

Veijo Hietala

# OSTOSKESKUS, TURISTIBUSSI JA ELÄVÄ KUVA

## Tilan ja paikan fiktiivistyminen postmodernissa kulttuurissa

Walter Benjaminin ja Jean Baudrillardin tila-analyseistä innoituksen saaneessa artikkelissaan Margaret Morse pohdiskelee television, ostoskeskusten ja moottoritien samankaltaisuutta. Hän näkee niiden kokemisessa perustavaa laatua olevia yhtäläisyyksiä ja väittää, että psyykkisinä tiloina ne voidaan ymmärtää paradigmaattisina postmodernille kulttuurille.

Like television, freeways and malls provide similar examples of multiple worlds condensed into one visual field: for example, the automobile windshield is not merely glass and image of the world into which one speeds, but also a mirror reflection of the driver and passengers; the rear-view mirror displays the window of where one has been; the side-view mirror shows what to anticipate next. Meanwhile, the landscape unfolds right and left, distorted by speed.<sup>1</sup>

Postmodernia 1900-luvun lopun subjektia luonehtii Morsen mukaan tyypillisimmin tilanne, jossa paikallaan oleva kokija "liikkuu" visuaalisten ärsykkeiden runsaudessa, ts. lähes liikkumattoman subjektin silmää kuormittaa vastaan tulevien visuaalisten merkkien paljous. Ostoskeskuksen näyteikkunoiden informaatiovirta tiivistää muutaman minuutin hitaaseen kävelyyn ylinopean matkan toisaalle, moneen yhtäaikaiseen maailmaan. Tuo matka muistuttaa autolla tai lentokoneella matkustamista.

And on the freeway as well as the airplane, a new and paradoxical experience of motion has evolved: on one hand, the relative motion of an enclosed space beyond which the world passes in high-speed review; or inversely, the dynamic sensation of movement itself experienced by a relatively inert body traversing the world at high speed.<sup>2</sup>

Toisin sanoen kokija on yhtäaikaaisesti sekä paikallaan että nopeassa liikkeessä ja ärsykkeiden maailma vyöryy häntä vastaan ja/tai hän syöksyy sen läpi näkökenttää rajaavan kehyksen (auton/lentokoneen/kaupan ikkuna) "kautta". Morsen rinnastuksessa liitetään siis yhteen neljä modernin kaupunkilaisen teknokulttuurin mukana syntyntä, ihmisen visuaalista kokemusta organisoivaa "aparaattia", auto, lentokone, näyteikkuna ja televisio (ja sitä edeltävä elokuva). Auto ei ollut kuitenkaan ensimmäinen nopean paikallaan liikkumisen mahdollistava väline; juna oli jo jonkin aikaa altistanut kehittyvien länsimaiden asukkaita kehystetyn liikkuvan maiseman kokemukseen.

Lauren Rabinovitzin mukaan "[t]he railway car had intervened between the traveler and an active sensory experience of landscape to produce a new set of dominant perceptual relations - the visual sensation of the landscape as panoramic". Hän siteeraa Wolfgang Schivelbuschia, jonka mielestä 1800-luvun junamatka oli "radikaali kulttuuritahtuma", kehystetyn, liikkuvan kuvan prototyypinen kokemus ja sellaisena elokuvallisen ko-

Hansa-kortteli Turussa.

Kuva: Hanna Kangasniemi

neiston mekaaninen ennakointi. Nämä kaksi "näkökonetta" (machines of vision) muovasivat jatkossa ratkaisevasti uuden massayhteiskunnan vapaa-ajan viettoa.<sup>3</sup> Näin elokuvallinen liikkeen kokemus oli katsojille tavallaan jo ennestään tuttu, joskaan se ei näytä vähentäneen liikkeen illuusion koettua realismia: kerrotaan, että vuosisadan alun amerikkalaisen huvipuiston simuloitujen elokuvallisten junamatkat - kuten *Hale's Tours* - saivat jotkut tulemaan samaan esitykseen yhä uudestaan siinä toivossa, että koneenkäyttäjät tekisivät virheen ja he saisivat nähdä junaonnettomuuden.<sup>4</sup>

Joka tapauksessa elokuva oli ensimmäinen tekninen väline, joka simuloi junan/auton kokemusta virtuaalisesti, tuotetun spatiaalisen illuusion avulla: se mahdollisti psyykkisen ja -kameran katseen samastumisen kautta - osaksi fyysisenkin suurinopeuksisen liikkeen paikasta toiseen. Vaikka kamera pysyi yksittäisissä kohtauksissa paikallaan, leikkauksen avulla katsova subjekti sai huomata vaihtaneensa maisemaa silmänräpäyksessä.

Sittemmin kehittynyt elokuva- ja muu tekniikka teki mahdolliseksi liikkumisen kameran myötä maanteillä, merellä ja ilmassa ulkoavaruutta myöten ja olemisen myös useassa paikassa yhtä aikaa. Teatterisalin valojohtamisessa sepite-elokuvan katsoja huomasi usein matkustaneensa enemmän kuin koko siihenastisen elämänsä aikana - parissa tunnissa ja paikallaan pysyen. Todennäköisesti tämä "muualla", toisessa paikassa olemisen mahdollisuus onkin yksi elokuvan (ja myöhemmin tv:n) lumon keskeisistä motiiveista. Christian Metzin mukaan elokuvalliseen imaginaariseen kuluu juuri "kaikkiollisuus" (ubiquity), katsojalle suodaan "kaikkiolla läsnä olemisen kuuluisa lahja".<sup>5</sup>

Vuosisadan alun USA:n huvipuistojen showesitykset kuvasivat usein "eksoottisia" maita ja ihmisiä (kiinalaisia, intiaaneja ja muita ei-valkoisia), mikä heijasti ajan keskiluokan kiinnostusta ulkomaanmatkailuun. Daguerren kehittämä diorama,



ylki elokuvan lukuisista "esimuodoista", korvasi pariisilaisille ulkomaanmatkailun 1820- ja 30-luvuilla: "Parisians who like pleasure without fatigue [are allowed] to make the journey to Switzerland and to England without leaving the capital."<sup>6</sup> Eikä vieraiden paikkojen viehätyks ole vähentynyt nykyelokuvassakaan: esimerkiksi James Bondin ja Indiana Jonesin seikkailujen suosio perustuu varsin keskeisesti sankarien luontevaan kosmopoliittisuuteen sekä yhtäläisen tehokkaaseen toimintaan niin maan pinnalla, vedessä kuin ilmassakin.<sup>7</sup>

## Simuloitu tila - mielen tila

Jokainen elokuva vie katsojansa "toisaalle", vaikka ei eksoottisissa ympäristöissä liikuttaisikaan. Tässä mielessä elokuvallinen kokemus on aina *eskapismia* ja -Frankfurtin koulukunnan termein - *distraktiota* (lat. distractus = [sananomukaisesti] erilleen vedetty). Frankfurtin teoreetikot tosin käyttivät termiä pejoratiivisessa mielessä ja nimenomaan viihde-elokuvasta, mutta spatiaalisen kokemuksen suhteen "realistista" elokuva ei tietenkään ole olemassa. Fyysinen tila kokemuksena on jo sinänsä problematisoitavissa. Nykyiset kulttuurintutkijat ovat taipuvaisia näkemään myös arkisen tilan kokemisen ensisijaisesti psyykkisenä ja fiktiivisenä, *mielentilana*. Baudrillardin ohella sellaiset teoreetikot ja kirjoittajat kuin Gaston Bachelard, Michel de Certeau ja Umberto Eco<sup>8</sup> tarkastelevat fyysistä ympäristöä enemmän mentaalisenä konstruktiona kuin materiaalisena todellisuutena.

Ecolle postmoderni kulttuuriympäristö näyttää tyytyväisyyttä pikemminkin "hypertodellisuutena", jossa keinotekoiset jäljitelmät ovat jo "luonnollisempia" ja "todellisempia" kuin itse luonto: "[--] Disneyland osoittaa meille että jäljennetty luonto vastaa paljon paremmin meidän unelmiemme vaatimuksia. [--] Disneylandin sanoma on, että tekniikka voi antaa meille enemmän [todellisuutta] kuin luonnon todellisuus".<sup>9</sup> Fenomenologian pohjalta tilan "poetiikkaa" hahmotellut Bachelard puolestaan esitti jo 1950-luvulla, että ympäristö on aina ensisijaisesti mielikuva, joka syntyy visuaalisen havainnon, yksilön psykohistorian, muistojen ja

“päiväunien” sekä tietoisien ja tiedostamattomien assosiaatioiden synteessinä. Myös de Certeau näkee tilan primaaristi diskurssien kenttänä, joka syntyy yhtäältä kulttuurin ja ideologian tuottamista, toisaalta subjektin siihen aktiivisesti ja passiivisesti lukemista merkityksistä. Kaikki nämä teoriat myötäilevät sitä postfilosofioiden suosimaa käsitystä, että “todellisuudesta” sellaisenaan emme voi saada tietoa: inhimillinen subjekti on kulttuurin tuote, hänen mielensä ja aistinsa ovat kulttuuristen diskurssien ehdollistamia, joten jokainen todellisuuden kokemuskin on aina lukuisien diskurssien säätelemä representaatio.<sup>10</sup>

Edellä Umberto Eco pohti Disneyland-tyyppisten tiläläjitelmien realistisuutta: merkkeinä ne ovat muuttuneet kokijalle referenttiään, “luontoa”, todellisemmiksi. Itse asiassa nykykulttuuri tuntuu enenevästi toteuttavan Baudrillardin ja Jamesonin kaltaisten pessimististen postmodernismin teoreetikoiden kauhukuvia. Tilan käsite on radikaalisti muuttumassa: simulaatio ja pastissi kukoistavat. Tietysti kaupunkimaisema on jo sinänsä semioottinen konstruktio; de Certeauin tapaan se voidaan ymmärtää vallan diskurssina, kielisysteeminä, joka värvää asukkaistaan ja vierailijoistaan subjekteja kontrolloimalla näiden käyttäytymistä, liikkumista ja ajattelua. Kaupunki muuntaa ihmisten moninaisuuden kurinalaiseksi (disciplinary) yhteiskunnaksi säätelemällä tilaan liittyviä merkityksiä, “spatial practices in fact secretly structure the determining conditions of social life”.<sup>11</sup>

Jos moderni kaupunki onkin diskurssi, merkkijärjestelmä, postmoderni kaupunkikulttuuri on alkanut simuloida itseään, tuottaa “toisen asteen” tilallisia merkkejä, jotka viittaavat vain aikaisempiin merkkeihin. Suomessa ydinkeskustoihin syntyneet suuret ostoskeskukset (kuten Forum Helsingissä, Koskikeskus Tampereella ja Hansakortteli Turussa) on rakennettu kaupungeiksi kaupungissa, kaupungin simulaatioiksi. Tällainen ostoskeskus hämärtää monia tilan kokemiseen liittyviä oppositioita, etenkin sisällä/ulkona -vastakohtaa. “Kadulla” kävelevä on samanaikaisesti ulkona ja sisällä, “sisällä” kahvilassa asioiva voi siirtyä nauttimaan virvokkeensa “ulos” “katukahvilan” pöytään. Koko pienoiskaupungin vaikutelma<sup>12</sup> syntyy semioottisesta koodauksesta: kadut, torit, (teko)kasvit ovat vain merkkejä, jotka viittaavat toisiin, yhtäläillä tuotettuihin, “keinoitekoisiin” urbaaneihin merkkeihin.

Tilasimulaatioiden seurauksena matkan ja matkustamisen käsitteetkin ovat muuttumassa. Edellä mainittiin Margaret Morsen hypoteesi näyteikkunasta ja ostoskeskuksesta matkoina moniin yhtäaikaisiin maailmoihin. Viime vuosina on yhä lisääntyvästi alettu kuitenkin tuottaa myös tietoisesti “matkoja” spatiaalisten illuusioiden avulla, esimerkiksi vaikkapa tukholmalaisen kävelykadun luominen ruotsinlaivalle. Vielä pitemmälle on menty Floridan Disney Worldissa,<sup>13</sup> jossa järven ympärille on rakennettu kymmenkunta “otosta” eri maiden kulttuurimaisemista, mm. englantilainen pikkukaupungin katu pubeineen, saksalainen katukuva oluttupineen ja (sisätiloissa) meksikolainen kylätori iltavalaisuudessa taustalla loimottavine tulivuorineen. Kotoisina esimerkkeinä voisi vielä mainita vaikkapa hotellien golfsimulaattorit, jotka mahdollistavat viheriön kokemuksen palmupuiden katveissa vaikka talvipakkasilla ja jo useaan turistihotelliin syntyneet trooppiset kylpylät. Saman tapaan kuin amerikkalainen turisti voi matkustaa Disney Worldiin Saksaa ja Englantia kokemaan kalliin Euroopan-lennon sijasta, suomalainen saa jo valita, matkustaako Kainuuseen vai Karibialle pelaamaan golfia trooppisessa lämmössä palmu-



*Kuusamon Tropiikki*

jen katveissa. Psykosemioottisesta näkökulmasta kokemus voi hyvinkin olla kummassakin samanlainen.

Kaikissa näissä esimerkeissä on kysymys siis ennen muuta kokemusten välisistä viittaussuhteista, joille materiaaliset merkit toimivat vain signaaleina - kuten tietysti kaikessa kulttuurisessa kommunikaatiossa. Jotta simuloidun tilan vaikutelma syntyisi, subjektilla tulee olla aikaisempaa kokemusta simuloinnin kohteesta. Vasta kaupunkilaisen katumaiseman tutuus voi synnyttää ostoskeskuk-

sessä vaeltavalle "pienoiskaupungin" illuusion, aikaisempi mielikuva tukholmalaisesta kävelykadusta puolestaan auttaa ottamaan laivakadun fiktion tilapäisesti todesta.

Koko kehityksessä lienee kysymys mekaanisen uusintamisen johdonmukaisesta kehityksestä katseen objektista illusoriseksi tilaksi, johon voidaan "osallistua", astua sisään. Maisemamaalauksen, valokuvan ja postikortin edessä katsova subjekti oli vielä erillään kuvatusta tilasta; elokuvan kohdalla alkoi subjektin ja objektin fuusioituminen; spatiaaliset tilasimulaatiot muuntavat illuusion materiaaliseksi. (Seuraavana askeleena voinee pitää datapukua, jossa tilan materiaalisuus ja jopa osallistuminen ovat - Baudrillardin logiikkaa mukailien - muuttuneet representaatioiksi, simulaatioiksi.) Disney Worldin spatiaaliset synekdokeet (= osa edustaa kokonaisuutta) perustavatkin tehonsa pääosin kävijöiden aikaisempiin stereotyyppisiin mielikuviin, joiden tausta lienee usein juuri valokuvien, elokuvien ja kirjojen kaltaisissa kulttuurisissa representaatioissa. Tällaisia tilasimulaatioita voi pitää ensisijaisesti elokuvan tai kirjan kaltaisina tuotettuina kokemuksina, fiktioina, joihin pätevät fiktion lait. Kuten muidenkin fiktioiden kohdalla, subjektin on tilapäisesti viivytettävä epäuskoaan - Coleridgen tunnettu "willing suspension of disbelief" - jotta ikkunantakainen kaamos unohtuisi ja kainuulainen trooppinen kylpylä muuntuisi psykisenä kokemuksena Karibian lomaparatiisiksi. Toisin sanoen, tilanne on analoginen esimerkiksi elokuvan kokemiselle.<sup>14</sup>

## Seuramatka elokuvana

Analogia toimii kuitenkin myös toisin päin: jos "kehystetyn havainnoinnin" modus muokkaa maailman jäsentämistämme niin merkittävästi kuin Benjamin, Baudrillard ja Morse esittävät, voisi olettaa, että aktuaalinen turistimatkaileminen voi muistuttaa elokuvaa, audiovisuaalista kertomusta ja olla yhtä fiktiivinen. Eeva Jokisen mukaan "[turisti]matka on tavara, jonka avulla voi kokemuksellisesti ylittää modernin maailman pirstoutuneisuuden ja epäjatkuvuuden.[-] Turistinen sightseeing on jonkinlaista yritystä päästä differentiaatioiden totaliteetin ulkopuolelle."<sup>15</sup> Kysymys on paosta, jota leimaavat kaupallisuus ja valmiiksi mietityt keinot. "Pako voi ilmaista halua palata taaksepäin, lapsuuden eriytymättömään, autoeroottiseen tilaan, jossa oma ruumis saa olla keskeistä."<sup>16</sup> Raymond Williams puhuu liikkuvasta yksityisyydestä nykyihmisen identiteetin lähtökohdaksi; ihmiset toteuttavat sen kautta mielikuvitustaan ja toimintatarvettaan. Jokinen kytkee käsitteen myös seuramatkailuun.<sup>17</sup>

Edellä esitetyn kaltaisia luonnehdintoja on joku kauan sovellettu elokuvaan. Elokuvan katsomisti-



*Silja Symphonyn kävelykatu.*

lannetta on usein kuvattu Williamsin liikkuvaa yksityisyyttä muistuttavain termein. Kysymyksessä on paradoksaalinen yhdessä-yksin -kokemus: vaikka katsoja istuu monesti suuressa ihmisjoukossa, hän asennoituu katsomistapahtumaan kuin olisi yksin, rakentaa privaatteja fantasioita ja merkityksiä. Jokisen ajatus pakettimatkaista nykymaailman fragmentaarisuuden eheyttäjänä vertautuu puolestaan lähes sanattarkasti Siegfried Kracauerin hypoteesiin elokuvan myyttisestä vetoavuudesta. Kracauerin mukaan todellisuus on pirstoutunut myyttien ja aatteiden kuoleman myötä: moderni ihminen koskettaa todellisuutta vain sormenpäällään, ja "[f]ragmentarized individuals act out their parts in fragmentarized reality".<sup>18</sup> Elokuvan tehtäväksi jää antaa todellisuudelle hahmo, muoto, joka arjen kokemuksesta puuttuu. Vastaavanlaisena diskursiivisena strategiana - tuotettuna audiovisuaalis-interaktiivisena kertomuksena - voitaisiin pitää myös tyyppillistä seuramatkaa.

Ensisijaisesti kaksi tekijää näyttää yhdistävän turistimatkaa ja elokuvaa, katse ja narratiivinen muoto. John Urryn mukaan turismia hallitsee katse, erityinen katsomistapa, jota hän nimittää turistin katseeksi (tourist gaze): se suuntautuu intensiivisesti tavallisesta poikkeaviin näkyymiin ja maisemiin, ja niissäkin usein sellaisiin yksityiskohtiin, joihin ei tavallisesti kiinnitetä huomiota arjen koke-

muksessa (esim. kotikaupungin turistinähtävyyksiä ei juuri "katsota"). Turistin katseen syntyyn ja vahvistumiseen myötävaikuttavat keskeisesti monet ei-turistiset aktiviteetit, mm. juuri elokuva, tv, video ja kirjallisuus.<sup>19</sup> Voi olettaa, että samat tekijät ovat osaltaan vaikuttamassa yleensäkin siihen tilan fiktiivistymiseen, josta edellä oli jo puhetta (Bachelard, de Certeau, Eco). Audiovisuaaliset viestimet ovat syntyneet - mm. Marshall McLuhanin tunnetun teesin<sup>20</sup> mukaan - katseen ja korvan jatkeiksi, mutta toisaalta niiden välittämä representaatio säätelee myös keskeisesti tapaamme hahmottaa maailmaa.

Myös elokuvan kokemiselle on ominaista turistin katsetta muistuttava katseen kiinteys: John Ellisin mukaan juuri elokuvaa - elokuvateatterissa - pikemminkin tuijotetaan (gaze) kuin silmäillään.<sup>21</sup> Myös kameran katse tuo nähtäväksemme tavallisesta poikkeavia maisemia, ja arkisiakin näkymiä uudesta näkökulmasta (esim. intensiivisen läheltä, poikkeuksellisen kaukaa).<sup>22</sup> Katsojan kannalta juuri tilan kokemus on tässä keskeistä: perinteisessä muodossaan elokuva on audiovisuaalinen kertomus, joka luo katsojalle - klassisessa Suzanne Langerin esittämässä merkityksessä - virtuaalisen tilan ja samalla virtuaalisen liikkeen kokemuksen.<sup>23</sup> Margaret Morse näkee niin ostoskeskuksen kuin moottoritien ja televisionkin kokijan kannalta samanlaisina: kaikissa niissä liike on suhteellista, sillä kokija sekä liikkuu että on paikallaan, hän liikkuu ja häntä liikutetaan - ilmiö, jota Morse kutsuu termillä liikkuva subjektius (mobile subjectivity). Hän näkee kaikki kolme "mediaa" diskursiivisina koneistoina, joiden diskurssit eivät etene lineaarisesti vaan useilla kerronnan tasoilla yhtäaikaaisesti.<sup>24</sup>

Klassinen sepite-elokuva on kuitenkin kokemuksena Morsen esimerkkejä koherentimpi: sen diskurssissa katsoja kuljetetaan ennalta määrätyn parituntisen reitin läpi ja "pakotetaan" hahmottamaan rakenteeltaan tiivis, teleologisesti etenevä ja sulkeumaan päättävä tarina. Informaatiota säätelemällä elokuva lietsoo katsojan uteliaisuutta ja pitää yllä hänen mielenkiintoaan, kunnes - klassisessa kerronnassa - paljastaa "lopullisen" totuuden. Seuramatkassa yhdistyvät niin elokuvan kuin television, moottoritien ja ostoskeskuksenkin elementit, ja se noudattaa ajan ja tilan tihentämisen (time - space compression) logiikkaa - piirre, jonka esimerkiksi David Harvey näkee modernille ja postmodernille kulttuurille luonteenomaisena.<sup>25</sup>

Tyypillinen seuramatka on elokuvan tapaan pituudeltaan ennalta määrätty - 1 - 2 viikkoa - mistä matkustaja on hyvin selvillä. Se koostuu dramaturgisesti toisistaan erottuvista osioista, jotka voidaan karkeimmin jaotella menomatkaan, perilläoloon ja paluuseen. Toisaalta seuramatka etenee kuitenkin kerronnaltaan monitasoisena, sillä itse reaaliajassa

etenevän kehysnarratiivin sisään upotetaan monia minikertomuksia, jotka laventavat merkittävästi "lopullista" tarinaa sekä spatiaalisesti että temporallisesti. Kuitenkin myös seuramatkan liike ja tila ovat elokuvan tapaan ontologisesti lähinnä virtuaalisia, kuten pyrin osoittamaan.

## Matkan narratologiikkaa

Margaret Morse puhuu kahdenlaisesta tilan fiktiivistymisestä, yhtäältä urbaanin rakennetun maiseman (moottoritie, ostoskeskus) diskursiivisuudesta, toisaalta autolla ja muilla nopeilla teknisillä kulkuvälineillä liikkumisen paradoksaalisuudesta. Hän näkee niissä yhteisiä lainalaisuuksia, jotka myötävaikuttavat tilan derealistumiseen, sen muuttumiseen virtuaaliseksi, ei-tilaksi (nonspace). Seuramatkassa yhdistyvät nämä Morsen fiktioefektit, vieläpä vahvennettuna, sillä niitä säätelee suhteellisen tiukasti organisoitu narratiivi, joka luo kokemukselle klassisen elokuvan koherenssia. Tämän narratiivin merkityksellisyys vallankäytön näkökulmasta korostuu sikäli, että tyypillisen seuramatkan osanottajista varsin monet ovat suhteellisen kokemattomia matkustajia, tai ainakin tiedot kulloisestakin matkakohteesta ovat vähäisiä tai pinnallisia. Lisäksi luottamus esimerkiksi oppaan jakamaan - kokemukseni mukaan usein vinoutuneeseen tai virheelliseen - informaatioon on suuri. Näin matkailijoiden kokemus jäsentyy pitkälle matkanjärjestäjien konstruoiman narratiivin puitteissa, he ovat sen "armoilla".

Jos matkustaja lähtee kotioveltaan esimerkiksi taksilla tai muulla henkilöautolla, hänen liikkumisensa on alusta pitäen - Morsen termin - paradoksaalista: autossa, lentokoneessa ja määränpään bussikuljetuksessa hotelliin matkustajan kokemusta luonnehtii liikkuva subjektius; hän on sekä liikkeessä että paikallaan ja tarkastelee vastaan vyöryvää visuaalista informaatiota enimmäkseen kehystetyn kuvarajauksen puitteissa. Hänen "omaehtoinen" liikkumisensa rajoittuu muutamaan askeleeseen lentokenttäterminaaleissa, ja silloinkin kuljetaan tarkoin määriteltyä diskursiivista reittiä pitkin, matkatavarapunnitus - passintarkastus - lähtöhalli - lentokone (jossa ennalta määrätty paikka). Menomatkan "kertomuskin" on siis tosiasiasa tuotettu, matkustaja on huomaamattaan liitetty diskursiivisen strategian agentiksi, kertomuksen henkilöksi. Määränpäähän saapuessaan matkustaja ei ole juuri liikkunut, häntä on liikuteltu.

Perillä elokuvallinen narratiivi jatkuu, joskin sen luonne vaihtelee aina klassisesta elokuvasta dokumentaariseen ja interaktiiviseen elokuvaan. Mikäli matkailija mukautuu matkatoimiston suunnittelemaan ohjelmaan, hän osallistuu diskursiiviseen tahtumaan, joka kokonaisuutena muistuttaa interaktiivista elokuvaa. Usein hänen "aktiivisuuten-



Kuva:  
Timo Harkke

sa” saattaa kuitenkin olla huomattavasti vähäisempää kuin interaktiivisissa installaatioissa<sup>26</sup> tai datapuvuissa, mutta periaatetta voi pitää tiettyyn mittaan analogisena: turisti voi operoida määrättyissä rajoissa vapaasti ennalta-annetulla aineistolla, spatiaalisella ja narratiivisella audiovisuaalisella materiaalilla. Käytännössä kaikilla pakettimatkoilla on ATK-ohjelmointia muistuttava valmiiksi suunniteltu retki- ja tapahtumaohjelma, joka pyrkii luomaan matkustajalle koherentin kertomuksen oudon kulttuurin kaoottisena näyttäytävästä virikepaljoudesta. Resepsion näkökulmasta matkanarratiivi toimii primaaristi Barthesin hermeneuttisen koodin<sup>27</sup> varassa: se pyrkii informaatiota säätelämällä lietsomaan matkailijan uteliaisuutta - jotta tämä osallistuisi lisämaksusta järjestetyille retkille ja erillistilaisuuksiin - sekä kertomaan lopulta “totuuden” paikallisesta kulttuurista, ratkaisemaan sen arvoituksen.

Logiikassaan seuramatkanarratiivi noudattaa muiden kertomusten narratologisia strategioita. Seymour Chatman toteaa: “We are justified, I believe, in arguing that narrative structure imparts meanings -- precisely because it can endow an otherwise meaningless ur-text with *eventhood, characterhood, and settinghood*, in a normal one-to-one standing-for relationship.”<sup>28</sup> Chatmanin mukaan “ur-tekstin” elementit, eksistentit (ihmiset ja fyysiset objektit) ja tapahtumat, ovat sellaisinaan neutraaleja ja merkityksettömiä; vasta narratiivinen rakenne luo niille merkityksen. Seuramatka konkretisoi tämän narratologisen perusperiaatteen.

Uuteen kulttuuriin siirtyneelle matkailijalle vieras ympäristö näyttää kaoottisena, “merkityksettömänä”. Sen eksistentit eivät antaudu loogisen signifiikaatioketjun osiksi, monet tapahtumat -

esim. kaupankäynti, täpötäyteen bussiin ahtautuvat ihmiset, uskonnolliset seremoniat - vaativat narratiivista kontekstia muuttuakseen loogisesti merkitseviksi. Ympäristö on vasta raakamateriaalia, josta narratiivi muokataan. Käytännössä tosin turisti ei koskaan astu *tabula rasana* täysin tuntemattomaan, vaan suhteuttaa - kuten aina - uudet virikkeet aikaisempaan kokemukseensa: mikäli kontekstia ei anneta, matkailija narratiivisoi sen suhteellisen pian itse, joskin usein virheellisesti “todelliseen” asiantilaan nähden.

Useimmissa tapauksissa seuramatkan narraatio alkaa kuitenkin jo matkaesitteestä. Sen kuvat ja pienimuotoiset kertomukset luovat elokuvamainoksen ja -markkinoinnin tapaan peruskehysten, narratiivisen kuvan,<sup>29</sup> jonka elliptisyys kaipaa itse matkaa täydentäjäkseen. Kuten elokuvan mainos tai traileri, matkaesite synnyttää odotuksia, joiden täyttymistä matkalta on lupa odottaa. Esitteen anonyymien kertojan paikalle astuu viimeistään määränpäässä hotelliin bussilla siirryttäessä matkopas, jonka roolia diskursiivisena toimijana ei voi aliarvioida. Hänen bussikuljetuksen aikana välittämänsä “mitä-matkailijan-tulee-ensihätäntietää” -informaatio muodostaa prologin, eksposition: matkailijan katsellessa bussin ikkunan kuvajauksen läpi ohikiitäviä maisemia oppaan *voice-over* varustaa mykkäelokuvan esityksissä usein käytetyn kertojan tapaan tämän äänettömän “valkokankaan” ihmiset, objektit ja tapahtumat “tapahtumallisuudella, henkilöillisyydellä ja paikallisuudella”. Oppaalla on siten keskeinen merkitys ryhmän kokemuksen suuntaajana niin informatiivisesta, ideologisesta kuin vallankäytönkin näkökulmasta - etenkin osanottajien suhteessa kulttuuriseen toiseuteen.

Kertojan roolissaan opas varoittaa myös meilläään olevan jännityskertomuksen vaaromomentteista - vettä ei tule juoda, varkaita on varottava - ja lietsoo odotuksia järjestettävillä retkillä tarjoutuvista positiivisista elämyksistä. Narratologisesti seuramatkan "opasuudet" muistuttavat dokumenttelokuvaa, jossa *voice-overin* auktoriteettia ei mikään kyseenalaista ja jossa juuri kertojanääni sitoo usein heterogeenisen kuva-aineiston logiiseksi kokonaisuudeksi - toisin kuin sepite-elokuvan "klassisessa realistisessa tekstissä", jossa perinteisen tulkinnan mukaan kuva kontrolloi ääntä perimmäisenä totuudenkertojana.<sup>30</sup>

Jatkossa matkanarratiivi etenee osaksi interaktiivisen, osaksi dokumentaarisen elokuvan tapaan tiukan narratologiikan puitteissa, diskursiivisena strategiana, jonka kautta matkailijalle selviää "totuus" vieraasta kulttuurista. Heti perilläolon alussa järjestettävä tervetuliaistilaisuus hahmottelee narratiivin diskursiiviset reitit, paikat, joissa turisti "voi" ja joissa hänen "kannattaa" liikkua: matkailijalle annetaan henkinen (ja usein konkreettinenkin) kartta. Jos ja kun tämä vaeltelee jatkossa omin päin, hän liikkuu aina jo merkityksillä ladatussa maisemassa. Kuitenkin vasta matkatoimiston järjestämät retket auttavat turistia rakentamaan havaitsemaansa visuaaliseen tilaan temporaalista ulottuvuutta, fiktiivistämään matkakohteensa. Retket ovat kontrolloituja ekskursioita, diskursiivisia matkoja paitsi paikassa myös ajassa: niiden kuluessa turisti ratkoo ja hänelle ratkotaan vieraan kulttuurin arvoitusta.

Yleensä yksi retkistä vie matkailijan menneeseen, toinen taas nykypäivään. Jälleen turistia "liikutetaan" vastaan vyöryvässä maisemassa, ja oppaan *voice over* rakentaa visuaaliselle kokemuksele historiallista ulottuvuutta: matkailija saa kuulla, mitä "tähän mennessä on tapahtunut", mitä nähtävissä paikoissa on ennen ollut, keitä asunut. Tätä historiointia säätelevät luonnollisesti historiointin tavanomaiset narratiiviset lait,<sup>31</sup> vain sillä erotuksella, että oppaan diskurssi on lyhytensä vuoksi äärimmäisen valikoiva. Usein matkailijan kokemus kiinnitetään johonkin populaarimytologiaan tapahtumaan: summittaisina esimerkkeinä voi mainita oppaiden toistuvasti raportoiman Kolumbuksen saapumisen saarelle Dominikaanisessa Tasavallassa tai järjestetyn "hartaushetken" Johanneksen ilmestysluolassa Patmoksella. Myös hallitsijoiden jännittävät vaiheet tai rakkausseikkailut kuuluvat itseoiikutetusti historialliseen populaarimytologiaan.

Historiallinen aikajatkumo täydentyy toisella retkellä oppaan selvitellessä matkakohteen nykypäivää, asukkaiden palkkatasoa, elinkeinorakennetta ja sosiaaliturvaa, vastaan vyöryvän maiseman flooraa ja faunaa. Näin ikkunan puitteilla konkreettisesti kehystetty maisema saa vielä käsitteelliset

kehukset; kuten elokuvakerronnassa myös turistin katseelle tarjoutuva maisema on sekä metonyminen (tarkemmin, synekdokinen) - se edustaa kohtemaan koko maisemaa - että metaforinen - se asentoi aikajatkumolle matkanarratiivissa ja representoi tässä ominaisuudessa sekä kohtemaan koko historiaa että kansan nykykulttuuria.

Tässä mielessä seuramatka voitaisiin rinnastaa myös klassisen dekkarin kerronnalliseen logiikkaan; kehyskertomuksessa matkailija elää periaatteessa reaaliajassa, samalla kun hän hahmottaa mielessään toista kertomusta: mitä on *todella* tapahtunut? Kokemuksen kaksitasoisuus viittaa vastaanottajan jakautuneeseen subjektiuteen, minkä Margaret Morse näkee kaikelle kerronnalle luonteenomaisena. Yhtäältä vastaanottaja elää mukana kerrontatapahtumassa, diskurssissa, toisaalta hän konstruoi narratiivisista vihjeistä tarinamaailmaa ja eläytyy siihen, "the plane of the subject in a here and now, or *discourse*, and the plane of an absent or nonperson in another time, elsewhere, or *story*."<sup>32</sup>

Matkustaja liikkuu kuitenkin fyysisissä paikoissa; miten liikettä ja tilan kokemusta voidaan väittää virtuaalisiksi? Turistikulttuurin ja matkanjärjestäjän tuottamat narratiiviset kehukset ja merkitysskeemat sekä toisaalta matkustajan liikkuva subjekti muuntavat seuramatkan monitasoisesti illuoriseksi. Kyseessä on ennen muuta psyykinen tapahtuma, sillä fyysisesti seuramatka voi muistuttaa lähinnä nojatuolimatkaa. Kuten edellä on toistuvasti todettu, matkailija - etenkin jos hän noudattaa oppaiden ohjeita ja järjestettyä ohjelmaa - istuu suuren osan ajasta paikallaan ja kokee tilan vain silmillään, mitä esimerkiksi Susanne Langer pitää virtuaalisen tilan määritelmänomaisena edellytyksenä. Toisaalta kokemus täyttää myös virtuaalisen todellisuuden kriteerit, sillä katsojalla on tilaisuus-tiukan temporaalis-spatiaalisen kontrollin puitteissa - astua välillä myös kuvan "sisään", osallistua siihen.<sup>33</sup>

Myös järjestetyn ohjelman ulkopuolella liikkueensa matkailija operoi hänelle ennalta merkityksellistetystä tilassa, jossa hänen toimintansa on usein varsin stereotyyppistä - oppaan neuvomilla rannoilla/ravintoloissa/nähtävyyksillä oleilua. Moni omin päin liikkuja toteuttaa oppaan ja opaskirjasten (usein yksityiskohtaisesti laadittuja) diskursiivisia reittejä nähtävyydeltä toiselle. Lisäksi hän on painanut mieleensä, miten ravintolassa tilataan, miten ajetaan yleisillä kulkuneuvoilla, miten julkisilla paikoilla sopii käyttäytyä. Toisin sanoen hän noudattaa annettuja ohjeita kuten videopelin pelaaja, interaktiivisen installaation tai datapuvun käyttäjä päästäkseen etenemään narratiivisessa kokemuksessaan. Lisäksi suosittujen turistikohteiden "turistikatujakin" voidaan pitää samanlaisina ohjelmituina elämyksinä kuin kotimaan trooppiset kyl-

pylät ja muut tilasimulaatiot, joista edellä oli puhetta.

Myös paikallisten diskursiivisten simulaatioiden kautta pyritään kaupallisesti hyödyntämään asianomaisesta kulttuurista maailmalla leviävää populaarimytologiaa. Esimerkiksi "autenttinen" lappilaisuus merkitsee matkailuelinkeinossa ensisijaisesti kansainvälisesti tunnetun Lappi-mytologian uusintamista, lappilaisuuden merkkien tuottamista.<sup>34</sup> Kysymys on siis jälleen kerran tuotetusta kuvastosta, fiktiivisestä ja simuloidusta tilasta, jonka puitteissa matkailija joutuu toimimaan annettujen ehtojen ja merkitysten puitteissa.<sup>35</sup> Selvimmän ilmauksensa tämä autenttisuuden semiosis saa jokaiseen seuramatkaan väistämättä kuuluvasta "paikallisesta" illanvietosta, joka muodostaa jonkinlaisen kulminaatiopisteen matkanarratiivissa. Illanvietto sijoittuu tavallisesti matkan loppupuolelle, ts. vaiheeseen, jossa turistin katsotaan jo olevan kypsä kohtaamaan vieraan kulttuurin elämystasolla "suoraan" oppaan tähänastisen välitysdiskurssin asemesta. Illanviettoon kuuluu yleensä paikallisten ruokien ja juomien nauttimista ja matkakohteittain vaihtelevaa showohjelmaa sekä poikkeuksetta tanssia, jotka kaikki on koodattu painokkaasti "autenttiseksi", paikalliselle kulttuurille tyypilliseksi. Ilta ja koko matkanarratiivi huipentuvat useimmiten kulttuurien kohtaamiseen esiintyjien houkutellessa katsojat mukaansa enemmän tai vähemmän riehakkaisiin kansantansseihin. Illanvieton konkreettinen tila muuttuu tilapäisesti totaalisen fiktiiviseksi, tiivistyneeksi aika-tilaksi, joka saa representoida koko asianomaisen maan kulttuuria ja historiaa. Matkan diskurssissa paikallisen illan voi katsoa tarkoittavan arvoitusten ratkaisemista: nyt matkailija tietää, mitä tämä kulttuuri "todella" on, hän on elänyt sitä itse. Samalla kokemus yleensä merkitsee myös omien rivien tiivistämistä, oman kansallistunnon aktivoitumista ja vieraan kulttuurin Toiseuden lopullista tunnistamista.<sup>36</sup> Kuten jännityselokuvan katsoja vastavoimien ratkaisevan yhteenoton jälkeen, turistikin voi huokaista helpotuksesta: uhattuna ollut subjekti on jälleen pelastettu.

*Kiitän Erkki Huhtamaa, jonka asiantuntemus ja kommentit sekä käymämme valaisevat keskustelut vaikuttivat merkittävästi teoriakehittämääni ja artikkelin sisältöön.*

#### Viitteet:

1. Margaret Morse, "An Ontology of Everyday Distraction: The Freeway, the Mall, and Television". Teoksessa Patricia Mellencamp (ed.), *Logics of Television*. Bloomington: Indiana University Press 1990, 206. Walter Benjaminin kesken jäänyt laaja modernistinen analyysi Pariisin ostoskujista, "pasaa-seista", *Das Passagen-Werk* on kokenut renessanssin postmodernin tilan filosofoinnin myötä. Sen fragmenteista on julkaistu suomeksi "Pariisi - 1800-luvun pääkaupunki" (suom. Keijo ja Ossi Rahkonen) teoksessa Jussi Kotkavirta ja Esa Sironen

(toim.), *Moderni/postmoderni*. Helsinki: Tutkijaliitto 1986 (a) sekä Baudelaire-tutkielma *Silmä väkijoukossa* (suom. Antti Alanen). Helsinki: Odessa 1986. Viimeksi mainittu muodostaa Esa Sironen mukaan koko *Passagen*-teoksen "pienoismallin". Benjamin on puolestaan saanut vaikutteita tilapohdintoihinsa mm. Marxilta, Lukácsilta ja Proustilta. Benjaminia käyttää suoraan lähtökohtanaan Anne Friedberg artikkelissaan "Les Flâneurs du Mall(): Cinema and the Postmodern Condition". *PMLA*. Vol. 106: 3 (1991). Artikkelin perusteet yhtenevät varsin pitkälle Morsen ajatuksiin (joskaan kirjoittajat eivät lähdeviitteistä päätellen tunne toistensa tekstejä). Kiitän Martti Lahtea, joka kiinnitti huomioni tähän artikkeliin. Baudrillardin postmodernin simuloidun tilan filosofiasta ks. hänen artikkeliaan "The Ecstasy of Communication". Teoksessa Hal Foster (ed.), *The Anti-Aesthetic*. Port Townsend: Bay Press 1983.

2. *Ibid.*, 204. Erkki Huhtamo on kiinnittänyt huomiotani siihen, että ontologisesti kannattaa tehdä ero kahtenlaisen liikkeen, nojatuolimatkustuksen (tv:n katselu, elokuva) ja liikuvan nojatuolimatkustuksen eli Morsen paradoksaalisen liikkeen (auto, juna, lentokone), välillä. Kokemisen moduksissa ero saattaa olla kuitenkin suhteellisen pieni tai erot eivät noudata tätä jaottelua: elokuvateatterissa kameraan samastuvan katsojan liikkeen illuusio saattaa olla hyvinkin voimakas (esim. Imax- ja Omnimax -tyyppisissä esityksissä etenkin seisovat lapsikatsojat saattavat jopa kaatua kuvan "äkkipysähdyksissä"), kun taas harva lentomatkustaja kokee koneen vauhtia (800 - 900 km/h) kymmenen kilometrin korkeudessa erityisen suureksi.

3. Lauren Rabinovitz, "Temptations of Pleasure: Nickelodeons, Amusement Parks, and the Sights of Female Sexuality". *Camera Obscura* 23 (1990), 80.

4. *Ibid.*, 80. *Hale's Tours of the World*, tunnetuin alan yrittäjästä, tuotti "junamatkoja", joiden matkustajat istuivat junavaunujäljitelmissä, ja vaunun etuosan valkokankaalle projisioitiin liikkuvan veturin etuikkunasta oletetusti avautuva näkymä. Myöhemmin esitykseen lisättiin vielä äänitehosteita, ilmanvirtaa ja vaunun keinuntaa. Kaupallisen suosion saavuttanut keksintö esiteltiin ensi kerran St.Louisin maailmannäytelyssä vuonna 1904, ja mm. John Wyver pitää sitä yhtenä elokuvallisen tilasimulaation (moving image environment) varhaisimmista ilmentymistä. John Wyver, *The Moving Image*. Oxford: Basil Blackwell 1989, 305. Lynne Kirbyn mukaan *Hale's Tours* "best unified the perceptual overlap between the railroad and the cinema". Sit. Rabinovitz 1990, 82. Ks. aiheesta lähemmin Raymond Fielding, "Hale's Tours: Ultrarealism in the Pre-1910 Motion Picture". Teoksessa John L. Fell (ed.), *Film Before Griffith*. Berkeley: University of California Press 1983.

5. Christian Metz, *Psychoanalysis and Cinema*. Trans. Celia Britton et al. London: Macmillan 1983, 48. Morsen mielestä ostoskeskuksen, moottorin ja television kokemukselle on luonteenomaista "the inclusion of -- elsewhere and elsewhere in the here and now". Morse 1990, 195.

6. Rabinovitz 1990, 84. Friedberg 1991, 423 (josta sitaatti).

7. Vrt. Tony Bennett and Janet Woollacott, *Bond and Beyond*. Basingstoke: Macmillan 1987, 206 - 207.

8. Gaston Bachelard, *The Poetics of Space*. Trans. Maria Jolas. Boston: Beacon Press 1969; Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life*. Trans. Steven F. Rendall. Berkeley: University of California Press 1984; Umberto Eco, *Matka arkipäivän epätodellisuuteen*. Suom. Aira Buffa. Porvoo: WSOY 1985 (alkuteos 1984).

9. Eco 1985, 51.

10. Esimerkiksi Jacques Derridan mielestä "näköhavainnosta" ei sellaisenaan voida edes puhua: "I don't know what perception is and I don't believe that anything like perception exists." Sit. Robert Scholes, *Textual Power*. New Haven: Yale University Press 1985, 92.



11. de Certeau 1984, 94 eteenpäin. de Certeauun ajatuksia kehittää myös Jukka Sihvonen artikkelissa "Puhtaan arjen kriittikki". Teoksessa Pirjo Ahokas - Otto Lappalainen - Jukka Sihvonen (toim.), *Arjen merkit*. Helsinki: Kirjastopalvelu 1991.

12. Myös Morse puhuu yhdysvaltalaisista ostoskeskuksista (mall) "pienoisikaupunkina" (miniature suburbia). Morse 1990, 211. (Amerikkalaiselle *mallille* ei ole suoranaista vastinetta suomalaisessa kulttuurissa; lähinnä nämä kaupunkien ulkopuolella sijaitsevat, usein monen kaupunkikorttelin kokoiset rakennukset muistuttavat tilankäytön logiikaltaan Suomen suurimpien kaupunkien kauppakortteleita.) Walter Benjaminille pariisilainen pasaasi on "kuin kaupunki, kuin maailma pienoiskoossa". Benjamin 1986 (a), 44. Vrt. John Fiskin analyysi Sears Towerista, "maailman korkeimmasta rakennuksesta", jonka hän näkee representoituvan pienen-Chicagona. John Fiske, *Reading the Popular*. Boston: Unwin Hyman 1989, 202 - 203. Vrt. myös Lisa Lewisin näkemys ostoskeskuksen semioottisesta merkityksestä teini-ikäisille tytöille: "For girls, the mall represents a female substitute for the streets of male adolescents. Mall corridors resemble city streets in both appearance and function." Lisa A. Lewis, "Consumer Girl Culture: How Music Video Appeals to Girls". Teoksessa Mary Ellen Brown (ed.), *Television and Women's Culture*. London: Sage 1990, 100. Vrt. myös Friedberg 1991, 424.

13. David Harvey puhuu Baudrillardin termein 'simulacrumaista': "[In Epcot Center and Disneyworld] it becomes possible, as the US commercials put it, 'to experience the Old World for a day without actually having to go there.' The general implication is that through the experience of everything from food, to culinary habits, music, television, entertainment, and cinema, it is now possible to experience the world's geography vicariously, as a simulacrum." David Harvey, *The Condition of Postmodernity*. Oxford: Basil Blackwell 1990, 300.

14. Myös Morse puhuu 'fiktioefektistä' (fiction effect) omien esimerkkiensä kohdalla. Morse 1990, 193.

15. Eeva Jokinen, *Turismi nykyajan kulutuksena - näkökohtia suomalaisten ulkomaanmatkoihin*. Jyväskylän yliopisto: Yhteiskuntapolitiikan laitos 1987, 20.

16. Ibid., 57.

17. Ibid. 54.

18. Siegfried Kracauer, *Theory of Film*. New York: Oxford University Press 1979, 294 eteenpäin.

19. John Urry, *The Tourist Gaze*. London: Sage Publications 1990, 1, 3.

20. Marshall McLuhan, *Ihmisen uudet ulottuvuudet*. Suom. Antero Tiusanen. Porvoo: WSOY 1984 (alkuteos 1964).

21. John Ellis, *Visible Fictions*. London: Routledge & Kegan Paul 1982.

22. Venäläiset formalistit pitivät juuri "outouttamista" (ostranenie), ts. tutun esittämistä uudella tavalla tai vieraana, kaiken taiteen lähtökohtana. Samaa korostavat myös neoformalistiset elokuvan teoreetikot. Ks. Kristin Thompson, *Breaking the Glass Armor*. Princeton, N.J.: Princeton University Press 1988, 10 eteenpäin.

23. Tässä virtuaalisen tilan käsitettä käytetään klassisessa, Susanne Langerin käyttämässä merkityksessä, joka poikkeaa telekommunikaation teoriassa käytetystä. Ks. siitä lähemmin Erkki Huhtamon terminologinen johdatus aiheeseen "Virtuaalimatalijan ABC. Kymmenen avainkäsitettä" tässä numerossa. Susanne Langer esitti jo klassikon maineen saavuttaneessa taidefilosofiassaan, että virtuaalinen tila on kuvataiteen ontologinen perusta. "Pictorial space is not only organized by means of color --, it is created; without the organizing shapes it is simply not there. Like the space 'behind' the surface of a

mirror, it is what the physicists call 'virtual space' - an intangible image. This virtual space is the primary illusion of all plastic art. Every element of design, every use of color and semblance of shape, serves to produce and support and develop the picture space that exists for vision alone. Being only visual, this space has no continuity with the space in which we live --. The created virtual space is entirely self-contained and independent." Susanne K. Langer, *Feeling and Form*. London: Routledge and Kegan Paul 1953, 72. Elokuva käsittelevässä lyhyessä jälkikirjoituksessaan Langer pitää elokuvan ontologisina ominaisuuksina erityisesti virtuaalista nykyhetkeä ja unimodusta (dream mode). Kuitenkin Langerin virtuaalisen tilan määritelmä näyttäisi soveltuvan erinomaisesti myös elokuvaan.

24. Morse 1990, 204 eteenpäin.

25. Harvey 1990, 260 eteenpäin.

26. Ks. interaktiivisesta elokuvasta lähemmin David Tafler, "Kertovuuden tuolla puolen - kohti interaktiivisen elokuvan teoriaa". Suom. Veijo Hietala ja Jukka Sihvonen. *Lähikuva* 4/1989 - 1/1990.

27. Roland Barthesin narratiivisuuden kooeista ks. *S/Z: An Essay*. Trans. Richard Miller. New York: Hill and Wang 1974.

28. Seymour Chatman, *Story and Discourse*. Ithaca: Cornell University Press 1980, 25. Kursivointi lisäty.

29. Elokuvan mainonnassa luodusta narratiivisesta imagosta ks. Ellis 1983, 30 eteenpäin.

30. Kuvan ja äänen narratologisista suhteista ks. Colin McCabe, *Theoretical Essays: Film, Linguistics, Literature*. Manchester: Manchester University Press 1985, 37 eteenpäin, 62 eteenpäin. Erilaisista kertojaroleista vrt. Gerard Genette, *Narrative Discourse*. Trans. Jane E. Lewin. Oxford: Basil Blackwell 1980, 248.

31. Ks. näistä esim. Hayden White, *Tropics of Discourse*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press 1978. Historiankirjoituksen perustana White näkee "juonellistamisen" (emplotment): "By 'emplotment' I mean simply the encoding of facts contained in chronicle as components of specific kinds of plot structures, in precisely the way [Northrop] Frye has suggested is the case with fictions in general." (s. 83)

32. Morse 1990, 194.

33. Ks. edellä nootti 22.

34. Jonathan Cullerin mukaan turistit metsästävät nimenomaan aitouden ja tyypillisyyden merkkejä: "The tourist is interested in everything as a sign of itself, an instance of a typical cultural practice: a Frenchman is an example of a Frenchman, a restaurant in the Quartier Latin is an example of a Latin Quarter restaurant, signifying 'Latin Quarter Restaurantness'." Jonathan Culler, *Framing the Sign*. Oxford: Basil Blackwell 1988, 155. Dean MacCannell puolestaan väittää, että postikorttien, pienoispatsaiden tms. kaltaiset reproduktiot, merkien merkit, toimivat paradoksaalisesti takeena siitä, että alkuperäisyyttä ja autenttisuutta on yhä olemassa. Dean MacCannell, *The Tourist*. New York: Schocken Books 1976, 148.

35. Esim. Baudrillard näkee suurkaupungit sinänsä elokuvallina kokemuksina ja uskoo USA:n jo muuttuneen jältiläisvalkokankaaksi: "[T]he cinema is everywhere, most of all in the city, incessant and marvellous film and scenario." Sit. Harvey 1990, 300 - 301.

36. Allekirjoittanut on useammin kuin kerran palannut "paikallisesta" illasta suomalaisturistiseurueessa, joka on virittänyt bussissa nostalgiaa suomalaisia lauluja, Maamme, Kotimaani ompi Suomi jne. Laulut toimivat semioottisena vastastrategiana Toiseuden uhkaavaksi koettua merkikieltä vastaan, ja mikä tahansa "tyypillisesti" ja tunnepitoisesti suomalainen laulu kelpaa: mm. "Soihdut sammuu" kaikui paikallisen illan jälkeen voitokkaana elokuisen Palma de Mallorcan kadulla suhteellisen selvän ja asiallisen suomalaisjoukon suusta.