

**Warren Buckland**

# **VIDEONAUTINTO JA KERRONNALLINEN ELOKUVA: Luc Bessonin *The Fifth Element* ja videopelin logiikka**

<sup>1</sup> Simon Gottschalk, "Videology: Video-Games as Postmodern Sites/Sights of Ideological Reproduction." *Symbolic Interaction* 18: 1 (1995), 13.

<sup>2</sup> Katso Jerome Bruner, *Acts of Meaning*. Cambridge Mass.: Harvard University Press (1992) ja "The Narrative Construction of Reality". *Critical Inquiry*, 18: 1 (1991), 1-21.

<sup>3</sup> Fredric Jameson, *The Political Unconscious: Narrative as a Socially Symbolic Act*. Ithaca, New York: Cornell University Press 1981.

[V]ideonautinto edellyttää pelaajan täydellistä uppoutumista sähköiseen tekstiin, uskoa näkymättömien asiantuntijoiden laatimien koodien olemassaoloon, sekä alati kasvavaa tunnetta kyvystä hallita peliä yhä paremmin. Pelin hallitsemisesta syntyvä nautinto perustuu kyvyllä pystyä nopeasti erottamaan toisistaan liikkeessä olevat merkit (joista osa on vihamielisiä, osa neutraaleja ja osa ystävällisiä) ja vastaamaan niihin asianmukaisella tavalla. Pelin hallinta edellyttää siten kykyä nopeaan navigointiin kaootisessa sähköisessä tekstissä, navigointiin, jota pitää liikkeessä digitaalisesti hallitut strategisen väkivaltaiset siirrot.<sup>1</sup>

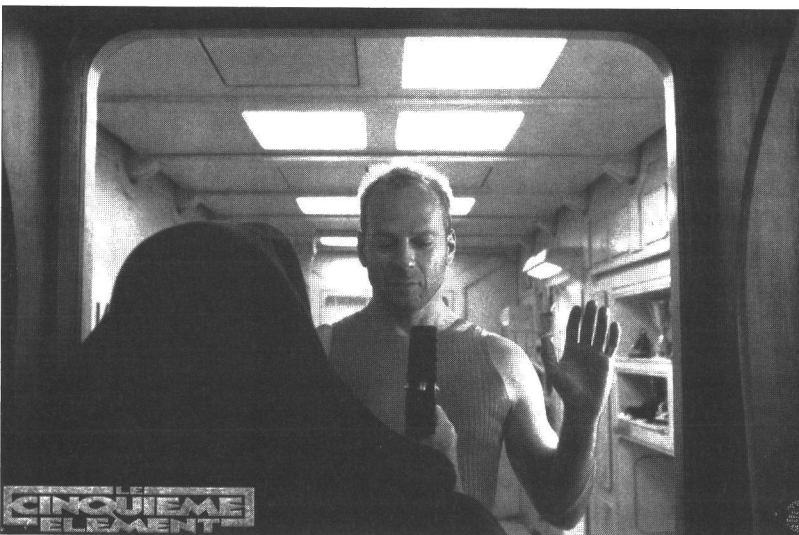
Jerome Bruner muistuttaa, ettei kertomus, narratiivi, ole satunnainen ja valinnanvarainen yhteiskunnan ulottuvuus, vaan olennainen ja ekologisesti välttämätön rakenne, jonka avulla yksilö järkeistää sitä sosiaalista sekavuutta, jonka osa hän on.<sup>2</sup> Meidän ei tarvitse yhtyä ontologis-strukturalistiseen käsitykseen kertomuksesta transsendenttisen ajattomana yhteiskunnallisena rakenteena hyväksyäksemme tämän järkevän huomion. Kertomus luo itsensä sosiaalisen kokemuksen jäsentämisen prosessissa jokaisena aikakautena uudelleen tehden siten nimenomaisen kokemuksen historiallisesti mahdolliseksi. Fredric Jamesonin analyysi Balzacin ja Condradin romaaneista on tästä hyvä esimerkki. Jameson tunnistaa Lord Jim –romaanin kerronnasta kaksi esille nousevaa ja toisiinsa yhteensopimatonta diskurssia – korkeakulttuurisen kirjallisen modernismin ja populaarikirjallisuuden – ja sijoittaa tämäntyyppisen kertomuksen modernin imperialistisen kapitalismin nousun kontekstiin, joka on fragmenttisuuden hallitsemaa.<sup>3</sup>

Analysoin tässä artikkelissa digitaalisen kerronnan esiinnostusta nykypäivän yhteiskunnassa. Digitaalisen median uusien teknologisten käytänteiden kautta meidän on mahdollista tarkastella ja tuoda julki jo olemassa olevia kerronnallisia diskursseja, vaikkakin tietyt digitaalisen median erityisominaisuudet

– erityisesti interaktiivisuus – muuttavatkin kerronnan rakenteita. Lukuun ottamatta muutamia kommentteja artikkelin yhteenvedossa, en tule analysoimaan digitaalista kerrontaa jamesonilaisen ylisemanttisen horisontin puitteissa. Tällä tarkoitan sitä, etten tule rinnastamaan digitaalisen kerronnan viimeisintä vaihetta kapitalismin kehitykseen. Päämääräni on sen sijaan vaatimattomampi – kehittää digitaalisen kerronnan poetiikkaa ja analysoida Luc Bessonin elokuvaa *The Fifth Element* (USA, 1997) esimerkkinä tavoista, joilla elokuvakerrontaa on digitalisoitu. Toisin sanoen, tahdon analysoida tapoja, jolla elokuvakerrontaa on sovitettu ja muunnettu vastaamaan toisen-tyyppistä kulttuurista kokemusta, kuten videopelikokemusta (käytän termiä videopeli viittaamaan yleisesti sähköisiin teksteihin ja digitaaliseen mediaan). Artikkelini toinen puolisko keskittyy tapoihin, joilla *The Fifth Element* yhdistelee perinteistä kertomusrakennetta (psykologisesti motivoitua syyä ja seurauksen –logiikkaa hyödyntävää kerrontaa) ja videopelien säännöille perustuvaa logiikkaa (nämä säännöt hahmotellaan artikkelin ensimmäisessä osassa). Yhdistelemällä perinteistä kerrontaa videopelin sääntöihin *The Fifth Elementin* kaltaiset elokuvat pitävät katsojan mielenkiintoa yllä puhuttelemalla heitä sellaisin tavoin ja nautinnon muodoin, joihin erityisesti tämän päivän nuori elokuvakatsoja on tottunut.

### Digitaalinen kerronta

Uudet digitaaliset teknologiat ovat nykyisin vuorovaikutteisessa suhteessa 1800-luvun elokuvan optisiin, mekaanisiin ja fotokemiallisiin vastineisiin. Digitaalisten erikoistehosteiden käyttö menestyselokuvissa on silmäänpistävin merkki tästä kanssakäymisestä. Vaikka suurin osa kuvista tuotetaankin yhä elokuvaamalla (poikkeuksena elokuvat kuten *Toy Story*, *Antz* ja *A Bug's Life*), elokuvallista kuvaa täydennetään usein digitaalisilla erikoistehosteilla. Digitaalisesta elokuvasta on kirjoitettu paljon: erityisesti niistä tavoista, joilla uudet teknologiat ovat vaikuttaneet elokuvaa muuttamalla sen analogista



The Fifth Elementin kaltaiset elokuvat puhuttelevat erityisesti nuorta katsojaa.  
Kuva: SEA.

<sup>4</sup> Analysoin uusia digitaalisia teknologioita artikkelissa "Between Science fact and Science Fiction: Spielberg's Digital Dinosaurs, Possible Worlds, and the New Aesthetic Realism". *Screen* 40: 2 (1999).

<sup>5</sup> Gottschalk 1995, 13.

<sup>6</sup> Katso John Fiske, *Reading the Popular*. London: Routledge 1989, kappale 2.

<sup>7</sup> Nicholas V. Lippa, *Designing Interactive Digital Media*. Boston: Focal Press 1998, 32.

muotoa (elokuvallinen kuva ei esimerkiksi enää ole rajoittunut esittämään esielokuvallisia tapahtumia).<sup>4</sup> Digitaalinen teknologia muuttaa meidän epistemologista suhdettamme kuvaan siitä syystä että se, mitä näemme, voi olla luotu tietokoneella, vaikkakin (ainakin näkymättömien erikoistehosteiden kohdalla) se koodataan valokuvallisesti uskottavaksi.

Tässä artikkelissa haluan siirtyä digitaalisen kuvan analysoimisesta kauemaksi ja aloittaa keskustelun tavoista, joilla myös kerronta on digitalisoitu useissa tämän päivän elokuvissa. Tämä digitalisoituminen voidaan jäljittää tutkimalla tapoja, joilla kerronta omaksuu videopelien säännöt ja strategiat. (Vaikutus toimii tietenkin myös toisin päin, sillä monet videopelit myös omaksuvat audiovisuaalisen estetiikkansa tieteiselokuvista.)

### Videopelin sääntöjen hallinta

Videopeleille on ominaista sekä "ylitsevuotavat audiovisuaaliset kiihokkeet" että "luotettavien sääntöjen lupaus".<sup>5</sup> Nämä säännöt ovat luotettavia siinä suhteessa, että ne ovat systemaattisia ja yksiselitteisiä (eikä niitä rasita moraalisuus tai myötätunto). Säännöt muodostavat videopelin ympäristön tai tapahtumapaikan, jota fyysisen maailman lait eivät rajoita. Videopelin käyttäjä voi kokea videonautintoa ensisijaisesti pyrkimällä hallitsemaan pelin säännöt, eli tulkita pelin logiikan. Lisäksi halu saavuttaa pelin sääntöjen hallinta aiheuttaa riippuvuutta pelistä, mikä voi aika ajoin johtaa käyttäjän täydellisen uppoutumisen pelin sääntöihin ja ympäristöön. Tämä uppoutuminen voi puolestaan muuttaa käyttäjän tietoisuuden tajua ja saada tämän hetkellisesti unohtamaan itsensä.<sup>6</sup>

Pyrin tässä hahmottamaan joukon yleisiä videopelissäännöt muodostavia rakenteita. Listani on tällä hetkellä johdatteleva, vaikkakin se kattaa eräät yleisimmät videopeleistä löydettävät säännöt, kuten:

- sarjoitettu toiminnan toistaminen (pisteiden keräämiseksi ja sääntöjen hallitsemiseksi)
- moninaiset seikkailutasot
- tila-aika hyppäykset
- taianomaiset muuntautumiset ja naamioitumiset
- välittömät palkkiot ja rangaistukset (jotka toimivat palautelinkkeinä)
- tahti
- interaktiivisuus

Videopelit organisoidaan sarjoitetun toiminnan toiston ympärille useista syistä, joihin kuuluu pisteiden kertyminen ja mahdollisuus hallita pelin säännöt. Nicholas Lippa kirjoittaa: "Kunhan pelaajat ovat oppineet tietyn määrän taitoja, he haluavat soveltaa niitä uusissa tilanteissa. Pelin edistyminen toisille tasoille on pitkään ollut hyvän pelinsuunnittelun merkki."<sup>7</sup> Toisin sanoen käyttäjät parantavat mieluusti juuri hankittuja pelitaitojaan soveltamalla ja testaamalla niitä samanlaisissa, mutta vaikeammassa tilanteissa.

Tila-aika hyppäykset tarjoavat vaihtoehdon toisen tason saavuttamiselle. Ne mahdollistavat pelaajan välittömän siirtymisen vaihtoehtoiseen paikkaan (ja aikaan), sekä johtavat monikerroksisen, fragmentoituneen paikan tajun syntymiseen. Kun käyttäjä saavuttaa toisen tason, hänen hahmonsä kuvaruudulla voi taianomaisesti muuttua tai naamioitua toiseksi hahmoksi.

Käyttäjän pisteiden kertyminen toimii palautelinkkinä pelin sääntöjen hallitsemisen prosessissa, sillä se edustaa palkkiota hyvästä pelaamisesta ja vakuuttaa käyttäjälle, että hänen taitonsa ovat paranemassa ja peli edistyy. Samalla tavalla pisteiden menettäminen toimii välittömänä rangaistuksena epäonnistumisesta pelin sääntöjen hallinnassa. Tämän rangaistuksen toistuminen johtaa käyttäjän ennenaikaiseen kuolemaan ja pelin aikaiseen loppumiseen. Sarjoitettu toisto pitää siis sisällään pelin samojen vaiheiden toistamisen – yleensä nopeammassa tahdissa tai siirtymällä pelin toiselle tasolle (joka on samanlainen, mutta vaikeampi). Nicholas Luppan mukaan tahti on videopelien tärkein ominaisuus: “[videopelit] edellyttävät tahdin muuttumista, ja tahdin laskettu rytmi on vuorovaikutuksen rytmi.”<sup>8</sup> Tärkeä tekijä tässä on, että pelaaja kontrolloi rytmia vuorovaikutuksen kautta – hahmoa manipuloidaan yleisesti ottaen vihamielisessä digitaalisessa ympäristössä – mikä suo pelaajalle kontrollin tunteen. Lisäksi vuorovaikutuksen on oltava kokonaisvaltaista ja käyttäjän on siis keskittettävä koko keskittymiskykynsä monitasoiseen ja vaihtelevaan toimintaan. Vuorovaikutus riippuu myös pelin pintatason suunnittelusta, jonka on oltava yksityiskohtainen mutta helpokäyttöinen.

Videonautinto, joka syntyy käyttäjän riippuvuudesta ja syventymisestä peliin, ei siksi ole yksinkertaisesti vain korkeatasoisen grafiikan, äänen ja animaation luomaa syvää virikkeisyyttä, vaan myös – ja väittäisinpä että ensisijaisesti – seurausta pelin sääntöjen hallinnasta. Videopelien suosiosta keskusteltaessa ei tietenkään voi unohtaa pelien sisältöjä ja teemoja, jotka itse asiassa voidaan tiivistää yhteen sanaan: väkivalta: “Keskeinen teema, jonka ympärille videologia rakentuu, on vastaansanomattomasti väkivalta... Ainoa olennainen kysymys, joka videologian maailmassa voidaan esittää ei ole se, vaatiiko tilanne sovittelua vaiko väkivaltaa vaan se, miten tehokkaasti väkivaltaa voidaan käyttää.”<sup>9</sup> Lisäksi väkivaltainen vihollinen, joka tulee tuhota, on aina väistämättä koodattu ‘toiseksi’. Videopelien sisältö sen vuoksi ylläpitää länsimaisia, ideologisia myyttejä, ja pelien pelaamisen – erityisesti yksikseen – on sanottu johtavan epäsosiaaliseen käyttäytymiseen. Se, mitä Fiske kutsuu videopeleistä saatavaksi, tärkeäksi semioottiseksi nautinnoksi, jää kuitenkin näiden yhteiskunnallisten huolenaiheiden ulottumattomiin.<sup>10</sup> Toivon, että tässä seuraava keskustelu kykenee jollain tavalla hahmottelemaan sitä, millä tavoin tuo nautinto muodostuu.

### **The Fifth Element**

Aivan kuten elokuvallinen kuva on valokuvan ja digitaalisen kuvan hybridi, on myös elokuvan *The Fifth Element* kerronta klassisen (psykologisesti motivoitun, syyn ja seurauksen logiikkaa noudattavan) narratiivin ja videopelin logiikan hybridi. Seuraavassa keskityn elokuvan niihin hetkiin, joissa videopelin logiikka tulee ilmeiseksi.

Elokuva alkaa konventionaaliseen tapaan prologilla, joka sijoittuu vuoden 1914 Egyptiin. Prologilla on selittävä funktio (se esittelee meille viisi elementtiä ja maapalloa 300 vuoden päästä odottavan uhan). Seuraavaksi elokuva hyppää ajassa 300 vuotta eteenpäin. Se erottelee joukosta elokuvan päähenkilöt Korben Dallasin (Bruce Willis) ja hänen apulaisensa, joiden joukossa on isä Cornelius (Ian Holm) ja tämän assistentti David. Elokuvan konnia ovat “itse pahuus” (jota kutsutaan ‘Mr. Shadowiksi’), jota edustaa

<sup>8</sup> Ibid., 34.

<sup>9</sup> Gottschalk 1995, 7.

<sup>10</sup> Fiske 1989, kappale 2.

<sup>11</sup> Nigel Floyd, "Infinite City". *Sight and Sound* 7: 6 (June 1997), 6-8.

ulkoavaruudesta maata kohti syöksyvä tulipallo ja jota avustavat Zorg (Gary Oldman) ja mangalorit. Elokuvan palkinto on tehty selväksi jo aikaisessa vaiheessa – neljä peruselementtiä (maa, ilma, tuli ja vesi) edustavaa kiveä sekä viides elementti, jonka henkilöitymänä on "täydellinen nainen" Leeloo (Milla Jovovich). Elokuva myös rakentaa kerronnallisen konfliktin, joka on ratkaistava tietyn aikarajan puitteissa: paha tulipallo palaa maahan aina viiden tuhannen vuoden välein tuhotakseen kaiken. Vain nuo neljä kiveä voivat pysäyttää sen yhdessä viidennen elementin kanssa. Elokuvan päähenkilö lähetetään suorittamaan tehtävä – palauttamaan viisi elementtiä maan pinnalle ihmiskunnan pelastamiseksi. Sillä välin myös elokuvan konnat pyrkivät saamaan kivet haltuunsa. Kuten odottaa saattaa, päähenkilöt voittavat lopussa pelin. Palkkiona tästä suoritetusta tehtävästä Dallas saa osakseen viidennen elementin, täydellisen naisen rakkauden. Elokuvan opetus on läpinäkyvä ja banaali: sota ja pahuus ovat pahasta ja ne voidaan voittaa vain rakkauden avulla.

*The Fifth Element* –elokuvassa on kuitenkin merkittävää tapa, jolla tämä banaali tarina ja sen läpinäkyvä moraalinen opetus rakentuu ja jolla se välitetään katsojille. Käsitellessään elokuvaa esseessään "Infinite City", Nigel Floyd mainitsee graafisen taiteen vaikutuksen elokuvan visuaaliseen ulkoasuun.<sup>11</sup> Videopelien sääntöjen vaikutus elokuvan rakenteeseen on kuitenkin vielä olennaisempaa.

Olisi helppoa katsoa elokuvan sisältöä ja soveltaa siihen metaforisesti videopelien sääntöjen logiikkaa. Voitaisiin esimerkiksi väittää, että elokuvan kaupunkikuva edustaa metaforisesti elokuvan eri pelitasoja. Toisekseen kohtaus, jossa mangalorit ampuvat alas viidettä elementtiä kuljettavan avaruuslaivan, voitaisiin nähdä edustavan videopelin käyttäjän interaktiivista osuutta elokuvan kulussa. En kuitenkaan aio tulkita elokuvaa tämänkaltaisten metaforisten viitekehysten puitteissa, vaan olen ensisijaisesti kiinnostunut siitä, miten elokuvan sisältö on kirjaimellisesti organisoitu videopelien logiikan mukaisesti.

Elokuvan ensimmäisellä puoliskolla vakiinnutetaan henkilöihahmot, heidän keskinäiset suhteensa ja heidän tavoitteensa – saada neljä kiveä haltuunsa ja pelastaa/tuhota maapallo. Korben on elokuvan ensisijainen päähenkilö, vaikka Cornelius, Leeloo ja "Säätiö" häntä avustavatkin. Mangalorien alussa auttama Zorg taas on elokuvan pääkonna, joka työskentelee suoraan Mr. Shadown alaisuudessa. Elokuvan myöhäisemmässä vaiheessa mangalorit lähtevät itsenäisesti suorittamaan tehtävää ja hankkimaan neljä kiveä. Elokuvan ensimmäinen puolisko sisältää muutaman videopelikohtauksen – esimerkiksi kohtaus, jossa Leeloo rekonstruoidaan/muunnetaan taianomaisesti (hänelle annetaan uusi elämä). Mangalorit myös näyttävät voittaneen pelin jo aikaisessa vaiheessa varastamalla kivien (neljä elementtiä) säilytyslaatikon, mutta Zorgin avatessa laatikon se on tyhjä. Tätä tapahtumaa seuraa sarjoitetun toiminnan toisto, pyrkimys varastaa kivet yhä uudelleen. Tehtävän epäonnistumisesta seuraa välitön rangaistus: Zorg tuhoaa mangalorihohtajan (tai sallii tämän tuhota itse itsensä). Mangalorit ja Zorg ovat epäonnistuneet pelin sääntöjen hallinnassa ja niinpä he saavat rangaistuksen (Zorg on tyhjin käsin, mangalorihohtaja tuhoutuu).

Kun henkilöihahmot ja heidän tavoitteensa on vakiinnutettu kerronnassa, alkaa videopelin logiikka nousta yhä silmäänpistävämmiin esille. Noin 50 minuutin jälkeen elokuvan alkamisesta meille selviää, että kivet ovat Divan hallussa paratiisiplaneetalla. Tämä planeetta edustaa elokuvan toista pelitasoa,



Peli toistuu seuraavalla tasolla. Kuva: SEA.

ja niin päähenkilöille kuin konnillekin tulee välittömäksi tavoitteeksi päästä mukaan täpötäydelle lennolle, jolla seuraavalle tasolle päästään. Säätiön vilppipelin seurauksena Dallas voittaa kilpailussa kaksi lippua planeetalle. Kuultuaan tämän uutisen radiosta Cornelio ja Leeloo menevät tapaamaan Dallasia tämän asuntoon. Leeloo irrottaa Dallasin nimen tämän ovesta ja kiinnittää sen naapurin oveen. Pian tämän jälkeen Zorgin ohjeita seuraava poliisi yrittää pidättää Dallasin (myös Zorg on saanut selville, että Dallasilla on kaksi lippua planeetalle). Leeloon ansiosta kuitenkin naapuri pidätetään, vaikkakin mangalorit puolestaan kidnappaavat väärän Dallasin poliisin huostasta. Pian tämän jälkeen Cornelius varastaa liput oikealta Dallasilta ja antaa ne lentokentällä assistentilleen Davidille ja Leeloolle. David teeskentelee olevansa Dallas, kunnes Dallas ilmestyykin lentokentälle ja ottaa oikeutetun paikkansa. Tämän jälkeen mangalori tulee lentokentälle ja teeskentelee olevansa Dallas. Hän on muuttanut merkittävästi ulkonäköään ja näyttää aivan Dallasin naapurilta. Mangalori on naamioitunut – mutta vääräksi henkilöksi! Hän ei onnistu pääsemään koneeseen ja joutuu pakenemaan poliiseja (jotka oletettavasti pitävät häntä Dallasina). Viimein Zorgin apuri ilmestyy lipputiskille ja teeskentelee niinkään olevansa Dallas. Tämä sarjoitettu toiminnan ja naamioitumisen toisto on kuitenkin jo tehnyt lentokenttävirkaileijan epäluuloiseksi, ja hän estää Zorgin apurin pääsyn koneeseen. Tästä kuultuaan Zorg rankaisee välittömästi apuriaan tappamalla tämän. Sillä välin myös Cornelius on kätkeytynyt lentokoneeseen. Lentokone nousee ilmaan ja vie Dallasin, Leeloon (jotka molemmat ovat naamioituneina turisteiksi) ja Corneliuksen valon nopeudella seuraavalle pelitasolle.

Videopelin sääntöjen logiikka dominoi siten näitä elokuvan kohtauksia: sarjoitettu toisto, naamioituminen, pyrkimys siirtyä pelissä ylemmälle tasolle, palautelinkit (joissa epäonnistuneet hahmot välittömästi eliminoidaan ja onnekkait palkitaan), ja tila/aikahyppäys. Seuraavalla tasolla meille kuitenkin selviää, että mangalorit ovat jo siellä (ja aiemmin tuhoutunut mangalorien

<sup>12</sup> Douglas Crockford, "Quest into the Unknown", <http://www.communities.com/people/crock/quest1.txt>

johtaja on nyt naamioitunut tarjoilijaksi). Myös Zorg matkustaa planeetalle omalla avaruusaluksellaan. Edellisellä tasolla tapahtunut saman tehtävän suorittaminen jatkuu nyt uudella tasolla. Katsoja, joka tulkitsee elokuvaa klassisen kerronnan suoman viitekehyksen puitteissa, joutuu kysymään itseltään, miten mangalorit pääsivät planeetalle; miten heidän johtajansa selvisi räjäytyksestä hengissä; miksi Zorg yritti pidättää Dallasin vaikka pääsee joka tapauksessa omin avuin matkustamaan planeetalle; miksi Leeloo vaihtoi nimikyltin Dallasin ovesta ja miksi lentokentällä kaikki toimivat niin sekavasti. Videopelin logiikalla elokuva on kuitenkin järkeenkäypä. Peli toistuu nyt seuraavalla tasolla samoilla henkilöhahmoilla, vaikkakin nopeammassa tahdissa.

Paratiisiplaneetalla on käynnissä vain yksi kerronnan kannalta keskeinen tapahtuma – päähenkilöt saavat kivet haltuunsa ja palaavat takaisin maapallolle (pelin viimeiselle tasolle). Tämä tapahtuman on kuitenkin toisarvoinen suhteessa elokuvan toimintajaksoihin ja Divan lauluun. Lisäksi hahmot, jotka epäonnistuvat tehtävässä saada kivet haltuunsa, eliminoidaan ennen viimeiselle tasolle siirtymistä.

Zorg ilmaantuu yllättäen Divan huoneeseen tämän laulaessa ja varastaa kivet sisältävän laatikon. Hän asentaa pommin, jättää planeetan ja avaa laatikon vain huomatakseen sen olevan tyhjä. Aikaisemmin tapahtunut toiminta, jossa mangalorit toivat (tyhjän) laatikon Zorgille, toistuu tässä kohtauksessa. Zorg palaa takaisin planeetalle, mutta saa tällä kerralla rangaistuksen epäonnistumisestaan – vaikka hän purkaa oman pomminsa, saa hän surmansa mangalorien pommin räjähtäessä (joka oletettavasti tappaa myös mangalorit).

Elokuva päättyy konventionaalisen kertomuksen tapaan – heteroseksuaaliseen parinmuodostukseen. Henkilöiden pääasiallisena tavoitteena ei kuitenkaan ole ollut muutos vaan hengissä säilyminen – kuten videopeleissäkin. Henkilöhahmoihin samastutaan ensisijaisesti toiminnan kautta – kuten videopeleissä – pikemminkin kuin kerronnan kehittymisen myötä. Dallas ei kehity henkilöhahmona, vaan hän oppii hallitsemaan pelin säännöt, kerää roppakaupalla pisteitä ja saa omakseen palkinnoista korkeimman – täydellisen naisen.

### **Johtopäätös: spektaakkeli ja vuorovaikutus**

Tarinankertominen ei ole peli, vaan seikkailu. Jokaisella medialla on taipumuksensa, tarinansa, joita se ei voi kertoa... Me tulemme haluamaan kertoa tarinoita, jotka edellyttävät vuorovaikutteisuutta. Mutta mitä se tarkoittaa?... Millainen on kertomus, joka voidaan parhaiten kertoa sinun vuorovaikutuksellasi?<sup>12</sup>

Yksi ensisijaisista digitaalisen median tarjoamista mahdollisuuksista on vuorovaikutteisuus kerronnan diskurssissa. Kerronnan edistymistä ja sen syyn ja seurauksen suhteita voidaan muuttaa lukijan (tai osallistujan) myötävaikutuksella. Mitä vuorovaikutteisuus merkitsee kerronnalle? Ovatko osallistujan valinnat sittenkin tietokoneen ohjelmiston ennalta määrittämiä? Yksi kertomuksen kuvaavimmista ominaisuuksista on, että se on ennalta määritelty rakenne, joka perustuu tietynlaiselle syyn ja seurauksen logiikalle. Osallistujan mukaantulo voi tuhota tuon rakenteen. Ennalta määrätty kertomusrakenne sulkee pois vuorovaikutteisuuden mahdollisuuden – interaktiota ja kertomuksen rakennetta ei voi sovittaa yhteen. Siksi elokuva *The Fifth Element*

käyttääkin hyväkseen kaikkia muita videopelien ominaisuuksia, interaktiivisuutta lukuun ottamatta.

Kertomuksen ja interaktiivisuuden vastakkainasettelua voidaan ymmärtää tarkastelemalla kertomusta speaktaakkelina. Tämä saattaa tuntua hämmentävältä, sillä ovathan elokuvateoreetikot 1970-luvulta lähtien korostaneet speaktaakkelin olevan kertomuksen vastakohta (kuuluisimpina esimerkkeinä tämänkaltaisesta argumentoinnista mainittakoon Laura Mulveyn artikkeli “Visual Pleasure and Narrative Cinema” sekä Stephen Heathin “Narrative Space”). Itse en kuitenkaan viittaa speaktaakkelin käsitteeseen tässä sanan suppeassa mielessä, vaan globaalimmin, Guy Debordin “speaktaakkelin yhteiskunnan” hengessä. Debordin mukaan modernin kapitalismin luomassa yhteiskunnassa representoidut kokemukset korvaavat suorat kokemukset. Elokuva on speaktaakkelia, sillä se on ajallis-tilalliseen siirtymään perustuva representaatio, joka luo itsensä ja katsojan välille ylittämättömän välimatkan. Tämä ylittämätön välimatka tekee katsojan ja elokuvan välisestä vuorovaikutusmahdollisuudesta olemattoman.

Jos viestintäväline muuttuu interaktiiviseksi, on sen olemuksen siirryttävä speaktaakkelin ulottumattomiin. Daniel Dayan ja Elihu Katz tekevät peräeron “speaktaakkelin”, “seremonian” ja “festivaalin” välille.<sup>13</sup> Toisin kuin speaktaakkelia, seremonia ja festivaali mahdollistavat vuorovaikutteisuuden, vaikkakin eri tasoilla. Kun festivaalille on ominaista voimakas vuorovaikutus yleisön ja heidän kokemansa tapahtuman (kuten karnevaali) välillä, seremoniassa vuorovaikutus on tarkoin määriteltyä (ja rajoittuu yleensä reaktioihin, kuten huutamiseen ja suosion osoittamiseen).<sup>14</sup> Interaktiivisen median viimeaikainen esiinnousu näyttäisi siten olevan merkki siitä, että olemme siirtymässä pois päin ‘speaktaakkelin yhteiskunnasta’ – tarkoittaen modernia kapitalismia – kohti sitä, mitä Jameson kutsuu multikansalliseksi kapitalismiksi. Elokuva on syntynyt modernin kapitalismin aikana ja on siksi syvään juurtunut speaktaakkelin yhteiskuntaan. Sen sijaan interaktiivista digitaalista mediaa tulee tarkastella festivaalien ja seremonioiden tapaan.

Suomennos **Tarja Laine**

<sup>13</sup> Daniel Dayan and Elihu Katz, “Electronic Ceremonies: Television Performs a Royal wedding”. Teoksessa Marshall Blonsky (ed.), *On Signs*. Baltimore: Johns Hopkins University Press 1985, 16-32.

<sup>14</sup> Elokuva voi tulla festivaali Dayanin ja Katzin tarkoittamaan tapaan (kuten esimerkiksi *The Rocky Horror Picture Show* näytökset), ja joskus elokuvissa taputetaan (jolloin niistä hetkelisesti tulee seremonialisia), mutta nämä ovat pikemminkin poikkeuksia säännöistä.