

VIRTUAALISIA UNELMIA

Lähikuvan numero 2-3/91 oli mielenkiintoinen ja tervetullut tietopaketti audiovisuaalisen kulttuurin eturintamalta. Kiehtovinta ei ehkä ollut itse rintaman eteneminen vaan kaukopartioiden raportit. Mutta missä he oikein ovat käyneet? Kuka tässä oikeastaan haaveilee maasta, jota ei ole? Ja vaikka tuo maa olisikin "olemassa", mikä siinä niin viehättää?

Mikä säilyy ja mikä ei

Usein kun puhutaan perinteisen elokuvan kriisistä, unohdetaan, että kriisit ovat aina olleet säännöllinen ilmiö elokuvateollisuudessa. Kriisien luonne ja painopiste vain ovat muuttuneet. Tällä hetkellä kysymys on lähinnä siitä, että filmille tallennettu fiktiivinen elokuva, jota esitetään elokuvateatreissa, joutuu antamaan tilaa uusien välineiden tuotamille tudiovisuaalisille teoksille. Tämä on mielenkiintoista mediasosiologian kannalta, mutta tuleeko tämä muuttamaan audiovisuaalisen viestinnän sisältöä? Esitän seuraavassa eräitä syitä, miksi uskon muutosten jäävän monessa suhteessa pienemmiksi kuin mitä utopistit odottavat.

Hollywood ei ole koskaan teeskennellyt ajattomuutta, se on teeskennellyt alituista ajankohtaisuutta. Kuten Huhtamo toteaa *Lähikuvassa* 2-3/91, Hollywood on aina ollut jatkuvassa muutostilassa mutta toisaalta aina kiinni jo varhain muotoutuneissa formuloissa. Elokuvatutkimuksen parissa on tullut muotiin väittää, että "perinteinen" elokuva oli "vain yksi mahdollinen kehityslinja muiden joukossa". Olen kuitenkin varma, että miten "perinteinen" tässä yhteydessä sitten halutaankin ymmärtää, siihen liittyy ainakin yksi kulttuurihistoriallinen välttämättömyys: ajatus kausaalisen ketjun yhdistämisestä yhtenäisestä tarinasta, jolla on alku ja loppu, on yhtä vanha kuin ihmisen historia. Elokuvan kaltainen populaari taidemuoto, jolla on valtava tarve kertoa, ei mitenkään olisi voinut välttää mukautumista tähän malliin.

Hollywoodin tehtäväksi muodostui keksiä, kuinka kertoa tarinoita elävin kuvin, ja se kehittikin elokuvakerronnan ideaalimallin, joka on lähes sellaisenaan siirrettävissä ainakin toistaiseksi olemassaoleviin audiovisuaalisen viestinnän välineisiin. Se on standardi, joka on olennaisen tärkeä senkin vuoksi, että se tarjoaa jotakin, josta poiketa haluttaessa olla erilaisia. Koska tarve keksiä ja kuluttaa tarinoita ei ole kadonnut minnekään - tämä edellyttäisi ihmiskunnan muuttumista radi-

kaalilla tavalla toiseksi, ehkä 2001: *Avaruusseikkailun* loppukohtauksen tapaan - on kohtuullista olettaa, että ainakin tämä osa perinteistä elokuvaa tulee säilymään riippumatta siitä, millaisia audiovisuaalisen viestinnän välineet tulevat olemaan.

Entä tarjoavatko uudet välineet jotakin niin mielenkiintoista, että tarve kuluttaa kertomuksia siitä vähenisi? Vaihtoehto tuntuu olevan lähinnä ajatus "totaalisesta kokemuksesta" (siinä on tiettyä ironiaa, että jotkut psykoosiootikot ovat yrittäneet kuvailla sellaiseksi juuri perinteisessä elokuvateatterissa käyntiä. Heidän perustelunsa eivät olleet kovin vakuuttavia, mutta kenties heitä vielä odottaa uusi tuleminen). Ei ole aivan selvää, mitä "totaalisella kokemuksella" tarkoitetaan. Sitäkö vain, että se kattaa kokonaan kutakuinkin kaikki aistit? Vaiko niin voimakasta kokemusta, että se kytkee pois päältä mielen kriittiset ja reflektioivat toiminnot? Joka tapauksessa sen enempiä historiasta kaivetuissa esimerkeissä kuin tulevaisuuden visioissakaan ei - määritelmän mukaan? - ole mukana mainittavaa sisällöllistä momenttia. Tärkeää tuntuu olevan vain suuri kokemus, jonka intoilijat itsekin usein rinnastavat huumetriippiin.

Elokuvaa *Riiviöt II* siteeratakseni: "Tuo on tietysti hauskaa. Mutta se ei ole kulttuuria." Eli vaikka sirkusensukuisilla ilmiöillä on oma tärkeä tehtävänsä, ne eivät yksinkertaisesti riitä. Sitäpäit si suuren elämyksen ei tarvitse perustua totaaliin aistien alistamiseen ulkoisille ärsykkeille olakseen vaikuttava ja jopa totaallinen, sillä kyse on viime kädessä eläytymiskyvystä. Tätä havainnollistaa Huhtamon mainitsema esimerkki Olive Wendell Holmesista tuijottamassa View Master-kiikaria. Toisaalta osoittaa kunnioitettavaa eläytymiskykyä hänen puoleltaan, että hän nojatuolisissaan istuessaan tuntee katselevansa Öljymäeltä alas Jerusalemiin. Toisaalta joku saattaa saada yhtä hienon elämyksen tavanomaista maalausta katsomalla. Kyse on kyvystä saada liikkeelle omat henkiset kykynsä. Totaalinen aistien kytkeminen ärsykeitä tuottavaan paraattiin, seikkailu virtuaalidollisuudessa, kenties vain rajoittaa mahdollisuuksia tähän. Ajatus antiutopioiden apaattisista, henkisesti laiskistuneista massoista ei ole kaukana.

Paljon intoa herättäneestä interaktiivisuudesta tuskin on paljon apua. Ihmisten kannustaminen omaehtoiseen taiteelliseen toimintaan on tärkeää, mutta tässä suhteessa vaikeudet ovat pikemminkin psykososiaalisia kuin teknologisia. Jos interaktiivisuudeksi lasketaan esimerkiksi kanavasukkulointi, puhutaan idiotiasta joka on lähinnä omaehtoisuuden groteskia parodiaa.

On myöskin liioiteltua pitää kotielokuvaa rinnakkaisena kehityslinjana elokuvan valtavirralla. Kyse on niin marginaalisesta ilmiöstä, että se on kiinnostavaa pikemminkin sosiologian kuin tai-

teen- ja viestinnän tutkimuksen kannalta. Kysymys on kahdesta aivan eri luokkaan kuuluvasta ilmiöstä (ellei sitten lueta kotielokuvan piiriin selaista hyvin poikkeuksellista ilmiötä, että joku Jacques Demy tekee ensimmäiset kokeilunsa harastelijakäyttöön tarkoitetuilla välineillä).

Myöskään Gene Youngbloodin ajatukset interaktiivisuudesta eivät juuri herätä uskoa rajuihin läpimurtoihin tällä rintamalla. Artikkelissaan "Simulacrumin aura" hän esittelee joitakin uuden teknologian tarjoamia mahdollisuuksia. Niistä tärkein lienee metasuunnittelun käsite, ajatus tietokoneohjelmista, joita voisi käyttää audiovisuaalisen materiaalin tekemiseen samaan tapaan kuin tekstinkäsittelyohjelmaa. On tosin vaikea kuvitella, että tällaisen ohjelman tarjoamat ilmaisulliset mahdollisuudet olisivat lähimainkaan samaa luokkaa kuin todellisuutta - oikeita ihmisiä - kuvaamalla tehdyt audiovisuaaliset tuotteet. Kaiken kaikkiaan interaktiivisuus tuntuu ideoidenkin tasolla jäävän lähinnä videopelämäiseksi leikiksi. Kivan kikkailun tasolle jäävät myös Kit Gallowayn ja Sherrie Rabinowitzin monenmoiset kokeilut. Mutta ilmeisesti niissä onkin kysymys ennen kaikkea viestintäteknologian sosiologisten ulottuvuussien kartoittamisesta.

Taustalla onkin laajemepi kysymys siitä, mikälainen psykologinen, kulttuurinen ja henkinen tarve interaktiivisuudelle yleensä on. Ajatus loppuunsaatetusta taiteellisesta muodosta ei ole vain satunnainen kulttuurihistorian tuotos, vaan siihen sisältyy ajatus taiteellisesta struktuurista, laajempien kokonaisuuksien ja asioiden välisten suhteiden hahmottamisesta. Kaikki tämä sortuu kuin korttitalo, jos lähtökohtana on sattumanvaraisuus ja oikullisuus. Aikamme ei suosi kokonaisvaltaisia hahmotuksia mutta eihän meillä ole muutaakaan keinoa käytettävissämme, jos haluamme kasvaa tiedostavina olentoina.

Youngbloodin epäreferentiaalinen utopia.

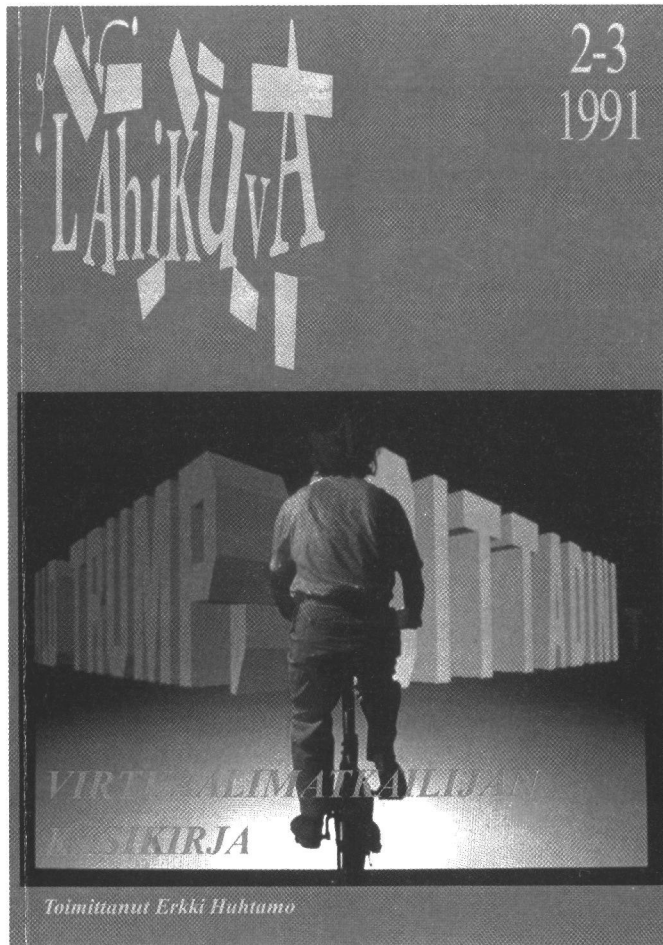
Youngbloodin ajatukset kuvien muuttamisesta, rinnakkaisista tapahtumavirroista ajallisista perspektiiveistä ja kuvasta objektina kuvarajauksen ulkopuolisessa tilassa eivät oikeastaan sisällä mitään sellaista, mitä ei voisi - sallittakoon ironinen ilmaisu - simuloida perinteisillä välineillä. Tekninen toteutus tulee olemaan ennennäkemättömän helppoa, mutta todelliset rajoitukset ovatkin vastaanottajan havainnointi- ja hahmotusapparaatissa. Esimerkiksi ajan manipulointia perinteisessä elokuvassa eivät ole rajoittaneet tekniset seikat vaan se, millaisia haasteita katsojalle on mielekästä heittää. Esimerkiksi Alain Resnais on ansiokkaasti kartoittanut ajan esittämisen ulottuvuuksia ja onnistunut sillä karkottamaan monet

älykötkin luotaan. Perimmiltään kysymys on siitä, halutaanko katsojalle tarjota vain enemmän tai vähemmän satunnaisesti jäävä kuvien ja äänien virta vai pyritäänkö yhä luomaan diskursseja, jotka ovat ymmärrettävissä kohtuullisin älyllisin ponnistuksin.

Youngblood on väärässä myös väittäessään denotaation kysymyksen "olevan ikuisesti mennyttä" kun kuva "ei ole kiinnitetty todellisuuteen kamera-aukon välityksellä". Ratkaiseva kysymys ei nimittäin ole tällainen indeksaalinen yhteys todellisuuteen, sillä ikonisuus ja symbolisuus ajavat aivan samaa asiaa. Denotaatio ja konnotaatio ovat pikemminkin diskurssin sisäisiä määreitä. Kyse ei ole myöskään minän ja maailman erosta, sillä nehan ovat erottamattomia: minä voi olla jotakin vain tässä maailmassa joka vuorostaan on jotakin vain suhteessa minään (havaitsevaan subjektiin). Minän ja maailman eroaminen on vain yksittäisen subjektin patologinen ja jossakin määrin illusorinen tila.

Ovatko semiotikka ja strukturalismi jääneet jo niin kauas taakse, että kaiken kommunikoinnin representationaalinen aspekti alkaa taas unohtua? Youngblood itse asiassa fuskaa väittäessään tietokoneen tuoneen yhteen toisaalta numeerisen ja käsitteellisen kuvauksen, toisaalta viusuaalisen ja havainnollisen kuvauksen. Ensinnäkin numeerista tietoa on maailman sivu esitetty graafisesti, eikä tietokone tässä mielessä tarjoa mitään uutta. Toiseksi, kun Youngblood väittää, että tietokone mahdollistaa "todellisen kuvan luomisen" (kursivointi Youngbloodin), kysymyksessä on todella korkealentoinen sanaleikki. Tässä kohtaa hän nimittäin käyttää sanaa 'kuva' vain äärimmäisen abstraktissa filosofisessa mielessä, jolla on hyvin vähän tekemistä sen kanssa, mitä sanalla 'kuva' tarkoitetaan normaalissa humanistisessa kielenkäytössä, josta ei ole poistettavissa ajatusta referenssistä todellisen maailman objekteihin. Jälkimmäisessä merkityksessä yksi 'kuva' ei ole enempää tai vähempää todellisempi kuin toinenkaan kuva.

Kun tämä ero on tehty, selviävät myös Huhtamon sanakirjansa kohdassa 'virtuaalinen kuva' käsittelemät ongelmat. Ei ole mitenkään pinnallista (sanaleikit sikseen) sanoa tietokoneella tuotetun kuvan sijaitsevan monitorin pinnalla - aivan samoin kuin filmin avulla tuotettu kuva sijaitsee valkokankaalla. Tätä ei muuta miksiäkään se, että tuo kuva on 'vain' tietokannan visualisointi. On selvästi mielekkäintä käyttää sanaa 'kuva' viittaamaan siihen, mitä ihminen havaitsee riippumatta siitä, miten tuo kuva on tuotettu. Tietokoneen tietokanta puolestaan on kuva vain - suurin piirtein Youngbloodin käyttämää merkitystä vastaavassa - metaforisessa mielessä. Mutta tarvitaanko ollenkaan käsitettä 'virtuaalinen kuva'? 'Virtuaalinen



objekti' on mielekäs käsite, mutta sen visualisointi on niin todellinen kuin vain asiat voivat todellisia olla.

Riivattu uutuudenviehätys

Kulttuuriamme leimaa erittäin dynaaminen kaksijakoisuus, toisaalta korostettu historiatietoisuus, toisaalta intohimoinen neofilia, rakkaus kaikkea uutta kohtaan. Molemmat piirteet esiintyvät meissä kaikissa, mutta itsekunkin psykologiset taipumukset johdattalevat häntä suuntautumaan enemmän jompaan kumpaan. Jakauma ei ole redusoitavissa konservatiivien ja uudistajien vastakkainasetteluksi, sillä kysymys on tavattoman paljon monimutkaisemmasta dialektiikasta. Omalta kannaltani tunnustan pitäväni vaarallisena sitä, että kulttuuri heittäytyy varauksitta uutuuksien loputtomaan virtaan.

Sherrie Rabinowitzin mukaan taiteilijoiden olisi pystyttävä työskentelemään "samalla nopeudella kuin nykyinen yhteiskunta toimii". Rabinowitz

mainitsee tämän ikään kuin se olisi vaihtoehto taiteen kaupallisuudelle, mutta kyseessä saattaa itse asiassa olla paljon läpikotaisempi taiteen prostituutio. Kulttuurin syvyys on sen tarjoamissa perspektiiveissä, jotka ovat ennen kaikkea temporaalisia. Ne tarjoavat näköaloja pikemminkin pitkäaikaiseen ja pysyvään kuin alati muuttuvaan, minkä päiväkohtaisen seuraamisen voikin hyvin jättää muotilehtien ja -kanavien tehtäväksi. Tapa, jolla Kit Galloway puhuu luovuudesta, takaa hänelle milloin tahansa työpaikan monikansallisen suuryhtiön tuotekehittelyosastolta. Huomattavasti huolestuttavampaa on, että nyky maailman menolla se todennäköisesti takaa hänelle paikan myös jonkin taidelaitoksen johtajana. Luojan kiitos hän ei toistaiseksi ole osoittanut kiinnostusta kumpaisenkaan.

Lähes liikuttavilta vaikuttavat kuvitelmat uuden teknologian tarjoamasta vapautuksesta, kuten käy ilmi Jeffrey Shawn ajattelusta ja esittelystä. Tähän liittyy kaiken edeltävän halventaminen, ennen kaikkea perinteisten representaation keinojen lei-

maaminen “totalitaristiseksi” ja “alistaviksi”. Perinteinen myytti ei kuitenkaan välttämättä esiinny objektiivisena totuutena - ellei myytillä sitten tarkoiteta nimenomaan natsien tai stalinistien kehittelemiä, ja väite, että “renessanssiperspektiiville ominainen katseen valta, sen *alistavuus*” (Kursivointi Erkki Huhtamon) köyhdyttää pikemminkin kuin rikastaa ymmärrystä tästä kulttuurihistoriallisesta ilmiöstä. “Katseen valta” on varsin sumea käsite, jota käytetään nykyään hyvin huolimattomasti, eräänlaisena itsestäänselvyytenä, kuvallista viestintää käsittelevässä keskustelussa vaivautumatta erittelemään konteksteja ja laajempia implikaatioita. On myös erittäin kyseenalaista väittää, että juuri renessanssi olisi erottanut kuvan ja havainnoitsijan toisistaan. Jälleen on unohdettu, että kaikki representaatio on olemuksellisesti toista kuin kohde ja havainnoitsija. Korkeintaan voidaan sanoa joidenkin tämän eron aspektien kiteytyneen renessanssin aikoihin.

Digitaalisuuden kuviteltu hurma

Lehden lopussa on kymmenen sanan ABC, joka selvittelee eräitä peruskäsitteitä. Se onkin tuiki tarpeellinen, koska asia on uusi ja käsitteistö vaikiintumatonta. Ikävä kyllä mukaan on pujahtanut harmillisia epätarkkuuksia. Mielenkiintoista on kuitenkin se, että virheet eivät ole niinkään satunnaisia tai huolimattomuudesta johtuvia kuin suora seurausta laatijan teknologisesta utopismista. Läpikotainen ja yksityiskohtainen repostelu olisi sekä hauskaa että tarpeellista (oikeutettu vahingonilo on paras ilo), mutta takerrun tässä vain paljastavimpaan, analogisen ja digitaalisen vertailluun.

Tapa, jolla Huhtamo määrittelee analogisen kuvan kattaa itseasiassa kaikki ikoniset kuvat riippumatta siitä, miten ne on tuotettu, analogisesti vai digitaalisesti. Katsoja joko havaitsee kuvan analogisesti tai katselee yksittäisiä pisteitä ymmärtämättä niiden muodostamaa kokonaisuutta. Tapa, jolla Eco purki kuvaa alkeisyksiköihin oli kategorisesti eritasoinen ilmiö kuin kuvan mahdollinen digitaalisuus. Kuten Huhtamo toteaa, Eco etsi ilmaisun ja sisällön alkeisyksiköitä. Niitä eivät ole pikselit, jotka ovat digitaalisen kuvan teknisen tuottamisen alkeisyksiköitä. Vaikka pikselit todella ovat erikseen hallittavissa, tämä tapahtuu niin alhaisella kuvanmuodostuksen tasolla, että niiden ei voi sanoa toimivan “niin ilmaisullisten kuin sisällöllisten konfiguraatioiden perusyksiköinä”. Tämä tehtävä voi olla vain sellaisilla yksiköillä, jotka ovat tunnistettavissa merkitykselliseksi hahmoiksi. Samaan tapaan esimerkiksi tämän tekstin alkeisyksikköjä eivät ole sähköiset tapahtumat tietokoneeni virtapiireissä eivätkä edes näyttöruudun tai *Lähikuva*-lehden kirjaimet vaan morfeemit, sanat ja päätteet.

Tämän takia on myös väärin sanoa, että “Digitaalissa kuvassa suhde referenttiin on jäänyt matemaattisen transformaatioprosessin päähän”. Kuvan samoin kuin tekstin hahmottamisen kannalta on yhdentekevää, miten se on teknisesti tuotettu. Se, että digitaalinen pohja tarjoaa aivan erilaiset mahdollisuudet reaaliaikaiseen manipulointiin on aivan eri asia, joka liittyy kuvan käyttötarkoitukseen. Niinpä Huhtamo on aivan turhaan huolissaan digitaalisen kuvan väärinkäytöstä. Kuvan tekninen perusta on digitaalinen, kun tarve sitä vaatii. Eron tekeminen digitaalisen ja analogisen kuvan välillä on lähinnä oikeuskäytännöllinen ongelma, koska kuvan absoluuttinen todistusarvo on uuden teknologian takia vähentynyt. Mutta ainahan kuvilla on voinut valehdella.

Lopuksi vielä kiitokset Erkki Huhtamolle ja muille mukana olleille erityisen mielenkiintoisen ja ajatuksia herättävän numeron toimittamisesta. Toivottavasti tämä palautekin mielletään rakentavaksi keskusteluksi.

Henry Bacon