

LÄHIKUVA

4/2007



Miesäänä

LÄHIKUVA

4/2007 • 20. vuosikerta

LÄHIKUVA on audiovisuaaliseen kulttuuriin keskittyvä, neljästi vuodessa ilmestyvä aikakauslehti. Se on avoin kirjoitusfoorumi kaikille asiasta kiinnostuneille.

JULKAISIJAT

Lähikuva-yhdistys ry.
Suomen Elokuvatuotkimuksen Seura ry.
Turun elokuvakerho ry.
Turun yliopiston Mediatutkimus
Varsinais-Suomen elokuvakeskus ry.
Viestinnän koulutusohjelma, Laurea

TOIMITUS

Päätoimittaja
Kaarina Nikunen
kaarina.nikunen@uta.fi
GSM 045-636 3458

Toimitussihteeri

Sanna Harakkamäki
sanna.harakkamaki@gmail.com
GSM 045-6395 330

Numeron 4/07 vastaava toimittaja:
Kaarina Nikunen

Toimituskunta

Sari Elfving sari.elfving@uta.fi
Ilona Hongisto anilho@utu.fi
Marti Lahti martti.lahti@laurea.fi
Anneli Lehtisalo p.anneli.lehtisalo@uta.fi
Susanna Paasonen spaasone@mappi.helsinki.fi
Mari Pajala marpaja@utu.fi
Antti Pönni antti.ponni@stadia.fi
Laura Saarenmaa laura.saarenmaa@uta.fi
Jaakko Seppälä jiseppal@mappi.helsinki.fi
Tanja Sihvonen tansih@utu.fi

Tilaukset, osoitteenmuutokset

Päivi Valotie paivi.valotie@utu.fi

Ulkoasu: Hanna Kangasniemi

Kansi: SOK:n Ryhtipaita-mainoksesta muokannut Lauri Mannermaa HOK-Elannon luvalla

TOIMITUKSEN OSOITE

Lähikuva, c/o Varsinais-Suomen elokuvakeskus, Uudenmaankatu 1, 20500 Turku, Finland

Irtonumero 6,90 €

Vuosikerta 2007 22 €, ulkomaille 25 €.

LÄHIKUVAN irtonumeroita myyvät Akateemiset kirjakaupat, Tiedekirja, Turun Kirjakahvila.

ISSN 0782-3053

PAINO CityOffset, Tampere 2007

Lähikuva is indexed in the International Index to Film/Television Periodicals

Sisältö

Pääkirjoitus

Kaarina Nikunen
Näkymättömyksiä 3

Artikkelit

Heikki Uimonen
Bensankärystä pullantuoksuun
– miesäänen käyttö suomalaisissa
televisiomainoksissa 6

Varpu Rantala

Arkipäiväisen estetiikkaa vuosituhannen
vaihteen japanilaisessa kauhuelokuvassa 24

Riikka Turtiainen

Kahden kaukalon välissä
– Fantasiailiigojen maailmaa kartoittamassa 39

Katsaukset

Heli Metsätähti
Katsoja-matkustaja: Virilion kinesteettinen
näkökulma elokuvaan 60

Ilona Hongisto

Clean up the mess at Berkeley!
Elokuvatuotkimusta Kalifornian malliin 68

Jaakko Seppälä

Seitsemän päivää klassikoita
ja harvinaisuuksia: Raportti Pordenonen
26. mykkäelokuvafestivaaleista 73

Kirja-arviot

Kirsi Väkiparta (toim.), *Sähkömetsä - suomalaisen
videotaiteen ja kokeellisen elokuvan historiaa
1933-1998.* (Ilona Hongisto) 79

Atte Oksanen, *Haavautuva minuus: Väkivallan
barokki kontrolliyhteiskunnassa.*

(Tanja Sihvonen) 80

Abstraktit

83

Kaarina Nikunen

NÄKYMÄTTÖMYYSIÄ

Matkustin marraskuussa pohjoismaiseen maahanmuuttoa käsittelevään konferenssiin Bergeniin, jo hieman väsyneenä syksyn kiireistä, tietämättä oikein mitä odottaa. Kävi niin, että saksalaisen kulttuuriantropologin Uli Linken luento pysäytti. Linke luennoi mustan maskuliinisuuden representaatioista Euroopassa. Mittavaan visuaaliseen aineistoon nojaten Linke piirsi kuvaa karkean rasistisesta Euroopasta. Mustan ruumiin eksotisoinnista ja fetisoinnista kertovat paitsi kolonialistiset palvelijafiguurit, suklaasuukot ja patukat myös erilaiset Afrikka-näyttelyt eläintarhoissa – ihan tällä vuosituhannella. Tätä merkillistä mustaa vasten asettuu puhdas valkoinen, jota Persilpesuainemainoksessa kuvataan ”onnellisuuden väriksi”. Sinänsä Linken luento ei kertonut uutta: se perustui tutuille rotua ja etnisyyttä käsitteleville teorioille Stuart Hallista Richard Dyeriin. Mutta luento pysäytti, koska se osoitti niin konkreettisesti, millaisessa visuaalisten väitteiden maailmassa elämme, ja kuinka yhä edelleen ja sitkeästi samat kuvastot kiertävät mediasta toiseen.

Linken luento herätti myös keskustelua tulkinnasta. Ovatko mustien urheilijoiden vartaloit eksotisoinnin kohteena kolonialistisessa mielessä vai onko asetelma kenties mutkikkaampi? Eivätkö nämä ruumiit kytkeydy myös taloudellisen ja sosiaalisen menestyksen ja ihailun piiriin? Linken esityksessä urheilijaruumis sidottiin osaksi mustan ruumiin esittämisen historiaa, ja näin kontekstoituna se puhuu erityisesti eksotisoinnista – mutta merkitykset eivät tyhjene tähän. Toisaalta, menestys ja ihailu eivät myöskään pyyhi pois historiaa.

Siinä missä yleisö intoutui keskustelemaan mustan ruumiinkuvien tulkintojen moninaisuudesta, valkoisuuden representaatiot herättivät vähemmän pohdintoja. Eikö tämä juuri ilmennä valkoisuuden asemaa itsestäänselvyytensä? Siihen on vaikea tarttua, sitä on vaikea nähdä ja ymmärtää erona. Valkoisuus mykistää.

bell hooks on pohtinut tätä valkoisuuden itsestäänselvyyttä saumattomana ja sujuvana osana järjestelmää, joka johtaa oikeuteen puhua milloin vain, sanoa sanottavansa ja uskoa puhuvansa yleisellä tasolla, vaikka puhuisikin erityisesti omista lähtökohdistaan. Näin valkoisen on vaikea nähdä omaa erityisyyttään, mutta helppo uskoa toisten erityisyyteen ja marginaalisuuteen. Toisen puhe on tässä järjestelmässä aina merkittävä ja osittaista. hooks puhuu erityisesti opetustilanteista ja seminaareista, mutta yleistettävyyden tai toiseuttavuuden mekanismit ovat tunnistettavissa esimerkiksi siinä, kuinka tietty tutkimus, kirjallisuus tai elokuvat mielletään yleisesti kiinnostaviksi ja tietyt erityisyseisöjä koskeviksi, kapea-alaisiksi.

Valkoisuus tuottuu itsestäänselvyydeksi lukuisten toistuvien esitysten kautta, jotka asettuvat osaksi arjen tapettia. Emme pysähdy miettimään, miksi tai miten valkoisuus juuri tässä kuvassa tai mainoksessa rakentuu. Emme tee näin, ennen kuin jokin vaivaa, hiertää tai tuntuu olevan pois paikaltaan. Tällaisia nyrjähtäneitä kuvastoja tuotetaan tietoisesti, mutta myös tahattomasti, esimerkiksi silloin kun kohdeyleisö on 'väärä'. Minulle eurooppalaisen valkoisuuden kuvastoja edustavat ennen kaikkea ylikansallisten yhtiöiden tv-mainokset. Mainonta on sikäli kiinnostava kulttuurinen esitys, että se pelaa ihanteilla. Se pyrkii kertomaan ihanteista ja tavoiteltavista elämästä, kuten Leena-Maija Rossi on todennut. Ehkä juuri siksi mainos myös ärsyttää niin helposti. Tietoisuus mainonnan ihanne-puhuttelusta tuottaa tulkintaan vertailua, vastarintaa ja vaillinaisuuden tunteita. Kun katselen dubattuja Toffifee-mainoksia, tuntuu, että ne tyrkyttävät keskiluokkaista idylliä pakollisen valkoisen ydinperheen kautta, sen tyylien ja miljööiden säeslyksellä: vanhempien asiallisenoloisella vaatetuksella, nahkakalusteilla ja vauraudesta kielivillä sisustuselementeillä. Ideaalin kutsuhuutoa alleviivaavat dubatun kielen jäykkyys ja vitsien valikoitu 'varmuus'. Juuri viimeksi mainitut elementit tekevät kuitenkin ideaalin näkyväksi - ja ärsyttäväksi. Kuinka ratkaisevasti vaikkapa perheidylliin sijoittuva kotimainen Jaffa-keksimainos lopulta poikkeaa Toffifeen maailmasta? Ilman töksähtävää dubbausta mainos menee ohi, huomaamatta. Sen olohuone on tutumpi ja ymmärrettävämpi vaan ei vähemmän valkoinen. Tässä vertailussa ylilyödyn valkoinen dubbauspuhe herättää.

Mainonnan maailmaa on tarkastelu pitkälti juuri visuaalisuuden kautta aivan kuten sukupuolen esittämistäkin. Tässä numerossa kuunnellaan mainonnan ääniä ja niiden tuottamia sukupuolinormeja. Heikki Uimosen artikkeli tarkastelee televisiomainonnan miesääniä, niiden rakentumista, eroja ja kiinnittymistä eri merkityksiin. Uimonen osoittaa, kuinka äänestä on tullut osa maskuliinisuuden normatiivista rakentamista: mainonta luonnollistaa matalan ääneen ja luotettavan miehekkyyden. Vaikka samalla äänellä voidaan myydä miltei mitä tuotteita tahansa, mainosmaailma pitää yllä perinteisiä käsityksiä miehille ja naisille sopivista roolimalleista. Määrällisessä vertailussa nousee esiin se, että mainoksissa miehet kuuluvat ja naiset näkyvät.

Aivan toisenlaisiin, kammottaviin ääniin vie Varpu Rantalan artikkeli, joka käsittelee japanilaisen kauhuelokuvan ilmaisua. Rantala tarkastelee erityisesti aave-elokuvia ja kodin arkipäivään kasvavaa epämääräisen ahdistavaa tunnelmaa Unheimlich-käsitteen kautta.

Numeron kolmas artikkeli käsittelee internetin fantasiaaliigapelejä ja

erityisesti IS Liigapörssiä. Riikka Turtiaisen artikkelissa havainnollistetaan sitä, kuinka todelliset urheilutapahtumat ja urheilijoiden menestys vaikuttavat fantasiapeleihin ja kuinka urheilun medioituminen konkretisoituu pelaajien puheessa.

Tämä vuoden viimeinen numero sisältää myös kolme katsausta. Heli Metsätähti esittelee Paul Virilion ajattelua ruumiillisesta elokuvakokemuksesta ja sen yhteyksiä Merleau.-Pontyn kirjoituksille, Ilona Hongisto esittelee puolestaan Berkeleyn yliopiston elokuvatutkimusta ja Jaakko Seppälä luo katsauksen Le Giornate del Cinema Muto -mykälokuvafestivaaleille.

Tampereella 4. joulukuuta 2007

Kaarina Nikunen

Heikki Uimonen

BENSANKÄRYSTÄ PULLANTUOKSUUN

– miesäänen käyttö suomalaisissa
televisiomainoksissa

Suomalaisessa televisiomainoksessa puhuu mies. Turvallisen isällisellä tai muuten tarkoitukseen sopivalla äänellään hän esittelee tuotteita television katsojille. Ääni sekä uusintaa että kyseenalaistaa stereotyyppisiä maskuliinisuuksia. Mainoksissa hyödynnetään puheen sosiaaliseen etäisyyteen liittyviä konventioita, minkä lisäksi viestin perillemeno tehostetaan ääniteknisillä ratkaisuilla. Artikkelissani tarkastelen maskuliinisen äänen kulttuurisia merkityksiä analysoimalla MTV3:n ja Nelosen mainostarjontaa.

Maskuliinisuuden monumentti suomalaisessa populaarimusiikissa on kappale nimeltä Korttipakka. Sen levytti vuonna 1976 Tapio Rautavaara: iskelmälaulaja, keihäänheiton olympiavoittaja ja jousiammunnan maailmanmestari. Esityksessä kerrotaan sotilaasta, joka virsikirjan puuttuessa levittää kirkossa eteensä pelikortit. Tempusta tuotuneen esimiehensä jermu tyynnyttää nokkeluutensa ansiosta ja onnistuu välttämään uhkaavan rangaistuksen. Auktoriteetteja uhmaavaan käytökseen Rautavaaran resitatiivinen kertojanääni ja matala ilmaisu sopivat hyvin. Lopun ”tämä tarina on tosi” -murahdus alleviivaa kuulijan uskoa siihen, että kertomus todellakin pitää paikkansa. Aivan kuten kappaleen tekijät ovat tarkoittaneetkin.

Korttipakka-esimerkki osoittaa, että maskuliinisuus on sosiaalinen ja kulttuurinen konstruktio, jota tuotetaan ja uusinnetaan kulttuurin tuotteiden avulla. Osa prosessia on matala miesääni. Siihen on helppo liittää autenttisuuden, uskottavuuden, luotettavuuden ja turvallisuuden epiteetit. Kuten musiikki ja puhe, myös miesääni on osa median äänitarjontaa: sen avulla myydään kerta- ja kestokulutushyödykkeitä

ja sitä käytetään televisiokuulutuksissa ja tietoisuuksissa. Samalla lailla kuin maskuliini ja hänen matala äänensä otetaan länsimaisessa kulttuurissa annettuina, on viimeainittu miltei tyystin onnistunut livahtamaan tutkijoiden intressien ulkopuolelle.

Maskuliinisuus voidaan asettaa osaksi laajempaa kulttuurihistoriallista kontekstia ja pohtia, mitkä tekijät ovat vaikuttaneet siihen, että miesäänne liitetään mainittuja luonnehdintoja. Matala ääni tukee nykymediassa varsin monentyyppistä kerrontaa, jossa miehekkyyksi ei ole enää selkeän yksiselitteistä – jos se sitä ylipäänsä on koskaan ollutkaan. 1950-luvulla niin sanotussa rillumarei-kulttuurissa ja sitä seuranneessa viihteessä esiintyneen omanarvontuntoisen jätkän ja korkeakulttuurin kyseenalaistajan rinnalle ovat ilmestyneet nyky-mainosten sulavat tyylimiehet ja metroseksuaalit, jotka satsaavat pukeutumiseensa ja ihonhoitoon. Entä ääni? Yhtäällä sitä myydään omana itsenään puheena ja lauluna, toisaalla sille on välineellistä käyttöä, kun halutaan saada kaupallinen tai julkisrahoitteinen viesti kuulijan tietoisuuteen.

Millaista kerrontaa miesäänellä sitten rakennetaan? Ovatko miesäänne liitettävät merkitykset mediassa samoja kuin ennen? Vastausta voi hakea kulttuuristen konventioiden muuttumisesta ja pohtia, millainen puhe ja äänenkäyttö on milloinkin katsottu soveliaaksi. Tarkastelen työssäni sitä, millaisia maskuliinuuksia miesäänne on mahdollista välittää sekä sitä, kuinka miesääntä muokataan ääniteknisin keinoin. Historiallisesti kytken aiheen julkisrahoitteisen ja kaupallisen radio- ja televisiotarjonnan puhediskurssin kulttuuriseen kehittämiseen. Nykypäivää analysoin kahden televisiokanavan prime time -mainonnasta yhden viikon ajalta¹.

Tarkastelen radiomainosten sijaan televisiotarjontaa siksi, että Suomessa visuaalisella mainonnalla on pidemmät perinteet sähköiseen äänimainontaan verrattuna. Televisiossa mainoksia esitettiin lähetystoiminnan alusta saakka (1958). Tietä tasoittivat elokuvateattereiden mainosfilmit. Radiosta mainoksia kuultiin vasta runsas neljännesvuosisata television jälkeen, kun kaupalliset radiokanavat aloittivat toimintansa vuonna 1985². Televisiomainosten tarkastelu on perusteltua myös siksi, että visuaaliset mainokset vaikuttavat myös akustiseen ympäristöönsä. Mainosta tai ääntä ei ole tarkoitettu vain rajatussa tilassa katsottavaksi ja kuunneltavaksi. Korvat poimivat akustista informaatiota myös silloin, kun kuulijan selkä on televisioon päin ja varsinainen huomio muualla. Taustamusiikin tavoin kaupallisten tiedotteiden äänet eivät vaadi osakseen tarkkaavaista kuuntelua. Lisäksi television mainokset ja julkinen puhe ovat useasti osa radiokanavienkin tarjontaa, mikä edesauttaa viestin kuulonvaraista mieleen palauttamista.

Mikä mies ja millä kielellä?

Miestutkimuksen parissa on esitetty, että länsimaisessa kulttuurissa maskuliinisuus on itsestään selvyys. Sitä tuotetaan kyseenalaistamatta, se on normi. Miehet ovat tuottaneet ja tulkinneet miestä - tiedostetusti ja tiedostamatta. Kaunokirjallisuus, musiikki, elokuvat ja kuvataiteet

¹ Hu 2005a.

² Ks. Alestalo, Eskola, Gronow 1982, 638.

³ Ks. Lehtonen 1995, 18–19.

⁴ Kortti 2003.

⁵ Kilpiö 2005.

⁶ Tapaninen 1973.

⁷ Ks. Lehtonen 1995, 18–19.

⁸ Ks. Seidler 1989; Brittan 1989 op.cit. Lehtonen 1995, 25–26.

⁹ Ks. Lehtonen 1995, 29; Herkman, Jokinen, Lehtimäki 1995, 25.

¹⁰ Vrt. Fiske 1994, 116.

ovat suurimmaksi osaksi miesten aikaansaannoksia.³ Sitä on myös miesäänen hallitsevuus mediassa. Perusolettamuksena auditiivisuuden luottavassa mainonnassa tuntuu olevan, että matala miesääni käy miltei mihin hyvänsä diskurssiin: sillä kaupataan luontevasti vapaa-ajantuotteita, vakuutuspalveluita tai televisiokanavan ohjelmatarjontaa. Naisten äänen käyttö on vähäisempää, ainakin jos vertauskohtana käytetään verrattain runsasta naisen ruumiin käyttöä visuaalisessa julkisuudessa. Miesääneen on kiinnitetty tutkimuksellista huomiota varsinkin kitsaasti, pois lukien puhuttua mainosääntä tarkastelleet Jukka Kortti⁴ ja Kaarina Kilpiö⁵. Kilpiö käsittelee mainoselokuvien musiikkia väitöskirjassaan *Kulutuksen sävel* ja taustoittaa työtään perinpohjaisesti muiden muassa esittelemällä Juha Tapanisen diplomityön *Mainoselokuvan ääni*⁶. Tapanisen työ tarjoaa vertailukohtaan nyky-mainoksen äänenkäyttöön, joten palaan aiheeseen aineistoanalyysin yhteydessä.

Maskuliinisuuden itsestäänselvyyttä ei problematisoitu ennen kuin feministinen tutkimus nosti asian pöydälle. Kuusikymmentäluvulla tapahtunut naisten tulo työelämään ja sukupuolten välisten suhteiden muuttuminen kotioloissa sai aikaan sen, että vallitsevat käytännöt kyseenalaistuivat. Samalla kyseenalaistettiin julkisen näkemisen maskuliinisenä ja yksityisen feminiinisenä alueena. Feminismin vaikutusta ovat myös seitsemänkymmenluvun lopun ensimmäiset miestutkimusjulkaisut.⁷

Maskuliinisuudelle on biologiaan nojautuen haettu selitystä anatomiaa, aivojen toiminnasta ja geneistä; sitä on pidetty feminiinisuuden vastakohtana – järkevänä, itseään hillitsevänä, aktiivisena ja normaalina. Feminiinisuuden taas on liitetty emotionaalisuuden, passiivisuuden ja kaoottisuuden määreitä. Käsitteet voidaan nimetä *maskulinistiseksi ideologiaksi*, jolla tarkoitetaan todellisuuden esittämistä yksinkertaistettuna vakauttamalla maskuliinisuus ja feminiinisyys. Tämä ideologia vaikuttaa niin arki ajattelussa kuin uskonnollisissa, filosofisissa ja tieteellisissä ajatusrakennelmissa. Sen ovat institutionalisoinneet perhe, kirkko, poliisi, tiedotusvälineet ja niin edelleen.⁸

Maskuliinisuuden ja feminiinisuuden suhde ei ole staattinen, vaan se elää ja muuttuu kulttuurin mukana. Molempia tuotetaan diskursseissa, joilla representoidaan asioita ja ilmiöitä. Vaikka representaatiolla tarkoitetaan jonkun tietyn esittämistä tietynlaisena, esittäminen myös rakentaa maailmaa. Kyseessä on esittämisen sosiaalinen prosessi⁹. Sen avulla vakiinnutetaan ja uusinnetaan totuttuja käsityksiä, sillä todellisuuden esittäminen halutunlaisena on osa yksilön sosiaalistumisesta ja kasvamista yhteisön jäsenyyteen. Napakkuudessaan yksinkertaistetut neuvot kasvattavat muiden muassa hillittyyn käytökseen, johon liittyy vaikkapa aikamiehen kontrolloitu äänenkäyttö. Ääni ja maskulinismin ideologia yhdistyvät asiallisuuteen kehottavassa sananlaskussa, jonka mukaan ”mies se tulee räkänokastakin, vaan ei tyhjän naurajasta”.

Miesääntä voidaan lähestyä myös myytin tasolla. Barthesilaisittain ajateltuna: on olemassa kulttuurisesti rakentunut myytti siitä, mitä mies on; turvallinen, rauhoittava, asiallinen ja luotettava.¹⁰ Nämä toisiinsa liittyvät käsitteet aktivoituvat miesäänen vaikutuksesta. Tutkija Arto Jokinen kiteyttää maskuliinisuuden olevan sitä, mitä sen sanotaan olevan. Tietyissä yhteiskunnassa ja kulttuurissa tietynä aikana on olemassa määritelmiä siitä, mitä miehen tulee olla ja miltä

näyttää.¹¹ Yhtä lailla maskuliinisuutta määrittää se, miltä miehen tulee kuulostaa. Maskulinistinen ideologia ilmenee muiden kulttuuristen tekstien ohella musiikissa ja muissa mieheyttä äänellä tuotettavissa representaatioissa. Ideologiaa uusinnetaan välineestä riippumatta, kuten yli sata vuotta vanha äänen tallentaminen ja toistaminen sekä tämän tekniikan soveltaminen osoittavat.

Maskulinistisuuden representaatioiden todellisuutta luova ja muovaava vaikutus on yhtenevä ääniympäristöä koskevien käsitysten ja kokemusten kanssa yleisemmälläkin tasolla. Akustinen kokemus paitsi heijastaa suhdettamme ympäristöön myös rakentaa sitä¹². Tämä ilmenee sähköisesti toistetussa äänessä ja sen vaikutuksissa. Median äänistä valtaosa on edelleen miesten puhumia.

Kieli on valtaa muutenkin kuin sen suhteen, millä kertojanäänellä fiktiiviset ja ei-fiktiiviset asiat ilmaistaan. Se, joka kertoo asioista, tulee samalla kertoneeksi oman näkökulmansa niihin¹³. Osa retoristen vaikutuskeinojen valintaa ovat kontekstuaaliset tekijät. Sosiologi Pierre Bourdieu on kirjoittanut *kielen markkinoista*. Näillä markkinoilla kielellä on kommunikatiivisuutensa lisäksi sosiaalinen funktionsa. Antiikin sofistihin tukeutuen Bourdieu esittää, että kieliopillisen oikeakielisyyden ohella oleellista on sosiaalisesti hyväksyty puhe. Kielen markkinoilla ”joku tuottaa diskurssin vastaanottajille, jotka kykenevät sitä arvioimaan, arvostamaan ja antamaan tuottajalle palkinnon”.¹⁴

Kielen markkinoilla tarvitaan *kielellistä pääomaa*. Käsitteen mukaan kielen luonne – esimerkiksi tietyn alueen puhetapa – antaa niin kattavan oikeuden puhumiseen, että sanotulla ei tarvitse olla enää merkitystä. Samaan kategoriaan kuuluvat runsaasti vaikutusvaltaa omaavat instituutiot, joiden kohdalla puhuu koko olemus niin, ettei instituutioiden tarvitse varsinaisesti sanoa mitään. Sanomattomuus ilmenee jumalanpalveluksen kaltaisissa rituaaleissa. Kielitieteeseen nojautuen Bourdieu esittää, että messun tapauksessa kyse on kommunikaation toteutumattomuudesta¹⁵.

Bourdieuin käsitys on virheellinen, kun sitä tarkastellaan kommunikaation ja eritoten akustisen kommunikaation yhteisöllisyyttä luovan vaikutuksen näkökulmasta: (ääni)viestintä itsessään nimenomaan luo yhteisöllisyyttä ts. *kommuuniota*¹⁶. Tämä toteutuu selkeästi etenkin jumalanpalveluksessa, joka rakentuu suhteessa tilaan ja ääneen. Katedraalinkaltaiset, matalia ja keskitaajuuksia korostavat ja kaikuisat tilat yhdistettynä lauluun luovat vaikutelman, että ääni sulkee yhteisön kokonaisuudeksi sisälleen, enemmän kuin että ääni olisi paikallistettavissa jostakin tietystä suunnasta tulevaksi tai johonkin tiettyyn lähteeseen¹⁷.

On helpompi yhtyä Bourdieuin käsitykseen kielen epätasa-arvoisesta luonteesta. Kuten taloudellisilla markkinoilla, kielen markkinoillakin on voimasuhteita. Puheen tietyt tuotteet ja tietyt tuottajat ovat etuoikeutetummassa asemassa muihin nähden.¹⁸ Tämä pitää paikkansa myös sen suhteen, minkä verran kukin on äänessä ja missä yhteydessä kenenkin ääni kuuluu. Tarkastelluista televisiomainoksista kuusi kymmenestä oli miesten lukemia. Loput neljä jakaantuvat naisten, lasten tai muun äänikerronnan kesken.

¹¹ Jokinen 2003, 7, 13.

¹² Vrt. Truax 2001, 13.

¹³ Havaste 1998, 122.

¹⁴ Bourdieu 1985, 112.

¹⁵ Ibid., 113.

¹⁶ Ks. Uimonen 2005.

¹⁷ Vrt. Schafer 1977, 118.

¹⁸ Bourdieu 1985, 114–115.

¹⁹ Laitamo 1996, 70–71.

²⁰ Ibid., 82.

²¹ Peltonen 1992, 136–137.

Julkisen palvelun ääni

Suomalaisessa puhekulttuurissa kirjakieli on vaikuttanut 1800-luvun jälkipuoliskolta lähtien. Se on ollut läsnä paitsi sivistyneistön yksityisessä myös julkisessa puheessa. Normeista poikkeavat sosiomurteet ja niihin liittyvät identiteetit on katsottu kehittymättömyydeksi, siksi niiden käyttö on rajattu paikalliseen julkisuuteen. Modernissa yhteiskunnassa murreilmaisut ovat sopimattomia tärkeitä asioiden ilmaisuun.¹⁹ Tämän päivän mediapuheen taustalla vaikuttavat julkisen palvelun ja kaupallisten toimijoiden motiivit. Ääni-ilmaisua on pyritty ja opittu muovaamaan varsin vaihtelevien tarkoituserien mukaan.

Kirjakieliperinnettä jatkoi suomalainen elokuva: näyttelijän tuli puhua selkeällä ja kauniilla äänellä sekä ääntää sanat oikein. Puheen sosiaalisia ulottuvuuksia arvioitaessa sanotun sisältö – eli se mitä sanotaan – ei ole välttämättä niin tärkeää kuin se, miten sanotaan ja miltä puhe kuulostaa. Elokuvan kieli on näyteltyä, äänitettyä ja se esittää puhetta jossain kuvitteellisessa, erikseen luodussa kontekstissa.²⁰ Tässä suhteessa elokuvapuhe on yhtenevä viestiltään napakan ja riisutun mainospuheen kanssa: tärkeää on se, miltä puhe kuulostaa, ei niinkään puheen sisältö. Tämä etenkin silloin, kun sama spiikkeri viestii eri tuotteista eri kuluttajasegmenteille.

Toisaalta myös sanotun sisältöön on puuttettu. Varsin kiintoisia olivat tapakasvatusjärjestö Suomen Kansan Ryhtiliikkeen toimet 1940-luvun lopulla, kun se otti tavoitteekseen kasvattaa uudenlaisia urheiluselostajia. Lähestyvien olympialaisten vuoksi oli päästävä eroon karkeasta kielenkäytöstä ja käyttäytymisestä, minkä lisäksi vahingonilo ja pilkanteko tuli jättää syrjään.²¹ Tiedossa ei ole, neuvottiinko selostajia myös lausumiseen liittyvissä seikoissa. Nykymedian äänitarjonnastahan juuri urheiluselostajat erottuvat selkeästi omanlaisinaan: huuto kohoo useasti korkeaan rekisteriin matalaäänisempiin mainoksiin verrattuna.

Kielellisen pääoman arvo on kasvanut radion ja television merkityksen kasvaessa. Tästä on kyse myös silloin, kun kirjakieli on valikoitunut audiovisuaalisen viestinnän vallitsevaksi puhettavaksi. Maskuliiniseen ja feminiiniseen ääneen liittyvät konnotaatiot tukevat kielellisen pääoman olemassaoloa, kuten kuuntelijoiden reaktiot erityyppisiä julkisen palvelun radioääniä kohtaan osoittavat. Mieskuuluttajien ääniin on perinteisesti suhtauduttu sallivasti ja ne on katsottu kehumisen arvoisiksi toisin kuin naiskuuluttajien ilmaisu, joka koettiin ensi alkuun vieraana.

Yleisradio on perustamisestaan (1926) saakka saanut vastaanottaa kuuntelijapalautetta ohjelmistaan. Lupamaksut ovat rohkaisseet kommentoimaan muiden muassa musiikkitarjontaa ja kuuluttajien äänenkäyttöä. Mieskuuluttajat Alexis af Enehjelm ja pehmeä-ääninen Markus Rautio – tunnettu myös turvallisista ja kotoisista perhearvoja edistäneenä Markus-setänä – saivat myönteistä palautetta miellyttävästä äänestään. Ensimmäistä naiskuuluttajaa, Ebba Jacobsson-Liliusta, sitä vastoin kritisoitiin ylikorrektiin ja sanoja erottelevan ilmaisunsa vuoksi. Palautteen antajia lienee äänessä ärsyttänyt juhlallinen ilmaisu ja retoriikka, jotka liitettiin kansankulttuurissa perinteisesti miesääniin

niin kirkossa, joukkoliikkeiden juhlassa kuin iltamissakin.²²

Radionkuuntelijat löysivät tympäiseviä piirteitä myös musiikista, erityisesti sopraanolaulusta. Korkeakulttuurinen ooppera tuomittiin jyrkästi: laulutyylillä oli sen kulttuurin vastainen, mihin valtaosa kuulijoista oli tottunut. Vuonna 1929 järjestettiin kysely ohjelmamielityksistä, johon vastasi yli 42 000 kuulijaa. Vastaajista yli puolet inhosi naisten yksinlaulua; oopperaa ja operettia kammosi nelisenkymmentä prosenttia.²³

Naislaulun kiukuttavuutta selittää sanojen vaikeaselkoisuus, etenkin kun sanojen selkeyttä pidettiin kansanlauluun ja iskelmään tottuneiden parissa hyvän esityksen mittapuuna. Kulttuuristen tottumusten ohella asiaan vaikuttavat fysiologiset ja äänen havaitsemiseen liittyvät akustiset tekijät. Eräs sopraanolaulun ominaisuuksista on ymmärrettävän artikulaation mahdottomuus – vokaalit eivät enää erotu, kun laulettuun äänen korkeus nousee yli kaksiviivaisen e:n/660 hertsin.²⁴

Yleisradion kuuntelijapalautteessa heijastuu oudon ja pelottavan saattaminen naurunalaiseksi. Tämä pätee yhtä lailla oopperaan kuin ylärekisterissä soivaan naislauluunkin. Naiskuuluttajien kritiikkiin vaikutti vielä sukupuolten yhteiskunnallinen ja kulttuurinen asema: mikä oli sopivaa miehelle, ei ollut enää itsestään selvää naisten kohdalla.²⁵ Nykymainoksissa ainakin korkean ja matalan välinen erottelu on liudentunut, ellei kyse ole sitten naurunalaiseksi saattamisesta. Diskurssit yhdistyvät luontevasti, kun samaan mainokseen mahdutaan ooppera ja kylpyhuoneremontti. Tenorin laulaman ”Laattapiste Collectionin” humoristisuutta lisää ääntämisasu ”kollektion”.

Yleisradion puhekulttuuria on kritisoitu myöhemminkin, jolloin ajattelemisen aihetta antoivat ohjelmien sisältöuudistukset, mutta myös juontajien amerikkalaisesta formaattiradioista peräisin oleva epämuodollinen kielenkäyttö. Korkeakulttuurisen ilmaisun ja toisaalta rahvaanomaisen tapainturmeluksen kommentointiin on ollut osansa radion kuunteluympäristölläkin. Lähetykset toivat vieraat ja epätavalliset äänet yksityisen piiriin, joskin epämiellyttävän radioäänen rikkoma kotirauha oli nopeasti palautettavissa entiselleen napin painalluksella. Yleisradion ohella perinteistä asiatyylillä käyttäviä nykyisin klassiselle musiikille formatoitu, mainosrahoitteinen Classic Radio, joka mainokset ovat valittu kanavasaundiin sopivaksi.²⁶

Mainosmies

Ylen ykkösen puhesaundia ei tutkimusmateriaalissa juurikaan kuule, ehkäpä virallisuutensa ja korkeakulttuurisen asemansa vuoksi. Puhetapa on muuttumattomuudessaan varsin leimaava: sen liittäminen markkinoitaviin tuotteisiin ilman konnotaatioita korkeakulttuuriseen julkisen palvelun puheeseen saattaisi osoittautua haasteelliseksi tehtäväksi. Vaikka Ylen puhekulttuuri on vaikuttanut suomalaisen median puhetapoihin, sen ohella on tarkasteltava myös mainostarjontaa. Puheilmaisuus ovat uudistaneet ja Yleisradion hegemonista puhekulttuuria murtaneet etenkin mainoselokuvat, joita näytettiin elokuvateattereissa ja sittemmin televisiossa.

Suomessa mainosfilmien tuotanto aloitettiin jo kymmenluvulla.

²² Kurkela 2005, 101–102.

²³ Ibid., 111–114.

²⁴ Poizat 1992, 42; Kurkela 2005, 111–114. Tämä houkuttaa kysymään, olisiko nykyisen kaltainen kieli ylipäänsä mahdollista, mikäli ihmisten välinen puheviestintä tapahtuisi ylärekisterissä soivalla laullulla tai että millaiseksi akustinen kommunikaatio olisi näin ollen kehittynyt.

²⁵ Kurkela 2005, 116–117.

²⁶ Ks. Kurkela & Uimonen 2007.

²⁷ Ks. Kilpiö 2005.

²⁸ Vestergaard & Schøder 1985, 154–155.

²⁹ Gorbman 1987, 53; Välinoro 1989, 3 op.cit. Toivonen 1993, 45–46.

³⁰ Huron 1989, 565.

³¹ Ks. Kortti 2003.

Kolmekymmentäluvulla lyhytelokuville myönnetty leimaveron alennus edesauttoi niiden esittämistä. Viisikymmentäluvulla katsojien, elokuvien ja elokuvateattereiden määrä oli huipussaan, minkä ohella säännöstelyn väheneminen ja kulutuksen kasvu lisäsivät mainonnan kannattavuutta. Television myötä mainosten tyyli muuttui iskevämmäksi pidempien mainoselokuvien laveampaan ilmaisuun verrattuna. Korkeakulttuurisen Yle-äänien vastapainona kuultiin mainosfilmeistä matalan estetiikan mainospuhetta, vaikka sekin säilyi viisikymmentäluvun loppuun saakka teitittelevän kohteliaana, ilman maanittelevia korvaan kuiskutuksia.²⁷

Mainostaminen estetisoi. Sen avulla myytävä tuote muutetaan halettaviksi ominaisuuksiksi. Tuote puolestaan estetisoi kuluttajan, kun ominaisuudet siirtyvät häneen tuotteen hankkimisen myötä. Hyödykkeen oletetaan vaikuttavan kanssaihminen aisteihin ja haluihin, aivan kuten se vaikutti kuluttajan aisteihin ja haluihin mainoksen luoman mielikuvan välityksellä. Estetisointi asettaa tuotteen ideologiseen kontekstiin samalla kun tuote vetoaa kuluttajan tietoisiin tai alitajuisiin arvoihin.²⁸ Estetisointia lisätään mainosten äänenkäytöllä, joka koostuu pääasiallisesti puheesta, musiikista ja muusta kerrontaan liittyvästä äänimateriaalista, kuten taustaanäistä ja tehosteista.

Musiikin avulla mainos huomataan ja se iskostuu mieleen. Musiikki luo tunnelmaa ja herättää tunteita; se rytmittää kuvaa ja antaa mainokselle muotoa; musiikki suuntaa tuotteen tietylle ryhmälle ja myy itseensä liittyneiden kulttuuristen merkitysten avulla.²⁹ Musiikilliseen fraasiin yhdistettynä mielikuvituksettomat sanat herättävät vähemmän arvostelua pelkästään lausumalla esitettyyn viestiin verrattuna³⁰.

Samat ominaisuudet sopivat mainospuheeseen, jossa äänensävyllä sekä puheen rytmityksellä ja painotuksilla välitetään kulttuurisia ja diskursiivisia merkityksiä. Niillä luodaan mainostettavasta tuotteesta halutunlainen mielikuva, sillä yksinomaan semanttisen sisältönsä perusteella tulkittuna mainospuhe on useasti varsin banaalia eikä kestä kriittistä tarkastelua. Televisiokanava, joka väittää miellyttävällä miesäänellä olevansa epämääräisesti 'osa suomalaista elämää' laskee ohjelmatietojensa perusteella suomalaisiksi elämäksi perin kirjavan tarjonnan, joka ulottuu kokkiohjelmista sarjamurhaajaelokuviin.

Matalan miehekästä ääntä hyödynsi Suomessa systemaattisesti kuusikymmentäluvulla öljy-yhtiö Shell. Mainossarjan äänen syntytarinasta on useita eri versioita kertojasta riippuen³¹ ja sen keksijäksi tai kehittäjäksi on ilmoittautunut useita eri henkilöitä. Tämän perusteella tyyli oli siis tehnyt vaikutuksen kuluttajiin – tai ainakin mainosmaailmassa työskenteleviin ihmisiin.

Shellin mainoksen ääni on Kai Gahnströmin, joka oli hankkinut kannuksensa puhealalla mm. juontamalla Yleisradion ensimmäistä televisiolähetystä. Matala ja iskevä tyyli työstettiin siten, että puheesta jätettiin korostukset pois. Tällä tavalla sanomaan saatiin lakonista tehoa ja aggressiivisuutta – ehkä koomisuuttakin. Shellin tuotteiden jälkeen Gahnströmin ääntä käytettiin varsin monentyyppisten hyödykkeiden mainostamiseen. Runsaasti jäljittelijöitä saanut ääni soveltui niin pastillien, limonadin ja kuin moottoriveneidenkin tunnetuksi tekemiseen. Matalan äänen vaikutusta lisäsi, ettei mainoksissa käytetty juurikaan musiikkia, vaan kerronta rytmitettiin puheella. Konemaisen monoto-

ninen artikulointi oli omiaan viestimään miehekkyyttä ja tehokkuutta tyyliin ”Tämä on pelin henki. Supermarkkoja. [...] Shellistä.”³²

1960-luvun lopulla alettiin suomalaisessa äänimainonnassa hyödyntää *crooningiksi* kutsuttua äänentuottotekniikkaa. Tämä tarkoittaa mikrofoniin lähietäisyydeltä pehmeästi lausuttua puhetta tai laulua, joka saa viestin kuulostamaan suoraan korvaan puhutulta. Henkilökohtaiselta kuulostavan ilmaisun läpimurto tapahtui samaan aikaan sinuttelun kanssa. Intiimiin ja henkilökohtaiseen puhetyyliin siirtyminen viesti sosiaalisten suhteiden muuttumisesta ja henkilökohtaisen kontaktin tarpeesta, jonka modernisoitua ja urbanisoitua yhteiskunta synnytti kuluttajissa. Myös seksuaalisuus alkoi kuulua mainosten äänenkäytössä.³³

Mainonnan luonne muuttui henkilökohtaiseksi samaan aikaan, kuin sukupuolten väliset suhteet muuttuivat. Kuusikymmentäluvulle tultaessa valtaosin miehille kuuluneesta julkisesta sfääristä oli tullut naistenkin aluetta. Kuin vastavetona intimisoituvalle akustiselle tilalle keksittiin Shell-mies. Äänellisesti erottavana ja etäisen ammattimaisena Gahnströmin macho-ääni toi olohuoneeseen autot, moottoriöljyt ja tuulilasipesunesteet.

Muun maskuliinisuuden tavoin on miesäänikin mediapuheessa käytännöllisesti katsoen kyseenalaistamaton. Yleisradion naiskuuluttajien saama kuuntelijapalaute on samansuuntainen radioilmaisua tutkineen viestinnän professori Barry Truaxin tutkimustulosten kanssa. Radion alkuaikoina oltiin verrattain yksimielisiä sen suhteen, ettei naisääni soveltunut mainontaan. Vuoden 1991 radiotutkimus kertoo, että tilanne oli säilynyt miltei samana ”feministisimmän aikakauden” vaikutuksesta huolimatta. Yli seitsemänkymmentäviisi prosenttia analysoiduista 1021 mainoksesta oli miesten lukemia naisten prosenttiosuuden jäädessä reiluun yhteentoista.³⁴

Mies viestii

Suomessa on luotettu miesääneen Shellin kampanjan jälkeenkin, kuten selvitys Tampereen seudun prime time -ajan televisio mainonnasta osoittaa³⁵. MTV3:n ja Nelosen ohjelmat tallennettiin viikolta 35/2005 ajalla 18.00–23.00, jota pidetään yleisesti parhaana katseluaikana. Valintaa puoltaa se, että syys-lokakuun kaksikymmentä katsotuinta ohjelmaa lähetettiin kahta lukuun ottamatta tuohon aikaan. Mainosten kohderyhmä oli kooltaan 4 507 000 katsojaa.³⁶ Viikon aikana mainoksia lähetettiin yhteensä 2790 kappaletta. Lukuun on sisällytetty saman mainoksen toistuminen ja kanavien omien ohjelmien mainostaminen.

³² Kortti 2003, 376–377; dvd-liite; Kilpiö 2005, 213, 215.

³³ Kilpiö 2005, 95, 171.

³⁴ Truax 2001, 195–197.

³⁵ Hu 2005a.

³⁶ Finnpanel 2005.

³⁷ Ks. taulukko.

³⁸ Ks. Kärjä 2005, 154–155; Elokuvantaju 2007.

³⁹ Tapaninen 1973 op.cit. Kilpiö 2005, 168.

Mies- ja naisspiikit sekä muu äänitarjonta

Kanava	mies	nainen	muu äänikerronta	yht.
MTV3	824	153	323	1300
%	63,3	11,7	24,8	100
Nelonen	945	324	221	1490
%	63,4	21,7	14,2	100

Mies- ja naisspiikkien välinen suhde

Kanava	Mies/ %	Nainen/ %	yht.
MTV3	824/84,3	153/15,6	977/100
Nelonen	945/74,4	324/25,5	1269/100
yht. %	1769/78,7	477/21,2	2246/100

Parhaaseen katseluaikaan miesten selostamat mainokset hallitsevat kummallakin kanavalla 63 prosenttia tarjonnasta³⁷. Naisäänet jäävät samaan yhteentoista prosenttiin, kuin Truaxin tutkimuksessa. Katsojiin kaupunkilaisina kuluttajina mainostajilleen kauppaavan Nelosen ohjelmia kuuluttava nainen tosin nostaa kanavan prosenttiluvun runsaaseen 21:een, joten Truaxin tutkimukseen suhteutettuna näyttäisi, että miesten puhuminen kanavilla olisi vähentynyt. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että muutos olisi tapahtunut naisäänten lisääntymisen kustannuksella, vaan että puhutun viestin sijaan käytetään muuta äänikerrontaa. Itsestään selvästi televisiomainonnassa on helpompi luottaa pelkän musiikin tai muun ääni-informaation ja kuvan yhteisvaikutukseen, kuin ääneen sidottujen radiomainosten kohdalla.

Elokuvamusiikintutkimuksessa ja äänisuunnittelussa äänet voidaan jakaa *diegeettisiin* ja *ei-diegeettisiin*. Edellisellä viitataan näkyvään, jälkimmäisellä kuvan ulkopuoliseen ääneen ja musiikkiin. Diegeettinen ääni on usein osa elokuvan tarinaa vaikkapa siten, että päähenkilöt kuuntelevat radiota tai katsovat konserttia.³⁸ Tämän työn kannalta perusteellinen kategorisointi kuvassa näkyviin ja kuvan ulkopuolisiin lähteisiin olisi ollut tarpeetonta, sillä mainosten spiikit olivat pääosin kuvan ulkopuolisia muutamaa harvaa poikkeusta lukuun ottamatta. Myös dialogi saattoi olla ei-diegeettisessä suhteessa kuvaan tai että mainoksessa käytettiin sekä kuvassa näkyvää että ulkopuolista spiikkaeria.

Audiovisuaalisesta mainonnasta voidaan käyttää vertailukohtana mainosmaailmassa työskentelevän Juha Tapanisen Markkinointi-instituutille 1973 kirjoittamaa diplomityötä *Mainoselokuvan ääni*. Aineistona käytetystä kahdeksastakymmenestä mainoselokuvasta 70 prosenttia oli miesten spiikkaamia³⁹. Mieskuuluttajien ääni on lisääntynyt kolmenkymmenen vuoden takaisista ajoista. MTV3:lla miesselostajat puhuvat 84 prosenttia tarjonnasta, kun taas Nelosella prosenttiluku on 74. Toisin sanoen Nelosella naisääni puhuu neljänneksen mainoksista ja selostuksista MTV3:n luottaessa naisilmaisuuksiin ainoastaan reilun viidentoista prosentin verran.

Eroa on myös puhetyyleissä. Tapanisen tutkimissa kahdeksasakymmenessä mainoselokuvassa sovellettiin lukumääräisesti ja tyylillisesti useampia mies- kuin naisääniä. Miesselostajien tyylit jakaantuivat viiteen kategoriaan, jotka ovat *kova tyyli, asiattyli, pehmeä tyyli, huumorityyli ja karhumainen, luotettavan matala, rauhallinen tyyli*.⁴⁰ Matalaa ääntä ajatellen karkeahkosta ryhmittelystä erottuvat MTV3:n ja Nelosen tarjonnassa selkeimmin ensimmäinen ja viimeinen kategoria. Kovaa tyyliä kuulee rockyhtyeiden uutuusalbumien esittelyssä tai niihin liittyvien kilpailujen yhteydessä, kun taas pehmeällä äänellä viestitetään kotoisasta ruisleivästä ja sen hyvästä mausta tai rahoituslaitosten turvallisuudesta sijoituskohteista.

Karhumaista tyyliä käyttävät mainostajat, jotka haluavat herättää luottamusta: kaikkietävä, isällinen ääni käy naisille ja lapsille kohdennettuun mainontaan. Kova, amerikkalaismaiseksi nimetty puhe taas suuntaa viestin mieskuluttajille korostaen itsevarmuutta ja päättäväisyyttä.⁴¹ Karhu-tyyli kuuluu myös miehiseen sfääriin liittyvissä tuotteissa, kuten rakennustarvikkeissa. Talonrakennuksesta on tehty koko perheen asia aina kultaista noutajaa myöten. Naisartistin laulaman, iskelmätyylisen sanoituksen tahtiin ("On meillä voimaa, rakentaa, parempaa") valmistuneen talon jälkeen vakuuttaa miesspiikkeri isällisesti, kuinka "K-rauta toteuttaa kansasi".

Kovaa ja suoraa puhetta kuulee muuallakin kuin yksinomaan miehille tarkoitetuissa viesteissä, esimerkiksi televisiosarja- ja elokuvamainonnan yhteydessä. Syitä kovan maskuliinisten diskurssin yleistymiselle voidaan hakea kohderyhmien segmentoitumisesta ja uusista tuoteryhmistä. Seitsemänkymmentäluvun jälkeen tarjottavien tuotteiden tai palveluiden määrä on lisääntynyt, mutta puheäänien keinot viestin välittämiseen ovat säilyneet pitkälti entisellään.

Gahnströmin esimerkin mukaisesti nykymainostajat hyödyntävät televisiosta tai muualta tuttuja puheääniä. Radiomainosten tekijätietojen perusteella käy ilmi, että työhön palkataan puhealan ammattilaisia ja näyttelijöitä.⁴² Samaa käytäntöä noudatetaan, kun televisiomainos on ulkomaista alkuperää. Suomessa vuodesta 2000 toimineen Dressmann-vaateketjun mainokset tuotetaan keskitetysti Norjassa, minkä jälkeen ne muokataan sopiviksi maan ulkopuolella tapahtuvaan markkinointiin. Suomessa strategiana on ollut keskittyä televisio-mainontaan MTV3:lla. Mainonta on yhteistä kaikissa Pohjoismaissa, joten kullekin maalle valitaan "oma spiikki ja tunnistettava ääni". Suomenkielisestä toteutuksesta vastaa näyttelijä Veikko Honkanen.⁴³ Honkasen ääni onkin tunnistettavuudessaan omaa luokkaansa, sillä hän oli jo 1972 *Mainosuutisten* listauksen mukaan eniten spiikkauksia tehnyt näyttelijä⁴⁴.

Matalalla miesäänellä tunnetuksi tulleen Dressmann-kampanjan tavoitteena oli saada miesten ohella myös naiset kiinnostumaan vaateketjun tuotteista. Asia esitetään MTV3:n mainosartikkelin väliotsikossa sopivan maskuliinisella genetiivillä: "Kohderyhmänä miehet ja myös heidän naisensa"⁴⁵, mikä sopiikin mainoksen jämerään puheeseen ja murahtelevaan ulosantiin. Tapanisen luokituksen *kovan tyylin* luetaan vetoavan nyt mieskuluttajien ohella naisiin.

Kuten Tapanisenkin työstä käy ilmi, mataluus on ainoastaan yksi osatekijä, joka rakentaa miesäänien merkityksiä. Sekalainen mainos-

⁴⁰ Ibid., 168–171.

⁴¹ Ks. Kilpiö 2005, 168–171.

⁴² Ks. esim. Vuoden huiput 2003.

⁴³ Menestystarinoita 2007.

⁴⁴ Ks. Kortti 2003, 196.

⁴⁵ Ks. Menestystarinoita 2007.

⁴⁶ Van Leeuwen 1999, 24; Kilpiö 2005, 208.

⁴⁷ Intimate distance, personal distance, informal distance, formal distance and public distance (van Leeuwen 1999, 27; suom. Kilpiö 2005, 209).

⁴⁸ Vrt. Heikkinen 2007.

⁴⁹ Ibid.

tettävien tuotteiden ja palvelujen valikoima edellyttää ymmärrettävästi äänenkäytön mukauttamista tuotteen ja kohdeyleisön mukaan. Tallennettua ja toistettua ääntä analysoitaessa on tarkasteltava myös sosiaalista etäisyyttä tai etäisyyksiä, jolla tarkoitetaan eri tapoja puhutella kuulijaa⁴⁶. Puhetavat voidaan asettaa jatkumolle, josta selkeimmin erottuvat *intiimietäisyys* (*kuiska*, *pehmeä äänenkäyttö*), *henkilökohtainen etäisyys* (*pehmeä ääni, matala äänenkorkeus ja -voimakkuus*), *epämuodollinen etäisyys* (*hieman edellistä voimakkaampi ja korkeampi ääni*) *muodollinen etäisyys* (*edellisiä korkeampi, kireämpi ja suunnatumpi ääni*) ja *julkinen etäisyys* (*voimakas puhe, huuto*).⁴⁷ Jako on käypä analyttiseksi välineeksi kategorisoitaessa miesäänen tai mainospuheen käyttöä eri yhteyksissä.

Kaikki luetellut sosiaaliset etäisyydet löytyvät tutkimusmateriaalista, joskaan ei välttämättä puhtaina kategorioidensa edustajina. Kuiskaava ja pehmeä *intiimietäinen tai -läheinen* miesääni kertoo muiden muassa leipätuotteista ja varttuneemmille musiikinkuluttajille suunnattujen artistien uusista levytyksistä (Pägen Limpukka; Eric Clapton). Pisimmälle intiimiys viehdän matkapuhelinmainoksessa. Pehmopornoa sisältävistä amerikkalaisista elokuvista tutulla intiimidialogilla mainostetaan Nokian tyylipuhelinta, jonka ominaisuudet yhdistyvät toisiinsa ”täydellisessä suhteessa”. Heteronormatiivisesti viestin välittävät ei-diegeettiset mies ja nainen, vaikka tekstiä ei ole kirjoitettu dialogin muotoon. Sisältönsä puolesta mainos olisi vaivatta kumman tahansa spiiikkin luettavissa.

Epämuodollista puhetta on matkapuhelinoperaattoreiden mainoksissa tai ylipäänsä nuorille suunnatuissa viesteissä. Nuorison eri kohderyhmille viestitään myös *julkiselta etäisyydeltä*, kuten heavy- tai hard rock -kokoelma ROCK 2005.FI:n kohdalla. Julkisen etäisyyden kategorian mukaisesti viesti välitetään voimakkaalla puheella tai huutamalla.

Muodollista etäisyydeltä puhuttua tekstiä esiintyy itsenään varsin vähän. Sillä tuetaan yleensä muuta äänikerrontaa esimerkiksi silloin, kun tuotteen myyntiä edistetään todellisin tai tekotieteellisin argumentein. Näissä mainoksissa ilmaisu lähestyy henkilökohtaista etäisyyttä, sillä samalla kun vedotaan ’muodollisesti’ järkiargumentteihin, kuluttajaa puhutellaan henkilökohtaisella tasolla yksikön toisessa persoonassa. Puhetyyliin yhdistelmää käytetään hius- ja ihonhoitotuotteisiin tai erityisruokavalmisteisiin. Mainoksia spiiikkaavat sekä miehet että naiset (Nutrilett, Arbutin, Olay Complete, Nivea).

Valtaosa mainosviesteistä kerrotaan selkeästi *henkilökohtaiselta etäisyydeltä*. Tämän kategorian piiriin kuuluvat muiden muassa televisiokanavan oma ohjelmatarjonta, matkapuhelinliittymät, tieto- ym. tekniikka, urheilutapahtumat, eri aloilla toimivat yritykset, musiikkiartistit, alkoholijuomat, talopaketit, hampurilaiset, sijoitusrahastot, vaatteet ja särkylääkkeet. Ilmiötä voidaan kuvata *medioituneen kvasi-läheisyyden* käsitteellä⁴⁸. Kyseessä on vastaanottajan kannalta oikeata läheisyyttä muistuttava, mutta todellisuudessa välittynyt ja varsin yksisuuntainen mediatähden ja vastaanottajan välinen suhde⁴⁹. Samalla tavalla mainostaja pyrkii luomaan itsensä ja kuluttajan välille suhteen, josta välittyy tuttavallisuus ja ystävällisyys – ehkä rakkauskin.

Henkilökohtaiseen etäisyyteen ja miesäänen luotetaan myös automainonnassa yhtä poikkeusta lukuun ottamatta (Ford Mondeo). Äänen

jyrävä maskuliinisuus lisääntyy sitä myötä, mitä kalliimpia autoja (Volvo, Mercedes-Benz) mainostetaan. Kuusikymmentäluvun Shell-tyyppi, aggressiivisen itsevarma maskuliini kuuluu myös MTV3:lla, jossa hard rockin ja vinkuvien autonmoottoreiden päälle hoetaan toistuvasti sponsoreiden, Formula 1-autokilpailun ja ohjelmaa lähettävän televisiokanavan, nimeä.

Matalaa miesääntä käytetään myös kanavan omissa mainoksissa. Tästä toimii esimerkkinä MTV3:lla useasti kuuluva miesääni, joka artikuloi viestinsä varsin tunnistettavalla tavalla. Spiikkeri painottaa virkkeen viimeisen sanan viimeistä tavua ja madaltaa samassa yhteydessä ääntään ("Kymmenen uutiset"). Laskeva äänenkorkeus erottuu muusta puheesta omanlaisekseen jo senkin vuoksi, että suomenkielessä puheen paino on yleensä ensimmäisellä tavulla. MTV3 uusi kanavailmeensä syksyllä 2005, mutta miesääni kuulostaisi olevan entisellään.

Matalan miesäänen käyttö on MTV3:lla runsaampaa kuin Nelosella. Äänen avulla kanava tuntuu itse asiassa tavoittelevan tunnistettavuutta ja omaa kanavasaundia kaupallisten radioiden esimerkin mukaisesti. Musiikilla se on jo tehtykin: sama teema eri tavalla sovitettuna markkeeraa eri tapahtumia ohjelmavirrassa, kuten kanavan omien ohjelmien mainoksia tai ohjelman alkamista. Paikka paikoin kanavan oman tuotannon esiin nostaminen on äänen perusteella arvioituna täysin identtistä muiden kanavan mainosten kanssa.

Kanavasaundin vuoksi myös mainoksen ja ei-kaupallisen tiedotteen välinen raja on liudentunut. Ristiriitaa ei koeta olevan siinä, että sama ääni paitsi mainostaa myöhäisillan alaikäisille soveltumatonta ohjelmatarjontaa, myös varoittaa ohjelman mahdollisesta haitallisuudesta. Onko siis lopultakin kyse varoittamisesta vai ainoastaan mainostarkoitukseen käytettävästä välispiikistä, jolla kiinnitetään katsojien huomio? Onko kyse asiasisällön ja viihteen tarkoituksellisesta sekoittamisesta, joka jatkaa luontevasti MTV3:n uutisten loppukevennyksen aloittamaa käytäntöä?

Tekninen mies ja normipoikkeamat

Äänellistä mielikuvaa voidaan tehostaa teknologian avulla. Henkilökohtaiseksi tarkoitettun, intiimin äänen tallentaminen ja toistaminen olisi ylipäänsä mahdotonta ilman herkkää mikrofonia. Äänenkäsittelyn parissa työtään tekeville suunnatun neuvon mukaan lämmin ja vakuuttava sointi saadaan aikaan matalia taajuuksia korostamalla. Koneiden ja laukausten kohdalla matalien frekvenssien lisääminen tuo äänilähteelle tehoa ja kokoa⁵⁰. Mainoksessa rantatietä matkaavaa laatuautoa saattelevat jyrisevien maininkien äänet.

Matalassa rekisterissä soivat äänet koskettavat kuulijaa sekä symbolisesti että varsin konkreettisesti. Riittävän matalataajuiset ja äänentasoltaan voimakkaat äänet tuntuvat kehossa fyysisinä värähtelyinä; ne kantavat pidemmälle ja ohittavat esteet keski- tai ylätaajuudella kuuluvia ääniä paremmin. Lisäksi matalan äänen tarkka paikantaminen on hankalampaa muihin taajuuksiin verrattuna.

Vaikka alarekisterin äänet ja vakuuttavuus kulkevat käsi kädessä,

⁵¹ Hu 2005b.

⁵² Ks. Korvenpää 2005; Hu 2007.

⁵³ Ks. Mäkelä 2002, 184; Hu 2005b; Heikkinen 2007; Mikseri 2007.

⁵⁴ Cortese 1999, 52–57 op.cit. Rossi 2003, 41.

ei mainosmaskuliinisuutta luoda ääntä madaltamalla. Teknisiä korjauksia oleellisempi on spiiikkeri, jolla on ”sopivan botne saundi ja hyvä artikulaatio”, kuten studioalan ammattilainen asian ilmaisee. Matalat taajuudet jätetään korostamatta etenkin televisiomainonnassa - niitä pikemminkin leikataan yleensä alle 90 hertsin taajuuksien kohdalta äänen selkeyttämiseksi. Mainosäänen tulee siis olla laadukas myös siinä suhteessa, että sen täytyy kestää tarvittaessa taajuuksien leikkaamista ilman, että äänestä häviää ”jämäkkyys”.⁵¹

Mikäli puhe- tai lauluääneen halutaan lisää vaikuttavuutta, siihen käytetään tavallisesti kompressointia. Tällä tarkoitetaan äänen voimakkuuden vaihtelujen sähköisesti tehtävää tasaamista. Kuulijan korvaan ilmaisu kuulostaa tasalaatuisemmalta ja hallitummalta. Usein kompressoidaan koko mainos. Tämän vuoksi mainos tuntuu kuulostavan lujemmalta muuhun tarjontaan verrattuna. Faktisesti televisioäänelle on sovittu tietty huipputaso, jota ei ole lupa ylittää. Vaikutelma kovaäänisestä mainoksesta syntyy siitä, että kaikki mainoksen äänet, etenkin puhe, kompressoidaan lähelle tätä huippuarvoa.⁵²

Etenkin muiden äänien kanssa miksattaessa puheen selkeyttä voidaan parantaa ylempiä keskitaajuuksia korostamalla. Tällä *presenssiksi* kutsutulla taajuusalueella tarkoitetaan noin kahdesta kolmeen kilohertsin taajuuksia, mikä jo englanninkielisen nimensäkin puolesta viittaa läsnäoloon. Samoilla taajuuksilla myös ihmisen kuuloaisti on herkimmillään. Ns. alamiddle-taajuudet (120–600 Hz) korostuvat tarvittaessa, kun puhutaan mikrofoniin suoraan ja lähietäisyydeltä. Tosin tämän *lähiefektiksi* kutsutun tehokeinon haittapuolena on äänen puuroutuminen.⁵³

Etenkin kompressoinnissa sorrutaan ylilyönteihin. Voimakkaan jyräävä miesääni on rinnastettavissa sosiologi Anthony J. Cortesen käsitykseen *täydellisestä provokaattorista*. Se on mainonnan kuvatyypipi, joka on kerta kaikkiaan virheetön ja samalla täydellisyydessään epäinhimillinen: naisfiguuria edustava siloposki, jonka ihosta ei erotu epäpuhtauksia eikä rypyyjä⁵⁴. Samalla lailla kuten täydellinen provokaattori toistaa virheettömän naisen kuvaa, automainoksen miesääni uusintaa sellaisen alfauroksen maskuliinisuutta, jonka faktiseen olemassaoloon on työlästä uskoa.

Normatiivista miesmaskuliinisuutta tuotetaan suhteessa mainostettaviin tuotteisiin ja siihen kohderyhmään, jolle tuote on suunnattu. Ensi alkuun näyttää, että koti ei olisi enää selkeän feminiinistä tai julkinen yksinomaan maskuliinista tilaa, sillä miesäänellä mainostetaan yhtälailla astianpesuainetta kuin talouspyyhettäkin. Lähemmin tarkasteluna näiden mainosten osuus muusta tarjonnasta osoittautuu verrattain pieneksi. Kotiin, hoivaan ja huolehtimiseen liittyvät tuotteet tuodaan esiin valtaosin naisten spiiikkaamina. Lastenruuat ja vaipat, puhdistus- ja pyykinpesuaineet, virtsankarkailutuotteet ja seniorikodit myydään naisen äänellä kuten myös satunnaiset tekniset laitteet, kuten astianpesukone, joka sekin tosin kuuluu kodin piiriin. Pirkan ruokatarjoukset spiiikattiin nekin naisäänellä, mutta tuoteperheen nimen lausui mies. Tämän perusteella kodin arkipäivästä huolehtii nainen, kun taas miehen kontolle jää tuotemerkkiin liitettävä isällinen turvallisuus. Kuukautissuojamainoksissa puhuvat naiset. Se on selkeästi tuoteryhmä, joihin miesääni ei kuulu.

Televisionmainontaa sukupuolituotantona tutkinut Leena-Maija Rossi kirjoittaa, kuinka miehisuus on muuttunut mediassa. Kahdeksankymmentäluvulla lanseerattiin feminiininen mies, jonka jälkeen olivat vuorossa lihaksikkaat ja jämeräleukaiiset ultramaskuliinit. Nämä fyysiseltä olemukseltaan atleettiset hahmot ilmestyivät 90-luvulla mainostamaan parranajokoneita ja miestenvaatteita, joista Rossi nostaa esiin mainitun Dressmannin.⁵⁵

Norjalaismainokset toimivat esimerkkinä siitä, kuinka mies asetetaan selkeästi halun kohteeksi suomalaisillakin televisiokanavilla. Katseelle paljastettu, atleettinen ruumis voi toimia yhtäläillä hetero- kuin homohalun kohteena, kuten yrityksen alusvaatemainos osoittaa.⁵⁶ Miesten objektivointia on hankala jäljittää mainoksen ääniraidalta. Se ei kuulu intiimeinä kuiskauksina tai muuna viekoitteluna, joilla kuluttaja houkutellessaan vaateostoksille. Miehellä ja ”hänen naiselleen” tarjotaan jyräävän maskuliinista asiatietoa, näin ainakin mainoskampanjan alkuaikoina.

Ehkä viekoitteleva puhe etenkin miesäänellä lausuttuna ja objektiiviseen kamerankäyttöön yhdistettynä olisi suunnannut mainokset kuluttajan kannalta liiankin hankalasti määriteltävään suuntaan. Ambivalenttiutta alleviivaa se, että Dressmann-mainoksissa naiset esiintyvät yleensä vain ihailevina statisteina, jotka poikaporukka jättää keskinäisessä kivassaan huomiotta. Tätä nykyä mainoksen spiiikki on lähestynyt neutraalimpaa ilmaisua: se ei ole enää koomisuuteen saakka jyräävä, millaisena tuotemerkki aikoinaan pyrki erottumaan omanlaisekseen.

Normeista poikkeavaa matalan äänen käyttöä on sen parodiointi. Jukka Virtanen tarttui aiheeseen ohjaamassaan *Noin 7 veljestä* -elokuvasssa (1968), johon sijoitettiin Gahnströmin spiiikkaama Shell-pastisi⁵⁷. Virtasen mukaan kyseessä ei ollut suoranainen *product placement* eli tuotteen sijoittaminen elokuvaan rahallista korvausta vastaan, vaan enemmänkin populaarikulttuurin ilmiön kommentointi. Myös Dressmannia on parodioitu. Koomikko/lauluntekijä/imitaattori Jope Ruonansuu on tehnyt televisionmainoksesta oman versionsa, joka muistuttaa esikuvaansa nimeä myöten. *Stressman*-mainos promovoi Ruonansuun *Finnshits*-levyä hidastetusti askeltavilla miehillä ja matalalla äänellä.⁵⁸

Parodian toimivuus riippuu siitä, että se huomataan ja että kohde on tunnistettavissa.⁵⁹ Yleisyytensä vuoksi maskuliininen ääni on helppo parodian kohde: se kiinnittää huomiota ja on siten osa kohteiden tunnistamista, kuten Virtasen ja Ruonansuun tapauksissa. Maskuliinisen diskurssin parodiat eivät tosin ole järin radikaaleja, vaan varsin vaarattomia karnevalisointeja, jotka pikemminkin uusintavat ja hyödyntävät matalan äänen mainoskäyttöä sen sijaan että kyseenalaistaisivat sitä. MTV3:n ja Nelosen mainoksissa parodiaa ei esiintynyt⁶⁰.

Mies ja ääni

Toimittaja Ilkka Malmberg toteaa Seitsemän miestä -kirjassaan, kuinka vaitelias ja suurikokoisen miehen matalalla äänellä esitetyt kommentit luovat suomalaisessa kulttuurissa mielikuvan harkitsevasta ja

⁵⁵ Rossi 2003, 43, 88, 100.

⁵⁶ Ibid.

⁵⁷ Kortti 2003, 370–371.

⁵⁸ Ruonansuu 2005.

⁵⁹ Butler 1990, 136–149 op.cit. Rossi 2003, 48.

⁶⁰ Kilpailevien tuotteiden ominaisuuksia voidaan asettaa arveluttavaan valoon intertekstuaalisilla viitteillä, jossa käytetään hyväksi matalaa ääntä. Absurdin moniteräistä ja kuvitteellista partakonetta esitellään jyrisevällä äänellä, minkä jälkeen siirrytään kuvailemaan ihoa ärsyttämätöntä mallia huomattavasti neutraalimmin äänenpainoin. Valitettavasti mainos ei sisälly tutkimusaineistoon.

⁶¹ Malmberg 2005, 186.

⁶² Vrt. Truax 2001, 199.

viisaasta henkilöstä: "Kun iso mies mörisee hitaasti jonkin latteuden, se vaikuttaa painokkaalta"⁶¹. Kulttuurinen puhetapa on jatkunut Aleksis Kiven Tuomaasta tämän päivän poliitikoihin.

Miesäänen medioitumista julkisrahoitteisessa ja kaupallisessa viestinnässä tarkasteltaessa on otettava huomioon, minkä tyyppisellä äänellä mitäkin maskuliinisuutta rakennetaan. Ääni on verrattavissa mainosmelodioihin, lausuttuihin tuotemerkkeihin ja hokemiin sekä taustamusiikkiin, jotka kaikki ovat omaksuttavissa perin vähäisellä tietoisella jäsentämisellä. Äänimainontaa ei ole suunniteltu sen enempää tarkasti kuunneltavaksi, kuin kuvalehden mainoksia luettavaksi, minkä vuoksi niiden tahaton koomisuus jää usein havaitsematta. Ratkaisevaa on mainoksen jättämä äänellinen mielikuva, ei mainoksen tarkkaavainen kuuntelu.⁶²

Ääni on alusta, johon semanttinen viesti kiinnitetään. Samat kasvot kuluvat nopeasti ja kiinnittyvät tuotteisiin ääntä selkeämmin. Tässä mielessä ääni on joustavampi viestinkantaja ja siten käytettävissä eri tarkoituksiin. Sama puhuja voi tuoda esiin erilaisia maskuliinisuuksia kohderyhmästä riippuen. Tietyn puhetyylin yhdistäminen yksioikoisesti tiettyihin tuotteisiin tai tuoteryhmiin on muodostunut mutkikkaammaksi, kuin mitä se kenties oli television alkuaikana. Tavaroiden ja palvelujen tuottajat viestivät mainoksillaan eri kohderyhmille kulloinkin sopivaksi katsomallaan puhetavalla. Puheen on järkiargumentoinnin ohella kyettävä vetoamaan varsin erityyppisiin tunteisiin. Tähän on etenkin sellaisten mainostajien turvautuminen, joiden tuotteet ovat helposti korvattavissa kilpailijoiden vastaavilla. Merkillepantavaa tosin on, että murremainontaa ei aineistossa esiintynyt, vaikka niiden sisältämät hokemat ovat tunnetusti tarttuvia. Lottomainoksen savolainen kiertää edelleen "vähän moalimmoo" välittämättä vähääkään siitä, että mainoksen lähettämisestä on aikaa jo kolmisenkymmentä vuotta.

Vaikka miesääni on vaivaton *kiinnittää* minkä tahansa merkitsijäksi, ei se kuitenkaan *kiinnity* nimenomaisesti mihinkään. Äänestä on tullut osa maskuliinisuuden normatiivista rakentamista ja omnipresenttiä valtaa. Samalla äänellä myydään käytännöllisesti katsoen mitä tahansa kerta- tai kestopulutus tuotetta, alkavaa elokuvaa ja urheilulähetystä. Kyseessä on matalan äänen ja luotettavan miehekkyyden luonnollistaminen. Vaikka miesääni moneen käykin, ylläpitää mainosmaailma perinteisiä rooleja niin laadullisin kuin määrällisin kriteerein arvioituna ja vahvistaa käsityksiä miehille ja naisille sopivista roolimalleista. Hoi- vassa, huolehtimisessa ja kodinhoidossa kuuluvat edelleen naisäänet. Määrällisesti miesten ja naisten spiikkausten välinen ero on säilynyt samana viimeisen kolmenkymmenen vuoden ajan: miehet ovat edelleen valtaosin äänessä television mainoskanavilla.

Matala ääni toimii mainoksessa huomion herättäjänä, mutta mitä huomiota herätetään silloin kun äänestä on tullut normi? Onko mainosmaailma huomaamattaan kastoinut omaan vaarallisuuteensa uskovan alfauroksen murahtelun pullantuoksuiseksi ja vessapaperinpehmeän mukavaksi mataluudeksi? Ehkä ei sittenkään, sillä moneen venyvä miesääni tuntuu joissakin konteksteissa olevan vaikeasti korvattavissa. Asiaa voi testata ajatusleikillä: epätodellisen maskuliininen ääni käy luontevasti autokilpailun mainokseen, mutta miltä kuulostaisi näytte-

lijä Elina Salon ääni samassa tarkoituksessa? Vai onko lopultakin kyse siitä, että luotetaan jo hyväksi havaittuun? Eikö vaihtoehtoja uskalleta edes harkita ennakoitiin pyrkivässä mediamaailmassa, jossa suurin pelko on katsojien, kuulijoiden ja kuluttajien menettäminen?

Sosiaalinen etäisyyden perusteella luotu kategorisointi kahden kanavan mainostarjonnasta riittää luomaan miesäänen käytöstä yleiskäsityksen. Yksityiskohtaisemmassa - ja kenties rajatumpaan aineistoon keskittyvässä - analyysissä tulisi kiinnittää huomiota mainossanomien semanttiseen sisältöön ja diskursseihin tässä esitettyä enemmän, samoin kuten musiikkia tai mainosmelodioita arvioidaan suhteessa esityksen sanoihin. Potentiaalisia tutkimuskohteita olisivat myös television katselijoiden ja eri kohderyhmien reaktiot äänitarjontaan sekä ehkä tärkeimpänä mainostoimistojen asiakkaiden ja mainostoimistojen käsitykset hyvästä mainonnasta: millaisilla ratkaisuilla liike-elämä haluaa tuotteidensa erottuvan muusta tarjonnasta ja millaisilla ratkaisuja mainosala heille tarjoaa.

Kirjallisuus

Alestalo, Matti, Eskola Katariina ja Gronow, Pekka (1982/1984), Populaarikulttuuri. Teoksessa *Suomen kulttuurihistoria*. Toinen painos. Porvoo: WSOY, 627–672.

Bourdieu, Pierre (1985), *Sosiologian kysymyksiä*. Tampere: Vastapaino.

Brittan, Arthur (1989), *Masculinity and Power*. Oxford: Basil Blackwell.

Butler, Judith (1990), *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity*. New York & London: Routledge.

Cortese, Anthony J. (1999), *Provocateur. Images of Women & Minorities in Advertising*. Lanham, Boulder, New York & Oxford: Rowman & Littlefield Publishers.

Elokuvantaju (2007), <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/aani/diegeettinen.jsp>. Linkki tarkastettu 11.10.2007.

Finnpanel (2005), http://www.finnpanel.fi/tv_sanasto.html; http://www.finnpanel.fi/tulokset/tv/kausi_ohj/viimeisin/yli10vuotiaat.html. Linkit tarkastettu 10.10.2007.

Fiske, John (1992/1994), *Merkkien kieli. Johdatus viestinnän tutkimiseen*. Tampere: Vastapaino.

Gorbman, Claudia (1987), *Unheard Melodies, Narrative Film Music*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.

Havaste, Paula (1998), *Tarzan ja valkoisen miehen arvoitus. Tutkimus maskuliinisesta identiteetistä Edgar Rice Burroughsin Tarzan-sarjassa*. Helsinki: Like.

Heikkinen, Olli (2007), Semioottiset moodit populaarimusiikin tuotannossa. Teoksessa Mantere, Markus & Uimonen, Heikki. *Etnomusikologian vuosikirja 19*. Helsinki: Suomen Etnomusikologinen Seura. Julkaistaan syksyllä 2007.

Herkman, Juha, Jokinen, Arto, Lehtimäki, Markku (1995), Vanhan Aatamin uuden vaatteet? Teoksessa Lehtonen, Mikko (toim.) *Aatamin puvussa. Liaanilla Hemingwaysta Königiin*. Tampere: Tampereen yliopisto, 13–26.

Huron, David (1989), Music in Advertising. An Analytic Paradigm. *The Musical Quarterly* Vol. 73, No. 4, 557–574.

Jokinen, Arto (2003), Miten miestä merkitään? Johdanto maskuliinisuuden teoriaan ja kulttuuriseen tekstintutkimukseen. Teoksessa Jokinen, Arto (toim.) *Yhdestä puusta. Maskulaarisuuksien rakentumisen populaarikulttuureissa*. Tampere: Tampere University Press, 7–31. [Http://www.uta.fi/kirjasto/pdf/suoj/Jokinen_Yhdesta.pdf](http://www.uta.fi/kirjasto/pdf/suoj/Jokinen_Yhdesta.pdf). Linkki tarkastettu 1.11.2007.

Kilpiö, Kaarina (2005), *Kulutuksen sävel. Suomalaisen mainoselokuvan musiikki 1950-luvulta 1970-luvulle*. Helsinki: Like.

- Kortti, Jukka (2003), *Modernisaatiomurroksen kaupalliset merkit. 60-luvun suomalainen televisiomainonta*. Helsinki: SKS.
- Kortti, Jukka (2003), *Modernisaatiomurroksen kaupalliset merkit. 60-luvun suomalainen televisiomainonta*. Dvd-liite. Helsinki: SKS.
- Koivumäki, Ari (2007), *Äänipää*. [Http://www.aanipaa.tamk.fi](http://www.aanipaa.tamk.fi). Linkki tarkastettu 10.10.2007.
- Korvenpää, Juha (2005), *Paavot kehiin. Musiikkiteknologia suomalaisessa iskelmämusiikkituotannossa 1960–80-luvuilla*. Acta Universitatis Tamperensis 1126. Tampere: Tampere University Press.
- Kurkela, Vesa (2005), Kiljuvat sopraanot ja ihana Markus-setä. Varhaisten radioäänten kulttuuriset ristiriidat. Teoksessa Ampuja, Outi ja Kilpiö, Kaarina (toim.) *Kuultava menneisyys. Suomalaista äänimaiseman historiaa*. Historia Mirabilis julkaisusarja. Turku: Turun historiallinen yhdistys, 98–121.
- Kurkela, Vesa & Uimonen, Heikki (2007), Usko, toivo ja petollinen rakkaus. Rock, radiopolitiikka ja monopolin purkaminen. Teoksessa Mantere, Markus ja Uimonen, Heikki (toim.) *Etnomusiikologian vuosikirja 19*. Helsinki: Suomen Etnomusiikologinen Seura. Julkaistaan syksyllä 2007.
- Kärjä, Antti-Ville (2003), Musiikki ja media. Teoksessa Eerola, Tuomas, Louhivuori, Jukka ja Moisala, Pirkko (toim.) *Johdatus musiikintutkimukseen*. Vaasa: Suomen Musiikkitieteellinen Seura, 149–168.
- Laitamo, Mikko (1996), Rovaniemen puhemarkkinat. Teoksessa Peltonen, Matti (toim.) *Rillumarei ja valistus*. Helsinki, SKS, 69–83.
- Lehtonen, Mikko (1995), *Pikku jättiläisiä. Maskuliinisuuden kulttuurinen rakentuminen*. Tampere: Vastapaino.
- Malmberg, Ilkka (2005), *Seitsemän miestä*. Helsinki: Helsingin Sanomat.
- Menestystarinoita (2007), *Menestystarinoita*. Onnea Dressmann! [Http://spotti.mtv3.fi/tulosta.shtml/1019](http://spotti.mtv3.fi/tulosta.shtml/1019). Linkki tarkastettu 10.10.2007.
- Mikseri (2007), *Mikseri*. Mikitys. [Http://www.mikseri.net/wiki/Mikitys](http://www.mikseri.net/wiki/Mikitys). Linkki tarkastettu 22.10.2007.
- Mäkelä, Pekka J. (2002), *Kotistudio. Musiikki purkkiin omin avuin*. Helsinki: Like.
- Peltonen, Matti (1992), Putkinotkoilu. Teoksessa Sironen, Esa, Tiihonen, Arto ja Veijola, Soile (toim.) *Urheilukirja*. Tampere: Vastapaino, 131–144.
- Poizat, Michel (1992), *The Angel's Cry. Beyond the pleasure principle in opera*. Ithaca: Cornell University Press.
- Rossi, Leena-Maija (2003), *Heterotehdas*. Helsinki: Gaudeamus.
- Ruonansuu, Jope (2005), *Jope Ruonansuu*. [Http://www.joperuonansuu.com/ajankohtaista.html](http://www.joperuonansuu.com/ajankohtaista.html). Linkki tarkastettu 10.10.2007.
- Schafer R. Murray (1977), *The Tuning of the World*. Toronto: McClelland and Stewart Limited.
- Seidler, Victor J. (1989), *Rediscovering Masculinity. Reason, Language and Sexuality*. London: Routledge.
- Tapaninen, Juha (1973), *Mainoselokuvan ääni*. Markkinointi-instituutin mainoshoitajakurssin korkeakoululinja.
- Toivonen, Maarika (1993), Tv-mainosten miehet ja naiset. Mainosmusiikin käyttö sosiaalisen viestinnän välineenä. Teoksessa Pekkilä, Erkki (toim.) *Etnomusiikologian vuosikirja 5*. Helsinki: Suomen etnomusiikologinen seura, 43–70.
- Truax, Barry (2001), *Acoustic Communication*. Second Edition. Westport: Ablex.
- Uimonen, Heikki (2004), Kuuloaistin valtakunta. Urbaani ääniympäristö ja radion musiikkitarjonta. Teoksessa Itkonen, Matti, Heikkinen, V.A. ja Inkinen, Sam (toim.) *Eletty tapakulttuuri. Arkea, juhlaa ja pyhää etsimässä*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 598–625.
- Uimonen, Heikki (2005), *Ääntä kohti. Ääniympäristön kuuntelu, muutos ja merkitys*. Acta Universitatis Tamperensis 1110. Tampere: Tampere University Press.
- van Leeuwen, Theo (1999), *Speech, music, sound*. London: Macmillan.
- Vestergaard, Torben & Schröder, Kim (1985), *The Language of Advertising*. Oxford: Blackwell.

Vuoden huiput (2003), *Vuoden huiput. Radiomainokset. Hondamies*. <https://www.grafia.fi/vh2003/kategoria/radiomainokset/hondamies.html>. Linkki tarkastettu 1.11.2007.

Välinoro, Anne (1989), *Musiikin käyttö tv-mainonnassa: mainosmusiikin vaikutusten, rakenteen ja merkityksenantokäytäntöjen tarkastelua*. Pro gradu -tutkielma, tiedotusopinlaitos: Tampereen yliopisto.

Haastattelut ja av-aineisto

Hu (2005a), MTV3:n ja Nelosen Tampereen seudun mainostarjonta 29.8.–4.9.2005 klo. 18.00 – 23.00. Heikki Uimonen. Tekijän hallussa.

Hu (2005b), Elokuvaääniyhtiö Humina Oy:n Tuomas Seppäsen puhelinhaastattelu. 19.12. Tekijän hallussa.

Hu (2007), Elokuvaääniyhtiö Humina Oy:n Juri Sepän puhelinhaastattelu 2.11. Tekijän haastattelu.

Rautavaara, Tapio (1976), Korttipakka. Säv. Salo, Jaakko, san. Virtanen, Seppo.

Varpu Rantala

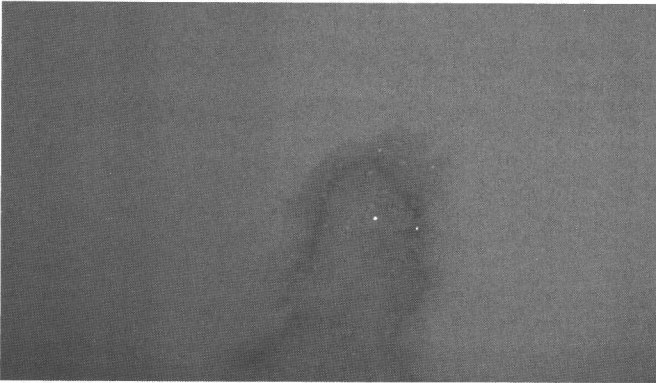
ARKIPÄIVÄISEN ESTETIIKKA VUOSITUHANNEN VAIHTEEN JAPANILAISESSA KAUHUELO- KUVASSA

¹ Kirjoitan jatkossa japanilaiset nimet länsimaisittain järjestyksessä etunimi sukunimi. Elokuvista puhun nimillä *Dark Water*, *Cure* ja *Kairo*.

Vuosituhanen vaihteessa Itä-Aasiassa tehtiin painostavatunnelmaisia elokuvia, joiden tapahtumat sijoittuvat usein moderneihin kaupunkiympäristöihin, koteihin ja niiden teknologiaan. Artikkelissani tarkastelen japanilaisten Hideo Nakatan¹ *Dark Waterin* (*Honogurai mizu no soko kara*, 2002) sekä Kiyoshi Kurosawan *Curen* (*Kyua*, 1997) ja *Kairon* (*Pulse*, 2001) vähäeleistä tyyliä lähilukemalla elokuvien muutamia kohtauksia. Käsittelen niitä tuttua ja kotoisaa problematisoivan *unheimlich*-käsitteen kautta. Minua kiinnostaa erityisesti, miten jokapäiväisiin tiloihin rakennetaan aavemaista tunnelmaa ainoastaan kuvan ja äänen avulla. Kauhututkimuksen kestoaiheiden, kuten lihallisuuden, epämuodostumien ja speaktaakkelin, sijasta näissä elokuvissa toimii näkymättömyyden ja niukkuuden estetiikka.

Nainen seisoo vasten valkoista, hämärää kattoa, josta erottuu tumma, läiskämäinen kuvio. Hän katsoo hitaasti ylös. Kamera seuraa pään liikettä ja etenee ylös tilassa matalan, metallisena humisevan tehoste-ääneen säestämänä. Kun kamera erkane graafisesti kuvan etualalle asettuvasta, alakulmasta kuvatusta henkilöahmasta, kuva-alaan jää ainoastaan kattopinta vesivaurioineen. Kamera-ajo pysähtyy lähelle kattoa, jonka struktuuri ja sen vesivaurio alkavat erottua lähikuvassa. Vettä tihkuu hiljalleen homeen läikittämältä pinnalta.

Lähikuvan aikana kohtauksen koneelliseen taustaaäneen lisätään rytmisen, toisteinen luonnonääni, vesipisaran putoaminen. Ääni korostaa hiljaisuutta, yksinäisyyttä ja ajan kulumista. Myös koneelliset tehosteäänät muistuttavat usein luonnonääniä – sateen kohinaa tai



Vesi valtaa alaa elokuvassa *Dark Water*.

² Elokuva versioitiin myöhemmin Hollywoodissa nimellä *Dark Water* (Walter Salles 2005).

tuulen huminaa. Matalat, koneelliset äänet tuottavat myös tyhjää tilaa. Kaikuminen vertautuu vaikkapa asumattomien varastohallien putkistojen huminaan ja korostaa asumattomuuden vaikutelmaa.

Kerrostaloasunto on yksinhuoltajaäiti Yoshimi Matsubaran (Hitomi Kuroki) ja hänen tyttärensä Ikukon (Rio Kanno) uusi koti ja keskeinen tapahtumapaikka Hideo Nakatan ohjaamassa *Dark Water*issa², jonka kuvat ja äänet nousevat usein asunnon ja asumisen materiaaleista: seinä-, lattia- ja kattopinnoista; vaaleista, harmaaseen taittuvista väreistä ja tummista varjoista; huonekalupuusta, vaatteista ja ihosta, joille päivänvalo taittuu verhojen lävitse; kostean vaikutelman tuottavista linseistä ja hiljaisista äänistä. Kuvarajaukset ja sommittelu tuottavat miltei kaksiuotteisina piirtyviä pintoja. Liikkeet ovat hitaita, pieniä ja taloudellisia.

Tunnelmaa tehostavat hiljaisuus, äänellisen ja kuvallisen materiaalin niukkuus, asetelman staattisuus ja otosten pituus – eivät esimerkiksi kova ääni, kontrastit ja nopea leikkaus. Ympäröivän tilan merkitys painostavan ja epämääräisen ahdistavan tunnelman rakentamiselle on olennainen. *Dark Waterin* kohtauksen fokus on ensin Yoshimissa, mutta erkanee hänestä ympäröivään tilaan: katon vesivaurioon, jonka lähikuvaan kohtaus päättyy. Vesivaurio on kohtauksen ”ongelma”, joka viittaa johonkin vielä tuntemattomaan.

Dark Water kertoo yksinhuoltajaäidin yrityksestä rakentaa turvallinen koti itselleen ja tyttärelleen avioeron jälkeen. Elokuvan keskeisiä aiheita ovat mielenterveyden horjuminen ja perheen hajoamiseen

³ Aumont & al. 1996, 78–79.

⁴ Esim. Clover 1991.

⁵ Esim. Creed 2000.

⁶ Williams 1995.

⁷ Cubitt 2005, 5, 71; Aumont et al. 1996, 83–84.

liittyvä lapsen turvattomuus. Nimensä ”tummaa vettä” mukaisesti elokuvassa käytetään runsaasti veteen viittaavia elementtejä, kuten sadetta, kerrostalon vesijohtoja ja kaupunkiasumiseen liittyviä kosteusilmiöitä sekä erityisesti erilaisia veden ääniä. Painostavan kosteaa tunnelmaa luovat myös matalat kuvakulmat, haalea värimaailma ja määrän vaikutelman luovat linssit.

Tarkastelen edellä kuvatun *Dark Waterin* lisäksi Kurosawan *Curen* ja *Kairon* kohtauksia, joissa kotiin liittyvien äänien ja kuvien tuttuus problematisoituu, vaikka mitään uhkaavaa ei varsinaisesti näytetä. *Cure* kertoo poliisimiehestä, joka suurkaupungin murha-aaltoa tutkiessaan kohtaa muistinsa menettäneen nuorukaisen, joka piinaa ympäristöönsä jatkuvasti toistuvilla, eksistentiaalisen merkityksen saavilla kysymyksillään. Tauotta työmaalla olevan päähenkilön vaimo on luhistumassa henkisesti, jaokuva peilaakin monella tasolla ihmisten välisten suhteiden, identiteetin ja modernin kaupunkielämän sosiaalisten rakenteiden haurautta. *Curen* esimerkkikohtauksen avulla esittelen kodin visuaalisten ja äänellisten elementtien toisteista jäsentymistä arjen ja kodinteknologian rytmien kautta. Teknologian ja aavemaisuuden teema jatkuu virtuaalitilaan, esimerkkinä *Kairon* kohtaus yksinäisestä nuoresta naisesta web-kameran edessä. *Kairo* on internet-ajan kummitustarina, joka uuttaa kauhunsa nuorten ihmisten toivottomuudesta, itsemurhista ja modernin elämän yksinäisyydestä, jossa internet toimii pikemminkin eristyneisyyden kuin yhteisöllisyyden paikkana.

Aavemaisuus tavallisessa

Elokuva on nimenomaan *näyttämisen* tapahtuma³ – tapahtuma, joka *tekee jotakin näkyväksi*. Juuri tällainen näyttämisen ja esiin laittamisen tekniikka herättää ajatuksia. Edellä käsittelemässäni *Dark Waterin* kohtauksessa kuvassa on häiritsevää ja epähygieenistä, mutta staattista ja eleetön, totunnaisesti katseen ja mielenkiinnon ohittama asia. Banaali näkymä lähes horjuttaa näyttämisen merkityksellisyyttä. Aikaa ja tilaa annetaan asialle, joka on kuin roskaa, ”ei mitään”, *Dark Waterin* tapauksessa ikävä kattopinnan ryvettymä vailla selkeää identiteettiä ja merkitystä. Tässä ero piiryy erityisesti suhteessa (ainakin länsimaisen) kauhuelokuvan tutkimukselle tyypillisiin käsitteellistyksiin esimerkiksi spehtaakkelin⁴, voyerismin⁵ tai attraktion⁶ logiikasta, joissa keskeiset kysymykset hahmottuvat ”uhkina silmälle”: visuaalisina iskuina ja moraalisesti epäilyttävän näyttämisenä, joka samalla sekä kiehtoo että herättää halun katsoa pois, kuvottaa ja säikäyttää yllättävillä äänillä, leikkauksilla ja kuvakulmilla, silpomisella ja hirviöillä.

Lähtökohtana tälle artikkelille on huomio, että audiovisuaalinen materiaali – kuvat, äänet, liikkeet, ajalliset suhteet, eli se mitä voidaan nimittää elokuvallisuudeksi⁷ – on varsin niukkaa, mutta toimii tehokkaasti painostavan tunnelman rakentamisessa useissa uudemmissa japanilaisissa ”aavemaisissa” elokuvissa. En tässä yhteydessä niinkään käsittele aaveen teemaa vaan aavemaisuutta itsessään. Kyse on audiovisuaalisen tyylin välittömästä tasosta, eikä esimerkiksi juonen tai henkilöhahmojen problematiikasta. Uudempia japanilaisia aave-

elokuvia voidaan myös pitää omana, liukuvirajaisena ja hybridisenä lajityyppinä, *kaidanina*,⁸ jolloin aaveen teema on olennainen, mutta saman audiovisuaalisen tyylin puitteisiin voitaisiin lukea muita, teemaattisesti ja geneerisesti erityyppisiä elokuvia, kuten *Vital* (Shinya Tsukamoto 2004), *One Missed Call/Chakusin Ari* (Takashi Miike 2003), *Ju-On* (Takeshi Shimizu 2000), Kiyoshi Kurosawan *Kôrei/Séance* (TV-elokuva, 2000) sekä Hideo Nakatan elokuvat *Ringu* ja *Ringu II* (1998, 1999).

Ymmärrän ”aavemaisuuden” efektinä, joka ei edellytä aavetta symbolina – en siis tarkastele aaveiden, kummittelun tai kaksois-olentojen hahmoja sinänsä. Aavemaisuus tarkoittaa tässä välitöntä elokuvallisuutta kuvien, äänen, ajallisen keston ja liikkeiden tuottamana vaikutelmana: minimalistisen tekniikan, arkipäiväisen kuva- ja äänimateriaalin, tyhjän tilan, etäisyyksien, rytmien ja hiljaisuuden efektiä. Aavemaisuus on epäsynchronisuutta, vieraannuttavia rytmejä tai ääniä ja tunnistamattomuutta, joka esiintyy yhtä aikaa ”tutun” kanssa.⁹ *Tutun ja arkipäiväisen* ymmärrän suhteessa mm. ranskalaisen kulttuuriteorian piirissä tehtävään eroon kyseenalaistamattoman ”saman” (normaalin, itsen, tutun, ymmärrettävän) ja ”toisen” välillä. ”Toinen” käsitetään saman taloudesta käsin ”jätteenä, ”outoina osina”, hirviömäisinä tai odottamattomina vaikutuksina.”¹⁰ Hirviömäisen toiseuden (*monstrosity*) käsitteen kautta kauhuelokuvan tutkimuksen piirissä keskitytään usein erilaisuuden ja poikkeavuuden pelkoon: hirviössä kulttuurista järjestystä ja ”normaalin” määrittelyjä uhkaava sosiaalinen, kognitiivinen tai psykologinen aines karnevalisoidaan samaan aikaan sekä kiehtovaksi että vastenmieliseksi, saataiseksi toiseudeksi.¹¹ *Arkisuus* poikkeaa hirviömäisyydestä myös siksi, että se viittaa myös representoidun tuttuuteen: arkisiin, nykyaikaisiin elinympäristöihin kuten kotien ja virastojen miljöisiin, arkisiin rutiineihin ja luonnonelementteihin, jotka kuuluvat ”normaalin” talouteen. Ne eivät toimi rajoja ylittävänä liioitteluna, kuten hirviö- tai muut yliluonnolliset hahmot, uhkaavat miljööt kuten rauniolinnat ja niin edelleen.¹²

Tutun ja oman, samanlaisen ja normaalin alueen problematisoimiset voidaan myös asettaa 1990-luvun *unheimlichin* estetiikasta käytyjen keskustelujen yhteyteen, jossa kyse on juuri ”saman” alueella ja nykyaikaisessa ympäristössä nähtävästä ahdistavasta ja käsittämättömästä puolesta. Viimeaikaiset keskustelut uudelleentulkitsevat Sigmund Freudin esseessään *Das Unheimliche* (1919) (Epämukavan elämyksestä, 2005) pohtimaa oudon epämukavuuden kokemusta ja siihen liittyvää käsitteellistä tasoa, joka on elimellisesti yhteydessä kodin, tutun ja tavallisen kuvastoon.

Kantasanasta *Heim*, ’koti’ tai ’koto’ johdetun *heimlichin* merkityksiä ovat ”tuttu”, ”kesy” ja ”viihtyisä”, mutta samaan aikaan sana viittaa myös ”kätkeytyyn” ja ”piilossa pidettyyn”.¹³ Se viittaa siis yhtä aikaa kahteen, vastakohtaisena pidettyyn ulottuvuuteen: tuttuun ja tuntemattomaan, hallittuun ja epäilyttävään. Kielto muoto *un-heimlich* tarkoittaa ”epämiellyttävää ja levotonta kammaa herättävää”, mutta samalla kiertyy takaisin sanaan *Heim*, tarkoittaen myös ”salattua”.¹⁴ *Unheimlichin* merkityksiä ei voi kääntää suoraan saksasta muille kielille, mutta esimerkiksi ”kammottava”, ”epämukava” ja ”paina-

⁸ Ks. McRoy 2005.

⁹ Castricano 2001, 16.

¹⁰ Arppe 1992, 19.

¹¹ Sekä psykoanalyttinen että kognitiivinen lähestymistapa lähtökohdaisesti erottavat subjektin ympäristöstään ja itsen toisesta ja ne ymmärtävät kauhun identiteetin rajojen vaarantumiseksi, epäpuhtauden katartiseksi esittämiseksi ja sen avulla tuotettavaksi kaaoksen haltuun ottamiseksi (ks. esim. Carroll 1999; Creed 2000). Tähän liittyy usein kauhun visuaalinen ja auditiivinen aspekti: kuvat ja äänet toimivat ikään kuin varoituserkkeinä, kuten sanan hirviö, *monster*, etymologia paljastaa. Sanan uskotaan polveutuvan latinan kielen sanoista *monstrare* (näyttää, esittää) ja *monere* (varoittaa), ja konnotoivan sellaista, mikä ”näyttää vaaran” (Huet 2000, 87). Tämä ajatus näkyy myös nykykauhuelokuvan ”postmodernin” tutkimuksessa. Esimerkiksi Judith Halberstamin (1995, 1–5) mukaan kauhuelokuvassa olennaisia eivät ole kysymykset esimerkiksi pahan luonteesta tai alkuperästä, vaan esityksen hirviömäinen pinta, ”nahka”, jota kirjailevat sukupuolen, rodun, lajin, luokan, ja ruumiillisuuden erojen polttimerkit. Viehätyks on pinnan välittömässä näkyvyydessä, sen rivoudessa ja ahnaassa katseessa. Hieman samaan tapaan Linda Williams (1995, 142–144) käyttää psykoanalyttisesti soveltamaansa attraktioelokuva-käsitteistöä kuvaamaan kohti katsojaa purkautuvaa shokkia, attraktiota, joka ruumiissa tuotetuissa puistatoksissa, väristyksessä ja kuvotuksessa rinnastuu melodraaman ja pornon välittömään, ”alhaiseen” ruumiillisuuteen.

¹² Arkipäiväisen estetiikasta tarkemmin ks. esim. Saito 2001 ja Leddy 2005.

¹³ Freud 1919/2005, 31–32, 35.

¹⁴ Ibid., 31, 37.

¹⁵ Lång 2005, 29, 32.

¹⁶ Freud 1919/2005, 31.

¹⁷ Amzen 1997; Royle 2003.

¹⁸ Ks. Royle 2003, 6–7.

¹⁹ Bordwell 1988, 27. Kodin sisätilojen ja liikkeiden elokuvallisesta sommittelusta japanilaisessa elokuvassa ovat kirjoittaneet samaan tapaan myös Noël Burch (1979) ja viimeaikaisemmin Catherine Russell (2003).

²⁰ Vrt. Bernard 1993, 86.

²¹ Schrader 1988, 62–63.

²² Ibid., 62–63.

²³ Best 2006, 127.

²⁴ Ks. Bernard 1993, 86.

jaismainen” ovat suomentajan käyttämiä ilmauksia.¹⁵ ”Omituinen” voisi myös olla osuva käänös, sillä siinä se mikä on ”omaa” muuttuu ”oudoksi”, tunnistamattomaksi ja potentiaalisesti uhkaavaksi. Oman ja tutun sijoiltaan suistuminen on käsitteen ytimessä niin etymologian kuin kokemuksen tasolla. Sitä määrittävät mm. samana toistumisen, monistumisen ja keinotekoisuuden sekä ruumiillisuuden hämartymsen teemoihin liittyvä ahdistavuus – Freudin mainitsemia *unheimlichin* referenttejä ovat esimerkiksi kaksoisolennot, mekaaniset nuket sekä aaveet, joihin liittyy myös ajallinen epäsynchronia, ”menneen tuleminen nykyaikaan”.¹⁶

Unheimlichin epämukavuutta on tiedon ja kokemuksen kriisi, kokemuksellinen mutta myös käsitteellisen tason hallitsemattomuus. Freudin tavoitteena oli selittää outouden kokemus psykoanalyttisesta mallista käsin, mutta hänen keskenään ristiriitaiset määrittely-yrityksensä saavat jatkuvasti uusia muotoja tahattomaan koomisuuteen saakka. Freud pyrkiin kokemuksen moderniin länsimaiseen selittämiseen, muttei huomannut hankkeen mahdollisuutta, itse epämukavuuden ytimessä olevaa avoimuutta ja luokittelemattomuutta. Tätä voi Jacques Derridan hengessä pitää malliesimerkkinä modernin haltuunottoyrityksen romahtamisesta.¹⁷ Käsite purkaa omaa merkitystään, tuottaa uusia polkuja eikä asetu rationaaliseen diskurssiin, vaan sekoittaa siihen ristiriitaisuuksia ja henkilökohtaista ainesta.¹⁸ Siten *unheimlich* on paremminkin hallitsemattomuutta, vaikeasti selitettävä tunnelma, eikä sitä voi sinänsä esittää. Kiinnostavaa onkin *unheimlichin* irrottaminen psykoanalyysin selittävästä diskurssista kohti uutta tuottavaa, tuttua ja normaalia paikaltaan liikuttavaa mutta sen rajoissa pysyvää efektiä. Se liikuttaa suhteita itsen ja toisen, ruumiin ja hengen, tai inhimillisen ja ei-inhimillisen välillä. Näin se voidaan nähdä myös erillään länsimaisesta selittämisen perinteestä, haltuunoton, eron ja identiteetin metafysiikasta, ja siten uudelle avoimena käsitteenä.

Minimalismi, samoin kuin jokapäiväisen estetiikka, saavat lisäväriä japanilaisen elokuvan ja yleensä japanilaisen estetiikan perinteestä. Esimerkiksi Yasujiro Ozun 1950-luvun elokuvia on tulkittu zeniläisen vähäeleisinä. David Bordwellin sanoin niitä luonnehtii ”pidättyvyys, epäsymmetria, pienet yksityiskohdat, hillityt värit ja tyhjä tila positiivisena elementtinä”.¹⁹ Audiovisuaalisella minimalismilla viitataan kuvien, äänen ja liikkeen käyttöön, jossa tyylikeinot on karsittu mahdollisimman vähin.²⁰ Sitä voisi peilata Paul Schraderin ajatuksiin pelkistettyjen tyylikeinojen kautta tuotetuista vaikutelmista, jossa pienimuotoisten arkisten elementtien (kuten Ozulla vaasin tai Robert Bressonilla oven narahduksen) kautta välittyy jotain muuta – Schraderin termein ”transsendentti”, avautuminen kohti käsittämätöntä. Pinnan estetiikka (*surface aesthetics*),²¹ representaation tason triviaalisuus, on mahdollisuus kohti uutta ja muutosta.²²

Taiteentutkimuksessa minimalismi voi tarkoittaa subjektiivisuuden eliminoimista taideteoksesta sekä teollisen, mekaanisen logiikan, esineistön ja materiaalien tuomista taitelijan itseilmaisun tilalle.²³ Äänimaailman suhteen minimalismi ymmärretään usein esimerkiksi musiikillisten tyylikeinojen supistamisena²⁴ ja vaikutelma mekaanisena, monotonisena, yksinkertaisena ja toisteisena. Näistä luonnehdinnoista voisi vetää yhteyden *unheimlich*-käsitteeseen tyylikeinojen

askeettisuuden ja arkipäiväisen teemojen kautta: minimalismin ei-subjektiiivinen, ”minuudesta tyhjä” estetiikka voidaan rinnastaa *unheimlich*in ”vieraannuttavana” efektinä, jollaisena sitä on kuvattu esimerkiksi avantgarde-taiteen ja teknologisoituvan kulttuurin²⁵, psykoanalyysin²⁶ ja dekonstruktion²⁷ näkökulmasta. Kysynkin, miten *tuttu* saadaan toimimaan tehokkaasti ja uudella tavalla, ja miten nämä elokuvat toisaalta ovat tunnistettavissa 1990-luvun lopun laajemman kulttuurianalyysin agendalla?

Kysymyksiä kontekstista

Nakatan *Ringu*-elokuvat olivat valmistumisaikanaan Japanin katso-
tuimpia elokuvia²⁸ ja niitä on versioitu Hollywoodissa ja Etelä-Koreas-
sa. Myös *Dark Water*, *One Missed Call*, *Ju-On*, ja *Kairo* versioitiin Holly-
woodissa, muttei aina kovin menestyksekkäästi. Omaleimainen *auteur*
Kiyoshi Kurosawa on elokuvaharrastajien ja kritiikoiden suosiossa
niin Japanissa kuin maan ulkopuolellakin.²⁹ Kurosawa käsikirjoittaa
elokuvansa yleensä itse ja opettaa elokuvaa Tokion maineikkaassa
kansallisessa taideyliopistossa, ja juuri *Cure* nähtiin lähtölaukaisijana
uudelle *j-horrorin* aallolle. Hideo Nakata ohjaa suurille kaupallisille
tuotantoyhtiöille. Hän tuli alalle sadomasokististen *hardcore*-eloku-
vien kautta ja ohjaa pääasiassa kauhuelokuvia, mutta sanojensa
mukaan tekisi melodraamaa, jos sille olisi yhtäläillä markkinoita.³⁰
Nakata mainitsee länsimaisen kauhuelokuvan kuuluvan esikuvuiinsa,
ja hänen tyyllisään on Kurosawaa enemmän vaikutteita Hollywood-
kerronnasta. Nakata näkee kuitenkin japanilaisen aave-elokuvan eri-
tyisyydet, kuten japanilaiset käsitykset henkimaailmasta, moraalista
ja ”pelottavasta”, syynä *j-horrorin* menekille.³¹

Japanilaisella aave-elokuvalla on pitkät juuret maan teatteri- ja
kirjallisuusperinteessä. Aaveista kertovat legendat, eli *kaidan*, juontavat
mm. Shikibu Murasakin 1000-luvulla kirjoittaman legendaarisen
Genjin tarinaan. Aave-teemaan onkin kuulunut kulttuurinen arvostus
ja tyyliin runollisuus: esimerkiksi aave-elokuvaa *Ugetsu Monogatari*
(Kenji Mizoguchi 1953) voi pitää yhtenä japanilaisen elokuvataiteen
kauneimmista teoksista. Vuosituhannen vaihteen merkitystä ”henki-
maailman paluuseen” voi vain aavistella, mutta kontekstia voi hakea
yleisemmin muun kulttuurin tasolta.

Michael Arnzen nimittää 1990-lukua ”kammottavan vuosikym-
meneksi”³². 1990-luvun kulttuurianalyysissä *unheimlich*-käsitteen
kautta avattiin yhtäältä vieraantumisen kokemuksia teknologisoituvassa
kulttuurissa ja virtuaalisissa tiloissa. Toisaalta keskusteltiin
voimakkaasti desentralisaation, muukalaisuuden, irrallisuuden ja
historiattomuuden teemoista globalisoituvassa maailmassa. Japani-
laisen nykykulttuurin dystooppiset teemat onkin usein nähty suhteessa
maan erittäin nopeaan ja voimakkaaseen yhteiskunnalliseen,
taloudelliseen ja kulttuuriseen muutokseen, perinteisen arvopohjan ja
identiteettiä tuottaneiden käytäntöjen väkivaltaiseen kriisiytymiseen.³³
Modernisaatio ja sosiaalisten suhteiden kieroutuminen ovatkin olleet
kauhuelokuvassa taajaan käsiteltyjä teemoja.³⁴ 1990-luvulla kuvaan
tulleet sosiaaliset dystopiat ammentavat modernista eristyneisyydestä

²⁵ Grenville 2001.

²⁶ Zizek 1991.

²⁷ Royle 2003.

²⁸ Ks. Niskanen 2002.

²⁹ Mes & Sharp 2005, 93–101.

³⁰ Nakata 2005a, 259.

³¹ Nakata 2005b, elektroni-
nen dokumentti.

³² Arnzen 1997, 315
Käsite on alunperin Martin
Jaylta, jonka artikkeli *The
Uncanny Nineties* on jul-
kaistu teoksessa *Cultural
Semantics: Keywords of
Our Time*.

³³ Esim. Iida 2001, 209,
232–237.

³⁴ *Godzilla Gajira* (Ishirō
Honda 1954) nivoutui toi-
sen maailmansodan atomi-
tuhoon ja *Tetsuo*-elokuvien
(Shinya Tsukamoto 1989,
1992) tekno-ruumiskauhu
modernin teknologisoitumi-
sen jännitteisiin.

³⁵ Uudemmissa japanilaisista kauhuelokuvista on kirjoitettu tähän mennessä melko niukasti muuta kuin esittelyjä (kuten Mes & Sharp 2005), mutta artikkelikokoelma *Japanese Horror Cinema* (2005) kohdistaa juuri nykyelokuvaan viitepisteinään mm. teknologian, ruumiin ja posthumaaniuden teemat. Teos lähtee täysin länsimaisen tutkimuksen piiristä, niin myös Ramie Tateishin (2003) artikkeli nykyjapanilaisista aave-elokuvista.

³⁶ Esim. Iwabuchi 1994; Tateishi 2003; Ueno 2001; Yoshimoto 2003. Erityisesti Koji Iwabuchi on pohtinut japanilaisten ja länsimaisten vaikutteiden risteytymisen merkitystä globalisoituvassa maailmassa.

³⁷ Tarkoittamani, "uudenlaista" arkisuutta voisi selventää vaikkapa vertaamalla nyt käsiteltävien elokuvien visuaalisuutta *Hohdon* speaktaakkelimaiseen hotellimiljööseen jatkuvine näyttävine kamera-ajoineen, suurine autioine ravintolasaleineen tai psykedeelisine labyrinttipuutarhoineen.

³⁸ Esimerkiksi *Dark Waterissa* on kohtaus, jossa hissin ovet avautuvat ja heittävät tyrskyn likaista vettä käytävässä seisovasta lasta kohti, sitaattina *Hohdon* (Stanley Kubrick 1980) kuuluisasta kohtauksesta, jossa hissistä lainehtii verta.

³⁹ Burch (1979, 118) pani "arkkitehtonisen" kuvarajauksen merkille tutkiessaan 1920-luvun japanilaisten elokuvien tyylikeinoja.

aiheenaan nuorison poikkeavat ilmiöt, silmittömät väkivallanteot ja itsemurhat.

Kysymystä siitä, miten nämä elokuvat ovat yhteydessä japanilaisuuteen, ei voida ratkaista ottamatta kantaa siihen, mitä "japanilaisuus" on tai mitkä asiat milloinkin ymmärretään "japanilaisina". Tämä monipolvinen aihepiiri on tekstin taustalla, sillä on selvää, että esimerkiksi kodin, vierauden ja toiseuden teemat ovat läheisiä kulttuurisille käsityksille tutusta ja omasta. Katsoessani näitä elokuvia länsimaisin silmin, puhun "japanilaisuudesta" aina tietystä, ulkopuolisen asemasta käsin. Tästä positioista en voi myöskään tavoittaa japanilaisia tapoja merkityksellistä tai tulkita vaikkapa käsittelemiäni arkipäiväisen kuvia ja ääniä. Katson elokuvia länsimaisen käsitteistön läpi myös siksi, että englanninkielistä, japanilaisia lähtökohtia pohtivaa akateemista tutkimusta aiheesta ei ole saatavilla.³⁵ Sen sijaan länsimainen tutkimuskäsitteistö on usein myös japanilaisen kulttuurin piiriin kuuluvien tutkijoiden käytössä, ja postkolonialistisen kritiikin jälkeen yhä itserefleksiivisempää.³⁶ Aiheena näkymättömän kauhun rakentaminen arkipäiväiseen ei rajaudu lainkaan pelkästään japanilaisen elokuvan piiriin, vaan samoja elementtejä löytyy muualtakin.³⁷ Siksi tyylipiirteiden "japanilaisuus" ei ole kirjoituksen pääkysymys. Eri kulttuurialueelle siirtyminen tuo kuitenkin mukanaan kysymyksiä erilaisuudesta ja uutuuden vaikutelmasta; tyylistä, joka haastaa tai vähintäänkin moninaistaa käsityksiä siitä, mikä on kauhuelokuvaa, kauhun estetiikkaa, pelottavaa, tai normaalia, ja juuri siksi eri kulttuurialueille meneminen on kiinnostavaa. Näissä elokuvissa käytetään myös shokkiefektejä, ja niissä on selviä yhtymäkohtia länsimaiseen kauhueluokuvaan, ja usein myös selkeitä viittauksia niihin,³⁸ mutta tässä minua kiinnostavat ne tunnelmanrakentamisen keinot, jotka tuntuvat omasta positioistani uusilta ja *erilaisilta*, oivaltavilta ja tehokkailta. Nostan siis esiin *tiettyjä* puolta näistä elokuvasta. Jatkan esimerkeillä *Curesta* ja *Kairosta*. Lopuksi pohdin teemoille joitain laajempia yhteyksiä.

Cure

Curen päähenkilö, poliisi Kenichi Takabe (Kôji Yakusho) tulee kotiinsa, jonka eteistä kamera kuvaa pimeän keittiön suunnasta. Ensin kuuluu kolistelua ja askelten ääntä. Kohtauksessa näkyy eteisen puitteita, jotka "odottavat". Niiden staattinen aika ja tila ovat se, mille annetaan näkyvyyttä ja aikaa; arkinen näyttämö, jolla hahmo vierailee, onkin kuin pääosassa. Mies kävelee nopeasti eteisen poikki, katoaa hetkeksi, tulee takaisin ja poistuu kuvassa näkyvästä ovesta kameran kuvatessa edelleen näkymää eteistilaan. Kuvaan yhdistyy jatkuva, koneellisesti tömisevä matala ääni.

Kuten näissä elokuvissa usein, kamera on aseteltu "arkkitehtonisesti",³⁹ frontaalisesti eli suoraan kohti vastakkaista seinää, jolloin myös syvyyssuuntainen etäisyysvaikutelma korostuu. Kamera on suhteessa tilaan niin, että seinistä, tuoleista, ovista ja ikkunoista muodostuu graafisia pintoja, horisontaalisten ja vertikaalisten tasojen sommitelmia, joihin hahmo asettuu. Frontaalisuus ja staattisuus voimistavat pysähtyneisyyden vaikutelmaa. Lisäksi kohtaus on kuvattu matalalta – tyylikeino, joka toistuu useissa mainitsemisiani elokuvista. Kamera



voisi olla asetettu keittiön tuolille (kuvan oikeassa reunassa näkyy tuoleja samalla korkeudella). Siten kamera on asemoitu selkeästi osaksi tilaa ja ikään kuin riippumatta siitä, mitä katse "haluaisi" nähdä. Takaben hahmo liikkuu etäällä, kuvakentän takaosassa, eikä kohtausta tarjoa selkeää, mahdollisimman vaivattomasti katsojan samastumista palvelevaa näkymää. Etäisyysvaikutelmaa korostavat keittiön ja eteisen erottavat puiset ovenkarmit ja lasiovet, joiden taakse voimakkaammin valaistu eteistila jää osin piiloon. Kamera on pimeään keittiön puolella, jonne syntyy asumattomuuden vaikutelma – keittiössä "ei ole ketään".

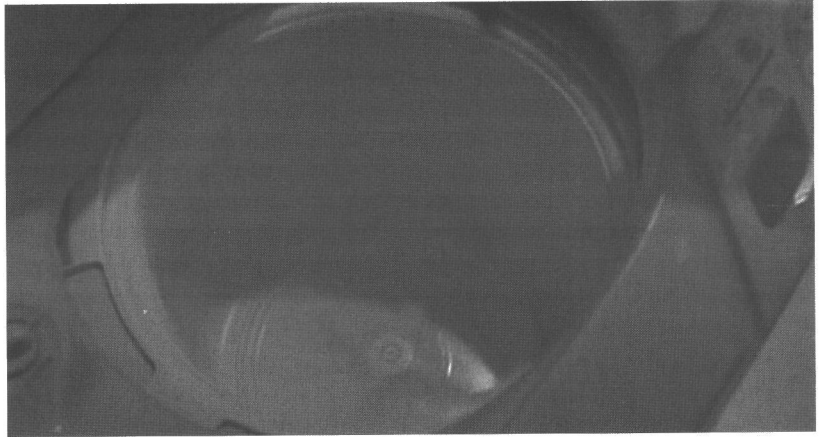
Näin kameran sijoittelu tuottaa vaikutelman kodin tilaan syntyvästä asumattomuudesta. Se muistuttaa enemmän kameran mekaanisesta toiminnasta kuin inhimillisestä katseesta. Tässä eleettömydessä toimii *unheimlichin* rajankäynti inhimillisen ja ei-inhimillisen välillä. Koti nähdään kulmasta, jossa se ei ole pelkästään koti – kodikas, inhimillinen asumus – vaan ikään kuin toisteisista rakenne-elementeistä koottu "moderni säiliö". Vaikutelman voisi sanoa olevan epämukavan lähellä asumattomuutta ja olemattomuutta, ei-mitään kodin arjessa, jolloin koti näyttäytyy elämättömyyden, asumattomuuden ja vierauden paikkana.

Kohtausta on myös esimerkki Kurosawan tavasta tehdä uusia rajauksia kuvarajauksen sisään. Ovenkarmien, pöytäpintojen, ikkunoiden ja katon ja lattian linjoihin perustuvat kuvansisäiset rajaukset eristävät hahmot pienempiin tiloihin, käytävien, kulmien ja ovien muodostelmiin. Huoneiden seinistä ja ovista muodostuu erillisiä lokeroitaan myös liikkeen kautta. Mies liikkuu yhden kohtauksen aikana eteisen läpi eri suunnista. Hän tulee eteiseen kuvakentän vasemmasta reunasta, kävelee eteisen läpi, avaa oven kuvakentän oikeassa reunassa, ja poistuu siitä hetkeksi. Kun hän palaa takaisin, hän avaa vielä uuden oven vastapäätä kameraa olevaan huoneeseen.

Elokuvallista tekniikkaa voisi tässä kontekstissa tulkita audiovisuaalisena minimalismina, jossa vähäeleisen materiaalin ja niukan, miltei monotonisen ilmaisun (henkilöhahmon liikkeen, äänen, yhtäjaksoisesti ja liikkumatta kuvaavan kameran, staattisen sommittelun) kautta nostetaan esiin jokapäiväisen toisteinen ja rutiininen taso, mutta samalla tuotetaan vaikutelma jostain muusta, selittämättömästä ja

ahdistavasta tässä "samana toistuvassa".

Seuraavassa otoksessa Takabe avaa komeron oven. Koneellisen, hakkaavan äänen lähde paljastuu pimeässä kiiltäväksi kuivausrummuksi. Äänen voimakkuus laskee hiljalleen rummun pyörimisen lakatessa ja päättyy hiljaisuuteen. Laite näytetään nyt lähikuvassa: se on tyhjä. Pyörimisliikkeen hidastuessa kuvasta selkenevät koneen sisätilan harmaat, tasaiset muovipinnat. Kuvan keskikohdassa, koneen reunojen pyöreän muodon kehystämänä, katseelle tarjoutuu vain tyhjä tila – neutraalin harmaan, muovisen sisäpinnan lisäksi kuvassa ei ole mitään, mihin katse voisi kiinnittyä. Kuivausrummussa ei esimerkiksi ole jotain sinne kuulumatonta esinettä, joka olisi "kategorisesti väärin sijoitettu" tai shokeeraava. Äänen lakatessa myös kuva on mykkä ja tyhjä. Kuivausrummun muovisen sisätilan kuvaaminen muistuttaa tässä logiikaltaan kirjoituksen alussa esiteltyä *Dark Waterin* kohtausta: arkipäiväisen, katseen yleensä ohittaman, vähäeleisen ja staattisen materiaalin näyttämistä, miltei "ei minkään" nostamista etualalle.



Tyhjyyttään kumiseva kuivausrumpu rakentaa *Curen* aavemaista tunnelmaa.

Muovinen, sileä kuivausrummun pohja, puiset ovenkarmit ja maalilla hilseilevä kerrostaloasunnon kattopinta ovat epä-spektaakkelia, paremminkin näkymättömyyden ja kätkemisen kuin näyttämisen ja esillepanon tapahtumia. Elokuvallisuus toimii sommitellen yhteen arkisia ja tunnistettavia, mutta merkitykseltään epämääräisiä elementtejä, kuten asunnon identiteettittömiä ja asumattomia kohtia, "ei-paikkoja" sekä outoja, hienovaraisesti muunneltuja elokuvallisen näyttämisen rytmejä: etäisyydet ovat "liian" pitkiä, otokset "liian" staattisia ja liike "liian" vähäistä, äänet "liian" yhtäjaksoisen monotonisia. Painostava tunnelma liittyy tähän, jotain ennakoivaan ja siksi kiinnostusta herättävään, mutta selitystä vaille jäävään: avoimeen tilaan ja hiljaisuuteen. Audiovisuaalinen materiaali ikään kuin kääntyy pois halusta tietää, tarkastella, hallita ja antaa merkitys. Visuaalinen ja auditiivinen "mykkyys" horjuttaa katseelle tarjoutuvan, jopa banaalin, näkymän itsestäänselvyyttä ja hallintaa.⁴⁰ Lähestyen minimalismin luonnehdintoja voisi sanoa, että ollaan materiaalsen tason ei-subjektiviivisella puolella, nimeämisen ja tunnistamisen tuolla puolen. Epävarmuutta tilanteen merkityksistä tuotetaan ilman ylijäämää, "outoja osia", jotka

kuuluisivat transgression alueelle. "Normaalin" rajoissa pysyvällä toistolla (kuten katosta putoilevan veden rytmi, kuivausrummun ääni ja Takaben liikkuminen eteistilassa) ja arkisen näyttämön hiljaisella läsnäololla luodaan vaikutelma, joka on kaukana hirviömaisestä katsetta kohti tulevista ja katseen ahnehtimasta "rivosta" pinnasta.

Vaikutelmaa voidaan tulkita myös *unheimlichin* tasolla, Hélène Cixous'n sanoin kummittelu merkitsee elämää kuolemassa ja kuolemaa elämässä, ja aavemaisuuden ahdistavuus juontaa elämättömästä elämästä: "ei-elämästä ei-kuolemassa".⁴¹ Siten aavemaisuus voitaisiin nähdä häilyvyytenä, jossa representaation tasolla tuttu arki liikkuu kohti ahdistavaa merkityksettömyyttä – paikantamattomana ja epämääräisenä ahdistavuutena, joka muuttaa arjen aavemaiseksi häilyvyydeksi elämisen ja ei-elämisen välitilaksi. Samalla määrittämättömyys on myös avautumista ja vapaata tilaa ja juuri siksi kiehtovaa. Norman Brysonia lainaten, "tyhjää asuttavan ja tyhjän asuttama" katse ei pyri ottamaan haltuunsa ja sulattamaan osaksi itseään, vaan sille olemassaolo on ainoastaan avautumisen mahdollisuus.⁴² "Tyhjä" notkuukin mahdollisuuksien painosta.

Edellä esitetyn pohjalta voi ajatella, että nämä elokuvat ovat monella tapaa epäruumiillisia: etäisen kameran, epäpaikkojen, tyhjän tilan ja staattisuuden vaikutelma poikkeaa kauhuelokuvantutkimukselle keskeisestä attraktion ja shokkireaktioiden tuottamasta "ruumiskauhusta". Vaikutelmaa voisi tulkita myös aavemaisena ruumiillisen tason puuttumisena. Tällöin *unheimlich* viittaisi epäjatkuvuuksiin ja katkoksiin mielen ja ruumiin välillä. Välimatkan ja etäisyyden vaikutelma tuottaa attraktion estetiikasta eroavaa efektisyttä, jota 1900-luvun alkuun ja keskivaiheille keskittynyt tyyliintutkimus on pitänyt japanilaiselle elokuvalle tyypillisenä, nimenomaan "japanilaisena" konventiona, joka erottuu Hollywood-tyylistä.⁴³ Tässä valossa tällaista niukkuutta voisi tulkita "menneisyyden paluuna" myös ilmaisun tasolla. 2000-lukua kohti tultaessa alettiin kuitenkin puhua "postmodernista kammottavasta", johon liitetään esimerkiksi virtuaalisuus, simulaatiotodellisuus ja kyborgisuus.⁴⁴

Epäkotoisuuden teknologia

Nyky-Japani on pitkään tunnettu teknologisen kehityksen suunnannäyttäjänä ja länsimaisessa mielikuvituksessa Japani liitetään usein teknologiaan siinä määrin, että on alettu puhua tekno-orientalismista, jossa Japani nähdään yhtäältä kadehdittuna edistyksen kehtona, toisaalta pelottavana simulacrumina, identiteetit nielevänä koneistona. Yksi uudemman *kaidanin* suurista oivalluksista oli kytkeä nykyteknologian motiivi perinteiseen japanilaiseen aavetarinaan ja siten yhdistää kummittelua koskeva kansanperinne nykyaikaiseen tekno-kulttuuriin. Esimerkiksi Nakatan *Ringu*-elokuviissa aaveet kohdataan kommunikaatioteknologian, kuten oudon videonauhan, valokuvien ja kännykän välityksellä. Takashi Shimizun *Ju-Onissa* aave häilyy valvontakameran ruudulla ja äänenä puhelimesta. Kummittelevien puhelujen teemaa jatkoi Takashi Miiken *One Missed Call* ja Kiyoshi Kurosawan *Kairossa* aaveet ja ihmiset häilyvät web-kameran kuvissa, varjomaisina ahtaissa huoneissa.

⁴¹ Cixous 1976, 545.

⁴² Bryson 1988, 104.

⁴³ Russell 2003, 89.

⁴⁴ Arnen 1997, 315–317.



Tyhjän syleilyä elokuvassa *Kairo*.

Käiron loppukohtauksessa Junko Sasano (Kurume Arisaka) on kuvattu huoneessa henkilöahmon pään korkeudella sijaitsevan web-kameran näkökulmasta. Elokuvan katsoja asettuu ikään kuin web-kameran silmän paikalle, osaksi sen takaista paradoksaalisesti yhtäaikaaisesti anonyymia ja intiimiä ulottuvuutta, joka on elokuvassa esitetty myös aaveiden valtakuntana. Tyttö kävelee hitaasti kameran eteen ja nostaa kätensä eteensä kuin syleillääkseen toista ihmistä. Junkon käsien väliin muodostuu tyhjä paikka, joka korostaa tytön yksinäisyyttä. Samoin tilanteen pysähtyneisyys ja hiljaisuus sekä kuvakulma korostavat hahmon eristäytyneisyyttä. Junko on suhteessa vain kameran silmään, joka korvaa elävän toisen ihmisen. Hahmo ikään kuin sulautuu virtuaaliseen aaveiden maailmaan, kun koskettaminen ja siihen liittyvä ruumiillisuus osoittautuvat mahdottomiksi.

Kohtauksessa jokapäiväisten elementtien kautta rakennettu aavemaisuus jatkuu kohti virtuaalista tilaa. Siinä toimii yhä selkeämmin "minuudeton", virtuaalinen katse ja ruumiillisen olemassaolon etäännyttäminen. *Kairossa* web-kameran kautta näkyvät ihmiset ovat kuin aaveita, muista ja maailmasta eristyneitä hahmoja joiden kasvot heijastuvat kuvaruutujen lasipinnoista. Junkon katse kohti kameraa (ja katsojaa) ja käsien nostaminen ylös kameraa kohti on myös kurotus kohti "toista", mutta lohduton osoittaessaan sen mahdottomuuden: web-kameran kautta ei voi koskettaa. Alice Jardinea lainaten, teknologisoitumisen myötä ruumiiton, aavemainen olemassaolo tulee kodin seinien sisäpuolelle ja yhä lähemmäs intiimiä kokemusmaailmaa. Toisten ihmisten kohtaamisen sijasta kohtaamme vain koneet ja kuvat, ja "koti-ikävän kokeminen omassa kotonaan on nyt mahdollistettu teknologian keinoin (-- ja pian kukaan meistä ei voi enää koskettaa ketään."⁴⁵ Epävarmuus ruumiillisesta olemassaolosta on nykyaikaisista aavemaisuutta. Välimatkat, materiaalisuuden ja ruumiillisuuden problematisoituminen vain korostuvat web-kameran, monitorien, puhelimesta ja ääninauhoilta kuuluvien äänien välittyessä useiden kenotekoisten kerrosten takaa.

Aavemainen ruumiittomuus yhdistetään teknologisoituvaan kokemusmaailmaan, virtuaalisuuteen, jossa minuutta ei voi paikallistaa. *Kairossa* web-kamera avaa tilan kohti tyhjyyttä, jossa aavemaisuus viittaa minuuden muuttumiseen "toiseksi" virtuaalisessa maailmassa, osaksi hallitsematonta, sähköistä kiertoa. Siinä missä hirviöelokuviissa uhka näyttäytyy itsen ja toisen törmäyskohtia esittävinä "toisuuden

esiinpurkauksina”,⁴⁶ näissä elokuvissa rajat itsen ja toisen välillä liudentuvat tunnistamattomiksi.

Unheimlich on saanut uuden ilmiön jälkitekollisen yhteiskunnan identiteettittömiltä reuna-alueilta: tyhjiltä parkkipaikoilta, huoltamattomista ostoskeskuksista, simuloidun tilan heijastamasta valosta, pintojen heijastumista.⁴⁷ Myöhäismodernissa, teknologisoituneessa ympäristössä, puhelimissa ja tietokoneissa, aavemaisuus on ”ei-paikkojen” ja virtuaalisuuden eteerisyyttä. Myös monitorien mustat ruudut, atk-luokat, käytävät ja portaikot ovat katseen tavallisesti sivuuttamia kohteita, identiteettittömiä ja ohitettavia välitiloja, joiden elokuvallinen näyttäminen on omiaan tuomaan esiin vieraat, vaikka alati arkipäiväisissä tiloissa ja tilanteissa läsnä olevat kerrokset. Tietokoneiden mykät rivistöt ja vaaleanharmaat, anonyymit muovipinnat ovat kuin ei-paikkoja, miltei näkymättömiä modernin elämän materiaalisia puitteita, joilla ei ole identiteettiä vaan jotka liukuvat olemassa olevan ja olemattoman välillä.⁴⁸ Teknologiset rytmit, kuvaruutujen ja puhelinäänten tilalliset ja ajalliset kerrokset, limittyvät arkeen ”normaalin” jatkumoina.

⁴⁶ Halberstam 1995, 1.

⁴⁷ Vidler 1992, 3.

⁴⁸ Ks. Augé 1995, 77–78.

⁴⁹ Ivy 1995, 1, 3–5.

⁵⁰ Ks. Grenville 2001, 17.

⁵¹ Ks. esim. Grant 1996, 10.

Saman talous, Japani ja moderni

Japanilaisuutta on pitkään rakennettu saarivaltion ”samanlaisuuden”, assimilaation ja yhdenmukaisuuden politiikan kautta. Yhdenmukaisuus on yhdistetty myös länsimaiseen modernisaatioon, kansallismielisyyteen, sekä teknologisoitumisen ja automatisaation tuottamaan yhdenmukaisuuteen. Siten ”saman”, normaalin ja rutiininomaisen problematiikka kietoutuu ”japanilaisuudesta” vallinneisiin (ja valittuihin)⁴⁹ käsityksiin. Samalla se liittyy laajempiin modernisaation, teollistumisen ja automatisaation kysymyksiin, joita elokuvallisti jo Charlie Chaplinin *Nykyaika* (1932) ja joista on keskusteltu paljon kokemuksellisuuden kontekstissa juuri *unheimlichille* tyypillisten teemojen – kuten mekaanisten, ruumille vieraiden rytmien, toiston ja normalisaation yhteydessä.⁵⁰

Kummittelu on olennaisesti epäsynkroniaa, ajallista epäjatkuvuutta, joka voidaan näissä elokuvissa yhdistää nykyhetken, tässä ja nyt -kokemuksen vierauteen. Nimenomaan nämä ”normaalin” piirissä tuotetut vaikutelmat herättävät ajatuksia ”kauhean” merkityksistä, ja tutun piirissä pysyttäessä liikahtaa paikaltaan myös eron ja erilaisuuden pelon käsittely kauhun tutkimisen eetoksena.⁵¹ Audiovisuaalisen minimalismin voi ymmärtää nimenomaan erona suhteessa siihen: aistittavana onkin hiljaisuutta, pitkiä otoksia, vähäistä liikettä, kaksikulotteisia rajauksia ja vähän kontrasteja. Materiaalina on usein arkipäiväisiä ja tuttuja moderneja pintoja, joissa ei ole ”mitään nähtävää” ja jotka ovat katseen tavallisesti sivuuttamia kohtia, kuten tyhjiä seinä, ovenkarmeja, lattiapintoja, ikkunaverhoja tai mustia televisioruutuja. Tämän voi ajatella suorastaan ironisoivan katseen uteliaisuutta, shokeeraamista ja halua nähdä jotain poikkeuksellista. Sen sijaan aavemaisuus, humiseva tyhjiys, arkisen materiaaleista muodostuva mykät välitila tuottaa kysymyksiä tutun ja perustavan häilyvästä luonteesta; arkisen muuttumisesta vieraaksi; perustavan epävarmaksi:

⁵² Tudor 1989, 128.

⁵³ Napier 1996, 13, 93.

⁵⁴ Ilyn 1993, 84 mukaan, oma suomennos.

⁵⁵ Ivy 1993, 85–7.

⁵⁶ Lippitt 2005, 55.

minuuden ei-miksikään. Minuudelle perustavan häilyminen kohti merkityksetöntä onkin osa *unheimlichin* liittyvää epämukavuutta.

Kodinteknologian kautta aavemaisuus tulee kotiin, ruumiin ja mielen sisälle, jatkumona Andrew Tudorin⁵² mainitsemaalle modernin kauhuelokuvan tendenssille lähentyä katsojan kokemusmaailmaa ja identiteetin peruskiviä. Tällaisen ”minuudettomuuden” kauhun merkityksiä voi edelleen tarkastella suhteessa muihin nykyjapanilaisen fantasian piirteisiin ja niiden tulkintoihin. Vuosituhannen vaihteessa minuuden, subjektin ja merkityksen kriisi tuotti pessimistisiä, nihilistisiä kuvauksia niin Japanissa kuin länsimaissakin. 1900-luvun lopun japanilaisen fantasian dystooppisessa ”peilien autiomaassa” tunne minuudesta, kodista ja kuulumisesta jonnekin hajoaa paikantumattomiksi fragmenteiksi ja heijastuksiksi.⁵³ Tässä yhteydessä voitaisiin tulkita myös aave-elokuvaa, joissa toistuminen, heijastumat, saman muutokset, tyhjä tila, johon katse ei sinänsä kiinnity, sekä hiljainen, monotoninen ja toisteinen äänimaailma tuodaan moderniin kaupunkiympäristöön, koteihin ja kommunikaatioteknologiaan.

Marilyn Ivy puhuu ”katoamisen diskurssista”, jonka laajempina yhteytenä ovat kansallisen identiteetin kriisit ja menetykset. Modernisaation yhtenä puolena voidaan nähdä perinteisten kokemusmaailmojen ja merkityslinjojen katkeaminen. Ivy kuvaa japanilaisen *unheimlichin* vaikutelmaa, joka Yukio Mishiman sanoin ”on kuin joku alkaisi puhua, ja sitten yhtäkkiä lakkaisi puhumasta”.⁵⁴ Asiaa ei voida paikantaa, vaan se ikään kuin leijuu ilmassa outona tunnelmana suoran esittämisen tuolla puolen.⁵⁵ Ajatus *Curen* audiovisuaalisesta minimalismista sopii myös Akira Mizuta Lippittin näkemykseen jossa hän tulkitsee *Curen* tyhjiä ja hämääviä tiloja ”epävisuaalisuutena” (*avisuality*), ”tyhjyyden materiaalisena tasona”. Hämärä ja tyhjä pinta, joka kätkee enemmän kuin paljastaa, kytkeytyy edelleen toisen maailmansodan muiston vainoamaan japanilaiseen ”visuaaliseen talouteen”. Lippitt yhdistää tähän atomituhon traumaan liittyvän epävisuaalisuuden: näkymätön tuho (säteily) pyyhkii elämän näkyvistä, jättäen esiin vain epämääräisiä jälkiä.⁵⁶ Näyttämisen käytäntöjä problematisoivia esityksiä voitaisiinkin siirtää tarkastelemaan myös historiallisen erityisyyden tasolla sen sijaan, että tehtäisiin luokitteluja esimerkiksi kauhun geneeristen piirteiden suhteen. Tässä *unheimlichin* saman ja toisen hierarkiaa häiritsevän problematiikan kautta voitaisiin päästä käsiksi länsimaiselle ajattelulle tyypillisen (ja kauhututkimuksessa usein äärimmillen kärjistyvän) itsen ja toisen erillisyyteen kulminoituvan nautinnon ja ahdistuksen sijasta muunlaisiin, kenties enemmän elokuvallisiin, kuvan ja äänen sekä niihin punoutuvan kokemuksellisuuden ja tunnelmien merkityksiä luotaaviin tasoihin.

Audiovisuaalisen minimalismin teho on tyylikeinojen karsimisessa ja siitä (huolimatta) syntyvässä vaikutelmassa, että ”jokin” kohtauksissa kiinnittää huomiota ja herättää mielenkiintoa. Tämä on elokuvallisuutta, jota outoutetaan näyttämistä eliminoimalla. Tyyli on näkymätömän ja äänettömän, paremminkin poissaolevan kuin kohti tulevan estetiikkaa. *Unheimlichin* viitepisteenä voisi tulkita ajatusta inhimillisen subjektin kyseenalaistumisena, elokuvallisena ajallisena ja tilallisena epäjatkuvuuksina, toistona ja rytmeinä, jotka taitavasti sijoiteltuna tuottavat näissä elokuvissa aavemaisen, häilyvän vaikutelman.

Elokuvat

Kyua / Cure Japani 1997. Tu: Code Red, Daiei Studios. O & Kä: Kiyoshi Kurosawa. K: Tokusho Kikumura. Le: Kan Suzuki. M: Gary Ashiya. N: Kôji Yakusho (Kenichi Takabe), Masato Hagiwara (Kunio Mamiya), Anna Nakagawa (Fumie Takabe).

Kairo / Pulse Japani 2001. Tu: Daiei Eiga. O & Kä: Kiyoshi Kurosawa. K: Junichirô Hayashi. Le: ei tiedossa. M: Cocco, Takefumi Haketa & Takeshi Haketa. N: Haruhiko Katô (Ryosuke Kawashima), Kumiko Aso (Michi Kudo), Koyuki (Harue Karasawa), Kurume Arisaka (Junko Sasano).

Honogurai mizu no soko kara / Dark Water Japani 2002. Tu: Oz Productions. O: Hideo Nakata. Kä: Kôji Suzuki, Hideo Nakata, Takashige Ichise & Yoshihiro Nakamura. K: Junichirô Hayashi. Le: Nobuyuki Takahashi. M: Kenji Kawai, Shikao Suga. N: Hitomi Kuroki (Yoshimi Matsubara), Rio Kanno (Ikuko Matsubara), Mirei Oguchi (Mitsuko Kawai).

Kirjallisuus

Amzen, Michael (1997), The Return of the Uncanny. *Paradoxa*, Vol. 3, No. 3–4, 1997.

Arppe, Tiina (1992), *Pyhän jäänökset. Ranskalaisia rajanylityksiä: Mauss, Bataille, Baudrillard*. Helsinki: Tutkijaliitto.

Augé, Marc (1995), *Non-Places. Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. London: Verso.

Aumont, Marc; Bergala, Alain; Marie, Michael and Marc Vernet (1996), *Elokuvan estetiikka*. Helsinki: Edita ja Suomen elokuva-arkisto.

Bernard, Jonathan W. (1993), The Minimalist Aesthetic in the Plastic Arts and in Music. *Perspectives of New Music*, Vol. 31, No. 1 (Winter, 1993), s. 86–132.

Best, Susan (2006), Minimalism, subjectivity, and aesthetics: rethinking the anti-aesthetic tradition in late-modern art. *Journal of Visual Art Practice*, 2006, Vol. 5 Issue 3, s. 127–142.

Bordwell, David (1988), *Ozu and the Poetics of Cinema*. London: BFI Publishing.

Bryson, Norman (1988), The Gaze in the Expanded Field. Teoksessa Foster, Hal (toim.) (1988), *Vision and Visuality*. Seattle: Bay Press.

Burch, Noël (1979), *To the Distant Observer. Form and Meaning in the Japanese Cinema*. Berkeley: University of California Press.

Carroll, Noël (1999), *Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. London: Routledge.

Castriciano, Jodey (2003), *Cryptomimesis: The gothic and Jacques Derrida's ghost writing*. Quebec: McGill-Queen's University Press.

Clover, Carol (1993), *Men, Women and Chain Saws. Gender in Modern Horror Film*. New Jersey: Princeton University Press.

Creed, Barbara (1996), Horror and the Monstrous-Feminine. An Imaginary Abjection. Teoksessa Grant, Barry Keith (toim.) (1996), *The Dread of Difference. Gender and the Horror Film*. Austin: University of Texas Press.

Cubitt, Sean (2005), *The Cinema Effect*. Cambridge: MIT Press.

Cixous, Hélène (1976), Fiction and Its Phantoms: A Reading of Freud's Das Unheimliche. *New Literary History* 7.3 (Spring 1976): 525–548.

Freud, Sigmund (2005), Epämukavan elämyksestä. Teoksessa Freud, Sigmund (2005), *Murhe ja melankolia*. Vastapaino, Tampere.

Grant, Barry Keith (1996), Introduction. Teoksessa Grant, Barry Keith (toim.) (1996), *The Dread of Difference. Gender and the Horror Film*. Austin: University of Texas Press.

Grenville, Bruce (2001), The Uncanny. Experiments in Cyborg Culture. Teoksessa Grenville, Bruce (toim.) (2001), *The Uncanny. Experiments in Cyborg Culture*. Vancouver: Arsenal Pulp Press

Halberstam, Judith (1993), *Skin Shows: Gothic Horror and the Technology of Monsters*. Durham: Duke University Press.

Huet, Marie-Hélène (1993), *Monstrous Imagination*. Cambridge: Harvard University Press.

Iida, Yumiko (2001), *Rethinking Identity in Modern Japan: Nationalism as Aesthetics*. London, Routledge.

- Ivy, Marilyn (1994), *Discourses of the Vanishing. Modernity, Phantasm, Japan*. Chicago: Chicago University Press.
- Iwabuchi, Koichi (1994), Complicit exoticism: Japan and its other. *Continuum: The Australian Journal of Media & Culture* vol. 8 no 2 (1994), <http://www.mcc.murdoch.edu.au/ReadingRoom/8.2/Iwabuchi.html> (tarkastettu 1.11.2007).
- Jardine, Alice (1987), Of Bodies and Technologies. Teoksessa Foster, Hal (toim.) (1987), *Discussions in Contemporary Culture*. Seattle: Bay Press.
- Leddy, Tom (2005), The nature of everyday aesthetics. Teoksessa Light, Andrew & Smith, Jonathan (toim.) (2005), *The Aesthetics of Everyday Life*. New York: Columbia University Press.
- Lippitt, Akira Mizuta (2005), *Atomic Light (Shadow Optics)*. Minneapolis & London: University of Minnesota Press.
- Lång, Markus (2005), Suomentajan huomautuksia. Teoksessa Freud, Sigmund (2005), Epämukavan elämyksestä. Teoksessa Freud, Sigmund (2005), *Murhe ja melankolia*. Tampere: Vastapaino.
- McRoy, Jay (2005), Introduction. Teoksessa McRoy, Jay (toim.) (2005), *Japanese Horror Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Mes, Tom & Sharp, Jasper (2005), *The Midnight Guide to New Japanese Film*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- Nakata, Hideo (2005a), Otteita haastattelusta. Teoksessa Mes, Tom & Sharp, Jasper (2005), *The Midnight Guide to New Japanese Film*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- Nakata, Hideo (2005b), Interview with Hideo Nakata, specter director. *Kateiagho. International Edition. Japan's Arts and Culture Magazine*. 2005 Winter Issue, <http://int.kateiagho.com/win05/horror-nakata.html> (21.9.2007).
- Napier, Susan (1996), *Subversion of Modernity. Fantastic in Modern Japanese Literature*. London: Routledge.
- Niskanen, Eija (2002), Työ ja lajityypin ongelma nykyjapanilaisessa elokuvassa. Teoksessa Jalagin, Seija (toim.) (2002), *Eiga. Katsaus japanilaiseen elokuvaan*. Hashi 24/2002. Helsinki: Japanilaisen kulttuurin ystävät ry.
- Royle, Nicholas (2003), *The Uncanny*. Manchester: Manchester University Press.
- Russell, Catherine (2003), Too Close to Home. Naruse Mikio and Japanese Cinema of 1950's. Teoksessa Krause, Linda (toim.) (2003), *Global Cities: Cinema, Architecture, and Urbanism in a Digital Age*. New Jersey: Rutgers University Press.
- Saito, Yuriko (2001), Everyday Aesthetics. *Philosophy and Literature* Volume 25, Number 1, April 2001, pp. 87–95.
- Schrader, Paul (1988), *Transcendental Style in Film. Ozu, Bresson, Dreyer*. Cambridge: Da Capo Press.
- Tateishi, Ramie (2003), The Japanese horror film series: Ring and Eko Eko Azarak. Teoksessa Schneider, Steven Jay (toim.) (2003), *Fear Without Frontiers. Horror Cinema Across the Globe*. Godalming: Fab Press.
- Tudor, Andrew (1989), *Monsters and Mad Scientists. A Cultural History of the Horror Movie*. Oxford: Basil Blackwell.
- Ueno, Toshiya (2001), Japanimation and Techno-Orientalism. Teoksessa Grenville, Bruce (2001), *The Uncanny. Experiments in Cyborg Culture*. Vancouver: Arsenal Pulp Press.
- Vidler, Anthony (1992), *Architectural Uncanny. Essays in the Modern Unhomely*. Cambridge: MIT Press.
- Williams, Linda (1995), Film Bodies: Gender, Genre, and Excess. Teoksessa Grant, Barry Keith (toim.) (1995), *Film Genre Reader II*. Austin: University of Texas Press.
- Zizek, Slavoj (1991) *Looking Awry. An Introduction to Jacques Lacan through Popular Culture*. Cambridge: MIT Press.

Riikka Turtiainen

KAHDEN KAUKALON VÄLISSÄ – Fantasioliigojen maailmaa kartoittamassa

Fantasioliigat ovat oikeiden ammattilaisurheilijoiden todellisiin urheilusuorituksiin perustuvia urheiluaiheisia Internet-pelejä. Tässä artikkelissa tarkastelen näiden pelien asemaa mediaurheilua tiiviisti seuraavien ihmisten toiminnassa. Perehdyn myös jääkiekon SM-liigaan keskittyvään fantasioliigapeli IS Liigapörssiä pelaavien virtuaalimanagerien keskinäiseen verkkokommunikointiin, jossa todelliset urheilutapahtumat ja pelin käänteet sekoittuvat puheen tasolla toisiinsa.

¹ Iltta-Sanommat

Hc Hamisteri

(04.02.2007 11:31:07)

Joukkueen johto on päättänyt jatkaa Iso-U:n sopimusta myös ensi jaksolle! "nousujohtoinen työ kantoi hetelmän jakson päättyessä eikä voittokaan olisi ollut aivan sula mahdollisuus, olemme tyytyväisiä U:n tyyliin ja ensi jaksolla tavoitteenamme on kirkastaa mitalin väriä!"

Yllä olevassa keskusteluviestissä ei ole kysymys olemassa olevan urheiluseuran toimitusjohtajan jatkopestin julkaisemisesta. Eikä seuraavalla jaksolla viitata tietyn suomalaisen joukkueen kilpailukauteen valmistautumiseen. Lainaus on peräisin IS¹ Liigapörssi-nettijääkiekkopelin suljetun kimppaosion sisäiseltä keskustelufoorumilta. Kyseistä tiedonannon sisältävää viestiä on edeltänyt tiukka virtuaalivaali kahden kaverikimpan toimitusjohtajaehdokkaan välillä. Yksitoista fantasioliigajoukkueen valmentajaa on äänestänyt keskinäisen kaverikimppansa vetovastuullisuudesta kahden ehdokkaan pyrittyä vetoamaan virtuaalikollegoihinsa sanallisesti samaisella keskustelufoorumilla. Mistä oikein on kysymys, kun on kysymys Internetin virtuaalimanageroitavista fantasioliigoista?

² Frank M. Shipmanin (2001) mukaan aktiivisuuden virtuaalipelissä ja todellisen urheilun seuraamisen yhdistävää fantasiaurheilua voi itse asiassa pitää mallina tutkittaessa muita virtuaalisia ja todellisia aktiviteetteja yhdisteleviä viihteen muotoja.

³ Ks. esim. Majava 2006, Multisilta 2007, Taylor 2006, Parikka & Suominen 2006.

⁴ http://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy_sports.

⁵ Rotisserie viittaa manhattanilaiseen La Rotisserie Francaise -ravintolaan, jossa eräs, pitkään ensimmäisenä pidetty fantasiabaseball-liiga näki päivänvalon vuonna 1980. Frost 2006.

⁶ Fantasialiigatyylisen baseballin synty sijoitetaan vuoden 1960 paikkeille. Ensimmäisen fantasiabaseball-liigan takana katsotaan oleen joukon urheilutoimittajia. Yhteyksistä riippuen kunnia annetaan usein William Gamsonin Cambridgehuoneistossa alkunsa saaneelle National Baseball Seminarille. Uusia harrastajia fantasiabaseball saavutti sitä pelaavien toimittajien kirjoittaessa aihepulasta kärsiessään fantasialiigajoukkueita käsitteleviä kolumneja. Esim. Frost 2006 ja Kauppinen 2006.

⁷ The Greater Oakland Professional Pigskin Prognosticators League

⁸ Tietokonetta edeltäneenä aikana GOPPPL-pelin sisäinen tiedonsiirto tapahtui kirjoituskoneen omistaneen Winkenbachin valmistelemien viikkoraporttien kautta, pelaajainformaation päivittämisen keskittyttyä kausijulkaisuiden ja sanomalehtien lukemiseen. Baari- ja toimistoyhteisöjen pariin levinneessä pelissä menestyminen oli jo tuolloin melkoisen

Fantasialiigat ennen ja nyt

Fantasialiigat ovat urheiluaiheisia Internet-pelejä, joiden pelaajat ovat managereita (valmentajia, omistajia), jotka kokoavat valitsemistaan pelaajista oman joukkueensa kilpailukseen toisia managereita vastaan. Peliin tarkoituksena on koota tietyllä rahasummalla mahdollisimman hyvä joukkue ja saavuttaa menestystä sorminäppäryyden sijaan strategisilla taidoilla, lähinnä hyvillä pelaajavalinnoilla ja oikea-aikaisilla pelaajavaihoilla. Fantasiaurheilua määrittävä tekijä on pelien perustuminen oikeiden ammattilaisurheilijoiden todellisiin urheiluasuorituksiin. Virtuaalimanagerit osallistuvat peliin koostamallaan kuvitteellisilla joukkueilla, joiden pelaajat he ovat valinneet todellisissa joukkueissa pelaavien urheilijoiden joukosta. Fantasialiigoissa pelissä pärjääminen eli pisteiden saaminen kytkeytyy siihen, miten oikeat urheilijat todellisissa liigaotteluissa menestyvät. Tässä Internet-selaimessa pelattavat virtuaalimanageripelit eroavatkin tietokoneella tai konsolilla pelattavista urheilumanageripeleistä, joissa ottelutapahtumat käydään vain kuvitteellisella tasolla. Jatkossa puhun manageripeleistä viitatessani viimeksi mainittuun lajityyppiin ja virtuaalimanageripeleistä tarkoittaessani artikkelissani tutkimiani Internet-pelejä. Reaalimaailman urheiluasuoritukset ja digitaalisen pelaamisen yhdistävät fantasialiigat mahdollistavat siis osallistuvan mediaurheilun kuluttamisen ja ovat näin erinomainen esimerkki digitaalisen kulttuurin muodoista². Näitä ihmisen ja teknologian kohtaamista korostavan kulttuurin muotoja ovat muun muassa web 2.0 -nimellä tunnetut sosiaaliset verkostoitumispalvelut blogeineen ja gallerioineen ja esimerkiksi digitaalisten (verkko)pelien pelaaminen sekä mobiiliteknologian käyttöön liittyvät asiat³.

Fantasiaurheilulla on aivan omat digitaalisia versioitaan edeltäneet muotonsa. Niiden lisäksi fantasialiigoja on mielestäni aiheellista taustoittaa kytkemällä ne digitaalisten manageripelien ja rahapelaamisen käytäntöihin. Nimitys fantasialiiga juontaa englannin kielen "fantasiaurheilusta" (fantasy sport⁴). Ilmiö tottelee myös nimiä fairytale sport eli "satu-urheilu" ja rotisserie⁵. Fantasiaurheilun synnystä on olemassa erilaisia versioita. Vaikka Internetin kautta pelattavat fantasialiigat vaikuttavat nykykulttuuriimme tiukasti kiinnittyvältä ilmiöltä, on vastaavaa ajanvietettä harjoitettu ennen tietoverkkojen aikakauttakin. Fantasiajalkapallo (amerikkalainen) keksittiin vuonna 1962, mutta fantasiajalkapallon isänä pidetyn Wilfred Winkenbachin tiedetään pelanneen sitä ennen jo fantasiagolfia ja vanhimmaksi fantasiaurheilulajiksi tunnustettua baseballia⁶. Nimitystä GOPPPL⁷ kantanut jalkapallopeli on kuitenkin hyvä esimerkki varhaisista niin kutsutuista "low-tech fantasialiigoista"⁸.

Mediatutkija Steven Johnson jäljittää fantasialiigoihin kulminoituvat digitaalisen viihteen muodot omasta lapsuudestaan tuttuihin noppaan perustuviin baseballsimulaatioihin. Hänen 1970-luvun lopulle paikatut muistonsa liittyvät APBA-peliin ja hänen isänsä työpaikaltaan kantamiin valokopioitujen lukujen pinkkoihin. Managerointivariaatio APBA perustui edellisen kauden statistiikkojen analysoinnin pohjalta laadittuun pelaajakorttikokoelmaan, jonka perusteella pelaaja valitsi joukkueensa. Peli eteni strategian valinnan myötä pelitilanteisiin, jotka

ratkaistiin noppaa heittämällä ja taulukkoja lukemalla. Esimerkiksi erilaisille pesätilanteille ja eritasoisille syöttäjille oli omat taulukkonsa. Oleellisinta oli se, että pelin avulla pelaajalla oli mahdollisuus leikkiä olevansa baseballmanageri.⁹

Nopista ja kopiopapereiden fyysisestä kierrättämisestä pelaajayhteisön sisällä on tietoteknistymisen ja digitalisoitumisen myötä siirrytty helpompaan ja nopeampaan tiedonsiirtoon ja automatisoituihin tilastointeihin. Internet on muuttanut fantasiaurheilua hyvin merkittäväällä tavalla. Urheilumanagerin leikkiminen on toki pysynyt pelien kantavana ideana, mutta fantasiaalien pelaajista on tullut reaaliaikaisien urheilutapahtumien käännteisiin kiinnittyneitä toimijoita, virtuaalimanagereita. Seuraavan päivän sanomalehden otteluraportit ovat muuttuneet otteluiden mediavälitteiseksi liveurannaksi ja kokonaisvaltaisemmaksi urheilun kuluttamiseksi. Nykyään fantasiaurheilua on tarjolla Internetissä melkein laajasti kuin laajasti.

Tässä artikkelissa tarkastelen virtuaalimanageroitavia fantasialiigoja mediaurheilun kuluttamisen kontekstissa eli tutkin, mikä asema kyseisillä peleillä on mediaurheilua seuraavien ihmisten toiminnassa. Tiiviiseen urheilun seuraamiseen kytkeytyvän Internet-pelaamisen lisäksi olen kiinnostunut peleihin sisältyvästä kommunikaatiosta. Selvitän, mistä fantasialiigan pelaajien keskinäinen kommunikaatio koostuu. Pyrin muodostamaan kuvan urheilutapahtumien seuraamisen ja digitaalisen pelaamisen toisiinsa linkittyneistä diskursseista eli institutionalisoituneista puhetavoista. Samalla tulen avanneeksi tälle digitaalisen kulttuurin ilmiölle ominaisia piirteitä. Jalkapallomanageripelin lainalaisuuksiin perehtyneen Garry Crawfordin mukaan manageripelaamista pitäisi tarkastella osana ihmisten jokapäiväistä arkea ja sosiaalisia verkostoja¹⁰. Itse tartun vastaavien näkökulmien kautta virtuaalimanagerointiin. Kansanedustaja, tekniikan tohtori Jyrki J.J. Kasvi laajentaa näkemystä nettipelaamisen sosiaalisista merkityksistä aina yhteiskunnalliseen kontekstiin. Hän näkee nettipelaamisen kehittävä virtuaalisten tiimien johtotaitoa, jota hän pitää tärkeänä ominaisuutena tulevaisuuden työmarkkinoilla.¹¹ Kasvin ajatus uudenlaisesta nettipelaamisen kautta saavutettavasta sosiaalisesta pääomasta kiteytyy ajatuksia herättävään esimerkkitalanteeseen, jossa WoW¹²-klaanin johtaminen voidaan tulevaisuudessa katsoa eduksi työhönnotossa¹³.

Olen valinnut tutkimuskohteekseni itseään suosituimmaksi suomalaiseksi jääkiekkopeliksi tituleeraavan fantasialiigapelin IS Liigapörssin, johon jääkiekkokaudella 2006–2007 osallistui yli 36 000 fantasiajoukkuetta. IS Liigapörssi linkittyy jääkiekon SM-liigaan. Pelin pelaajat kokoavat kuusihenkisen fantasiajoukkuensa SM-liigan pelaajista ja saavat pisteitä sen mukaan, kuinka jääkiekkoilijat menestyvät oikeissa SM-liigan otteluissa. Joukkueen kokoamista varten pelaajilla on pelin alussa kuvitteellista rahaa 2 miljoonaa euroa. Ilta-Sanomien jääkiekkotoimittajat ovat hinnoitelleet jääkiekkoilijat, joiden hinta myös muuttuu pelin aikana kyseisen jääkiekkoilijan menestyksestä ja suosioista eli ostomäärästä riippuen. Yhden jääkiekkokauden aikana peli on jaettu kolmeen osallistumismaksultaan 2 euron hintaiseen jaksoon, joissa jokaisessa on käytettävissä 11 pelaajavaihtoa ja rahalla vielä haluttaessa 9 lisää. Pisteitä IS Liigapörssissä saa valitsemiensa

ajallisen uhrauksen takana, ja ajoittain GOPPL-joukkueen pärjääminen ajoi huolen aiheissa paikkakunnan todellisen joukkueen menestyksestä murehtimisen ohi. Esser 2007.

⁹ Johnson 2006, 13–14.

¹⁰ Crawford 2006, 499–500.

¹¹ Kasvi 2006.

¹² WoW eli World of Warcraft on Internetin fantasia-aiheinen, reaaliaikainen rooli-/strategiapeli.

¹³ Brown & Thomas 2006.

¹⁴ IS-tähdet ovat Ilta-Sanomien vaihtuvan raadin ottelun kolmelle parhaalle pelaajalle jakamia "pisteitä", ja +/- -tilastolla tarkoitetaan jääkiekon yhteydessä tilastoa siitä, miten pelaaja on ollut kentällä joukkueen tekemien ja päästämien maalien aikana.

¹⁵ IS Liigapörssi (<http://www.liigaporssi.fi/>) - sivusto on toiminnassa vain jääkiekon SM-liigakauden (eli IS Liigapörssin fantasialiigakauden) aikana.

¹⁶ Virtuaaliurheilu, <http://www.virtuaaliurheilu.fi>.

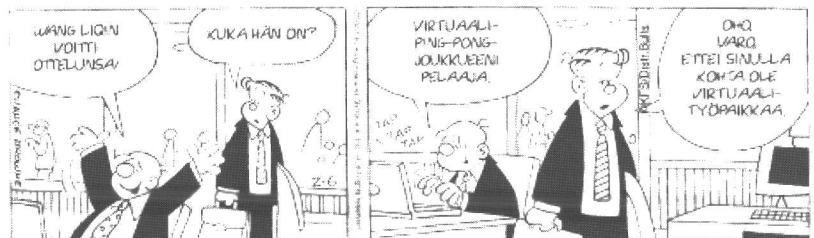
¹⁷ Kyseessä on niin sanottu salanasuojuuttu, automaattisesti tallentunut aineisto (ks. esim. Siitonen 2004, 118–119), jonka käyttämiseen asianomaiset ovat antaneet luvan. Aineisto on kerätty ja analysoitu jälkikäteen heti fantasialiigakauden päätyttyä, ei pelitapahtumien keskellä havainnoiden - nyttemmin pääsyä keskusteluihin IS Liigapörssi -sivuston kautta ei enää ole. Tällä tavoin olen pyrkinyt varmistamaan digitaaliseen aineistooni liittyvien eettisyyttä ja säilyvyyttä koskevien kysymysten huomioimisesta.

¹⁸ IS Liigapörssi, <http://www.liigaporssi.fi/>. Ilta-Sanomien verkkopalvelujen kävijäprofileille kartoitaneeseen tutkimukseen (2006) verrattaessa omat informantini vastaavat taustoiltaan hyvin pitkälti IS Liigapörssin keskivertopelaajaa. He ovat pääosin miehiä, iältään 25 vuoden molemmin puolin, monet opiskelijoita. Ilta-Sanomien verkkopalvelujen kävijäprofileille kartoitettavan tutkimuksen mukaan IS Liigapörssin pelaajista 93% on miehiä. Eniten käyttäjiä löytyi ikäryhmistä 15-24-vuotiaat

kenttäpelaajien tekemistä maaleista (ekstrapisteitä alivoima-, voitto-, tasoitus- ja jatkoaikamaaleista), syötöistä, IS-tähdistä, maalia kohti suuntautuneista laukauksista ja +/- -tilaston mukaisista suorituksista¹⁴. Mielenkiintoisena yksityiskohtana tänä vellovan jääkiekkovälikvalta-keskustelun aikana voi mielestäni pitää sitä, että myös kenttäpelaajalle määrätystä kahden minuutin jäähystä saa pluspisteitä. Pidemmät jäähyt ja isommat rangaistukset tuottavat sentään miinuspisteitä, kuten myös tappiot. Maalivahdin kautta saa kerätyksi pisteitä nollapeleistä ja torjunnoista sekä voitoista ja tasapeleistä. IS Liigapörssin pisteytykset perustuvat tilastoihin, jotka saadaan suoraan jääkiekon SM-liigan tulospalvelusta.¹⁵

Tutkimusaineistoani ovat virtuaalimanagerointia koskevan kyselyn vastaukset (16 kpl), jotka olen kerännyt väitöskirjatutkimukseni aineistonkeruuseen pohjautuvan Internet-blogini¹⁶ kautta. Kyselyvastausten avulla pyrin selvittämään, mistä fantasialiigojen pelaamisessa oikeastaan on kysymys, ja tarkastelemaan virtuaalimanageroinnin suhdetta muuhun mediaurheilun kuluttamiseen. Olen lisäksi saanut käyttöni yhden IS Liigapörssin 11 pelaajasta, eli virtuaalimanagerista, koostuvan kaverikimpan keskinäiset keskusteluforum-viestit jääkiekon SM-liigakauden 2006–2007 ajalta¹⁷. Kaverikimppa on IS Liigapörssin pelimuoto, joka on mahdollista perustaa valittujen, enintään 20 virtuaalimanagerien kesken. Suljetussa kimpturnauksessa kisataan koko fantasialiigan yhteisten palkintojen lisäksi jostain kyseisen kimpan sopimasta palkinnosta, kimpkalaisten määrittämin säännöin. Kaverikimppalaiset saavat käyttöönsä oman tulospalvelun sekä keskustelupalsta-alueen, joka mahdollistaa asynkronisen eli ei-reaalitajaisen kanssakäymisen pelaajien kesken.¹⁸ Keskustelupalstaviestien tarkastelun kautta keskityn luomaan kuvaa yhdestä fantasialiigapelaamisen ulottuvuudesta, Internet-ympäristöihin tiiviisti kytkeytyvästä tietokonevälitteisestä kommunikaatiosta. Tässä olen lisäksi käyttänyt apunani yhden kaverikimppalaisen avointa haastattelua täydentääkseni keskusteluaineiston perusteella aukeamattomia viestisisältöjä.

Artikkeli etenee niin, että aluksi taustoitin fantasialiigapelejä kytkemällä ne digitaalisten manageripelien lajityyppiin ja rahapelaamiseen. Seuraavaksi perehdyn fantasialiigapelaamisen viehättykseen esittelemällä virtuaalimanageroinnin yleisiä piirteitä, jonka jälkeen siirryn tarkastelemaan virtuaalimanagerien keskinäistä kommunikaatiota, josta erottelen neljä erillistä puheen tasoa. Lopuksi päädyn vielä käsittelemään oman kysymyksenasetteluni esiin tuomia, virtuaalimanageroinnissa menestymiseen vaadittavia ominaisuuksia.



Fantasialiigat yhdistävät strategiapelaamisen ja vedonlyönnin elementtejä. Piirros: Chance Browne. Kuva julkaistu Bulls Pressin luvalla.

Taktikointia ja resurssinhallintataitoja

Digitaalisen pelaamisen taustaa vasten fantasialiigojen juurten voi nähdä olevan manageripelien lajityypissä. Pelitutkija Aki Järvinen on nimittänyt kyseistä urheilupelien alalajityyppiä strategiapelien alagenreksi¹⁹. Peliohjaimen toimintojen hallitsemisen sijaan pääosassa ovat resurssinhallintataidot ja taktikointi.

Urheiluyleisöihin perehtynyt Garry Crawford on tarkastellut vuonna 1985 syntyneitä, yhdeksi suosituimmista pelisarjoista kehittyneitä jalkapallomanageripelikokonaisuutta Championship Manager / Football Manager lähtökohtanaan pelinautinnon paikantaminen. Pelisarja perustuu urheilumanageripeleille tyypillisesti pelaajien poimimiseen siirtomarkkinoilta, nykyisten ja uusien pelaajien sopimustarjousten hallitsemiseen, parhaiden pelistrategioiden luomiseen ja ylipäätään kaikenlaisiin valintoihin ja päätöksiin pohjaavaan kontrollointiin. Crawford on paikantanut Championship Manager / Football Manager -sarjan suosion syyt pelin tapaan ilmentää oikeaa ammattilaisjalkapalloa. Hän käyttää tiettyjen jalkapallon aspektien simuloimisesta digitaalisen pelin muotoon tyypillisestä yhteydestään lainattua käsitettä intertekstuaalisuus.²⁰

Kuten todettua, Crawford peräänkuuluttaa pelinautinnon elementtien liittämistä osaksi laajempaa sosiaalista ja kulttuurista kontekstia, jotta pelaamisen kytkeytyminen arkipäivän toimintoihin voisi tulla paikannetuksi. Hänen mukaansa manageripelaamisessa pelaajan urheilukiinnostus ja -tietämys yhdistyvät hänen mielenkiintoonsa ja osaamiseensa digitaalisia pelejä kohtaan. Houkuttelevaa on myös vaihtoehdoisen identiteetin haltuun ottaminen, itsensä kuvitteleminen erilaiseen asemaan ja tilanteisiin.²¹ Nämä kaksi osa-aluetta yhdistyvät, kun pelaaja ottaa managerin roolin ja hyödyntää peliä pelatessaan todellista, omaan kiinnostukseensa perustuvaa urheilutietämystään. Yksi Crawfordin haastateltavista tiivistää ”perinteisten” manageripelien olemuksen arvellessaan manageripelien ”ilmentävän fantasiaa, joka kaikilla faneilla on – että he tietäisivät paremmin kuin oikea manageri”²². Tässä suhteessa virtuaalimanageroitavat fantasialiigat poikkeavat tämän lajityypin urheilumanagerointipeleistä, sillä fantasialiigat ovat riippuvaisia todellisten pelaajien suorituksista ja sitä kautta myös todellisten managerien ratkaisuisista ja peluutustavoista. Fantasialiigojen näkökulmasta urheilijoiden todellisista suorituksista koostuvat ottelutapahtumat ja sarjakoneisto vastaavat manageripelien tekoälyä. Virtuaalimanageroinnin erityispiirteeksi on siis laskettava se, että fantasialiigojen ”tekoäly” on yhtä kuin todellisuus.

Fantasialiigojen kehittämiseen ja niiden murtautumiseen laajan urheiluyleisön suosioon on vaikuttanut oleellisesti Internetin käytön arkipäiväistyminen. Käytännössä taustalla vaikuttanee erityisesti mahdolliseksi tullut online tilastointien hyväksikäyttö. Internetin fantasialiigojen toimintaperiaate on osoitus median konvergoitumisesta. Lehdistä tutut urheilutilastoinnit ovat sulautuneet osaksi digitaalista peliä. Konvergenssi toteutuu fantasialiigojen kohdalla usein toisellakin tasolla. IS Liigapörssi on nimensä mukaisesti iltapäivälehtenä tunnetun Ilta-Sanomien ylläpitämä peli, jonka pyörittämisessä kyseisen lehden jääkiekkotoimittajilla on vastuunsa. Sama käytäntö tuntuu

(35%) ja 25-34-vuotiaat (18%). Opiskelijoiden osuus ”ammateissa” on huomattavan suuri, 49% (http://www.sanoma.fi/verkkomedia/kavijaprofiilit/is_liigapörssi_profiili_tammi-syyskuu_2006.pdf). Sen sijaan suomalainen keskivertovirtuaalimanageri eroaa ainakin iältään Yhdysvaltalaisen tutkimuksen mukaisesta tyypillisestä fantasialiigapelaajasta, joka on vajaa 40-vuotias, naimissa oleva, hyvin toimeen tuleva ja koulutautunut talonomistaja. Esim. Prescott 2006.

¹⁹ Järvinen 2003, 46.

²⁰ Crawford 2006, 496, 504, 507.

²¹ Crawford 2006, 497, 500, 509.

²² Crawford 2006, 507. Samaa päätäntävällän ja asiantuntijuuden retoriikkaa on Frank M. Shipmanin (2001) mukaan käytetty myös fantasiaurheilun mainostamisessa.

²³ Järvinen & Sotamaa 2002, 10.

²⁴ Ibid., 12.

²⁵ Huimauksen kategoria edustaa vauhdin hurmaa ja toiminnallisuutta, joka tässä yhteydessä juontuu aitojen urheilutapahtumien jäljittelystä ja esimerkiksi Teemu Selänteen "leikkimisestä".

²⁶ Järvinen & Sotamaa 2002, 17, 22.

²⁷ Ibid., 28, 31.

²⁸ Ibid., 33–34.

olevan tyypillinen Yhdysvalloissakin, josta löytyy esimerkiksi The Hockey News ja SportingNews -lehtien isännöimiä fantasialiigoja.

Pelitutkijat Aki Järvinen ja Olli Sotamaa ovat tutkineet myös digitaalisen rahapelaamisen kenttää. He ovat lähteneet kartoittamaan nykykulttuurissa esiintyvien pelien muotoja. Fantasialiigat mahtuvat kiistatta Järvisen ja Sotamaan muotoileman pelin kolmitahaisen määritelmän raameihin. Fantasialiiga on etukäteen sovittuja sääntöjä noudattavaa toimintaa, johon on sisällytetty määrälliset määritelmät voitosta ja häviöstä sekä saavutuksista ja menetyksistä. Fantasialiigan tapahtumat ovat myös epätodellisia, sillä niillä on toinen status kuin muun maailman tapahtumilla.²³ Viimeisen määritelmän kohdalla fantasialiigojen voi mielestäni kyllä nähdä venyttävän pelin rajoja, tai ainakin niissä pelin muodostavat kaksi päällekkäin vaikuttavaa muusta maailmasta irrallaan olevaa toimintakokonaisuutta omine sääntöineen.

(Raha)pelikategorisoinnissaan Järvinen ja Sotamaa ovat tukeutuneet Roger Caillois`n vuodelta 1961 peräisin olevaan luokitteluun, jonka lähtökohtana on pelien perustuminen joko kilpailuun (agôn), sattumaan (alea), jäljittelyyn eli simulaatioon (mimiikka) tai huimaukseen eli vertigoon (ilinx)²⁴. Järvinen ja Sotamaa muodostavat rahapelien lähtökohtaiseksi kaavaksi seuraavan: ludus + alea (+agôn) eli säännöt + sattuma (+ kilpailu). Heidän pelejä ryhmittelevästä taulukostaan voi lukea mielestäni fantasialiigoja lähellä olevista pelimuodoista joukkueurheiluvideopelien sisältävän kilpailua, jäljittelyä ja toissijaisesti myös huimausta²⁵, pitkävedon ja joidenkin muiden urheiluviedonlyönnin muotojen perustuvan kilpailuun ja sattumaan ja strategiapelien kilpailuun ja jäljittelyyn.²⁶

Institutionalisoituneet rahapelaamisen muodot voidaan Järvisen ja Sotamaan mukaan jakaa raha-arpajaisiin, vedonlyöntiin ja veikkauspeleihin, kasinopeleihin ja raha-automaatteihin. Suomenkin markkinoille on tosin jo rantautunut rahapanoksilla pelattavia digitaalisia taitopelejä, joissa ovat edustettuna niin puzzle-, toiminta-, sana-, kortti-, strategia- kuin urheilupelit (esim. <http://www.topkani.fi/>). Raha-arpajaisissa voiton ratkaisee onni, veikkauspeleissä taidolla ja tiedolla on mahdollista vaikuttaa menestykseen. Rahapelaamisen taitoon perustuvat pelimuodot edellyttävätkin tosimaailman vastinetta, josta voidaan laskea todennäköisyyksiä. Näin ollen vedonlyöntipelit ovat aina sekundaarisia pelejä, jotka saavat merkityksensä jonkin toisen pelin tai kilpailun kautta. Agônin (esimerkiksi jääkiekko-ottelun) päälle rakennetaan alea tai alean ja agônin piirteiden yhdistelmä.²⁷ Tässä mielessä näen fantasialiigojen rinnastuvan vedonlyöntipelaamiseen. Molemmat ovat riippuvaisia toisista "todellisista" pelitapahtumista, jolloin asiantuntemuksella on mahdollista pyrkiä minimoimaan satuman vaikutus. Järvinen ja Sotamaa mainitsevat fantasy sport -pelit todeten niiden sisältävän perinteisen "mies miestä vastaan" -kilpailun ohella rahapelaamisen piirteitä. Internetin maksulliset fantasialiigat edustavat heidän mukaansa varsin puhdasverisiä rahapelipalveluita, vaikka nämä heidän rahapeliäottelustaan puuttuvatkin.²⁸

Vaikka Järvisen mukaan resurssienhallintaan ja urheilutietämykseen perustuvien fantasialiigojen viehäytys onkin lähempänä rahapelien kuin videopelien vetovoimaa, voi mielestäni myös jälkimmäisistä

urheilupelikokemuksen kohdalla löytää yhtymäkohtia fantasialiigoihin. Järvinen on jäsentänyt pelikokemusta jakamalla pelikuviot mikro- ja makrotason rakenteisiin. Peleihin kuuluvat valintaruudut, ohjeistukset, tehtävänannot ja välianimaatiot, urheilupeleissä muun muassa erätauot, ovat makrotason rakenteita. Mikrotasolla pyritään suoriutumaan pelin haasteista lajikokemuksen simuloinnin kautta eli ”urheillaan varsinaisesti”. Fantasialiigoissa, kuten manageripelin lajityypin edustajissa yleisestikin, makrotason merkitys korostuu verrattuna joukkuelajisimulaatioihin. Urheilupelien viehäytys perustuu Järvisen mukaan niiden roolipelimäisyyteen ja urheilun, joko pelitilanteiden tai taustaorganisaatiotoiminnan, mahdollisimman aidon tuntuiseen simulointiin.²⁹ Näen fantasialiigojen vievän simulaation käsitteen aivan omalle tasolle puhuttaessa pelien mikrotasosta. Urheilutilanteiden jäljittelyn sijaan fantasialiigojen mikrotaso rakentuu oikeista, todellisen maailman urheilusuorituksista. Simulaatiosta tulee totta.

Urheilun seuraamisen uudenlainen ulottuvuus

Internet-blogissani olleeseen kyselyyn vastanneet ilmoittivat virtuaalimanageroivansa IS Liigapörssin lisäksi mm. Futispörssi, F1-pörssi, IS Kultatalli, SportingNews Fantasy Hockey, CDM Fantasy Hockey, THN Supreme Pool, ja Snickers Manager 2 -pelejä.³⁰ Fantasiatalleihin kerätään siis yhtä lailla NHL-jääkiekkoilijoita kuin kotimaisia ravihevosiakin.

Virtuaalimanagerointi tuntuisi linkittyvän hyvin pitkälti samoihin asioihin kuin mediaurheilun seuraaminen ylipäätään. Fantasiapelaamisella pyritään hakemaan lisäjännitystä otteluiden seuraamiseen. Virtuaalimanagerointi tuo ”tylsiinkin peleihin mielenkiintoa”³¹ ja kiinnostus tiettyjä liigoja kohtaan kasvaa. Virtuaalimanagerit laittavat oman asiantuntemuksensa peliin, jolloin urheilun seuraamiskokemus saa korostetun henkilökohtaisia piirteitä. Kuten urheiluedonlyönnissä, fantasiaurheilussakin omaa asiantuntijuuttaan hyödyntämällä voi saavuttaa palkintoja. Fantasialiigojen kohdalla palkintojen arvoa voi mitata rahassakin, mutta suurempi merkitys on epäilemättä kanssapelaajien kesken saavutetulla arvostuksella. Suurella osalla vastaajista virtuaalimanageroinnin viehäytys konkretisoituu kilpailemiseen ja kavereiden päihittämiseen.

Toiminta on myös yhteisöllistä: siihen kuuluu aiheesta keskustelu muiden managerien kanssa. Kimppasarjassa viimeisenä roikkuvat saavat kuittailuja onnettomasta menestyksestään ja sen sijaan itse saa onnistumisen tunteita hyvistä pelikierroksista ja pelaajavalinnoista.³²

Tony Mannisen mukaan monen pelaajan verkkopelien ydin on toisten pelaajien kanssa tai heitä vastaan pelaaminen – oli pelissä sitten kyse tuliasein taistelemisesta tai virtuaalihäiden järjestämisestä.³³

Toisin sanoen virtuaalimanageroitavien fantasialiigojen ydin on yhtä kuin itsensä urheilun ydin. Järvinen on todennut urheiluharrastuksen olevan intermediaalinen ilmiö, millä hän tarkoittaa sitä,

²⁹ Järvinen 2003, 46, 51–53, 57.

³⁰ Kaksi vastaajaa mainitsi myös pelaavansa Hattrick-peliä, jonka itse lasken fantasiaurheilun sijaan manageripelien kategoriaan.

³¹ Kyselyvastaus, 26-vuotias mies.

³² Kyselyvastaus, 25-vuotias nainen.

³³ Manninen 2003.

³⁴ Järvinen 2003, 44.

³⁵ Kyselyvastaus, 31-vuotias mies.

³⁶ Kyselyvastaus, 22-vuotias mies.

³⁷ Kyselyvastaus, 31-vuotias mies.

että urheilun ystävät ovat yleensä kiinnostuneita urheilusta varsin kokonaisvaltaisesti. Median välityksellä urheilua seuraavat ihmiset kansoittavat useasti myös katsomoja kenttien laidoilla. He saattavat itsekin harrastaa fyysistä urheilua ja vapaa-aikaan voi kuulua myös urheiluaiheisten digitaalisten pelien pelaaminen.³⁴ Fantasioliigat ovat tämän intermediaalisen ilmiön yksi ilmentymä. Niiden pelaajat ovat urheilemisen lainalaisuuksista, pelinomaisuudesta ja kilpailemisesta, viehättyneitä ihmisiä, jotka laajentavat kokemusta fantasiamaailman puolelle:

Kun en enää itse pelaa, vaan pelkästään penkkiurheilen, pelaajoilta tuttu kilpailu pitää jotenkin ottaa mukaan kiekkoon. Tällä tavalla sitä pääsee kokemaan uudestaan pettymyksiä ja mahtavia hetkiä onnistumisten kautta.³⁵

Kai se liittyy kilpailuviettiin, eli haluan voittaa otteluita vaikka ne pelaankin vain tietokannassa.³⁶

Fantasioliigapelaamisen kautta urheilun kuluttajat tulevat myös seuranneeksi ottelutapahtumia tarkemmin. Maalintekijät, jäähyminuutit, laukaukset ja syötöt saavat aivan uudenlaisen merkityksen. Urheilun seuraajille on virtuaalimanageroinnin kautta syntynyt erityisiä mediankäyttörutiineja. Pelejä seurataan televisiolähetysten ohella ja niiden sijaan esimerkiksi Internetin reaaliaikaisten seurantasivustojen, teksti-tv:n, Liigapörssin ja SM-liigan nettisivujen kautta. Lopputuloksen lisäksi ollaan kiinnostuneita niin pistepörsseistä kuin maalivahtien torjuntaprosenteistakin. Oman virtuaalijoukkueen kasaaminen ja pelaajavaihtojen suorittaminen vaativat erityistä tarkkaavaisuutta. Ennen kauden alkua analysoidaan harjoitusotteluiden anti tulosten ja tilastojen valossa ja tutustutaan joukkueiden www-sivujen sisältöihin. Lähes päivittäisiin rutiineihin kuuluvat joukkueiden otteluohjelmissa ja kokoonpanoissa ajan tasalla pysyttelyn lisäksi suomalaisten ja kansainvälisten nettikeskustelupalstojen seuraaminen hyvien vihjeiden toivossa sekä urheilu-uutisten ja pelaajaesittelyjen tarkastelu. Kimp-pasarjaan osallistuvien virtuaalimanagerien aikaa kuluu lisäksi keskinäiseen kommunikointiin, mikä pitää sisällään kanssakilpailijoiden taktiikoiden ja menestyksen seuraamisen. Pelissä pärjääminen vaatii virtuaalimanagerilta todella tiivistä ottelutapahtumien ja myös niiden ulkopuolisten asioiden seuraamista. Oman virtuaalijoukkueen jäsenen ailahtelevan pelivireen, loukkaantumisen tai pelikiellon huomiotta jättäminen on karkeimman luokan virhe.

Pelejä katsoessa sitä tulee aina ensin seurattua tiiviisti pelaajia, jotka kuuluvat omaan fantasiajoukkueeseen; näiden saamaa ylivoima-aikaa, näiden ketjukavereiden peliä, joukkueen käyttämää pelitaktiikkaa, avainpelaajien loukkaantumisia ja loukkaantumisten merkitystä peluutukseen (esim. nouseeko kakkosketjun hyökkääjän loukkaantumisen vuoksi ykkösketjun hyökkääjien pelaaja), ylivoimapelien onnistumista, fantasiajoukkueeseen kuuluvan pelaajan kehonkieltä jne.³⁷

Yhdysvaltalaiset (urheilu)toimittajat ovat olleet sitä mieltä, että fantasioliigat johdattavat urheilun seuraajien kiinnostuksen pois oikeista



Piirros: Chance Browne. Kuva julkaistu Bulls Pressin luvalla.

joukkueista. Kotikaupungin joukkueen sijaan keskitytäänkin vain tiettyjen yksilöiden onnistumisiin. Fantasioliigojen nähdään tuhoavan sekä ideaalisen joukkueen ajatuksen että koko faniuden konseptin.³⁸ Kim Beasonin mukaan fantasiaurheilu on kuitenkin kasvattanut kiinnostusta todellista urheilua kohtaan³⁹. Hän on laatinut vuosittain toteutettavan fantasioliigapelaajia kartoittavan FSTA⁴⁰-tutkimuksen (2006), jonka mukaan 55 prosenttia virtuaalimanagereista katsoo enemmän urheilua televisiosta fantasioliigapelaamisensa seurauksena ja käy todennäköisemmin seuraamassa ammattilaisurheilua paikan päällä kuin keskiverto amerikkalainen⁴¹.

Online-yhteisöjä tutkiva Lee K. Farquhar ja psykologin teorian soveltamisen asiantuntija Robert Meeds ovat tutkineet fantasioliigapelaajien motivaatioita lähtökohtanaan urheilufaniuteen yleisesti yhdistettävät vaikuttimet sosiaalinen vuorovaikutus, viihde, arjesta irtautuminen, tunteellinen heittäytyminen sekä tiedonkeruun ja statistiikkojen tuntemisen sisältävä tarkkailu, joista kaksi viimeksi mainittua nousevat heidän mukaansa fantasioliigojen tärkeimmiksi elementeiksi. Kaikkien näiden elementtien voi nähdä esiintyvän omassa aineistossanikin. Farquhar ja Meeds pitävät poikkeuksellisen tutkimustuloksenaan sosiaalisen vuorovaikutuksen vähäistä merkitystä. Mielestäni on kuitenkin mahdollista, että heidän käyttämänsä tutkimusmetodi "yhteydenpito kavereihin on kaikki, mitä kostun fantasiaurheilusta" -tyyppisine kysymyksineen ja "täysin samaa mieltä / täysin eri mieltä / en osaa sanoa" vastausvaihtoehdoineen johtaa hiukan liian kärjistettyihin kategorisointeihin.⁴²

Fantasioliigojen pelaaminen vetää urheilun seuraajat myös Internetin äärelle – tosin siihen suuntaan mediaurheilun kuluttaminen on liikkunut muutenkin. Virtuaalimanageroinnin ja urheilun kuluttamisen nähdään kulkevan "käsi kädessä"⁴³. Pelaajat ovat lähtökohtaisesti urheilusta kiinnostuneita ihmisiä, joille fantasioliigapelaaminen tuo urheilun seuraamiseen uudenlaisen ulottuvuuden. Useimmille virtuaalimanagerina toimiminen on ensisijaisesti mukavaa ja edullista ajanvietettä, jonka ohitse voivat arvoasteikossa ajaa oma urheileminen, paikan päällä tai television välityksellä tapahtuva kannattaminen tai oma harrastelijatoimittajuus. Toisaalta virtuaalimanageroinnin myötä yksittäisten otteluiden seuraamisen luonne on muuttunut ja saattanut innostaa mukaan vähemmän aktiivisia urheilun kuluttajia⁴⁴. Virtuaalimanageroitavien fantasioliigojen pelaamisen ja mediaurheilun muun seuraamisen ei voi sanoa vievän aikaa toisiltaan, sillä ne nivoutuvat pelattavana olevan urheilulajin osalta tiiviisti yhteen. Osa virtuaalimanagereista sen sijaan kokee oman urheiluedonlyöntinsä

³⁸ Esim. Wendel 2004 ja Sullivan 2006, myös Shipman 2001.

³⁹ Kim Beasonin haastattelu, Tardy 2005.

⁴⁰ FSTA eli Fantasy Sport Trade Association (<http://www.fsta.org/>) on amerikkalainen yhdistys, joka perustettiin vuonna 1999 luomaan yhteyksiä kasvavan bisnesalueen toimijoiden kesken. Yhdistys edustaa tänä päivänä yli 125 alan yritystä, järjestää aiheeseen liittyviä konferensseja ja toteuttaa vuosittain markkinointitutkimuksen.

⁴¹ Esim. Prescott 2006.

⁴² Farquhar & Meeds 2007, 1, 4–5, 11.

⁴³ Kyselyvastaus, 31-vuotias mies.

⁴⁴ Esim. kyselyvastaus, 25-vuotias nainen.

⁴⁵ Esim. kyselyvastaus, 26-vuotias mies ja kyselyvastaus, 26-vuotias mies.

⁴⁶ Kyselyvastaus, 31-vuotias mies.

⁴⁷ Järvinen & Sotamaa 2002, 27, 35.

⁴⁸ Ibid., 34.

⁴⁹ Payne 2005.

vähentyneen fantasialiigapelaamisen vaikutuksesta⁴⁵. Yleisesti ottaen fantasialiigapelaaminen on, jos mahdollista, lisännyt entisestään urheilun kuluttajien kiinnostusta mediaurheilua kohtaan.

Se [virtuaalimanagerointi] herättää mielenkiinnon muitakin kuin kannattamiani joukkueita kohtaan. Varsin näkökulmia avaava katsantokanta urheilun seuraamiseen, siis.⁴⁶

Urheiluedonlyöntikäyttämisen muuttuminen virtuaalimanagerien kohdalla on ymmärrettävää, koska motiiveiltaan fantasialiigapelaaminen ja urheiluedonlyönti ovat hyvin lähellä toisiaan. Molempien kohdalla tavoitellaan lisäännitystä urheilun seuraamiskokemukseen ja pyritään hyödyntämään omaa asiantuntemusta. Kimppasarjaan osallistumista voi mielestäni verrata vedonlyöntiin kavereiden kesken. Urheiluveikkaus tuo sekä lisää mielenkiintoa urheilun seuraamiseen. Esimerkiksi vakioveikkauksen pelaaminen lisää kiinnostusta Englannin jalkapalloliigaan, ja lisäinformaatio taas nostaa pelaamisen houkuttelevuutta. Toisaalta rahapeleissä (kin) niiden viihdearvo ja jännitys ovat vähintään yhtä tärkeitä kuin mahdollinen voitto.⁴⁷ Järvisen ja Sotamaan mukaan fantasialiigat ovat alun perin tuoneet lähinnä lisäarvoa urheiluaiheisten palveluiden oheen. He pitävät kaveriporukalla perustetuiden alaliigojen sisällä tapahtuvaa keskinäistä kisailua fantasialiigojen pelaamisen mielekkyyden perustana.⁴⁸ Tämä tukee omaa näkemystäni IS Liigapörssin kaverikimpan keskinäisen keskustelufoorumien tarkastelun merkittävydestä. Matthew Payne peräänkuuluttaa hankin verkkopelien sosiaalisen merkittävyyden paikantamista. Hänen mukaansa pelikommunikaatiossa tulisi nyt keskittyä tarkastelemaan nimenomaan sitä, mitä on sanottu ja sen merkityksiä kussakin peliyhteisössä.⁴⁹

Virtuaalimanagerien keskinäisen kommunikaation merkitys

Kommunikoinnin tarkastelussa olen erityisen kiinnostunut siitä, miten reaali maailman urheilutapahtumat sekoittuvat puheen tasolla niihin kytköksissä oleviin digitaalisen pelin tapahtumiin. Astuuko fantasialiigaa pelaava urheilun seuraaja virtuaalimanagerin saappaisiin ryhtyessään keskustelemaan pelin sisäisellä keskustelufoorumilla? Kun IS Liigapörssin pelaajat kommentoivat SM-liigajoukkueen tietyn jääkiekkoilijan osuutta ottelutapahtumiin, arvostelevatko he itse asiassa kyseistä pelaajaa vai kyseisen pelaajan fantasiajoukkueeseensa valinnutta virtuaalimanageria – vai ehkä kyseisen pelaajan peluuttamisesta todellisuudessa vastaavaa oikeaa valmentajaa? Fantasialiigojen pelaaminen kulkee reaali- ja virtuaalimaailmojen rajalla. Onko edes mahdollista paikantaa, missä merkitykset milloinkin muodostetaan?

FSTA:n presidentin Jeff Thomasin mukaan fantasiaurheilun suosio perustuu suurelta osin sosiaalisen kanssakäymisen ja leikkimielisen kilpailun elementteihin. Fantasialiigojen pelaajat nauttivat mahdollisuudesta saada kilpailla ja vertailla taitojaan työkavereidensa, ystäviensä ja sukulaistensa kanssa. FSTA:n tutkimuksen mukaan kolme neljästä virtuaalimanagerista pelaa fantasialiigoja tuntemiensa ihmisten kans-

sa.⁵⁰ Oman kyselyaineistonikin perusteella yhden virtuaalimanageroinnin viehätysten merkittävistä tekijöistä voi paikantaa kavereiden kanssa kilvoitteluun, mikä konkretisoituu kaverikimppan sisäisissä keskusteluforum-viesteissä. Kollegojen ratkaisuja ruoditaan usein urheilumaailmasta tutuin sanakääntein – virtuaalimanagerien sijaan saatetaan puhutella myös pelihahmon takana olevaa henkilöä muissa kuin fantasiaaliigaan liittyvissä asioissa. Reaali- ja virtuaalitodellisuuden elementit sekoittuvat kiehtovalla tavalla.

Tarkasteleman IS Liigapörssin kaverikimppan 11 virtuaalimanageria olivat 22–30-vuotiaita miehiä, jotka tunsivat toisensa entuudestaan. He olivat kaikki nykyisiä tai entisiä urheilijoita itsekin, kuka milläkin tasolla ja lajissa. Kukaan ei kuitenkaan pelannut todellisuudessa kyseessä olevaa fantasiaaliigalajia – muutama oli harrastanut jääkiekkoa juniorivuosiensa muiden urheilulajien rinnalla. Kaverikimppalaiset kuuluivat kaikki samaan kaveripiiriin, joista vain kaksi asui eri paikkakunnilla kuin muut kimppaan kuuluvat. Samalla paikkakunnalla asuneet pelaajat tapasivat toisiaan kasvokkain IS Liigapörssi-kauden (2006–2007) aikana viikoittain. Tapaamisiin kuului yleensä, sekä asiallissävyyistä että ”kuittailevaa” keskustelua fantasiaaliigatapahtumista.⁵¹

Manageripelien pelaajia tutkinut Crawford on todennut pelikommunikaation laajentamisen pelimedian ulkopuolelle olevan tyypillistä yhdessä pelaaville managereille. Hän nimittää tätä ”sosiaalisen esityksen” ylläpitämiseksi.⁵² Tietokonevälitteiseen kommunikaatioon perehtynyt Mats Wiklund näkee pelikommunikaation laajentamisessa kauaskantoisemman puolen. Hänen mukaansa pelit ovat luonnollinen kanava tietokonevälitteiselle kommunikaatiolle ja tulevaisuudessa pelit ovat mahdollisesti kokonaan muunlaisten chat -ympäristöjen korvaajia. Hänen näkemyksissään tietokonevälitteinen kommunikaatio on muuttanut muotoaan pelivälitteiseksi kommunikaatioksi.⁵³

Aineistoni kaverikimppalaiset ovat pelanneet IS Liigapörssiä kahden perättäisenä kautena, joista jälkimmäisenä kimppa sai yhden uuden jäsenen. He kutsuvat kimppaansa ”Rönssikimpaksi” ja sopivat fantasiaaliigakauden aluksi omat keskinäiset sääntönsä. Yleisistä IS Liigapörssin säännöistä poiketen kimppalaiset olivat sopineet, ettei kauden aikana saa 11 peruspelaajavaihdon lisäksi käyttää maksullisia lisävaihtoja. Myös kimppan omista palkinnoista oli sovittu ennen kauden alkua. Kaverikimppan voittaja sai fantasiaaliigajakson päätteeksi muilta kimppan virtuaalimanagereilta kultakin puoli litraa Koskenkorvaa lukuun ottamatta toiseksi ja kolmanneksi sijoittuneita, jotka säästyivät ”maksulta” ja viimeiseksi jäänyttä, jonka kohtaloksi koitui kokonaisen litran pulittaminen. Neljästä jaksosta ja play-offs -peleistä koostuneen fantasiaaliigakauden aikana kaverikimppalaiset kokeilivat kerran uuden jakson alkaessa fyysistä varaustilaisuutta, jonka merkeissä he kokoontuivat yhden kimppalaisen kotiin. Edellisessä jaksossa viimeiseksi jäänyt kimppalainen sai aloittaa pelaajien valitsemisen fantasiaaliigajoukkueeseensa, eikä samaa pelaajaa saanut varata kuin yhden virtuaalimanagerin fantasiajoukkueeseen.⁵⁴

Fantasiaaliigapelaajien motivaatioita kartoittaneet Farquhar ja Meeds ovat luokitelleet pelaajat omassa tutkimuksessaan onneen luottaviin ”satunnaisiin pelaajiin”, omistautuneimpiin ”taitaviin pelaajiin”,

⁵⁰ Esim. Leporini 2007.

⁵¹ Haastattelu, 26-vuotias mies.

⁵² Crawford 2006, 503.

⁵³ Vrt. game mediated communication. Wiklund 2005.

⁵⁴ Haastattelu, 26-vuotias mies. Pelaajien halu luoda omia sääntöjä pelien formaalien sääntöjen tilalle tai niiden jatkeeksi on mielenkiintoinen ilmiö. Muun muassa Mikael Jakobsson (2007) on kyseenalaistanut sääntöjen yksiselitteisen aseman pelin virallisena määrittäjänä. Hänen mukaansa säännöt ovat aina pelaamisen kontekstin ja pelaavan yhteisön vaikutuksen alaisia.

⁵⁵ Farquhar & Meeds 2007, 8–14.

⁵⁶ Wiklund 2005.

⁵⁷ Ks. esim. Robinson 2007, 98–99.

⁵⁸ Arpo 2005, 20, 279–280.

todellisuuspakoiisiin ”eristäytyneisiin jännityksen tavoittelijoihin”, kilpailuhenkisiin ”roskanpuhujiiin” ja vasta paikkaansa fantasialiigapelaajien joukosta hakeviin ”kehittyjiin”.⁵⁵ Tämän luokituksen perusteella tarkastelemani IS Liigapörssin kaverikimpan keskustelijoita voisi mielestäni luonnehtia omistautuneiksi ja kilpailuhenkiseksi ”taitaviksi roskanpuhujiksi”.

Kyseisen kaverikimpan keskustelufoorum-viesteistä on mielestäni hahmotettavissa neljä erillistä puhetapaa tai puheen tasoa. Kolmessa näistä puhetavoista fantasialiigan pelaajat kommunikoivat omana, todellisena itsenään. Yhdessä kommenttien kohteena on fantasialiigapeli itsessään ja toisessa todellisten pelaajien urheilusuoritukset ja oikeat pelitapahtumat. Kolmas puheen taso käsittää kaiken muun, lähinnä peliin liittymättömän vuorovaikutuksen. Tällä puheen tasolla kommunikoija ei yleensä vuorovaikuta edes fantasialiigan pelaajana. Yhdessä puhetavassa kanssakäyminen tapahtuu virtuaalimanageriin samaistumisen tasolta käsin. Käytännössä nämä muodot sekoittuvat saman virtuaalimanagerin kommunikoinnissa – toisin sanoen sama fantasialiigapelaaja voi viestistä riippuen esiintyä eri keskustelijapositionissa. Mats Wiklund erottelee, lähinnä seikkailu-, rooli- ja toimintapeligenrejen yhteydessä, pelin sisäisen kommunikaation (in-game communication) ja pelin ulkoisen kommunikaation (out-of-game communication) lisäksi hahmon sisäisen (in-character) ja hahmon ulkoisen kommunikaation (out-of-character), mikä vastaa määrittelyiltään omaa jäsenystäni. Wiklundinkin mukaan hahmon ulkoinen kommunikaatio voi olla myös pelin sisäistä, kun keskustellaan esim. teknisistä ongelmista tai järjestellään pelisessiota.⁵⁶

Tietokonevälitteinen kommunikointi tapahtuu usein jonkin roolin takaa. Internetin keskustelualueet saattavat muodostua ”roolipeliareenoiksi”, joilla keskustelijat kokeilevat vuorovaikuttamista tietoisesti valitun roolihahmon kautta. Roolinotoksi voidaan ajatella myös se, että keskustelija tuo viesteissään itsestään korostetusti esille vain valitsemiaan asioita.⁵⁷ IS Liigapörssin kaverikimpan keskustelualueen keskustelijoiden asettumisen virtuaalimanagerien asemaan voi ajatella eräänlaiseksi roolin esittämiseksi. Tässä yhteydessä roolileikkittely on kuitenkin kaikkien kommunikoiden tiedostamaa ja hyväksymää toimintaa ja keskustelijaposition vaihtaminen lennossa kirjoittamattomien sääntöjen puitteissa sallittua. Kaverikimpan keskustelualue poikkeaa Internetin avoimista keskustelufoorumeista siinä, että se on vain tiettyjen käyttäjien suljettu kommunikointikanava, jossa kaikki keskustelijat tuntevat toisensa ja tietävät kuka kommentoi minkäkin nimimerkin takaa. Tällöin myös keskustelupalstakulttuurille tyypilliset anonyymiyys ja ”luuraajat” (lurk = väijyä, vaania) eli keskusteluun osallistumattomat viestien lukijat puuttuvat kokonaan. Yhteistä on viestin saapumisen havaitseminen kautta rakentuva Internet-läsnäolo ja asynkronisuuteen liittyvä viestien säilyminen.⁵⁸

Neljä puheen tasoa

Keskusteluaihepiireistä esiin näyttää nousevan huumorin sävyttämä kiistely kaverikimpan säännöistä:

Olen...

xxxx

(09.12.2006 19:35:37)

...samaa mieltä: vaalit!!!

xxxx:n vaihdosta: xxxx suoritti vaihtonsa kuulemma lentokentän netissä, en tiedä missä maassa! Soitti vaihdon jälkeen ja kysyi näkyikö vaihto eli oliko suoritettuna. Eli ei se sen kummempi juttu ole.

xxxx Teejiiksi!!!!!!!!!!

Kyllä...

xxxx

(13.03.2007 22:03:36)

...sen on oltava xxxx niin että jos et ole maksanut huomiseen iltaan mennessä, niin muut kimpan jäsenet päättävät rangaistuksestasi!!!

Näit xxxx:n esim. viime viikonloppuna xxxx:lla.

The Real TJ (aka xxxx) voi ottaa xxxx:aan yhteyttä huomenna ennen klo 17 ja kysyä kenelle sakko pamahtaa!!!

Keskusteluihin on noussut myös muun muassa kännykän välityksellä tehtyjen vaihtojen salliminen ja uuden kimpपालaisen mukaan kelpuuttaminen. Kun tähän lisätään fantasialiigaa digitaalisena pelinä koskevat kommentit, kuten omien ja muiden suorittamien pelaajavaihtojen sekä esimerkiksi viestien kirjoitusasun kommentointi, muodostaa tämä puheen taso varsin laajan osan foorum-keskustelusta. Tämänkaltaiset kommentit kaverikimpपालaiset esittävät omana itsenään puhutellen virtuaalimanagerihahmojen takana vaikuttavia fantasialiigan pelaajia. Iso osa tämän puhettavan edustamista viesteistä sisältää voimakasta kanssapelaajien provosointia. Verkkopelaamisen sosiaalisia merkityksiä tutkinut Matthew Payne toteaa online-pelien tarjoavan usein erilaisia kommunikointikanavia informaation perille saattamiseksi, yhteistyön toteuttamiseksi ja tietenkin kanssapelaajien loukkaamiseksi, mistä hän käyttää termiä "flame"⁵⁹. Rönssikimpassa ivallisten kommenttien kohteeksi joutuvat etupäässä toisten kimpपालaisten epäonnistuneet pelaajavaihdot ja mahdollinen hermostuminen. Samalla muistetaan yleensä huomauttaa mahdollisesta omasta hyvästä menestyksestä. Kilvoitteluun taipuvaisesta ihmisestä nimitystä homo ludens käyttänyt Johan Huizinga muistutti kaikessa leikissä olevan hyvin tärkeitä, että voi kehua toisille onnistumistaan⁶⁰. Rönssikimppan keskustelualueella provosointiin suorastaan kannustetaan:

tsyykkaus alkakoon!!

xxxx

(13.02. 2007 14:25:12)

Näin ennen jakson alkua on kiva tsyykata kanssakilpailijoitaan ja vaikuttaa heidän suorituksiinsa negatiivisesti!!

Tsyykkaus alkakoon!!

Ja kutsuunhan vastataan:

Ensi jakso

xxxx

(03.02.2007 22:46:41)

Ettei olis niin ylivoimaista niin ens jaksossa annan ilmaisia vihjeitä. Minut tavoittaa numerosta xxx - xxx xxxx.

⁵⁹ Flame (liekki, tulenlieska, roihu) = loukkaava tai vihamielinen uutisryhmäviesti, verbaalisen aggression muoto, joka liittyy usein trollaukseen (troll = peikko) eli tahalliseen provokaatioon. Ks. esim. Arpo 2005, 116 tai Payne 2005.

⁶⁰ Huizinga 1967, 63.

Kiitoksia hyvät herrat

xxxx

(09.12.2006 21:54:33)

kaikille tiukasta taistelusta.

Mene ja tiedä hupeniko xxxx:n voitto Jyväskylän putkiäksidenttiin.

Henkilökohtaisella tasolla voitaneen puhua jonkinasteisesta kasvojen pesusta. Edellisen jakson peräsmiehestä kehkeytyi tämän jakson aikana jääkylmä taktikko, jonka edessä karastuneinkin pokerinaama joutuu antamaan periksi helvetilliselle ristipaineelle, jonka aiheuttaa yhtäältä allekirjoittaneen henkinen psyykkaus, kahtaalta allekirjoittaneen kirurgintarkka operointi leikkauspöydällä.

Käytän tilaisuuden hyväksi ja toivotan kaikille oigge hele-VE-tin tuloksetlista jaksoa nro III!!

Edellä esitetyn, jälkimmäisen viestin lokerointi on oikeastaan ongelmallista, sillä kommentin voisi sijoittaa myös sen puheen tason alle, jossa pelaajat kommunikoivat virtuaalimanagerin roolin takaa. Tällöin pelitapahtumia kommentoidaan tavallaan pelin sisältä käsin. Selkeimmillään tämän puhettavan viestit ovat tiedotetyyppeisiä tiedonantoja, jotka on saatettu myös allekirjoittaa omalla managerinimellä. Usein myös oman fantasiajoukkueen pelaajien suoritusten kommentointi tapahtuu managerin asemasta:

Kokeiluja..

xxxx

(15.02. 2007 23:28:09)

Näin Tapiossa (parissa viime pelissä) huikeaa profiilin nostoa. Tapio ei ollut tänään enää lupauksia herättävä, ikävä kyllä... Tapio lähtee.

-Myntti-

Fantasioliigajoukkueiden pelaajavaihdoista on tapana informoida kanssapelaajia edellä esitetyn tavan lisäksi ikään kuin puhuttelemalla fantasioliigajoukkueeseen valittua jääkiekkoilijaa:

Ai niin...

xxxx

(14.12. 2006 20:58:58)

Mats Hansson → tervetuloa joukkueeseen!!

TJ

Puhetapojen erottelua sekoittaa entisestään näiden kahden tason välille sijoittuva, foorumilla käyty kaverikimpan toimitusjohtajuuskeskustelu. Kaverikimpalla pitää olla perustaja, jonka rönssikimppalaiset ovat nimenneet toimitusjohtajaksi. Kyseinen fantasioliigapelaaja esiintyy itsensä ja virtuaalimanagerin lisäksi usein toimitusjohtajan roolissa:

TÄRKEÄ ILMOITUS!!!!

xxxx

(29.12. 2006 22:53:30)

Nettiliittymän vaikeuksista johtuen joudun tekemään pakkoratkaisun ja pitämään eräänlaista sapattivapaata ja luovuttamaan TJ:n paikan kotvaseksi!!!

Tällä päivämäärällä luovutan ToimitusJohtajan (TJ) paikan määräaikaisella sopimuksella (18.1. 07 asti) xxxx xxxxx:lle joka astuu ruoriin välittömästi tämän viestin julkaisemisen jälkeen. Virka on siis määräaikainen ja sitä tullaan tarkistamaan tuona päättymispäivämääränä (18.1. 07). Määräaikaisen ToimitusJohtajan tulee tuona aikana käyttää nimimerkkiä MATJ (Määräaikainen ToimitusJohtaja). Varsinainen TJ- nimim. pysyy yhä xxxx xxxxx:lla. Toivotan kaikille rönssiläisille hyviä pelikierroksia ja uudelle määräaikaiselle toimitusjohtajalle jaksamista vaikeilla hetkillä!!

xxxx:ssa 29.12.06

xxxx

TJ

⁶¹ Kaverikimpan keskustelufoorumviesti 17.1. 2007 (23:19:38).

⁶² Kaverikimpan keskustelufoorumviesti 17.1. 2007 (23:24:21).

⁶³ Kaverikimpan keskustelufoorumviesti 23.11. 2006 (23:17:27).

Tämä viesti laukaisi foorumilla keskustelutarjan, jonka johdosta kaverikimpan kesken käytiin myöhemmin keskustelufoorumin välityksellä toimitusjohtajavaalit. Kaksi toimitusjohtajaehdokasta kalastelivat tietenkin ääniä itselleen etupäässä mustamaalaamalla toisiaan. Milloin vastaehdokas tiedettiin "agressioherkäksi kaveriksi"⁶¹, ja milloin taas julistettiin "jees-jees miesten ajan olevan ohi"⁶². "Urnilla" eli keskustelufoorumilla annettiin ahkerasti ääniä perusteluineen, jollaisiksi kelpasi esimerkiksi väärän kotipaikkakunnan edustaminen.

Sijoitan tämän puheen tason alle myös tiedonannot, joissa puhujana ei esiinny itse virtuaalimanageri, mutta jotka ovat selvästi virtuaalimanagerin roolin kautta esille tuotuja fantasiajoukkuetta koskevia viestejä. Nämä viestit ovat usein lainauksen asuun puettuja kuvitteellisia haastattelupätkiä tai tiedotteita, joita lukemaan voi kuvitella median eteen astuneen virtuaalimanagerin:

Tiedotus

xxxx

(23.11. 2006 23:11:31)

Patjojen alkukausi on ollut todella synkkä ja siksi Patjojen johtokunta on päättänyt vapauttaa Dawda Bahin valmennusvastuusta välittömästi. Uudeksi valmentajaksi on pestattu loppujakson kestäväällä sopimuksella Risto Virtanen.

"Patjat otti alkuvuikosta yhteyttä ja kyseli halukkuuttani hommaan" paljastaa Risto nopeaa käännettä. "Näen Patjoissa potentiaalia ja nyt pitää saada joukkue pelaamaan omalla tasollaan" Risto linjaa teesejä miten Patjat palaa yhtenäiseksi joukkueeksi.

Virtuaalimanagerin roolin takaa tapahtuvalla puheen tasolla foorum-keskustelu saa urheilujournalismin konventioita noudattelevan muodon. Mediaurheilun ilmaisutavat on omaksuttu. Valmentajien, pelaajien, managerien, toimittajien ja selostajien käyttämä urheilukieli on "otettu haltuun" ja urheiluyhteisön tavanomaiseksi mielletystä roolista poiketen vakiinnutettu omaan käyttöön. Kun fantasiajoukkueessa "vapaamatkustajien aika on ohi" ja "Ville Leino liipaisimella"⁶³, on kommunikointityylin esikuvana ammattilaisjoukkueen tähti-valmentaja tai -manageri. Nykyisessä mediaurheilussa matkimisen arvoisiksi julkisuuden henkilöiksi ovat urheilijoiden ohella nousseet taustahenkilöt eleettömän tyylikkäästä Chelsea ex-managerista José Mourinhosta valmennusmenestyksellään aatelisarvon saavuttane-

⁶⁴ Rowe 2004, 117–118.

⁶⁵ Kaverikimpan keskustelufoorumiviesti 01.12.2006 (16:08:43).

⁶⁶ Kaverikimpan keskustelufoorumiviesti 08.12.2006 (18:15:48).

seen Sir Alex Fergusoniin. Mediaurheilutekstejä tarkastelleen David Rowen mukaan urheilupuhe, niin puhuttu ja kuultu kuin painettu ja luettukin on mediaurheilutuottajat ja yleisön yhdistävä tekijä. Rowe käyttää stereotyyppisestä, mutta kakofonisesta kielestä nimitystä ”sportuguese”.⁶⁴ Fantasioliigapelaamisen yhteydessä ”epäilijöille näyttäminen” ja ”vanhan vireen löytäminen”⁶⁵ ovat mediaurheilupuhetta, jonka kautta virtuaalimanageripelin pelaajat samaistuvat tiukemmin rooliinsa asettuessaan mielikuvissaan vastaamaan klassiseen ”miltä nyt tuntuu” -kysymykseen. ”Luottoa löytyy” ja ”huutoon vastataan”⁶⁶.

Rönssikimppalaisten keskustelufoorumilla astutaan myös aika ajoin ulos virtuaalimanagerin roolista kommentoimaan jääkiekon SM-liigan tapahtumia sellaisinaan. Vaikka kommentteista on luettavissa erityinen kiinnostus omaa fantasioliigajoukkuetta edustavia jääkiekkoilijoita kohtaan, siirrytään kuitenkin hahmon sisäisestä kommunikaatiosta hahmon ulkoiseen kommunikaatioon. Näissä viesteissä ollaan muun muassa huolissaan oikeiden SM-liigavalmentajien peluuttamisaikeista, jännitetään tiettyjen otteluiden lopputuloksia, riemuutaan joidenkin jääkiekkoilijoiden onnistuneista suorituksista ja manataan toisten epäonnistumisia.

Tänään se nähdään!

xxxx

(01.03.2007 10:35:44)

Kestääkö Tipetsin VHS Sikakatsomon puristuksessa!

Viesteissä kunnioitetaan myös Internetin keskustelupalstakulttuurille tyypillisiä piirteitä, vaikka kaverikimpan foorumilla ei ole mahdollista perustaa erillisiä, tietylle aiheelle pyhitettyjä keskusteluviestiketjuja eli ”topicēja” vaan viestit näyttäytyvät kaikki perätysten aikajärjestyksessä.

tässä topicissa...

xxxx

(09.01.2007 19:02:59)

...toivotaan JOKEREILLE murskavoittoa!!!!

Eräs rönssikimppalainen kannustaa samassa viestissä itseään (fantasioliigapelaajana) ja oman fantasioliigajoukkueensa jääkiekkoilijoita toivoessaan onnistuneita pelisuorituksia näiden reaali maailman vastineilta illan SM-liigaotteluissa:

Ne on hänessä!

xxxx

(08.12.2006 12:48:24)

Lykyä pyttyyn xxxx, toivottavasti kykenet pitämään kärkipaikan tappiin asti!

Tsemiä Jani, tsemiä Marko, tsemiä Jussi, Tsemiä Kai, Tsemiä Petri, Tsemiä Dale.

Terkkuja kaikille jotka tuntee mut, ootte ihquja!

Kaikki edellä esitellyt puheen tasot edustavat mielestäni pelin sisäistä kommunikaatiota, siitäkin huolimatta, että osa kommentteista

koskee fantasialiigapelin ohella reaali maailman urheilusuorituksia. IS Liigapörssi on fantasialiigapelinä jo itsessään intermediaalinen ilmiö, jonka mediarajat ylittävä intertekstuaalisuus ylittää itse asiansa myös median ja reaaliaikaisen, todellisen tapahtuman raja-aidat. Digitaalinen peli viittaa jäähallin sisällä tapahtuviin urheilumaailman käännteisiin, joista puhuminen voi samalla sivuta Internet fantasialiigapelin tapahtumia.

Yhtä puheen tasoa voi mielestäni luonnehtia pelin ulkoiseksi kommunikaatioksi. Rönssikimppalaisten kohdalla fantasialiigapelin keskustelufoorumista muodostui kommunikointikanava myös peliä koskemattomille asioille. Toistuvia viestiaiheita tällä puheen tasolla ovat "IRL⁶⁷-tapaamisten" sopimiset. "Etsin huomiseksi lenkkiseuraa n. klo 16 alkaen! Kiinnostuneita?" edustaa näitä viestejä tyyppillisimmillään. Pääsiäislomasuunnitelmien ja yhteisten tekojäärädän vuokrauksien lisäksi tämä puheen taso sisältää myös lähestulkoon reaaliaikasta, mutta suhteellisen informaatioköyhää ajankuluchattailua. Keskinäinen kisailun elementti on kuitenkin lähestulkoon aina läsnä. Paremmuudesta mittelöintiä laajennetaan muillekin populaarikulttuurin alueille mm. tv-sarja- ja elokuva-aiheisten visailuiden muodossa:

Elikkäs

xxxxx

(04.03.2007 14:27:26)

Nyt olisi 5iisi pistettä jaossa ja pistetään vielä siihen päälle muutama respect-poinssi päälle! 5 pisteen vihje ja suosikki tv-sarjaa haetaan: sarjan päähenkilöihin lukeutuva teini-ikäinen poika nukahti ruotsin kirjan alle.

Visailuareenana toimimisen lisäksi keskustelufoorum on toiminut esimerkiksi "yöchat -ympäristönä" – myös siitä kuka jaksaa valvoa myöhimpään voi kisata...

Virtuaalimanagerien pelifilosofiat

Astuin itse fantasialiigojen maailmaan muotoillessani virtuaalimanagerointia koskevan blogiosuuden kysymyksiä. Halusin vastaajien myyvän itsensä fantasialiigajoukkueeni uudeksi manageriksi. Pyysin heitä kuvittelemaan seuraavanlaisen tilanteen: Olen menestyksekkään fantasialiigaseuran omistaja. Olen tehnyt kovan luokan pelaajahan-kintoja ja koossa on jo nyt varsin kilpailukykyinen virtuaalijoukkue. Etsin kokenutta ja kunnianhimoista virtuaalimanageria fantasiajoukkueeni keulakuvaksi. Kirjoita minulle esittely itsestäsi, josta käy ilmi tehtävän edellyttämät vahvuutesi ja motivaatiosi. Miksi minun pitäisi valita juuri sinut?

Vastaajat innostuivat kehuskelemaan omilla virtuaalimanagerointitaidoillaan ja tiivistivät mielestäni samalla fantasialiigapelaamisen keskeisiä elementtejä. Selvimpänä menestyksekkäältä virtuaalimanagerilta vaadittavana ominaisuutena korostui, ehkä osittain kokemusta painottavan "hakujulistukseni" johdosta, pitkään jatkunut, luontainen taipumus monipuoliseen urheilun seuraamiseen. Yksi vakuuttaa

⁶⁸ Kyselyvastaus, 25-vuotias mies.

⁶⁹ Kyselyvastaus, 31-vuotias mies.

⁷⁰ Scouttaamisella tarkoitetaan urheilun yhteydessä yleensä kykyjenetsijänä toimimista tai kuten tässä yhteydessä vastustajan "vakoilua" eli tietojen urkkimista vastustajajoukkueen taktikoista ja suunnitelmista. (Esim. kyselyvastaus, 24-vuotias mies.)

⁷¹ Kyselyvastaus, 22-vuotias mies.

⁷² Kyselyvastaus, 25-vuotias mies.

⁷³ Kyselyvastaus, 26-vuotias mies.

⁷⁴ Kyselyvastaus, 27-vuotias mies.

⁷⁵ Olisi mielenkiintoista verrata fantasiaurheilua suositaan kasvattavaan ARG-pelien (Alternate Reality Game) lajityyppiin, jossa pelialustana toimii todellinen maailma Internetin (ja muiden medioiden) ollessa kuitenkin merkittävässä roolissa. Näissä tiettyyn tarinaan nojaavissa "vaihtoehtotodellisuus -peleissä" pelaajat esiintyvät yleensä omana itsenään pelisuunnittelijoiden kontrolloidissa pelitapahtumia ja -tehtäviä.

kehittäneensä itselleen käsityksen pelaajien nousu- ja laskukausien ennakoimisesta vuosien jääkiekon seuraamiskokemuksensa kautta ⁶⁸. Toinen omaa 25 vuoden kokemuksen Ruotsin Elitserienin, NHL:n ja niin kotimaisen kuin kanadalaisenkin farmi- ja juniorikiekon seuraamisesta. Tulevaisuuden lupausten seuraaminen on hänestä tärkeää, koska näin saattaa onnistua ostamaan lahjakkaan ja tehokkaan nuoren pelaajan halpaan hintaan paljon ennen kuin muiden joukkueiden kiinnostus herää. ⁶⁹ Osa luottaa vastustajien huolelliseen scouttaukseen ⁷⁰.

Joku virtuaalimanagerikseni haluava kehuskelee matemaattisella lahjakkuudellaan ja epätavallisen korkealla itsekurillaan väittäen olleensa dataa, kun elämää jaettiin ⁷¹. Parin virtuaalimanagerihistoriasta löytyy mainitsemisen arvoisia sijoituksia – eräskin on kansainvälisen, noin 134000 joukkuetta kattavan fantasy hockey -pelin koko maailman rankingissa sijalla 112 ⁷². Useimmat kokelaista painottavat kuitenkin kykyään toimia tiukoissa tilanteissa ja uskallustaan reagoida kovien ratkaisujen muodossa. Heille haasteet ovat mahdollisuuksia ja managerina kehittyminen pysyvä tavoite.

Olen kova auktoriteetti ja pystyn tekemään tähdistä joukkueen ⁷³.

Vihaan häviämistä ja olen valmis panostamaan aikaani joukkueen eteen ⁷⁴.

Ellei tietäisi, että kyseessä on fantasialiiga, voisi luulla, että täytettävänä on vähintäänkin jääkiekon SM-liigajoukkueen päävalmentajan pesti. Listatessaan digitaalisessa pelissä pärjäämisen perusteita vastaajat itse asiassa tulevat kuvailleeksi myös reaali maailman urheilujohtamisessa tarvittavia taitoja. Osatekijät ovat tulleet tutuiksi urheilumaailman koukeroita ruotivan median kautta. Sanavalinnat noudattelevat mediaurheilun viljelemiä ilmauksia, ja urheilujournalismin vakiinnuttama puhetapa nostaa jälleen päätään.



Piirros: Chance Browne. Kuva julkaistu Bulls Pressin luvalla.

Lopuksi

Internetin fantasialiigat ovat mielestäni kiehtova, intermediaalinen digitaalisen kulttuurin ilmiö, jolle on tyypillistä useiden viestintävälineiden sisältöjen ja käytön yhdistely alkaen aina pelien itsensä ja urheilua käsittelevien lehtien välisistä kytköksistä. Erityistä fantasialiigojen kohdalla on se, että pelitapahtumat tosiaan saavat merkityksensä oikean urheilumaailman tapahtumien kautta. Pelimaailma palautuu jäähalleihin ja viheriöille, usein vielä television ja muun median kautta ⁷⁵.

Internet-aika on vaikuttanut fantasialiigapelaamiseen merkittäväällä tavalla. Paperipinot, lyijykynät ja sanomalehtien tarkastelu on vaihtunut sähköisiksi, reaaliaikaisiksi tilastoinneiksi ja digitaalisiksi esittämistavoiksi. Fantasialiigapelien juuret kiinnittyvät manuaalisiin, statistiikkoihin perustuviin joukkuepelivariaatioihin pelaajakortti- ja noppapeliversioineen. Fantasialiigoista löytyy yhtymäkohtia myös digitaalisen pelaamisen ja urheilukiinnostuksen yhdistävien manageripelien ja rahapelaamisen, etenkin tosimaailman tapahtumia koskevan urheiluedonlyönnin kanssa.

Fantasialiigapelaaminen asemana mediaurheilua seuraavien ihmisten toiminnassa on tuoda lisäjännitystä ja -mielenkiintoa todellisten otteluiden seuraamiseen. Fantasialiigat luovat uuden ulottuvuuden – tai ainakin tason – urheilun seuraamiselle. Keskeiseen rooliin nousee fantasialiigapelaajien keskinäisen kilpailemisen viehäytys ja oman asiantuntijuuden hyödyntäminen. Kyselyyn vastanneiden mukaan fantasialiigapelaamisen ympärille kehittyä tiettyjä, yksilöllisiä mediankäyttörutiineja, ja pelaamisen myötä ottelutapahtumia tulee seurattua tarkemmin, mikä muuttaa yksittäisten otteluiden seuraamisen luonnetta.

Yksi fantasialiigapelaamiseen liittyvä ulottuvuus on pelaajien keskinäinen kommunikointi. Urheilutapahtumien seuraamisen ja digitaalisen pelaamisen toisiinsa linkittyminen synnyttää omia puhe- tapojaan. Digitaalisen pelin tapahtumat sekoittuvat reaali maailman urheilutapahtumiin päästään ääneen vuoroin virtuaalimanagerin ja vuoroin kyseisen hahmon ohi kommunikoivan pelaajan. Painottamani diskursiivinen näkökulma, jossa kieli nähdään sosiaalista todellisuutta tuottavana toimintana, sopii Internet-aineiston tutkimiseen hyvin, koska verkossa toiminta on vielä suurimmaksi osaksi tekstipohjaista⁷⁶.

Tarkastelemani IS Liigapörssi-fantasialiigapelin kaverikimpan keskustelufoorum-viesteistä nousee esiin neljä erillistä puheen tasoa eli diskurssia, joista kolmessa fantasialiigapelaajat kommunikoivat omana itsenään ja yhdessä selkeimmin virtuaalimanagerin roolissa. Välillä on tosin mahdotonta jäljittää, mistä roolista käsin tietyt merkitykset on muodostettu, sillä ajoittain fantasialiigapelin tapahtumista ja oikeiden otteluiden todellisista urheilusuorituksista puhutaan jopa samassa virkkeessä. Toisaalta voidaan astua ulos myös fantasialiigapelaajan roolista keskustelemaan täysin peliin liittymättömistä asioista eli siirtyä pelin ulkoiseen kommunikaatioon – sen sisäisellä digitaalisella keskustelufoorumilla. ”Roolin otto” ja kommunikoinnin keskeinen merkitys tuntuvat olevan ainakin suomalaisen fantasialiigapelaamiseen kiinteästi liittyviä ilmiöitä – tilanne voi olla toinen muunlaisia asioita korostavan fantasiaurheilun yhteydessä.

Tyypillisimpiä keskusteluaiheita ovat oman ja kanssapelaajien fantasiajoukkueiden vaiheiden kommentointi ja jääkiekon SM-liigan tapahtumien ruotiminen. Viestien sävy on yleensä humoristinen ja usein myös provosoiva. Tästä keskustelusta erottuvat tiedotetyyppiset viestit, jotka noudattelevat mediaurheilun yhteydestä tuttuja urheilujournalismin ilmaisutapoja. Aivan viime aikoina olen törmännyt varsinaisen aineistoni ulkopuolella viesteihin, joissa on päästetty ääneen jopa fantasialiigajoukkueiden kuvitteelliset fanit. Uusi jääkiekkokausi ja fantasiapelirupeama ovat laajentaneet keskustelufoorum-kommu-

⁷⁷ Ibid., 193.

⁷⁸ Järvinen & Sotamaa 2002, 5.

⁷⁹ Järvinen 2003, 51.

⁸⁰ Järvinen & Sotamaa 2002, 36.

nikaation fanipuheen tasolle, jossa palataan eläytymään katsomon penkkejä kansoittavan yleisön asemaan. Mielestäni fantasialiigoja kommunikointineen kuvaakin osuvasti verkkoviestintään perehtyneen Janne Matikaisen huomio verkkovuorovaikutuksesta. Hänen mukaansa on lopulta mahdotonta sanoa onko verkko vai verkon ulkopuolinen maailma todellisempi, koska sosiaalinen todellisuus rakentuu niin verkossa kuin sen ulkopuolellakin ja erityisesti niiden välillä.⁷⁷

Luonnehtiessaan menestyksestä fantasialiigajoukkueen virtuaalimanageria informanttini painottivat monipuolisen ja aktiivisen urheilun seuraamisen tärkeyttä. Kyky tehdä rohkeita ja onnistuneita ratkaisuja kiihasrytmisen, digitaalisen pelin edetessä vaatii heidän mukaansa, jos matemaattista lahjakkuuttakin, niin ennen kaikkea syvää lajituntemusta ja oman asiantuntijuutensa päivittämistä. Fantasialiigapelien pelaajat ovatkin hyvä esimerkki aktiivisesta urheiluyleisöstä. Järvinen ja Sotamaa ovat ennustaneet vuonna 2002, että usean pelaajan keskinäiset pelit verkossa yhteisöllisine ulottuvuuksineen ovat jatkossa tärkeässä osassa yleisöjen muodostumisessa⁷⁸. Vuorovaikutteisen median kautta pelaaminen on Järvisen mukaan aktiivista elämysten tavoittelua ja toisella tavalla osallistuvaa kuin esimerkiksi "aidon" joukkueen otteiden seuraaminen television välityksellä, koska digitaalisen urheilupelin myötä katsoja muuttuu itse muotoaan pelaajaksi⁷⁹. Ja kun fantasialiigojen kohdalla mukaan tulee näiden kahden elementin yhdistäminen, päästään mielestäni aivan erityiselle osallistuvan urheilun seuraamisen tasolle. Ja mitä fantasialiigapelaajien keskinäiseen kommunikointiin tulee, tuo moninpelaaminen verkkopelaamiseen itsensä joukkuepelaamisen piirteitä⁸⁰.

Kirjallisuus

- Arpo, Robert (2005), *Internetin keskustelukulttuurit. Tutkimus internet-keskusteluryhmien viesteissä rakentuvista puhetavoista, tulkintoista ja tulkinnan kehyksistä kommunikaatioyhteiskunnassa*. Joensuun yliopiston humanistisia julkaisuja, no 39. Joensuu: Joensuun yliopisto.
- Brown, John Seely & Thomas, Douglas (2006), You Play World of Warcraft? You're Hired! Why multiplayer games may be the best kind of job training. *Wired Issue* 14.04, <http://www.wired.com/wired/archive/14.04/learn.html>. Linkki tarkastettu 27.11. 2007.
- Crawford, Garry (2006), The Cult of Champ Man: The Culture and Pleasures of *Championship Manager/Football Manager* Gamer. *Information, Communication and Society* vol. 9:4, 496–514.
- Esser, Luke (2007), The birth of fantasy football. *Fantasy Index Magazines*, <http://www.fantasyindex.com/Birth.html>. Linkki tarkistettu 31.8. 2007.
- Farquhar, Lee K. & Meeds, Robert (2007), Types of Fantasy Sports Users and Their Motivations. *Journal of Computer-Mediated Communication* 12:4, <http://jcmc.indiana.edu/vol12/issue4/farquhar.html>.
- Frost, Greg (2006), Extra Credit. *The Boston College Chronicle* 14:4, http://www.bc.edu/bc_org/rvp/pubaf/chronicle/v14/mr30/extracredit.html. Linkki tarkistettu 31.8. 2007.
- FSTA, Fantasy Sport Trade Association, <http://www.fsta.org/>. Linkki tarkistettu 31.8. 2007.
- Huizinga, Johan (1967/1944), *Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurin leikkiaineuksen määrittelemiseksi*. Suom. Sirkka Salomaa. Porvoo: WSOY.
- Ilta-Sanomien verkkopalvelun kävijäprofiilit. IS Liigapörssi, http://www.sanoma.fi/verkkomedia/kavijaprofiilit/is_liigaporssi_profiili_tammi-joulukuu_2006.pdf. Linkki tarkistettu 31.8. 2007.
- IS Liigapörssi, <http://www.liigaporssi.fi/>. Linkki tarkistettu 15.4. 2007.
- Jakobsson, Mikael (2007), *Playing with the Rules: Social and Cultural Aspects of*

Game Rules in a Console Game Club. *Proceedings of DiGRA 2007 Conference: Situated Play*, <http://www.digra.org/dl/db/07311.01363.pdf>.

Johnson, Steven (2006), *Kaikki huono on hyväksi. Miten nykyinen populaarikulttuuri tekeekin meistä älykkäämpiä*. Suom. Kimmo Pietiläinen. Helsinki: Terra Cognita.

Järvinen, Aki (2003), Urheilun ja tähteyden simulaatiot. *Lähikuva* 1/2003, 44–57.

Järvinen, Aki & Sotamaa, Olli (2002), *Pena. Rahapelaamisen haasteet digitaalisessa mediassa*. Tampere: Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 1, <http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5411-1.pdf>.

Kasvi, Jyrki J. J. (2006), *Uusi sosiaalinen pääoma – Kun WoW-klaanin johtaminen katsotaan eduksi työhönotossa*. Esitelmä Tasohyppelyä pelimaailmassa -seminaarissa, Pori, 2.10. 2006.

Kauppinen, Perttu (2006), Fantasiialigan nelmajoukkue. *Helsingin Sanomat* 7.5. 2006.

Leporini, Christopher M. (2007), Fantasy Sports Bring Real Opportunities. *Marketing Matters Newsletter*, <http://www.marketingpower.com/content300363.php>. Linkki tarkistettu 31.8. 2007.

Majava, Jere (2006), Kohti sosiaalista verkkoa. Teoksessa Pekka Aula, Janne Matikainen & Mikko Villi (toim.), *Verkkoviestintäkirja*. Helsinki: Palmenia.

Manninen, Tony (2003), Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games. *Game Studies*, vol. 3:1, <http://www.gamestudies.org/0301/manninen/>.

Multsilta, Jari (2007), Web 2.0: Sosiaalisen median yhteisölliset sovellukset. Teoksessa Jari Multsilta, Anita Seppä & Jaakko Suominen (toim.), *Käyttäjyhteisöt ja tuotekonseptit*. Tutkimuksia ihmiskeskeisestä teknologiasta ja visuaalisuudesta. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja 11. Pori:

Matikainen, Janne (2006), Vuorovaikutus ja sosiaalisuus verkossa. Teoksessa Pekka Aula, Janne Matikainen & Mikko Villi (toim.), *Verkkoviestintäkirja*. Helsinki: Palmenia, 177–196.

Nyky Suomen sanakirja. (2002) Ensimmäinen osa : A-I. Helsinki: WSOY, 293.

Parikka, Jussi & Suominen, Jaakko (2006), Victorian Snakes? Towards a Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement. *Game Studies - The international journal of computer game research*. Volume 6, issue 1, December 2006, <http://gamestudies.org/0601/articles/parikka-suominen>. Linkki tarkistettu 31.8. 2007.

Payne, Matthew (2005), Online Gaming as a Virtual Forum. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, <http://www.digra.org:8080/Plone/dl/db/06276.31564.pdf>.

Prescott, LeeAnn (2006), Fantasy Sports Online. *iMedia Connection* 19.5. 2006, <http://www.imediaconnection.com/content/9599.asp>. Linkki tarkistettu 31.8. 2007.

Robinson, Lisa (2007), The cyberself: the self-ing project goes online, symbolic interaction in the digital age. *New Media & Society*, vol. 9:1, 51–68, <http://myspace.annenberg.edu/lrobinson/pubs/cyberself.pdf>.

Rowe, David (2004), *Sport, Culture and the Media. The Unruly Trinity*. Maidenhead, Berkshire: Open University Press.

Salen, Katie & Zimmerman, Eric (2004), *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. London: The MIT Press.

Shipman, Frank M. (2001), Blending the Real and Virtual: Activity and Spectatorship in Fantasy Sports. *Proceedings of DAC 2001 Conference*, <http://www.csdl.tamu.edu/~shipman/papers/dac01.pdf>.

Sullivan, Amy (2006), Fake diamonds: how fantasy baseball is ruining the real game. *Washington Monthly* 5/2006, <http://www.washingtonmonthly.com/features/2006/0605.sullivan2.html>. Linkki tarkistettu 31.8. 2007.

Tardy, Neil (2005), *Exploring the Fantasy Phenomenon*. Pundit Sports. 30.9. 2005, <http://www.punditsports.com/articles/ff093005.html>. Linkki tarkistettu 31.8. 2007.

Taylor, T. L. (2006), *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*. London: The MIT Press.

Turtia, Kaarina (2001), *Sivistyssanat*. Helsinki: Otava.

Wendel, Tim (2004), How fantasy games have changed fans. *USA Today*, 20.9. 2004.

Wiklund, Mats (2005), Game Mediated Communication: Multiplayer Games as the Medium for Computer Based Communication. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, <http://www.digra.org/dl/db/06278.39122.pdf>.

Heli Metsätähti

KATSOJA-MATKUSTAJA: Virilion kinesteettinen näkökulma elokuvaan

¹Armitage 2000, 41. Virilion artikuloimassa katoamisen estetiikan ulottuvuudessa "pysyvyys ei ole enää materiaalista" (kuten se on ei-tekniologisessa taiteessa) "vaan kognitiivista – se sijaitsee katsojan silmässä". Virilion mukaan antiikista asti taide-elämykset perustuivat "ilmenemisen estetiikalle" (*esthétique de l'apparition*), koska ne ankkuroituivat johonkin pysyvään, materiaaliseen lähteeseen, kuten veistoksen marmoriin. Valokuvauksen keksimisen myötä on siirrytty "katoamisen estetiikkaan" (*esthétique de la disparition*), jossa teoksen materiaallinen aines ikään kuin pakenee kokijaa.

Ranskalainen ajattelija Paul Virilio (s. 1932) tunnetaan muun muassa teknologiakritiikistään ja elokuvan rinnastamisesta sotaan. Etenkin hänen myöhempiä tuotantoaan on leimannut vahva dystooppisuus ja näkemys inhimillisen havainnon tyypistymisestä mediateknologian haltuunottamassa maailmassa. Virilion ajattelussa kulkee kuitenkin myös ruumiinfenomenologinen juonne, jota seuraillen apokalyptisen teknologiakritiikin alta on luettavissa affirmatiivinenkin näkökulma teknologian ja ihmisen suhteeseen.

Millainen kokemus elokuva on katsojalle? Mitä katsojalle tapahtuu elokuvan aikana? Miten katsoja eläytyy? Virilion teknologia- ja ihmiskäsityksiä yhdistelemällä avautuu näkemys elokuvakokemuksen ruumiillisuudesta: sen aistisesta (esteettisestä), kehollisesta puolesta. Virilion ajattelu tuo katsoisuuden problematiikkaan idean katsojan ja teknologisen katseen prosteettisesta tai symbioottisesta suhteesta. Virilio tarjoaa hedelmällisen näkökulman tähän aiheeseen; tuntuu mielekkäältä tarkastella katsojan kokemusta jonakin elokuvan "olenosta" lähtöisin olevana. Virilion kyberneettinen vire sopii oivallisesti elokuva-ajatteluun. Virilio tuntuu lähestyvän elokuvaa samalla lailla fenomenologisenä oliona kuin ihmistäkin. Elokuva ja ihminen asettuvat tiettyssä mielessä samalle kokemuksellisuuden, vauhdin ja ilmenemisen viivalle.

Elokuva-proteesi

Elokuvalla on Virilion ajattelussa useita eri rooleja: Elokuva voi olla teknologinen väline eli proteesi tai kulkuneuvo, vauhdin ilmentymä, ihmisen paralleeli tai yksi "katoamisen estetiikan" muoto.¹ Elokuva voidaan nähdä Virilion teksteissä erityisenä solmukohtana ihmisen ja koneen välisessä suhteessa.

Virilio pitää elokuvaa ensisijaisesti teknologisenä entiteettinä. On siis kerrattava – vaikka lyhyesti ja valikoidenkin – Virilion teknologiakäsitystä, jotta voitaisiin ymmärtää elokuvakatsojan kehollinen rooli.

Virilion teknologisen nykymaailman keskiössä on ajatus *mittasuhteiden kriisistä*. Esimerkiksi inhimilliset käsitykset etäisyyksistä ja kestästä ovat mullistuneet automobiilisten ja audiovisuaalisten keksintöjen myötä. Virilion mukaan teknologia aivan selvästi muuttaa havainnon ja kokemisen luonnetta. Fyysiset tavat, joiden kautta olemme tekemisissä maailman kanssa, muuttuvat.² Vaikka Virilion päällimmäinen sävy on synkkä – teknologia turmelee luonnollisen ihmisen³ – hänen teksteistään voi aina lukea samalla myös toisen puolen, haltioituneen intohimoisen suhteen teknologiaan. Yhtäältä ollaan tekemisissä benjaminilaisen media-ärkeologin, toisaalta taas husserlilaisen ajattelijan kanssa. Virilion teknologiakäsitystä tarkasteltaessa liikutaan siksi kahden vastakkaisen lähestymistavan välillä: teknologiselle vauhdille alistaisen ja teknologiseen vauhtiin mukautuvan ruumiin idean välillä. Tämä kaksinaisuus toimii myös kasvualustana fenomenologis-kyberneettisen proteesiajattelun iduille.

Virilion kahtalainen teknologia-suhde kiteytyy *proteesin* käsitteeseen. Mikä tahansa teknologinen väline tai tapahtuma – elokuvakin – edustaa proteesia suhteessa ihmiseen. Ajatus proteesista selittää, millaisena Virilio käsittää ihmisen ja koneen kohtaamisen. Proteesi, kuten vaikkapa auto, toimii toisaalta kehon jatkeena, ruumiin ja maailman uutena yhtymäpintana, mutta toisaalta Virilio katsoo, että teknologisessa proteesissa kone pyrkii korvaamaan osia ruumiista tai jopa koko kehon. Virilion ”prosteettinen” elokuvakäsitys voidaan linkittää Walter Benjaminin tekstiin Taideteos teknisen uusinnetauvuutensa aikakaudella, jossa elokuva on vahvasti esillä. Samalla kun Benjamin erittelee teknisten uusintamävälineiden vaikutusta taiteellisiin prosesseihin, hän myös kuvailee teknologian ja aistien suhdetta. Benjaminin mukaan teknologia tuo uuden ulottuvuuden inhimilliseen aistimaailmaan laajentamalla sen mahdollisuuksia. Vaikka Benjamin ei käyttänyt proteesi-nimitystä, hänen käsityksensä teknologian proteesinomaisuudesta ilmeni esimerkiksi väitteessä elokuvayleisön samastumisesta elokuvakameraan: kamera olisi ikään kuin katsojan fyysisen ruumiin konkreettinen jatke.⁴

Virilion päällimmäinen suhtautuminen ajatukseen elokuva-proteesista on niin negatiivinen, että aihiota on helpompi kuljettaa eteenpäin muiden ajattelijoiden, esimerkiksi Maurice Merleau-Pontyn, avulla samalla kun keskitytään niihin affirmatiivisiin hiukkasiin, joita Virilion tekstit vilisevät. Virilion ruumiinfenomenologinen asenne ilmenee hänen kirjoituksissaan yleensä melko piilevänä. Muun muassa Husserlin ja Merleau-Pontyn vaikutus Virilioon on joka tapauksessa ilmeinen.⁵ Esimerkiksi haastattelussa Virilio myöntääkin fenomenologiayhteytensä auliisti ja myös korostaa sitä. Hän sanoo olevansa ”havainnon mies”, a man of perception.⁶

Matkustajana vauhdin kulkuneuvossa

Vauhti on Virilion maailma-käsityksen keskeistä materiaalia. Hänen ajattelussaan vauhti on valon ohella aistisen maailmankaikkeuden

² Kellner 2000, 103. Jussi Parikka vertaa tällaista teknologiakäsitystä oivaltavasti Michel Foucault'n vallan käsitteeseen. Foucault'n mukaan valta – ja Virilion mukaan teknologia – ”tuottaa omat mahdollisuuden tasonsa, jotka määrittävät sitä, mikä on havaittavissa, tahdottavissa, ajateltavissa ja tehtävissä”. (Parikka 2004, 21.)

³ Huoli proteesien ylivalasta perustuu käsitykselle ihmisruumiista kokemuksen paikkana. Fyysinen ruumiin on Viriliole ”alkuperäinen” alue, kokemisen ja kanssakäymisen varsinainen paikka. Tämän ruumiin muuttuminen pelkäsi reseptoriksi merkitsisi lopulta ihmisyden katoamista. Virilion visioima mittasuhteiden kriisi ja koneellistuminen häivyttää inhimillisyydelle välttämättömän fyysisen kontaktin.

⁴ Benjamin 1989, 152.

⁵ Virilio on opiskellut Merleau-Pontyn johdolla Sorbonnessa. Husserlin *The Origin of Geometry* on nähty Virilion keskeisenä vaikuttimena, ks. esim. Cook 2003.

⁶ Armitage 2000, 28.

⁷ Tämän ontologisen aineksen lisäksi vauhti on myös rakenteellinen aines: Virilion ajattelussa "sota ja vauhdin tarve (pikemmin kuin kauppa ja pyrkimys hyvinvointiin) ovat nykyaikaisen kaupungin, kulttuurin ja hypermodernin yhteiskunnan kulmakiviä" (Sihvonen 2001, 31). Virilio ei juuri erottele vauhdin, liikkeen, keston ja ajan käsitteitä toisistaan; useimmiten niiden voidaan katsoa merkitsevän samaa asiaa tai saman asian eri ilmenemismuotoja. Vauhtia voidaan kuitenkin pitää kattavana, käsitteellisenä ilmaisuna, kun taas liike on konkreettinen, yleensä fyysinen tai mekaaninen vauhti-ilmiö.

⁸ Virilio 1994, 23.

⁹ Ominaisvauhdin yksilöllisyyden muodostaa läsnäolon ja poissaolon vuorottelu. Virilio puhuu *pyknoleptisista poissaoloista*. Pyknoleptisia, "pieni epilepsia", on neurologinen vaiva, joka ilmenee satunnaisina tarkaavaisuuden menetyksinä, poissaolevuuksina ja muistin epätäydellisyytenä. Läsnäolo muuttuu hetkellisesti täydelliseksi poissaoloiksi: esimerkiksi aamiaispöydässä pyknoleptikko saattaa yhtäkkiä havahtua siihen, että mehulasi on kaatunut aamun lehdelle, mutta itse onnettomuushetkestä ei ole jäänyt minkäänlaista muistikuvaa. Vaikka lähinnä lapset ovat tyypillisiä potilaita, Virilio uskoo, että pyknoleptisia on välttämätön, kaikkiin ruumiisiin ominaisvauhdin myötä kuuluva ilmiö.

¹⁰ Mm. Virilio 1994, 33, 42–43, 17.

¹¹ Sosiologi Edgar Morin on kehittänyt samantapaista käsitystä Sartren teesien pohjalta (ks. esim. Morin 1956). Morinin mukaan (elo)kuva on "elettyä läsnäoloa" ja

"Mitä nimittäin on todellinen puu? Onko se puu, joka havaitaan pysähdyksissä ja jonka jokainen oksa ja lehti voidaan esittää visuaalisen yksityiskohtaisesti, vaiko puu, jonka nähdään vilistävän stroboskooppisesti ohi auton tuulilasissa tai television heijastuslyhydyssä?" (Virilio 1998, 99.) Kuva: Vesa Metsätähti



perusaines; se on välttämätöntä esimerkiksi olemiselle ja näkemiselle. Vauhti ja valo yhdessä muodostavat havaittavan maailman perustan. Vauhdin kautta ollaan olemassa, nähdään ja tullaan nähdyksi.⁷ Myös elokuvakappaleen materiaallinen puoli koostuu valosta ja vauhdista. Vauhdilla, nopeudella ja intensiteetillä, on ymmärrettävästi erityisen merkittävä rooli teknologisella aikakaudella.

Vauhti on tässä oleellinen käsite siksi, että juuri se mahdollistaa katseen (kehon) ja elokuvan ("kulkuneuvon") sulautumisen. Virilion ajatus *ominaisvauhdista* on linkki ihmisen ja elokuvan välillä, kahden vauhdin välillä. Virilion väite vauhdin rakenteellisesta olennaisuudesta pohjautuu inhimillisen ominaisvauhdin käsitteelle. Hän esittää, että itse tietoisuus rakentuu vauhdille: "juuri meidän kehomme ajattelee".⁸ Ominaisvauhti tarkoittaa sisäisten tai psyykkisten tapahtumien yksilöllistä nopeutta, joka määrittää persoonallisuuden rakennetta ja henkilökohtaista ruumiillista kestoja.⁹

Ominaisvauhdissa kiihtymis- ja hidastumisilmiot, läsnäolojen ja poissaolojen tiheys antavat olemiselle muodon, hahmon. Elokvasta puhuessaan Virilio liittää näkemisen ja läsnä- ja poissaolot kiinteästi toisiinsa. Tässäkin voidaan nähdä Virilion kaksijakoinen suhtautuminen elokuvaan: hän on pitänyt elokuvaa valheellisen jatkuvuuden, "valepäivän" tuottajana, mutta toisaalta katsoo elokuvan synnyttävän oman, teknologisen tulkinnan ominaisvauhdista.¹⁰ Elokvassa liike ja ominaisvauhti tulevat näkyviksi. Esimerkiksi leikkaus ja rajaus synnyttävät poissaoloja, jotka antavat läsnäololle sen muodon. Jotakin voidaan näyttää vain jättämällä näyttämättä jotakin muuta.¹¹

Virilio rakentaa analogioita automobiilisten ja audiovisuaalisten vauhdin tapahtumien välille. Hän rinnastaa esimerkiksi junan mat-

kustajan ja elokuvan katsojan ja viittaa Paul de Kockin lausahdukseen rautatiestä "luonnon todellisena taikalyhtynä".¹² Sekä katsoja automobiilissä apparaatissa että katsoja elokuvan kulkuneuvossa näkevät itse vauhdin. Virilion mukaan "vauhti käsittelee näköä raaka-aineena". Varsinkin teknologisella, olemuksellisesti vauhdin aikakaudella vauhti ja näkeminen liittyvät kiinteästi toisiinsa. Matkustajan kokemus on samankaltainen kuin jos hän olisi elokuvissa, ja elokuvan katsoja tavallaan istuu liikennevälineessä. "Matkustamisesta on tullut filmaamista, vähemmän kuvien kuin uusien, epätodellisten, ylikuonnollisten muistijälkien tuottamista", Virilio kuvailee.¹³

Virilion näkemystä voi selkeyttää psykologian tekemä jako *haptisiin* ja *visuaalisiin* katsomistapoihin. Visuaalinen katsoja lähestyy näkemäänsä analyyttisesti ja yksityiskohtien kautta, kun taas haptisen tyyppin katse on synkretistinen, kokonaisvaltainen.¹⁴ Liikkuvan maiseman katsominen junan ikkunasta on visuaaliselle katsojatyyppille epämukavaa, kun taas haptisella asenteella katsotaan vauhtia avoimin silmin, välittämättä pinnan epäyhtenäisyydestä. Haptikka merkitsee varsinaisesti ihon tuntoaistin herkkyyttä ja toimintaa. Näin ollen "haptinen katse" sisältää tuntoisen ruumiin osallistumisen näkemisprosessiin. Toisin sanoen koko keho osallistuu esimerkiksi valkokankaan vauhdin näkemiseen.

Virilion mukaan ruumiin läsnäolo on ensisijaista kokemuksessa, myös näkemiskokemuksessa. Jopa toisin päin: näkeminen on Virilille usein ensisijaista kokemuksessa ja ruumiin läsnäolossa. Se tekee Viriliosta mielenkiintoisen elokuvateoreetikon. Virilio luonnehtii elokuvaa *uuden näkemisen totuuden* synnyttäjäksi.¹⁵ Elokuvasa – katsomisen tapahtumassa – ominaisvauhdin liikuttama ihminen ja teknologian liikuttama kuva kohtaavat katsojan pinnassa. Tässä vauhtien yhteisessä tilassa syntyy "katsoja-matkustaja": silmillä-matkustaja, vauhdilla-matkustaja. Virilolaisen katsoja-matkustajan voi ajatella rinnakkaisena Merleau-Pontyn työstämälle "näkevä-näkyvälle", kahdella tavalla maailmassa-olevalle itselle, jossa toteutuu se, että "maailma ja minun ruumiini on tehty samasta aineesta".¹⁶

Merleau-Ponty itse ei käsitellyt elokuvaa juuri lainkaan. Fenomenologista ajattelua ja elokuvateoriaa on yhdistänyt myöhemmin esimerkiksi Vivian Sobchack, joka on kehittänyt mielenkiintoista fenomenologista elokuvateoriaa juuri Merleau-Pontyn ruumisidean pohjalta. Kirjassaan *The Address of the Eye* Sobchack muotoilee ajatusta elokuvasta muun muassa ihmisen analogiana. Hänen mukaansa elokuva jäljittelee ruumiillisen olemisen tapoja siinä määrin, että meidän pitäisi kirjaimellisesti ajatella, että elokuvallakin on ruumis ja tietoisuutta ilmentävä tyyli. Sobchackin rohkeassa käsityksessä ihmisenkaltaisesta elokuvasta piilee totuuden siemen; elokuvalla on ihmismäisiä ominaisuuksia, joiden vuoksi katsojan on mahdollista samastua tai jopa sulautua siihen.

Leimallisesti fenomenologinen elokuvateoria keskittyy kokijaan ja ilmiöön, kun toisaalta elokuvan selitysmalleissa ja teorioissa tarkastellaan useinkin itse mediumia. Virilio yhdistää nämä kaksi lähestymistapaa: hänen ajattelussaan elokuva ja katsoja ovat yhtä, "samaa ainetta", erottamattomat, kulkuneuvo ja matkustaja. Katsojan elämystä ei voi irrottaa katseen tuottajan ontologiasta. Virilion merkittävyys on siinä, että hän tarkastelee teknologiaa usein yhtä fenomenologisella otteella kuin ihmistä.¹⁷

"todellista poissaoloa". Morin viittaa Virilion tavoin myös lapsen maailmaan, jossa unen ja valveen todellisuutta ei erotella.

¹² Virilio 1994, 71.

¹³ Ibid., 61.

¹⁴ Ks. esim. Ehrenzweig 1971.

¹⁵ Virilio 1994, 60.

¹⁶ Merleau-Ponty 1993, 24.

¹⁷ Mitään varsinaista elokuvateoriaa tai mallia Virilion ajatukset eivät tarjoa. Viriliota on verrattu niinkin erilaisiin ajattelijoihin kuin Deleuzeen, Benjaminiin, Foucaultiin ja McLuhaniin (ks. esim. Beard & Gunn 2002), mutta hänen aihealueensa ovatkin monipuoliset, ja tekstien fragmentaarisuus myötäilee hänen syöksähtelevää ajatteluaan.

¹⁸ Samastumisen kysymys on alkanut kunnolla näkyä elokuvatuotkimuksessa 1990-luvulla. Samaa tai suunnilleen samaa tarkoitettavia termejä on useita ja aina niitä ei ole myöskään ollut mahdollista suomentaa tyydyttävästi. Samastumisen ohella voidaan puhua esimerkiksi sitoutumisesta tai eläytymisestä.

¹⁹ Ks. esim. Smith 1995.

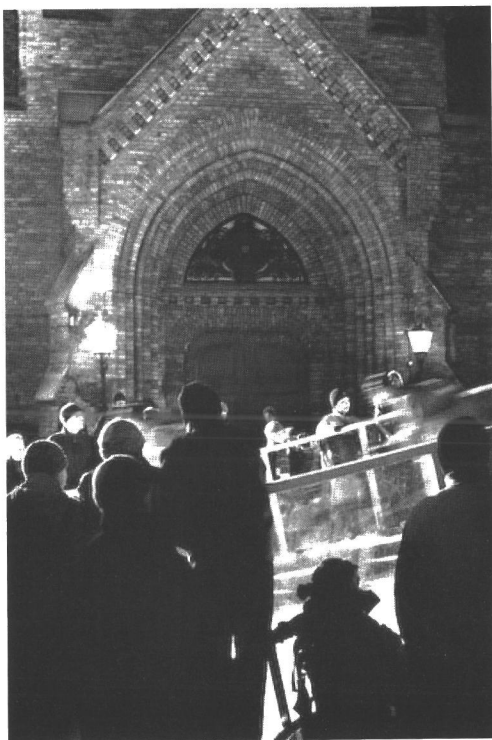
²⁰ Berleant 1991, 181.

²¹ Kalanti 2006, 57.

²² Heinämaa 1996, 85. Merleau-Pontyn ajattelussa ruumiin liikkeet ovat suoranaisesti maailmassa olemisen ilmauksiamme, ruumiillisen olemisemme tapa.

²³ Merleau-Ponty 1993, 21.

Nähty ”vilistää ohitse stroboskooppisen havaitsemisen sameudessa” (Virilio 1998, 41). Kuva: Vesa Metsätähti



Kehollinen samastuminen

Ajatusta samastumisesta on käytetty elokuvateorioissa, kun on tutkailtu elokuvakokemusta esimerkiksi emotionaalisella tai narraation tasolla.¹⁸ Samastumisella tarkoitetaan sitä, että katsoja esimerkiksi eläytyy elokuvan henkilöiden kohtaloihin tai kuvittelee itsensä samoihin tilanteisiin.¹⁹ Virilion ja Merleau-Pontyn pohjalta eläytymisen tai samastumisen voidaan nähdä tapahtuvan elokuvakokemuksessa myös ja ennen kaikkea varsinaisella ruumiillisella tasolla.

Esteetikko Arnold Berleant selittää kirjassaan *Art and engagement*, että elokuvakatsomisessa syntyy moniaistinen, kinesteettinen (lihasten ja ruumiinosien liikkeitä ja asentoja koskeva) sitoutuminen.²⁰ Myös Timo Kalanti vakuuttaa samaa kirjoituksessaan *Maailma ruumiissa*: ”Kehon sisäkorvan tasapainoaisesti reagoi visuaaliseen aistiärsytykseen. [...] visuaaliset aistimukset voivat siis tuottaa kinesteettisiä aistimuksia.”²¹ Elokuvayleisö ei näin ollen ole vain silmä ja katse, vaan viriliolainen, elokuvan vauhtiin eläytyvä ruumiillisuus. Katsojan kokonaisvaltaisen samastumisen takia elokuvan visuaalisuus on luonteeltaan haptista. Katsoja ei eläydy ainoastaan mielessään, vaan voi aavistaa luissaan ja ytimissään esimerkiksi painovoiman uhmaamisen tai täydellisen naisvartalon.

Virilion, samoin kuin Merleau-Pontyn, ruumiinfenomenologisen ajattelun artikulaatioissa liikkeellä on rooli ruumiin maailma-suhteen ytimessä. Merleau-Pontyn näkemys, jonka mukaan kokemus jäsenyyttä liikkeessä, on erityisen kiintoisa elokuvakatsojan kannalta.²² Virilio liittää vauhdin ja olemisen, perustavat tapahtumat, näkemiseen, ja Merleau-Pontyn vastaava idea kuuluu seuraavasti: liikkeen pitäisi olla ”luonnollinen ja kypsä seuraus näkemisestä”.²³

Elokuvan kulkuneuvossa istuvana matkustajana katsoja on osa elokuvan vauhtia samaan tapaan kuin esimerkiksi autoilija pääsee osalliseksi automobiiliin vauhdista. Virilio kirjoittaa elokuvan yhteydessä ”silmän ja moottorin kongruenssista”, siitä miten ihminen ja kone kerrankin ovat yhteismittallisia: elokuvan synty loi uuden rytmisyyden lajin, ihmisen ja koneen kongruenssin eli yhtäläisyyden.²⁴ Inhimillisiin rytmeihin kuuluvat esimerkiksi sydämenlyönnit ja askelet. Elokuva-tekniikan rytmi puolestaan on sekä elokuva-koneen (rattaiden ja potkureiden) rytmiä että kuvan rytmistä vauhtia (kuten leikkausta ja 24 kuvaa sekunnissa).²⁵ Elokuva ei ole pelkkä teknologinen väline vaan ilmeneminen teknologisen välineen ja ruumiillisen kokijan välisessä tilassa.²⁶ Vauhdin olennaisuuden kautta Virilion ajatuksista voi ammentaa näkemyksen katsojan ruumiillisuudesta teknologisessäkin ympäristössä. Katsoja ei redusoidu pelkäksi silmäksi tai katseeksi tai reseptoriksi, vaan nähty purkautuu aina katsojan silmästä kehoon, matkustajaan. Liike on aina kaksisuuntaista, heilurimaista: Se on sekä näkevän suuntautumista maailmaa kohti että maailman suuntautuminen kohti näkyvää. Valkokankaan liike siirtyy elokuvakulkuneuvon matkustajaan.

Elokuvakokemuksessa toteutuu inhimillisen ja teknologisen vauhdin päällekkäisyys. Virilion pohjalta voidaan ajatella, että elokuvaa katsottaessa syntyy psykoanalyttisen elokuvateorian ”mentaalisen suturaation” sijaan tai ohella fyysinen suturaatio tai sitoutuminen. Ruumiin osallistuminen sijaitsee elokuvan ytimessä: elokuva esittää tulkintoja maailmasta ruumiillisena kokemuksena ja sen olemus ja vaikutus perustuu sille, että katsoja on ruumiillinen olento, jolla on omakohtaista kokemusta ruumiillisesta olemisesta.²⁷ Elokuvan inhimillistä vauhtia tavoitteleva teknologinen vauhti pääsee kertautumaan tai kaikumaan katsojan kehossa. Katsoja-matkustaja samastuu ruumiillaan elokuvalliseen vauhtiin, projektorin liikkeisiin ja valkokankaan rytmiin.²⁸ Katsoja-matkustaja on vauhdin maailman näkevä-näkyvä.

Elokuvan läsnäolo

On myönnettävä, että elokuva saattaa osaltaan tuottaa jotain sellaista, mitä Virilio kutsuu rationaalisuudeksi – valheellista jatkuvuutta tai ”paradoksisen valveillaolon tilaa” – jos ajatellaan esimerkiksi leikkauksen ja elokuvamusiikin tehtävän olevan täydellisen yhtenäisen (katkottomasti läsnä olevan ja siksi ominaisvauhdittoman) pinnan luominen. Tekniikan lähestyminen pelkästään determinoivan rationaalisuuden kautta on kuitenkin yksipuolista – ainakaan sitä ei voida ulottaa käsittämään kaikkea teknologiaa. Yhtäältä proteeseille perustuva teknologia toimii subliminaalisena ”pseudo-tilana”, mutta toisaalta se on kiihtynyt niin paljon, että siitä on tullut fragmentaarista ja pilkehtivää, ominaisvauhdillista.

Tällaisena ylinopeuden alueena elokuvateknologia voisikin olla rationaalisuudesta vapauttava väline. Virilio kehittää REM-unen eli vilkeen, syvemmän univaiheen, täydentäväksi vastapariksi vilkkaan valveillaolon tilaa, vilistävää läsnäoloa.²⁹ Elokuva voitaisiin ehkä ajatella olemuksellisesti vilkevalvetilana, jonka muodon ja läsnäolon synnyttävät katsojan ja elokuvan yhteen sattuvat ominaisvauhdit.

Virilion käsityksen mukaan elokuvan ja todellisuuden vauhtira-

²⁴ Virilio 1994, 60.

²⁵ Virilio ei yleensä erottele elokuvan koneellista puolta ja valkokankaan tapahtumia toisistaan. Hän puhuu yksinkertaisesti ”elokuva-tekniikasta” sisällyttäen siihen kaiken. Elokuvan eri puolet ovatkin pitkälti sisäkkäisiä ja päällekkäisiä, ja useimmiten niiden erottaminen ei ainoastaan olisi irrelevanttia, vaan suorastaan kuljettaisi ajattelua pois päin Virilion elokuvalla antamasta hahmosta.

²⁶ Ks. myös viite 1. Käsitys aistielämyksestä taideteoksen ja kokijan jatkumona on myös Merleau-Pontyille ominainen.

²⁷ Varsinkin esteettisessä kokemuksessa kuten elokuvassa ”eletty tieto” tai ihmisen kokemukset ovat keskeisellä sijalla. Eletty tieto on eräänlainen kokemusvarasto, jota ruumiillinen maailmassa-olemisemme jatkuvasti kartuttaa. Esimerkiksi monissa estetiikan teorioissa puhutaan nykyisin ”kehon muistista”. Psykologiassa viitataan skeemoihin eli kokemusmalleihin. Elokuvan tapauksessa keho osallistuu kokemiseen vahvasti ”eletyn tiedon” avulla. Käsitystä tukee myös kognitiivinen elokuvateoria, joka muistuttaa, että katsoja tuo elokuvan katsomiseen mukanaan kaikki kokemuksensa tosimaailmasta.

²⁸ Virilio tosin itse kuljettaa ajatuksen toiseen suuntaan, ”ei-mihinkään-menemisen kulkuneuvon” ja ”liikkeen negaatioon, lopulliseen paikallaanpysymiseen”.

²⁹ Virilio 1994, 34.

kenteet ovat samankaltaisia. Tyypillinen teknologinen vauhti luo valheellisen tunteen täydellisestä jatkuvuudesta, mutta elokuva toimii fragmentaarisemmin, todellisuuden sirpaleista luonnetta mukaillen. Elokuva on vauhtinsa puolesta ihmisen kaltainen; se ei luo ”keino-tekoista valepäivää” tai ”paradoksista valveillaoloa”³⁰, vaan liikkuu oman ominaisvauhtinsa mukaan, orgaanisesti, hengittäen, häipyen välillä poissaoloksi ja ilmeten taas.

Ruumiin kokemuksen kautta elokuva on henkilökohtainen – se ei tuo yhtä ja samaa tapahtumaa jokaiseen katsojaan, vaan synnyttää joka ruumiissa omat tulkintansa. Elokuva syntyy uudelleen joka ruumiissa. Myös ruumis voi uudelleensyntyä elokuvassa: elokuvakokemuksessa tunne omasta, yksinäisestä ja rajallisesta ruumiista voi liueta audiovisuaaliseen kaikkien ruumiiden tilaan.

Virilion proteesi-käsitys synnyttää uhkakuvia teknologiariippuvaisesta ihmisestä. Viriliota voi lukea hänen pessimismiinsä myöntyen, mutta myös aktiivisemmin, affirmatiivisen pohjavireen kautta. Elokuvan tietty ihmisenkaltaisuus on prosteettisessa ihmis-teknologia-suhteessa eduksi: katsojasta tulee matkustaja, fyysinen osallistuja.

Kirjallisuus

Armitage, John (2000), *From Modernism to Hypermodernism and Beyond. An Interview with Paul Virilio*. Teoksessa *Paul Virilio, From Modernism to Hypermodernism and Beyond*. Edited by J. Armitage. SAGE Publications. Published in association with *Theory, Culture & Society*, Nottingham Trent University, 25–56.

Benjamin, Walter (1989/1936), Taideteos teknisen uusinnettavuutensa aikakaudella. Teoksessa Koski, Rahkonen & Sironen (toim.), *Messiaanisen sirpaleita. Kirjoituksia kielestä, historiasta ja pelastuksesta*. Helsinki: Tutkijaliitto, 139–171.

Beard, David & Gunn, Joshua (2002), Paul Virilio and the Meditation of Perception and Technology. *Enculturation*, Vol. 4, No. 2, Fall 2002.

Berleant, Arnold (1991), *Art and Engagement*. Philadelphia: Temple University Press.

Cook, David (2003), Paul Virilio: The Politics of Real Time. *Ctheory*, <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=360>.

Ehrenzweig, Anton (1971), *The Hidden Order of Art. A Study in the Psychology of Artistic Imagination*. Berkeley: University of California Press.

Heinämaa, Sara (1996), *Ele, tyyli ja sukupuoli: Merleau-Pontyn ja Beauvoirin ruumiinfilosofia ja sen merkitys sukupuolikielitykselle*. Helsinki: Gaudeamus.

Kalanti, Timo (2006), Maailma ruumiissa – katse, inkorporaatio ja liikkeen tuntu. Teoksessa Haapala & Naukkarinen (toim.), *Mobiilietetiikka. Kirjoituksia liikkeen ja liikkumisen kulttuurista*. Helsinki: Kansainvälisen soveltavan estetiikan instituutin raportteja n:o 3, 39–85.

Kellner, Douglas (2000), Virilio, War and Technology. Some Critical Reflections. Teoksessa *Paul Virilio. From Modernism to Hypermodernism and Beyond*. Edited by J. Armitage. SAGE Publications. Published in association with *Theory, Culture & Society*, Nottingham Trent University, 102–125.

Merleau-Ponty, Maurice (1945), *Phénoménologie de la perception*. Paris: Gallimard.

Merleau-Ponty, Maurice (1993/1964), *Silmä ja mieli*. Helsinki: Taide.

Morin, Edgar (1956), *Le cinéma ou l'homme imaginaire: essai d'anthropologie*. Genève: Éditions Gonthier.

Parikka, Jussi (2004), *Koneoppi. Ihmisen, teknologian ja median kytkennät*. Turun yliopisto. Kulttuuritutannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja 1.

Sihvonen, Jukka (2001), Paul Virilio ja Gran Turismo – välähdyksiä vauhdin maailmasta. *Lähikuva* 4/2001, 28–41.

Smith, Murray (1995), *Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema*. New York: Oxford University Press.

Sobchack, Vivian (1991), *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Princeton University Press.

Virilio, Paul (1989/1984), *War and Cinema: The Logistics of Perception*. London: Verso.

Virilio, Paul (1994/1980), *Katoamisen estetiikka*. Helsinki: Gaudeamus.

Virilio, Paul (1998/1995), *Pakonopeus*. Helsinki: Gaudeamus.

Virilio, Paul (2000/1990), *Polar inertia*. London: SAGE Publications.

Ilona Hongisto

CLEAN UP THE MESS AT BERKELEY! Elokuvatutkimusta Kalifornian malliin

Berkeleyn yliopisto kuuluu Kalifornian osavaltion julkiseen yliopistojärjestelmään, johon kirjautuu vuosittain yli 200.000 opiskelijaa ja lähes saman verran opettajia ja muita työntekijöitä. Kymmenestä kampuskokonaisuudesta koostuvan yliopistojärjestelmän vanhin on San Franciscon kupeessa sijaitseva Berkeleyn yliopisto.

Berkeley tunnetaan ehkä parhaiten 1960-luvun opiskelijaliikkeestä ja sen poliittisista vastustajista. Sananvapaustaistelun ollessa huipussaan Ronald Reagan kilvoitteli Kalifornian kuvernöörin paikasta iskulauseenaan Berkeleyn kampuksen siivoaminen sosiaalipummeista. Reaganin poliittinen ura Kalifornian kuvernöörinä alkoi vuonna 1966, jolloin osavaltion yliopistojärjestelmässä otettiin myös ensimmäiset askeleet kohti lukukausimaksuja.

Sittemmin osavaltion ohjaksiin on astunut toinen sankari, jonka päätökset eivät ainakaan toistaiseksi ole vaikuttaneet yliopiston arkeen yhtä dramaattisesti kuin Reaganin kauden toiminta. Astuttuaan johtavaan asemaan Reagan vaihtoi yliopiston johtajat ja asetti omat edustajansa keskeisille paikoille. Neljä vuosikymmentä myöhemmin toimintasankari Schwarzeneggerin roolina on ollut lähinnä ylläpitää Reaganin luomaa perustaa. Berkeleyn kaupungista on tullut vauras, ylemmän keskiluokan rauhallinen asuinympäristö. Yliopistolla lukukausimaksut ja opiskelijamäärät jatkavat nousemistaan; molemmat liikkuvat kahdenkymmenentuhannen paremmalla puolella. Yhä useampi opiskelija tulee yliopistoon ulkomailta ja erityisesti aasialaisten opiskelijoiden määrä on huikaa. Reaganin aloittamat pitkän tähtäimen siivoustoimenpiteet ovat tehneet Berkeleyn kampukselta siistin ja tehokkaan – radikaalivasemmistolaisuudesta ja oikeustaisteluista on tullut ylemmän keskiluokan huono omatunto. Se nostaa päätään juhlapuheissa ja Bushin vastaisessa rintamassa.

Porno, historia ja psykoanalyysi

Nykypäivänä Berkeleyn yliopistoon ei tulla tekemään vallankumousta. Toiminta keskittyy kerhoihin ja harrastuksiin, värikkästä menneisyydestä muistuttavat kampuksella mieltään osoittavat yksittäiset soturit. He tekevät säröjä muuten hyvin opiskelijavoittoisen Berkeleyn katukuvaan, mutta yhteiskunnallisista muutoksista ei heidänkään

toiminnassaan ole kyse. Agendalla saattaa olla jumalan nimen muuttaminen, Raamatun käännökset tai G.W. Bushin teloittaminen, mutta usein pelkkä performanssi on tärkeintä.

Yliopistoja vertailtaessa Berkeley on kuitenkin edelleen liberaalin ja edistyksellisen opinahjon maineessa. Käytännön politikointi ja yliopisto ovat kaukana toisistaan, mutta ilmapiiri on silti vahvasti (Amerikan) vasemmalla: noin 90 % yliopistokaupungin asukkaista äänestää demokraatteja. Elokuvakoulujen vertailuissa Berkeleyyn valtteihin kuuluvat nimenomaan liberalismi ja teoriapainottuneisuus. Vielä joitakin vuosia sitten New York University kilvoitteli elokuva-teorian ykköspaikasta Berkeleyyn kanssa, mutta sittemmin NYU:n elokuvaohjelmasta on tullut yhä selkeämmin käytännön elokuvakoulu. Berkeleyyn elokuvatutkimuksen teoriamaie nojaa voimakkaasti Kaja Silvermaniin, joskin myös Linda Williamsin rooli oppiaineen muokkaajana on ollut suuri.

Oppiaineen kiistaton keskusfiguuri Silverman vastaa lukukausittain vaihtelevista Merleau-Ponty-, Lacan- ja Freud-seminaareista, jotka ovat jokaisen aloittelevan jatko-opiskelijan kypsyyskoe. Silvermanin omat tulkinnat määrittävät kurssien sisällön, ja jos malttaa toimia annetuissa puitteissa, kokemus on hieno: hänen selkeä argumentaationsa ja ponnekkaat tulkintansa ovat harvinaista herkkua monisyisten teorioiden keskellä. Silvermanin opetusmetodin ongelma on lähinnä siinä, että haastaville näkökulmille ei juuri ole tilaa. Siinä missä esimerkiksi Linda Williams rohkaisee haastamaan, Silverman toimii itse asettamissaan puitteissa. Hän on myös oppiaineen taidespesialisti, jonka kiinnostuksenkohteita ovat tällä hetkellä valokuva, essee-elokuva ja Eija-Liisa Ahtila.

Pornon papitar Linda Williams pitää oppiaineessa yllä foucault'laista perinnettä. Seksuaalisuuksien representaatiot ovat edelleen hänen tutkimuksensa pääosassa, mutta hän kertoo läpikäyvänsä parhaillaan siirtymää pornosta muihin muotoihin. Williamsin tutkimuksen ja hyvän ohjaajan maineen ansiosta seksuaalisuus, mielihyvä ja katsojien paikat ovat keskeisiä teemoja monen Berkeleyyn elokuvatutkimukseen hakevan opiskelijan hakemuksissa.

Silverman ja Williams pitävät yllä myös oppiaineen feminististä perinnettä. Kiinnostavaa tosin on, että feminismi ei näy oppiaineen opetustarjonnassa, vaan se alkaa olla itsestäänselvyys. Feminismin paikkaa ei tarvitse määritellä tai puolustaa sen enempää, se kuuluu automaattisesti oppiaineen ajattelutapaan. Sekä Silvermanin että Williamsin virat on sidottu myös retoriikan oppiaineeseen, jossa työskentelevä Judith Butler edelleen vahvistaa feminismin asemaa Berkeleyyn yliopistossa. Kaiken kaikkiaan feminismi ilmenee ehkä selkeimmin ruumiillisuuden kautta; Butlerin performatiivisuus, Williamsin Foucault-tulkinnat ja Silvermanin viimeaikainen innostus merleau-pontylaiseen ruumiinfenomenologiaan uusintavat tahoillaan feministisiä näkökulmia ja ajattelutapoja.

Oppiaineen muu opetus- ja tutkimushenkilökunta koostuu neljästä professorista. Varhaisesta elokuvasta ja skandinaavisesta kulttuurista kiinnostunut Mark Sandberg työskentelee elokuvan lisäksi myös Skandinavian laitoksella. Berkeleyyn oma kasvatti Anne Nesbet puolestaan on virassa myös slavistiikan oppiaineessa. Vasta hiljan oppiaineeseen palkatut Kristen Whissel ja Jeffrey Skoller työskentelevät ainoastaan elokuvatutkimuksessa.

Kristen Whisselin palkkaaminen Berkeleyn elokuvatutkimukseen kuvastaa oppiaineen muuttuvaa painotusta. Oppiaine on pitkään tunnettu nimenomaan pornon ja psykoanalyysin temmelyskenttänä, mutta painotus on tällä hetkellä kallistumassa varhaisen elokuvahistorian suuntaan. Erikoistehosteiden historiasta väitelleen Whisselin lisäksi myös Mark Sandbergin panos vaikuttaa siirtymään. Yhdysvaltain varhaisen elokuvan tutkimuksen keulapaikkaa pitää edelleen hallussaan Tom Gunningin ja Miriam Hansenin University of Chicago. Kilpailuasetelmaa ei vielä ole muodostunut – Miriam Hansenin on jopa kuultu tituleeraavan Berkeleyn elokuvatutkimusta ainoaksi ”kunnolliseksi” oppiaineeksi, Chicagon lisäksi.

Berkeleyn uudet tuulet puhaltavat myös neurotieteiden ja uuden median suunnasta. Neuvostoelokuvaan erikoistuneen Anne Nesbetin tekeillä oleva tutkimus käsittelee elokuvan ja neurotieteiden suhdetta, oletettavasti Eisensteinin hengessä. Oppiaineeseen palkattiin juuri myös uuden median spesialisti Wendy Chun, mutta hänen tulonsa ei vielä tätä kirjoitettaessa ole vahvistunut.

Opetuslapsista opettajiksi

Hallinnollisesti elokuvatutkimus on sidottu retoriikan oppiaineeseen. Yliopistohallinto teki viime syksynä aloitteen erottaa oppiaineet toisistaan kokonaan erillisiksi yksiköikseen, mikä todennäköisesti toteutuu tulevina vuosina. Opetussuunnitelman näkökulmasta tämä tarkoittanee elokuvakeskeisempää kurssitarjontaa, sillä nyt elokuvaopiskelijoiden opintosuunnitelmaan kuuluu myös muutama retoriikan seminaari. Siinä missä muualla maailmassa tunnutaan hallinnollisesti pyrittävän tieteidenvälisyyteen, Yhdysvaltain huippuyliopistoissa suositaan pieniä ja selkeästi rajattuja toimintayksiköitä. Tutkimuksen tasolla ylivenoja tapahtuu tietenkin jatkuvasti.

Jatko-opiskelijat valitsevat kaksi sivuainetta, joista kustakin heidän on suoritettava kaksi seminaaria ja työskenneltävä läheisesti yhden professorin kanssa. Kun jatko-opiskelijat saavat väitöskirjansa valmiiksi, heidän suoriutumistaan arvioi vähintään kolmen professorin komitea, joka koostuu opiskelijan kanssa vuosien varrella työskennelleistä henkilöistä. Jatko-opiskelijat valitsevatkin sekä yliopistonsa että sivuaineensa nimenomaan professorien perusteella.

Tutkimuksen tasolla tämä tarkoittaa paikoin turhankin suorita jatkumoita opettajien ja opiskelijoiden tutkimusten välillä. Kokeellisuuteen ei varsinaisesti kannusteta – muttei sitä toki kielletäkään – jolloin opetuslapsi-ilmiö tuntuu kovin voimakkaalta ja vakaalta. Jatko-opiskelijan näkökulmasta tämä toki tarkoittaa hienoa työuraa, sillä esimerkiksi Kaja Silvermanin tai retoriikan Judith Butlerin opetuslasten työnsaantimahdollisuudet ovat suorastaan huikeat. Myös selkeä viesti siitä, että väitöskirjan ei tarvitse sellaisenaan ravisuttaa tiedemaailmaa, voi olla jatko-opiskelijalle helpottava: väitöskirjanteko on tutkimuksen oppettelua, mullistuksia tulee tavoitella vasta myöhemmin.

Jatko-opiskelijat ovat asemaltaan hyvin selvästi oppiainehierarkian alimmilla portailla. Ensimmäiset kaksi vuotta kuluvat seminaareissa, seuraavat kaksi opetuksen parissa ja vasta sen jälkeen opiskelijoille taataan muutama vuosi palkallista kirjoitusaikaa. Keskimääräinen valmistumisaika on kuusi vuotta. Selkeästi määritellyt portaavat antavat opiskelijoille aikaa miettiä omia kiinnostuksenkohteitaan ja

korkeatasoiset seminaarit auttavat selkeyttämään argumentaatiota. Samanaikaisesti järjestelmä kuitenkin tuottaa tilanteen, jossa opiskelijoiden on pakko mukautua professorien kiinnostuksiin: erikoistumismahdollisuudet rajoittuvat paikoin hyvinkin tiukasti tarjottujen seminaarien teemoihin. Parhaimmillaan yhteistyö voi olla tehokasta ja hedelmällistä, pahimmillaan opiskelija voi jäädä ilman tukea, jos kiinnostukset eivät kohtaa. Professorien tiukasti rajatut erikoisalueet ja opetuslapsi-ilmiö eivät välttämättä toimi yhteen pidemmälle ehtineiden tai jo mielipiteensä ja uskomuksensa muodostaneiden opiskelijoiden kanssa.

Jatko-opiskelijoiden opetusvelvollisuus on sidottu rahoitusjärjestelmään. Yliopistojen tarjoamat rahoitusvaihtoehdot eroavat hurjasti ja koska Berkeley on julkinen oppilaitos, se ei pysty kilpailemaan yksityisten laitosten tarjoamien rahojen kanssa. Tapauksesta riippuen joko oppiaine tai yliopisto kattaa jatko-opiskelijoiden lukukausimaksut, mutta kaikille ei riitä muuta rahoitusta ensimmäiseksi kahdeksi vuodeksi. Sen jälkeen yliopisto kuitenkin palkkaa opiskelijat opetus-tehtäviin, joita riittää tarvittaessa väitöskirjan valmistumiseen asti. Jos valmistuminen venyy, opiskelija voi elättää itsensä opettamalla vaadittua enemmän. Rahoitusjärjestelmä tuo mukanaan opiskelijoille arvokasta työkokemusta ja oppiaineille halpaa työvoimaa. Se myös rajaa aloittavien opiskelijoiden määrän: vuonna 2006 elokuvatutkimuksessa aloitti neljä jatko-opiskelijaa, syksyllä 2007 saman verran.

Kokeiluja

Berkeleyn elokuvatutkimuksessa aloitettiin lukuvuonna 2006–2007 elokuvatuotannon komponentti. Kokeellisia elokuvia tehnyt ja niistä myös kirjoittanut Jeffrey Skoller palkattiin vastaamaan opetuksesta. Kiinnostavasti Skoller toi mukanaan myös Gilles Deleuzen kurssitarjontaan. Siinä missä esimerkiksi Jacques Derridan teesit ovat yliopistolla arkipäivää, Deleuzen, Henri Bergsonin tai vaikkapa Paul Virilion kaltaisiin teoreetikoihin tartutaan opetuksessa harvemmin. Deleuzelaiseen radikaaliin vastarintaan ja muutoksen ontologiaan suhtaudutaan innostuneesti, mutta se ei kuulu jokapäiväiseen keskusteluun. Tästä syystä Skollerin Deleuze-kiinnostus saattaa tuottaa elokuvatutkimuksen kokonaisuudesta poikkeavia uria, joiden toimivuus selvinnee vasta muutaman vuoden kuluttua. Kiinnostavasti uudet ajattelutavat ovat ennenkin löytäneet oppiaineeseen nimenomaan elokuvantekijän kautta. Retoriikan professori, elokuvantekijä ja -teoreetikko Trinh T. Minh-ha toi aikanaan oppiaineeseen postkolonialistisia tuulia; sittemmin hän on Skollerin ohella yhdistänyt Gilles Deleuzen ajattelua elokuvatutkimukseen.

Berkeleyn yliopistolla tehtävä innovatiivinen, uskalias ja yhteiskunnallisesti merkittävä tutkimus ponnistaa yliopistoinstituution rakenteista. Vaikuttaa siltä, että ihmisten laajempi maailmakuva, eräänlainen elämän ontologia, on tiukasti paikannettu instituution toimintaan, sen etuihin ja haittoihin. Tästä näkökulmasta esimerkiksi Michel Foucault'n asema amerikkalaisen humanismin perinteessä ei ole mitenkään yllätys. Seminaareissa diskursiiviset yksityiskohdat tuntuvat viritävän keskustelua ja kysymyksiä herkemmin kuin laajemmat, ontologiseen kehikkoon liittyvät seikat. Retoriikan seminaareissa tekstien lähiluku on keskeinen metodi, ja se toistuu myös

elokuvatutkimuksen puolella. Painotusten, sanavalintojen ja lauserakenteiden – yksityiskohtien ja nyanssien – asema on huomattava. Tämä johtunee osittain myös siitä, että professorit palkataan edustamaan nimenomaan määrättyä tutkimusalaa tai -asetelmaa, jonka parissa he tekevät uransa. Näin yksityiskohdat, niistä kumpuavat näkemyserot ja alojen erikoisasiantuntijat, elävät ja toimivat institutionaalisissa rakenteissa suhteellisen vapaasti, painotuserojen puitteissa. Erot ja vapaus on istutettu yliopiston rakenteisiin.

Vapautta tuottaa myös Berkeleyn professuureihin kuuluva tutkimuspainotus. Elokuvatutkimuksen professorit *saavat* opettaa ainoastaan muutaman kurssin vuodessa, ja heille myönnetään sapattivapaa joka neljäs lukukausi. Järjestelmä takaa julkaisutiheyden, tasokkaan tutkimuksen ja antaa myös opiskelijoille mahdollisuuden osallistua tekeillä oleviin kirjoihin tai juuri valmistuneisiin tutkimuksiin opetuksen kautta.

Paikoin tuntuu kuitenkin siltä, että Reaganin siivouskäskyt ovat pureet vuosien varrella hieman liiankin tehokkaasti. Yliopiston arki tuntuu joskus turhankin selkeältä ja tasaoselta. Paikalliset hipit alkavat lähestyä eläikeikää ja 1960-luvusta puhutaan nostalgisten huokausten säestämänä. Säröjä tasaisen verkkaiseen arkeen pitääkin etsiä yliopiston ulkopuolelta.

San Francisco ja sen lähialueet ovat kuuluisia juuri yhteiskunnallisista ja taiteellisista kokeiluistaan: mitä erilaisimmat vapaaehtois- ja radikaaliryhmät sekä taidekollektiivit tuottavat säröjä institutionaaliseen toimintaan. Esimerkiksi kokeellisen elokuvan levittäjä *Canyon Cinema* ja esityssali *Artists' Television Access* rakentavat jatkuvasti vaihtoehtoista toimintaa.

Sattuma, ennakoimattomuus ja riskialttius eivät suoranaisesti kuulu Berkeleyssä vallalla olevaan humanistitraditioon, ja sitä kautta elokuvatutkimukseen, vaan keskeisintä tuntuu olevan tulkintojen aukottomuus ja käsitteiden kirkkaus. Näissä puitteissa Berkeley tuottaakin huippuluokan väitöskirjoja ja tutkimusta. Vaihtoehtoisia näkemyksiä Berkeleyn arkeen tuovat myös useat vierailijat. Sekä Nanterren yliopiston filosofian professori Catherine Malabou että Utrechtiin yliopiston naistutkimuksen johtaja Rosi Braidotti korostivat vierailuidensa aikana radikaalien uusien (ontologisten) lähestymistapojen keskeistä asemaa ja muutoksen mahdollisuutta. Jatkuva vierailevien professorien virta muista maailman kolkista tuo yliopistolle uusia asetelmia, jotka kenties saavat enemmän sijaa ajan kuluessa.

Jos jatko-opiskelija onnistuu löytämään itselleen suotuisat ohjaajat ja oman linjansa erikoisalueiden keskellä, opiskelu Berkeleyssä on erinomainen kokemus. Toisaalta jos tavoitteena on ”sekaisempi olotila” tai radikaalit aatteet, Berkeley ei kenties enää ole paras mahdollinen opinahjo. On kuitenkin selvää, että valtavat resurssit ja niiden mukanaan tuomat moninaiset asiantuntijat, seminaarivaihtoehdot ja vierailuluennot ovat inspiroivaa herkkua. Amerikan vuoteni hienoimmat oppimiskokemukset liittyvätkin juuri erikoisalueiden laajaan kirjoon ja lähiluvun mahdollisuuksiin.

Ilona Hongisto vietti lukuvuoden 2006–2007 University of California Berkeleyn elokuvatieteen ja retoriikan laitoksella vierailevana tutkijana. Tutkijavierailun mahdollisti ASLA Fulbright -apuraha.

Jaakko Seppälä

SEITSEMÄN PÄIVÄÄ KLASSIKOITA JA HARVINAISUUKSIA Raportti Pordenonen 26. mykkäelokuvafestivaaleista

Le Giornate del Cinema Muto -mykkäelokuvafestivaalit kyseenalaistavat käsityksiämme elokuvahistoriasta. Vuosittain järjestettävä tapahtuma loihtii kerta toisensa jälkeen valkokankaalle elokuvia, joiden edeltävistä esityskerroista on vuosikymmeniä aikaa. Yhtenä tavoitteena on osoittaa, kuinka vähän me tiedämme mykkäkauden elokuvasta. Tämän Koillis-Italiassa Friuli-Venezia Giulian alueella pienessä Pordenonen kaupungissa järjestettävän tapahtuman on nähty jatkavan FIAF:n vuoden 1978 Brightonin konferenssin, ”mykkäelokuvatutkimuksen Woodstockin”, perinnettä.¹

Kahdeksana edeltävänä vuonna tapahtumapaikkana toimivan Teatro Comunale Giuseppe Verdi -opperatalon ollessa remontissa elokuvat on esitetty läheisessä Sacilen kylässä. Tänä vuonna Le Giornate del Cinema Muto palasi alkusijoilleen; avajaispuheessaan tapahtuman taiteellinen johtaja David Robinson toivottikin yleisön – tutkijat, arkistojat, keräilijät ja muut mykkäelokuvien ystävät – tervetulleeksi kotiin. Lokakuun 6.–13. päivän välillä Pordenonessa esitettiin reilusti yli sata elokuvaa elävän musiikin säestyksellä.

Elokuvahistorian uudelleenarvioitava perintö

Elokuvatutkimuksen nykytilannetta luonnehtii Tom Gunningin mukaan epäluuloisuus elokuvakaanoneita kohtaan.² Perinteistä elokuvahistoriaa ovat jäsentäneet suurmiesten ja heidän mestariteostensa listat, jotka ovat kytkeytyneet vain vähissä määrin taloudellisiin, teknologisiin ja kulttuurisiin konteksteihin.³ Eri aikakausien tavanomaiset elokuvat ovat olleet unohdettujen asemassa, ja menneisyyden elokuvatuotantoa ovat edustaneet ne, joista on muodostunut klassikoita. Perimämme elokuvakaanon vaikuttaa siihen, mitä elokuvahistoriakursseilla käsitellään, mitä televisiossa esitetään, mitä elokuvakerhot ja arkistot valitsevat esityssarjoihinsa, mitä julkaistaan videolle, mitä elokuvakirjallisuudessa käsitellään ja mitä elokuva-arkistot sekä priorisoivat että säilyttävät.⁴

Mestariteos-perinteen ohella käsityksiä mykkäkaudesta vääristää kadonneiden elokuvien suuri määrä: arviolta 70–75% prosenttia kaikesta mykkäelokuvasta on tuhoutunut, säilyneistäkin monet ovat

¹ Elsaesser 2006, 2.

² Gunning 2006, 19.

³ Allen & Gomery 1985, 67–68.

⁴ Christie 1992, 31.

⁵ Carl Bennet 2007a.

⁶ Arthur Lennigin ja kirjoittajan festivaaleilla käymä kahdenkeskinen keskustelu.

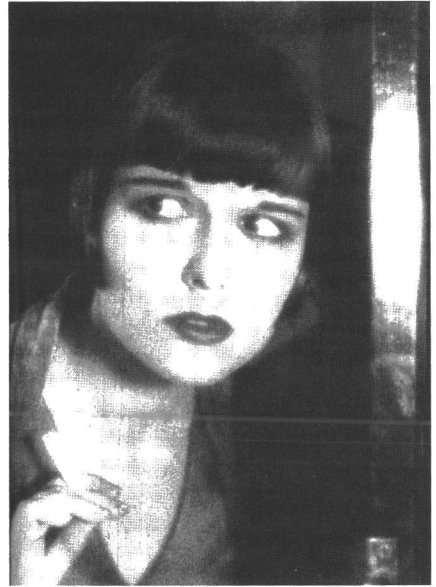
⁷ Bock, Brown & Robinson 2007, 35.

⁸ Bock, Brown & Robinson 2007, 35–36.

⁹ Elsaesser 2000.

¹⁰ Kracauer 1987. Eisner 1974.

Louise Brooks pakomatalla elokuvassa *Pandoran lipas*.



vaillinaisia ja huonokuntoisia.⁵ Kaiken kaikkiaan monet tuntemamme elokuvat vastaavat vain likeisesti niitä, joita aikalaiset ovat katsoneet; elokuvat eivät ole ainoastaan kuluneet ja rapistuneet, vaan useisiin on vuosien saatossa tehty konkreettisia muutoksia. Käsitukset menneistä vuosista on rakennettu vain pienen ja usein varsin epäedustavan elokuvajoukon pohjalta. Elokuvahistorioitsija Arthur Lennigin sanoin joku on ensin kirjoittanut jostakin elokuvasta potaskaa, jonka jälkeen sitä on toisteltu vuosikaudet, kunnes on tarjoutunut tilaisuus uudelleenarviointiin.⁶ Le Giornate del Cinema Muto tarjoaa näitä tilaisuuksia.

Weimarin tasavallan tuntemattomat elokuvat

Pordenonen tämänvuotisten festivaalien keskeisen esityssarjan muodostivat harvinaiset Weimarin tasavallan elokuvat, *L'altra Weimar/The Other Weimar*. Järjestäjien mukaan vuosien 1919–1933 saksalainen elokuvakulttuuri on yksi elokuvahistorian ylistetyimpiä ja väärinymmärretyimpiä ajanjaksoja.⁷ Weimar-elokuvasta onkin kirjoitettu valikoiden: tasavallan elokuvatuotannon ydinjoukko on koostunut alle 20 ohjaajasta ja noin 50 elokuvan repertuaarista, eikä ole sattumaa, että monet unohdetut ammattilaiset olivat juutalaisia.⁸

Kattavin aikakauden elokuvaa uudelleenarvioiva tutkimus on Thomas Elsaesserin *Weimar Cinema and After: Germany's Historical Imaginary*.⁹ Syvään juurtuneet käsitykset muuttuvat kuitenkin hitaasti, varsinkin silloin kun itse elokuvia ei ole nähtävillä. Useimmat Weimar-elokuvaa koskevat käsitykset ovat pohjanneet kahteen saksalaisen elokuvan historiaan. Näistä ensimmäinen on Siegfried Kracauerin suomeksikin julkaistu *Caligarista Hitleriin: Saksalaisen elokuvan psykologinen historia* ja toinen Lotte H. Eisnerin *The Haunted Screen: Expressionism in the German Cinema and the Influence of Max Reinhardt*.¹⁰ Teosten kirjoitusajankohdat huomioon ottaen – Kracauerin teos ilmestyi vuonna 1947 ja Eisnerin vuonna 1952 – ei liene yllättävää, että Weimar-elokuvat on ymmärretty natsismin nousua viitoittaneeksi kauhun, pelon ja järky-



Kansalaisia torilla juuri ennen vaimon alushousujen nilkkoihin valahtamista elokuvassa *Die Hose*.

¹¹ Kracauer 1987, 10–11.

¹² Katso esimerkiksi R. Dixon Smithin audioessee ”The Kingdom of Ghosts: Paul Wegener’s The Golem and the Expressionist Tradition”. *Der Golem* -dvd (Eureka Video, 2003).

¹³ *Filmiaitta* 6 (1921), s. 88–89; *Filmiaitta* 5 (1921), s. 70; *Filmiaitta* 1 (1921), s. 2–4.

tysten painajaisuneksi. Lyhyesti esitettynä Kracauer väitti elokuvien heijastelevan kansakunnan psyykettä muita taiteita suoranaistemmin, sillä hän näki elokuvien olevan kollektiivisesti suurille joukoille tuotettuja teoksia.¹¹ Vaikka Kracauerin käsitykset ovat sittemmin menettäneet puhuttelevuuttaan, ovat hänen analysoimansa tyrannian kuvaukset säilyttäneet asemansa saksalaisen elokuvan kaanonissa.

Yksinkertaistetuimmillaan Weimarin tasavallan elokuva samasteetaan yksi yhteen ekspressionismin kanssa: *Tohtori Caligarin kabinetti* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, 1919), *Nosferatu* (*Nosferatu, eine symphonie des Grauens*, 1922), *Metropolis* (1926) ja niin edelleen.¹² Esimerkiksi Suomessa kyllä tunnustettiin aikanaan *Tohtori Caligarin kabinetin* uutta luova tyyli, mutta aivan erityisesti elokuvalettiemme sivuilla ihailtiin Ernst Lubitschin ohjaustöitä sekä saksalaisia historiallisia elokuvia.¹³ Voisikin sanoa, että vallitsevien käsitysten varjoon on jäänyt aikakauden elokuvatuotannon moninaisuus.

Perinteisestä poikkeavia käsityksiä saksalaisista 1920-luvun elokuvista synnytti osaltaan jo festivaalien ensimmäinen elokuvaesitys, Hans Behrendtin ilahduttava komedia *Die Hose* (1927). Tässä porvaristolle hymyilevässä näytelmäelokuvassa tapahtumat lähtevät liikkeelle viehättävän pikkuvaimon alushousujen pudotessa nilkkoihin julkisella paikalla. Tämän seurauksena aviomiehen vuokralle asettamille kahdelle huoneelle alkaa löytyä kysyntää: miehen selän takana käynnistyy mitä eriskummallisimpia ihmissuhdekuvia, joka on puhjeta kuninkaaliseksi skandaaliksi. Vaikka teoksessa pientä dekadenssin makua onkin, ei Carl Sternheimin farssiin perustuva *Die Hose* jaa tyyllillisesti paljonkaan synkän ekspressionistisen tradition kanssa.

Festivaaleilla esitetty Max Mackin ohjaama *Der Kampf der Tertia* (1929) puolestaan, kuten David Robinsonkin painottaa, nakertaa mielikuvaa Weimar-elokuvasta vahvasti lavasteisiin ja studiokuvaukseen



Pohjoismaista tunnelmaa elokuvassa *Der Farmer aus Texas*.

¹⁴ David Robinson 2007, 63.

¹⁵ Paavolainen 1990, 441.

sidottuna.¹⁴ Tämän saaristoon sijoittuvan nuorisuelokuvan visuaalinen ilme, jonka maalauksellisimpina hetkinä lasten silhuetit heijastuvat tyynessä rantavedessä, tuo mieleen pohjoismaisten mykkäelokuvien luontokuvaston. Vieläkin vahvempina pohjoismaisen elokuvan vaikutukset näkyvät Joe Mayn ohjaustyössä *Der Farmer aus Texas* (1925), jossa kertomuksen tunnelataus saavuttaa huippunsa korkealla kallionkielekkeellä levottomana lyövän meren yllä.

Hyvin toisenlaista elokuvaa edusti aikanaan Suomessakin kiinnostusta herättänyt Wilhelm Pragerin ohjaama *Tie voimaan ja kauneuteen* (*Wege zu Kraft und Schönheit*, 1924–1925). Tämä Universum Film Aktiengesellschaftin (Ufa) kaupallisesti menestyksestä opetuselokuvaluotantoa edustanut teos oli itse asiassa yksi Le Giornate del Cinema Muton erikoislaatuisimpia Weimar-elokuvia. *Tie voimaan ja kauneuteen*, jonka Olavi Paavolainen näki olevan ”alastomuuskultin kansanomaisin apoteoosi”, esittelee tasavaltalaisten vieraantuneisuutta antiikin ruumiinkulttuurin ihanteista, tarjoten lääkkeeksi liikuntaa aina vauvavoimistelusta eksoottisiin tansseihin.¹⁵ Vaikka esityssarja pyrkikin osoittamaan, että Weimar-elokuva on muutakin kuin sarastaneen natsismin enteilyä, ei aikakausien välisiä yhtäläisyyksiä voinut aina välttää. Pragerin elokuvan jylhien ihmisvartaloiden palvonta toi väistämättä mieleen Kolmannen valtakunnan elokuvatuotannon merkkiparin, Leni Riefenstahlin *Olympiat* (*Olympia 1. Teil – Fest der Völker*, 1938; *Olympia 2. Teil – Fest der Schönheit*, 1938).

Mikäli esityssarjasta halutaan löytää tuntematon mestariteos, sanoisin, että se on neljännen festivaalipäivän aamuna esitetty Ewald André Dupontin ohjaustyö *Juutalainen* (*Das Alte Gesetz*, 1923). Teoksen näyttämöllepano ei vastannut ohjaajan myöhempien töiden dynaamisuutta, mutta tavat, joilla *Juutalaisen* tarinamaailmassa käsiteltiin traditioita ja normeja, olivat vavahduttavia. Elokuva kertoo muusta maailmasta eristäytyneeseen ortodoksijuutalaisyhteisöön kuuluvasta nuorukaisesta, joka uhmaa rabbi-isäänsä liittyäkseen teatteriseurueeseen, jonka kautta hän päätyy lopulta Wieniin, jossa hänelle muodostuu suhde arkkiherttuattaren kanssa. Elokuvasa rinnastuvat ja törmäävät juutalaisyhteisön, teatterin ja seurapiirin normit ja vaatimukset, jotka sitovat



Lillian Gish ja hänen vähemmän tunnettu sisarensa Dorothy elokuvan *Orpolapset* roolivaatteissa.

kertomuksen päähenkilöitä. Tematiikaltaan teos muistuttaa suuresti *Jazzlaulajaa* (*The Jazz Singer*, 1927), johon monet festivaalikävijät sitä kahvilakeskusteluissaan vertasivatkin.

Le Giornate del Cinema Muton Weimar-sarja oli hajanainen; sen muodostaneella viidellätoista elokuvalla ei ollut juuri yhteisiä nimittäjiä, mitä nyt kaikki olivat melkoisen kaukana *Tohtori Caligarin Kabinetin* vääristyneestä näyttämöllepanosta. Oletettavasti tämä oli tarkoituksellista. Monipuolinen sarja oli oivallinen dialogipari Weimar-elokuvaa käsittelevälle kirjallisuudelle. Aikakaudelta tiedetään säilyneen monia teoksia, joita ei Pordenonessa tänä vuonna nähty. Tämän takia elokuvien valintakriteerien olisi suonut tulevan eksplisiittisemmin esille esimerkiksi ohjelmakirjassa.

Festivaaleilla keskustellessani selvisi, että kaikki eivät olleet sarjasta yhtä innostuneita. Jotkut olisivat toivoneen muun muassa *Hallo Caesar!* (1927)-komedian ohjelmistoon.¹⁶ Teoksen olemassaolosta on tiedetty jo pitkään ja sen näkemiseenkin on tarjoutunut mahdollisuuksia, ei vain kovin monelle. Ongelma liittyy niihin perusteisiin, joiden pohjalta Weimar-elokuvakäsityksiä oli lähdetty laajentamaan; esitettiinkö sarjassa joitakin elokuvia syystä tai toisesta keskeisempien teosten kustannuksella? Säilynyttä aineistoa tuntematta tähän on vaikea vastata. Sarjaa on kuitenkin syytä pitää onnistuneena. Monille kävijöille festivaali tarjosi mahdollisuuden tutustua ensimmäistä kertaa muihinkin kuin kanonisoituihin Weimar-elokuviin. Teokset otettiin innolla vastaan ja ne synnyttivät keskustelua heti esitystensä päätyttyä.

Vaikka syvään juurtuneet käsitykset Weimarin tasavallan elokuva-tuotannosta on kyseenalaistettu uusimmissa tutkimuksissa ja vaikka Pordenonessa nähtiin runsaasti aikakauden elokuvia, on todennäköistä, että vallitsevat käsitykset dominoivat vielä pitkään. Monet ekspressionismin merkkiteokset ovat kauhuelokuvia ja kyseinen lajityyppi myy. *The Silent Era* -internetsivusto listaa jo yksin *Nosferatusta* yli kaksikymmentä DVD-julkaisua.¹⁷ Laajat DVD-markkinat ylläpitävät omalta osaltaan elokuvakaanonin. Vampyyrien myydessä muita aikalaisaiheita paremmin on selvää, että Pordenonessa nähdyt teokset tulevat pysymään vielä pitkään vääristyneiden muotojen, kummajaisten ja kirousten varjossa. Toivottavaa kuitenkin olisi, että niitä nähtäisiin useammin, muodossa tai toisessa. Aikakauden perintö on luultua monivivahteisempi.

Elokuvfestivaalien monipuolisuudesta

Pordenonen mykkäelokuvafestivaalit tarjosivat vaikuttavan ohjelmiston elokuvia 1800-luvun viimeisistä vuosista äänielokuvan läpimurtoon. Festivaalien aikana nähtiin myös retrospektiivit René Clairin ja Ladislas Starewitchin mykkäelokuvista, D.W. Griffithin täydellisen retrospektiivin 11. vuosikerta, kymmenittäin äskettäin löydettyjä Raamatun tapahtumapaikoilla kuvattuja elokuvia, harvemmin nähtyjä Hollywood-klassikoita kuten *Chicago* (1927) sekä paljon muuta. Kahdeksi kohokokhdaksi muodostuivat festivaalien avajais- ja päätöspäivien juhlanäytökset *Orpolapset* (*Orphans of the Storm*, 1921) ja *Pandoran lipas* (*Die Büchse der Pandora*, 1929), joista ensimmäisen yhteydessä kuultiin edesmenneen John Lanchbryn sävellyks Timothy Brockin johtaman Orchestra Sinfonica del Friuli Venezia Giulian esittämänä

¹⁶ Lokke Heissin ja kirjoittajan festivaaleilla käymä kahdenkeskinen keskustelu.

¹⁷ Carl Bennett 2007b.

¹⁸ Mary Pickford teok-
sessa Whitfield 1997,
269–270.

ja jälkimmäisen yhteydessä Paul Lewisin sävellys hänen johtamansa samaisen sinfoniaorkesterin esittämänä. Mainittujen gaalanäytösten lisäksi vaihtelevien orkesterikokoonpanojen säestäminä esitettiin seitsemän elokuvaa, muiden yhteydessä kuultiin pianomusiikkia.

Festivaalien pysäyttävin kokemus oli Arthur Schnitzler teokseen pohjautuva *Fräulein Else* (1929), näyttämöllepanollinen loistotyö, joka kertoo tarinan kunniansa menettävästä isästä ja tyttärestä. Ehdottomasti hullunkurisin teos oli Gaumontin vuonna 1907 tuottama slapstick-komedia *Monsieur qui a mangé du taureau*, jossa joviaali herrasmies nostaa porvariasunnon seinältä valtaiset häränsarvet ja asettaa ne päähänsä. Innostunut mieshärkä rupeaa puskemaan vastaantulevia ihmisiä ja rikkoo samalla suuren määrän irtaimistoa. Pakokauhu leviää Pariisissa, poliisi on voimaton ja lopulta Espanjasta tilataan Champs-Élyséesille joukko toreadoreja taltuttamaan villiintynyttä mieshärkää. Vaikka monien slapstick-komedioiden hauskuus on ollut vuosien saatossa haihtumaan päin, tätä katsoessaan festivaaliyleisö ulvoi naurusta.

Liian usein väärillä pyörimisnopeuksilla esitettyjen huonolaatuisten filmikopioiden sijaan Le Giornate del Cinema Muto tarjosi monipuolisen vaikutelman siitä kuva- ja äänimaailmasta, joka on luonnehtinut aikalaiskokemuksia. Katsoessani seitsemän festivaalipäivän aikana reilut sata elokuvaa, mieleeni muistuiivat pariin kertaan Mary Pickfordin ajatukset: hienostunut yksinkertaisuus kehittyi mutkikkaasta, joten olisi loogista, että mykkäelokuvat olisivat seuranneet äänielokuvaa eikä toisinpäin.¹⁸

Kirjallisuus

Filmiaitta 6 (1921)

Filmiaitta 5 (1921)

Filmiaitta 1 (1921)

Allen, Robert C. & Gomery, Douglas (1985), *Film History: Theory and Practice*. New York: Alfred A. Knopf.

Bennet, Carl (2007a), The Silent Era: Presumed Lost, <http://www.silentera.com/lost/index.html>. Linkki tarkistettu 30.10.2007.

Bennet, Carl (2007b), The Silent Era: DVD: Nosferatu (1922) Review, <http://www.silentera.com/DVD/nosferatuDVD.html>. Linkki tarkistettu 30.10.2007.

Bock, Hans-Michael & Brown, Geoff & Robinson, David (2007), L'altra Weimar / The Other Weimar. Teoksessa Surowiec, Catherine A. (ed.) *Le Giornate del Cinema Muto 2007: 26th Pordenone Silent Film Festival (Catalogue)*, 35–36.

Christie, Ian (1992), Canon Fodder. *Sight & Sound* 12, 31–33.

Elsaesser, Thomas (2000), *Weimar Cinema and After: Germany's Historical Imaginary*. London: Routledge.

Elsaesser, Thomas (2006), *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*. London: British Film Institute.

Gunning, Tom (2006), True Heart Susie. Teoksessa Paolo Cherchi Usai (ed.) *The Griffith Project: Volume 10, Films Produced in 1919–46*. London: British Film Institute & Le Giornate del Cinema Muto, 19–27.

Kracauer, Siegfried (1987), *Caligariasta Hitleriin: Saksalaisen elokuvan psykologinen historia*. Helsinki: Valtion painatuskeskus.

Paavolainen, Olavi (1990), *Nykyaikaa etsimässä*. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Otava.

Robinson, David (2007), Der Kampf der Tertia. Teoksessa Surowiec, Catherine A. (ed.) *Le Giornate del Cinema Muto 2007: 26th Pordenone Silent Film Festival (Catalogue)*, 62–64.

Whitfield, Eileen (1997), *Pickford: The Woman Who Made Hollywood*. Kentucky: The University Press of Kentucky.

KIRJAT

Sähköiseen siimekseen kotimaisesta kokeellisuudesta

Kirsi Väkiparta (toim.) (2007), Sähkömetsä - suomalaisen videotaitteen ja kokeellisen elokuvan historiaa 1933–1998. Helsinki: Valtion taidemuseo/ Kuvataiteen keskusarkisto, 222 sivua.

Videotaiteen ja kokeellisen elokuvan historiaa vuosien 1933 ja 1998 välillä kartoittava *Sähkömetsä* (2007) on laatuaan ensimmäinen julkaisu Suomessa. Kotimaisen elokuvakulttuurin laitamia ei juuri ole koluttu tutkimuksen toimesta ja siksi Valtion taidemuseon ja Kuvataiteen keskusarkiston julkaisemalla teoksella on selkeä tilaus ja asema. Esipuheessa Kirsi Väkiparta määrittääkin teoksen kutsuksi tutustua vähän tutkittuun aiheeseen.

Väkiparran toimittama, mutta laajemmassa työryhmässä toteutettu kokonaisuus on tutkimuksellisesta näkökulmasta hieman hajanainen paketti. Teoksen neljä artikkelia paljastavat lukijalle kiehtovan arkiston tekijöitä, tapahtumia ja anekdootteja, jotka kuitenkin paikoin sekoittuvat massiiviseksi apparaatiksi, joka olisi kaivannut tiukemmin jäsenettyjä tutkimuskysymyksiä.

Teoksen neljä tekstiä jakautuvat teemoiltaan aikakausiin ja medium-painotuksiin. Mika Taanilan artikkeli ”Seitsemännennen taiteen sivullisia – kokeellinen elokuva Suomessa 1933–1985” hahmottaa nimensä mukaisesti kokeellisen elokuvan syntyä ja tuon syntyalustan suh-

detta muihin taiteisiin. Taanila luotaa mm. Risto Jarvan ja Eino Ruutsalon toimia kuvailemalla heidän tuotantojaan. Vaikka Taanila kertoo esimerkiksi Ruutsalosta asiantuntevasti, tyytyminen teosten kuvailuun ja eri piirteiden listaamiseen on paikoin lukijan näkökulmasta raskasta ja analyysi tuntuu typistyvän turhiin yleistyksiin: “[k]ansainväliset vaikutteet imettiin nopeasti ja taiteen rajat venyivät” (s. 15).

Hannu Eerikäisen artikkeli ”Videotaide Suomessa: taiteen laidalla, eturintamassa vai ei-kenenkään maalla?” alkaa koomisesti: “[v]ideotaidetta on tehty Suomessa vuosikymmenen ajan, 1980-luvun alkupuolelta lähtien” (s. 84). Lukijalle kerrotaan, että artikkeli on alun perin julkaistu vuonna 1993 AV-arkin videoluettelon johdantona ja myöhemmin verkkosivuilla. *Sähkömetsässä* se julkaistaan pienin täsmennyksin aikalaisdokumenttina. Väite on teoksen kokonaisuuden kannalta outo. Eerikäisen teksti rinnastuu taitossa muihin teoksen artikkeleihin eikä sitä suinkaan aseteta suhteeseen esim. teoksen painettujen aikalaismanifestien tai ohjelmalehtisten kanssa. Aikalaisdokumentiksi nimeämisestä huolimatta teksti toimii *Sähkömetsässä* nimenomaan muiden artikkelien rinnalla, taaksepäin katsovana näkökulmana suomalaisen kokeellisen videotaitteen syntyyn ja olisi siksi vaatinut lisäpäivitystä.

Kari Yli-Annala laajentaa käsittelyn kohti mediataidetta ja ”taiteilijoiden liikkuvaa kuvaa”. Käsitteellistys viittaa yksinkertaisesti perinteisten elokuvatuotantojen ulkopuolella tehtyihin elokuva- ja videoteoksiin, installaatioihin ja esityksiin (s. 140). Yli-Annalan teksti on rajattu

vuosiin 1982–1998, eli aikakauden, jolloin liikkuva kuva vaelsi gallerioihin ja muihin elokuvan ulkopuolisiin tiloihin. Yli-Annala päättää artikkelinsa kiinnostavaan kommenttiin, jonka mukaan 1990-luvun loppu näki instituutioiden voimakkaan mukaantulon ns. kokeellisuuden projektiin.

Teoksen viimeinen artikkeli on Perttu Rastaa pohdiskeleva katsaus ”Töpselitaide virtaa Suomeen”, jossa hän lähestyy teemaa oman kokemuksensa kautta. Rastas osoittaa kiinnostavasti kentällä käydyt keskustelut ’oikeasta’ ja ’väärästä’ taiteesta, sekä samalla kokeellisen elokuvan, video- ja mediataiteen vyörymisen hyväksytyiksi taidemuodoiksi.

Artikkelien väleissä ja marginaaleissa käy omaa keskusteluaan runsas video- ja filminauhailta vedostettu kuva-aineisto sekä otteet julkaisemattomista muistelmista ja ohjelmalehtisistä. Taidokkaasti taitettu visuaalinen aineisto muodostaa paikoin jopa virikkeellisemmän sähkömetsän kuin rinnalla etenevät tekstit.

Sähkömetsän artikkelien tyyli on esittelevä ja kuvaileva, mikä on valintana ymmärrettävä, kun muistetaan, ettei teoksella juuri ole edeltäjiä. Historiallisia hetkiä suhteellisen löysästi haarukoivat tekstit ovat kuitenkin paikoin raskasta luettavaa, sillä niissä muodostuu pitkiä nimi- ja elokuva listoja, jotka kasaantuvat löyhiksi kokonaisuusiksi käsillä olevan aikakauden tai mediumin yhteyteen. *Sähkömetsä* toimii kuitenkin esittelyteoksena siinä mielessä, että mukaan on koottu henkilöhakemisto, jonka avulla sukulointi tekstien välillä onnistuu.

Kokonaisuuden näkökulmasta olisi voinut olla hedel-

mällistä liittää mukaan esimerkiksi muutama lyhyempi auteur-näkökulmasta kirjoitettu juttu, jolloin yleisiin esittelyihin olisi saatu myös rajatumpia näkökulmia. Esimerkiksi Erkki Kureniemen työskentely sekä näytelmäelokuvan kentällä (mm. Risto Jarvan *Ruusujen aika*, 1969) että yliopistoinstituutiossa (Helsingin yliopiston ydinfysiikan laitos sekä musiikkiteieteen oppiaine) herättää suorastaan kutkuttavia kysymyksiä marginaalin mahdollisuudesta, muotoutumisesta ja olemuksesta.

Sähkömetsää leimaa asiantunteva into kertoa suomalaisen kokeellisen elokuvan tarina, mutta lopputulosta karakterisoi systemaattisuuden ja analyytisyyden puute. Teoksen artikkelit ovat katalogimaisia – ja siinä asemassa hyviä – mutta tutkimuksellisesti turhan yleisiä ja toisteisia. Samat tapahtumat ponnahtavat pinnalle useissa jutuissa, minkä olisi voinut helposti välttää tiukemmalla toimitusprosessilla.

Kaiken kaikkiaan *Sähkömetsää* on kuitenkin ehdottoman tervetullut julkaisu myös kotimaisen elokuvatutkimuksen näkökulmasta. Teos tuo esiin materiaalin ja suunnat, joista voi ponnistaa eteenpäin ja syvemmälle. Toivottavasti haaste otetaan vastaan.

Ilona Hongisto

Mitä tehdä, kun mikään ei tunnu enää miltään?

Atte Oksanen (2006), Haavautuva minuus: Väkivallan barokki kontrolliyhteiskunnassa.

Tampere: Tampere University Press & Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, julkaisuja 68, 368 sivua.

Ei ihme, että Atte Oksasen väitöskirjasta *Haavautuva minuus: Väkivallan barokki kontrolliyhteiskunnassa* ei löydy liiemmästi arvosteluja eikä edes kommentaareja. Teos on nimittäin kova pala purtavaksi ja sitkeä nieltäväksi. Siitä on hankala kirjoittaa arviota, niin liukasta ja poeettista tutkijan kieli on. Oksasen huomioihin reagoiminen ja niiden kritiikki tuntuvat paikoin yhtä luontevilta toiminnoilta kuin nykyrunouden tulkitseminen fieteellisesti perusteltuna kommentaarina maailman tilasta.

Oksasen väitöskirja lähtee siitä oletuksesta, että ”nyky-yhteiskuntaa” vaivaa psyykkinen pahoinvointi. Tutkimuksen tavoitteena on tuottaa yhdenlaista sosiaalista diagnoosia 2000-luvun yhteiskunnasta ja sen jäsenten ”minuusproblematiikoista”, jotka purkautuvat ajassamme kirjoittajan mielestä haavautuviksi ja väkivallan kyllästäviksi (s. 19). Oksasen käsittelyssä ovat destruktiiviset minuuskriisit, joiden analyysin kautta tarjoillaan myös teoriaa minuuden, väkivallan ja teknologisen muutoksen kytköksistä. Tekijän mukaan teos edustaa ns. ruumiillista käännettä, jossa keskeisessä osassa on sosiokulttuuristen affektien erittely ”tekstien” analyysin sijaan.

Näin esimerkiksi tatuointeja voidaan analysoida minuusproblematiikkoina, kolmiulotteisen ruumiillisen narraation kiinnekohtina ja kipupisteinä (s. 245–268).

Väitöskirjan teoreettisia konteksteja nimetään kuuluvaksi mm. ranskalaisen filosofian, psykoanalyysin, feministisen teorian, nuorisotutkimuksen sekä kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen piiriin. Sosiokulttuurista analyysia kirjassa tehdään erityisesti Gilles Deleuzen ja Félix Guattarin tekstejä lukien, etenkin sellaisten käsitteiden kuin kontrolliyhteiskunta avulla (s. 50–). Kirja koostuu yhdeksästä sangen erityyppisestä artikkelista, joiden läpi tekijän mukaan seuloituu sosiaalipsykologinen näkemys siitä, miten vaikeaa ihmisten on määritellä itseään nyky-yhteiskunnan muospaineiden alla (s. 23). Oksanen mukaan identiteetti näyttää nykymaailmassa ”päivitysversiona”, vastauksena kysymykseen ”Kuka minä voisin olla?” aiemman ”Kuka minä olen?” -kysymyksen sijaan.

Tekijä kuvaa tutkimuksensa metodologiaa barokkiseksi. Barokki ei tässä yhteydessä tarkoita kuitenkaan suoranaisesti tyyliisuuntaa tai aikakautta, vaan se on perspektiivi ja työkalu nyky-yhteiskunnan moninaisen psyykkisen pahoinvoinnin selvittämiseksi (s. 20). Miksi barokki, ja mikä barokki? “[B]arokki juhlii muodonmuutoksia, dynaamisuutta, juoksevuutta ja paradoksaalisuutta, jotka voidaan nähdä ominaisiksi myös nykyiselle sosiokulttuuriselle tilanteelle”, Oksanen tiivistää vastaukseksi (s. 18). Barokkisuus työssä näyttää myös italialaisten taiteilijoiden, mm. Berninin ja

KIRJAT

Caravaggion, töiden siteeraamisena ja italialaisarkkitehtuurin esittelyssä sekä barokkitaiteessa käsiteltyjen teemojen jokseenkin hatarassa suhteuttamisessa nykylukittuimme eri ilmiöihin.

Oksanen kuvaa menetelmäänsä myös chiaroscuron käsitteen kautta: tutkimuksessa ei lähdetä siitä, mikä on kirkasta ja ilmiselvää, vaan siitä mikä on synkkää ja mustaa – ja lopulta pimeydestä on nouseva valo (s. 25). Väitöskirjan keskeinen intellektuaalinen eetos on kuitenkin pessimistinen. Oksanen sanoo kirjoittavansa narratiivista tragediaa ja dystopiaa nyky-yhteiskunnasta (s. 42). Kirjoittajan mukaan chiaroscuron kuvaamisen osuvin kirjoitusmuoto on esse, jossa läsnä ovat myös rohkeat avaukset. Niitä ei työstä todellakaan puutu, etenkin kun Oksanen ilmoittaa jo alussa seuraavansa Rosi Braidottia mukaillen niin mielikuvitusta kuin järjen ääntä (s. 25).

Oksanen on lähtenyt tekemään tutkimusta sillä oletuksella, että nyky-yhteiskuntamme edistää erilaisia identiteetteihin liittyviä ongelmia. Mitä otsikoksakin esiintyvä ”haavautuva minuus” sitten tarkoittaa? Se kuvaa ”nyky-yhteiskunnassa helposti muodostuvaa psykisen prosessin aukinaisuutta, olemassaolon viiltävää labyrinthia. Haavat jäävät auki tai subjekti haavautuu yhä uudestaan sosiaalisen maailman liuetessa hänen ympäriltään” (s. 21). Minuuden päivityspakko on Oksanen mielestä todellinen uhka, jonka seuraukset mitataan ”lihassa ja veressä” (s. 23). Kirjoittajan mielestä on huolestuttavaa, että ihmisten on nykyään jatkuvasti kyettävä mukauttamaan toimintaansa muuttuviin vaatimuksiin, sillä tämä vaarantaa yhden tärkeim-

mistä identiteetin perustekijöistä, jatkuvuuden. Oksasen teksti yrittää kiinnittyä muutokseen ja saada siitä otetta, mutta tässä ei onnistuta, koska käsiteltyjä asioita ei saada sidottua historialliseen jatkumoon. Muutoksen analyysi jää retoriselle ”on tapahtunut muutos” -asteelle, ns. muutospuheeksi.

Oksasen mukaan kaikesta on tullut lyhyttä ja muutosaltista ”pätäkää”: on pätkätyöt, pätkäsuhteet, uusperheet, elinikäinen oppiminen, pätkähyvinvointi ja pätkäpahoinvointi (esim. s. 66–67). Oksanen on sitä mieltä, että subjektin identiteettiä ”ei enää kirjata perheen, koulun, ammatin tai iän mukaan, vaan subjektilta edellytetään jatkuvia muutoksia, joiden seuraukset saattavat pahimmillaan nostaa esiin tuhoavia minuuden muotoja” (s. 21). Tällaiset heitot tuppaa kuitenkin jäämään retoriikan tasolle, kun niitä ei kyetä kytkemään tapausmerkkeihin, puhumattakaan siitä, että niiden toteutumista pystyttäisiin uskottavasti perustelemaan jollain kollektiivisella liikkeellä. Oksasen retoriikasta tulevat paikoin mieleen vanhat lorut siitä, miten kaikki on aina epävarmaa ja väliaikaista, mihinkään ei voi enää luottaa. Hän viittaaakin työnsä alussa Herakleitokseen, jonka mukaan samaan virtaan ei voi astua kahdesti – mutta kuittaa silti jatkuvan muutoksen juuri meidän ajallemme tyypilliseksi ominaispiirteeksi, jonkinlaiseksi ajan hengen kiteymäksi (s. 24).

Tekstin historiattomuus tai ahistoriallisuus, kytkeytymättömyys ajanhetkeen, on sikäli paradoksaalinen piirre, sillä tekijä itse ilmoittaa tavoitteekseen nimenomaan nyky-yhteiskunnan tämänhetkisen tilan kartoittamisen. Itse ajattelen niin, että jotta

nykyhetkeä voisi ymmärtää, pitäisi jotain sanoa siitäkin, miten tähän on tultu ja mistä; samalla voitaisiin luoda jalustaa tulevaisuuteen suuntautuvalla katseella. Oksanen teksti on malliesimerkki kirjoitustyylistä, jossa menneisyydelle annetaan arvoa korkeintaan nykyisyyden ponninlautana, tuskin edes sinäkään. Historiallisen kehityksen ja jatkumojen sijasta puhutaan esimerkiksi ”siirtymästä”, joka ”tapahtuu” instituutioiden ohjaamista yhteiskunnista kontrolloivien yhteiskuntiin.

Lukijan kannalta on onnetonta, että tutkimuksen teksti on niin passiivin syövyttämää. Spekulaatiiviset, kiinnostavatkin huomioiden tilasta esitetään niin vastaansanomattomina totuuksina, faktuaalisuuden sumuverhon takaa kajahtavalla isännän äänellä, että koko tutkimuksen lukemisesta tulee ensin ahdistus – sitten herää kapinahenki. Miten on mahdollista edes lähestyä kriittisesti diskurssia, joka toistaa vieraantumisen ja totalisoivuuden teemoja näin monella tasolla? Miten ilmaista, että on eri mieltä voimaväitteistä, jotka ladataan lukijan silmille lakonisella tyyneydellä: ”Elämme virtuaalisessa maailmassa, joka tarjoaa rajattomasti mahdollisuuksia ja maksimoi paitsi yltykkylläisyyden myös riskit” (s. 94); ”In the late modern societies life is too fast for drama. Life has started to resemble music videos with rapidly changing camera angles or hectic IT offices” (s. 292); ”Valinnan mahdollisuudet eivät enää näyttäydä itsestään selvinä, sillä vapaudet tuovat mukanaan vastuun, joka voi myös kaventaa subjektiivisia toiminnan mahdollisuuksia” (s. 229)?

Teoksen yhdeksän artik-

KIRJAT

kelia käsittelevät monentyyppisiä aiheita, joille yhteisiä ovat pelon, vihan, väkivallan, kriisien, hulluuden, kivun, pahoinvoinnin ja riskien kaltaiset teemat. Sukupuoleen liittyvää problematiikkaa käsitellään maskuliinisuuden ja muutoksen väkivaltaisessa kytkeytymisessä, jota tarkastellaan Kalervo Palsan taiteen ja Nine Inch Nails -yhtyeen teknoindustriaalimusiikin kautta. Nine Inch Nailsin sanoitukset kertovat Oksasen mielestä itseinhosta, toiseuden ja teknologian pelosta sekä kidutuksesta ja kärsimyksestä, jotka kaikki kietoutuvat pornografisena näyttäytyvän seksuaalisuuden ympärille. Miehinä seksuaalisuus on sen mukaan likaisuuden ja saastaisuuden määrittämää; se yhdistyy "toiseuden [...] tuottamaan kauhuun, makaberiin kuoleman kaipuuseen ja elämänpolitiikkaan, jonka merkkinä toimii satutettu ja runneltu ruumis". Tästä ja amerikkalaisuudestaan huolimatta NIN toimii Oksasen mukaan vuosituuhannen vaihteen syväluotaajana – sen kuvaamat ongelmat ovat yleisinheimillisiä ja tyyppillisiä erityisesti postmoderneille teknologisille yhteiskunnille, kuten Suomelle (s. 169).

Musiikkiteemaa käsitellään myös "raskaan suomenkielisen rockin" kautta. Sen paranoidiset miehet elävät vain suhteessa kuolemaan, ja sanoituksissa "kuolema kytkee tien ja totuuden toisiinsa" (s. 153). Samantyyppistä tematiikkaa pyöritellään Myyrmannin pommi-iskua käsittelevässä artikkelissa, jossa puhutaan minuuden väkivaltaisesta virtualisoitumisesta. Erityiskiinnostuksen kohteena Oksasella ovat olleet lapset ja nuoret, joiden pahoinvoinnin nähdään heijastelevan laajassa mielessä yhteiskunnan ongelmien syvyyttä. Tämä pahoinvointi

ja nämä ongelmat liittyvät erityisellä tavalla teknologiaan, erityisesti internetiin. Bodies in Chains -luvussa suomalaisista nuorista maalataan kuvaa erityisen minätietoisina, itseensä ja ruumiisiinsa negatiivisesti suhtautuvana mutta teknologisesti erittäin taitavana ryhmänä. Teknologia ja ruumis kietoutuvat Oksasella yhteen useammassakin artikkelissa; muun muassa lasten leikkejä kuvatessaan hän viittaa poikien Transformer-robotteihin, joita voidaan tulkita tietoisien mielen käskyttämiksi metamorfooseiksi, ja tyttöjen ihailmiin täydellisen kauniisiin Disney-prinsessoihin. Ruumista tuotetaan ja ekstensoidaan lapsesta alkaen leikkimällä (s. 283), ja äärimuodoissaan tämä ruumiin muokkaus näyttäytyy ranskalaistaiteilija Orlanin plastiikkakirurgisissa kokeiluissa (s. 94–95).

Olen kovasti vastustanut halua antautua Oksasen esittämien argumentaatioiden imuun ja nostaa *Haavaautuvassa minuudessa* esitettyjen teesien pohjalta esiin selityksiä Pekka-Eric Auvisen Jokelan koulussa äskettäin tekemiin surmiin. Tausta-aineistoa Jokelan tapauksen käsittelyyn kirjassa kyllä riittää, enkä yhtään ihmettelisi, jos Oksanen seuraavaksi tarttuisi Auvisen toiminnan psyko-analyysiin. Oksanen kirjoittaa Tunne-elämän äärimmäistyminen -luvussa itsekontrollista ja äärirajoista, joiden kokeminen on erityisen maskuliinin tapa rakentaa identiteettiä. Reterritorialisaatio näyttäytyy Oksasen mukaan äärimmäisenä itsekontrollina, rekontrollina, jossa "tunteita työstetään väkivaltaisella panssaroitumisella ympäröivää todellisuutta vastaan" (s. 109). Satuttaminen minuutena taas liittyy subjektin taipumuksiin käyttää väkivaltaa itseilmaisuna:

omaa olemassaolon tunnetta vahvistetaan satuttamalla toisia. Tämän vastapainona toimii deterritorialisaatio, itsekontrollin paineesta pakeneminen, eskapismi, joka voi kääntyä masokistiseksi ja jopa radikaalin destruktiiviseksi. "Minuus vapautetaan väkivaltaisesti elimetömään ruumiiseen" (s. 110).

Ruumiiseen kytkeytyvien affektien ja niiden äärimuotojen, kuten väkivallan, erittely on tärkeä osa Oksasen sosiokulttuurista analyysia. Tutkijan mielestä etenkin sosiaalipsykologinen tutkimus ei saisi kadottaa itseään postmoderniin tekstualismiin, jossa "ei enää etsitä reaalisia sosiaalisia tai psykologisia lähtökohtia ilmiöiden selittämiseksi" (s. 22), mutta paikoin väitöskirja liukenee itsekin sosiaalisen vastuun taakan alta. Se ei puhu ihmisistä, yksilöistä tai ryhmistä, korkeintaan subjekteista tai "dividuaaleista" – mikä sinänsä on linjassa deleuzelaisen diskurssin kanssa – mutta kun tällainen tapa puhua kytetään olemassa olevien ihmisten todellisiin ruumiisiin, haluihin ja kärsimyksiin sekä reaaliin tapahtumiin, teksti osallistuu väistämättä, tavalla tai toisella, myös käytännön elämässä merkityksellisten eettisten kysymysten käsittelyyn. Tässä teos ei onnistu kovinkaan hyvin. Oksanen ei ole kiinnostunut ihmisestä, yksilöstä, tuntijasta tai kokijasta, vaan laajoista sosiokulttuurisista liikkeistä ja ilmiöistä, jotka vain ankkuroidaan hetkeksi yksittäiseen tarkasteluohjeeseen. Oksasen valitsemista esimerkitapauksista punotaan väitöskirjassa ravisuttavan synkkä maailmankuva, jossa haavaautuvien minuuksien ainoat itseilmaisun muodot rakentuvat väkivallan, kivun ja kuoleman asettamissa rajoissa.

Tanja Sihvonen

ENGLISH SUMMARIES

Heikki Uimonen

From gas stench to bun smell.

Male voice in Finnish television commercials

Masculinity is a social and cultural construction renewed in advertising. The article discusses how the masculinity is represented by male voice in Finnish television commercials. Not just the different aspects of voice but also social distances are utilized in acoustic communication of the commercials in order to target the products to different consumer groups. The desired effect is enhanced in sound processing by compressing and equalizing the voices of the speakers.

The background of current voice advertising lies in both public service and commercial broadcasting. In the early days of broadcasting the debates were aroused if women should be allowed to announce the radio programs. The new advertisement methods such as short films in the movie theatres and later in television broke the high-brow speech code of Finnish Broadcasting Company.

The prime time advertising of television channels MTV3 and Nelonen were included to research. After analyzing the total of number of 2246 speaks it proved out that the male speakers were used in 84 percent and in 74 per cent of the commercials, respectively.

In current commercials the omnipresent male voice can be conveniently attached to almost any products or services. It is used to create

and renew multiple masculinities for different purposes.

However, at the same time the speakers are reinforcing the cultural gender role models since the male voices are almost completely excluded from the commercials dealing with caring and domestic work.

Varpu Rantala

Everyday aesthetics in contemporary Japanese ghost films

By the turn of the millennium, ghost films with a depressive atmosphere were made in East Asia. This article discusses scenes from the Japanese films *Dark Water* (Honogurai mizu no soko kara, 2002) by Hideo Nakata and *Cure* (Kyua, 1997) and *Kairo* (Pulse, 2001) by Kiyoshi Kurosawa, to show their subtle style of building up atmospheres. To do this I utilize the discussions over the conception of *unheimlich* to call into question familiarity and homeliness in normality. These discussions also move from the western metaphysics of united identity and fear of "the monstrous other". I am particularly interested in how the spectral atmospheres are created within everyday spaces, using everyday images and sounds and no spectacular special effects. Instead of the most studied themes in horror studies, such as monstrous flesh, abnormality and spectacle, these films utilize aesthetics of invisibility and scarcity which could be called audiovisual minimalism.

Riikka Turtiainen

Between two ice hockey rings

– Exploring the world of fantasy web leagues

Fantasy web leagues are Internet sport games where fantasy owners build a team that competes against other fantasy owners based on the statistics generated by individual players of a professional sport. The idea of these games is to build up as good a team as possible with a certain amount of money and to succeed with strategic skills instead of sleight of hand – mostly with an excellent selection of players and good timing. The success in fantasy web leagues is dependent on the performances of the real athletes in real games. The Internet era has impacted on fantasy sports. There has been a change from manual player cards and dice play versions into a real time statistics and digital illustrations.

In this article I will discuss fantasy web leagues as an example of "new" sport consumption. I am interested in Internet gaming tightly related to spectator sports – but also in the communication included in the games. I will analyze the communication between gamers of fantasy web leagues. I will try to find out how the discourse of following sports and the discourse of digital gaming are mixed. I will also describe some special features of this digital phenomenon.

According to my research material, the function of fantasy web leagues is to bring extra excitement and extra interest into specta-

tor sports. Fantasy sport creates a new level of sport consumption. Competition between gamers and making good use of knowledge play a central role. Gamers build their own individual routines of media use. They follow sport events more carefully because of their own involvement in fantasy web leagues and that changes the nature of spectator sports in terms of a single game.

Sisältö

Artikkelit

Heikki Uimonen 6

Bensankärystä pullantuoksuun

– miesäänen käyttö suomalaisissa televisiomainoksissa

Varpu Rantala 24

Arkipäiväisen estetiikkaa vuosituhannen vaihteen japanilaisessa kauhuelokuvassa

Riikka Turtiainen 39

Kahden kaukalon välissä

– Fantasialiigojen maailmaa kartoittamassa

Katsaukset

Heli Metsätähti 60

Katsoja-matkustaja: Virilion kinesteettinen näkökulma elokuvaan

Ilona Hongisto 68

Clean up the mess at Berkeley! Elokvatutkimusta Kalifornian malliin

Jaakko Seppälä 73

Seitsemän päivää klassikoita ja harvinaisuuksia:

Raportti Pordenonen 26. mykkäelokuvafestivaaleista