *Ilman sua*, 2005). Pelkkä seinäkin voi toimia räp-videossa geneerisenä tilana (kuva 5). Seinä voi olla ränsistynyt betoni- tai tiiliseinä, tai se voi olla graffiteilla maalattu rakennuksen julkisivu (esim. Petri Nygård: *Se on Petrii*, 2010). Kaupunkitilojen marginaaleihin viittaavat myös erilaiset teollisuusalueiden näkyminen musiikkivideoissa (esim. Fintelligens: *Pää pystyyn*, 2001). Vaikka yksityiskohdat vaihtelevat, kaikki nämä videot kertovat kaupunkitilassa sijaitsevien epävirallisten ja hukkatilojen käyttöönnotosta, niiden merkitsemisestä ja uudelleenmäärittelys-



Kuva 5. Erilaiset kuluneet ja/tai graffitein peitetyt betoni- ja tiiliseinät ovat yleisesti käytettyjä lavasteita räp-videoissa.
Figure 5. Time-worn concrete and brick walls covered with graffiti are often used as settings in rap videos.

tä. Tilat, joita muut välttelevät tai käyttävät paikasta toiseen siirtymiseen, muuttuvat omaehtoisen toiminnan tiloiksi (vrt. Rose 1994: 10; Kuusisto-Arponen & Tani 2009).

Räp-videoiden mielikuvat sosiaalisesta ja tilallisesta marginalisaatiosta rakennetaan suomalaisissa musiikkivideoissa usein geneeristen tilojen ja viittausten kautta (vrt. Vernallis 2004: 77–78). Marginaalisuuden tunnetta voidaan korostaa myös kuvaamalla videot pimeän tai hämärän aikaan (esim. Kwan: *Padam*, 2001). Urbaania sykettä tuodaan puolestaan mukaan kuvilla metrotunneleista ja -junista, raitiovaunuista ja busseista (esim. Paleface: *The Ultimate Jed Mind Trick Episode IV*, 2001). Geneeristen tilojen tehtävänä on aktivoida katsojien ymmärrys suomalaisen kaupunkitilan jaotteleista ja siihen liittyvästä sosiaalisesta segregaatiosta sekä siitä, että kaupunkitila näyttäytyy erilaisena eri ryhmille. Geneeristen tilojen ja paikkojen tulkinta vaatii yleisöltä kulttuurista ymmärrystä hip hopin juurista ja alkuperästä sekä siihen liittyvästä poliittisesta agendasta.

Imaginaariset paikat

Musiikkivideo on aina itsenäinen audiovisuaalinen teos, eivätkä sitä sido mitkään kuvallisen ilmaisun säännöt tai lait. Siinä missä autenttiset ja geneeriset paikat pyrkivät kuvaamaan olemassa olevaa todellisuutta ja yhteiskunnallista kontekstia – tai vähintäänkin viittaamaan siihen – ei imaginaarisilla paikoilla ole tätä rajoitetta. Keinotekoista todellisuutta rakennettiin yhteensä 33 musiikkivideoissa eri tavoin: roolien kautta (11 videota), hyödyntämällä virtuaalisia taustoja (7 videota) ja animaatio-tekniikkaa (3 videota) tai lavastamalla paikat studioon (6 videota). Musiikkivideoista neljä rekonstruoivat menneisyyttä ja kahdessa seikkailtiin unien ja kuvitelmiensa maailmassa.

Tyypillisimminkin kuvitteelliset paikat rakennettiin aineistossa roolitusten kautta. Eräs keino oli hyödyntää amerikkalaisesta räp-musiikista peräisin olevia rooleja ja niihin liitettävää ghettokuvastoa. Vaikka ghettoja ei meillä olekaan, on se sekä käsitteenä että sosiaalisena todellisuutena tuttu myös suomalaisille muun muassa uutisoinnin kautta. Ghetosta on lisäksi muodostunut eräänlainen esteti-soitu tuote, jota käytetään populaarikulttuurissa markkinoinnin ja myynnin välineenä monin eri tavoin (vrt. Smith 1997a; Connell & Gibson 2003: 85–87; Hess 2005: 298; Fraley 2009; Keeler 2009: 7–8). Elokvateollisuuden kautta ghettoon on alettu liittää romanttisia fantasioita esimerkiksi maskuliinisesta vallasta, katuviisuudesta, nuorison kapinasta ja rikollisesta alamaailmasta (Goodwin 1992: 115–116; Balaji 2009: 25–26; Keeler 2009: 9). Monille valkoisille keskiluokan edustajille populaarikulttuurin kuvaukset ovatkin tarjonneet eräänlaisen voyeristisen matkan katujen ja ”toiseuden” maailmaan, joka muodostaa vastapainon keskiluokkaisen lähiön tylsyydelle (Lena 2011: 464).

Vaikka Suomessa ei monien mielestä ole oikeita suurkaupunkeja, katuja tai niihin liittyvää segregatiota, on meillekin omaksuttu amerikkalaisen gangstaräpin tyylisiä kuvauksia marginalisaatiosta ja sosiaalisesta pahoinvoinnista (Liesaho 2004: 134–135). Musiikkivideoiden visualisoinnit ovat kuitenkin tämän aineiston perusteella lähinnä geneerisiä ja viittauksenomaisia – suomalaisissa räp-videoissa ei juuri näytetä huumeiden käyttöä tai väkivaltaa. Toinen amerikkalaisen gangstaräpin perinne on ollut glorifioida rikollisuus ja sen kautta saavutettava hyöty. Musiikkivideoissa räpparit ajavat kalliilla autoilla, asuvat isoissa kartanoissa, ovat kauniiden naisten ympäröimiä ja pukeutuvat kalliisiin pukuihin, koruihin ja turkkeihin (esim. 50 cent).

Näistä kahdesta gangstaräpin perinnöstä ensiksi mainittu siirtyy suomalaiseseen räp-kulttuuriin helpommin kuin jälkimmäinen. Tästä huolimatta *The Gambit* esittelee videossaan *The G.A.M.B.I.T.* (2010) valkoisen gangstan, joka saapuu avustajansa kanssa Rolls Roycella kukkulan laella sijaitsevan kartanolinnan eteen. On sateinen ilta, ja kaupungin valot muodostavat katsojien eteen laajan valomerren. Isännät ja vieraat nousevat rappuset ylös kartanoon yllään kalliit puvut ja kiiltävät kengät. Illallispöydässä käydään ilmeisesti laittomia liiketoimia koskevia neuvotteluja, ja seurue ruokailee kristallisten ja hopeisten astioiden äärellä kahden viulistin viihdyttäessä vieraita. Kyseessä on geneerinen tila, mutta suomalaisesta kontekstista katsottuna se edustaa myös kuviteltua paikkaa, jolla ei ole vastaavuutta omassa todellisuudessamme: Suomessa

ei ole esikaupunkialueilla kivilinnoja tai -kartanoita, joissa gangstat kokoontuisivat hoitelemaan järjestäytyntä rikollista toimintaa kalliissa puuveissa. Ainakin videon ulkokuvaukset on tehty Suomen ulkopuolella ja räppäyskieli on englanti. Tekijät ovatkin tietoisesti häivyttäneet sekä musiikillisesta että kuvallisesta ilmaisustaan suomalaisen taustansa.

Vastaavanlaista kuvastoa hyödyntää myös Stig Dogg. Toisin kuin *The Gambit*, hän tekee parodiaa erilaisista kaupallisen hip hopin kliseistä. *Rakkauten bermudan kolmio* (2006) musiikkivideossa Stig esittelee kartanoaan, jossa esittelytekstin mukaan on muun muassa 36 makuuhuonetta, 124 vessaa ja 14 vierashuonetta. Stig Dogg itse on pukeutunut huiviin, paksuun kaulaketjuun, sinisiin kenkiin, aurinkolaseihin ja kirkkaankeltaiseen silkkiamutakkiin. Jääkaappi on täynnä shampanjaa, ja vaatehuonetta esittää pieni vaatekauppa, urheilutilaa koulun liikuntasali. Lopussa Stig tosin jää kiinni kartanon luvattomasta lainaamisesta. Videossa *Stigidilaatio* (2007) nähdään myös suoraa parodiaa 50 centin videosta *In da club*. Siinä missä 50 cent esittelee videossa lihaksiaan, uupuu hintelä Stig laboratorion mittauksissa. Vaikka *The Gambit* ja Stig Dogg lähestyvät samaa aihetta täysin vastakkaisista näkökul-



Kuva 6. Kaksi erilaista lähestymistapaa vauraaseen elämään. *The Gambit* (yllä) hyödyntää videossaan gangstakuvastoa, kun taas Stig Dogg tekee huumoria kaupallisen hip hopin kliseistä.

Figure 6. Two approaches to an opulent lifestyle. *The Gambit* (above) relies on gangsta imagery, while Stig Dogg makes fun of its clichés.

mista, molemmat luottavat fiktiivisiin hahmoihin ja tarinankerrontaan ja luovat roolien kautta kuvitteellisia tapahtumapaikkoja musiikkivideoihinsa (kuva 6). Muita rooleja hyödyntäviä suomalaisartisteja ovat muun muassa Edu Kehäkettunen (*Hellyyden ehdoilla*, 2006), Ninjameininki (*Varo Ninja*, 2010) ja Notkea Rotta (*Sadistiset fabiot*, 2009).

Unen ja haaveiden maailmaa hyödynnetään kahdessa videossa. Cheek (*Avaimet mun kiesiin*, 2004) siirtyy kuvitelmissaan koleasta ja lumisesta Suomesta Kalifornian lämpöön, missä räppäriin elämä on huomattavasti hohtokkaampaa. Kuvaus on tehty kaupunkipalmujen katveessa ja rannalla. Fintelligens (*Hoida homma*, 2010) puolestaan matkaa maalla, merellä ja ilmassa. Liikkumisvälineet – helikopteri, urheiluvene ja -auto – ovat kuitenkin pieniä, ja lopulta tämäkin paljastuu pelkäksi Iso H:n näkemäksi uneksi. Viesti katsojalle lienee se, että musiikilla Suomessa rikastuu harva muusikko – ja vielä harvempi räppäri.

Kuvitteellisia tiloja ja paikkoja edustavat aineistossa myös erilaiset digitaali- ja animaatiotekniikan avulla rakennetut taustat ja lavastukset, joita aineistossa oli yhteensä 10 kappaletta. Rudolf ja Karri Koira lentelevät videossaan *Mr. Universum* (2007) avaruudessa ja Elastinen sammuttaa suhteensa ristiriitoja paloauton kuskina. Videossaan *Ovet paukkuu* (2010) hän ajaa paloautoa animoidun maiseman läpi, ja tien reunoilla tanssii vähäpukeinen nainen. Animaation keinoihin luottavat myös Asa (*Pirii ja Aseit*, 2009) ja Timi Lexikon (*Reivaa*, 2010). Siinä missä Asa suoltaa tiedostavaa ja yhteiskuntakriittistä räppiään piirrostaustan päälle, Timi Lexikon reivaa animaatiotekniikan avulla rakennetussa kuumaismassa ja tanssilattioiden disko- ja ravemaisissa valoissa.



Kuva 7. Fintelligensin video Mikä boogie (2010). Suomalaisissa räp-videoissa digitaalisten lavastusten ja tehosteiden määrä kasvoi selvästi 2010-luvun loppupuolella, ja mukaan tulivat myös tanssimusiikkivaiikutteet.

Figure 7. Fintelligens and their video Mikä boogie (2010). The amount of digital and animated settings and visual effects has increased in Finnish rap videos. Musical influences coming from the dance music scene are also more common.

Kuudessa musiikkivideossa hyödynnetään studiotalenteista ja teatterikerronnasta nousevaa lavastusta. Leijonamieli ja Putkimiehet (*Laulu sadepäivän varalle*, 2006) esiintyy hallissa, mihin on samanaikaisesti lavastettu olohuone. Video kertoo tarinan kahden vanhemman henkilön treffeistä, miehen valmistautumisesta tapaamiseen ja parisunnan kahvitteluhetkestä. Reilukerho puolestaan kertoo tarinansa kahvilamiljöössä (*Kortit jaossa*, 2007) ja Laineenkasperin (*Sitä ei kestä*, 2007) kritisoit television nykytarjontaa ja pinnallisuutta. Laineenkasperin videossa visualisoinnit myötäilevät ja kritisoivat erilaisia reality-TV-sarjojen antia. Oman kategoriansa muodostavat historialliset paikat ja lavastukset, joita hyödynnettiin neljässä videossa. Kymppilinja ja Mariska (*Minä*, 2010) seikkailevat vuosikymmenten takaisissa kulisissa ja asusteissa, ja Ezkimo hyödyntää vuonna 1951 Esa Pakarisen levyttämää *Severi Suhosen Jenkkää* ja räppää videossaan *Tytöt moi* (2007) entisaikojen markkinoilla, jossa sekoittuu elementtejä suomalaisesta historiasta ja elokuvista.

Monet musiikkivideot osoittavat räppäreiden jonkin asteisen etäännyksen kaduilta. Kaupunkikuvausten ja geneeristen lähiöiden elämään viittavien tilojen käyttö on vähentynyt, kun taas populaarin viihde- ja tanssikulttuurin rooli on kasvanut. Esimerkiksi Fintelligens on viime aikoina kuvannut videonsa pääasiassa studiossa digitaalitekniikkaa hyödyntäen (kuva 7). Myös musiikilliset vaikutteet kumpuavat yhä enemmän tanssilattioiden sykkeestä, rytmistä ja paksuista syntetisaattorien äänimatoista. Toimiminen useampien erillisten populaarikulttuuriin liittyvien ilmiöiden välissä mahdollistaa artistin tuotannon myymisen useammille kohdeyleisöille. Räppäminen myy levyä hip hop -yleisölle, kun perinteestä poikkeava musiikkivideon ympäristö tai äänimaailman monipuolistaminen mahdollistaa markkinoinnin laajentamisen useammalle populaarimusiikin kohdeyleisölle (Vernallis 2004: 80). On kuitenkin muistettava, että erilaiset trendit ja vaihtelut ovat tyyppillisiä tämän päivän populaarikulttuurille, eikä yksittäisten suuntausten tulevaisuutta ole helppo ennustaa.

Lopuksi

Räp-musiikki on kulttuurimuoto, jossa erilaiset etniset ja rodulliset taustat ovat sekoittuneet historian saatossa. Räp syntyi alun perin gheetoissa amerikkalaisen yhteiskunnan marginaalissa, missä sen loivat lähinnä afroamerikkalaiset ja latino-taustaiset muusikot. Räp-musiikki kaupallistui kuitenkin varsin pian, ja myös valkoinen väestö

otti sen omakseen. Hip hop -kulttuuria ei siis ole mahdollista ajatella enää vain afroamerikkalaisen identiteetin ilmentymänä. Nykyään monet suosituimmista artisteista, kuten Eminem, ovat etniseltä taustaltaan valkoisia. Jennifer C. Lenan (2011: 471) mukaan on mahdollista, että räp-musiikki kykenee eräänlaisena sillanrakentajana luomaan jopa kokonaan uudenlaisia identiteettejä, joiden pohjalta syntyy uusia ihmisryhmien välisiä yhteenliittymiä ja uudenlaista ymmärrystä toisudesta.

Räp-musiikki on saavuttanut merkittävän roolin populaarikulttuurissa ja on tänä päivänä itsestään selvä osa kansainvälistä levybisnestä. Samanaikaisesti se on kuitenkin säilyttänyt asemansa myös marginaalin äänenä, ja sillä on monin paikoin edelleen vahva poliittinen rooli esimerkiksi etnisten vähemmistöjen identiteetin rakentajana (esim. Ridanpää & Pasanen 2009). Juha Suoranta (2005: 191–192) onkin kutsunut hip hoppiä ”*epäpuhtaaksi kategoriaksi*”, jota on vaikea luokitella mihinkään tiettyyn kulttuurisen toiminnan luokkaan. Tämä näkyy myös suomalaisissa räp-videoissa, joista osa toimii populaarikulttuurin ja kaupallisuuden lähtökohdista, kun taas osa pyrkii vaikuttamaan poliittisen manifestin muodossa. Osalle artisteista räp toimii puolestaan lähinnä taiteellisenä ja esteettisenä itseilmaisun muotona.

Suomalaisen yhteiskunnan ominaispiirteet näkyvät suomalaisissa räp-musiikkivideoissa. Visuaalisia sosiaalisen pahoinvoinnin tai väkivallan kuvauksia ei juuri nähdä, ja viittaukset tilalliseen ja sosiaaliseen segregatioon ovat usein luonteeltaan geneerisiä. Artisti lavastetaan esiintymään graffitiseinän eteen, tai hänet viedään hylätylle sisäpihalle. Myös erilaiset tunnelit, portaikot, parkkihallit ja varastot symboloivat musiikkivideoissa kaupunkitilan jakautumista ja väestön erilaisia mahdollisuuksia sen hyödyntämiseen. Hukkatiilat ja erilaiset puolijulkiset tilat merkityksellistetään uudelleen ja muutetaan räppäreiden omaksi tilaksi. Geneeristen tilojen tulkinta tapahtuu hip hopin kulttuuristen juurien tuntemisen kautta: hip hopin synty yhteiskunnan ja kaupunkitilan marginaalissa on yleisölle tuttu kertomus, ja katsojat pystyvät sitä kautta ymmärtämään kuvakerronnan viittaukset.

Vaikka räp-videoitten tilat suurimmaksi osaksi olivat geneerisiä, oli esillä myös selkeän paikkaspesifejä musiikkivideoita. Paikan merkitys ja henkilökohtaus on räp-musiikissa edelleen jossain määrin tärkeää, ja sidos tiloihin ja paikkoihin on voimakkaampi kuin monissa muissa nuoriso- tai populaarikulttuureissa. Artistit tuovat musiikkivideoihin autenttista omaan elämäänsä ja histori-

aansa liittyvää materiaalia. Kotikadut ja olemisen tilat sekä ystäväpiiri esittäytyvät musiikkivideoilla artistin rinnalla. Jotkut artistit, kuten Tulenkantajat, ovat rakentaneet identiteettinsä vahvasti kotipaikkansa ympärille ja tuovat sen esiin niin videoissaan, kuin lyriikoissaankin. Toisaalta aineistossa oli mukana myös täysin päinvastaiseen ilmaisuun luottavia räp-videoita, sillä osa artisteista on siirtynyt tekemään musiikkivideoita studioihin. Digitaalitekniikka mahdollistaa erilaiset virtuaaliset taustat ja tehosteet, joita on helppo istuttaa yksinkertaisten studiokuvausten päälle.

Vaikka musiikkivideoissa on monin paikoin selvästi etäännytty kaupunkitilasta ja katujen maailmasta, on kuitenkin huomattava, että kaupallisuus sinänsä ei ole koskaan ollut räpille vierasta. Juuri populaarikulttuuriin kuuluva medianäkyvyys mahdollisti aikanaan muun muassa erilaisten poliittisten agendojen esille nostamisen ja niiden näkyvyyden räp-musiikin kautta (Rose 1994; Lena 2011: 469). Lisäksi räp ja hip hop ovat aina toimineet erilaisten musiikkityylien, kuten jazzin, elektronisen musiikin ja punkin, rajapinnassa, ja mitä todennäköisimmin muutos, pirstaloituminen ja hajaantuminen tulee tulevaisuudessa vain lisääntymään. Esimerkiksi Suomessa on oletettavaa, että maahanmuuton lisääntyessä maahanmuuttajien rooli alkaa nousta esille myös meillä ja musiikilliset kokeilut eri taidemuotojen rajapinnoissa jatkuvat.

Lähteet

- Agnew, John (2011). Space and place. Teoksessa Agnew, John A. & Livingstone, David N. (toim.) *The Sage handbook of geographical knowledge*. SAGE Publications, Thousand Oaks, 316–330.
- Androustopoulos, Jannis & Scholz, Arno (2003). Spaghetti funk: appropriations of hip-hop culture and rap music in Europe. *Popular Music and Society* 26:4, 463–479.
- Andsager, Julie (2006). Seduction, shock, and sales: research and functions of sex in music video. Teoksessa Reichert, Tom & Lambiase, Jacqueline (toim.) *Sex in consumer culture: the erotic content of media and marketing*. Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, 31–50.
- Aromaa, Joonas (2011). Jontti. 20.10.2011, <http://www.redrum-187.com/2011/10/jontti/>
- Baldwin, Davarian L. (2011). Black empires, white desires: the spatial politics of identity in the age of hip hop. Teoksessa Forman, Murray & Neal, Mark Anthony (toim.) *That's the joint!: the hip-hop studies reader*. Routledge, New York, 228–246.
- Balaji, Murali (2009). Owning black masculinity: the intersection of cultural commodification and self-construction in rap music videos. *Communication, Culture & Critique* 2:1, 21–38.
- Bennett, Andy (2004). Introduction: music, space and place.

- Teoksessa Whiteley, Sheila, Bennett, Andy & Hawkins, Stan (toim.) *Music, space and place: popular music and cultural identity*. Aldershot, Ashgate, 2–8.
- Chang, Jeff (2008). *Can't stop, won't stop: hip-hopsukupolven historia*. Like, Helsinki.
- Connell, John & Gibson, Chris (2003). *Sound tracks: popular music, identity, and place*. Routledge, London.
- Connell, John & Gibson, Chris (2004). World music: deterritorializing place and identity. *Progress in Human Geography* 28:3, 342–361.
- Cresswell, Tim & Dixon, Deborah (2002). Introduction: engaging film. Teoksessa Cresswell, Tim & Dixon, Deborah (toim.) *Engaging film: geographies of mobility and identity*. Rowman & Littlefield, Lanham, 1–10.
- Cummins, R. Glenn (2007). Selling music with sex: the content and effects of sex in music videos on viewer enjoyment. *Journal of Promotion Management* 13:1–2, 95–109.
- Del Barco, Mandalit (1996). Rap's latino sabor. Teoksessa Perkins, William Eric (toim.) *Droppin' science: critical essays on rap music and hip hop culture*. Temple University Press, Philadelphia, 63–84.
- Forman, Murray (2000). 'Represent': race, space and place in rap music. *Popular Music* 19:1, 65–90.
- Forman, Murray (2002). *The hood comes first. Race, space and place in rap and hip hop*. Wesleyan University Press, Middletown.
- Forman, Murray (2011). "Ain't no love in the heart of the city". Hip-hop, space, and place. Teoksessa Forman, Murray & Neal, Mark Anthony (toim.) *That's the joint!: the hip-hop studies reader*. Routledge, New York, 225–227.
- Fralely, Todd (2009). I got a natural skill...: hip-hop, authenticity, and whiteness. *The Howard Journal of Communications* 20:1, 37–54.
- Garrett, Bradley L. (2010). Videographic geographies: using digital video for geographic research. *Progress in Human Geography* 35:4, 521–541.
- Goodwin, Andrew (1992). *Dancing in the distraction factory: music television and popular culture*. University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Gumprecht, Blake (1998). Lubbock on everything: the evocation of place in popular music (a west Texas example). *Journal of Cultural Geography* 18:1, 61–81.
- Hess, Mickey (2005). Metal faces, rap masks: identity and resistance in hip hop's persona artist. *Popular Music and Society* 28:3, 297–311.
- Ho, Kin Tong & Cheung, Lin Hong (2011). Cultural identity and language: a proposed framework for cultural globalization and glocalisation. *Journal of Multilingual & Multicultural Development* 32:1, 55–69.
- Hudson, Ray (2006). Regions and place: music, identity and place. *Progress in Human Geography* 30:5, 626–634.
- Judy, R.A.T. (2011). On the question of nigga authenticity. Teoksessa Forman, Murray & Neal, Mark Anthony (toim.) *That's the joint!: the hip-hop studies reader*. Routledge, New York, 103–115.
- Keeler, Ward (2009). What's Burmese about Burmese rap? Why some expressive forms go global. *American Ethnologist* 36:1, 2–19.
- Keyes, Cheryl L. (2002). *Rap music and street consciousness*. University of Illinois Press, Urbana.
- Kuusisto-Arponen, Anna-Kaisa & Tani, Sirpa (2009). Hengailun maantiede. Arjen kaupunki nuorten olemisen tilana. *Alue & Ympäristö* 38:1, 51–58.
- Kärjä, Antti-Ville (2007). Sinivalkosaundeja mustavalkokuvien – suomalaiset musiikkivideot ja turvallinen toiseus. Teoksessa Kuortti, Joel, Lehtonen, Mikko & Löytty, Olli (toim.) *Kolonialismin jäljet: keskustat, periferiat ja Suomi*. Gaudeamus, Helsinki, 190–208.
- Lena, Jennifer C. (2011). Voyerism and resistance in rap music videos. Teoksessa Forman, Murray & Neal Mark Anthony (toim.) *That's the joint!: the hip-hop studies reader*. Routledge, New York, 463–475.
- Liesaho, Jan (2004). Lähiö suomalaisessa rapissa. Teoksessa Paju, Petri (toim.) *Samaan aikaan toisaalla...: nuoret, alueellisuus ja hyvinvointi*. Nuorisotutkimusseura, Helsinki, 132–143.
- McLeod, Kembrew (1999). Authenticity within hip hop. *Journal of Communication* 49:4, 134–150.
- Mikkonen, Jani (2004). *Riimistä riimin – suomalaisen hip-hop-musiikin nousu ja uho*. Otava, Helsinki.
- Mitchell, Tony (2001). Introduction. Another root – hip hop outside the USA. Teoksessa Mitchell, Tony (toim.) *Global noise: rap and hip-hop outside the USA*. Wesleyan University Press, Middletown, 1–38.
- Mitchell, Don (2003). *The right to the city: social justice and the fight for public space*. Guilford Press, New York.
- Nieminen, Matti (2003). Ei ees kunnon katuja. Hip hop suomalaisessa kontekstissa. Teoksessa Saaristo, Kimmo (toim.) *Hyvää pahaa rock 'n' roll: sosiologia kirjoituksia rockista ja rockkulttuurista*. SKS, Helsinki, 168–190.
- Paleface (2011). *Rappiotaidetta: suomiräpin tekijät*. Like, Helsinki.
- Perkins, William Eric (1996). The rap attack: an introduction. Teoksessa Perkins, William Eric (toim.) *Droppin' science: critical essays on rap music and hip hop culture*. Temple University Press, Philadelphia, 1–45.
- Perry, Imani (2004). *Prophets of the hood: politics and poetics in hip hop*. Duke University Press, Durham.
- Peterson, Richard A. (2005). In search of authenticity. *Journal of Management Studies* 42:5, 1083–1098.
- Reid-Brinkley, Shanara R. (2008). The essence of res(ex)pectability. Black women's negotiation of black femininity in rap music and music video. *Meridians: feminism, race, transnationalism* 8:1, 236–260.
- Ridanpää, Juha & Pasanen, Annika (2009). From the Bronx to the wilderness: Inari-Sami rap, language revitalisation and contested ethnic stereotypes. *Studies in Ethnicity and Nationalism* 9:2, 213–230.
- Riviera, R. Z. (2003). *New York Ricans from the hip hop zone*. Palgrave Macmillan, New York.
- Robertson, Roland (1995). Glocalization: time-space and homogeneity-heterogeneity. Teoksessa Featherstone, Mike, Lash, Scott & Robertson, Roland (toim.) *Global modernities*. Sage, London, 25–44.
- Rose, Gillian (2003). On the need to ask how, exactly, is geography "visual"? *Antipode* 35:2, 212–221.
- Rose, Tricia (1994). *Black noise: rap music and black culture in contemporary America*. Wesleyan University Press, Middletown.
- Sack, Robert David (1997). *Homo geographicus: a framework for action, awareness, and moral concern*. Johns Hopkins University Press, Baltimore.
- Smith, Christopher Holmes (1997a). Method in the madness: exploring the boundaries of identity in hip-hop performance.

- tivity. *Social Identities* 3:3, 345–374.
- Smith, Susan J. (1997b). Beyond geography's visible worlds: a cultural politics of music. *Progress in Human Geography* 21:4, 502–529.
- Smith, Stacy L. & Boyson, Aaron R. (2002). Violence in music videos: examining the prevalence and context of physical aggression. *Journal of Communication* 52:1, 61–83.
- Strand, Heidi (2007). *Rollin kollit. Maskuliininen ja paikallinen identiteetti Tulenkantajien sanoituksissa*. Suomen kirjallisuuden pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto, Tampere.
- Suoranta, Juha (2005). Hip hopin poliittinen epäpuhtaus. Teoksessa Hoikkala Tommi, Laine, Sofia & Laine, Jyrki (toim.) *Mitä on tehtävä? Nuorison kapinan teoriaa ja käytäntöä*. Lohi-Kirjat, Helsinki, 183–203.
- Tapio, Ville (2010). *Musiikkivideoilmiö ja sen kehittyminen Suomessa*. Opinnäytetyö. Viestinnän koulutusohjelma, audiovisuaalinen mediatuotanto. Metropolia, Helsinki.
- Tuan, Yi-fu (1974). *Topophilia: a study of environmental perception, attitudes and values*. Prentice-Hall, Englewood Cliffs.
- Vernallis, Carol (2004). *Experiencing music video: aesthetics and cultural context*. Columbia University Press, New York.
- Vilkama, Katja (2011). *Yhteinen kaupunki, eriytyvät kaupunginosat?* Helsingin kaupunki, Tietokeskus, Helsinki.
- Wilkins, Craig L. (2000). (W)rapped space: the architecture of hip hop. *Journal of Architectural Education* 54:1, 7–19.
- Yle (2007). Raptorin Izmo muistelee. Elävä arkisto, haastattelu 18.9.2007. 23.5.2012, http://yle.fi/elavaarkisto/artikkelit/raptorin_izmo_muistelee_24972.html#media=24974