

# Historian esitysmuodoista

Lectio praecursoria 7.12.2019

ILKKA LÄHTEENMÄKI

Tämä väitöskirjani<sup>1</sup> on vahvasti oman aikansa tuote. Sen alkupuolisko käsittelee kontrafaktuaalista ajattelua (eli siis ei-tapahtuneiden skenaarioiden arviointia) historian yhteydessä ja jälkipuolisko historian esiintymistä mediaympäristössämme.

Kontrafaktuaalisuus ja historia eivät ole perinteisesti kulkeet akateemisessa maailmassa käsi kädessä. Esimerkiksi vielä kuusikymmentäluvulla kontrafaktuaalinen historia oli usein (kuten brittihistorioitsija E.P. Thompson asian sovinnaisesti ilmaisi) ”epähistoriallista paskaa” (Thompson 1978, 300). Olettaisin että yritys käynnistää vakavamielinen keskustelu historiallisista sarjakuvista, peleistä, tai elokuvista olisi saanut häneltä hyvin samankaltaisen vastaanoton. Ajat ovat kuitenkin muuttuneet, ja nykyään näitäkin aiheita on onneksi mahdollista käsitellä ihan väitöskirjatasolla.

Käytän väitöskirjassani ja nyt tässä lektiiossakin useasti termiä ”media” tai ”mediat”. Tällä tarkoitan pitkälti esitysmuotoa tai -formaattia, kuten esimerkiksi ”sosiaalisen median” yhteydessä termillä yleensä tarkoitetaan. En siis puhu esim. lehdistöstä tai tutkivasta journalismista siinä mielessä, miten termiä ”media” myös usein käytetään. Käsittelen siis informaation välittämiseen käytettyjä esitysmuotoja ja sitä, kuinka niitä ei

---

<sup>1</sup> Väitöskirjani ”*Engaging History in the Media*” yhteenveto-osa on julkisesti saatavilla: <http://urn.fi/urn:isbn:9789526224503>

tule ottaa itsestään selvyyksinä. Elokuva on yksi media (tai medianmuoto), samoin ovat esimerkiksi kirja ja sarjakuva ja erinäiset pelit. Kaikilla niillä on omat käytänteensä siitä, miten toimiva esitys tulee rakentaa, jotta se toimii.

Nykyisille niin kutsutusti uusille medioille on tyypillistä pyrkimys välitteisyyden poistamiseen. Pyritään rakentamaan esityksiä, joiden kohdalla lukija/katsoja/pelaaja/kokija havaitsee vain sisällön. Eikä sitä välinettä tai formaattia, jolla tämä sisältö on toimitettu. Tämän takia haluankin korostaa ajatusta, että historiaa *esitetään*. Sitä ei noin vain löydetä lojumasta jostain kyökin nurkasta. Vaikka historiaa tuntuu olevan ympärillämme lähes kaikkialla, se ei ole luonnon tuottamaa – vaan ihmisten. Kaiken tällaisen historiaan liittyvän materiaalin tunnistaminen juuri historiaksi vaatii meiltä sen ”kuluttajilta” oman panostuksemme. Me olemme oppineet lukemaan ja tulkitsemaan esineitä/ihmisiä/rakennuksia/yms. juuri historiallisiksi. Se, että osaamme tunnistaa historiaa, ei kuitenkaan päästä meitä suoraan käsiksi menneisyyteen. Käsitteinä menneisyys ja historia siis tarkoittavat eri asioita. Menneisyys on ajanjakso, johon meillä ei ole paluuta (se on mennyt ohitsemme), ja historia on jotain, mitä ihmiset tuottavat kertoakseen menneisyyteen liittyvistä asioista.

Perinteisesti historiankirjoitus (siis nimenomaan kirjallisesti tuotettu historia) on keskittynyt esittämään hyvin jäsennettyjä kokonaisuuksia, joiden taustalla on usein vuosien tutkimustyö. Historian käsittely ja historiallisten esitysten luominen ei kuitenkaan tapahdu ainoastaan tutkijoiden toimesta (de Groot 2009, 5-10). Tätä tutkimustyön ulkopuolella tapahtuvaa historian käsittelyä ja esittämistä kutsutaan nykyisin historiakulttuuriksi (Rüsen 1994; Ahonen 2001). Historiakulttuuri onkin käsitteenä mielenkiintoinen. Se pyrkii jäsentämään kulttuurista suhdettamme menneeseen. Tämän piirin kuuluvat niin muistot kuin fyysinen kulttuuriperintömmekin aina rakennuksista ja muistomerkeistä perinnemaisemiin... ja tietysti populaarin median historiaesitykset, joihin oma kiinnostukseni kohdistuu. Yleisradio lähetti eilen (6.12.2019) jälleen kerran Suomen (varmaankin) suosituimman populaarin historiaesityksen: Edvin

Laineen *Tuntemattoman Sotilaan* (1955). Laskenkin populaareihin historiaesityksiin kuuluviksi kaikki tällaiset epämuodolliset esitykset, jotka jollain tavoin koskettavat historiaa. Ovat ne sitten elokuvia, pelejä, kirjoja, sarjakuvia, näyttelyitä, tanssiesityksiä tai mitä tahansa. Näiden populaarien esitysten kykyä vaikuttaa historiakuviimme ei tule aliarvioida. Kaikilla täälläkin paikallaolijoilla on käsitys siitä, miltä esimerkiksi antiikin Rooma näyttää. Osalla on siitä hyvinkin tarkka ja tutkimukseen pohjaava kuva, osalla, kuten itselläni, antiikin Rooman visuaalinen ilme perustuu pitkälti populaarikulttuurin piirissä tuotettuihin esityksiin.

Tässä suhteessa tarkastelenkin historiaesityksiä pitkälti osana populaarikulttuuria. Tuotteina, jotka joutuvat kilpailemaan ihmisten vapaa-ajasta siinä missä kaikki muukin viihde. Historia toimii mainiona innoittajana kirjoille, elokuville, peleille, jne. Eikä sitä hyödyntäessä tarvitse huolehtia tekijänoikeuksista. Kukaan ei omista esimerkiksi Jatkosodan tekijänoikeuksia... ainakaan vielä. Tämä osittain selittää sitä valtavaa historiaesitysten määrää, joka on tarjolla eri medioiden välityksellä, mutta ei riitä kertomaan meille, miksi historiaa "kulutetaan" niin paljon. Tässäkin mielessä historia on yhteiskunnassamme mielenkiintoisessa asemassa. Sitä hyödynnetään milloin minkäkin agendan ajamiseen, ja samaan aikaan tuotetaan aina vain uusia esityksiä, jotka helposti tunnistaa osaksi esimerkiksi "Toinen maailmansota -brändiä".

Vaikka yhdistän historian ja populaarikulttuurin, niin tarkoituksenani ei ole laskea historian statusta akateemisena alana. Minulle populaarikulttuuri ei ole mitenkään muuta kulttuuria alempiarvoisaa massojen oopiumia. Populaarikulttuurin toimintamallien omaksuminen vaatii samalla tavalla panostusta kuin minkä tahansa muunkin tapa- tai toimintakulttuurin. Populaarikulttuurin ymmärtämiseen vaadittavat taidot vain kertyvät pääsääntöisesti ystävien ja perheen piirissä tapahtuvan populaarimedian kulutuksen yhteydessä, eivät muodollisen oppimisen piirissä (Jenkins 2007, 15). Opimme katsomaan elokuvia tai pelaamaan pelejä tai lukemaan kirjoja tai käyttämään Twitteriä vapaa-ajallamme. Jos kohtaamme esitysmuodon, jota

emme ole koskaan ennen opetelleet ”lukemaan”, niin meidän on lähes mahdotonta ymmärtää sitä heti yrittämällä.

Näin ollen ammattihistorioitsijoidenkaan ei voida olettaa automaattisesti hallitsevan kaikkia historiakulttuurin piirissä käytettäviä esitysmuotoja. Populaarikulttuurin trendit vaikuttavat myös historiakulttuuriin jatkuvasti. Tämä tekee myös hyvin vaikeaksi arvioida esityksiä, jotka eivät varsinaisesti ole historiaa (ainakaan siinä mielessä kuin historiasta on totuttu puhumaan), mutta selkeästi liittyvät historiaan. Varsinkin kun populaarikulttuuri on jatkuvassa muutoksen tilassa.

Koska yhden median tai esityformaatin hallinta ei ole automaattisesti laajennettavissa muiden esitysmuotojen syvälliseen ymmärtämiseen, ammattihistorioitsijat ovat usein kokeneet vaikeaksi muiden esitysmuotojen käyttämisen tutkimuksiensa esittämiseen. Historioitsijat ovat ammatillaisia historian kirjoittamisessa ja näiden kirjoitusten arvioinnissa. Tämä ei kuitenkaan ole suoraan muutettavissa kyvyksi arvioida elokuvia tai pelejä tai sosiaalisen mediassa pyöritettäviä projekteja, koska näiden medioiden toimintavaatimukset ovat toisenlaiset kuin kirjallisen esittämisen kohdalla. On kuitenkin hyvin vaikeaa laajentaa osaamistaan muihin medioihin, sillä varsinkin akateemisessa maailmassa tutkimuksen tulokset esitetään kirjallisessa muodossa. Itse olen tässä samassa tilanteessa, puhun monimedialisuudesta ja ei-kirjallisista historian esityksistä, mutta olen tuottanut mustaa valkoiselle...

Jotta näille uudemmille historian esittämismuodoille saadaan arviointikriteerejä, täytyy historiaa myös tuottaa näitä esitysmuotoja käyttäen. Historiallisia elokuvia on tehty jo pitkän aikaa, mutta hyvin vähän niitä on käytetty akateemisten tutkijoiden toimesta historian esittämiseen. Ne historioitsijat (kuten esimerkiksi Natalie Zemon Davis ja Robert Rosenstone), jotka ovat lähteneet mukaan omia tutkimuskohteitaan käsitteleviin elokuvaprojekteihin, ovat järjestään kirjoittaneet elokuviformaatin mukanaan tuomista haasteista (Davis 2000; Rosenstone 2016). Peleihin historioitsijat ovat tähän mennessä kokeneet vielä vähemmän. Tämä todennäköisesti kuitenkin muuttuu tulevaisuudessa, kun sellaiset sukupolvet, jotka ovat

kasvaneet digitaalisten pelien kanssa, alkavat tuottaa yhä enemmän historiaa. Heillä on jo valmiiksi kehittynyt käsitys siitä, miten pelit toimivat esitysmuotona, ja heidän historiallisten pelien arviointinsa ei perustu enää välttämättä historiankirjoituksiin vertaamiselle.

Pyrinkin väitöskirjassani tarjoamaan hieman erilaista näkökulmaa historiallisten esitysten yhteyksille ja vertaamiselle kuin mitä aikaisemmin on esitetty. Historian kerronallisuutta ja sen vaikutuksia on tutkittu jo vuosikymmeniä (Danto 1962; White 1973, 1987; Ankersmit 2001), mutta koko mediakentän läpäisevän populaarin historiakulttuurin purku on vasta alkamassa. Väitänkin, että historian monimediaalisuus ei sinällään ole uusi ilmiö. Aikaisemmin se ei vain ole ollut niin selkeästi näkyvillä, koska käytettäviä medioita ylipäätään oli vähemmän. Digitalisaation myötä mediaympäristömme on laajentunut niin paljon, että on syytä tarkastella myös kaikkien näiden kautta rakentuvan yhteisvaikutelman merkitystä historiakuville. Väitöskirjani pyrkiikin antamaan teoreettisen viitekehysten historian esittämisen tarkastelulle siten että huomioon otetaan historian olemus yksittäisen esitysmuodon (tai median) ylittävänä informaationa.

Ei-kirjallisten historiaesitysten määrä on kasvanut valtavasti viimeisten vuosikymmenten aikana. Esimerkiksi immerssiiviset virtuaaliympäristöt ovat saapuneet museoihin ja muuttaneet käsitystämme esimerkiksi siitä, millaisia tiloja tai rakennelmia museonäyttelyissä pystytään esittämään. Samalla on myös (jälleen kerran) noussut kiinnostus esimerkiksi ”historiallisten kokemusten” tarkasteluun. Voidaanko ”historiallisia kokemuksia” tuottaa jonkin historiaesityksen avulla? Jos voidaan, niin onko siitä jotain hyötyä? Mikä on tällaisten ei-kirjallisten historiaesitysten arvo historiantutkimukselle? Entä julkiselle historialle? Tai historiakulttuurillemme?

Näkemykseni onkin, että keskustelu historian roolista nykyisessä hyvin digipainotteisessa mediaympäristössä on vasta käynnistymässä. Tämän keskustelun keskiöön tulee nousemaan kysymys siitä, kuinka historiaa kohdataan eri medioiden välityksellä, ja kuinka kaikki mahdolliset esitykset linkittyvät

toisiinsa. Tämä tulee haastamaan perinteisen käsityksemme historiasta kirjana. Pinona paperia, joka on sidottu kansiin ja on täten saavuttanut erillistatuksen suhteessa muihin esityksiin. Enkä nyt sano tätä pilkatakseen historiankirjoitusta tai ylipäättään kirjaa esitysmuotona. Kirjojen kirjoittaminen on hyvin työllästä ja kirja toimii esitysmuotona mitä mainioimmin tiettyjen asioiden ilmaisuun. Se ei kuitenkaan ole paras kaikessa. Jos tavoitteena on välittää informaatiota siitä, miltä esimerkiksi jokin maisema tarkalleen ottaen näyttää, niin hyvin harva haluaa mieluummin lukea kirjallista kuvausta kuin katsoa kuvaa.

Haasteeksi tässä nousee ei-kirjallisten historiaesitysten arviointi. Eri mediathan toimivat eri tavoin, joten yleistettävien standardien rakentaminen on vaikeaa. Esimerkiksi historiallisissa elokuvissa haasteena on elokuvaformaatin visuaalisuus. Yksityiskohtien täytyy olla taustoja myöten kohdillaan joka kohtauksessa, jotta elokuva on uskottava (Rosenstone 2016, 157). Tekstin kohdalla selvittää usein paljon pienemmällä määrällä ns. pakollisia yksityiskohtia. Samoin teksteistä on helpompi jättää pois asioita, joita ei vain tiedetä. Visuaaliseen informaation perustuvissa esityksissä, kuten elokuvissa (tai tv-sarjoissa, tai digitaalisissa peleissä), joudutaan esittämään tällaista ”puuttuvaa” informaatiota jatkuvasti. Kukaan ei tiedä Napoleonin armeijan teltojen ja nuotioiden tarkkoja sijainteja syyskuun 26. päivänä 1812, mutta jos tämän kyseisen illan leiri esitettäisiin elokuvassa, ainakin osa näistä teltoista ja nuotioista olisi pakko laittaa johonkin järjestykseen, joka ”kuvaa” Napoleonin armeijan leiriä. Tekstissä tätä ei tarvitse tehdä.

Tämä ero kahden eri median (edellisessä tapauksessa tekstin ja elokuvan) toiminnallisten vaatimusten välillä on vielä helpommin havaittavissa, jos verrataan kahta formaattia, jotka ovat vielä kauempana toisistaan kuin teksti ja elokuva. Otetaan esimerkiksi lisätyn todellisuuden esitykset (joita historialliset museot ovat viime vuosina tuottaneet) ja tietosanakirjat. Ensimmäinen perustuu visuaalisen esittämiseen, jossa ”todellisuuden” päälle lisätään henkilöitä, esineitä, tekstiä ja kaikkea muuta sel-

laista, ja toinen on lista aiheita. Kummallakin näistä voidaan käsitellä historiaa, mutta miten näitä esityksiä tulee arvioida? Ei ainakaan suoraan toisiinsa vertaamalla.

Tämä väitöskirja, jota tänään täällä puolustan, tarjoaa yhdenlaisen näkemyksen ja teoriakehyksen, jolla näihin monimediaalisuuden mukanaan tuomiin haasteisiin voidaan alkaa etsiä ratkaisuja.

*Oulun yliopisto*

## **Kirjallisuus**

- Ahonen, Sirkka (1998) *Historiaton sukupolvi? Historian vastaanotto ja historiallisen identiteetin rakentuminen 1990-luvun nuorison keskuudessa*. Helsinki: Suomen Historiallinen Seura.
- Ankersmit, Frank (2001) *Historical Representation*. Stanford: Stanford University press.
- Danto, Arthur (1962) "Narrative Sentences" *History and Theory* 2 (2), 146–179.
- Davis, Natalie Zemon (2000) *Slaves on Screen: Film and historical vision*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- de Groot, Jerome (2009) *Consuming History: Historians and heritage in the contemporary popular culture*. Lontoo ja New York: Routledge.
- Jenkins, Henry (2007) *The Wow Climax: Tracing the Emotional Impact of Popular Culture*. New York ja Lontoo: New York University Press.
- Rosenstone, Robert A (2016) *Adventures of a Postmodern Historian: Living and Writing the Past*. Lontoo: Bloomsbury Academic.
- Rüsen, Jörn (1994) "Was ist Geschichtskultur?" teoksessa K. Füßmann (toim.), *Historische Faszination. Geschichtskultur heute*. Köln: Böhlau, 3–26
- Thompson, E. P. (1978) *The Poverty of Theory and Other Essays*. Lontoo: Merlin.
- White, Hayden (1973) *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-century Europe*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- White, Hayden (1987) *The Content of the Form: Narrative Discourse and Historical Representation*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.

