

Fantasmagoria — aikamatka nykyisyyteen?

Fantasmagoria. Elävän kuvan arkeologiaa. SEA & BTJ Kirjastopalvelu Oy, Helsinki. 144 s. (64 värivalokuvaa).

"Fantasmagoria. Aikamatka elävään kuvaan". Näyttely 6.9.2000 – 11.2.2001 Kulttuurien museo, Tennispalatsi, Helsinki.

Mediatutkija Erkki Huhtamo on tehnyt arvokasta työtä esittelemällä suomalaisille sekä mediateknologian uusimpia että varhaisimpia keksintöjä ja pohtimalla niiden kulttuurisia vaikutuksia. Huhtamo vaihtoi 1990-luvun puolivälissä virtuaalitodellisuudesta media-arkeologiaan, tulevaisuuden visioista menneisyyteen. Hänen tuore kirjansa *Fantasmagoria* sijoittuu media-arkeologiseen näkökulmaan ja täydentää saman nimistä, tutkijan yksityiskokelmista koottua näyttelyä, joka oli esillä Helsingin Tennispalatsin kulttuurien museossa 6.9.2000-6.1.2001. Nimi "fantasmagoria" viittaa 1700-luvun lopulta aina 1900-luvun alkuun esitettyihin taikalyhtyspektaakkeleihin.

Fantasmagoria esittelee elävän kuvan "esihistorian" laitteita sekä Kai Vasen ja Markku Marttilan kauniiden valokuvien että Huhtamon tekstien avulla. Teosta voi jossain määrin pitää näyttelyn pitkälle toimitettuna ja viimeisteltyinä esitteenä. Maailman matkoilta mediatutkijan haaviin on tarttunut uskomaton määrä harvinaisia esineitä elävän kuvan varhaisesta historiasta. Näyttelyn ja kirjan avulla

on mahdollista tutustua yksityiskohtaisesti muun muassa camera obscuran, erilaisten taikalyhtyjen (laterna magica), tirkistyslukkujen, stereoskooppien, fenakistiskooppien, zoetrooppien, praksinoskooppien ja mutoskooppien toimintaan. Huhtamon on onnistunut hankkia myös joitakin maailmanlaajuisesti harvinaisia kojeita, kuten pläräyselokuvien kotikatselulaite Kinora (1902) tai Charles Urbanin kehittämä Spirograph (1918), jolla oli mahdollista joko projisoida kiekolle mikrovalokuvattuja elokuvia tai tirkistellä niitä itse laitteella.

Huhtamon teesi kuuluu, että tutkimalla mediakulttuurin historiaa voi havaita ettei uusi teknologia olekaan välttämättä kulttuurisesti uutta: länsimaiset ihmiset ovat viimeistään 1700-luvulta alkaen nähneet mediateknologian avustuksella paitsi valkokankaalle projisoituja spektaakkeleja myös tirkistelleet yksityisesti salattuihin maailmoihin. Nykyisen audiovisuaalisen kulttuurin mentaaliset ja teknologiset juuret ovat siten useamman sadan vuoden ikäisiä, lähtien kurkistuskapeista ja taikalyhtyesityksistä. *Fantasmagoriassa* muistutetaankin toistuvasti varhaisen ja nykyisen teknologian jatkuvuuksista ja samankaltaisuuksista. Digitaalijän sämpläyskulttuurista voi löytää yllättäviä yhtymäkohtia taikalyhtyjen ja varhaisen elokuvan käsityöperinteeseen, kuten myös elokuva-tutkijat Lev Manovich ja Thomas Elsaesser ovat huomauttaneet. Tirkistyskaappiperinne ja 1800-luvun optiset lelut Huhtamo puolestaan näkee aikansa televisioiksi ja tietokonepeleiksi — ainakin mitä tulee niiden käyttöfunktioihin.

Toisinaan suorien analogioiden vetäminen vanhan ja uuden mediateknologian välille kuitenkin ontuu. Esimerkiksi television keskeinen funktio on alusta lähtien liittynyt joukkoviestintään, minkä vuoksi radio on sille monesti luontevampi vertauskohta kuin vaikkapa tirkistyskaappiperinne. Ja vaikka optiset teatterit tai taikalyhtyesitykset olivat (paikallisesti) suosittuja, niitä tuskin voi rinnastaa edes mentaalisisä mielessä elokuvan kauaskantoiseen maailmanvalloitukseen viime vuosisadan alussa. Huhtamon rakentama silta elävän kuvan esihistoriaan on kuitenkin terve muistutus siitä, että mediakulttuuri ei synny yhtäkkiä tyhjästä, vaan että sillä on vuosisataiset juurensa. Mediakulttuuri on kehittynyt monipolvisesti erilaisten tieteellisten ja teknologisten kokeilujen sekä yhteiskunnallisten ja kulttuuristen muutosten kautta. Ihmisten tavat suhtautua mediaan ovat muotoutuneet samassa prosessissa.

Huhtamon varhaisempi teos *Elävän kuvan arkeologia* (1997) ja siihen liittynyt television opetusohjelmasarja käsittelevät *Fantasmagoriaa* syväluotaavammin yllä mainittuja aiheita. *Fantasmagoria* toimii pikemminkin "elävän kuvan esihistorian" kuvittajana. Sen suurin ansio onkin varhaisen mediateknologian tekeminen tutuksi nykylukijoille. Näyttelyssä taikalyhtyesityksiä, stereoskooppeja ja mutoskooppeja pääsi tiirailemaan myös käytännössä. *Fantasmagoria* asettaa nykyteknologialle vuosisataiset kulttuuriset raamit ja pyrkii irtautumaan elokuvaan usein liitetyn mystifioinnin ja nerokultin perinteestä. Tästä näkökulmasta onkin hivenen outoa,

että Huhtamo etsii taikalyhdylle ja pläräyselokuville kiihkeästi ”oikeaa” keksijää. Myyttisiä luoja- ja keksijäneroja tarvitaan kaikesta huolimatta elävän kuvan historiassa?

Elokuvatutkimuksen painopisteet ovat ilmeisesti aiheuttaneet turhia vastareaktiota elävän kuvan arkeologeille, kun teksteistä kuultaa erilaisia viholliskuvia. Milloin semioottis-painotteinen elokuvien tulkinta on rajannut tutkimusta liiaksi, milloin jokin muu näkökulma on vähätellyt varhaisen mediahistorian merkitystä. Mediaarkeologia ja erilaiset mediaanalyytit ja -tulkinat voivat kaikesti elää rinnakkain ja täydentää toisiaan ilman tällaisia vastakkainasetteluja? Hatun nosto Huhtamolle, joka konkretisoi suomalaisille mediatutkijoille sekä uusinta että varhaisinta elävän kuvan teknologiaa ja sen kulttuurisia merkityksiä. Kumarrus myös niille, jotka analysoivat ja tulkitsevat nykyisen mediakulttuurin merkityksiä tämän päivän kontekstissa.

Juha Herkman