

## Kuvallisuutta, kerrontaa, kokemuksellisuutta ja politiikkaa

Tietokonegrafiikka ei [...] kykene jäljittelemään todellisuuden havaitsemista ja ruumiillista kokemista. Se ei ole yltänyt realismiin, ainoastaan *fotorealismiin* – kykyyn (likipitäen) jäljitellä valokuvauslaitteiston tuottamaa kuvaa, ei ruumiillista ja aineellista todellisuuden kokemista. Tämä kuva on tietoisuutemme ulkopuolella olevalla kankaalla. [...] Syy siihen, että tietokonegrafiikan ajatellaan onnistuneen todellisuuden jäljittelemisessä on se, että valo- ja elokuvan kuvaa on viimeisen sadanviidenkymmenen vuoden aikana alettu pitää todellisuutena.<sup>1</sup>

W.J.T. Mitchellin määritelmän mukaan kuva – ja erityisesti valokuva – on merkki, joka naamioitumalla luonnolliseksi ja välittömästi läsnäolevaksi salaa olevansa merkki.<sup>2</sup> Vaikka valokuva ei enää merkitsekään sitä, mitä valistuksen filosofiassa – totuudenmukaista, läpinäkyvää ”ikkunaa”, jonka kautta voidaan representoida todellisuutta sellaisenaan – ei se kuitenkaan ole menettänyt valtaansa, eikä elokuvan ja valokuvan ominaisuutensa vieläkään tiedosteta selkeästi.<sup>3</sup> Tämä siitäkkin huolimatta, että teknologinen kehitys virtuaalimaailmoineen ja digitaalisine kuvankäsittelyineen on tuonut mukanaan suoranaisen kuvan kriisin, tai ainakin kriisidiskurssin. Uudet kuvateknologiat korostavat valokuvan keinotekoista, subjektiivista luonnetta, ja tämä kriittinen aspekti on ulottunut koskemaan myös perinteistä valokuvaa. Thomas Elsaesserin mukaan digitaalisen kuvan kehittymisen myötä kuva on ikään kuin menettänyt merkityksensä kommunikaatiövälilineenä.<sup>4</sup> Mutta oikeastaan digitaalinen kuva on vain paljastanut silmän sokeat pisteet, jotka ovat aina olleet olemassa, ja tullut kyseenalaistaneeksi kartesiolaisen ajatuksen näkökyvyn ensisijaisuudesta tiedon ja totuuden lähteenä.<sup>5</sup> Kuten Elsaesser tässä *Lähikuvassa* julkaistavassa artikkelissaan osoittaa, kuvan kriisiä koskeva

<sup>1</sup> Lev Manovich, ”Digitaalisen valokuvauksen paradoksit”. Käännös Risto Suikkanen *Tiedotustutkimus* 3/1997, 46.

<sup>2</sup> W.J.T. Mitchell, *Iconology: Image, Text, Ideology*. Chicago: University of Chicago Press, 1986, 43.

<sup>3</sup> *Ibid.*, 7-8.

<sup>4</sup> Thomas Elsaesser, ”Truth or Dare: Reality, Cheks and Indexicality, or the Future of Illusion”. Teoksessa Anu Koivunen and Astrid Söderbergh Widding (toim.), *Cinema Studies Into Visual Theory?*. *D-Vision Yearbook* Vol. 1. Turku: University of Turku, School of Art, Literature and Music, Series A, N:o 40, 1998, 31.

<sup>5</sup> *Ibid.*, 33.

<sup>6</sup> Ks. myös Elsaesser 1998.

<sup>7</sup> Manovich 1997; Lev Manovich, "Mitä on digitaalinen elokuva?". Teoksessa Aki Järvinen ja Ilkka Mäyrä (toim.), *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Vastapaino 1999; myös Lev Manovich, "Perspektiivi, tutka ja kolmiulotteinen grafiikka". Teoksessa Erkki Huhtamo (toim.), *Virtuaalisuuden arkeologia: Virtuaalimatkaillijan uusi käsikirja*. Rovaniemi; Lapin yliopisto, Taiteiden tiedekunta, julkaisusarja D 1995.

diskurssi on ulottunut myös valokuvauksen ja fotorealismiin "pyhimpään", ikonisuuteen ja indeksisyyteen pohjaaviin referentiaalisuuden oletuksiin.

Elokuvan ja (uus)median tutkimuksesta on keskusteltu viime aikoina paljonkin suhteessa suomalaiseen tutkimuskenttään ja elokuvatutkimuksen asemaan. Tämä *Lähikuvan* erikoisnumero lähestyy keskustelua hieman eri näkökulmasta – keskittymällä elokuvan ja uusmedian konkreettisiin kohtauspisteisiin ja niistä nouseviin tutkimuksellisiin kysymyksiin, jotka koskevat niin tallennusformaatteja, jälkikäsitteilyä, tietokonegrafiikan käyttöä, estetiikkaa kuin tutkimuksen käsitteellisiä lähtökohtiakin. Toimituksellisena pyrkimyksenämme on ollut ottaa etäisyyttä digitalisoitumiseen usein liitettävään kriisidiskurssiin, nostaa esille hyvinkin erilaisia kannanottoja digitalisoitumisen ja kuvallisuuden, kertomuksellisuuden ja mediatuotannon suhteisiin ja pyrkiä välttämään sen enempää "uuden" kuin "vanhankaan" median fetisointia.

Thomas Elsaesserin artikkeli "Digitaalinen elokuva" pohtii valokuvallisuuden ja fotorealismiin kysymyksiä ja pyrkii hahmottamaan elokuvakulttuurin- ja tutkimuksen muutoksia ja haasteita. Elsaesser on eräs tunnetuimpia elokuvan ja uusmedian suhteita tarkastelevista tutkijoista, jonka työ pohjaa vankkaan elokuvahistorian tuntemukseen ja tutkimusasetelmien kriittiseen mutta ennakkoluulottomaan uudelleenarviointiin.<sup>6</sup> Elsaesser pohjaa argumenttinsa osin Lev Manovichin ajatuksille graafisuuden, elokuvallisuuden ja digitaalisuuden suhteista, joita on käännetty kiitettävän paljon myös suomeksi.<sup>7</sup> Tähän numeroon on käännetty Manovichin *Tähtien sota* –katsaus, joka keskittyy sotateollisuuden ja tietokonegrafiikan yhtymäkohtiin. Paikoin hyvinkin leikkisä teksti pohtii elokuvaa *Star Wars: Episodi 1* suhteessa yhdysvaltalaiseen kulttuuriin, militarismiin ja digitaalisen kuvailmaisun ulottuvuuksiin. Manovich korostaa *Tähtien sotaa* mediailmionä, joka syrjäytti uutisaiheena Jugoslavian pommitukset ja juhli tietokonegrafiikan mahdollisuuksia. Hänen mukaansa elokuvassa onkin kyse paitsi kuvapikselien muunneltavuuden, keskeisesti myös NATOn tietokoneressurssien juhlinnasta, eräänlaisesta elokuvallis-digitaalisesta sotilasparaatista.

Digitaalista kuvaa koskevat kysymykset ovat yksi numeron keskeisiä painopisteitä. Elsaesser pohtii indeksisyyttä ja ikonisuutta, Manovich tietokonegrafiikkaa ja Aki Järvinen digitaalista estetiikkaa ja kerronnallisuutta tietokone- ja videopeleissä. Järvinen painottaa artikkelissaan "Pelin säännöt: pikselien ja pelien estetiikkaa" elokuvallisuuden ja erilaisten pelattavien mediatuotteiden yhtymäkohtia ja eroja ja etsii lähtökohtia sekä peliarkeologian että kerronnan muotojen ja reunaehtojen tutkimiselle. Näin ollen artikkeli luotaa niin kerronnallisuutta, kuvallisuuden ja katseen arkeologiaa kuin pelien muotojakin. Digitaalisen kuvan ohella kerrontaa ja peliestetiikkaa koskevat kysymykset ovatkin keskeisiä useassa artikkelissa. Myös Warren Buckland analysoi digitaalisen kerronnan esiinnousua nykypäivän yhteiskunnassa, käyttäen Luc Bessonin elokuvaa *The Fifth Element* esimerkkinä siitä, miten elokuvakerronta on digitalisoitunut. Bucklandin mukaan digitalisoitumisen myötä elokuvakerronta on muovautunut muunlaisten kulttuuristen elämysten kuten videopelikokemusten kaltaiseksi, ja tämä muutos vaikuttaa (erityisesti nuoren) elokuvayleisön nautinto- ja kulutustottumuksiin.

Kolmanneksi kysymysjoukoksi voisi nimetä taloutta ja politiikkaa koskevat kysymykset, jotka nousevat vahvasti esille jo Elsaesserin elokuva-instituution tarkastelussa. Patricia Pisters pohtii Gilles Deleuzen ja Félix Guattarin ajatuksia kapitalismista ja skitsofreniasta suhteessa Manuel

Castellsin verkostoyhteiskunnan visioihin sekä elokuvaan *Fight Club* ja romaaniin *Glamorama*. Pisters esittää, että verkostoyhteiskunnan ”ylijäivät”, jotka syntyvät poliittisten linjojen vapauksista ja ei-vapauksista, ovat yhteydessä yhteiskunnalliseen paranoiaan ja yksilölliseen skitsofreniaan, jotka voivat tarjota (myös vaarallisia) mahdollisuuksia yhteiskunnalliseen vastustukseen ja uudelleensijoittamiseen. Pistersin mukaan tämän yhteiskunnan keskus on pääomankaltaisiksi nousseet elokuva ja muut mediamuodot, joiden kautta me pääasiallisesti ajattelemme, tiedostamme ja liikumme.

Talouden, elokuvan ja uusmedian suhteet nousevat esille melko erilaissa viitekehysessä Susanna Paasonen romanssipalveluita ja elokuvaa *Sinulle on posti@* käsittelevässä artikkelissa. Paasonen tutkii tuotesijoittelun ja taloudellisten yhteistyösopimusten merkitystä elokuvalla sekä elokuvakerotomuksen kierrättämiselle eräänlaisena nettirakkauden prototyypinä. Keskeisenä painotuksena on Internet-teeman moninainen hyödyntäminen niin elokuvassa kuin sen markkinoinnissakin sekä laajemmin elokuvan ja tietoverkkojen väliset liukumat ja limittäisyydet niin mediataloudessa kuin mediakäyttöjen kertomuksellistamisessakin.

Slavoj Zizekin artikkeli puolestaan tarkastelee teknologian/digitaalisen kuvan poliittista kaksijakoisuutta elokuvan *The Matrix* kautta. Zizek osoittaa, miten (digitaalinen) kuva voi olla sekä kriittisyyden että manipuloinnin väline. Zizekin artikkelissa digitaalinen kuva voi yhtäältä kyseenalaistaa havainnon ja tietoisuuden välisen suhteen visuaaliseen paradigmaan, mutta toisaalta osoittaa mielen ja maailman tai objektin ja kuvan välisen absoluuttisen symmetrian. Zizek siirtää kuitenkin tämän digitaalisen kuvan hyvää/paha jaottelun tuolle puolen *perversion* käsitteen kautta, ja osoittaa, ettei kuvaa voi ymmärtää, ellemmme havaitse sitä, mitä ei voi nähdä.

Numerossa on poikkeuksellisen paljon käänösartikkeleita, mikä ei suinkaan tarkoita suomalaisen tutkimuksen olevan olematonta tai toisarvoista. Pyrkimyksenämme on ollut paitsi nostaa esille uusia, kansainvälisesti keskusteltuja puheenvuoroja elokuvasta ja uusmediasta, myös hyödyntää Amsterdamin elokuvatieteen laitoksella tehtävää tutkimusta. Thomas Elsaesser ja Warren Buckland edustavat artikkeleineen Amsterdamin yliopiston elokuvatieteen laitoksen yhteyteen juuri perustettua uusmedian tutkimusyksikköä. Samoin Lev Manovich, joka vieraili syksyllä 1999 Suomessa elokuvatu- tutkimuksen päivän luennoijana, toimi samana syksynä myös vierailevana opettajana Amsterdamin yliopistossa. Tämän lisäksi Amsterdamin elokuvatieteen laitoksen Ph.D.-seminaari 1999/2000 *Eyes Wide Shut: Multimedia and Embodiment, Time and Place* käsitteli juuri uusmediaa ja sitä, miten se on muuttanut tapaamme tutkia ja ymmärtää audiovisuaalista tapahtumaa suhteessa ruumiiseen ja havaintoon. Tarkasteltaessa kerrontaa, identiteettiä, tilaa ja aikaa suhteessa audiovisuaaliseen mediaan, perimmäinen kysymys on aina se, mitkä ovat teorian (maailmanlaajuiset tai paikalliset) poliittiset seuraamukset. Kysymys poliittisuudesta on ollut seminaarin keskeisenä teemana ja Patricia Pistersin artikkeli on syntynyt juuri tästä kontekstista.

Johdantomme alun Manovich-sitaatin toteamukset kokemuksen ja kokemuksen esittämisen välisestä erosta ja niiden samastamisessa piilevissä ongelmista ovat keskeisesti läsnä Vivian Sobchackin artikkelissa ”Lihan voittaminen/tekstistä selviäminen, eli miten päästä tältä vuosisadalta olossa”, jossa hän tarkastelee J.G. Ballardin romaania *Crash* sekä Jean Baudrillardin siitä tekemiä tulkintoja. Sobchack kritisoi voimakkaasti kyber-retoriikkaan usein liittyviä haaveita teknoruumiista: ruumiin ylittämistä, sen hylkäämi-

sestä tai “päivittämisestä” erilaisten prosteettisten välineiden kautta. Painotamalla ruumiina olemisen ja ruumiin omaamisen välistä eroa sekä analysoimalla omaa suhdettaan jalkaproteesiinsa Sobchack nostaa esille tärkeitä ja liian usein sivuutettuja kysymyksiä aistimellisuudesta, teknologiasta ja ruumiillisuudesta. Fenomenologisesta viitekehystä käsin kuolemattomuuteen tähtäävät unelmat lihan voittamisesta pohjaavat hyvin ohuelle – ja perin maskulinistiselle – ymmärrykselle ruumiillisesta olemisesta.

Manovich kirjoittaa fotorealismia ja realismia välisestä liukumasta, tavoista joilla kameran tallentama todellisuus ymmärretään “todelliseksi”. Digitaalisen kuvaprosessin fotorealistiset mahdollisuudet sysäävät tämän yhteyden liikkeeseen ja pakottavat kuvallisuutta koskevien ymmärrysten uudelleenajatteluun. Voitaisiin ajatella, ettei kuva ole enää niinkään merkki, joka viittaa “todelliseen maailmaan” ja joka pönkittää vallalla olevaa käsitystä asioiden tilasta, vaan kuvasta on tullut *kokemuksellisuuden* metafora. Digitaaliset kuvat ovat kuvia enää vain metaforisella tasolla. Ne eivät ole myöskään yksinomaan visuaalisia, vaan saattavat kuvan kokemisessa katsojan koko ruumiin osalliseksi elämyksen kautta.

Elämyksellisiä lukuhetkiä toivottaen,

Amsterdam – Helsinki, 25.2.2000

**Tarja Laine ja Susanna Paasonen**