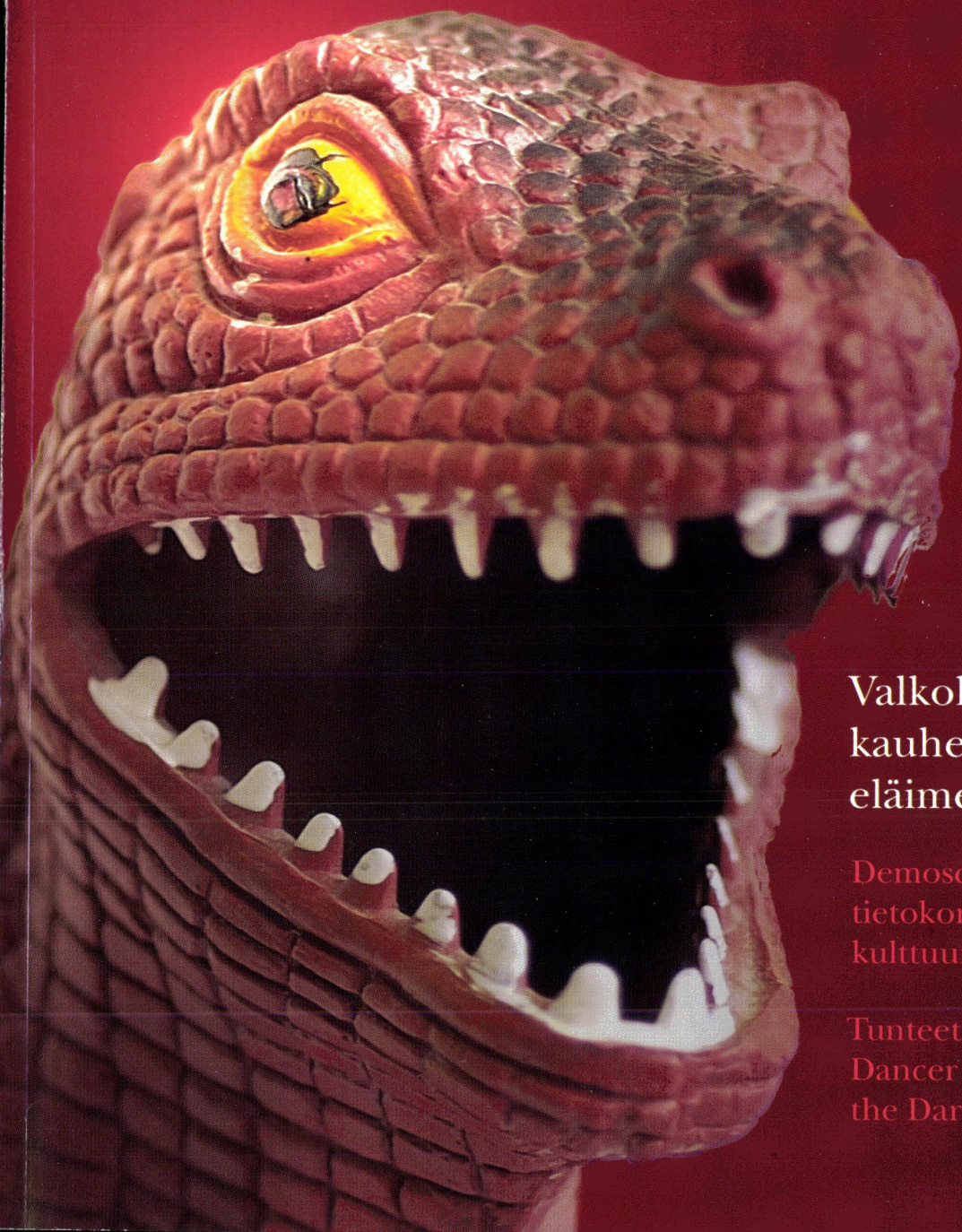


LÄHIKUVA

3 • 2001



Valkokankaan
kauheat
eläimet

Demoscene ja
tietokone-
kulttuuri

Tunteet ja
Dancer in
the Dark

LÄHIKUVA

3 • 2001

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

JULKAISIJAT

Lähikuva-yhdistys ry.
Suomen Elokuvatutkimuksen Seura ry.
Turun elokuvakerho ry.
Turun yliopiston Mediatutkimus
Varsinais-Suomen elokuvakeskus ry.

TOIMITUS

Numeron 3/2001 vastaava toimittaja

Martti Lahti

Päätoimittaja

Mervi Pantti

mervi.pantti@helsinki.fi
(09) 44 33 01, 040-701 4010

Toimitussihteeri

Tanja Sihvonen

tanja.sihvonen@uiah.fi
(09) 756 30 519
GSM 040-773 6909

Toimituskunta:

Henry Bacon
Juha Herkman
Martti Lahti
Kimmo Laine
Mari Pajala
Tommi Römpötti
Hannu Salmi
Jukka Sihvonen

bacon@cc.helsinki.fi
juha.herkman@uta.fi
martti.lahti@laurea.fi
kimmo.laine@sea.fi
marpaja@utu.fi
tommi.rompotti@utu.fi
hansalmi@utu.fi
jukkasih@utu.fi

Tilaukset, osoitteenmuutokset

Hanna Lammi

fax (02) 251 1980
GSM 050-308 0893
hanlam@utu.fi,

ULKOASU Hanna Kangasniemi.

KANSI Lauri Mannermaa

TOIMITUKSEN OSOITE

Lähikuva, PI 75, 20501 TURKU

Irtonumero 35 mk,

vuosikerta 2001 100 mk, ulkomaille 120 mk.

LÄHIKUVAN irtonumeroita myyvät Akateemiset kirjakaupat, Tiedekirja, Turun Kirjakahvila.

ISSN 0782-3053

PAINO Gummerus Kirjapaino, 2001

Lähikuva is indexed in

the International Index to Film/Television Periodicals (FIAP).

ESIPUHE

3 Mervi Pantti

Mikä väkivaltaviitteessä viehättää?

ARTIKKELIT

7 Elisa Aaltola

Kauhuelokuvan eläinhirviöt:
konstruktivinen näkökulma

22 Emmi Itäranta

Ei enää mitään nähtävää?
Melodraama, tunteet ja sukupuoli-ideologia
elokuvassa *Dancer in the Dark*

34 Markku Lehtimäki

Kirjailija ja romaani audiovisuaalisessa
mediakulttuurissa: Katsaus Norman Mailerin
tuotannon itserefleksiivisyyteen ja
visuaalisuuteen

54 Petri Saarikoski

Valtavirtaa vastaan –
demoscene suomalaisen
kotimikroilun historiassa

KESKUSTELUA

66 Henry Bacon

Elokuva- ja televisiotutkimus
taiteentutkimuksellisena oppiaineena

RAPORTIT

70 Juha Herkman

Multimodality and Culture -seminaari
Tampereella 8.–9.6.2001

73 English Summaries

Mikä väkivaltavihteessä viehättää?

”Kato, kato”, suhisevat kuudesluokkalaiset ja peittävät kasvonsa käsillään, kun luokkahuoneen televisioruutuun ilmestyvät New Yorkin terrori-iskuissa loukkaantuneen miehen veriset kasvot. Mitä lapset mahtavat käsittää koko maailmaa kauhistuttavasta katastrofista?¹

Suomalaisessa mediassa Yhdysvaltojen terrori-iskujen uhreina nähtiin myös lapset, jotka vanhempiensa kyltymättömän uutisnälän vuoksi altistuiivat järkyttävillä kuville pölyksi hajoavista pilvenpiirtäjistä ja niistä alas hyppivistä ihmisistä. Välittömästi iskun jälkeen mediassa virisi keskustelu siitä, miten väkivaltaiset kuvat vaikuttavat lapsiin ja millaisia pelkoja ne heissä herättävät. *Suomen Kuvalehdessä* esiteltiin viikon kuvana ryhmäkuvana tuusulalaisista koululaisista, jotka olivat kuvaamataidon tunnilla piirtäneet terrorin paperille.² Etualalla olevan pojan piirroksessa on jyrkää harmaa torni, jonka sisällä palaa lentokone punaisena ja keltaisena. Piirroksessa on liikuttava yksityiskohta: tornista putoavalla, punaiseksi väritetyllä ihmishahmolla on puhekuupla, jossa lukee ”Help...”.

Televisiossa tarjolla oleva väkivalta ei ole koskaan pitkää aikaa poissa median agendalta. Kun puhutaan televisioväkivallasta, tarkoitetaan useimmiten simuloitua väkivaltaa. New Yorkin terrori-iskun uutisoinnissa simuloitu ja todellinen väkivalta tuntuivat kuitenkin menevän sekaisin. ”Tämä ei ole elokuvaa. Tämä on New York ... tänään”, lopetti Ylen uutistoimittaja raporttinsa 11.9.2001. Raportti alkoi näytteellä ensimmäisiin ns. katastrofielokuvaan kuuluvasta *Liekehtivästä tornista* (1974), jossa ihmisiä jää loukkuun 138-kerroksiseen palavaan pilvenpiirtäjään. Näytteen jälkeen esitettiin kuvia räjähtävistä, sortuvista ja raunioina palavista World Trade Centerin torneista. Silminnäkijäkommenteissa (oli kysymys sitten katastrofia paikan päällä todistaneista tai sitä televisiosta seuranneista ihmisistä) toistui lause ”se oli kuin elokuvaa”. Useimmiten ”se elokuva” oli *Independence Day – maailmojen sota* (1996), jossa pilvenpiirtäjät räjähtävät ja paniikkiin joutuneet ihmiset pakenevat henkensä edestä.

¹ ”Aikuisten maailma lasten silmin”. *Anna* 25.9.2001.

² ”Terrori on täällä”. *Suomen Kuvalehti* 21.9.2001.

³ Veijo Hietala, "Kuin elokuvassa!". *Turun Sanomat* 16.9.2001.

⁴ "Viihde unohtaa väkivallan seuraukset". *Helsingin Sanomat* 23.9.2001.

⁵ Joanne Cantor, "Children's Attraction to Violent Television programming". Teoksessa Jeffrey H. Goldstein (ed.), *Why We Watch: The Attractions of Violent Entertainment*. Oxford University Press 1998; Jeffrey Goldstein, "Immortal Kombat: War Toys and Violent Video Games". Teoksessa *Why We Watch*.

⁶ "Lopen tragedia muistuttaa pelien ja elokuvien maailmaa". *Iltalehti* 22.9.2001.

⁷ Clark McCauley, "When Screen Violence Is Not Attractive". Teoksessa *Why We Watch*

⁸ Norbert Elias & Eric Dunning, *Quest for Excitement*. Blackwell 1986.

Miksi tuhansia ihmishenkiä vaatinut terrori-isku rinnastettiin populaarielokuvan tuhofantasioihin? Elokuvatutkija Veijo Hietala esitti *Turun Sanomissa* yhden selityksen:

Populaarielokuvilla on loppujen lopuksi kuitenkin terapeuttinen merkitys kulttuurissa. Katastrofielokuvat auttavat käsittelemään psyykkisesti tosielämän tragedioita antamalla merkitystä kärsimyksille ja toivoa onnellisesta lopusta. Ei siis ihme, että niiden tarjoamia kertomuksia omaksutaan ikään kuin automaattisesti todellisten katastrofien syitä ja seurauksia selittämään. Ilman tällaisia selityksiä myös tiistain traumakuvia olisi mahdoton kestää.³

Voidaan myös esittää kysymys, oliko katastrofielokuvien väkivaltaisten visioiden esille nostaminen keino auttaa katsojia käsittelemään käsittelemätön vai keino kiihottaa katsojien ahdistusta ja lisätä jännitystä.

Populaarielokuva ja terrori-isku kietoutuivat mediassa toisiinsa myös ensijärkytyksen hälvennyttyä ja toimittajien saatua enemmän faktoja murhenäytelmän taustaksi. Populaarielokuva muuttui terapeuttisesta merkityksen antajasta tunteiden turruttajaksi. "Herättikö Manhattanin isku ihmiset väkivaltaviihteen aiheuttamasta turtumuksesta", kysytään *Helsingin Sanomissa* kaksi viikkoa katastrofin jälkeen.⁴ Hollywood sen sijaan pesee kasvojaan ja osallistuu suremiseen ilmoittamalla lopettavansa terroristielokuvien tekemisen ja siirtämällä valmiiden elokuvien julkaisemista. Varovainen suhtautuminen väkivaltaviihteseen jää todennäköisesti hyvin lyhyeksi, sillä väkivaltaviihteen markkinoiden on nähty kasvavan väkivaltaisina aikoina.⁵ Historiallinen ja yhteiskunnallinen konteksti vaikuttaa väkivaltaviihteen kysyntään: sota ja sotaleikit, väkivalta ja väkivaltaviihde eivät ole toisistaan erotettavia asioita. Samaan aikaan kun väkivalta tuli ihmisten koteihin ennen näkemättömällä tavalla 60-luvulla salamurha- ja sotautisointina, myös elokuvaväkivalta raaistui. *Bonnie ja Clyde* (1967) aloitti väkivallan uuden aallon. Se toi elokuvaan roiskuvan veren ja irtoavat ruumiinjäsenet. Ennen sitä elokuva-kuolemat olivat siistimpiä: yksi laukaus tai yksi nuoli riitti ja henkilön draumaattisesti viivytelty vaipuminen maahan kertoi katsojille noutajan saapumisesta.

Viime aikoihin saakka keskustelu väkivaltavihteestä on keskittynyt ennen muuta väkivaltaviihteen vaikutuksiin. "...kuin elokuvassa"-kommentit voidaan tulkita myös niin, että elokuvat ovat väkivaltaisen käyttäytymisen taustalla. Tämä näkökulma nousi esille mm. silloin, kun suomalaiset teini-ikäiset pojat teloittivat väijytyksestä kaksi ihmistä Lopella ja upottivat ruumiit mereen. Tuolloin *Iltalehdessä* kirjoitettiin, että "Lopen tragedia muistuttaa pelien ja elokuvien maailmaa".⁶

Väkivaltaviihteen yhteydessä on kysely vähemmän sitä, miksi väkivaltavihteellä on huomattavat markkinat. Miksi ihmiset vapaaehtoisesti katsovat väkivaltaisia elokuvia ja tv-sarjoja tai pelaavat väkivaltaisia tietokonepelejä? Tai pikemminkin pitäisi kysyä, miksi jotkut ihmiset pitävät väkivaltavihteestä, sillä ihmiset suhtautuvat siihen hyvin eri tavoin: jotkut kiertävät kaikki väkivaltaa sisältävät elokuvat kaukaa, jotkut katsovat niitä silloin tällöin pitämättä niistä erityisesti ja jotkut todella nauttivat niistä. Tutkimukset ovat osoittaneet, että erityisesti pojat ja nuoret miehet ovat persoja väkivaltavihteelle. Tässäkin joukossa on kuitenkin paljon yksilöllisiä eroja johtuen mm. erilaisista tarpeista kokea elämyksiä: elämyskaipuisimpien yksilöiden on todettu nauttivan eniten väkivaltavihteestä.⁷ Makrotasolla viehtymystä väkivaltavihteeseen on selitetty sivilisaatioprosessin seurauksena. Koska yhteiskunta on vähemmän jännittävä kuin ennen (tai ainakin oli ennen terrori-iskua) ja tarjoaa aikaisempaa

vähemmän mahdollisuuksia suuriin elämyksiin, jännitystä ja elämyksiä esittäen fiktiosta.⁸

Yhtä tyhjentävää selitystä tutkijat eivät ole löytäneet sille, miksi väkivaltaviihde viehättää. Pelkästään Jeffrey Goldsteinin toimittamasta *Why We Watch* -teoksesta löytyy 17 erilaista selitystä.⁹ Yhdestä selityksestä tutkijat ovat kuitenkin yhtä mieltä. Katharsis-teorialle, joka yksinkertaisesti esitettynä väittää vastaanottajien puhdistuvan aggressioistaan ja peloistaan katsomalla väkivaltaista viihdettä, ei ole löytynyt tukea empiirisestä tutkimuksesta.¹⁰ Teorian mukaan väkivaltaviihteen kuluttajat olisivat siis vähemmän taipuvaisia väkivaltaiseen käyttäytymiseen, mutta arkikokemuksenaan näin ei ole. Ihmisiä kuolee ja loukkaantuu jalkapallo-otteluiden jälkeen tunteiden ollessa kuumimmillaan, ei ennen niitä.

Helsingin Sanomien laajassa televisioväkivalta-artikkelissa oli otsikkona ”Television väkivallan pitäisi tuntua pahalta”. Otsikot ovat otsikoita, mutta tämä kyseinen häivyttää eron erilaisten väkivaltakuvien välillä. Meistä varmasti pitäisi tuntua pahalta, kun todistamme televisiosta todellisiin ihmisiin kohdistuvaa väkivaltaa. Mutta miksi meistä pitäisi tuntua pahalta katsoessamme väkivaltaviihdettä? Vaikka väkivaltaa kuvataan yhä realistisemmin ja verisemmin, me emme Ylen toimittajan dramaattisesta retoriikasta huolimatta oikeasti sekoita sitä, mikä on totta ja mikä on fiktiota. Väkivaltaviihde viehättää juuri siksi, että se on *fiktiivistä*. Samalla tavalla kuin sadut viestivät ”olipa kerran” -aloituksellaan siirtymisestä toden maailmasta sadun maailmaan, kaikkein realistisimmatkin väkivaltaelokuvat sisältävät lukemattomia jälkiä epäaitoudestaan. Väkivaltaviihteen viehätystä tutkittaessa on tullut selväksi, että vain fiktiiviseksi itsensä paljastava väkivalta voi tuottaa mielihyvää.

Ihmiset sanovat pitävänsä kauhuelokuvista, koska ne ovat jännittäviä ja pelottavia. Melodraamatutkimuksessa on puolestaan nostettu esille, että eniten surua tuntevat katsojat myös nauttivat eniten. Kysymys siitä, miten negatiivisten tunteiden kokeminen liittyy elokuvasta saatuun nautintoon, on kiinnostava. Miksi sellaisten negatiivisten tunteiden kuin surun tai pelon kokeminen ei tee katsomiskokemusta epämiellyttäväksi? Emmi Itärannan artikkeli ”Ei enää mitään nähtävää? Melodraama, tunteet ja sukupuoli-ideologia elokuvassa *Dancer in the Dark*” tässä *Lähikuvan* numerossa pohtii mm. katsojan nautinnon ja kriittisen vastaanoton suhdetta. Idea artikkeliin syntyi kirjoittajan omasta ristiriitaisesta katsomiskokemuksesta: *Dancer in the Dark* oli hänelle hyvin intensiivinen tunnekokemus itkuineen kaikkineen, vaikka hän ei hyväksynyt elokuvan tarjoamaa naiskuvaa. Itäranta päätyy toteamaan Brechtin käsitykselle vastakkaisesti, että tunnekokemus ei sulje pois kriittistä kokemusta (mutta se ei myöskään väistämättä tuo sitä mukanaan). Markku Lehtimäki puolestaan päätyy Norman Mailerin tuotannon itserefleksiivisyyttä ja visuaalisuutta tarkastelevassa artikkelissaan Brechtin jalanjäljissä siihen, että itseään kommentoiva taideteos mahdollistaa konventionaalisia muotoja paremmin kriittisen vastaanottajan position.

Elisa Aaltola artikkeli käsittelee kauhuelokuvassa 70-luvun jälkeen tapahtuneita muutoksia. Uuden kauhuelokuvan ja katastrofielokuvien yhteydessä on puhuttu ”luonnon vastaiskusta”. Luonnosta tuli uhka, ”toinen”, mihin liittyi myös eläinhirviöiden lisääntyminen valkokankaalla. Kauhu- ja toimintagenren väliin sijoittuva *Tappajahai* on klassinen esimerkki elokuvasta, jossa eläin kuvataan inhimillisyydelle ja järjestäytyneelle yhteiskunnalle vastakkaisena voimana. Aaltola kirjoittaa, että vastakohtaistettu eläin toimii

⁹ Jeffrey Goldstein, ”Why We Watch”. Teoksessa *Why We Watch*.

¹⁰ Katharsis-teoriasta ks. esim. Glenn G. Sparks & Cheri W. Sparks, ”Violence, Mayhem, and Horror”. Teoksessa Dolf Zillmann & Peter Vorderer (eds.), *Media Entertainment: The Psychology of Its Appeal*. Lawrence Erlbaum Associates 2000.

tietyntylaisen moraalisen suhteen oikeuttajana:

Olento, joka asetetaan edustamaan vaistoja, aggressioita ja irrationaalisuutta ja jonka hahmo on liitetty materiaalisuudessaan jopa paholaiseen, on kaukana niistä kriteereistä, joita moraalisen kunnioituksen kohteelta länsimaissa vaaditaan; päinvastoin ne asetetaan omaan suljettuun ja hallittuun luokkaan, jonka päälle asetetaan leima 'erilainen'.

Viime aikoina olemme voineet todistaa median kautta, että tällaisten luonnon representaatioiden ei tarvitse rajoittua eläimiin. Myös ihmiset voidaan luokitella primitiivisiksi, toisiksi, jotka on pidettävä yhteiskunnan ulkopuolella tai marginaalissa.

Helsingissä 24.10.2001

Mervi Pantti

Elisa Aaltola

Kauhuelokuvien eläinhirviöt: konstruktiivinen näkökulma

”Eläin” kaikkine attribuutteineen on oleellinen osa ”ihmisen” muotoutumista, sillä usein määritämme ihmisyuden eläimen kautta. Esimerkiksi kristillisyysfilosofisessa ajattelussa eläin on toiminut projektiopintana, jonka vastakohtaksi ihminen on määritetty. Evoluutioteorian myötä biologia taas on tehnyt eläimestä ihmisen rakennusaineen, jonka toiminnan kautta voimme paremmin ymmärtää itseämme. Tästä yhteen sitoutumisesta seuraa, että ”ihmisyuden” ymmärtäminen vaatii ”eläimellisyyden” rakenteiden ymmärrystä. Samoin seurauksena on, että ”eläin” ei ole meidän näkökulmastamme universaali ja objektiivinen olento, vaan tulkittu / tuotettu otus.

Tästä huolimatta kulttuuriteoriat sivuuttivat pitkään eläimen tutkimisen. Eläintarinoita on usein tulkittu tarinoina kaikesta muusta kuin itse eläimestä ja eläintematiikka on sivuutettu epäkiinnostavana aiheena.¹ Syynä näyttäisi olleen oletus, että eläinten kielellinen kykenemättömyys jättää ne mielenkiinnon ulkopuolelle; eläinten hahmo diskursiivisesti värityneenä on koettu ilmeiseksi, mutta eläinten kykenemättömyys tuottaa diskursseja on johtanut niiden sysäämiseen samaan sarjaan vaikkapa kukkaruukkujen kera.² Molempien konstruktiivinen pohdinta on mahdollista, mutta siinä ei juurikaan näytä olevan mieltä, sillä – eläinten ja kukkaruukkujen omien diskurssien puuttuessa – pohdinta koskisi vain omaa tulkintaamme, eikä ajaisi poliittisen muutoksen asiaa. Taustalla vaikuttaa siis ajatus, että eläimet eivät ole sen enempiä kielellisiä kuin moraalisesti mielenkiintoisiakaan yksilöitä.

Paradoksaalisesti tämä väite eläinten kulttuurisen kuvan mielenkiinnottomuudesta perustuu kulttuuriseen kuvaan eläimestä merkityksettömänä ”epäyksilönä”. Juuri tällaiset käsitykset ovat syy, miksi eläinkuvia tulee tutkia. Kuten Peter Steeves sanoo: ”Kasvussamme on kohta, jolloin eläimet eivät ole enää filosofisesti mielenkiintoisia. Eläimet asetetaan osaksi lasten tarinoita ja ajatuksia, pois akateemisesta. Tutkimme kielen filosofiaa ikään kuin lauseet syntyisivät tyhjästä maailmassa. Analysoimme filosofian historiaa, ikään kuin eläinten omistajan tarina olisi ainut olemassaoleva. (—) Kun lehmästä tulee vain lehmä, on MacDonald’s mahdollista.”³

¹ Steve Baker, *Picturing the Beast: Animals, Identity and Representation*. Manchester: Manchester University Press 1993, 174.

² Tällainen suhtautumistapa löytyy esim. teoksesta Roger Scruton, *Animal Rights and Wrongs*. London: Demos 1996.

³ Peter Steeves, ”Introduction”. Teoksessa Steeves (ed.), *Animal Others: On Ethics, Ontology and Animal Life*. Albany: State University of New York Press, 1999, 2.

⁴ Pelkästään eläinten kulttuuriseen kuvaan keskittynyt perusteos on Baker, *Picturing the Beast*. Tätä ennen eläimiä on tutkittu ihmisen ja luonnon suhteen historiassa (esim. Keith Thomas, *Man and the Natural World: Changing Attitudes in England 1500–1800*. London: Penguin Books 1983); sosiologiassa (esim. Keith Tester, *Animals and Society: The Humanity of Animal Rights*. London:

Routledge 1992; James Serpell, *In the Company of Animals*. Oxford: Blackwell 1986; Harriet Ritvo, *The Animal Estate: The English and Other Creatures in the Victorian Age*. Cambridge: Harvard University Press 1987; M. Cartmill, *View to A Death in the Morning*. Cambridge: Harvard University Press 1993; Arnold Arluke and Clinton R. Sanders, *Regarding Animals*. Philadelphia: Temple University Press 1996; Adrian Franklin, *Animals and Modern Cultures: A Sociology of Human-Animal Relations in Modernity*. London: SAGE 1999.); naistutkimuksessa ja erityisesti ns. ekofeminismissä (esim. Carolyn Merchant, *The Death of Nature: Women, Ecology and the Scientific Revolution*. San Francisco: Harper & Row 1980; Carl Adams, *Sexual Politics of Meat*. New York: Continuum 1981). Katso myös John Simons, "The Longest Revolution: Cultural Studies after Speciesism". *Environmental Values*, vol. 6:4 (1997). Myös ns. Eläin-etiikka on käsitellyt etiikan ohessa eläinten kulttuurista asemaa.

⁵ Katso Anna Peterson, "Environmental Ethics and the Social Construction of Nature". *Environmental Ethics*, vol. 21:4 (1999); David W Kidner, "Fabricating Nature: A Critique of the Social Construction of Nature". *Environmental Ethics*, vol. 22:4 (2000). Kirjoittajat korostavat "tulkinnan" ja "tuottamisen" eroa.

⁶ Katso esim. Kate Soper, *What is Nature?* Oxford: Blackwell 1995; Philippe Descola, "Constructing Natures:

Viime vuosina ajattelutapa onkin muuttunut, ja eläimistä on tullut kulttuurianalyysin kohde.⁴ Syynä lienee kasvanut mielenkiinto eläinten moraalista asemaa kohtaan sekä eri liikkeiden että ns. eläinetiikan muodossa. Eläinten kulttuurisen kuvan analysointiin liittyy kuitenkin ongelmia. Ensimmäinen ongelma koskee väitettä, jonka mukaan siitä, ettemme kykene objektiivisesti tavoittamaan eläintä seuraa, ettei ole olemassa "oikeaa" tapaa tulkita eläintä. Näin ollen eläinkuvissamme ei ole mitään korjattavaa, vaan "kaikki käy". Tähän liittyy toinen ongelma, joka väittää, että "todellista" eläintä ei ole olemassa ja tästä syystä emme voi väittää eläinten ansaitsevan juuri tietynlaisen moraalisen aseman tsm. Molempiin ongelmiin sisältyy reduktionistinen harppaus: koska emme kykene objektiivisuuteen, emme kykene eläinten tuntemiseen lainkaan, ja koska emme kykene määrittämään neutraalisti eläimen olemusta, sitä ei ole olemassa. Toisesta ääripäästä on siirrytty toiseen: eläimet ovat joko täysin objektiivisesti havaittavissa tai täysin kulttuurisesti tuotettuja. Lienee selvää, että molemmat ääripäät ovat huonoja vaihtoehtoja. Me voimme tuntea ja tietää eläimen, vaikka tieto perustuu objektiivisen näkökulman sijasta omaamme. Me myös voimme väittää, että eläimet *tulkitaan* näkökulmamme läpi ilman, että väitämme niiden olevan ainoastaan omia *tuotteitamme*.⁵

Kolmas ongelma löytyy eläinkuvien runsaudesta. Näkemykset eläimistä vaihtelevat paitsi kulttuurien välillä, myös "länsimaisen kulttuurin" sisällä.⁶ Meillä on tuotanto-eläimiä, lemmikkieläimiä, vahinkoeläimiä, koe-eläimiä jne., joihin kaikkiin liittyy omat, usein vastakkaiset, merkityksensä. Eläinkuvan hahmottaminen ei olekaan yksioikoinen tehtävä.

Länsimaisen kulttuurin sisällä eläinkuvien runsautta on usein kuvattu puhumalla toiseuden ja samankaltaisuuden projekteista.⁷ Ajatuksena on, että perussuhtautumistapoina näyttäisi olevan joko eläinten vierauden tai samankaltaisuuden korostaminen sekä erilaiset välimuodot. Näiden moraaliluonteisten ääripäiden lisäksi mainitaan myös eläinten symbolinen ja metaforinen merkitys.⁸ Vaikka lähestymistapoja on monia ja eläinten kulttuurinen merkitys vaihtelee suuresti eläinluokasta toiseen siirryttäessä (luultavasti huomattavasti monivaihteisemmin kuin mitä tässä mainitut jaot antavat ymmärtää), väitetään usein, että länsimaisessa kulttuurissa toiseuden projekti saa eniten tilaa. Esimerkiksi Philippe Descola puhuu naturalistisesta lähestymistavasta, jonka puitteissa luonnon ja eläinten eristyneisyyttä ja vierautta sekä vastakohtaisuutta kulttuuriin nähden korostetaan; John Simons puolestaan puhuu eläimistä subjektin vastaisina objekteina.⁹ Väite tuntuu kenties epäoikeudenmukaiselta, kun huomioidaan lemmikkieläinten yleisyys länsimaissa, "inhimillisten" eläinhahmojen suosio sarjakuvista ja animaatioista pehmoleluihin sekä esimerkiksi eläinsuojelulakien suhteellinen edistyksellisyys. Väite muuttuu kuitenkin hyväksyttävämmäksi, kun ajatellaan eläinten käytön todellisuutta. Länsimaissa esimerkiksi lääketeollisuuden ja lihatuotannon valtava kasvu on johtanut tilanteeseen, jossa lukumääräisesti ajateltuna eläinten asema on selkeästi hyödykkeellinen.¹⁰

Tarkastelen tässä artikkelissa toiseuden projektia kauhuelokuvan kautta keskittyen eläinhirviöiden hahmoon (kutsun eläimiin keskittyviä kauhuelokuvia "eläinkahuksi"). Tarkoituksena on tutkia ensinnäkin, miten "hirviöeläin" rakentuu, mitä vaikeuksia sen tulkintaan liittyy sekä mitä erilaisia muotoja se saa. Toinen motiivi on osoittaa, että eläinten kulttuurisen kuvan analysointi todellakin on tärkeämpää kuin kukkaruukkujen, sillä eläinkuviin liittyy sekä moraalisia oletuksia että perusteltu vaade moraalisten oletusten tarkistamisesta.



Ihmisen ja luonnon välisessä taistelussa voittaa ihminen (*Tappajahai*, kuva SEA).

Eläimiä ja hirviöitä rajan toisella puolella

Yksi eläimelle annettu rooli on siis ihmisen vastakohta. Vastakohtaisuuden voi nähdä osana yksinkertaistettua mallia länsimaisesta filosofiasta, jonka puitteissa ihminen on subjekti, toimija, joka henkisillä kyvyillään eroaa muusta todellisuudesta. Tällaisessa mallissa eläin päättyy lähestulkoon aina objektin rooliin, sillä eläimeltä katsotaan puuttuvan subjektiuteen vaadittava kyky. Näyttäisi siltä, että länsimaisessa historiassa, jota ovat värittäneet dualistisivahteiset kristinusko ja antiikin filosofia, tarve ihmisen ja eläimen erottamiselle on ollut suuri. Subjektin asemaan oikeuttavaa kykyä on etsitty kovalla tarmolla, vaihdellen autonomisuudesta, rationaalisuudesta, moraalisuudesta tai kielellisyydestä aina peukalon omaamiseen, ja sen on yleensä katsottu olevan nimenomaan tekijä, joka kaikilta muilta eläimiltä puuttuu.¹¹ Ihmisyyden merkki on siis löydettävissä siitä, mitä eläin ei ole. Yksi konkreettinen esimerkki ihmisen erottamisesta muusta ”eläinkunnasta” jalostuneemmaksi olennoiksi on tapamme käyttää käsitteitä ”ihminen” ja ”eläin”. Ihminen käsitetään omaksi erityiseksi lajikseen, kun taas kaikki muut eläinlajit lukeutuvat saman käsitteen alaisuuteen. Näin syntyy käsitys ”geneerisestä” eläimestä, johon ei liity erityisiä kykyjä eikä yksilöllisyyttä, vaan joka edustaa abstraktia ja kaukaista Eläintä.¹² Kuten sanottua, on tällainen kuvaus historiasta yksinkertaistava, eikä esimerkiksi filosofisia vaikutteita voi redusoida dualistisen maailmankuvan puitteisiin. Tästä huolimatta taipumus vastakohtaistamiseen on olemassa, eikä olekaan ihme, että eläin–ihminen–dikotomia on listattu yhdeksi länsimaisen kulttuurin perusrakenteista.¹³

Yksi tapa luoda erotteluja eläimen ja ihmisen välille on ollut tieteellinen selittäminen ja luokittelujärjestelmien luonti. Gísli Pálssonin mukaan toiseutta

Symbolic Ecology and Social Practice”. Teoksessa Phippe Descola and Gísli Pálsson (eds.), *Nature and Society: Anthropological Perspectives*. London: Routledge 1996.

⁷ Juuri näitä termejä on alunperin käyttänyt Keith Tester, *Animals and Society: The Humanity of Animal Rights*. London: Routledge 1991. Sama ajatus on toistunut itsenäisesti muissa kirjoituksissa, viimeisimpinä esim. Simons, ”The Longest Revolution” ja Phyllis Passariello, ”Me and My Totem: Cross-Cultural Attitudes toward Animals”. Teoksessa Francine Dolins (ed.), *Attitudes to Animals: Views to Animal Welfare*. Cambridge: Cambridge University Press 1999.

⁸ Simons, ”The Longest Revolution”; Descola, ”Constructing Natures”.

⁹ Descola, ”Constructing Natures”. Toiseuden korostuneisuus on huomioitu laajalti myös ympäristö- ja erityisesti eläinetiikassa, joiden kritiikin kohteena on perinteisesti ollut antroposentrinen tai spesistinen maailmankuva.

¹⁰ *Hyödykkeellisyys* ei tarkoita ainoastaan *hyödyntämistä*, vaan siihen liittyy myös vieraannuttava ja ”objektifioiva” eläin-suhde: eläinten käytön lisäksi eläimiä muokataan kohti täydellistä tuottavuutta ja eläimet eristetään omiin tuotantolaitoksiansa kauas ihmisen silmistä. Eläimet ovatkin ensisijaisesti toiminnan kohteita – objekteja – vailla itsenäistä suhdetta ihmiseen (geeniteknologian myötä eläinten asema kohteena on erityisesti korostumas-

sa, sillä eläimet menettävät myös oman olemuksensa ja muuttuvat ihmisen luomiksi hyödykkeiksi). Tässä mielessä moderni eläinsuhde eroaakin rajusti edeltäjistään.

¹¹ Historiallisesta aspektista katso Thomas, *Man and the Natural World*, 30–31; filosofian historiasta Paul Clarke and Andrew Linzey (eds.), *Political Theory and Animal Rights*. London: Pluto Press 1990; filosofisesta aspektista Alasdair MacIntyre, *Dependent Rational Animals: Why Human Beings Need the Virtues*. London: Duckworth 1999.

¹² Geneerisestä eläimestä katso Lynda Birke and Luciana Parisi, "Animals, Becoming". Teoksessa H. Peter Steeves (ed.), *Animal Others: On Ethics, Ontology and Animal Life*. Albany: State University of New York Press 1999.

¹³ Katso esim. Donna Haraway, *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge 1991, 177; Karen J Warren, "Feminism and Ecology: Making Connections", *Environmental Ethics* vol. 9:1 (1987).

¹⁴ Gisli Pálsson, "Human-Environmental Relations: Orientalism, Paternalism and Communalism". Teoksessa Phippe Descola and Gisli Pálsson (eds.), *Nature and Society: Anthropological Perspectives*. London: Routledge 1996. Huomioitakoon, että "selittäminen" on mitä luultavimmin yksi ihmisen perustarpeista: tietoisina olentoina

korostavaan luontosuhteeseen liittyy tarve merkityksellistämiseen ja "kääntämiseen": vieras ja pelottava halutaan merkityksellistää osaksi omaa todellisuutta. Oleellinen tekijä tässä kääntämisen prosessissa on tietynlainen haltuunotto ja valta, sillä saadessaan uuden merkityksen ja "roolin" kulttuurissa vieras menettää samalla itsenäisyytensä.¹⁴ Selittämiseen liittyy usein myös redusointi: esimerkiksi eläimen selittäminen tieteellisten määritelmien kautta antaa mahdollisuuden eläimen redusointiin jonkinlaiseksi tieteellisten tosiasioiden kokoelmaksi, biologismiksi, jolla itsessään ei ole omaa erityistä hahmoaan.¹⁵ Erityisesti uuden ajan myötä tällainen selittäminen sai dominoivan roolin ja muuttui samalla systemaattiseksi. Luonnon selittäminen katsottiin ihmisen tärkeäksi haasteeksi, ja tieteellisen maailmankuvan myötä siihen pyrittiin systemaattisten luokittelujärjestelmien, kuten Linnén taksonomioiden, avulla. Luonnon salat haluttiin paljastaa, jotta luonnon hyödyntäminen onnistuisi tehokkaammin, ja samalla luonnosta luotiin taksonomisia järjestelmiä, joissa kullakin oli oma paikkansa ja tehtävänsä.¹⁶ Luokittelu toimi paitsi vallan välineenä (luokittelujen taustalla oli luonnon älyllinen hallinta sekä hyödyntäminen), myös erottelujen areenana, sillä luokittelu palveli tarvetta perustella eläinten ja ihmisten kategoriseksi miellettyä eroa. Luokittelut korostivatkin sekä hierarkioita (kullakin lajilla on oma paikkansa hierarkkisessa jatkumossa, jonka huipulla ihminen on) että rajoja ja erilaisuutta.¹⁷

Eläinten vastakohtaisuuden korostamisen yksi muoto on siis selittäminen ja luokittelu; luomalla määritelmiä eläimen itsenäisyys, tuntemattomuus ja uhkaavuus katoavat, luomalla luokitteluja eläimelle annetaan selkeä kategoria ihmisestä erillisenä olentona. Eläimen hahmoon ihmiselle vieraana olentona liittyy näin toisaalta pelko eläimen tuntemattomuutta kohtaan (mikä eläin on?) sekä toisaalta tuntemattomuuden poisselittäminen erilaisten määritelmien ja luokitteluiden kautta (eläin on...).

Puhuttaessa eläinhirviöistä on mielenkiintoista, että hirviön hahmoon liittyy paljon samankaltaisuuksia eläimen hahmoon verrattuna. Tyypillisesti hirviö määritetään sekä kategorioita rikkovaksi että ihmisyydelle vastakohtaiseksi hahmoksi. Harriet Ritvon mukaan 1800-luvun hirviötarinoissa ja esimerkiksi sirkusten näytöksissä hirviön hahmoa määritti luonnottomuus ja epätavallisuus. Pelkkä merkillinen ulkonäkö ei riittänyt hirviön maineen saavuttamiseen, vaan lisäksi tarvittiin jotakin, joka nimenomaan miellettiin "tavallisen" vastakohtaksi. Hirviö oli näin sekä luonnonlakeja uhmaava että tavallisuudelle vastakkainen hahmo.¹⁸ Noël Carrollin mukaan tämäntyyppinen rikkinaisyys ja vastakkaisuus ovat kauhutarinoiden hirviön perusominaisuuksia. Myyteissä ja fantasioissa hirviöt ovat osa todellisuutta, "tavallisia otuksia keskellä kummallista maailmaa", kauhutarinoissa taasen todellisuuteen sopimattomia ulkopuolisia, "kummallisia otuksia keskellä tavallista maailmaa".¹⁹ Voidaankin ajatella, että hirviö on linneläinen painajainen, joka uhmaa selitysmalleja ja taksonomioita.²⁰

Samalla hirviön hahmoon liittyy nimeämisen ja kesyttämisen tarve.²¹ Onkin väitetty, että haluun nähdä hirviö sisältyy osittain halua tutkia ja selittää sen hahmoa, jotta pelottavuus ja vieraus katoaisivat. Samoin kuin eläimiin, myös hirviöihin liittyy luokittelun ja selkeyden tarve: epämääräinen ja luonnonoton asetettava osaksi tunnettua ja luonnollista. Hirviöiden "yliluonnollisuus" selitetään "luonnollisilla" seikoilla, ja hirviö muuttuu "luonnottomaksi". Ja jälleen kuten eläimen kohdalla, määrittäytyä hirviö vastakkaisuuden kautta: selittämiseen liittyy rajojen ja erilaisuuden korostaminen. Vastakkaisuus

palvelee ”tavallisuuden” ymmärtämistä, sillä kuten ”eläin” on toisinaan ”ihmisen” määritelmän projektiopinta, ovat ”hirviömaisyys” ja ”luonnotomuus” ”tavallisuuden” projektioita.

Tähän liittyy kaksi paradoksia: yleisemmällä tasolla paradoksi syntyy tavasta, jolla *sekä* tuntemattomuus *että* selittäminen toimivat vierauden ja vastakohtaisuuden rakennuspilareina; alemmalla tasolla paradoksi liittyy tapaan, jolla ihmisyyteen liittyvät määritelmät tarvitsevat vastakohtiaan ja lopulta sisältävät sen, mikä koetetaan asettaa ulkopuoliseksi: ihmistä ei siis ole ilman eläintä, tavallisuutta ei ole ilman hirviötä.²² Eläimen ja hirviön hahmojen rakennusstrategian samankaltaisuus antaa oman lisänsä eläinhirviöiden hahmon sisällön tutkimiseen, sillä usein eläintä ja hirviötä on mahdotonta erottaa. Monet eläinhirviön merkit sopivatkin hirviöihin yleensä, eikä eläimellisyyden ja hirviömaisyuden rajaa ole aina helppoa hahmottaa. Eläin onkin usein merkinnyt (ja toisinaan yhä merkitsee) samaa kuin hirviö. Konkreettisimmillaan tämä tulee tietysti esiin ihmiseläimissä. Ihmisistä luodaan hirviömäisiä käsityksiä tekemällä heistä ”puoliksi eläimiä” ja haukkumalla heitä eläimiksi. Eläimellisyys on näin hirviömaisyttä.²³

Eläinhirviöiden uusi tuleminen

Eläinhirviöt eivät ole uusi ilmiö, sillä niitä on vilissyt kansantaruiissa ympäri Eurooppaa aina kreikkalaisten hybrideistä suomalaisten vesihirvuun, haukeen. Kuuluisin eläinhirviö lienee lohikäärme, jonka nujertamiseen tarujen sankarit pyrkivät hinnalla millä hyvänsä. Eläinhirviöiden yleistymisen liitetään usein kristillisiin vaikutuksiin, joiden kautta eläimet eivät olleet enää ainoastaan pelottavia metsän pimeyksissä asuvia olentoja, vaan usein suoraan materiaaliseen pahuuteen rinnastettuja otuksia, ”petoja” sanan varsinaisessa merkityksessä.²⁴ Lohikäärme myytti yhdistyikin Ilmestyskirjan pahalaiseen, kirjaimellisesti ”petoon” ja ”lohikäärmeeseen”, jota kuvattiin sanoilla ”tuo suuri lohikäärme, tuo muinaisaikojen käärme, jota kutsutaan Pahalaiseksi ja Saatanaksi” ja jonka eläimellisyyttä korostettiin sangen selkeästi: ”Peto, jonka näin, muistutti leopardia mutta sillä oli jalat kuin karhulla ja sen kita oli kuin leijonan kita.”²⁵ Eläinten ja pahuuden voimien yhdistäminen eli voimakkaasti keskiajalla, jolloin noitavainoissa ainut todistusaineisto noituudesta oli usein lemmikkieläimen omistaminen.²⁶ Uuden ajan Englannissa eläimet toimivat edelleen demonien edustajina yleisessä kielenkäytössä.²⁷ Ajatus ei ole hävinnyt mihinkään tänäkään päivänä. Eläimet, joiden vastakohtaisuutta ihmiseen halutaan korostaa, demonisoidaan leimaamalla ne ”pahoiksi” ja moraalittomiksi. Yhteys näyttää selvältä: jos eläin on ihmisen vastakohta, *täytyy* sen kuulua pahalaisen materiaaliseen kaveripiiriin ihmisten ollessa taivaan henkisiä asukkeja.

Ajatus eläimistä demoneina tulee esiin myös kauhuelokuvissa: lienee enemmänkin sääntö kuin poikkeus että yliluonnollisiin voimiin liittyvät kauhuelokuvat käyttävät eläimiä yliluonnollisuuden merkinä. Esimerkiksi *Omen*-sarjassa eläimet ovat toimineet pahalaisen apureina: ensimmäisessä osassa *Ennustus* (*Omen*, ohjaus Richard Donner, USA 1976) antikristus syntyy shakaalikoiralle, myöhemmin tätä vartioi uskollisesti pahaenteinen rottweiler; toisessa osassa *Omen II: Kirous* (*Damien: Omen II*, Don Taylor, USA 1978) korppi puolustaa antikristusta seuraten mahdollisia vastustajia ja nokkien näiden silmät irti; neljännessä osassa *Omen 4: Riivaajan paluu*

meillä on tarve merkityksellistä ympäröivä todellisuus. Ongelmalliseksi selittäminen kuitenkin muuttuu silloin, kun motiivina toimii valta tai ideologiaan perustuva erottelujen luominen.

¹⁵ Hub Zwart, ”What in an Animal?”. *Environmental Values* vol. 6:4 (1997).

¹⁶ Merchant, *The Death of Nature*; Ilya Prigogine and Isabelle Stengers, *Order out of Chaos: Man's New Dialogue With Nature*. Toronto: Bantam Books 1984.

¹⁷ Harriet Ritvo, *The Platypus and Mermaid and Other Figures of the Classifying Imagination*. Cambridge: Harvard University Press 1997, 15–28.

¹⁸ Ritvo, *The Platypus and Mermaid*, 15–28.

¹⁹ Noël Carroll, *The Philosophy of Horror*. London: Routledge 1990, 16.

²⁰ Jeffrey Cohen, ”Monster Culture: Seven Theses”. Teoksessa Jeffrey Cohen (ed.), *Monster Theory: Reading Culture*. Minneapolis: University of Minneapolis Press 1996, 6.

²¹ *Ibid.*, viii.

²² Jälkimmäisestä paradoksista katso Michael Uebel, ”Unthinking the Monster: Twentieth-Century Responses to Saracen Alterity”. Teoksessa *Monster Theory*, 265, 281.

²³ Eläin ihmisistä katso Arluke and Sanders, *Regarding Animals*, 176–180.

²⁴ Lohikäärmeen ja pahalaisen yhdistymisestä katso Ülo Valk, *Perkele: Johdatus demonologiaan*.

Tampere: Vastapaino 1997, 37. Valk myös toteaa, että keskiaikainen paholaista merkitsevä sana "behemoth" on heprean kielessä sanan "eläin" monikkomuoto.

²⁵ Ilm. 12:7–9; 13:1–4.

²⁶ James Serpell, *In the Company of Animals*. New York: Basil Blackwell 1986, 46.

²⁷ Thomas, *Man and the Natural World*, 36–37.

²⁸ Andrew Tudor: *Monsters and Mad Scientists: A Cultural History of the Horror Movie*. Oxford: Basil Blackwell 1989, 48–62.

²⁹ Molemista vivahteista katso Tudor, *Monsters and Mad Scientists*. Huomioitakoon, että niin vainoharhaisuus kuin avuttomuuskin ovat varmasti olleet osa kauhuelokuvaa sen syntyajasta asti (ajatellaan vaikkapa Jekylliä ja Hydeä sekä Frankensteinia). 70-luvun muutos tarkoittaakin muutosta nimenomaan lukumääräisessä mielessä: kyseiset vivahteet saivat nopeasti suuren jalansijan.

(*Omen IV: The Awakening*, Jorge Montesi, USA 1991) rottweiler pitää jälleen huolta antikristuksen kannattajista. Kuuluisin esimerkki lienee *Dracula* (esim. *Bram Stoker's Dracula*, Francis Ford Coppola, USA 1992), jonka nimi viittaa "lohikäärmeiden veljeskuntaan", joka hallitsee "petoja maan päällä", ottaa lepakon hahmon ja kaveeraa susien kanssa. Eläinten paholaisuus tulee esiin myös eläinkauhussa, joka usein nimeää eläinhirviön demoniseksi. Esimerkiksi *Anakonda* (*Anaconda*, Luis Llosa, USA 1997) käyttää useaan otteeseen termiä "käärme-paholainen" ja asettaa käärmeen kiivaimmaksi metsästäjäksi papin. *Käärmeenpesä* (*Rattled*, Tony Randel, USA 1996) taas kutsuu käärmeiden ahdistamaa pikkukaupunkia sopivasti "Eedenin laaksoksi".

Vaikka eläinhirviö ei ole uusi ilmiö sen enempiä länsimaisessa kulttuurissa kuin kauhuelokuvassakaan (vrt. *King Kong* [*King Kong*, Merian Cooper ja Ernest B. Schoedsack, USA 1933]), näyttäisi se yleistyneen viime vuosikymmeninä selkeästi. Andrew Tudor puhuu jopa uudesta elokuva-genrestä, "ekotuhosta" (eco-doom), jonka alku sijoittuu 60-luvun lopulle. Ekotuhon myötä hullun tiedemiehen ja avaruusolioiden teemat alkoivat väistyä ja niiden rinnalle nousi hullu luonto. 70-luvulla jo kymmenen prosenttia kauhuelokuvista sisälsi luonnon otuksen hirviön roolissa (Tudor käyttää termiä "natural nastie").²⁸ Tudor katsoo suuntauksen olleen seurausta ympäristötietoisuuden kasvusta, ja tämä näyttäisi olevan oikea tulkinta. Ei liene sattumaa, että eläinhirviöt yleistyvät samaan aikaan, kun ympäristöliike nostaa ensimmäistä kertaa päätään (alkulaukauksena Rachel Carsonin kirja *Silent Spring* vuonna 1963). 70-luvulla yhteys näyttää erityisen selvältä: eläinhirviöt melskaavat elokuvissa kiivaaseen tahtiin samalla, kun ympäristö- ja eläinsuojeluliike nousevat radikaaleilla kirjoituksillaan ja tempauksillaan yleiseen tietoisuuteen. Yhden tulkinnan eläinhirviöiden yleistymiselle tarjoaakin vanhan antroposentrisen maailmankuvan uhkaava romuttuminen ja ympäristökatastrofin vaara, olihan mainittujen liikkeiden sanomana nimenomaan ihmisen tiedon rajallisuus ja vaaralliset seuraukset sekä ihmisen moraalisien etuoikeuden kyseenalaistaminen.

Samaan aikaan kauhuelokuvassa tapahtui myös kaksi toisenlaista muutosta: vainoharhaisuus ja avuttomuus tulivat esiin entistä voimakkaammin.²⁹ Vainoharhaisuus tarkoitti hirviön siirtymistä ulkopuolelta sisäpuolelle: hirviö ei enää saapunutkaan avaruudesta lentävillä lautasilla tai saanut alkuaan mystisen näköisessä, muusta maailmasta irrallisessa laboratoriossa, vaan löytyi tutusta ja turvallisesta ympäristöstä. Malliesimerkki vainoharhaisuudesta on *Manaaja* (*The Exorcist*, William Friedkin, USA 1973), jossa itse paholainen majoilee kiltin pikkutyön sisuksissa. Avuttomuus puolestaan tuli esiin tavassa, jolla sankarillisuus ja erilaisten "hirviöeksperttien" kyvykyys kyseenalaistetaan. *Manaajassa* pappi ei olekaan voimakas pahuuden vastustaja, vaan vaatimaton hahmo, joka joutuu painiskelemaan paholaisen kanssa pitkään ennen kuin saa nujerrettua tämän; nujertaminenkin kuitenkin maksaa papin oman hengen.

Molemmat teemat näkyvät myös "ekotuhossa". Vainoharhaisuus on yksi ekotuhon peruselementti rauhallisen luonnon muuttuessa äkkiä raivokkaaksi taistelutantereeksi. Samoin avuttomuus on osa ekotuhoa, sillä ympäristötietoisuuden mukaisesti ihmisen voimattomuus luonnon rinnalla korostuu. Vainoharhaisuuden ja avuttomuuden voi osaltaan jopa sitoa juuri luontoon: kenties näiden tekijöiden korostuminen aikana, jolloin ihmisen voimat luonnon äärellä näyttivät äkkiä pieniltä, ei ole pelkkää sattumaa. Seuraavassa analysoin



³⁰ Tudor, *Monsters and Mad Scientists*, 115.

Aurinkoinen hiekkaranta muuttuu yhtäkkiä verisen taistelun näyttämöksi (*Tappajahai*, kuva SEA).

eläinhirviöiden hahmoa näiden sekä muutamien muiden tekijöiden kautta pohtien, millä eri tavoilla eläinhirviöitä rakennetaan sekä minkälaisia ideologisluntoisia ulottuvuuksia hahmojen taustalta löytyy.

Vieras hirviö: *Tappajahai*

”Ekotuhon” äiti, tai ainakin epäilemättä kuuluisin esimerkki, on *Tappajahai* (*Jaws*, Steven Spielberg, USA 1975). *Tappajahai* toimiikin mallitapauksena Tudorin hahmottamalle tyypilliselle 70-luvun ekotuhoelekuvalle: elokuvan pääteemana on luonnon ja ihmisen taistelu, joka huipentuu Hemingwayn ”Vanhus ja Meri” -tyyppisesti aavalle ulapalle miehen ja eläimen ottaessa toisistaan raa’asti mittaa. *Tappajahain* juoni on sängen yksinkertainen: hai saapuu terrorisoimaan rauhaisaa pikkukaupunkia, juttua alkavat tutkia sheriffi ja paikalle hälytetty ”haiekspertti”, terrorisointi jatkuu kunnes sheriffi saa pitkän taistelun jälkeen tapettua hain. Juoneen antavat oman lisänsä erilaiset ihmissuhdekiemurat, mutta pääpaino on selvästi hain aggressiivisessa hahmossa.

Tudorin mukaan kauhuelokuvan hirviöt jakaantuvat ”inhimillisiin” ja ”vieraisiin” hahmoihin edellisten antaessa hirviölle henkilöahmon aseman, jälkimmäisten puolestaan asettaessa hirviön jonkinlaiseksi narratiivisen funktion täyttäväksi fyysiseksi muodoksi.³⁰ ”Inhimillinen” on kenties turhan painokas termi. Sen sijaan voitaisiin puhua jonkinlaisesta ”henkilöllisyydestä” ja tämän vastakohtana ”fyysisyydestä”. Kahtiajakoon liittyy myös läsnäolo ja poissaolo: henkilöahmoiset hirviöt ovat läsnä tarinassa ja jopa toimivat tarinan näkökulman esittäjänä, fyysiset hahmot sen sijaan loistavat poissaolollaan tullen silloin tällöin esiin spektaakkelinomaisissa, ruumista korostavissa välähdyksissä. Esimerkkinä henkilöllisyyden omaavasta hirviöstä toimii Frankensteinin eri filmatisointeinen, fyysisestä hahmosta taasen *Tappajahai*, jonka hirviön huomattavin ominaisuus lienee juuri poissaolo.

³¹ Katse on yksi tapa suojauttaa vierautta vastaan ja asettautua dominoivaan suhteeseen. Tällaisesta katseen vallasta kertovat esim. eläintarhat. Katso esim. Randy Malamud, *Reading Zoos: Representation of Animals and Captivity*. New York: New York University Press 1998.

Tappajahain eläin on pinnan alainen tappaja, jota itseään ei nähdä elokuvassa kuin muutaman sekunnin ajan. Yksi elokuvan juonen perusmotiiveista onkin selvittää miltä otus näyttää.³¹ Kun hai nähdään, on kyseessä sangen fyysinen spektaakkeli, johon liittyy välähdyksiä valtavista leuoista, vilahduksia evästä ja ennen kaikkea paljon uhrien verta. Hai on selkeästi fyysinen hirviö, sen toimintaa ei motivoida eikä sillä ole näkökulmaa. *Tappajahai* jääkin ennen kaikkea aggressiivisesti, järjettömästi käyttäytyväksi otukseksi, joka tulee esiin väkivaltaisen toiminnan ja fyysisyyden kautta. Ei ole vaikeaa yhdistää eläimen fyysisyyttä ajatukseen luonnosta ihmisen aggressiivisena vastakohtana, jonka ihminen kohtaa nimenomaan taistelun kautta. Fyysisyydessään ja henkilöahmottomuudessaan eläin edustaa vierautta ja vastakohtaisuutta, ja lopulta tämä vieraus koetaan uhaksi, jota vastaan ihmisen on puolustauduttava. Dualistisen eläinkuvan perusteemat, ihmisen ja eläimen erottelu, erottelun väkivaltaisuus (kyse ei ole pelkästä ”erilaisuudesta” vaan nimenomaan uhkaavasta vieraudesta) sekä ihmisen itselleen taisteleva hierarkisesti korkeampi asema, näyttäisivät olevan yksi *Tappajahain* motiivi.

Tappajahai seuraa 70-luvun kauhuelokuvan linjaa, paitsi luonnon ja ihmisen välisen taistelun korostamisessa, myös vainoharhaisuuden ja avuttomuuden esilletuomisessa. Idyllinen pikkukaupunki kohtaa uhan yllättävältä suunnalta: meri, jonka ympärillä autuaan onnelliselta vaikuttava kesäriehakointi on juuri alkanut, osoittautuu vaaran pesäkkeeksi, ja hirviö tulee näin esiin keskeltä tutuksi ja turvalliseksi miellettyä aluetta. Vainoharhaisuus näkyy erityisesti tavassa, jolla kesäiset vesileikit tulevat rajusti katkaistuiksi hirviön iskujen myötä. Iloisesti kättään heiluttavat vesihiihtäjät tai veneessä kieriskelevät teinipariskunnat joutuvat täysin yllättäen väkivaltaisen hyökkäyksen kohteeksi saadessaan tuta hain hampaista. Vainoharhaisuus korostuu myös symbolisen elementin kautta, tuleehan hirviö esiin nimenomaan ”pinnan alta”. Avuttomuus on samoin läsnä niin uhrien täydellisessä voimattomuudessa, ”sankarien” epätietoisuudessa kuin hirviön näkymättömyydessäkin: uhreilla ei ole mahdollisuutta taistella haita vastaan, sankarit taas eivät ole varmoja, mikä eläinhirviö on ja missä se oleilee hirviön itsensä pysytellessä piilossa. Avuttomuus korostuu erityisesti loppukohtauksessa, jossa tyypillisesti pelastajan rooliin asetettu eksperti joutuu itse ahtaalle hain kanssa. Lopulta sankarin työ jää sheriffin harteille, joka viimeisillä voimillaan onnistuu tuhoamaan riehuvan eläinhirviön.

Näiden kolmen tekijän, fyysisyyden, vainoharhaisuuden ja avuttomuuden, kautta *Tappajahain* eläinkuvasta muotoutuu hyvinkin yksinkertaistettu. Kuten sanottua, fyysisyys liittyy vierautta painottavaan eläinkuvaan: fyysisyyden kautta *Tappajahai* korostaa ihmisen ja eläimen erilaisuutta. Henkisyys ja materiaalisuus ovat kiusallisen vahvasti läsnä. Ihmisen edustaessa erityisesti sheriffin hahmossa henkisyyttä on hai vain ja ainoastaan materiaallinen otus. *Tappajahaisissa* haita kuvataankin useaan otteeseen koneeksi (”Vastassamme on täydellinen mekanismi, syömiskone, ei muuta”) ja epäinhimilliseksi (”Haiden silmät ovat elottomat ja mustat kuin nukella, eikä niiden tiedä edes elävän ennen kuin ne hyökkäävät kimppuusi”). Fyysisyyden kertoessa erityisesti dualistisesta eläinkuvasta, kertovat vainoharhaisuus ja avuttomuus ympäristöön liittyvistä peloista. Ei ole vaikeaa yhdistää vainoharhaisuutta osaltaan ympäristötietoisuuteen ja katastrofien pelkoon: kyseessä on turvallinen yhteisö, jonkinlainen pienoiserikka, jonka kimppuun ympäröivä luonto meren pedon hahmossa äkkiarvaamatta hyökkää. Avuttomuuden voi niinikään helposti yhdistää samaan seikkaan, sillä sen kautta korostuu ihmisen



Metsästäjä ja pinnanalainen tappaja (*Tappajahai*, kuva SEA).

tiedon ja erityisesti tieteen voimattomuus luonnon rinnalla (ekspertti ei kykenekään lannistamaan hirviötä).

Kauhelokuvaan on väitetty sisältyvän moraalista yksinkertaistamista, ihmisen ja toiseuden välisten erojen korostamista, ja rituaalinomaisuutta.³² *Tappajahais*a nämä kaikki seikat korostuvat ihmisen ja eläinhirviön kohtaamisessa: eläimen ja ihmisen vastakkaisuus painottuu, eläinhirviö ihmisyhteisön vieraana uhkaajana korostuu (kuvaavaa on, että elokuvan ikoniksi nousi pintaa rikkova hainevä), loppuhuipennus muistuttaa kiusallisen paljon härkätaistelun kaltaista verinäytelmää, jossa haavoitettu eläin palaa uudelleen ja uudelleen sankarin kimppeeseen kunnes viimein saa kuoliniskun. Näiden tekijöiden puitteissa *Tappajahain* eläinkuva on hyvinkin dualistinen. Sama teema jatkui melko muuttumattomana myös jatko-osissa, ja on sittemmin kirvoittanut sellaisia elokuvia kuin *Alligaattori* (*Alligator*, Lewis Teague, USA 1980), *Anakonda* ja *Deep Blue Sea* (*Deep Blue Sea*, Renny Harlin, USA 1999).

Tuttu hirviö: *Cujo*

Tappajahain toisintaessa yksinkertaistettua eläin–ihminen-dualismia ja rakentaessa eläinkuvan, johon liittyy ensisijaisesti materiaalisuus, ulkopuolisuus ja vieraus, perustuu toinen klassikko *Cujo* (*Cujo*, Lewis Teague, USA 1983) sangen erilaiselle käsitykselle eläimen ja ihmisen suhteesta: *Tappajahain* hirviönä toimii melko tuntematon kala, *Cujossa* taas kesytetty ja perheyhteisön osaksi tullut koira.

Usein kesyttäminen on länsimaissa mielletty osaksi kulttuurisointia³³ ja eläimen ”jalostamista” kohti jotain edistyksellisempää³⁴; tavoitteena on ollut luonnon – ja samalla vierauden – ”poispyyhkiminen”. Vanhoissa taksonomioissa kesy- ja villieläimet laitettiin erilaisiin luokkiin olemuksellisesta samankaltaisuudesta huolimatta, katsottiinhan eläimen määrittävän itsenäisen olemuksen sijaan suhteessa ihmiseen.³⁵ Onkin väitetty,

³² Katso esim. Susan Sontag, "The Imagination of Disaster" ja Bruce Kavin, "The Mummy's Pool". Teoksessa Gerald Mast and Marshall Cohen (eds.), *Film Theory and Criticism*. New York: Oxford University Press 1985.

³³ Pälsson käyttää kesyttämisen ja kulttuurisoinnin kohdalla kolonialismiin viittaavaa termiä "orientalism" ja katsoo sen nojaavan oletukseen, jonka mukaan länsimainen kulttuuri on universaali ja puhdas alue, jonka piiriin muut kulttuurit ja luonto on syytä jalostaa. Pälsson, "Human-Environmental Relations". Ajatus tuntuu kuitenkin liian jyrkältä, onhan kesyttäminen ollut oleellinen osa myös lukemattomia muita kulttuureita inkoista eskimoihin. Kesyttäminen ei myöskään tuntuisi olevan ainoastaan dualistisen tai "naturalistisen" luontosuhteen tuote.

³⁴ Jalostamisen ideologiasta, katso Thomas, *Man and the Natural World*; David Harris, "Domesticatory Relationships of People, Plants and Animals". Teoksessa Roy Ellen and Katruyoshi Fukui (eds.), *Redefining Nature: Ecology, Culture and Domestication*. Berg: Oxford International Publishers 1996.

³⁵ Ritvo, *The Platypus and Mermaid*, 39–41.

³⁶ Passariello, "Me and My Totem".

³⁷ Baker, *Picturing the Beast*, 170.

että englanninkielinen termi "domestication" on ensisijaisesti poliittinen ja asenteellinen. Se ei kuvaa ainoastaan kesyttämisen aktia, vaan sisältää itsessään ajatuksen ihmisyyden ensisijaisuudesta ja eläinten paremmaksi tekemisestä;³⁶ suomenkielen "kesyttämisen" ei liene vähemmän varautunut termi. Lemmikkieläimet ovat kesyttämisen ääripää: ne eivät kuulu ainoastaan materiaalisessa mielessä yhteisön sisälle (kuten vaikkapa tuotantoeläimet, jotka omistetaan ja jotka ovat täysin riippuvaisia ihmisen antamista hyödykkeistä), vaan ovat myös moraalisisessa mielessä osa kulttuuria (parhaiten tämä tulee esiin silloin, kun eläin koetaan perheenjäseneksi).

Kesyttämiseen liittyy kuitenkin jotain ambivalenttia. Erityisen selkeästi tämä tulee Steve Bakerin mukaan esille lemmikkieläinten ja edelleen koirien kohdalla. Kesyttämiseen terminä liittyy se, mikä on kesytetty ("villeys") ja tämä toinen osapuoli kummittelee eläinkuvissa. Esimerkiksi leijonan ollessa jonkinlainen puhdas hahmo villeydessään liittyy koiraan kaksijakoisuus "kilttinä" ja "pahana" olentona, joka yhtäältä ihmisen parhaana ystävänä kuuluu kulttuurin piiriin mutta joka toisaalta voi äkkiä osoittautua susimaiseksi luonnon osaksi.³⁷ Erilaiset ristiriitaiset tarinat koirista kertovat tästä: samasta iltapäivälehestä saatamme lukea, kuinka koira on purrut lasta ja kuinka koira on pelastanut perheen tulipalosta. Käsitys lemmikkieläimestä onkin usein väritynyt pelolla sen ambivalentista luonteesta: mitä jos kesyttämisen mahti katoaa ja eläimen villi luonne tulee esiin?

Tämän valossa ei ole ihme, että Lassien ja Benjien rinnalla käyskentelee vähemmän leppoisa Cujon. *Cujon* tarinassa kiltti perhekoira saa lepakon puraisusta vesikauhun ja muuttuu ihmisiä summittaisesti raatelevaksi hirviöksi. Cujon tappaa isäntänsä ystävän, sitten itse isännän ja lopulta ahdistelee eristyksiin jäänyttä äitiä ja tämän sairasta poikaa psykopaattisella tarmolla, kunnes kohtaa loppunsa äidin käyttämän pesäpallomailan ja aseensa kautta. *Cujossa* painottuu kiltin hauvan muuttuminen raivokkaaksi luonnon olioksi heti elokuvan alussa: perhekoiran kiltteys katoaa luolan uumenista iskevän lepakkolauman ansiosta. Lepakoiden pahaenteinen hahmo liittyy usein juuri populaarikristilliseen kuvastoon "pahasta" eläimestä, esimerkiksi paholaisen kanssa liitossa olevat vampyyrit muuttavat muotonsa nimenomaan lepakoiksi. Lepakon hahmon yhteys pahoihin voimiin tulee esille myös ekotuhohenressä. Esimerkiksi elokuvan *Yön Siivet* (*Night Wing*, Arthur Hiller, USA 1980) ihmisyyhteisöä jahtaava lepakkolauma yhdistetään useaan otteeseen surutta paholaiseen: "Ne eivät ole vain lepakoita, vaan vampyyrilepakoita, ja tapan niitä siksi, että ne ovat perustaltaan pahoja"; "Paikka, jossa todella koet pahuuden läsnäolon, on lepakkoluola." Voisikin ajatella, että *Cujoon* sisältyy suoraa symboliikkaa perhekoiran luonteen muuttuessa pahaksi sen jälkeen, kun se on ollut kosketuksissa "pahojen" luonnoneläinten kanssa. Kesyttämisen verho siis katoaa ja koiran todellinen olemus luonnon olentona tulee esiin.

Cujossa koirasta siis tulee eläinhirviö, joka hyökkää paitsi isäntäänsä, myös ihmisyyhteisön kenties pyhintä ikonia – äitiä ja pientä poikaa – vastaan. Elokuvan alun samuutta korostava osuus häviää ja tilalle tulee hyvinkin radikaali, tappajahaimainen kahtiajaottelu eläimen ja ihmisen välille. Samoin kuin *Tappajahaissa* *Cujossa* korostetaan jälleen ihmisen moraalisuutta ja yhteisöllisyyttä sekä eläimen aggressiivisuutta ja vaistonvaraisuutta. *Tappajahaissa* moraalia edustaa erityisesti perheestään huolissaan oleva sheriffi, *Cujossa* taas poikansa hengen pelastamaan pyrkivä äiti.

Fyysisyys onkin yksi *Cujon* hahmon perusta: alussa koiran hahmo on jossain määrin henkilöahmomainen, luonteen muuttuttua koiran motiivit

kuitenkin katoavat ja koira muuttuu edustamaan fyysistä, väkivaltaista toimintaa. Aivan yhtä fyysinen kuin tappajahai Cujon hahmo ei kuitenkaan ole, sillä Cujo on väkivaltaisuudestaan ja vieraudesta huolimatta jatkuvasti läsnä ja sen hirviömäistä olemusta ei juurikaan piilotella. *Tappajahain* eläinhirviön ollessa *poissaoleva* ja väkivaltainen Cujon koirahirviö on *läsnäoleva* ja väkivaltainen. Koiran ”tuttuus” verrattuna luonnonvaraisiin eläimiin näyttelee tässä erossa keskeistä roolia: koira ei aseteta luonnon helmoissa oleilevaksi näkymättömäksi hirviöksi vaan kulttuurin olennoksi, joka näkyvällä tavalla paljastaa todelliset kasvonsa. Fyysisyyden lisäksi myös vainoharhaisuus ja avuttomuus liittyvät Cujon hahmoon. Vainoharhaisuus tulee erityisesti esille ”kiltin hauvelin” muodonmuutoksessa: samoin kuin *Manaaajan* nuori tyttö osoittautuu pirun valtaamaksi, löytyy luonnonhirviö ihmisen omasta lemmikistä. Avuttomuus taas on läsnä erityisesti äidin ja pojan jäädessä koiran piirittämäksi: pitkän piirityksen aikana ihmiset näyttävät olevan täysin voimattomia mielipuolisen eläinhirviön kynsissä.

Ambivalenttius tulee esille suoralla tavalla myös Cujon perillisissä, joita ovat mm. *Man's Best Friend* (John Lafia, USA 1993) ja *Atomic Dog* (Brian Threnchard-Smith, USA 1990). Näistä erityisesti ensimmäinen korostaa voimakkaasti koiran ambivalenttia luonnetta: omistajalleen koira teeskentelee tietoisesti kilttiä perhehauvelia mutta tappaa kuitenkin samalla mahdolliset kilpailijat yksi toisensa perään. Elokuvasa eläimen moraalisen aseman tematiikka on samoin vahvasti esillä, sillä koiran omistaja on eläinrakas nainen, joka on varastanut koiran eläinkoelaboratoriosta. Lopulta omistaja joutuu myöntämään olleensa väärässä koiran suhteen ja hyväksymään tiedemiehen sanat: ”Me emme ole tekemisissä ihmisen parhaan ystävän kanssa.” Elokuvasa löytyy myös parodinen viite Lassien kaltaisiin kiltteihin perhekoiriin: elokuvan koirahirviö parittelee naapurin söpön collien (Lassien rotu) kanssa vastoin tämän tahtoa, ja Lassie joutuu näin raiskatuksi myös kirjaimellisesti.

Sama lemmikkieläinten kaksijakoisen luonteen teema tulee esiin esimerkiksi komediallisessa kauhuelokuvassa *Riiviöt* (*Gremlins*, Joe Dante, USA 1984), jossa suloisista jyrjyistä tulee verenhimoisia lihansyöjiä, ja kissahirviöitä sisältävässä elokuvassa *Strays – Kissat* (*Strays*, John McPherson, USA 1991), jossa jälleen villeyden ja kesyyden rajankäynti tuottaa hirviöitä lemmikkikissojen muuttuessa viheliäiseksi, kilttiä perhettä terrorisoivaksi hirviölaumaksi. Lemmikkieläin–villieläin-jaottelu toistuu myös monissa muissa eläinhirviöelokuvasa. Esimerkiksi *Kongo* (*Congo*, Frank Marshall, USA 1995) vetää selkeän rajan kesytetyn ja villin eläimen välille: kesytetty gorilla on moraalinen ja älykäs, villit gorillat puolestaan aggressiivisia tuhoajia. Yksi mielenkiintoinen yksityiskohta monessa elokuvassa on, että eläinhirviö tappaa tai vapauttaa elokuvan alkumetreillä lemmikkieläimen. *Tappajahain* kala pistelee koiran suihin, *Man's Best Friendin* koira tappaa häkissä olevan papukaijan, *Anakondan* käärme syö tielleen osuvat häkkieläimet, *Linkissä* puolestaan eläinhirviö vapauttaa häkkilintuja. Sekä yhteys että kontrasti lemmikkieläimen ja ”toisen” eläimen välillä korostuvat eläinhirviön tuhotessa kiltisti häkissä istuvat eläimet tai vapauttaessa nämä: eläinhirviö on tullut tutun ja turvallisen eläimen tilalle.

³⁸ Kognitiivisten kykyjen tutkimuksesta katso esim. Marian Dawkins, *Through Our Eyes Only? The Search for Animal Consciousness*. Oxford: Oxford University Press 1998; tutkimuksen politiikasta Donna Haraway, *Primate Visions: Gender, Race and Nature in the World of Modern Science*. London: Routledge 1989.

³⁹ Paola Cavalieri and Peter Singer (eds.), *The Great Ape Project: Equality Beyond Humanity*. New York: St. Martin's Press 1993. Projektilla on ollut vaikutusta, sillä esim. kädellisten käyttö tutkimuksessa on kielletty kokonaan monissa maissa.

Samankaltainen hirviö: Link

Eläimen ja ihmisen välisen kahtiajaottelun yhden keskeisen rajakohdan muodostavat kädelliset. Kysymys kädellisistä on kenties ensisijaisin pohdittaessa ihmisyyden erityisyyttä sekä ihmisen ja eläimen rajaa. Kädelliset muistuttavat paitsi biologiselta olemukseltaan, myös kognitiivisilta kyvyiltään eniten ihmistä. Niiden asettaminen ”materiaalisten” olentojen luokkaan on erityisen vaikeaa, sillä ihmisen erityisominaisuudeksi nimetyt ”henkiset” kyvyt ovat niissä melko ilmeisiä. Kädellisten mentaalisia ominaisuuksia onkin tutkittu huomattavasti laajemmin kuin muiden eläinten, ja kuvaavaa on, että yksi tämän tutkimuksen perushaasteista on ollut (ja on) ihmistä ja kädellisiä erottavan tekijän löytäminen, oli kysymyksessä sitten työkalujen käyttö, kielellinen kyvykkyys, tietoisuus tai itsetietoisuus.³⁸ Kädellisten olemuksellinen samankaltaisuus ihmisen kanssa on muodostanut paitsi määritelmällisiä ongelmia (mikä ihmisyyden peruskriteeri on?), myös johtanut moraalisiin kysymyksiin: muuan muassa niin sanottu ”Great Ape Project”, jonka lukuisat filosofit, biologit ja kirjallijat ovat allekirjoittaneet, vaatii kädellisille omia erityisiä ”ihmisoikeuksiaan”.³⁹ Kädelliset muodostavat näin rajapinnan, jossa ihminen–eläin-jaottelu uhkaa hämärtyä niin määritelmällisessä kuin moraalisessakin mielessä.

Tämä kysymys näkyy myös ekotuhohenressä, johon kädellishirviöt keskeisesti kuuluvat. Kädellisten ja ihmisen samankaltaisuutta korostavien elokuvien, kuten *Sumuisten vuorten gorillat* (*Gorillas In The Mist*, Michael Apted, USA 1988), rinnalla käyskenteleekin jälleen hirviömäisiä sukulaissiamme. Kädellisten hirviömäisyyteen näyttäisi liittyvän erityisen voimakkaasti kysymys ihmisen ja eläimen erottelun perustasta sekä kädellisten inhimillisyydestä. Yksi esimerkki on *King Kongin* uudempi filmatisaatio (*King Kong*, John Guillermin, USA 1976), jossa 30-luvun moraalisesti yksinkertaistava, lähinnä raivokkaasta toiminnasta koostuva hirviöhahmo on muuttunut inhimillisemmäksi, tunteita omaavaksi eläinhirviöksi. Samoin tunnettu esimerkki on *Apinoiden Planeetta* (*The Planet of the Apes*, Franklin Schaffner, USA 1968) ja sen jatko-osat, joissa eläimen ja ihmisen välistä eroa käydään läpi sangen konkreettisesti kääntämällä roolit päällelleen.

Selkeästi kädellisongelma tulee esiin myös elokuvassa *Link – Puuttuva yhteys* (*Link*, Richard Franklin, USA 1985), jossa kysymys ihmisen ja eläimen rajasta on tarinan perusta. Nimensä mukaisesti elokuva korostaa kädellisen asemaa ihmisten ja muun eläinkunnan välisenä renkaana. Se myös tuottaa kädellisestä sangen inhimillisen kuvan. Elokuvan simpanssi (Link) pukeutuu ja käyttäytyy kuten ihminen, minkä lisäksi se kykenee kahteen elokuvassa inhimilliseksi nimettyyn toimintoon: kielen ymmärtämiseen ja tulenteeseen. Samankaltaisuuden rinnalla elokuva korostaa myös eroa: Link asustelee kokeita tekevän tiedemiehen luona, joka suhtautuu kädellisiin koevälineinä ja hierarkisesti ihmistä alemmina. Tiedemies painottaa useaan otteeseen kädellisten eroavan ihmisestä kategorisesti, sillä älykkyystään huolimatta niiltä puuttuu merkittävä inhimillinen ominaisuus: moraalisuus. Tiedemies palkkaa simpanssiensa hoitajaksi opiskelijanaisen, jolla on kädellisiä kohtaan huomattavasti lempeämpi asenne ja joka vaatii niille tasavertaista kohtelua. Tiedemies hokee naiselle, että kädelliset eivät ole inhimillisiä eikä niitä tule sellaisina kohdella: ”Muista, että olet dominoiva laji etkä saa koskaan kohdella niitä tasavertaisina itsesi kanssa.” Vaikka opiskelijanaisen ajatusmaailma kuvataan ensin kädellisille suotuisassa valossa, joutuu tämä pian huomaamaan

tiedemiehen olleen oikeassa. Linkistä tulee psykoottinen tappaja, joka koettaa päästää kaikki näkemänsä ihmiset (mukaan lukien opiskelijanainen) päiviltä ja joka lopulta kuolee oman keksintönsä, tulen syyttämisen, vuoksi.

Linkin moraaliseen opetuksesta ei voi erehtyä: kädelliset kenties muistuttavat ihmisiä, mutta lopulta ne ovat inhimillisten olentojen sijaan amoraalisia eläimiä, jotka on syytä pitää omassa alemmassa luokassaan. *Linkin* näkemys kädellisten asemasta on tämän valossa sangen selvä sekä määritelmällisessä että moraaliosassa mielessä. Määritelmällisesti kädelliset kuvataan ihmisestä oleellisella tavalla eroaviksi olennoiksi kyvyttömyydessään moraaliseen toimintaan, ja tämä ero asetetaan edelleen moraalisen arvon mitaksi. Koska kädelliset eivät kykene moraaliseen toimintaan, ne eivät voi koskaan olla ihmisen kanssa tasavertaisia.

Siinä kun tappajahai on täysin fyysinen hirviö ja Cujon henkilöhaamon vivahteita omaava fyysinen hirviö, Link on jo lähellä henkilöhaamoa. Linkin toiminta näyttyy sangen älyllisenä, sen puuhia seuraillaan ja sen toiminnalle annetaan motiivi (Link pelkää oman asemansa puolesta ja ryhtyy siksi veritekoihin). Link onkin lähellä toimintaelokuvista tuttua katkeroitunutta pahista, jonka älykäästä toimintaa esitellään avoimesti ja jonka antisankarillisuus syntyy nimenomaan moraalittomuudesta. Nämä vaihtelut selittyvät helposti nimenomaan kontekstin kautta: tappajahai on vieras meren peto ("villieläin"), koira ihmiselle tuttu, kädellinen ihmistä muistuttava olento.

Sama kädellishirviön teema toistuu myös *Kongossa*, jossa kädellisiin tasavertaisina kumppaneina suhtautuva tiedemies joutuu huomaamaan, etteivät otukset olekaan järin mukavia. Tiedemies omistaa kesyn ja koulutetun gorillan, jonka hän haluaa palauttaa takaisin luontoon. Gorilloineen hän liittyy kaupallisen retkikunnan matkalle viidakkoon ja joutuu siellä toteamaan, että villit gorillat ovat verenhimoisia ja psykoottisia olentoja. Pitkien taisteluiden jälkeen tiedemies pelastuu ja jättää gorillansa viidakkoon. Teema on sangen samanlainen kuin *Linkissä*: tasavertaisuutta kannattava ihminen huomaa, että kädelliset ovat lopulta "eläimellisiä" eläimiä, joihin ei voi luottaa. Paikallisen gorillatuntijan sanat ovat kuvaavat: "Ajatus tappaja-äpönästä on kenties poliittisesti epäkorrekti, mutta silti tosi"; "Ihmiset maassani ovat peloissaan ajatuksesta, että heidän julmuutensa gorilloita kohtaan näytettäisiin amerikkalaisessa elokuvassa, tämä on järjetön maailma jossa elämme." Elokuvan lopussa gorilloja vastaan taistelevasta ihmisryhmästä kuuluu vielä ympäristötietoisuutta parodioiva lause: "Laittakaa ne uhanalaisten lajien listalle."

Modernin kauhuelokuvan linjaa seuraten myös avuttomuus ja vainoharhaisuus toistuvat *Linkissä* ja *Kongossa*. Molemmissa vainoharha liittyy nimenomaan tunnetuksi miellettyyn eläimeen: eläinsuojeluyhteisöistä suuntautuneet tiedeihmiset joutuvat huomaamaan, että heidän itselleen läheisiksi mieltämänsä kädelliset voivatkin olla vieraita, väkivaltaisia petoja. Avuttomuus taas tulee esiin perinteisellä tavalla eristäytyneisyyden kautta. *Linkissä* opiskelijanainen jää eristyksiin tiedemiehen taloon, *Kongossa* ihmisryhmä on eristyksissä viidakossa. Jälleen avuttomuus liittyy vahvasti eläimiin ja luontoon, sillä nimenomaan eläin ja luonto uhkaavat ihmisten olemassaoloa.

⁴⁰ Variaatioita on toki huomattavasti enemmän. Merkittävimmät tästä pois jääneet eläinhirviöluokat ovat geneettisesti muunnellut eläimet (tosin pari elokuvista sivuaa tätä luokkaa), hybridit ja metamorfoosit.

⁴¹ Birke and Parisi, "Animals, Becoming", 60.

⁴² Ibid.

⁴³ Arluke and Sanders, *Regarding Animals*, 175.

Vastakohtaistetut eläimet

Vastakohtaistava näkemys eläimistä on vain yksi monien joukossa. Meillä on lukuisia erilaisia *lähestymistapoja* eläimeen, ja nämä lähestymistavat puolestaan liittyvät lukuisiin erilaisiin *näkökulmiin*. Voimme määrittää suhteemme esimerkiksi eläinten käyttötarkoituksen perusteella (onko kyseessä vaikkapa tuotanto- vai lemmikkieläin), eläinten kognitiivisten ominaisuuksien perusteella (onko kyseessä esimerkiksi tietoinen eläin), eläinten historian perusteella (onko eläimellä esimerkiksi jokin erityinen side ihmisiin) ja eläinten lajin perusteella (onko eläin esimerkiksi sammakko vai ko norsu). Lähestymistapojen ja näkökulmien moninaisuus kertovat tavasta, jolla eläinten moraalinen asema määrittyy tulkintamme kautta. Tästä syystä erilaisten eläinkuvien lähtökohtien pohtiminen on tarpeellista, sillä ne sekä kielivät asemasta, jonka eläimille annamme, että ovat yksi eläinsuhteen muutoksen (tahattoman tai tahallisen) perusta.

Esiintulleet kolme variaatiota⁴⁰ kertovat eläinkuvien moninaisuudesta, paitsi lähtökohtaisesti (myönteinen – kielteinen) myös näkökulmaisesti (kielteisen sisältä löytyy erilaisia näkökulmasta riippuvaisia variaatioita). Vaikka variaatioita löytyy, näyttäisi kuitenkin siltä, että lopputulos on usein samansuuntainen. Kielteisen dualistisen lähestymistavan puitteissa eläin saa näkökulmasta riippumatta lopulta suhteellisen samankaltaisen roolin. Tämä lienee yksi vastakohtaistavaan ajatteluun käsitteellisesti sisältyvä piirre: koska ajattelu käyttää kategorioita "eläin" ja "ihminen", kaikki "eläimet" ovat lopulta samankaltaisia olentoja (vaistonvaraisia, persoonattomia, aggressiivisia). Lynda Birke ja Luciana Parisi väittävätkin: "Erilaiset eläimet voivat olla Toisia erilaisilla tavoilla ja erilaisten kontekstien kautta. Tästä huolimatta niiden toiseus ihmisyyteen nähden säilyy, ja ne edustavat vastakohtaa kaikelle sille mitä me olemme (älykkäitä, rationaalisia jne.)."⁴¹

Eläinten vastakohtaisuuteen liittyvä moraalinen aspekti lienee selvä. Birke ja Parisi jatkavat: "Jos haluamme erottaa itsemme eläimellisyydestä ja luonnosta, käytämme tähän tarkoitukseen tyypillisesti geneeristä eläintä."⁴² Arnold Arluke ja Clinton Sanders toteavat samaan tapaan: "Jotkut eläimet ovat hirviöitä, jotka eivät tiedä paikkaansa, tuholaisia jotka sivuavat paikaltaan ja demoneita jotka kieltävät paikkansa. Ne ovat kummallisuuksia, jotka aiheuttavat vastenmielisyyttä, epätervetulleita vierailijoita, jotka saavat aikaan pelkoa, tai vaarallisia hyökkäjiä, jotka tuottavat kauhua. Vastapainoksi yhteisölle annetaan lupa sivuuttaa, marginalisoida, eristää ja tuhota ne."⁴³ Vastakohtaistettu eläin toimii paitsi geneerisen eläinkuvan vahvistajana, myös tietynlaisen moraalisen suhteen (tai suhteen puuttumisen) oikeuttajana. Oleno, joka asetetaan edustamaan vaistoja, aggressioita ja irrationaalisuutta ja jonka hahmo on liitetty materiaalisuudessaan jopa paholaiseen, on kaukana niistä kriteereistä, joita moraalisen kunnioituksen kohteelta länsimaissa vaaditaan; päinvastoin se asetetaan omaan suljettuun ja hallittuun luokkaansa, jonka päälle laitetaan leima "erilainen".

Emmi Itäranta

EI ENÄÄ MITÄÄN NÄHTÄVÄÄ?

Melodraama, tunteet ja sukupuoli-ideologia elokuvassa *Dancer in the Dark*

I have seen what I chose and I've seen what I need
And that is enough to want more would be greed
I've seen what I was and I know what I'll be
I've seen it all there is no more to see
– Selma

Kun Cannesin elokuvajuhlilla palkittu elokuva *Dancer in the Dark* (*Dancer in the Dark*, Tanska–Ruotsi–Ranska 2000)¹ sai ensi-iltansa, eräs tuttavani kommentoi: “Nyt se on viimeistään nähty, mitä von Trier ajattelee naisista.” Elokuvan kansainvälinen vastaanotto oli hyvin ristiriitainen. Elokuvan poikkeuksellista intensiivisyyttä tunteisiin vetoavana tragediana ei voitu jättää huomiotta, mutta samanaikaisesti naispäähenkilön uhratuvaisuus ja lapsenomaisuus koettiin epäilyttävänä. Lars von Trieriä syytettiin seksismistä, kuten aikaisemmin elokuvan *Breaking the Waves* (*Breaking the Waves*, Tanska–Ruotsi–Ranska–Hollanti–Norja 1996) kohdalla.² Myös Björkin näyttelijäntyo pääroolissa sai aikaan hyvin rajuja reaktiota puolesta ja vastaan. Vihamielisimmässä kritiikeissä elokuvaa kutsuttiin “typeräksi ja pinnalliseksi”³ ja kyseltiin, miten tällainen banaali ja huono elokuva voi liikuttaa ketään.⁴ Näyttää siltä, että *Dancer in the Darkin* katsominen on yleisesti ollut ristiriitainen kokemus eikä elokuvaan ole ollut mahdollista suhtautua varauksettomasti tai neutraalisti. *Dancer in the Darkin* tunnepitoisuus on myös näyttänyt hämmentäneen kriitikoita, sillä elokuvaa on pidetty vastenmielisenä katsojan tunteiden manipulaationa, joka vie päähenkilönsä kärsimykset kohtuuttomiin äärimmäisyyksiin asti ja on ennen kaikkea tarkoitettu pönkittämään von Trierin imagoa.⁵

Myös itselleni elokuva oli äärimmäisen hämmentävä katsomiskokemus. Muistan vain muutamia kertoja nähneeni suuren osan yleisöstä itkevän spontaanisti elokuvan loputtua, mutta *Dancer in the Dark* sai aikaan tuollaisen

¹ *Dancer in the Dark*, (*Dancer in the Dark*, Tanska/Ruotsi/Ranska 2000. Ohjaus ja käsikirjoitus Lars von Trier. Osissa: Björk, Catherine Deneuve, David Morse, Peter Stormare, Cara Seymour, Joel Grey, Jean-Marc Barr, Udo Kier, Stellan Skarsgård, Vincent Paterson, Vladica Kostic, Siobhan Fallon, Zeljko Ivanek, Jens Albinus jne. Musiikki: Björk. Koreografiat: Vincent Paterson. Kuvaus: Robby Müller. Leikkaus: Francois Gédigier, Molly Marlene Stensgård.

² Martha P. Nochimson, “New York Film Festival 2000”. *Film–Philosophy*, vol. 4:25, (Nov. 2000). <http://www.jiscmail.ac.uk/cgi-bin/wa.exe?A2=ind0011&L=film-philosophy&P=R4978>

³ Peter Bradshaw, “Dancer in the Dark: Lars von Trier’s film is silly, shallow and

manipulative”. *The Guardian*, 15.9.2000. http://film.guardian.co.uk/News_Story/Critic_Review/Guardian_Film_of_the_week/0,4267,368401,00.html

⁴ Philip French, “Praying for a Power Failure”. *The Observer*, 17.9.2000. http://film.guardian.co.uk/News_Story/Critic_Review/Observer_review/0,4267,369378,00.html

⁵ Paul Willemsen, “Note on *Dancer in the Dark*”. *Framework*, 42 (Summer 2000). <http://www.frameworkonline.com/42pw.htm>

⁶ Heta Reitala ja Timo Heinonen 2001, “Dramatisoitua todellisuutta”. Teoksessa Heta Reitala ja Timo Heinonen (toim.), *Dramaturgioita*. Helsinki: Palmenia-kustannus 2001, 41–42. Myös Ari Hiltunen, *Aristoteles Hollywoodissa – menestystarinan anatomia*. Helsinki: Gaudeamus 1999, 87–131. Lukuisat elokuvien käsikirjoitusoppaat suosittavat samaista kolmen näytöksen rakennetta, yhtenä tunnettuna esimerkkinä Syd Field, *The Screenwriter’s Workbook*. New York: Dell 1984.

⁷ Steve Neale määrittelee musikaalidraaman piirteiksi tärkeässä osassa olevan juonen ja henkilöt sekä musiikkinumeroiden integroinnin osaksi kokonaisuutta mahdollisimman saumattomasti. Neale, *Genre and Hollywood*. London: Routledge 2000, 106–107.

⁸ David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*. London: Methuen 1985, 70–73.

reaktion. Olin itse yksi itkijöistä, ja reaktioni yllätti minut täysin. Kokemuksen hämmäntävyys ei kuitenkaan johtunut tunnereaktiosta sinänsä. Syy oli toinen, nimittäin se, että koin elokuvan naiskäsitteiden häiritseväällä tavalla kielteisenä ja seksistisenäkin, mutta tämä ei estänyt intensiivisen tunne-elämyksen syntymistä ja siitä nauttimista. Itse asiassa juuri elokuvan naispäähenkilön ominaisuudet vahvistivat osaltaan tunnekokemuksen intensiteettiä.

Tuon katsomiskokemuksen pohjalta syntyi kysymyksiä, joita haluan tarkastella tässä artikkelissa. Miten *Dancer in the Dark* tuottaa tunteita katsojassa? Entä millaista sukupuoli-ideologiaa elokuva rakentaa? Ja ennen kaikkea, miten katsoja pystyy nauttimaan elokuvasta emotionaalisella tasolla, vaikkei pitäisi sen naiskuva erityisen mieltäylentävänä? Artikkelini ensimmäisellä puoliskolla keskityn analysoimaan keinoja, joilla elokuvan kertovat strategiat pyrkivät vetoamaan katsojan tunteisiin. Nostan esille elokuvan yhteydet erityisesti melodraaman ja musikaalin lajityyppeihin, ja sidon tämän osuuden kognitivistiin käsitteisiin tunteiden tuottamisesta elokuvallisilla keinoilla. Tämän jälkeen siirryn tarkastelemaan elokuvan tuottamaa sukupuoli-ideologiaa. Lähtökohtani on uudemmassa feministisessä elokuvatuotkimuksessa, joka suhtautuu varsin kriittisesti psykoanalyyysiin ja etsii toisenlaisia viitekehyksiä elokuvien ymmärtämiseen feministisestä näkökulmasta. Lopuksi ehdotan, että *Dancer in the Darkin* kaltaisen elokuvan katsomiskokemuksessa voivat yhdistyä kriittinen etäisyys elokuvan sukupuoli-ideologiaan ja intensiivinen tunne-elämyksellisyys. Niiden ei tarvitse olla toisensa poissulkevia elementtejä, vaan ne voivat toimia toisiaan täydentäen.

Tunteiden voima ja katsojan voimattomuus

Dancer in the Darkin juonirakenne noudattaa varsin uskollisesti kolmen näytöksen mallia, joka on tyypillinen valtavirran populaarielokuille ja jonka juuret voidaan nähdä jo Aristoteleen esittämässä klassisen tragedian teoriassa.⁶ Ensimmäisessä näytöksessä elokuvan päähenkilö, sokeutuva yksinhuoltajaäiti Selma (Björk), raataa tehtaassa säästääkseen rahaa poikansa Genen (Vladica Kostic) silmäleikkausta varten. Toisen näytöksen voidaan katsoa alkavan siitä, kun Selma yövuorossa ollessaan unohtuu haavemaailmaansa, jossa kuvittelee itsensä musikaalitähdeksi. Hänen käyttämänsä kone rikkoutuu. Tästä alkaa peruuttamaton käänne onnettomuuteen, oikeastaan onnettomuuksien sarja. Selma erotetaan työstään. Selman naapuri ja vuokraisäntä Bill (David Morse) varastaa Selman säästörahat, ja Selma surmaa Billin saadakseen rahat takaisin. Selma tuomitaan kuolemaan. Kolmannessa näytöksessä Selma odottaa vankilassa teloitusta. Hänen ystävänsä palkkaavat silmäleikkaukseen tarkoitetuilla rahoilla hänelle asianajajan, mutta Selma kieltäytyy tästä pelastuksen mahdollisuudesta, koska hän pitää Genen leikkausta tärkeämpänä. Hänet teloitetaan hirttämällä.

Dancer in the Dark tuotiin markkinoille musikaalielokuvana, ja jos hyväksymme musikaalin määritelmäksi Steve Nealen yleisluontoisen ehdotuksen laulu- ja tanssinumeroiden integroinnista yhteen tarinan kanssa,⁷ sitä se toki onkin. Tunnelogiikaltaan elokuva on kuitenkin ennen kaikkea melodraama. Sisällytän termiin tässä yhteydessä tunnepitoisuutta korostavat kerronnalliset strategiat, joita David Bordwell painottaa,⁸ sekä melodraaman alalajina usein pidetyn ”naisten elokuvan” eräät toistuvat juonelliset ja temaattiset piirteet. Muiden muassa Flo Leibowitz ja Christian Viviani lukevat

näihin sosiaalisesti ulkopuolisen ja uhrautuvan naispäähenkilön ympärille rakentuvan juonen, jonka keskeinen problematiikka kytkeytyy perhepiiriin ja äidin rooliin.⁹ Näiden voidaan katsoa olevan riittävän tunnistettavia ja vakiintuneita piirteitä elokuvamelodraamassa, ja molemmilla on kiinteä yhteys tämän artikkelin keskeiseen kiinnostuksen kohteeseen, eli elokuvan katsojassa herättämiin tunteisiin.¹⁰

Torben Grodal ehdottaa kirjassaan *Moving Pictures*, että melodraaman kerronnalliset strategiat tuottavat katsojassa aktiivisten ja passiivisten tunnereaktioiden konfliktin.¹¹ Grodalin ajatus on sikäli kiinnostava, että se sisällyttää itseensä paitsi melodraaman kertovien elementtien erikoislaadun, joka tähtää nimenomaan tunteiden herättämiseen katsojassa, myös tunnereaktioiden laadun voimakkaina, spontaaneina ja – huomionarvoisesti – ristiriitaisina. Grodal löytää näkemykselleen perusteita kognitiivisesta psykologiasta ja neurologiasta, joiden avulla hän sitoo psyykkiset ja fyysiset reaktiot yhdeksi kokonaisuudeksi.

Grodalin ehdotuksen pohjalta tarkastelen lähemmin kolmea keskeistä melodramaattista strategiaa *Dancer in the Darkissa*, nimittäin kertovien elementtien järjestämisestä,¹² ristiriitaisen tunteiden tuottamista ja aktiivisuuden/passiivisuuden osuutta katsojan kokemuksessa. Haluan tässä yhteydessä tarkentaa, etten väitä elokuvan pystyvän hallitsemaan ja määräämään reseptiä ja katsojan tunnereaktioita tekstuaalisilla strategioillaan, ”positioimaan” katsojaa mielivaltaisesti. Perustan näkemykseni kognitiivisessä elokuva-tutkimuksessa hallitsevaan käsitykseen katsojasta aktiivisena osallistujana, joka tuo katsomiskokemukseen oman kulttuurisen ja sosiaalisen taustansa sekä kaikki mentaaliset ja emotionaaliset valmiutensa. Lopullinen kokemus muodostuu katsojan henkilökohtaisten ominaisuuksien, elokuvan tekstuaalisten strategioiden ja kulttuurisen kontekstin yhteistuloksena. Lähdän kuitenkin siitä oletuksesta, että elokuvaväylän voidaan katsoa jakavan tiettyjä kulttuurisia käsityksiä ja odotuksia kertovan elokuvan representaatiokeinoista, ja nämä keinot puolestaan pyrkivät aktivoimaan tietynsuuntaisia emotionaalisia reaktioita katsojassa. Reaktiot vaihtelevat yksilöllisissä kokemuksissa, mutta ne perustuvat aina osittain elokuvan tekstuaalisiin ominaisuuksiin.¹³

Dancer in the Darkissa keskeiseksi nousee elokuvan päähenkilön, Selman, fokalisointi elokuvan subjektiksi, jonka reaktiot ja teot määrittävät tarinan puitteissa myös katsojan tunneperäistä suhtautumista. Elokuvan alku vaatii poikkeuksellisen suoralla tavalla katsojaa sitoutumaan juuri Selman



Katsoja kiinnitetään ainutlaatuisella tavalla elokuvan subjektin, Selman, tekoihin ja tunteisiin (*Dancer in the Dark*, kuva SEA).

⁹ Flo Leibowitz, "Apt Feelings, or, Why Women's Films Are Not Trivial". Teoksessa David Bordwell and Noël Carroll (eds.), *Post-Theory*. Madison: University of Wisconsin Press 1996, 220. Myös Christian Viviani, "Who Is Without Sin: The Maternal Melodrama in American Film, 1930–1939". Teoksessa Marcia Landy (ed.), *Imitations of Life: A Reader on Film & Television Melodrama*. Detroit: Wayne State University Press 1991, 176–178.

¹⁰ Uskon tämän melodraaman määrittelyn riittävän käyttämäni tutkimusaineiston puitteissa, mutta täysin kattavana sitä ei voitane pitää. Murray Smith on huomauttanut, että melodraama-termin käyttö on ollut elokuvatuotkimuksessa jossain määrin häilyvää ja ristiriitaista. Murray Smith, *Engaging Characters*. New York and Oxford: Oxford University Press 1995, 166, 205–207.

¹¹ Torben Grodal, *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings and Cognition*. Oxford: Clarendon Press 1997, 253–255.

¹² Tarkoitan kertovilla elementeillä paitsi juonta ja dialogia, myös näyttelijäntyötä, kuvausta, musiikkia jne. Yhdyn David Bordwellin näkemykseen siitä, että kertovassa elokuvassa kaikki elokuvavälineen ominaisuudet liittyvät osaksi kerrontaa. Ks. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, 12.

¹³ Tilanpuutteen vuoksi en voi syventyä tarkemmin tähän näkemykseen ja sen perusteluihin. Aiheesta enemmän esim. Henry Bacon, *Audiovisuaalisen*

kerronnan teoria. Tampere: Tammer-Paino 2000, 46–65; Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, 29–47; Smith, *Engaging Characters*, 40–69; Grodal, *Moving Pictures*, 39–45.

¹⁴ Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, 70–73.

¹⁵ Mm. Edward Branigan ja Murray Smith ovat kiinnittäneet huomiota siihen, että näkökulmaotokset eivät ole subjektivi-teetin luomisessa erityisen tehokas strategia, vaan vaikkapa näyttelijän kasvojen ilmeet ovat tärkeämpiä. Ks. Edward Branigan, *Narrative Comprehension and Film*. London and New York: Routledge 1992, 142–144, 157; Smith, *Engaging Characters*, 160–161.

¹⁶ Ien Ang, *Watching Dallas: Soap Opera and the Melodramatic Imagination*. London: Methuen 1985, 73. (Lainauksen käännös kirjoittajan).

näkökulmaan. Useita minutteja kestävä jylhän alkusoiton aikana valkokangas pysyy täysin pimeänä. Sokean, musiikkia rakastavan päähenkilön kokemusta voitaisiin tuskin tuoda pimeässä elokuvateatterissa istuvan yleisön ulottuville enää yhtään konkreettisemmin. Kun tarina lähtee kehittymään, Selma on läsnä käytännöllisesti katsoen joka kohtauksessa, ja katsoja saa jatkuvasti muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta saman informaation tapahtumien kulusta kuin Selmakin. Nämä poikkeukset ovat sikäli ratkaisevia, että ne asettavat katsojan melodramaattiselle tekstille tyypilliseen tilanteeseen, jossa tämä tietää enemmän kuin tarinan henkilöt. David Bordwellin mukaan tällaisessa tilanteessa annettu informaatio virittää katsojan odottamaan henkilön reaktiota tapahtuneeseen, siihen minkä katsoja jo tietää, ja pitää näin yllä kerronnallista ja emootioiden kannalta ratkaisevaa jännitettä.¹⁴

Kun siis katsoja näkee Bill vakoilevan Selmaa saadakseen selville, missä tämä säilyttää rahojaan, katsoja osaa odottaa varkautta, joka tulee Selmalle yllätyksenä. Kertova strategia mahdollistaa onnettomuuden ennakoinnin ja katsojan sympatian kiinnittymisen Selmaan jo ennen, kuin käänne on tapahtunut. Kun Billin vaimo Linda näkee Billin tulevan Selman luota myöhään yöllä, katsoja tietää, että tämä on valmis uskomaan Selmasta pahinta. Jälkimmäisessä tapauksessa tulevan ennakointi ei sitoudu katsojalle annettuun ja henkilöiltä salattuun informaatioon yhtä selkeästi kuin ensinmainitussa, mutta se selittää Lindan käytöstä myöhemmin surmatyön yhteydessä ja vahvistaa hänen antagonistista asemaansa suhteessa Selmaan. Katsoja tietää hänen ymmärtäneen tilanteen väärin, ja myös Selma tietää; katsoja on siis tarinaformaation osalta Selman kanssa tasavertainen ja ikään kuin asettuu tämän puolelle Lindaa vastaan. Molemmissa tapauksissa informaatio on olennaista katsojan tunnereaktioiden kannalta.

Hyvin olennainen kertova strategia *Dancer in the Dark*issa on kuvaus. Näkökulmaotoksia käytetään hyvin vähän, tuskin lainkaan.¹⁵ Sen sijaan lähikuvat ja erikoislähikuvat Selmaa näyttävän Björkin kasvoista ja silmistä, otokset, jotka hellittämättä pysähtyvät Selmaan sellaisinkin hetkinä, kun hän ei tee mitään, kutsuvat katsojan kiinnittämään huomionsa ja emotionaalisen empatiansa häneen. Selma ei juuri puhu ongelmistaan ja ahdingostaan, mutta kuvat puhuvat puolestaan, ne näyttävät kasvojen pienimmätkin ilmeet ja reaktiot. Nämä kuvat täyttävät samankaltaista funktiota kuin saippuaoppe-roiden lähikuvat Ien Angin mukaan:

Puhuttujen sanojen asema muuttuu suhteelliseksi, kuin olisi aina asioita, joita ei voida tai ole lupa sanoa. Tilanteen perimmäistä olemusta ei ilmaista sanoin, vaan se on ikään kuin piilossa henkilön ilmeen takana, kun hänet kohtauksen lopussa [...] näytetään lähikuvassa, joka keskittyy häneen muutaman sekunnin, ennen kuin seuraava kohtaus alkaa. Tämä melodramaattinen metodi tuottaa traagisen tunnestruktuurin laajentuman: lähikuvat painottavat sitä tosiasiaa, että henkilö ei loppujen lopuksi hallitse omaa elämänsä, ei niinkään jonkin yli-inhimillisen jumalolennon tekojen vuoksi, vaan niiden ristiriitojen vuoksi, jotka piilevät yhteiskunnassa itsessään.¹⁶

Voidaan sanoa, että elokuvan keinot kiinnittävät katsojan tunneperäisesti nimenomaan Selmaan ja tämän kokemuksiin. Joka kerta, kun Selma joutuu valintatilanteeseen, hän toimii “sydämensä ääntä” kuunnellen, kuten hän itse asian ilmaisee. Kun Selma surmaa Billin, katsojan myötätunto ohjataan hänen puolelleen: hän on menettänyt näkönsä ja työpaikkansa, vuokraisäntä Bill on varastanut hänen kovalla työllä ansaitsemansa rahat. Lisäksi Bill

käytännössä pakottaa hänet surmatyöhön, pitää rahoista kiinni viimeiseen asti ja lavastaa tilanteen näyttämään siltä, että Selma on syyllinen. Selma murhaa itkien ja huutaen, teko on hänelle luonnonvastainen. Murhan jälkeen Selma kuvittelee itsensä musikaalinumeroon, jossa murhattu herää henkiin ja antaa teon anteeksi. Murha perustellaan niin, että Selman puolelta se ei sisällä lainkaan julmuutta, vaan on vahvan ihmisen välttämätön teko. Samaa linjaa seuraavat hänen myöhemmät ratkaisunsa – kaikki tapahtuu vain jaloudesta ja rakkaudesta.

Flo Leibowitz on pannut merkille, että melodraamat ja ”naisten elokuvat” herättävät katsojissa usein ristiriitaisia tunteita. Hän uskoo näiden lajityyppien emotionaalisen tehon ja viehätyksen perustuvan vahvasti juuri tähän. Juonikuvioon monesti kuuluva uhrautuminen, johon liittyy yhtäaikainen menetyksen ja saavuttamisen hetki, aktivoi katsojassa sekä säälin että ihailun tunteita.¹⁷ *Dancer in the Dark*issa erityisesti Selman päätös uhrata henkensä, jotta Gene pääsisi silmäleikkaukseen, tuottaa katsojassa ristiriitaisia tunteita. Katsoja ei voi olla ihailematta Selmaa, joka tekee niin äärimmäisen uhrauksen rakastamansa ihmisen vuoksi, mutta toisaalta hän ei voi olla säälimättä tätä, koska myös menetys on kohtuuttoman suuri. Samanaikaisesti Selman teko on elokuvan kontekstissa hyvin irrationaalinen. Hän tavallaan sinetöi oman kohtalonsa vaikenemalla oikeudenkäynnissä surmatyön todellisista syistä.¹⁸ Leibowitzin näkemys ristiriitaisista tunteista melodraaman keskiössä rinnastuu Grodalin käsitykseen aktiivisten ja passiivisten tunnereaktioiden konfliktista.

Kiinnostava vertailukohta Grodalin ehdotukselle on myös Steve Nealen ajatus katsojan kokemasta voimattomuuden tunteesta (powerlessness) olennaisena melodraaman aikaansaamassa tunnereaktiossa. Katsoja tietää enemmän kuin tarinan henkilöt ja on selvillä heidän tunnetiloistaan, mutta on voimaton vaikuttamaan tapahtumiin ja toimimaan hallussaan olevan informaation pohjalta. Voimattomuuden tunnetta lisää se, että tarinan henkilöt ovat vielä katsojaakin voimattomampia. Katsoja joutuu odottamaan tapahtumien lopputulosta kerronnallisen ajan puitteissa, jolloin ajan kuluminen kärjistää voimattomuuden tunnetta. Katsojan kokemus purkautuu voimakkaimmillaan spontaanina itkureaktiona.¹⁹

Dancer in the Dark asettaa päähenkilönsä useammalla tavalla asemaan, jossa tämä – aivan kuten katsojakin – on kyvytön vaikuttamaan makrotason tapahtumiin. Selman kohtaloa määräviä, vääjäämättömiä asioita on useita, ja mahdollisuudet vaikuttaa niiden tilaan asettuvat asteikolle, jolla äärimmäisin ja kaiken inhimillisen vaikutusvallan ulottumattomissa oleva tapahtuma on Selman sokeutuminen, jota on mahdotonta pysäyttää. Seuraavaksi asteikolla sijoittuu Selman konflikti amerikkalaisen materialistisen arvomaailman kanssa: tämä esitetään tilana, joka osaltaan aiheuttaa Selman tragedian ja jonka muuttaminen on mahdotonta, koska kukaan ei ymmärrä tai halua muuttaa sitä. Selman Hollywood-musikaaleihin perustuva unelma Amerikasta ei ole yhtäpitävä todellisuuden kanssa. Hänen kommunikaationsa amerikkalaisen yhteiskunnan kanssa koostuu epätasa-arvoisista kohtaamisista ja tuhoisista väärinkäsityksistä, jotka lopulta johtavat peruuttamattomaan onnettomuuteen. Kolmanneksi asteikolla sijoittuu Genen sokeutuminen, joka sekin on peruuttamaton ja varmuudella etenevä tapahtuma. Siihen sisältyy kuitenkin inhimillisen väliintulon mahdollisuus, ennen pojan kolmattatoista syntymäpäivää tehtävä leikkaus.

Kaksi asteikolla ylempänä olevaa kohtalokasta asiantilaa (Selman sokeutuminen ja hänen arvomaailmansa vastakkaisuus häntä ympäröivän

¹⁷ Leibowitz, "Apt Feelings", 222–224.

¹⁸ Selman irrationaalinen toiminta näyttää olevan sidoksissa elokuvan naispresentaatioon, jota käsittelem tarkemmin jäljempänä.

¹⁹ Steve Neale, "Melodrama and Tears". Screen, vol. 27:6 (1986), 11–12.

²⁰ *Dogme 95* on Lars von Trierin ja Thomas Vinterbergin yhdessä perustama "elokuvaiteen uudistusliike", jota on pidetty rohkeana avantgardena tai kyynisenä markkinointistrategiana näkökulmasta riippuen. Dogma-elokuvissa ohjaajat sitoutuvat noudattamaan tiettyjä tuotantotapaa ja estetiikkaa koskevia sääntöjä. Ks. *Dogme 95:n* manifesti, säännöstö ja "siveysvala" URL-osoitteessa <http://www.dogme95.dk>. von Trierin edellinen elokuva *Idiootit* (*Idioterne*, Tanska 1997) tehtiin dogma-säännöstöä noudattaen.

²¹ On kuitenkin huomattava, että klassiseen kerrontaan tottuneelle katsojalle estetiikalla ja erityisesti kuvauksella saattaa olla myös vieraannuttava vaikutus. Keskustelussa toisen katsojan kanssa kävi ilmi, että tämä oli kokenut kameran jatkuvan heilumisen suorastaan fyysisesti häiritsevänä ja harkinnut vakavasti poistumista elokuvateatterista päänsäryn ja huonovointisuuden vuoksi.

²² Tietenkin myös kyseisessä videossa voidaan nähdä vaikutteita klassisista musikaaleista.

yhteiskunnan kanssa) kuitenkin aiheuttavat yhdessä sen, että Genen kohtalon muuttamisen mahdollistaa ainoastaan kirjaimellisesti elämää suurempi uhraus Selman puolelta. Tämä kohtaloiden hierarkia määrittää myös emotionaalista rakennetta. Mitä lähemmäksi päähenkilö tuodaan mahdollisuutta vaikuttaa asioihin ratkaisevasti aktiivisella toiminnalla, sitä suuremmaksi kasvaa varmuus kohtalosta, jota hän ei voi välttää. Aktiivisen ja passiivisen konflikti toteutuu maksimaalisena, katsojan voimattomuus korostuu, ja tuloksena on voimakas tunnekokemus.

Vain musikaali muiden joukossa?

Myös esteettiset keinot korostavat elokuvan eri osissa nimenomaan tunnejuonen kannalta olennaisia asioita. Elokuvan alussa on vahvimmin käytössä dogma-elokuvien²⁰ estetiikkaa muistuttava, klassista kerrontaa rikkova tyyli. Esimerkiksi kuvaus tapahtuu pääasiassa käsivaralta, keino-tekoista valoa ei ole juurikaan käytetty. Leikkaukset eivät noudata jatkuvuutta, joka piilottaa leikkauskohdan ja yhdistää eri otokset toisiinsa ikään kuin luonnollisena jatkumona, huomaamatta. Kamera kääntyilee henkilöiden mukana, 180 asteen sääntöä rikotaan. Taustamusiikkia ei ole. Estetiikka korostaa Selmaa ympäröivien olosuhteiden ankeutta ja toimii eräänlaisena realismin merkitsijänä: olemme tottuneet tämänkaltaiseen käsivaralta tapahtuvaan, luonnonvaloa käyttävään kuvaukseen dokumenteissa ja reportaaseissa.²¹ Samalla ensimmäisen näytöksen estetiikka luo vahvan kontrastin Selman sosiaalisen todellisuuden ja hänen musikaalikohtauksissa näyttyvän sisäisen maailmansa välille. Näin Selman tuhon osittain aiheuttava konflikti hänen ideaaliansa ja ympäröivän todellisuuden materialististen arvojen välillä korostuu, ja osaltaan terävöittää tunnelatausta.

Elokuvan toisessa näytöksessä dogma-tyyli antaa tilaa musikaalikohtauksille, joiden värikylläisyys, mise-en-scène -asetelmat ja valaistus muistuttavat klassisia Hollywood-musikaaleja ja melodraamoja. On kiinnostavaa, että tämä jakso lainaa estetiikkansa kaikkein vahvimmin Hollywood-elokuvan perinteestä. Musikaalijaksoja on koko elokuvassa yhteensä kuusi, ja neljä niistä sijoittuu toiseen näytökseen, jossa tragedian suunta kääntyy peruuttamattomasti kohti onnettomuutta. Selma sanoo ensimmäisessä näytöksessä Billille leikkivänsä leikkejä, jotka auttavat, kun on oikein vaikeaa. Joutuessaan toisessa näytöksessä keskelle onnettomuuksia hän siis leikkii aktiivisemmin – kuvittelee itsensä musikaaleihin, joissa ei koskaan voi tapahtua mitään pahaa ja joissa joku aina ottaa vastaan sen, joka kaatuu tai putoaa. Kun murhatuomio langetetaan, Selma pakenee todellisuutta tekemällä siitä vain musikaalin muiden joukossa: "It's just another musical – and there's always someone to catch me when I fall."

Musikaalijaksot erottuvat selkeästi muusta elokuvasta. Ne ovat saaneet vaikutteita paitsi klassisesta elokuvakerronnasta, myös popvideoista: mieleen tulee etsimättä Spike Jonzen ohjaama Björk-video *It's Oh So Quiet*.²² Estetiikan muutos toimii eräänlaisena vieraannuttamisefektinä. Se muistuttaa, että musikaalikohtaukset tarjoavat viihdettä, visuaalisesti ja musiikillisesti huikaa, kansainvälisen popikonin tähdittämää speaktaakkelia, joka on selvästi tehty yleisöä ajatellen ja tarkoitettu ainakin yhdellä tasolla ihastusta herättämään. Kohtausten joukkokoreografioita ei kuitenkaan ole kuvattu klassiseen tapaan suurina asetelmina, esiintyjien yhteyttä ja yhteisöllisyyttä vah-

vistavina kollektiivisina tapahtumina. Kuvaamiseen on käytetty sataa pientä kameraa, jotka sijoitettiin eri puolille niin, että kohtaukset kuvattiin mahdollisimman monesta kulmasta ja ohjaajalla oli vapaus valita materiaalinsa. José Arroyo kiinnittää *Sight and Sound* -lehdessä huomiota siihen, että tämä näkyy lopputuloksessa sirpaleisuutena.²³ Koreografioista nähdään vain pieniä osia, ne korostavat Selman vieraantumista ja eristyneisyyttä, sitä että kyseessä on hänen sisäinen maailmansa, jossa hän on lopulta yksin. Jokaista musikaalikohtausta kehystää tilanne, jossa hän on jollain tavalla ristiriidassa ympäröivän todellisuuden kanssa. Kyse on Selman sisäisen maailman ja ulkoisen todellisuuden yhteentörmäyksestä, ei yhdeksi tulemisesta, kuten perinteisessä musikaalissa. Jane Feuer erottaa klassisesta itserefleksiivisestä musikaalista juonikuvion, jota hän kutsuu integraation myyiksi. Siihen kuuluu keskeisesti yksilön siirtymäriitti ja yhteisön jäseneksi tuleminen.²⁴ *Dancer in the Darkissa* tämä kuvio kääntyy vastakkaiseksi: musikaalikohtaukset eivät tee Selmasta yhteisön jäsentä, vaan korostavat hänen ulkopuolisuuttaan. Samalla ne kuitenkin päästävät katsojan lähemmäksi Selmaa, sillä ne paljastavat jotain hänen subjektiivisesta kokemusmaailmastaan. Pohjimmiltaan on kyse musikaalille tyypillisten kertovien strategioiden kääntymisestä negaatioksi, jolloin niistä tuleekin melodraaman strategioita ja ne vahvistavat nimenomaan tunne-elämyksellisyyttä.

Musikaalikohtauksilla on siis kahtalainen funktio: Selmalle ne ovat yksityisiä, subjektiivisia tunneilmaisuuden hetkiä, joita hän kuitenkin käyttää vieraannuttamaan itseään julmasta todellisuudesta silloin, kun se käy sietämättömäksi (esimerkiksi murhatyön jälkeen tai juuri ennen teloitusta). Katsoja on saman kaksijakoisuuden edessä: hän pääsee osalliseksi Selman tunteista ja sisäisestä todellisuudesta, mutta joutuu samalla tiedostamaan, että katsoo pohjimmiltaan poptähteä muodikkaan ohjaajan uudenaikaisessa musikaalielokuvassa, ei kärsivää yksinhuoltajaäitiä elämänsä vaikeimpien ratkaisujen edessä.

Dancer in the Darkin kolmas näytös on estetiikaltaan lähimpänä amerikkalaista realistista perinnettä, jossa elokuvalliset keinot eivät korostu eivätkä kiinnitä huomiota itseensä. Se tuo mieleen vanhemmat ja uudemmat vankiladraamat kuten Tim Robbinsin ohjaama *Kuolemaantuomittu* (*Dead Man Walking*, USA 1995). Vankila on siisti ja mitäänsanomaton ympäristö, rauhallinen, eristetty. Dogma-tempuut ovat kadonneet lähes kokonaan, kameran heilahtelu rauhoittunut, cinéma vérité -tyylinen konstruoitu dokumentarismi saanut väistyä. Koska kyse on tunnepitoisimmasta osuudesta, vahvin efekti syntyy suurelle yleisölle tutun realismin viitekehyksessä. Lopun hirttokohdasta edeltää lyhyt musikaaliluku, mutta itse kuolemaantuomion täytännönpano kuvataan raastavan naturalistisesti. Kohtausta pitketetään ja kasvatetaan hurjiin emotionaalisiin mittoihin, se näyttää käyttävän kaikki keinot katsojan tunteiden ravistelemiseksi, sillä Selma joutuu kitumaan tarpeettoman paljon. Hänelle laitetaan päähän tukahduttava huppu, hänet sidotaan kiinni lautaan kuin eläin, Cathy tuo hänelle Genen silmälasit ja terveiset. Björkin ahdistavan intensiivinen näyttelijäntyö vahvistaa tunnelatausta entisestään. Vaikutus olisi tuskin yhtä voimakas, jos kohtaus käyttäisi fyysisesti rasittavaa dogma-tyyliä tai musikaalikohtausten vieraannutettua estetiikkaa. Äärimäinen naturalismi niin estetiikassa kuin näyttelijäntyössäkin tuo kohtauksen lähemmäs katsojan todellisuuskokemusta ja vaikuttaa tunnereaktioihin vahvemmin.

²³ José Arroyo, "How Do You Solve a Problem like von Trier?". *Sight and Sound*, vol. 10:9 (Sep. 2000), 15–16.

²⁴ Jane Feuer, "The Self-Reflexive Musical and the Myth of Entertainment". Teoksessa Barry Keith Grant (ed.), *Film Genre Reader*. Austin: University of Texas Press 1993, 329–342.

²⁵ Cynthia A. Freeland, "Feminist Frameworks for Horror Films". Teoksessa *Post-Theory*, 204–205.

²⁶ *Ibid.*, 204–205.

²⁷ *Ibid.*, 214.

Kaikki minkä sukupuoli sallii

Artikkelissaan "Feminist Frameworks for Horror Films" Cynthia A. Freeland kritisoi – mielestäni aiheellisesti – feministisessä elokuvatutkimuksessa hallitsevaa psykoanalyttistä lähestymistapaa ja ehdottaa vaihtoehtoista viitekehystä elokuvien tarkastelemiseen feministisestä näkökulmasta. Freeland pitää mahdollisena lähtökohtana elokuvan tarkastelemista kulttuurisena tuotteena, joka sisältää tiettyjä struktuureja ja representaatioita. Toisin kuin psykoanalyttisessä tutkimuksessa, elokuvan tekstuaaliset ominaisuudet painottuvat katsojan psykodynamiikan sijasta. Tutkija voi kiinnittää huomionsa esimerkiksi elokuvan juonirakenteeseen ja hahmoihin. Elokuvan kulttuurista roolia taas voidaan tarkastella esimerkiksi sukupuoli-ideologian näkökulmasta. Käytännössä Freelandin strategiana on elokuvan feministinen syväluke, jonka hän uskoo voivan kyseenalaistaa itsestäänselvyyksiltä näyttäviä asioita ja paljastaa patriarkaalisia ajatusmalleja elokuvan pintarakenteiden alta.²⁵

Vaikka Freeland lainaa marxilaisesta feministisestä teoriasta ideologian käsitteen, hän tekee myös selvän eron tähän kenties vanhanaikaisena pidettyyn feministisen tutkimuksen malliin. Hän näkee elokuvan kompleksisena tuotteena, joka sisältää paljon muutakin kuin (nais)hahmon representaation.²⁶ Freeland painottaa myös, että katsojan kyky käsitellä aktiivisesti ja kriittisesti näkemänsä muokkaa katsomiskokemusta. Katsoja ei siis ole passiivinen, ideologisesti aivopestävässä oleva olio, vaan kompetentti osallistuja.²⁷

Freelandin ehdottaman viitekehyksen pohjalta tarkastelen seuraavaksi elokuvaa *Dancer in the Dark* kokonaisuutena, jonka tekstuaaliset strategiat tuottavat tietynlaisen naiskuvan. Keskityn erityisesti kahteen kysymykseen: miten merkittävä osuus naispäähenkilöllä on juonen kuljettamisessa eteenpäin, ja millainen kuva hänen luonteestaan syntyy katsojalle juonen perusteella? Entä miten naisen ruumiillisuus ja ulkoinen olemus kuvataan elokuvassa, ja millaisia vaikutuksia tällä on elokuvan sukupuoli-ideologiaan?

Feministinen tutkimus on ollut jatkuvasti kiinnostunut siitä, ovatko naishahmot kertovassa elokuvassa aktiivisia toimijoita vai marginalisoituja, mahdollisesti passiivisia ja itse tarinan kannalta suhteellisen merkityksettömiä. Tältä kannalta *Dancer in the Dark* näyttäisi ensi katsomalta erottuvan edukseen monista valtavirtaelokuvista, joissa aktiivisena toimijana on edelleen useimmiten miespäähenkilö. Kuten jo edellä kävi ilmi, Selma on elokuvan toiminnan ja tunnereaktioiden keskus sekä tilanteiden subjektiivinen kokija, jonka näkökulmaan katsoja kiinnittyy vahvimmin. Elokuvan ongelmatilanteet ovat hänen valintatilanteitaan, suuret ratkaisut hänen ratkaisujaan, ratkaisevat teot hänen tekojaan. Fiktiivisenä naishahmona hän on siis tahtova ja toimiva subjekti.

Olisi kuitenkin elokuvan kompleksisten ulottuvuuksien laiminlyömistä nojautua pelkästään naispuolisen päähenkilön aktiviteettiin positiivisena itseisarvona ja jättää huomiotta se, että juoni ei ole lainkaan näin yksiselitteisesti Selman puolella. Vaikka hänestä tehdään sympatiat keräävä hahmo, jonka kova kohtalo ravistelee katsojan tunteita, hän on myös ristiriitainen hahmo, sillä hän aiheuttaa itse oman tuhonsa. Hänet voidaan nähdä yksinkertaisena luonnonlapsena, jolta puuttuu kaikki kriittisyys ja kyky kyseenalaistaa. Hän on uppoutunut omaan haavemaailmaansa eikä pysty käsittelemään elämän realiteetteja aikuisen ihmisen tavoin. Amerikkalainen yhteiskunta tuomitsee hänet eikä anna hänelle pelastumisen mahdollisuutta. Toisaalta hänen haavemaailmansa rakentuu juuri tuon samaisen yhteiskunnan perusviiteelle,

elokuvamusikaalien kiiltokuvamaailmalle, josta todellisuuden julmuus puuttuu.

Selman oma joustamattomuus on osasyys hänen tragediaansa. Hän inttää, että Genen leikkaus on tärkeämpi kuin hänen oma elämänsä. Tämä on jopa epäloogista, koska hän ei näytä enää välittävän omasta näkökyvystään (hän luopuu siitä symbolisesti musikaalikohtauksessa "I've Seen It All") – miksi se sitten olisi niin ehdottoman välttämätön pojalle? Selman ja Genen suhdetta ei myöskään juurikaan esitellä eikä kehitetä, heillä on tuskin lainkaan yhteisiä kohtauksia. Vaikuttaa epäuskottavalta, että Selma todella rakastaa poikaansa niin paljon, että on valmis tekemään murhan ja uhraamaan oman elämänsä vain, jotta tämä pääsisi silmäleikkaukseen. Selman käytös on epäloogista silloinkin, kun hän ei suostu oikeudessa kertomaan, miksi teki murhan. Vaakalaudalla on hänen oma elämänsä, joten vaikeneminen teon todellisista motiiveista näyttättyy lapsellisena itsepäisyytenä, jopa tyhmyytenä. Itse asiassa elokuvan juoni näyttättyy monin paikoin realistisen logiikan puitteissa epäuskottavana. Kokonaisuutena ja suhteessa toisiinsa juonenkäänneet kuitenkin toimivat, koska kaikki ratkaisut ovat niin äärimmäisiä. Tarinan sisäisessä todellisuudessa ne ovat hyväksyttäviä ja uskottavia, sillä ne tottelevat melodraaman kärjistettyä, tunneilmaisua korostavaa logiikkaa.

Toinen feministejä erityisesti askarruttanut asia populaarikulttuurisissa representaatioissa on se, miten naisen ruumiillisuus esitetään. Valtavirta-elokuvaa on vahvasti hallinnut naisen asettaminen (miehisen) katseen kohteeksi eroottisena objektina, ja tämä naisen mahdoton yhtälö katsojana/katsottavana on kiinnostanut varsinkin psykoanalyttistä feminististä tutkimusta aina Laura Mulvey'n vaikutusvaltaisesta esseestä "Visual Pleasure and Narrative Cinema" alkaen.²⁸ Muiden psykoanalyysin kriitikoiden muassa Freeland on kuitenkin huomauttanut, että huomiot naisen elokuvallisista representaatioista ovat täysin mahdollisia ilman psykoanalyttistä viitekehystä,²⁹ ja niitä voidaan tarkastella nojautumatta tähän teoreettiseen lähtökohtaan. Samoilla linjoilla on Noël Carroll, joka kritisoi Mulvey'n lähestymistapaa varsin ankarasti, muttei kuitenkaan kiistä naista eroottisesti esineellistävän representaatiokonvention olemassaoloa.³⁰ Olennaista näissä kritiikeissä on se, että naisen representaatioita voidaan kuvaila ja analysoida ilman psykoanalyttistä viitekehystä.

*Dancer in the Dark*issa Selman ulkoista olemusta ei erotisoida katseen kohteena ainakaan missään konventionaalisessa mielessä: hänen sotkuiset hiuksensa, paksut silmälasinsa ja säkkimäiset mekkonsa tekevät hänestä pikemminkin (populaarikulttuuristen standardien mukaan) ruman, arkisen ja epäviehättävän. Tähän löytyy kuitenkin elokuvan kontekstista selitys, joka on itsessään stereotyyppiä vahvistava. Selma on riisuttu eroottisesta viehätysvoimasta, koska hänen naiseutensa määrittyy ennen kaikkea äitiyden, populaarikulttuurisissa representaatioissa konventionaalisesti epäseksuaalisen roolin, ja siihen liittyvän pyyteettömän uhrautumisen kautta. Nämä ominaisuudet näyttävät tekevän hänestä haluttavan ja tavoiteltavan elokuvan miespuolisten henkilöiden silmissä. Selman rahat ryöstävä naapuri Bill, ujo kosija Jeff (Peter Stormare), tehtaan musikaaliproduktion koreografi Samuel (Vincent Paterson) osoittavat kaikki lämpöä, kiintymystä ja ihailua Selmaa kohtaan. Selma on riisuttu rationaalisuudesta, älyllisestä kapasiteetista, ulkoisesta viehätysvoimasta ja muista materiaalisista avuista. Hänellä ei ole muuta kuin mielikuvituksensa, lapsenomainen tunneimpulssien varassa toimimisensa ja kykynsä uhrautua pyyteettömästi. Hänen viehätysvoimansa

²⁸ Laura Mulvey, "Visual Pleasure and Narrative Cinema". Teoksessa Laura Mulvey, *Visual and Other Pleasures*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press 1989, 14–26. Mulvey'n essee ilmestyi ensimmäisen kerran *Screen*-lehdessä vuonna 1975, ja siitä on tullut sittemmin feministisen elokuva-tutkimuksen kenties lainatuin essee. Mulvey'n ajatuksia on kritisoitu, ja Mulvey itsekin on jälkeempään halunnut tarkentaa ja muotoilla uudestaan argumenttejaan. Kaikesta huolimatta esseen vaikutusvaltaisuutta erityisesti psykoanalyttisen feministisen tutkimuksen alueella ei voida kiistä.

²⁹ Freeland, "Feminist Frameworks", 202.

³⁰ Noël Carroll, "The Image of Women in Film: A Defense of a Paradigm". *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 48:4 (Aug. 1990).

³¹ Tiina Rosenberg, "Elsa! Hast du mich wohl vernommen? Feministinen analysi Richard Wagnerin Lohengrinista". Teoksessa *Dramaturgioita*, 134–135.



Selman (Björk) ilmentämää emotionaalista latausta (*Dancer in the Dark*, kuva SEA).

miesten silmissä on siis perustuttava näihin ominaisuuksiin, jotka ovat kaikki varsin stereotyyppisesti naiseuteen liitettyjä. Elokuvan kontekstissa ne palvelevat tunnejuonta ja sitä kautta kokonaisdramaturgiaa, mutta naisen ainoina ja ihailluimpina ominaisuuksina ne näyttävät feministiseltä kannalta varsin epäilyttäviltä.

Voitaisiin toki myös väittää, että elokuvan mieshahmot ovat heikkoja, ja he ihailevat Selmaa siksi, että heiltä itseltään puuttuvat ne vahvuudet, joita tällä on. On kuitenkin huomioitava, että irrationaalisuus, uhrautuvaisuus ja lapsenomaisuus päähenkilön ominaisuuksina toimivat tunteita herättävällä tavalla vain silloin, kun päähenkilö on nainen. On varsin mahdotonta kuvitella, että Selman hahmo olisi miespuolinen. Vaikutelma olisi todennäköisemmin säälittävä tai naurettava, koska Selman osoittama tunteellisuus ei kuulu mieheyden ja miehyyden yleiseen kulttuuriseen määritelmään. Vastaava irrationaalisuus ja tunneimpulsiivisuus voitaisiin liittää miespuoliseen henkilöön korkeintaan silloin, jos hänellä olisi joku tällaisen käytöksen oikeuttava ominaisuus – jos hän esimerkiksi olisi teini-ikäinen tai mieleltään tasapainoton.

Naispuolinen päähenkilö siis mahdollistaa *Dancer in the Darkissa* (kuten von Trierin aikaisemmassa elokuvassa *Breaking the Waves*) emotionaalisen latauksen uskottavuuden. Voidaan ajatella, että miehen tekeminä samat uhraukset rikkoisivat liiaksi lajityypillisiä ja kulttuurisia odotuksia vastaan. Niille olisi hyvin ongelmallista löytää vastinetta ja vertailukohtaa miehen ja maskuliinisuuden representaatioista. Naisen tekeminä ne liittyvät kuitenkin varsin mutkattomasti kulttuuristen representaatioiden ketjuun, joka voitaneen draamassa jäljittää aina antiikin tragedioihin asti.³¹ Uhrautuvuus on aikaisempien, kulttuurisesti rakentuneiden odotusten pohjalta helppo lukea merkinä pyhimysmäisestä epäitsekkyydestä ja rohkeudesta.

Vaikka elokuva vetoaa tunteisiin hyvin eksplisiittisillä keinoilla, tunteellisuus ei ole elokuvan sisäisessä todellisuudessa pelkästään positiivinen voima, koska se aiheuttaa tuhoa naiselle itselleen. Osapuoli, joka hyötyy, on naisen miespuolinen perillinen. Tunteellisuuteen liitetään siis negatiivinen

tuhon, irrationaalisuuden ja kontrolloimattomuuden assosiaatio, joka puolestaan liittyy Selman hahmossa oleellisesti naiseuteen. Selman tragedian vahvistaa kaksi tekoa, joissa molemmissa on kyse kieltäytymisestä: hän kieltäytyy oikeudessa paljastamasta surmatyön syytä, ja vankilassa hän kieltäytyy uudesta asianajajasta ja lievemmän tuomion mahdollisuudesta. Molemmat teot sidotaan pohjimmiltaan hänen haluunsa suojella poikaansa, mutta loogisia, rationaalisia perusteita niille ei ole. Ne ovat tunnepohjaisia, irrationaalisia ja lapsellisen itsepäisiä. Selman tragedia on peruuttamaton, ei hänen sosiaaliluokkansa tai kulttuurisen taustansa vuoksi, vaan ennen kaikkea naiseuteen liitettyjen stereotyyppisten piirteidensä vuoksi. Selma kärsii ja kuolee, koska hän on nainen, eikä siinä kaikki: hän valitsee tämän kohtalon itse, astuu siihen vapaaehtoisesti, koska on nainen. Naisena hänen osansa on tyytyä vähempään, luopua, sanoa, että olisi ahneutta haluta enemmän.

Järki, tunteet ja naiseus

Selman representaatiossa voidaan nähdä laajempikin olemassaoleva yhteys vallitseviin kulttuuriin käsityksiin tunteellisuuden ja rationaalisuuden ristiriidasta sekä näiden ominaisuuksien sidonnaisuudesta sukupuoleen. Morwenna Griffiths kirjoittaa artikkelissaan ”Feminism, Feelings and Philosophy”:

[O]n olemassa yleinen, julkisestikin esitetty näkemys, että ollakseen kokonaisvaltaisesti ihminen jokainen tarvitsee rationaalisen mielen, joka hallitsee voimakasta ruumista. Tunteet ja tuntemukset ovat vaarallisia, koska ne uhkaavat sekä rationaalisuutta että kontrollia. Koska naiset ovat emotionaalisempia, he ovat vähemmän kokonaisia ihmisinä, eivätkä ole täysin rationaalisia tai hallitse ruumistaan täydellisesti. Kaikki eivät yhdy näihin näkemys-siin, mutta heidän äänensä jää useimmiten kuulumattomiin.³²

Tällä käsityksellä naiseuden ja tunteiden yhteenkuuluvuudesta ja tunteiden negatiivisessa arvottamisessa sekä niiden asettamisessa vastakkain järjen kanssa on juurensa kaukana länsimaisen kulttuurin historiassa. Carl Plantinga on pannut merkille, että myös elokuvatutkimuksen alueella käsitys naiseuden ja tunteiden yhteydestä on vaikuttanut varsin sitkeästi tunnepitoisten elokuvien, kuten melodraamojen, arvottamiseen ja kritiikkiin. Hän esittää sen kiinnostavan huomion, että itse asiassa psykoanalyttisesti suuntautunut feministinen tutkimus on osaltaan kenties vahvistanut sukupuoleen liittyviä stereotyyppioita, koska koko psykoanalyttinen teoria painottaa sukupuolten välisiä eroja niin vahvasti.³³ Näin elokuvatutkimus itsessään on paradoksaalisesti osaltaan säilyttänyt seksistisiä asenteita, joita vastaan se on halunnut taistella. Plantinga kyseenalaistaa tunteiden arvottamista ja esittää omana käsityksenään, ettei tunteiden ideologinen merkitys ole tunteissa sinänsä vaan niiden seurauksissa katsojan kannalta. Tunteita olisi tarkasteltava elokuvan kertovassa kontekstissa, ei tuomita negatiivisena itseisarvona.³⁴

Käsitys tunnekokemusten ideologisesta vahingollisuudesta katsojalle näyttää perustuvan osittain brechttiläiseen ajatusmalliin, jonka mukaan taiteen reseptiossa tunteiden kokeminen sulkee automaattisesti pois mahdollisuuden suhtautua esitettyyn rationaalisesti ja kriittisesti. Murray Smith on kritisoinut tällaista ajatustapaa ja pyrkinyt osoittamaan, että saman logiikan mukaan myös kriittinen ja tiedostava katsoja olisi yhtä lailla tekstin/esityksen tuote,

³² Morwenna Griffiths, ”Feminism, Feelings, and Philosophy”. Teoksessa Morwenna Griffiths and Margaret Whitford (eds.), *Feminist Perspectives in Philosophy*. Basingstoke: Macmillan 1988, 133. (Lainauksen käännös kirjoittajan).

³³ Carl Plantinga, ”Spectator Emotion and Film Criticism”. Teoksessa Richard Allen and Murray Smith (eds.) *Film Theory and Philosophy*. Oxford: Oxford University Press 1997, 384.

³⁴ *Ibid.*, 385–387.

³⁵ Murray Smith, "The Logic and Legacy of Brechtianism". Teoksessa *Post-Theory*, 138.

³⁶ Grodal, *Moving Pictures*, 39–45.

ideologisesti ohjailtavissa oleva ja siis vailla kykyä kriittiseen kyseenalais-
tukseen.³⁵ Tällainen näkemys katsojasta jättää huomiotta katsomiskokemuk-
seen olennaisesti kuuluvan aktiviteetin, joka ilmenee niin tiedollisten kuin
emotionaalistenkin toimintojen tasolla.

Kognitivistisen elokuvatuotkimuksen käsitykset ehdottavat, että emo-
tionaaliset ja rationaaliset toiminnot ovat jatkuvassa vuorovaikutuksessa kes-
kenään. Ne tulisi nähdä saman kokonaisuuden osina, jotka vaikuttavat toisiinsa
ja ovat toisistaan riippuvaisia. Grodal painottaa tiedollisten ja emotionaalisten
prosessien yhteisvaikutusta katsomiskokemuksessa. Vaikka tunteet syntyvät
osittain kontrolloimattomina reaktioina, niiden perusta on tiedollisessa
kokemuksessa, jossa katsoja aktiivisesti konstruoi merkityksiä havainnoides-
saan näkemäänsä. Katsojan kokemat tunnereaktiot puolestaan vaikuttavat
hänen tiedollisiin prosesseihinsa, jotka ohjaavat aktiivista toimintaa fyysisessä
maailmassa. Elokuvan katsomiskokemuksessa katsoja simuloi tiedollisella ja
emotionaalaisella tasolla fiktiivisen maailman ulottuvuuksia, kuten henkilöiden
oletettavasti kokemia tunteita ja heidän mahdollisia toiminnallisia ratkaisujaan
elokuvan narratiivissa. Rationaaliset ja emotionaaliset prosessit ovat siis
toisilleen välttämättömiä, ja toimivat jatkuvassa vuorovaikutuksessa keske-
näin.³⁶

Tällä perusteella emotionaaliset reaktiot ja kriittinen ajattelu voivat siis
hyvinkin kulkea käsi kädessä. Ei ole syytä olettaa, että emotiot alistavat
katsojan passiiviseksi, vailla kriittisyyttä olevaksi ideologisesti aivopestäväksi
vastaanottajaksi – tai sen paremmin, että kriittinen, rationaalinen suhde nähtyyn
sulkee pois mahdollisuuden reagoida siihen tunnetasolla.

Olen edellä analysoinut elokuvaa *Dancer in the Dark* ja todennut, että sen
kertovat ja esteettiset ratkaisut ainakin potentiaalisesti aktivoivat voimakkaita
emotionaalisia reaktioita katsojassa. Elokuvan naisrepresentaatio vaikuttaa
osaltaan tunne-elämyksen syntymiseen, mutta sitä voidaan myös ainakin
joltain osin pitää feministisestä näkökulmasta negatiivisena. Ei kuitenkaan
näytä olevan mitään perusteltavissa olevaa estettä sille, miksi elokuvan katsoja
ei voisi tiedostaa elokuvan molempia ulottuvuuksia. Emotionaalinen inten-
siteetti ei estä katsojaa suhtautumasta kriittisesti elokuvan naisrepresentaatioon,
mutta myöskään tämän representaation ulottuvuudet, vaikka ne näyttä-
tyisivätkin epäilyttävinä tai vastenmielisinä, eivät estä nauttimasta elokuvan
kertovien strategioiden tuottamasta emotionaalisesta kokemuksesta. *Dancer
in the Darkin* sukupuoli-ideologiaan varauksella suhtautuva katsoja voi ym-
märätä elokuvan vaikkapa vaikuttavana kuolemantuomion vastaisena kom-
menttina – sikäli kuin hän kulttuurisen ja henkilökohtaisen historiansa pe-
rusteella on periaatteessa vastaanottavainen elokuvan tarjoamalle tunnekoke-
mukselle.

Tässä mielessä kriitikoiden vihamielisyyden elokuvan "manipuloivia" kertovia
strategioita kohtaan on ehkä osunut hiukan harhaan. Elokuvaa voidaan ja on
syytäkin kritisoida, mutta tunteiden manipulaatio kielteisen kritiikin perusteena
ei välttämättä ole olennaisinta *Dancer in the Darkissa*. Se, mitä yksi katsoja
kutsuu "tunteiden manipulaatioksi", saattaa tarkoittaa toiselle katsojalle
"voimakkaasti tunteisiin vetoavaa" – mikä ei itsessään ole välttämättä negatiivinen asia, sillä kuten edellä on todettu, tunnekokemus voi olla suuri osa
elokuvan viehätystä. Sen sijaan elokuvan naisrepresentaatio, joka sitoo tunteet
uhrautuvan, irrationaalisen naiseuden stereotypiaan ja näin antaa niille
negatiivisen arvolatauksen, vaatii kriittistä tarkastelua.

Lopuksi haluan esittää muutamia varauksia sen suhteen, mitä olen yllä

ehdottanut. Ensinnäkään en väitä, että luonnostelemani elokuvan tunteita tuottavien/kutsuvien strategioiden tarkastelu olisi mitenkään kattava. Olen esimerkiksi jättänyt lähes täysin huomiotta näyttelijäntyön erityisalueena, joka varmasti vaikuttaa suurelta osin yleisön tunnekokemuksiin.³⁷ Elokuvien katsomiseen liittyvä emotionaalinen lataus on vielä suhteellisen vähän tutkittua aluetta, ja olen yllä poiminut analyysini välineiksi ainoastaan muutamia varsin yleisluontoisia tapoja lähestyä tunne-elämyksellisyuden problematiikkaa. On myös selvää, että kaikki yleisön jäsenet eivät koe tunne-elämyksiä samalla intensiteetillä tai edes samansuuntaisesti. Näiden erojen kartoittamiseksi olisi tarkasteltava laajemmin kulttuurisia, sosiaalisia ja yksilöllisiä ulottuvuuksia, jotka vaikuttavat reseptioon.

Toisekseen, sukupuoli-ideologian tarkastelussa käyttämäni Freelandin tarjoama viitekehys on hänen esityksessään tarkoitettu spesifisti kauhuelokuvien analyysiin. Vaikka en itse näekään estettä sen soveltamiselle myös muihin lajityyppihin, varauksia voitaisiin epäilemättä esittää varsinkin sen suhteen, että kauhuokuva ja melodraama ovat lajityyppinä hyvin erilaisia, ja niihin kuuluu vahvasti toisistaan poikkeavia representaation konventioita, joita vasten yksittäisiä representaatioita olisi tarkasteltava. Olen pyrkinyt tiedostamaan tämän ongelman painottaessani melodraaman kontekstia läpi koko artikkelin, mutta syvällisemmässä ja laajemmassa tutkimuksessa Freelandin malli kaipaasi varmasti muotoilua eri lajityyppien kohdalla.

Kolmanneksi, olen täysin tietoisesti jättänyt psykoanalyttisen lähestymistavan tämän artikkelin ulkopuolelle tietoisena myös siitä, että suuri osa melodraamaa ja erityisesti naisen positiota melodramaattisessa struktuurissa käsittelevästä elokuvatutkimuksesta perustuu psykoanalyttiseen feminismiin. Aineistoani voitaisiin siis moittia tietystä suppeudesta. Olen kuitenkin pyrkinyt perustelemaan omaa kriittistä suhtautumistani psykoanalyysiin, ja artikkeli toivottavasti puhuu valintojeni puolesta.

Viimeiseksi haluan kiinnittää huomion asiaan, joka on edellä jäänyt mainitsematta. On syytä muistaa, että vaikka tunnekokemus ei automaattisesti sulje pois kriittistä suhtautumista, se ei myöskään väistämättä tuo sitä mukanaan. Ei ole lainkaan selvää, mikä stimuloi kriittistä suhtautumista katsojassa. Kuten Jennifer Hammett toteaa: keskeinen kysymys (feministisessä) elokuvatutkimuksessa ei enää ole se, pystymmekö pakenemaan (patriarkaalisten) tekstien ideologisia vaikutuksia, vaan miten sen teemme.³⁸ En ole tässä artikkelissa pyrkinyt vastaamaan tähän kysymykseen, vaan pikemminkin nostamaan esille näkökulman, josta sitä voitaisiin tarkastella. von Trier on kenties sanonut viimeisen sanansa naisista, mutta feministiset tutkijat ovat tuskin vielä sanoneet kaikkea sanottavaansa von Trieristä ja hänen elokuvistaan.

³⁷ Tämä siksi, että pidän Björkin näyttelijäntyötä *Dancer in the Darkissa* jo itsessään kokonaisen esseeseen laajuisena tutkimuskohteena.

³⁸ Jennifer Hammett, "The Ideological Impediment: Epistemology, Feminism, and Film Theory". Teoksessa *Film Theory and Philosophy*, 245.

Markku Lehtimäki

KIRJAILIJA JA ROMAANI AUDIOVISUAALISESSA MEDIAKULTTUURISSA: Katsaus Norman Mailerin tuotannon itserefleksiivi- syyteen ja visuaalisuuteen

¹ Ks. Mieke Bal, "Poetics, Today". *Poetics Today*, vol. 21:3 (2000), 479, 481. Eräät oman artikkelini huomioista ovat kiitollisuudenvelassa tutkijakollega Marina Grishakovan esittämille ajatuksille Vladimir Nabokovin visuaalisesta poetiikasta.

² Ks. Bal, "Poetics, Today", 486.

Viimeaikaisessa kirjallisuudentutkimuksessa on puhuttu teorian kokemasta "visuaalisesta käänteestä" sekä yksilöllisten tekijöiden "visuaalisesta poetiikasta".¹ Kyse on siitä, että visuaalisten keinojen, alluusioiden ja metaforien status kaunokirjallisissa teksteissä korostuu, kun eri mediat – maalaustaide, valokuva, elokuva, televisio – yhä voimakkaammin vaikuttavat kertovaan proosaan. Laajemminkin taiteen- ja kirjallisuudentutkimuksessa on viime vuosina kiinnitetty entistä enemmän huomiota kulttuurin kasvavaan intermediaalisuuteen ja multimodaalisuuteen, erityisesti audiovisuaalisen ja digitaalisen median kirjallisuudelle esittämiin haasteisiin. Tässä keskustelussa on puhuttu esimerkiksi visuaalisen representaation, elokuvallisen kerronnan ja digitaalisen hypertekstin vaikutuksista romaanikerronnan muotoihin tai viitattu paperille painetun kirjan tulevaisuudennäkymiin. Vaikka kaikki nämä asiat eivät jäännöksettömästi liitykään yhteen, voimme silti huomata, kuinka romaanikirjailijan teokset saattavat olla koosteita eri välineiden, mediumien, käyttämistä keinoista, sillä teosten syntyprosessiin, muotoon ja sisältöön vaikuttavat voimakas kulttuurin visuaalisuutta ja 'mediaalisuutta' koskeva tietoisuus ja itsereflektio.

Mieke Bal tarkastelee äskettäisessä artikkelissaan Proustin visuaalista poetiikkaa, erityisesti hänen suurteoksensa *Kadonnutta aikaa etsimässä* alluusioita maalaustaiteeseen – eikä pelkästään alluusioita (viittausten muodossa), vaan myös senkaltaista "siteeraamista", jossa yhdenlaisen taide- muodon (maalaustaiteen) tyyli- ja representaatiokeinot otetaan käyttöön toisenlaisen taidemuodon (kirjallisuuden) keinoissa.² 1900-luvun kirjallisuudessa syvimmin ja kiehtovimmin kaunokirjallisuuden esityskeinoihin vaikuttanut taidemuoto lienee kuitenkin elokuva. Kun tässä artikkelissa otan huomioni keskipisteeksi amerikkalaisen kirjailijan Norman Mailerin tuotannon



Isabella Rossellini ja Ryan O'Neal elokuvassa *Tough Guys Don't Dance* (kuva SEA).

ja siinä näkyvät kirjallisuuden ja elokuvan kytkennät, pyrin käsittelemään kahta keskeistä seikkaa: ensinnäkin Mailerin konkreettista työtä sekä kirjailijana että elokuvantekijänä ja toiseksi – tärkeämpänä seikkana – Mailerin kirjallisissa teoksissa näkyviä visuaalisia ja elokuvallisia keinoja. (Tietenkin voimme huomata, että Mailerin omat elokuvaohjaukset ovat kääntäen melko 'kirjallisia', varsinkin hänen ainoa mainstream-elokuvansa *Kovat kundit eivät tanssi* (*Tough Guys Don't Dance*, USA 1987), jonka mahdolliset voimat piilevät käsikirjoituksessa ja sen pohjana olevassa alkuperäisromaanissa.) Mailerin ja hänen tuotantonsa valinta tämän artikkelin keskipisteeseen ei ole sattumanvaraista, sillä Mailer on paitsi kokeillut lukuisten erilaisten tekstityyppien (romaani, novelli, journalismi, elämäkerta, taiteentutkimus, lyriikka, näytelmä, kuunnelma, elokuva) parissa myös korostanut jo pitkään eri tekstilajeissa ja eri "välineissä" ilmeneviä esitystavan ongelmia.

Jatkossa esiintulevia kysymyksiä ovat muun muassa se, miten romaanin keinot ja narratiiviset maailmat saattavat muuttua audiovisuaalisen median vaikutuksesta ja millä tavalla intermediaalinen kulttuuri muuttaa sen keskellä toimivan romaanikirjailijan työnkuvaa. Tietyt esitystavan ja tekniikan ongel-

³ Ks. esim. Michael K. Glenday, *Norman Mailer*. London: Macmillan 1995, 6, 37.

mat ovat olleet näkyviä modernissa romaanikirjallisuudessa jo pitkään – myös siten että ne on tuotu pintaan, keskustelun ja itsereflektion tasolle. Tässä artikkelissa keskustelu voidaan rajata, Mailerin kautta, 1960- ja 1970-lukujen amerikkalaiseen kirjallisuuteen, jossa näkyy vaihteleva epäuskoisuus ”perinteisen” romaanin keinoja kohtaan ja yhä vahvempi nojautuminen muuta mediaa, elokuvaa, televisiota ja journalismia, vasten. Historiallisesti kyse on siitä, että kuusikymmenluvun yhteiskunnallinen tilanne – nimenomaan amerikkalaisessa kontekstissa – asetti ”mielettömydessään” uusia vaatimuksia romaanikirjailijoille, joiden ennen niin vahvaa sosiaalista merkitystä televisio ja päivälehtijournalismi tuntuivat heikentävän. Mailerin tuotannon nykyisin arvostetuin osa, hänen ”ei-fiktiiviset romaaninsa”, syntyvät 1960- ja 1970-luvuilla, jolloin kirjailija itse epäili traditionaalisen romaanifiktio- mahdollisuuksia kompleksisen, kaoottisen ja absurdin yhteiskunnallisen todellisuuden kartoittamisessa ja representoimisessa. Ei-fiktiivinen romaani onkin television aikakauden väistämätön tuote, itsensä tiedostava kirjallinen artefakti, jolla pyritään kuvaamaan ja käsittelemään samaa todellisuutta kuin massamedialla. Mailerin ei-fiktiot ovat yhtäältä vallitsevan monimuotoisen ja intermediaalisen kulttuurisen kentän tuotteita mutta myös muotonsa ja ideansa puolesta itserefleksiivisiä teoksia, jotka tiedostavat paikkansa osana muuta mediaa.

Mailer, joka on aikamme kirjailijoista poliittisesti aktiivisimpia, nyky-Amerikan Walt Whitman,³ rakentaa teoksensa usein muodon ja sisällön välisen dialektiikan ideale, korostaen sekä niitä keinoja, joilla teksti on tuotettu, että niitä tapoja, joilla se tulisi lukea. Mailerin käsityksen mukaan ”suurta amerikkalaista yleisöä” tulee opastaa uusien esityskeinojen ja radikaalien ajatusmallien omaksumisessa, irrottaa tuo yleisö massamedian tuot- tamasta turrutuksesta, jotta se näkisi maailman ja todellisuuden uusin, kirkkain silmin. Vaikka Mailer on toisinaan pitänyt itseään perinteisen amerikkalaisen kaunokirjallisuuden viimeisenä mohikaanina, hänen fiktiivinen ja ei-fiktiivinen tuotantonsa kytkeytyy myös myöhäismoderniin tai postmoderniin, jossa kirjallisuus paljastaa käyttämänsä keinot, pelaa niillä ja pyrkii rakentamaan uusia tapoja ilmaista, representoida maailmaa. Jatkossa tarkastelen muutaman Mailerin teoksen kautta sitä, kuinka kirjallisessa tekstissä käytetyt ”elokuval- liset” ja muut keinot ohjaajat lukijaa pohtimaan sekä todellisen maailman optista/visuaalista hahmotusta että kyseisessä tekstissä käytettyjen taiteellisten ja artefaktisten ”välineiden” merkitystä. Loppujen lopuksi – kun puhumme ei-fiktiosta fiktion sijaan – ei ole samantekevää, minkälaisia kielellisiä tai kuvallisia representaatioita ”todellisuudesta” tuotetaan.

Lähden artikkelissani liikkeelle taiteen ja kulttuurisen kentän yleisestä refleksiivisyydestä ja visualisoinnista, sen jälkeen paikannan Mailerin kaltaisen romaanikirjailijan osaksi elokuvan ja television maailmaa, ja lopuksi keskityn Mailerin ei-fiktiivisen romaanin *The Armies of the Night* esitys- ja näkemistapoihin, jotka kutsuvat lukijansa todellisuuden ”suodattamisen” ja merkityksellistämisen prosessiin. Pyrin käsittelemään sitä, millä tavoin audiovisuaalisen median läpäisemä ja osin konstruoima kulttuurinen tilanne vaikuttaa 1) kirjan/romaanin rooliin, statukseen ja merkitykseen, 2) romaanikirjailijan tavoitteisiin tuottaa ”perinteisiä” kirjallisia (kielellisesti keinoista koostuvia) teoksia ja 3) itse kirjallisten teosten, kuten romaanien, kerronnallisiin keinoihin ja narratiivisiin maailmoihin.

Taide, representaatio ja kulttuurinen refleksiivisyys

Johan Förnäs viittaa *Kulttuuriteoriassaan* myöhäismodernin kulttuurin kasvavaan refleksiivisyyteen ja itsensäviittaavuuteen, mikä näkyy kulttuuristen tekstien itseään heijastelevissa tyyleissä. Postmodernissa tai myöhäismodernissa kulttuurissa mediatekstit ja taideteokset entistä enemmän refleктоivat itseään, viittaavat itseensä esimerkiksi ironisilla tai intertekstuaalisilla kommenteilla omasta tyylistään ja rakenteestaan sekä kutsuvat lukijansa/katsojansa tulemaan tietoisiksi käytetyistä koodeista, säännöistä, keinoista ja konventioista.⁴ Kuten pyrin artikkelin loppupuolella osoittamaan, itseään peilaavat tekstit ohjaavat myös lukijoita pelaamaan omia, maailmaa koskevia hahmotustapojaan.

Sekä tekstien itserefleksiivisyys että lukemisen (tai katsomisen) itsereflektio on kokenut muutoksia ja kenties lisääntynyt audiovisuaalisuuden läpitunkemalla aikakaudellamme, mikä on oletettavasti vaikuttanut myös kirjallisuuden (kuten romaanin) luonteeseen, sen tuotantoon ja vastaanottoon. Mikko Lehtosen mukaan myöhäismoderni kulttuuri ”ei niinkään korvaa sanoja kuvilla kuin laventaa sekä sanojen, kuvien että sävelten virtaa”.⁵ Puhe ’kirjan’ (kuten romaanin) kuolemasta audiovisuaalisen, elektronisen ja digitaalisen kulttuurin aikakaudella on ollut toisinaan ilmeisen liioiteltua ja yksinkertaistavaa, mutta tämä keskustelu on monipuolistunut yhä dialogisemmaksi ja refleksiivisemmäksi käyvän taiteen- ja kulttuurintutkimuksen tasolla.⁶ Kuten esimerkkinä kenties osoittavat, olen taipuvainen asettumaan Lehtosen huomautuksen kannalle hänen keskustellessaan ”kirjallisuuden kriisistä”: ”Kriisissä ei ole romaani, koska se on alati muotoaan muuttavana bastardigenrenä ollut kriisissä syntymästään lähtien.”⁷ Tämä tarkoittaa sitä, että ’romaanin’ (minkä muodon se ottaakin) on syntynyt erilaisten tekstityyppien tuloksena, hybridinä, joka historiallisen kehityksensä aikana on myös kyennyt omaksumaan uusia muotoja, lajeja ja alueita. Esimerkiksi Mailerin edustaman ”ei-fiktiivisen romaanin” esiaste voidaan löytää modernin romaanin syntysijoilta, 1700-luvun alun Englannista, jossa romaani ja journalismi olivat kytkeytyneet toisiinsa, kuten Daniel Defoe’n faktuaaliseen asuun puetuissa fiktioissa.⁸ ”Postmodernin” ajan ei-fiktioille ovat keskeisiä kuitenkin ne uudet haasteet, joita synnyttää kasvava ja monimutkaistuva mediakulttuuri ja mediassa tuotetut representaatiot ja misrepresentaatiot maailmasta ja todellisuudesta.

’Representaatio’ on tapa ja keino merkityksellistää maailmaa kielellisesti ja kuvallisesti, jäsentää, tulkita ja uudelleenmuotoilla kielen ulkopuolista todellisuutta. Kun tämän artikkelin yhteydessä puhutaan Mailerin ei-fiktiivisen tuotannon representaatiokeinoista, on hyvä pitää mielessä kielen ulkopuolisen, empiirisen todellisuuden ja tuon todellisuuden kielellisen/kuvallisen merkityksellistämisen (siis representaation) välinen ero. Ei-fiktio pyrkii merkityksellistämään samaan kulttuuriin kuuluvien ihmisten jakamaa yhteistä todellisuutta, mutta joutuu myös refleктоimaan sitä tosiseikkaa, että samoista asioista voi olla erilaisia representaatioita ja tulkintoja. Ei-fiktiivisen tekstin pyrkimyksenä on faktuaalisesti luotettava, korrespondenssin (maailman asiantilojen ja diskursiivisen esityksen väitteiden vastaavuuden) periaatteelle rakentuva esitys, joka on kuitenkin aina tekstuaalinen representaatio ja sikäli yhtä erillään todellisesta todellisuudesta kuin fiktiivinen teksti. Ero fiktion ja ei-fiktion välillä onkin ensisijaisesti pragmaattinen ja intentionaalinen; tekijän pyrkimykset ja lukijan lukutavat ja -käytännöt muodostavat yhdessä tekstien

⁴ Ks. Johan Förnäs, *Kulttuuriteoria: Myöhäismodernin ulottuvuuksia*. Suom. Mikko Lehtonen et al. Tampere: Vastapaino 1998, 252.

⁵ Mikko Lehtonen, ”Katoaako kirjallisuus? Huomioita kirjallisuudesta audiovisuaalisen kulttuurin paineissa”. Teoksessa Lehtonen, *Tutkainta vastaan: Kulttuurin- ja kirjallisuudentutkimuksen dialogeja*. Helsinki: SKS 1998, 114.

⁶ Vrt. Richard J. Finneran, ”Preface”. Teoksessa Finneran (ed.), *The Literary Text in the Digital Age*. Ann Arbor: The University of Michigan Press 1996, ix-x.

⁷ Lehtonen, ”Katoaako kirjallisuus”, 124.

⁸ Ks. Lennard J. Davis, *Factual Fictions: The Origins of the English Novel*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press 1996, 8, 155.

⁹ Vrt. Gérard Genette, *The Work of Art: Immanence and Transcendence*. Ithaca and London: Cornell University Press 1997, 4.

¹⁰ Ks. Margot Lovejoy, *Postmodern Currents: Art and Artists in the Age of Electronic Media*. Second Edition. New Jersey: Prentice-Hall 1997, 255.

¹¹ Teknologian historia on täynnä myyttejä, kertomuksia yhden välineen olemassaolosta muiden joukossa. Tällä hetkellä myös digitaalisten teknologioiden "uutuudelle" on helppo sokaistua ja unohtaa, että nykynäkökulmasta "vanhat" mediat olivat nekin joskus uusia. Ks. Aki Järvinen ja Ilkka Mäyrä, "Kulttuuri muodonmuutosten ajalla". Teoksessa Järvinen ja Mäyrä (toim.), *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Vastapaino 1999, 8–9.

¹² Vrt. Tomi Kaarto, "Postmodernismin aporia vai kriittinen postmodernismi – Tony Scottin ja Quentin Tarantinon *True Romance*". *Lähikuva*, 1/2000, 52.

¹³ Ks. J. Yellowlees Douglas, *The End of Books – Or Books Without End?: Reading Interactive Narratives*. Ann Arbor: The University of Michigan Press 2000, 177n.

toimintatapoja ja tavoitteita koskevia "sopimuksia". Kun puhumme taiteen intentionaalisuudesta, emme välttämättä tarkoita sitä, että teoksen merkitykset olisivat palautettavissa yksinomaan tekijän tarkoituksiin. Pikemminkin kyse on siitä, että tekijä aina valitsee keinonsa ja välineensä sekä toisinaan ilmaisee pyrkimyksensä tuottaessaan representaatioita, luovia ja keinotekoisia esityksiä maailmasta. Gérard Genetten muotoilun mukaan "taideteos" on intentionaalinen esteettinen objekti eli ihmiskäteen ja ihmismielen työstämä artefakti, jolla on esteettinen funktio.⁹

Representaatio sinänsä on pyrkimys tai tapa kuvata ja esittää jotakin; representaation *keinot* kytkeytyvät kulloiseenkin mediumiin ja välineeseen, oli sitten kyse maalauksesta, valokuvasta, elokuvasta tai kirjallisuudesta.¹⁰ Representaation osittainen kytkeytyminen näkemiseen (jokin nähdään jonkinlaisena ja kuvataan tuon näkemisen, aistimisen ja kokemisen kautta, sen suodattamana) korostuu kulttuurin kasvavassa visuaalisuudessa. Maisematai muotokuvamaalaustahan voidaan pitää erityisen otollisena esimerkkinä taiteellisesta representaatiosta. Uskottiinhan valokuvauksen aikoinaan tekevän todellisuutta "jäljittelevän" maalaustaiteen ikään kuin tarpeettomaksi, koska valokuva antaisi "todellisemman" kuvan maailmasta – mutta ei voi olettaa, että maalaus ja valokuva olisivat samanlainen media samoine keinoinen ja pyrkimyksineen.¹¹ Mikään valokuva ei vastaa *Mona Lisaa*. Vaikka taiteen määritelmät ja käytännöt aikojen kuluessa muuttuisivat, erilaiset mediat/välineet eivät välttämättä katoa, koska niillä on myös oma historiansa ja omat pyrkimyksensä.

Mailerin ei-fiktiiviset romaanit ovat kytköksissä eri välineisiin ja medioihin alluusioidensa ja käyttämiensä esityskeinojen kautta. Kuten monilla muilla moderneilla ja/tai postmoderneilla romaanikirjailijoilla, myös Mailerilla tekstuaalinen pinta ja narratiivinen maailma on sekä optiseen että kognitiiviseen "näkemiseen" kytkeytyvää, usein voimakkaan visuaalista ja subjektiivisesti "suodattavien" perspektiivien rakentamaa. Postmodernistisessä romaanissa (kuten Pynchonilla) ontologiset rajat ylitetään ja sivun lukeminen rinnastetaan valkokankaan tai kuvaruudun katsomiseen. Modernistisessä ja postmodernistisessä romaanissa myös problematisoituu usko kirjoitetun kielen kykyyn representoida "suoraan" maailmaa ja todellisuutta, ja kirjallisuuden kieli koetaan samantasoiseksi (joskaan ei täysin samanlaiseksi) "välineeksi" kuin elokuvan tai television visuaaliset keinot ja mahdollisuudet. Laajempana kontekstina saattaa toimia vuosituhannen vaihteen "postmoderni" kokemuksellisuus, jossa simulacrum-pinnat, itseensä ("todellisuuden") sijaan viittaavat tekstit ja television ärsykevyyden tuottama sirpaleinen kokemus ovat kytköksissä kognitiivisiin ajattelu- ja hahmotustapoihimme.¹²

Kirjallista teosta, kuten romaania, voidaan tarkastella omanlaisenaan "välineenä" suhteessa muihin välineisiin, jotka kytkeytyvät toisiinsa medioihin – elokuvaan, televisioon, videoon, tietokoneeseen ja niin edelleen. Kyse on siitä, että eri medioilla ja välineillä saadaan aikaan omanlaisiaan tuotoksia ja representaatioita, jotka ovat hyvin pitkälle kytkeytyneet juuri kyseisen median/välineen historiaan, konventioihin ja tekniikoihin.¹³ Tällöin on tyypillistä, että media/väline kääntyy myös itseään kohti, tarkastelemaan omaa tuotantotapaansa ja omia sekä teknisiä että ilmaisullisia keinojaan. Teoksessaan *A Poetics of Postmodernism* Linda Hutcheon esittääkin, että "prosessin" käsite on postmodernismin ytimessä, viitaten tällä erityisesti sellaisiin taideteoksiin, jotka korostavat omaa tuotantoaan ja tekemisen tapojaan.¹⁴ Yhdeksi perusideaksi tässä artikkelissa voidaankin ottaa se kirjallisuustie-

teellinen väittämä, että viittaamalla itseensä romaani reflektoi sekä itseään että genreään, katsoen itseensä kuin peiliin.¹⁵ Tämänkaltaisen itseheijastuksen ja itsekomentaarin varaan rakentuu esimerkiksi Mailerin teos *The Armies of the Night*.

Romaanikirjailija intermediaalisen kulttuurin kentällä

Kuten Margot Lovejoy toteaa kirjansa *Postmodern Currents* alussa, 1900-luvun lopulla taiteilijat ovat eläneet uusissa elektronisen aikakauden tuottamissa olosuhteissa ja kohdanneet uudelleenmuotoillun kulttuurisen ja teknologisen kontekstin. Näitä olosuhteita ennakoiti ja kartoitti 1930-luvulla jo Walter Benjamin puhuessaan taiteen ja teknologian suhteesta ja tekijän roolista 'tuottajana' alkuperäisen 'luojan' sijaan. Sittenmin, niin kutsuttuna "postmodernina" aikakautena, sekä taiteen että taiteilijan alkuperäinen ja ainutlaatuinen "aura" tuntuu kadonneen – tai pikemminkin sen on väitetty kadonneen – teknologian keinoin tuotetun taiteen jatkuvassa reproduktiossa, muuntelussa ja kierätettävyydessä.¹⁶ Lovejoy'n tavassa "uudelleenkirjoittaa" Benjaminia nykyisessä elektronisessa ja digitaalisessa kontekstissa korostuu se perushuomio, että taiteessa tuotetut kuvat ja objektit eivät ole pelkkiä individuaalisen kokemuksen responsseja, jolloin ne olisivat yksinkertaisesti luovan taiteilijajaksilon alkuperäisiä ilmauksia. Jokainen väline ja media sisältää uusien esittämistapojen ja luomiskeinojen *potentiaalin*, ja kuten Lovejoy mainitsee, "taiteilijoiden tulee olla tekemisissä uusien teknologioiden kanssa määritelläkseen ja käyttääkseen niiden luovia mahdollisuuksia".¹⁷

Tämän artikkelin yhteydessä on oleellista tarkastella sitä, kuinka tekijän/taiteilijan rooli saa mahdollisesti uusia piirteitä audiovisuaalisessa ja intermediaalisessa kulttuurissa, mikä ei kuitenkaan ollenkaan välttämättä merkitse barthesilaista "tekijän kuolemaa". Teoksessaan *After Bakhtin* kirjailija-kriitikko David Lodge esittää näkemyksensä, että epäilemättä se tapa, jolla kirjallisuutta (tai laajemminkin taidetta) tuotetaan ja kierrätetään ja vastaanotetaan kulttuurissamme on ristiriidassa Roland Barthesin tai Paul de Manin väitteiden kanssa – jos edellinen on puhunut yllämainitusta tekijän kuolemasta, jälkimmäinen on kyseenalaistanut kielen ja kirjallisuuden kytkennät empiriseen maailmaan ja todellisuuteen. Itse asiassa Lodge esittää, että uuden kirjallisuuden ja taiteen vastaanotto ei ole kenties koskaan ollut niin tekijäkeskeistä kuin mitä se on nykyään (1990-luvulla); kyse ei ole pelkästään kirjallisuuden tai taiteen markkinoinnista, kulutuksesta ja arvostelusta, vaan myös tietyistä "supplementaarista" muodoista, kuten taiteen ja sen tekijöiden näkymisestä mediassa, lehdistössä ja televisiossa, sekä erilaisten muiden julkisuusmuotojen – pr-tapahtumien, palkintojen, lukutalouksien jne. – lisääntymisestä.¹⁸ Kuitenkin Lodgea voisi itseään kritisoida siitä uskomuksesta, että huomion kohteena olisi (yhä) tekijä "ainutkertaisena luojana" ja "tekstin mysteerisenä alkuperänä". Pikemminkin kyse on tekijän positiosta kulttuurin, tekstien ja median liikkuvalla ja monimuotoisella kentällä, jossa esimerkiksi romaanikirjailijan on vaikea olla "vain" romaanikirjailija, itsenäisen kirjallisen tuotannon luoja erillään muusta mediasta ja kulttuurista.

Joe Moran kytkee amerikkalaisten, mediamaailmassa ja julkisuusmyllyssä pyöriä "tähtikirjailijoiden" imagon syntymisen laajempaan, muun muassa bourdieulaiseen kulttuuriseen kenttään ja postmoderniin medioituneeseen

¹⁴ Linda Hutcheon, *A Poetics of Postmodernism: History, Theory, Fiction*. New York and London: Routledge 1988, xi.

¹⁵ Kerronnallisten upotusten ja sisäkkäisten tekstien (muun muassa niin kutsuttujen *mise en abyme* -rakenteiden) kautta itseään peilaavat, "itserefleksiiviset", "metafaktiiviset" tai "narsistiset" teokset ovat tietenkin runsaasti tutkittu aihe. Ks. Lucien Dällenbach, *The Mirror in the Text*. Transl. Jeremy Whiteley and Emma Hughes. Cambridge: Polity Press 1989; Linda Hutcheon, *Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox*. New York and London: Methuen 1984.

¹⁶ Ks. Lovejoy, *Postmodern Currents*, I.

¹⁷ *Ibid.*, 213.

¹⁸ Ks. David Lodge, *After Bakhtin: Essays on Fiction and Criticism*. London: Routledge 1990, 16. Vrt. myös Joe Moran, *Star Authors: Literary Celebrity in America*. London and Sterling: Pluto Press 2000, 1–3.

¹⁹ Ks. Moran, *Star Authors*, 3.

²⁰ Mailerin ja Pynchonin välisiin temaattisyyllisiin yhteyksiin ja heidän elokuvainnostukseensa viittaa muun muassa Frank D. McConnell, *Four Postwar American Novelists: Bellow, Mailer, Barth, and Pynchon*. Chicago and London: University of Chicago Press 1977, xxviii. Mailerin tai Pynchonin filmialluksilla voi kaikesta "post-modernista" leikkittelystä ja pinnasta huolimatta olla yhteyksiä teosten tematiikkaan ja niiden omiin "visuaalisiin" representaatiokeinoihin. Esimerkiksi mihin Pynchonin romaanissa *Gravity's Rainbow* keskeiseen teemaan viittaa "Bengt Ekerot/Maria Casarès Film Festival"? Thomas Pynchon, *Gravity's Rainbow*. London: Vintage 1995, 755.

²¹ Ks. tästä Mary V. Dearborn, *Mailer: A Biography*. Boston and New York: Houghton Mifflin Company 1999, 232–233.



Film noir –murhamysteerin melankolista tunnelmaa (*Tough Guys Don't Dance*, kuva SEA).

kulttuuriin. Tässä postmodernisoituneessa tilassa voidaan ainakin kuvitella 'todellisen' korvautuminen pintakuvilla sekä havaita todellisuuden ja fiktion, julkisen ja yksityisen sekä korkea- ja matalakulttuurin rajojen sekoittuminen.¹⁹ Norman Maileria on usein pidetty Thomas Pynchonin vastakohtana, sillä nämä kaksi merkittävää hahmoa tuntuvat olevan julkisuusspektrin ääripäissä: Pynchon maksimaalisen näkymätön ja Mailer maksimaalisen näkyvä. Näitä kahta kirjailijaa kuitenkin yhdistävät monet seikat – teeman, ideologian, tyylin tasolla – mukaanlukien heidän ääretön, yhtä aikaa intellektuaalinen ja puhdasta "faniutta" edustava tietämyksensä audiovisuaalisesta kulttuurista, erityisesti elokuvan historiasta.²⁰ Mailer, joka 1940- ja 1950-lukujen vaihteessa vietti jonkin aikaa Hollywoodissa (epäonnisesti tosin ja melkein päätyen "mustalle listalle"), on säilynyt kirjallisen maailman keskuksessa mutta elokuvamaailman marginaalissa. Hänen positionsa heijastuu hänen kitkerässä Hollywood-fiktiossaan *The Deer Park* (1955), jonka lopussa kertoja pakenee "unelmakaupungista" löytääkseen identiteettinsä romaanikirjailijana.

Mailerin kolme ensimmäistä elokuvaohjausta, jotka valmistuivat vuosina 1967–70 (*Wild 90*, *Beyond the Law*, *Maidstone*) ammentavat aikakauden vallitsevista kokeellisista suuntauksista. Näitä keinoja olivat käsivaralla kuvattu dokumentaari, newyorkilainen independent-cinema, *cinéma vérité*, avantgarde, underground, vailla käsikirjoitusta ja näyttelijöiden harjoitusta toteutettu improvisaatio sekä Warhol ja Godard. Tunnettu vitsi on, että Mailerin ensimmäisessä elokuvassa *Wild 90* (USA 1967), jossa hän esittää mafiapomoa, on niin huono ääniraita, ettei puheesta saa mitään selvää – eikä elokuvassa ole muuta tapahtumatasa kuin rikollisten väliset keskustelut.²¹ Huolimatta melvilleläistä rikoselokuvaa muistuttavan *Beyond the Law* -teoksen (USA 1968) maanalaisesta kulttimaineesta Maileria ei juuri noteerattu elokuvantekijänä, vaikka hänen maineensa kirjailijana ja journalistina oli juuri tuolloin korkeimmillaan. Hänen paluunsa elokuvan pariin vuonna 1987 oli monien

mielestä kyseenalainen. Omasta romaanista filmattu *Kovat kundit eivät tanssi* (*Tough Guys Don't Dance*, USA 1987) oli kulkimikkaasti ohjattu ja kömpelösti editoitu *film noir* -tyyppinen murhamysteeri, jossa kuitenkin on hehkuvaa dialogia sekä hyvinkin osuvaa melankolista tunnelmaa ja paikallisiväriä (elokuva on kuvattu Mailerin kotipaikkakunnalla Provincetownissa, Massachusettsissa, osittain hänen kotitalossaan). Mailerin aiempiin suosikkiohjaajiin kuuluneen Jean-Luc Godardin ohjaama *King Lear* (USA 1987) puolestaan oli käsittämätön projekti. Godard hylkäsi Mailerin kirjoittaman skenaarion, jossa Shakespearen kuningasnäytelmä siirretään moderneihin mafiapiireihin ja kuvasi irrallisia palasia, joista yhdessä Mailer istuu kotonaan (jälleen sama merenrantatalo kuin *Kovat kundit* -elokuvassa), mutisee ja kirjoittaa jotakin, ilmeisesti romaaniaan *Harlot's Ghost* (1991).²² Sen lisäksi, että Mailer on näytellyt muun muassa Milos Formanin Doctorow-filmatisoinnissa *Ragtime – toivon ja vihan aika* (*Ragtime*, USA 1981), on mahdollista katsoa Leon Gastin elokuvaa *When We Were Kings* (*When We Were Kings*, USA 1996), jossa Mailerin rooli eräänlaisena sisäkkäisenä kertojana ja keskeisenä kommentaattorina korostuu. Dokumentaari käsittelee samaista Muhammad Alin ja George Foremanin välistä MM-ottelua, mistä Mailer tuoreeltaan kirjoitti kaunokirjallisen reportaasinsa *The Fight* (1975).

Voimme nähdä, että Mailerin konkreettinen työ elokuvan parissa on vaikuttanut hänen romaanikerrontansa ”elokuvallisiin” metaforiin ja metodeihin. Toisaalta elämäkertateoksessa *Marilyn* (1973) itse elokuvallinen (Hollywoodin) konteksti tekee visuaalisten ”kehysten” käytöstä luonnollisen tuntuisia, sillä romantisoidessaan Marilyn Monroeta Mailer katsoo tämän valo-, varjo- ja värikompositioiden rakentamaa imagoa valkokankaalla:

Never will Marilyn exhibit so marvelous a female palette, her colors living in the shades of an English garden. A hue cannot appear on her face without bearing the tone of a flower petal. Her lips are rose, her cheeks have every softened lush. Lavender shadows are lost in her hair. Once again she inhabits every frame of the film.²³

Mailerin toisessa elämäkertatutkimuksessa, *Portrait of Picasso as a Young Man* (1995), joka nimessään sisältää alluusion Joyceen, analyysin kohteena on visuaalisten muotojen ja värien käytön metaforisuus Picasson taiteessa. Kysymykseksi tulee muun muassa se, millainen ”kieli” on maalaustaide ja mitä on taiteellinen representaatio:

Picasso has entered the world of visual equivalents. [...] Form is also a language, and so it is legitimate to cite visual puns – that is, visual equivalents, and visual exchanges. No matter how one chooses to phrase it, artists, for centuries, have been painting specific objects, only to discover that they also look like something else. A flower's petals in the sardonic view of Picasso at the age of seventy-three (by which time he trusted nothing in man, cosmos, or nature) could as easily be perceived as a cluster of grasping hands.²⁴

Modernissa kirjallisuudessa sekä diegeettistä tarinamaailmaa että itse kerronnan keinoja lävistävät alluusioiden maalaustaiteeseen, valokuvaan ja elokuvaan, ja optinen kuvasto tunkeutuu kirjallisuudentutkijoiden kieleen (näitä ilmaisuja ovat mm. ikkuna, peili, mikroskooppi, teleskooppi, linssi, perspektiivi, fokalisaatio, läpinäkyvyys, kamera, väri, valo, suodatin ja reflektio).²⁵ Kirjallisen teoksen (esimerkiksi romaanin) ja elokuvan samansuuntaisilla esityskeinoilla on pitkä historia, vertasihan Eisenstein Griffithin

²² Vrt. *ibid.*, 403–404.

²³ Norman Mailer, *Marilyn*. London: Chancellor Press 1992, 164. Olen säilyttänyt tässä artikkelissa Mailerin teosten ja muiden kaunokirjallisten tekstien sitaattit alkukielisinä, sillä kaikki nyanssit ja merkitykset eivät välity käännöksissä.

²⁴ Norman Mailer, *Portrait of Picasso as a Young Man: An Interpretive Biography*. London: Abacus 1997, 58–59.

²⁵ Vrt. Dorrit Cohn, ”Optics and Power in the Novel”. Teoksessa Cohn, *The Distinction of Fiction*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press 1999, 163.

²⁶ Pynchon, *Gravity's Rainbow*, 760.

²⁷ Ibid.

²⁸ Ks. J. Michael Lennon (ed.), *Conversations with Norman Mailer*. Jackson and London: University Press of Mississippi 1988, 116–138.

elokuvallista tyyliä Dickensin romaanikerrontaan, ja toisaalta *Citizen Kane* (*Citizen Kane*, USA 1941) on saanut vaikutteita modernin romaanin sirpaloituneista näkökulmatekniikoista ja labyrinttimäisistä rakenteista sekä osaltaan vaikuttanut ”uuteen romaaniin”. Kun puhumme esimerkiksi romaanikerronnan ”elokuvmaisuudesta”, käytämme kuitenkin osittaista metaforaa, sillä kirjoitetulle kielelle rakentuva kirjallisuus sisältää yleensä vain alluusioita elokuvaan ja sen tekniikkaan, kenties lainaa sen visuaalisia ja optisia keinoja metaforisesti/metonymisesti, mutta ei aktuaalisesti. Emme siis puhu *hyperteksteistä*, joissa todella linkitetään erilaisia aineksia yhteen, käytetään tekstiä, ääntä ja kuvaa kokonaisuuden luomiseksi. Puhumme edelleen pääosin kirjoitetun kielen keinoin tuotetusta kirjallisuudesta, mutta muun muassa sellaisesta kirjallisuudesta, joka problematisoi kirjallisuuden autonomisuuden audiovisuaalisen kulttuurin, elokuvan ja television, läpitunkemalla kentällä.

Kuten todettua, elokuvallinen optiikka, visuaalisuus ja näkökulman käyttö ovat runsaasti vaikuttaneet moderniin romaanikerrontaan, jolloin esimerkiksi kertomuksen henkilöt näkevät ja kokevat maailman ”elokuvallisesti”, esimerkiksi kameran linssin ja sen suodattimien läpi. Esimerkkejä löytyy niin Nabokovin romaanien optisista ja visuaalisista metaforista, Robbe-Grillet’ltä (joka oli myös elokuvantekijä), Pynchonilta kuin Mailerilta. Pynchonin pääteoksessa *Gravity's Rainbow* (1973) lukija kohtaa viimeisen sivun, jossa tajutaan, että ehkä olemmekin katsomassa elokuvaa, emme kielen välittämää ”todellisuutta”:

The screen is a dim page spread before us, white and silent. The film has broken, or a projector bulb has burned out. It was difficult even for us, old fans who've always been at the movies (haven't we?) to tell which before the darkness swept in. The last image was too immediate for any eye to register.²⁶

Romaanin viimeinen sivu asettaa ontologiseksi kysymykseksi sen, olemmeko katsomassa ”maailmaa”, lukemassa kirjaa vai katsomassa elokuvaa (ja mikä on lopulta maailma, todellisuus). Postmodernismille onkin ominaista ontologioiden, maailmojen ja todellisuuksien sekoittumien sekä rajojen murtuminen: Pynchonin romaanin representaatioissa toisen maailmansodan todellisuus alkaa muistuttaa sarjakuvaa ja romaaniteksti itse näyttää muuttuvan elokuvaksi. Romaani loppuu, kun filmi rikkoutuu tai projektorin lamppu palaa; kertojan viimeiset sanat vetävät lukija-yleisön (yhdessä elokuvaa katsovien henkilöiden kanssa) laulamaan vanhan filmitempun, ”pomppivan pallon” mukana: ”Follow the bouncing ball” ja – viimeisinä sanoina – ”Now everybody – ”.²⁷

Mailerin romaanissa *Why Are We in Vietnam?* (1967) kertoja visualisoi (ja päähenkilö fokalisoii) lumisen ja jäisen maiseman siten, kuin sellainen kuvataan Sergei Eisensteinin *Aleksanteri Nevskissä* (*Aleksandr Nevski*, NL 1938). Romaanin yleisenä teemana onkin kärkevän mediakriittinen visio siitä, ettei yksilö enää koe ympäristöä, kuten villiä luontoa, ”sellaisenaan”, vaan aina jonkin median (verbaalisen, sähköisen) välittämänä. Ei ole sattumaa, että Mailerin romaani sisältää viittauksia Marshall McLuhanin ajatteluun; kaiken lisäksi Mailer ja McLuhan kävivät 1960-luvun lopulla tiukkaakin keskustelua mediamaailmasta – nimenomaan televisiossa.²⁸ McLuhanin tunnettujen väittämien mukaan maailman havaitseminen on pitkälti kytkeytynyt välineeseen/mediaan, jolloin television tai elokuvan tapa kuvata todellisuutta vaikuttaa myös siihen, miten yksilö kokee todellisen maailman tuon välineen ulkopuolella.

1960-luvulla Mailer alkoi uskoa, että sähköisen ja audiovisuaalisen me-

dian läpitunkemaa ja pitkälti konstruoimaa amerikkalaista todellisuuskokemusta ei voi enää käsitellä, representoida, fiktiivisen romaanin kaltaisen perinteisen ja ideaalisen muodon avulla. Muutamissa kuusikymmenluvun puolivälin teksteissään, jotka löytyvät erityisesti kokoelmasta *Cannibals and Christians* (1966), Mailer ilmaisi epäuskonsa ”realistisen” ja ”yhteiskunnallisen” romaanin mahdollisuuksiin. Yksi Mailerin omista, tarkoituksellisen rajallisista ”vastauksista” romaanikerronnan ongelmaan oli juuri *Why Are We in Vietnam?*. Sen minäkertojana ei ehkä ole enää ihmisyyksilö, vaan sähköisessä mediassa ja radioaaltoilla liikkuva ääni, joka välillä väittää olevansa poika nimeltä D.J. (disc jockey). Kyseisessä romaanissa kirjoitettu kieli pyrkii imitoimaan ja representoimaan elektronista kommunikaatiota, johon D.J:n identiteetti lopussa täysin sulautuu: ”[—] whoa, whoa, but no, it will not slow, and these messages zoom across the lands, M.E.F. on call, at night – check on this, idiot expert technologue! – the ionization layer rises, the interference is less, the radio messages go further, zoom, zoom, zoom, [—].”²⁹ McLuhanin ideaali ”ihmisen uusista ulottuvuuksista” saa paitsi koomisen myös synkän ironisen tulkinnan. Samalla narratiivi kokonaisuudessaan, kertojan selän takana, tuntuu viestittävän, että ”kirjallisuuden” korvautuminen ”massamedialla” ei ole hyvä asia, vaan itse asiassa yksi osasy siihen henkiseen turtumiseen ja latteuteen, joka on johtanut Amerikan Vietnamin sotaan.

Ei-fiktiivinen romaani television aikakaudella

Mailer, joka henkisesti ja tyyliltään kuuluu 1800-luvun luontorunoilijoiden, eränkävijöiden ja transsendentalistien joukkoon, tuntee tuotannossaan selvää kipua tällä sähköisen median, teknologian ja kaupallisuuden aikakaudella. Tämän kivun kohteena on myös poeettisen kielen tai romaanimuodon epäsuhtainen kamppailu elokuvan, television, tietokoneen ja aikakauslehdistön kanssa. *Marilyn*-teoksessaan Mailer näkee television symbolisesti sekä klassisen Hollywoodin (ja sen tähtien) että laajemmin romantiikan tuhoajana: ”’Romance is a nonsense bet,’ said the jolt in the electric shock, and so began that long decade of the Sixties which ended with television living like an inchworm on the aesthetic gut of the drug-deadened American belly.”³⁰ Mutta samalla Mailer on tunnetusti taiteilija, joka sanoo yhtä ja tekee toista ja tekee tämän tarkoituksellisesti, sillä juuri yksipuolisuus ja yksisuuntaisuus on hänen inhoamansa massamedian perussyntejä.³¹ Mailerin suosikkimuoto ei olekaan lineaarisuus, vaan spiraali, jonka mukaisesti asiat voivat kiertyä pitkälle, mennä kauaksi ja palata takaisin saman keskipisteen mukaisesti. Voimmekin huomata, että Mailerin vihaama televisio tuo omaa syvyyttään hänen taiteeseensa.

Ei-fiktiivinen romaani on itsensä tiedostava taiteellinen muoto, jossa – Arthur C. Dantoa lainataksemme – faktuaalisen esityksen, kuten uutisjournalismin, ”tavallinen” taso muunnetaan, transfiguroidaan, uudeksi esitysmuodoksi. Faktuaalinen diskurssi, sen säännöt ja kehykset, toimii perustana ei-fiktiiviselle kirjallisuudelle, ja lopputuloksessa näkyy usein vahva itse-reflektio ja metakommentaari, jossa uusi (taide)muoto heijastaa ja kommentoi ”tavanomaista” vastinettaan, uutisjournalismia ja mediaa.³² Mailerin edustamassa amerikkalaisessa ei-fiktiossa (joka usein korostaa itseään juuri ei-fiktiivisenä kaunokirjallisuutena) tulee usein esiin kysymys, onko ei-fiktio

²⁹ Norman Mailer, *Why Are We in Vietnam?*. New York: Henry Holt and Company 1991, 206.

³⁰ Mailer, *Marilyn*, 15.

³¹ Teoksessaan *The Prisoner of Sex* (1971) Mailer kommentoi television talk show -ohjelmien valmiiksi paketoitua juontaa ja ennakolta valitun yleisön kyvyttömyyttä seurata vähänkään kompleksista ja ironista keskustelua. Mailer tietää henkilökohtaiseksi ”ongelmakseen” sen, että hänen viljelemänsä hyperbolat ja paradoksit sopivat paremmin romaaniin kuin televisioon. Ks. Norman Mailer, *The Prisoner of Sex*. Boston: Little, Brown 1971, 29.

³² Vrt. Arthur C. Danto, *The Transfiguration of the Commonplace: A Philosophy of Art*. Cambridge: Harvard University Press 1981, 146.

³³ Ks. Lovejoy, *Postmodern Currents*, 68.

³⁴ Vrt. Mailerin käsitys: "The mounting ordure of a post-modern media fling (where everything is equal to everything else) [—]." Norman Mailer, *Oswald's Tale: An American Mystery*. London: Abacus 1996, 198.

³⁵ Ks. Norman Mailer, *Of a Fire on the Moon*. London: Weidenfeld and Nicholson 1970, 103–105.

³⁶ *Ibid.*, 368.

³⁷ Ks. Brian McHale, *Postmodernist Fiction*. New York and London: Methuen 1987, 128.

³⁸ Vrt. Brian McHale, *Constructing Postmodernism*. London and New York: Routledge 1992, 123–126.

³⁹ Vrt. Markku Lehtimäki, "Faktuaalisen narratiivin etiikka ja poetiikka. Esimerkkinä Norman Mailerin ei-fiktiivinen romaani *The Executioner's Song*". Teoksessa Mika Hallila ja Tellervo Krogerus (toim.), *Rajatapauksia*. Kirjallisuudentutkijain Seuran vuosikirja 53. Helsinki: SKS 2000, 45–70.

oikea ja toimiva muoto tiettyjen asioiden käsittelyyn, juuri sellaisten asioiden joita "pelkkä" fiktio tai fakta ei kykene tavoittamaan. "Väline" itsessään ei kuitenkaan ole "viesti", vaan väline (ei-fiktiivinen romaani) on se erityinen muoto, jossa tietty viesti pyritään välittämään.

Se ilmiö, että televisio projisoi kuusikymmenluvun maailman, siirtäen sen suuren yleisön tajuntaan, kenties voimakkaammin kuin mikään muu media, oli esimerkiksi amerikkalaisille romaanikirjailijoille ongelma ja huolenaihe. Kuten Lovejoy toteaa, dramaattiset ja häiritsevät kuvat Vietnamin sodasta sekoittuivat televisiossa mainosten ja kulutustuotteiden kanssa, ikään kuin kytkien katsojan siihen vaikutelmaan ja uskomukseen, että nämä asiat (sota, pesuaine) olivat merkitykseltään yhtäläisiä kuvia.³³ Teoksessaan *Oswald's Tale* (1995) Mailer viittaa siihen postmoderniin tilanteeseen, jossa tapahtuman historialliset merkitysollutvuudet katoavat ja tulevat arvottomiksi, koska mikä tahansa esitys on nykyisessä mediamaailmassa samanarvoinen ja koska historiallisen menneisyyden pitäminen "absurdina" sattumien kokoelmana on ilmeisesti muodikkaampaa kuin historian "traagisuuden" pohdinta ja siitä oppiminen.³⁴ Kennedyn murhasta ja Oswaldin mahdollisesta osallisuudesta siihen on tuotettu loputon määrä tekstejä ja representaatioita, sekä mahdollisen faktuaalisia että tarkoituksellisen fiktiviisiä, mikä seikka asettaa Mailerin version selkeän intermediaaliseen positioon. Romaanikirjailija (sen enempää Mailer kuin DeLillo romaanissaan *Libra* (*Vaaka*, 1988) ei kykene kaunokirjallisessa esityksessään irtautumaan siitä tosiseikasta, että Kennedyn murha elää ihmisten muistissa visuaalisten ja elokuvallisten välähdysten kautta, oli kyse sitten lehtikuvista, satunnaisesti kuvatusta kaitafilemistä tai suorasta uutislähetyksestä, jossa Jack Ruby ampuu Lee Harvey Oswaldin.

1960-luku oli Yhdysvalloissa paitsi television myös äärimmäisten poliittisten ja sosiaalisten tapahtumien vuosikymmen. Tavallaan televisio "loi" ja konstruoi nuo tapahtumat, teki niistä traagisuudessaan tai irrationalisuudessaan tai fantastisuudessaan myyttisiä kertomuksia: John F. Kennedyn murha, muut salamurhat, Vietnamin sota, mielenosoitukset, ensimmäinen kuulento ja niin edelleen. Mailerin ensimmäistä kuulentoa käsittelevä kirja *Of a Fire on the Moon* (1970) on erityisen itserefleksiivinen, itseään kommentoiva ja jopa kritisoiva teos, johon on sisäänkirjoitettuna vaikeus kirjoittaa kirjaa kuulennosta, vääntää tätä uutta mittasuhteiltaan käsittämätöntä tapahtumaa tekstuaaliseen ja narratiiviseen muotoon. Tällainen tekstin negatiivinen itsereflektio on Mailerille tyypillinen keino kiinnittää lukijan huomio kirjoittamisprosessiin ja kaiken tekstuaalisen representaation rajallisiin mahdollisuuksiin jonkin todellisen tapahtuman käsittelyssä. Apollo 11:n kuulento on kirjailijalle väistämättä etäinen tapahtuma, ja Mailer myös paikantaa itsensä kirjoituspöydän ääressä kirjoittamassa ja katsomassa valokuvaa kuusta samalla, kun astronautit lähestyvät määränpäättä kapselissaan. Suora televisiokuva kuusta, jonka kamaralle Neil Armstrong ensimmäisenä hyppää, on "kaikkien aikojen tv-lähetys"; Mailerille se on harvinaisen tylsä tapaus, jossa "kaikkien aikojen inhimillinen ja teknologinen seikkailu" latistuu banaaliksi komiikaksi Armstrongin ja Aldrinin pomppiessa kuin Laurel ja Hardy avaruuspuvuissa.³⁵ Koska tv-kuva ja sen sisältö on litteä ja lattea, Mailer ryhtyy kirjoittamaan "tätä kirjaa"; mutta vielä narratiivin lopussa, joutuessaan katsomaan uutta tv-lähetystä astronauttien paluusta maahan, hän pohtii kirjoittamisen vaikeutta: "What did it matter if one were not anywhere but on the moon for this story?"³⁶

Media, televisio ja elokuva eivät postmodernissa fiktiossa (tai ei-fiktiossa)

ole enää vain representaation kohteita, vaan niiden keinot ja konventiot heijastuvat kirjallisuuden esitystavoissa, joissa visuaalisuus ja spatiaalisuus saavat uusia muotoja.³⁷ Pynchonin romaanissa *Vineland* (1990) tarinamaailman ja representaation ytimessä on televisio, ja romaanikerroksessa heijastuvat television maailmat ja fiktiot *mise en abyme*-tyyppisinä upotusrakenteina.³⁸ Mailerin teoksessa *The Executioner's Song* (1979) huomaamme metatekstuaalisen rakenteen, jossa tarinamaailma koskee kuolemaantuomitun Gary Gilmoren tapauksesta tuotettuja visuaalisen ja verbaalisen median representaatioita.³⁹ Kuitenkin myös itse tekstin sekä graafisesti, narratiivisesti että temaattisesti aukkoinen, fragmentaarinen ja pluralistinen muoto tuntuu alluusiolta television ”litteään” ja sirpaleiseen maailmaan – kyse on tietystä ikonisuudesta ja visuaalisesta poetiikasta, jossa kirjan sivutkin ovat ”optiikkaa” korostavia, kuten toisen kirjailija-elokuvantekijän, Robbe-Grillet’n, teksteissä.⁴⁰ Mailerin yli tuhatsivuisen teoksen lukija saattaa huomata, että narratiivin kommentit verbaalista ja visuaalista representaatiota kohtaan ovat metakommenteja, jotka koskevat myös kyseisen teoksen omaa esitystapaa. Samalla avoin, katkelmallinen, monista palasista koostuva muoto reflektoi tarinan ihmisten poukkoilevaa ja epävarmaa arkielämää sekä median tapaa hajottaa tuota elämää entisestään. Kokonaisuus koostuu erilaisista teksteistä (kirjeistä, lehtileikkeistä, runoista, laulunsanoista, sähköistä, haastatteluista, kirjojen sitaateista, ääninauhujen transkriptioista jne.), jotka luovat omia fiktiivisiä tai faktuaalisia näkökulmiaan Gilmoren tapaukseen. Tämä moniaineksinen narratiivinen muoto antaa aktiivisen ja kriittisen lukijan tehtäväksi konstruoida omia merkityksiään ja tulkintojaan kokonaisuudesta, josta huomionarvoisella tavalla kokonaan puuttuu Mailerin muulle tuotannolle ominainen eksplisiittinen kommentaari.

Toisaalta sekä tarina että tematiikka kiteytyvät sellaisissa *The Executioner's Song* -teoksen luvuissa kuin ”Television”. Kirjan metajournalismin ytimessä on reporterihahmo Lawrence Schiller, joka tosielämässä paitsi oli samassa roolissa myös keräsi suuren osan siitä dokumenttimateriaalista, josta Mailer kokosi tämän teoksen. Schiller pohtii jatkuvasti tarinan tasolla sitä, miten Gilmoren tapaus pitäisi esittää lehdistössä, televisiossa ja elokuvassa ja kuka olisi se kirjailija, joka lopulta kirjoittaisi tarinasta menestysteoksen. Schillerin kieltämättä myös kaupalliset pyrkimykset solmia elokuviasopimus teloitustaan odottavan miehen kanssa on yksi Mailerin teoksen upotuksista, sisäkkäisistä tarinoista, joiden yläpuolelle lukuisia vastaavia upotuksia sisältävä päänarratiivi asettuu. Schillerin työtavat peilaavat osittain Mailerin roolia teoksen tekijänä, mutta tietyissä alluusioissa on silti oma julma ironiansa: ”Schiller decided he might be in a good position. At least we wouldn't have to deal with a TV show that would milk the real merits of the story. He still had rights, and could do the book and the movie.”⁴¹ Ylemmällä tekstuaalisella tasolla narratiivi koostuu alluusioista ja viittauksista sekä verbaaliseen että visuaaliseen mediaan, ja vielä ”ylemmällä”, ekstratekstuaalisella tasolla, huomaamme kuinka Mailerin teos on osa taiteen, kulttuurin ja kauppatavaran ”kierrätysjärjestelmiä”: se on yksi representaatio Gilmoren tapauksesta monien muiden joukossa, samoin kuin teos itse tuotti pari vuotta myöhemmin Schillerin ohjaaman ja Mailerin kirjoittaman televisioelokuvan.⁴²

Mediakriittisen ja itserefleksiivisen ei-fiktion pyrkimyksenä on etsiä reittejä mahdolliseen totuudenmukaisuuteen sitä kautta, että kyseenalaistetaan yhden totuuden ja yhden vastauksen mahdollisuus ja lähestytään kysymyksiä metatasolla, muita tekstejä reflektoiden. Kuten Margot Lovejoy toteaa, yksi

⁴⁰ Ks. Bal, ”Poetics, Today”, 490. Bal puhuu yleisesti tekstuaalisuuden visuaalisesta aspektista ja lukemisen visuaalisesta (konkreettisesti näkemiseen kytkeytyvästä) aktista. Kuitenkin hän huomauttaa, että tämä seikka ei riko visuaalisen ja kielellisen ilmaisun välistä ontologista rajaa. Ks. *ibid.*, 492.

⁴¹ Norman Mailer, *The Executioner's Song*. New York: Vintage 1998, 817. Kiinnostavaa kyllä, juuri Lawrence Schiller ohjasi Mailerin teoksesta vuonna 1982 samannimisen kaksiosaisen televisioelokuvan, johon Mailer itse teki käsikirjoitussovituksen. Gilmorea näytteli Tommy Lee Jones ja hänen tyttöystävänsä Nicolea Rosanna Arquette. *The Executioner's Song* -teoksen upotuksissa puhutaan useaan otteeseen elokuvan tekemisestä, mihin Mailer (vielä eläessään) suhtautuu sarkasmilla, ehdottaen oman roolinsa esittäjäksi kaimaansa, vuonna 1961 kuollutta Gary Cooperia. Ks. *ibid.*, 658–659.

⁴² Vrt. Stephen Greenblatt, ”Capitalist Culture and the Circulatory System”. Teoksessa Murray Krieger (ed.), *The Aims of Representation: Subject/Text/History*. New York: Columbia University Press 1987, 257–273. Greenblatt viittaa juuri Mailerin teokseen ja dokumentaariseen materiaalin kiertoonsa esteettisestä ja kaupallisesta sfääristä toiseen, kuten kirjasta tv-elokuvaan.

⁴³ Lovejoy, *Postmodern Currents*, 110.

⁴⁴ Steven Johnson, *Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*. New York: HarperCollins 1997, 105.

⁴⁵ Vrt. Robert A. Hackett and Yuezhi Zhao, *Sustaining Democracy?: Journalism and the Politics of Objectivity*. Toronto: Garamond Press 1998, 135.

⁴⁶ Ks. Moran, *Star Authors*, 71.

televiisiä koskevista myyteistä – myytti, joka on tosin jo pitkän aikaa ollut rikkoutunut – on se, että televisio on ”editoimaton ikkuna maailmaan, jonka lähetystä/vastaanottoa koskeva tuotannon prosessi pysyy näkymättömänä katsojalle”.⁴³ Klassisessa historiankirjoituksessa tai realistisen romaanin perinteessä näkyy tietty usko ”läpinäkyvään” todellisuudenkuvaukseen, mutta korostuneen itsensätiedostavat tekstit ovat jo pitkän aikaa peilanneet itseään ja osoittaneet kaiken tekstuaalisen merkitystenmuodostamisen tuotantoluonteen. Jos etenemme metaforien tasolla, realistisen romaanin ja konventionaalisen journalismin läpinäkyvä *ikkuna* maailmaan särkyy ja korvautuu *prismoilla*, jotka visualisoivat ”todellisuutta” monista erinäköisistä ja erikokoisista kulumista, tai *peileillä*, jotka heijastavat erilaisia diskursiivisia tapoja käsitellä ja kuvata maailmaa. Vanha ”ikkunan” metafora on kuitenkin palannut teoreettiseen keskusteluun ja välineistöön digitaalisen estetiikan ja hypermedian kautta. Kuten Steven Johnson toteaa, ”ikkuna teki mahdolliseksi ajatella journalismia suodattavana prosessina (a filtering process), näkymänä, joka katsoo ulospäin toisiin näkymiin”.⁴⁴ Voimme viitata kuusi- ja seitsemänkymmenluvun ”uusjournalistisiin” käytäntöihin (Mailerin, Joan Didionin, Hunter S. Thompsonin tai Tom Wolfen teksteihin), joissa konventionaalisen journalismin ’objektiiviset’ keinot ja maailman ’läpinäkyvyyden’ ideologinen illuusio problematisoitiin ja tekstit kääntyivät omia esitystapojaan kohti. Tällöinkään emme puhu fiktiosta; uusimmatkaan journalistiset käytännöt ja journalismin teoriat eivät ole hylänneet objektiivisen raportoinnin ja todenpuhuminen ihanteita. Yhä kriittisemmäksi kysymykseksi kuitenkin on tullut se, kuinka journalistien itsensä täytyy kokeilla yhä monitahoisempien ja itserefleksiivisempien esityskeinojen kanssa, niin että journalistiset tekstit vetävät myös lukijansa pohtimaan maailman ja sitä koskevien tekstien rakentumista.⁴⁵ Itserefleksiivinen ja mediakriittinen (uus)journalismi pyrkiikin paljastamaan oman esitystapansa ja tuotantonsa keinot ja ohjaamaan vastaanottajaa muodostamaan oman visionsa sekalaisten tekstien ”peittämästä” todellisuudesta.

Kerronnan konventiot ja näkemisen tavat teoksessa *The Armies of the Night*

Vuonna 1967 Mailer osallistui Washingtonissa Pentagonin sotilashallintoa vastaan kohdistettuun mielenosoitusmarssiin, ja tämän kokemuksen pohjalta syntyi hänen pääteoksiinsa kuuluva *The Armies of the Night* (1968), merkitykselliseltä alaotsikoltaan ”History as a Novel/The Novel as History”. Samalla kun teos jo oman muotonsa ja rakenteensa kautta kommentoi ’romaanin’ ja ’historian’ erilaisia käytäntöjä ja tekniikoita, se sekä kommentoi että konstruoi Mailerin omaa kirjailijaimagoa ja julkisuuskuva. Joe Moranin mukaan Mailer käsittelee sitä, kuinka hänen persoonansa on tullut ’itsen’ luomisen ja mediarepresentaatioiden erottamattomaksi yhdistelmäksi, ja myös tarinan tasolla huomaamme, kuinka tekijä on visuaalisen ja verbaalisen median välittämä kuuluisuus mielenosoitusmarssissa. Tekijä-kertoja Mailer ei pelkää kuvaa henkilöminäänsä, ”Norman Maileria”, vaan reflektoi, kuinka sanomalehtijournalismi ja televisio (itse asiassa häntä jatkuvasti seuraava filmiryhmä) samanaikaisesti konstruoivat hänen julkista minäänsä.⁴⁶ *The Armies of the Night* (jatkossa myös *Armies*) paitsi kommentoi romaanikirjailijan asemaa television ja median aikakaudella, myös konstruoi kerronnassaan

Madeleine Regency –
Mailerin luoma “kirjalinen” elokuvahahmo?
(Tough Guys Don't Dance, kuva SEA.)



visuaalisia metaforia, jotka korostavat maailman näkemisen ja kokemisen välillisyyttä.

Klassisen, 1700-luvulta periytyvän romaanikerronnan keinojen mukaisesti Mailer äkkiä keskeyttää narratiivinsa kulun, puhuttelee lukijaansa ja reflektoi, onko mahdollisesti jäljellä kultivoituneita lukijoita, jotka yhä ”omaavat” keinot tämäntyyppisen viivytyksiä ja keskeytyksiä viljelevän romaanikerronnan vastaanottoon ja hallintaan. Samassa yhteydessä tekijä-kertoja tekee ikään kuin pessimistisen päätelmän, että moinen kerrontakonventio oli ”tietenkin viktoriaaninen käytäntö” ja etenee keskustelemaan modernin (erityisesti) amerikkalaisen yleisön ja modernin romaanikirjailijan katkenneista väleistä:

Modern audiences, accustomed to superhighways, put aside their reading at the first annoyance and turn to the television set. So a modern novelist must apologize, even apologize profusely, for daring to leave his narrative, he must in fact absolve himself of the charge of employing a device, he must plead necessity.⁴⁷

Tekijä-kertoja pyytää lukija-yleisöään osoittamaan kärsivällisyyttä – vaikka se onkin television kuva- ja ärsykevirtaan uppoutuneelle nykylukijalle vaikeaa – koska tässä vaiheessa narratiiviin tuodaan mukaan uusia näkökulmia, jopa uusia aineksia ja esityskeinoja. Mailerille tyypilliseen tapaan tapahtuu paitsi itserefleksiivinen myös itseironinen käänne, sillä television vaikutusvaltaa kritisoinut ”romaanikirjailija” paikannetaan itse television ja elokuvan maailmaan, samanlaiseksi visuaalisten ärsykkeiden ja audiovisuaalisen median ympäröimäksi yksilöksi kuin hänen lukijansakin. Mailer positioi itsensä kertomuksen sisään, muiden ihmisten joukkoon, josta hän katsoo kohti lukijaansa, joka on myös positioitu tässä tekstissä – idea on samansuuntainen

⁴⁷ Norman Mailer, *The Armies of the Night: History as a Novel/The Novel as History*. London: Weidenfeld and Nicholson 1968, 133. Mailer itse asiassa käyttää ”superhighway”-metaforaa myöhemminkin suunnilleen samassa merkityksessä, tarkoittamaan amerikkalaisen yleisön lineaarista, suoraviivaista ja epäimaginatiivista käsitystä maailmasta ja todellisuudesta. Metaforan kytkeäntä televisioon 1960-luvulla vaihtuu 1990-luvulla romaanikirjailijan uuteen ”viholliseen”, Internetiin, jonka kirjailija assosioi USA:n halki kulkevaan Interstateen, valtatiehen, kun taas vanhat kylätiet kuvastavat perinteisen kirjan lukemista. Keskeistä on mailerilainen metaforiikka, jossa ”tietokoneen ruutu” ja ”kirjan sivu” tuottavat erilaisen kokemuksen maailmasta. Ks. Norman Mailer, *The Time of Our Time*. London: Abacus 1999, 1170.

⁴⁸ Mailer, *The Armies*, 133.

⁴⁹ *Ibid.*, 129.

⁵⁰ *Ibid.*, 139.

kuin Velázquezin paljon tutkitussa maalauksessa *Las meñinas* (1658), jonka kompositiossa katsoja voi nähdä paitsi taiteilijan myös itsensä (peilissä). Autobiografisen itsereflektion taso *Armies*-teoksessa kertoo lukijalle, että samalla kun Mailer on kirjoittamassa tätä kirjaa (tai ryhtyy kirjoittamaan sitä), hän tekee aiemmin mainittua elokuvaansa *Beyond the Law*. Yllämainitussa kerronnan keskeytyksessä myös narratiivisessa maailmassa olevan Mailer-henkilön perspektiivi kääntyy pakosta elokuvan (tai television) puoleen. Kyseessä on narratiivin uusi ”elementti”, joka aiheuttaa kerronnan viivästyksen, nimittäin se tosiseikka, että osallistuessaan mielenosoitusmarssiin Mailer on samalla alituisesti nähtynä myös toisen esityksen kautta, ikään kuin parhaillaan kirjoitettavassa romaanii/historiassaan. Toisin sanoen pari englantilaista dokumentaristia kuvaa häntä filmille: ”the participant was not only a witness and actor in these proceedings, but was being photographed as well!”, sillä tapahtumien keskellä oli ”a documentary film made of him for British television”.⁴⁸

Voimme tulkita tämän kohdan erityisen itserefleksiiviseksi kerronnalliseksi trikiksi, jossa romaanikirjailija joutuu pysäyttämään narratiivinsa; hän on ikään kuin kykenemätön tuottamaan sitä lisää, koska häntä kuvataan ”tällä hetkellä”. Mutta ylipäänsä *Armies*-teoksen itserefleksiiviset keinot tekevät tulkinnallisen kysymyksen siitä, onko kokijana historiaa *kokeva* henkilö-Mailer vai historiaa *kirjoittava* tekijä-Mailer. Näkökulman, fokalisoinnin ja tapahtumien ”suodattamisen” kysymykset koskevatkin erityisesti tarinamaailmaa ja sen subjektiivista, henkilöperspektiiviin kytkeytyvää kokemista/näkemistä/aistimista. On silti syytä huomioda, että henkilö- ja tekijä-Mailer ovat autobiografisesti yksi ja sama henkilö ja että tätä tekstiä kirjoittava Mailer tuntuu ”suodattavan” tapahtumia osittain samalla tavalla kuin hänen (muutamaa kuukautta) varhaisempi minänsä kyseisten historiallisten tapahtumien pyörteissä. Huomattakoon, että muutamaa sivua ennen yllämainittua kerronnan keskeytystä ja elokuvaamisen teemaa tekijä-Mailer on konstruoinut fokalisaatiotekniikan, jossa henkilö-Mailer tuntee katsovansa itseään filmillä tuntien olevansa ”immediately much more alive – yes, bathed in air – and yet disembodied from himself, as if indeed he were watching himself in a film where this action was taking place”.⁴⁹ Nyt kun visuaalinen ja optinen perspektiivi tapahtumiin on tarjottu (filmitekniisen metonymian kautta), tästä tulee yksi narratiivin teemoista, ja henkilö-Mailer ”was seeing objects now with the kind of filtered vision”.⁵⁰ ”Filterin” tai ”suodattamisen” metodi (ja metafora) tulee merkitykselliseksi *Armies*-teoksen estetiikassa ja ideologiassa.

Lyhyt katsaus ”suodattimen” tai ”filterin” merkityksiin eri konteksteissa auttaneet meitä huomioimaan, miten *The Armies of the Night* konstruoi tämän termin eri tavoin samalla aikaa. ’Filterin’ voidaan tulkita Mailerin teoksessa viittaavan 1) elokuvalliseen kuvaustekniikkaan, 2) romaanikerronnalle ominaiseen henkilöfokalisointiin ja 3) todellisuuden subjektiivisen ”suodattamisen” ideologiseen merkitykseen. Elokuvateknisenä terminä ’filter’ (jos käytämme tässä yhteydessä englanninkielistä termiä) viittaa kameran linssiin kiinnitettävään suodattimeen, jonka kautta elokuvan diegeettinen maailma välittyy esimerkiksi jonkin henkilön persoonallista visiota tai mentaalista tilaa ilmentävänä. Kameran filtrit voivat olla värillisiä, pehmentäviä, hämääviä jne. Huomionarvoinen esimerkki on Kieslowskin elokuvan *Lyhyt elokuva tappamisesta* (*Krótki film o zabijaniu*, Puola 1987) ”sairaalloisen” keltavihreä maailma, joka tuntuu kytkeytyvän paitsi nuoren murhaajan

näkökulmaan myös yleensä elokuvan epätoivoiseen tunnelmaan ja kuvatun yhteiskunnan pahuuteen.⁵¹ Erilaiset filtteri kameran linssissä voivat täten tuottaa, yhdessä muiden elokuvallisten keinojen kanssa, tarkoituksellisia esteettisiä hahmotuksia ja visuaalisia (usein subjektiivisia) perspektiivejä.⁵² Kertovan fiktion teorioissa käsite 'filter' kuuluu erityisesti Seymour Chatmanin terminologiaan: "Ehdotan termiä 'filter' koskemaan paljon laajempaa mentaalisen aktiivisuuden alaa, jonka kokevat henkilöt tarinamaailmassa – havainnot, kognitio, asenteet, emootiot, muistot, fantasiat ja muut."⁵³ Filterin käsite ja metafora vastaa 'sisäisen fokalisaation' ideaa: tarinamaailma esitetään jonkun sen sisällä olevan henkilön perspektiivistä ja tapahtumat suodatetaan henkilön optisen ja kognitiivisen näkemisen/kokemisen kautta.⁵⁴

Fokalisaation idea koskee yleisesti tarinamaailmassa tapahtuvan "näkemisen" erottamista kertovan äänen ja esityksen tasosta, jolloin kertova ääni ja näkevä henkilö jakavat erilaisen "tilan" kertovassa tekstissä. Genetten 'fokalisointi'-termi onkin vakiintunut keskeiseksi narratiivisen maailman sisäistä optiikkaa kuvaavaksi käsitteeksi. Mailerin *Armies*-teoksessa henkilö-Mailerin 'filter' (hänen näkökulmastaan suodatetut asiat ja tapaukset ja hänen usein kärjistynyt subjektiivisuutensa ja rajoittunut näkökenttensä) erottuu merkityksellisellä tavalla tekijä-kertoja-Mailerin ylläpitämästä äänestä, esityksestä ja kommentaarista, josta voidaan käyttää Chatmanin ehdottamaa, enemmän tai vähemmän soveltuva käsitettä 'slant', joka koskee nimenomaan kerronnan ja mielipiteiden tasoa.⁵⁵ Merkityksellisenä tätä henkilön 'filterin' ja kertojan 'slantin' eroa voi pitää juuri tässä autobiografisessa tapauksessa, jossa henkilöminän kokemukset ja aistimukset tarinan tasolla ovat usein vajavaisempia ja kypsymättömpiä kuin kertojaminän harkitumpi retrospektiivinen tarkkailu. Kiintoisalla tavalla Mailer kytkee henkilöminänsä rajoittuneen, subjektiivisen ja värityneen kokemuksen juuri optiseen näkemiseen. Esimerkiksi mielenosoitusmarssin lähtiessä liikkeelle kertoja-Mailer visualisoi henkilö-Mailerin sekä metaforisesti "näkevänä" (marssin symboliikkaa pohtivana, mutta kykenemättömänä nousemaan tekijä-kertojan tasoiseksi pohdiskelijaksi), konkreettisesti näkevänä (tai "likinäköisenä") sekä ympärillä pyöriä reportterien ja valokuvaajien näkemänä eli kuvaamana:

Then they could strike out to the Pentagon. Mailer, of course, knew little of this yet – he was certainly too nearsighted to see that far ahead, and much too vain to wear his eyeglasses before hundreds of Leicas and Nikons and Exactas in the hands of professional photographers.⁵⁶

Juuri henkilökokemuksen optiikkaan ja visuaalisuuteen kytketyt metonymiat kontekstualisoivat itse päätapahtuman, mielenosoitusmarssin, nimenomaan (audio)visuaalisen median välittämänä tapahtumana. Henkilö-Mailer on tästä yhtä tietoinen kuin kirjailija-Mailer on tietoinen siitä, että "puhtaan" romaanin kirjoittaminen television, elokuvan ja elektronisen median aikakaudella on mahdotonta. Niinpä Mailerin asennoituminen tapahtumaan – sekä kirjailijana että poliittisena (joskin ikuisesti skeptisenä) aktivistina – on alituista tietoisuutta mediasta, joka (re)konstruoi ja representoi sekä mielenosoituksen että hänet itsensä. Mailer kertoo (tai kokee), että "if his head was to be busted this day, let it be before the eyes of America's TV viewers tonight" ja tiivistää kuvan kahdesta kirjailijasta (runoilija Robert Lowell toisena) marssimassa läpi mediasirkuksen: "Mailer and Lowell walked

⁵¹ Vrt. Krzysztof Kieslowskin oma maininta hänen ja kuvaaja Slawek Idziakin metodista ja esteetikasta: "Vihreää on pidetty kevään värinä, toivon värinä, mutta kun kameraan laittaa vihreän filterin, maailma muuttuu paljon julmemmaksi, tylsemmäksi ja tyhjemmäksi." Danusia Stok (toim.), *Kieslowski on Kieslowski*. Suom. Matti Apunen. Helsinki: Like 1994, 191.

⁵² Ks. esim. David Bordwell and Kristin Thompson, *Film Art: An Introduction*. Fourth Edition. New York et al.: McGraw-Hill 1993, 157, 188–189.

⁵³ Seymour Chatman, *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca and London: Cornell University Press 1990, 143. Narratologisessa tutkimuksessaan Chatman ei nähdäkseen formuloi kertomakirjallisuuden ja kertovan elokuvan keinojen yhtäläisyyksiä tai erilaisuuksia niin pitkälle kuin olisi mahdollista, ja esimerkiksi 'filterin' käytön merkitys kertovassa tekstissä ja elokuvassa vaatisi perusteellisempaa vertailevaa analyysiä. Sama kirjallisuuspainotteisuus koskee Jakob Lothen uutta tutkimusta *Narrative in Fiction and Film: An Introduction*. Oxford and New York: Oxford University Press 2000.

⁵⁴ Vrt. Cohn, "Optics and Power", 177.

⁵⁵ Ks. Chatman, *Coming to Terms*, 143.

⁵⁶ Mailer, *The Armies*, 106.

⁵⁷ Ibid., 107, 113.

⁵⁸ Vrt. 'historian' (aktuaalisten tapahtumien) ja 'historian' (narratiivisen esityksen) suhteesta esim. Martin Kreiswirth, "Merely Telling Stories?: Narrative and Knowledge in the Human Sciences". *Poetics Today*, vol. 21:2 (2000), 303–304.

⁵⁹ Mailer, *The Armies*, 92.

⁶⁰ Ibid., 126.

⁶¹ Ks. Shelley Fisher Fishkin, *From Fact to Fiction: Journalism and Imaginative Writing in America*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press 1985.

⁶² Walt Whitman, *Leaves of Grass*. London: Penguin Books 1976, 26 (kursiivi lisätty).

⁶³ Vrt. Barbara Lounsbury, *The Art of Fact: Contemporary Artists of Nonfiction*. New York: Greenwood Press 1990, 141.

in this barrage of cameras, helicopters, TV cars, monitors, loudspeakers, and wavering buckling twisting line of notables."⁵⁷

The Armies of the Night -teoksen kompleksiseen (ja silti kirkkaan selkeään) rakenteeseen kuuluu, että samalla kun henkilö-Mailerin filteri-näkökulma suodattaa voimakkaasti visualisoiden marssin tapahtumia, tekijä-kertoja-Mailer "suodattaa" parhaillaan tekeillä olevan historian ilmiöitä oman tajuntansa ja kriittisen käsittelynsä kautta, narratiivisoiden, tuottaen ja rakentaen *merkityksiä* todellisuudesta, jossa itsessään ei näitä merkityksiä ole valmiina.⁵⁸ Konstruktivistisen käsityksen mukaisesti voidaan esittää, että merkitys ei ole asiassa mutta ei myöskään esityksessä "itsessään", vaan se aina tuotetaan ja konstruoidaan tulkinnassa ja vastaanotossa. Mutta tietenkin on kysyttävä edelleen, onko sillä merkitystä, minkälaisia merkityksiä todellisuudesta tuotetaan? Kokevan henkilö-Mailerin subjektiivinen näkemys korostuu tekeillään olevan historian visualisoinnissa, kuten hänen nähdessään mielenosoittajien kirjavan joukon: "They were close to being assembled from all the intersections between history and the comic books, between legend and television, the Biblical archetypes and the movies."⁵⁹ Samalla tekijä-kertoja hyödyntää henkilö-kokijan fokalisoitua rakentaakseen omia myyttisiä ja romanttisia merkityksiään, kuten tavassa assosioida mielenosoitus sisällissodan mytologiaan valokuvien kautta: "[—] and Mailer knew where he had seen this before, this posture of men running in a charge, yes it had been in the photographs by Mathew Brady of Union soldiers on the attack across the field, [—]."⁶⁰ Tämä toimiikin esimerkkinä visuaalisten kuvien vaikutuksesta kognitiiviseen havaintoon, jolloin median läpikutkemassa maailmassa todellisuus koetaan (ja muistetaan) myös siten, kuin se on jo ennakkoon representoitu.

Mutta Mailer pyrkii kiinnittämään myös lukijansa huomion maailman hahmottamiseen. Aktiivisen lukijapuhuttelun ja "amerikkalaiseen yleisöön" kohdistuvan kommentaarin kautta teksti pyrkii saamaan myös lukijansa pohtimaan maailman, todellisuuden ja historian rakentumista sekä sitä oleellista kysymystä, kuinka maailma aina "suodattuu" erilaisten tekstien ja representaatioiden kautta. Mailerin ei-fiktiiviset teokset – joissa romaanikirjallisuus ja mediakulttuuri tulevat yhteen – jatkavat "postmodernilla" aikakaudella amerikkalaisen kirjallisuuden pitkää traditiota, jossa journalisteina uransa aloittaneet kirjailijat siirtävät imaginatiiviseen taiteeseensa, lyriikkaan, novelliin ja romaaniin, sen faktapohjaisen maailmantarkastelun, johon he olivat harjaantuneet journalisteina, pyrkimyksensä saada lukijansa näkemään maailman ja todellisuuden kirkkaasti, "suodattamaan" sen omalla tapaansa.⁶¹ Näin asian muotoili Walt Whitman ensimmäisen kerran vuonna 1855 ilmestyneessä "Song of Myself" -runoelmassaan: "You shall no longer take things at second or third hand. You shall listen to all sides and *filter* them from yourself."⁶² Mailerin kokoelmateosta *Advertisements for Myself* (1959) voidaan pitää Whitmanin sata vuotta aiemman runoelman postmodernina ja tavallaan itseironisena uudelleenkirjoituksena. Whitmanin ja Mailerin välinen intertekstuaalisuus kuitenkin osoittaa, että (post)moderni tekijä ei voi enää "laulaa" itsestään, hänen täytyy "mainostaa" itseään.⁶³ Samalla luovan runoilijan asema kyseenalaistuu, sillä moderni romaanikirjailija joutuu positioimaan itsensä intermediaalisella kentällä, jossa alkuperäisyys korvautuu intertekstuaalisuudella ja reproduktiolla.

Kuten edellä mainittiin, *The Armies of the Night* tuntuu konstruoivan 'filter'-käsitteen (elokuvatekniikan ja näkökulmakerronnan ohella) myös kolmannessa, "ideologisessa" merkityksessä. Filterin metafora, maailman asioiden ja ilmiöiden "suodattaminen" poeettisen kielen ja asenteen kautta, toimii myös Whitmanilla esitysteknisenä, runouden taiteeseen kuuluvana muotona. Täten metaforan tavoin 'filteri' voi ensinäkemältä hämärtää asioita ja objekteja, tehdä ne vieraaksi, mutta juuri tätä kautta esittää ne uudessa, kirkkaammassa ja syvämmässä valossa. Elokvakerronnassa tarinamaailman suodattaminen (värillisenä, vääristyneenä jne.) henkilökokemuksen kautta voi olla ainoa keino representoida visuaalisesti jokin seikka, kuten vaikkapa runossa tiettyjen (outojenkin) metaforien käyttö voi olla paras keino jonkin asian verbalisointiin.

Voimme seuraavaksi kytkeä maailman ja todellisuuden "suodattamisen" erilaisiin optisiin välineisiin ja visuaalisiin metaforiin, joita Mailerin edustama uusjournalismi ja ei-fiktio konstruoivat osaksi narratiivia. Aiemmin mainitut digitaaliset "ikkunat" ja "linkit" voivat olla kiinteämmin kosketuksissa oman aikamme elektronisen median ja sen diskurssin kanssa, jolloin voimme havaita tiettyä jo vanhanaikaista viehätystä niissä metaforissa ("linssi", "teleskooppi", "mikroskooppi"), joita Mailer käyttää teoksessaan *The Armies of the Night*. Tietyissä tämän teoksen kohdissa narratiivi "pysähtyy" keskustelemaan niistä keinoista, joilla se on tuotettu ja joilla se pyrkii rakentamaan "vision" aktuaalisesta maailmasta ja parhaillaan tekeillä olevasta historiasta. Kyseinen "medium" – Mailerin itseään peilaava romaani/historia – tulee useissa tekstisegmenteissä keskeiseksi tarkastelun kohteeksi, sillä juuri tämän tekstuaalisen vision ja konstruktion kautta maailmaa tässä katsellaan. Samalla saatamme huomata, kuinka modernistinen (tai postmodernistinen) kirjallisuus kytkeytyy visuaaliseen ja spatiaaliseen kokemiseen:

As a working craftsman, a journeyman artist, he [the Novelist] is not without his guile: he has come to decide that if you would see the horizon from a forest, you must build a tower. [—] So the Novelist working in the secret collaboration with the Historian has perhaps tried to build with his novel a tower fully equipped with telescopes to study – at the greatest advantage – our own horizon. Of course, the tower is crooked, and the telescopes are warped, but the instruments of all sciences – history so much as physics – are always constructed in small or large error; what supports the use of them now is our intimacy with the master builder of the tower, and the lens grinder of the telescopes (yes, even the machinist of the barrels) has given some advantage for correcting the error of the instruments and the imbalance of his tower. May that be claimed for many histories? In fact, how many novels can be put so quickly to use? (For the novel – if we permit ourselves this parenthesis – is, when it is good, the personification of a vision which will enable one to comprehend other visions better; a microscope – if one is exploring the pond; a telescope upon a tower if you are scrutinizing the forest.)⁶⁴

Kuten Mailerin käyttämät metaforat tuntuvat esittävän, todellisuus ('taivaanranta', 'näköpiiri', 'horisontti') on erilaisten mediatekstien, historiankirjoitusten, selitysten, faktojen ja fiktioiden luoman 'metsän' hämärtämä ja oudoksi tekemä. Jotta voitaisiin nähdä 'metsän' läpi ja tavoittaa 'todellisuus', on rakennettava 'torni', jossa on tarpeelliset tekniset ja optiset välineet

⁶⁵ Ks. Cohn, "Optics and Power", 163.

⁶⁶ Vrt. Mikko Lehtonen, *Kyklooppi ja kojootti: Subjekti 1600–1900-luvun kulttuuri- ja kirjallisuusteorioissa*. Tampere: Vastapaino 1994, 29, 260–262.

⁶⁷ Vrt. Dällenbach, *The Mirror in the Text*, 99–100; Hutcheon, *Narcissistic Narrative*, 139.

tarkkaan ja kirkkaaseen visioon. Mailer tarkentaa jatkossa, viitaten juuri massamedian luomaan epätarkkuuksien metsään ja käsillä olevan romaanin mahdollisuuksiin tarjota "instrumentti" faktojen tarkasteluun uudessa, kirkkaammassa valossa:

The method is then exposed. The mass media which surrounded the March on the Pentagon created a forest of inaccuracy which would then blind the efforts of an historian; our novel has provided us with the possibility, no, even the instrument to view our facts and conceivably study them in that field of light a labor of lens-grinding has produced.

Mailer viittaa siihen, että tapahtumia etäältä tarkastelevan joukkotiedotuksen uskomus kylmien faktojen esittämiseen "sellaisinaan" merkitsee käytännössä vääristelevien kertomusten syöttämistä suurelle yleisölle, joka kuitenkin ottaa ne totuutena. Mailer ei kuitenkaan tarkoita sitä, että hänen oma 'romaaninsa' (tai metaforinen 'torninsa') tarjoaisi oikean ja objektiivisen "kykloopin silmän" todellisiin tapahtumiin, jotka tässä välitettäisiin kirkkaasti ja puhtaasti 'linssin', 'teleskoopin' ja 'mikroskoopin' välityksellä, kirjailijan position ollessa ylhäällä norsunluutornissaan. Kuten Dorrit Cohn toteaa, foucault'laisesti suuntautuneet kriitikot ovat olleet liiankin innokkaita käyttämään "panoptisen" tornin (yhden silmän valvoman vankilarakennelman) ideaa ja metaforaa selittämään realistisen romaanin monologista visiota.⁶⁵ Käyttämällä 'tornin' metaforaa Mailer kuitenkin tarkoittaa sitä, että tämän rakennelma (torni, romaani) ja sen välineet (instrumentit) ovat vääntyneitä ja epätäydellisiä, jatkuvan hiomisen ja huoltamisen tarpeessa, mikä itse asiassa viittaa yksilön subjektiiviseen näkemiseen ja kokemiseen: kykloopista on tultava "kojootti" (Mikko Lehtosen – ja Donna Harawayn – metafooriin viitataksemme), joka on valmis vaihtamaan positiotaan ja korjaamaan näkökulmaansa.⁶⁶ *The Armies of the Night* -teoksen esteettiseksi ja ideologiseksi malliksi tuleekin se käsitys, että todellisiin tapahtumiin osallistuneen subjektiivisen ja rajallisen yksilön (Mailerin) kokemus toimii laajempia ja objektiivisempia pyrkimyksiä sisältävän kirjallisen teoksen lähtökohtana, jolloin Mailerin konkreettinen rooli mielenosoituksessa muovataan teoksen toimintatavan metaforiseksi selitysmalliksi. Mailer vie tavallaan pidemmälle amerikkalaisen valokuvajournalismin (vrt. James Ageen ja Walker Evansin *Let Us Now Praise Famous Men*, 1939) ideaa, jossa dokumentaari on faktuaalisesti pohjustettu mutta imaginatiivisesti rakennettu tulkinta todellisuudesta, korostaen subjektiivista visiota ohitse objektiivisen etäisyydenoton.

Kuten mainittua, itserefleksiivisyys näyttää kasvaneen "postmodernissa" mediakulttuurissa, jolloin sillä ei tarkoiteta vain tekstien sisäistä itseviittausta ja itseheijastusta (kuten metafiktiivisiä tekniikoita), vaan myös lukemisen refleksiivisyyttä ja yleensä kulttuurin kasvavaa refleksiivisyyttä. Kuten tässä artikkelissa on esitetty, teokset (sekä verbaaliset että audiovisuaaliset), jotka kääntyvät kohti omia tekemisen ja merkityksellistämisen tapojaan, ovat juuri tässä itsensä tiedostavuudessaan ja artefaktisuudessaan "avoimia" lukijan/katsojan aktiiviselle osallistumiselle ja kanssatyölle. Kirjoittamista ja lukemista voidaan silti tietyissä itsereflektion tapauksissa pitää osittain paralleelisina ja analogisina, jolloin tekstin lukutapa ja tulkinnan keinot on jo ikään kuin "prestrukturoitu" teksteissä itsessään. Lukija-yleisön puhuttelun ja konstruoinnin kautta Mailerin *The Armies of the Night* -teokseen on sisäänkirjoitettuna tapa, jolla se "haluaa" tulla luetuksi.⁶⁷ Romaanikerrontaa kuvaava termi *mise en abyme* viittaa siihen, että osien ja kokonaisuuden välillä voi olla analoginen

suhde ja että kerronnan upotuksissa tiivistyy koko teoksen keskeisiä aspekteja, oli kyse sitten laajemmasta teemasta tai itse romaanin kirjoittamisprosessista. Tällaiset upotukset ja peilaukset antavat myös lukijalle ohjeita, kuinka esimerkiksi ”vaikea”, modernistinen romaani on luettavissa.

Itserefleksiivinen ja itseään kommentoiva taideteos tuntuu joka tapauksessa mahdollistavan – eräitä konventionaalisia tai ”realistisia” muotoja enemmän – aktiivisen, kriittisen ja ”refleksiivisen” lukijan/vastaanottajan position. Tätä voi pitää sekä taiteellisena keinona että ”ideologisena” pyrkimyksenä, mistä jo Brechtin eppinen teatteri käy esimerkkinä. Lukija/katsoja voi ottaa etäisyyttä teokseen, koska sen keinot ja esitystavat ovat itseään peilaavia ja artefaktisia, ja tämä mahdollisesti ohjaa vastaanottajaa pohtimaan myös maailman ja todellisuuden luonnetta, koska selvästikään kyseinen taideteos (romaanit, näytelmä, elokuva) ei ole kappale todellisuutta itseään, ”suora” representaatio maailmasta.⁶⁸ Kuten edellä on todettu, representaatiot eivät ole suoria todellisuuden imitaatioita, vaan ne on aina tehty ja järjestetty eri medioiden/välineiden ja niiden keinojen ja konventioiden mukaisesti. Danton mukaan oleellista taiteessa on lukijan/katsojan kyky ymmärtää taiteilijan tapa nähdä maailma omien keinojensa, visioidensa ja välineidensä kautta, mutta yhtä oleellista on kyky ymmärtää taiteellisen representaation ja todellisen objektin välinen ero.⁶⁹ Phyllis Frus toteaaakin teoksessaan *The Politics and Poetics of Journalistic Narrative*, että journalistisen kaunokirjallisuuden (kuten amerikkalaisen ei-fiktion) lukeminen on refleksiivistä käytäntöä, erilaisten tekstien, representaatioiden ja medioiden ymmärtämistä ja tulkintaa. Tällaisen lukutavan vähittäisen ja periaatteessa jokapäiväisen kultivoitumisen kautta lukijat/vastaanottajat tulevat aktiivisiksi ja kriittisiksi nähdessä ”niiden myyttien konstruktion, jotka dominoivat julkista ja yksityistä elämäämme”.⁷⁰

Mikään ei tietenkään käytännössä estä lukijaa lukemasta tekstiä haluamallaan tavalla, ja ehkä juuri ”postmodernin” media-aikamme korostunut itsereflektio näkyy myös lukijoiden aktiivisena ja luovana liikkumisena monien erilaisten tekstityyppien parissa. Myös tästä syystä – kulttuurin itserefleksiivisyydestä ja intermediaalisuudesta johtuen – ei ole (enää) mielekäästä vetää selkeitä rajoja ’korkean’ ja ’populaarin’ taiteen välille, jolloin huomaamme myös Mailerin teosten purkavan itse itseään. Kirjailijan haikailu ”menneisyyden” ja ”runouden” perään saa jatkuvasti kääntöpuolen, kun kirjailija ja hänen teoksensa joutuu peilamaan itseään uuden kulttuurisen ja teknologisen ajan tuotoksena, ikään kuin intermediaalisena siitä huolimatta, että teoksen esityskeinot ovat kielellisiä. Norman Mailer on tässä artikkelissa joka tapauksessa toiminut esimerkkinä kirjailijasta, joka on ”moniottelija” intermediaalisella ja multimodaalisella kentällä, kokeillen eri teksti- ja lajityyppien parissa mutta myös tuoden näiden ”eri” lajien keinoja ja konventioita yhteen. Mailerin edustama ei-fiktiivisen romaanin laji on pitkälti television aikakauden tuote, joka paitsi representoi samaa yhteiskunnallista todellisuutta kuin joukkotiedotus myös omissa esityskeinoissaan operoi visuaalisilla ja optisilla metaforilla ja alluusiolla. Mutta ylipäänsä 1900-luvun romaanikirjallisuuden käytänteissä ja kokeiluissa elokuvalliset keinot nousevat pintaan korostaen tapaamme nähdä moderni maailma, ei kuten kuvastimessa vaan kuten kameran linssiin asetetun suodattimen läpi.

⁶⁸ Vrt. Hutcheon, A. *Poetics of Postmodernism*, 206.

⁶⁹ Ks. Danto, *The Transfiguration*, 207.

⁷⁰ Phyllis Frus, *The Politics and Poetics of Journalistic Narrative: The Timely and the Timeless*. Cambridge: Cambridge University Press 1994, xxi.

Petri Saarikoski

VALTAVIRTAA VASTAAN – demoscene suomalaisen kotimikroilun historiassa

¹ Ks. esim. Noora Perkka, "Demolla töihin". *Helsingin Sanomat*, *Nyt-viikkoliite*, 32/1998, 37.

² Ks. esim. Jukka Kauppinen, "Suomalaiset partyt kautta aikojen 1986–1991". (B)Web - Byterapers, Inc. <http://www.byterapers.scene.org/scene-sfparty-grendel.htm>. Linkki tarkistettu 22.10.2001.

³ Näistä mainittakoon esimerkiksi Tarja Roinisen perustutkimus ja pro gradu -työ *Demoscene*. Lapin yliopisto, AV-media. Rovaniemi 1997. Artikkeleista esimerkiksi Matti Falerin "Johdatus demosceneen". Teoksessa Tanja Sihvonen (toim.), *Sähköä, Säpinää, Wapinaa: Ristelyjä teknologian kulttuurihistoriassa*. Turun yliopiston historian laitoksen julkaisuja nr. 79. Turku 2001.

Demoscene on melko pitkään pysynyt suurelta yleisöltä suljettuna ja tuntemattomana audiovisuaalisen kulttuurin ilmiönä. Harrastus on tullut laajemmin tunnetuksi lähinnä kerran vuodessa järjestettävän Assembly-tapahtuman kautta. Tiedotusvälineissä Assemblyä on kuvattu nuorten tietokoneharrastajien messuksi, jossa kokoonnutaan tapaamaan tuttuja, pitämään hauskaa ja esittelemään ohjelmointitaitoja. Esimerkiksi Helsingin Sanomat on uutisoinut Assemblyä nuorten tietotekniikkaharrastelijoiden kokoontumisena, jossa nuoret ohjelmointilupaukset voivat tavata tulevia työnantajiaan.¹

Tiedotusvälineiden demoscenenestä välittämä kuva on siis hieman yksipuolinen. Aihetta käsitteleviä teoksia ja artikkeleita on myös toistaiseksi ilmestynyt niukasti. Suomalaisen demoharrastuksen syntyä ja kehitystä on käsitelty muistelmissa ja historiikeissa, joiden kohdeyleisönä ovat olleet lähinnä muut alan harrastajat. Yleisesityksistä tärkeimmät ovat ilmestyneet Internetissä.² Akateemisella tasolla demoharrastuksesta on julkaistu vain muutama artikkeli ja opinnäytetyö.³ Viime aikoina demosceneä ovat käsitelleet erityisesti digitaaliseen kulttuuriin perehtyneet tutkijat ja kirjoittajat.⁴

Näitä kirjoituksia ja tutkielmia lukuun ottamatta demoscenen kulttuurihistoriaa on käsitelty huomattavan vähän. Onhan kysymyksessä sentään merkittävä harrastusilmiö, jonka kautta monet nuoret tietotekniikka-asiantuntijat ovat oppineet ohjelmointitaitonsa. Toisaalta Suomen kotimikroilun varhaisvaiheita ei ole muutenkaan tutkittu paljon. Nykypäivän näkökulmasta tuntuu erikoiselta ja hämmentävältä se, että kotimikroilun alkamisesta on kulunut vasta 20 vuotta; 1980-luvun alku tietotekniikan kehittymisen näkökulmasta tuntuu jo kovin kaukaiselta. Tässä artikkelissa tarkastelen demoscenen syntyä ja kehitystä suhteessa poikien ja nuorten miesten hallitsemaan kotimikroilun historiaan. Erityisesti tarkastelen miten tietotekniikan harrastustoiminnan perinteet vaikuttivat demoharrastuksen kehitykseen ja millaisena alakulttuurina demosceneä on pidettävä.⁵

Demoscenen toimintapiirteet

Demoscene⁶ on yhteisnimitys yhteisölliselle ja järjestäytyneelle tietokoneohjelmointiharrastukselle, jossa tarkoituksena on luoda tietokoneella musiikkia, grafiikkaa ja tekstiä pyöriväksi multimediaesitykseksi eli tietokonedemoksi.⁷ Suosituksi tulleen väitteen mukaan tietokonedemo muistuttaa lähinnä tietokoneella ajatettavaa, reaaliaikaista musiikkivideoa.⁸ Oma kokonaisuutensa ovat ”introt”, jotka ovat oikeastaan lyhennettyjä ja yksinkertaistettuja versioita tietokonedemoista.⁹

Perinteisesti demo-ohjelman tehosteet eivät ole tietokoneen kovalevyllä tallennettuja valmiita animaatioita, vaan ne syntyvät tietokoneen tehon sallimissa rajoissa reaaliaikaisesti. Tämän vuoksi demon ohjelmakoodi on optimoitua, minkä vuoksi alan harrastajat ovat suosineet assemblerin kaltaisia symbolisia konekielikäytäntöjä. Demojen ja introjen ohjelmoinnin lisäksi omina lajeinaan ovat esimerkiksi tietokonegrafiikan ja -musiikin tuottaminen. Keskeisenä toiminnan piirteenä on, että esityksiä, olivat ne sitten demoja, introja, grafiikkaa tai musiikkia, ei tuoteta kaupallisiin tarkoituksiin, vaan ne tarjotaan vapaaseen ja ilmaiseen levitykseen.

Demoharrastajat toimivat erikseen nimetyssä ryhmässä. Harrastajat käyttävät henkilökohtaisia nimimerkkejä, joista käytetään yhteisnimitystä ”handle” (tai nick name). Nimet ovat englanninkielisiä ja ne ilmoitetaan tavallisesti yhdessä. Ryhmässä tapahtuva toiminta on erikoistunutta, jolloin esimerkiksi grafiikan, musiikin ja ohjelmakoodin luonnille on erikseen määrätty vastuuhenkilöt.¹⁰

Internetiin koottujen suomalaisten ja ulkomaisten demoharrastajien elämäkertojen perusteella tyypillinen demoharrastaja on noin 15-21-vuotias nuori mies. Mielenkiinto harrastusta kohtaan alkaa tavallisesti yläasteella, jolloin nuoret tietotekniikasta innostuneet pojat saavat ensimmäiset käytännön kosketuksensa demoharrastukseen. Aktiivisin toimintakausi kestää noin lukiovuosisista murroskohtaan, jolloin suurin osa harrastelijoista siirtyy joko työelämään ja/tai aloittaa opiskelunsa. Osalle harrastelijoista armeija-aika on myös keskeinen käännekohta. Ainoastaan aktiivisimmat pysyvät toiminnassa mukana noin 21. ikävuoden jälkeen. Suomessa demoscene on niin nuori ilmiö, että vanhimmat alalla toimineet veteraanit ovat täyttäneet hiljattain vasta 30 vuotta.¹¹

Järjestäytyneen demoscenen keskeisimpiä toimintamuotoja ovat eri demoryhmien väliset kilpailut, joita pidetään säännöllisin väliajoin järjestettävillä demotapahtumilla. Kilpailujen eli ”compojen” sarjat jaetaan käytettyjen kotimikrojen ja tiedostokokojen mukaan.¹² Lisäksi grafiikka- ja musiikkitaitojen esittelyille on olemassa omat sarjansa. Kilpailusäännöissä demojen tiedostokoot on rajattu yleensä muutamaa megatavuun. Introissa on erilliset 64 kilotavun ja 4 kilotavun sarjat. Nykyisten sääntöjen mukaan hyvässä tietokonedemossa taitava ohjelmointi yhdistyy omaperäisenä pidettävään toteutukseen. Harrastajien kannalta keskeisin kriteeri on ollut demoissa ja introissa käytetyn ohjelmointitekniikan taituruus. Toisaalta parhaan demon ominaisuuksiin kuuluvat myös yleinen tunnelmallisuus ja käytetyn grafiikan ja musiikin luonteva yhteensopivuus.¹³

Tärkeimmistä kansainvälisistä demotapahtumista mainittakoon kotimaisen *Assemblyn* lisäksi Tanskan *The Party* <www.theparty.dk> (1991-), Norjan *The Gathering* <www.gathering.org> (1992-), Ruotsin *Dreamhack* <www.dreamhack.org> (1997-) ja Saksan *Mekka & Symposium*

⁴ Esimerkkinä kulttuurintutkija Aki Järvisen 14.10.2000 Tampereen yliopistossa pitämä luento ”Demoscene Sub or Pop?”. <http://www.uta.fi/laitokset/taide/projektit/dac/ds/ds-aki.pdf>. Linkki tarkistettu 22.10.2001.

⁵ *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi: Suomalainen kotimikroharrastus tietotekniikan murroksessa 1980-luvun alusta 1990-luvun puoliväliin*. Turun yliopisto, yleinen historia. Turku 2001.

⁶ Tässä artikkelissa käytän käsitettä *demoscene*, koska se kuvaa parhaiten tämän yhteisöllisen demoharrastuksen luonnetta. Alan harrastajien keskuudessa käsite vakiintui käyttöön jo 1980-luvun loppupuolella. Käsitteestä on olemassa hieman toisistaan poikkeavia kirjoitusmuotoja, kuten ”demo scene” tai ”DemoScene”.

⁷ Engl. ”demonstration” (esitys).

⁸ Faler, ”Johdatus demosceneen”, 8 ja Trixter, ”Demos Explained”. *The Oldskool PC: 1980's IBM PC Gaming Nostalgia and Resources*. <http://www.oldskool.org/demos/explained/>. Linkki tarkistettu 22.10.2001

⁹ Engl. lyhenne sanasta ”introduction” (johdanto).

¹⁰ Handlen käyttö oli yleistä kaikkien tietokoneharrastajien keskuudessa. Englannin kieliset nimet tekivät niistä yleismaailmallisesti ymmärrettäviä. Demoscenen määrittelystä tarkemmin ks. Petri Kuittinen, ”Computer Demos – The Story So Far”.

<http://mlab.uiah.fi/~eye/demos/index.html>. Linkki tarkistettu 22.10.2001 sekä Faler, "Johdatus demosceneen", 7–9.

¹¹ *In Medias Res*. <http://www.imr.c64.org/imr/zimr.htm>. Linkki tarkistettu 22.10.2001. Faler, "Johdatus demosceneen", 7–8.

¹² PC on nykyään yleisin demokone, mutta myös vanhemmat kotimikrot kuten Amiga ja Commodore 64 ovat edelleen käytössä.

¹³ Kilpailusarjoista tarkemmin *Assemblyn* kotisivuilta <http://www.asmparty.net/>. Linkki tarkistettu 22.10.2001.

¹⁴ Sivustoista mainittakoon erityisesti *Poët.net*. <http://www.pouet.net/> ja *Scene.org – from sceners to sceners*. <http://www.scene.org>. Linkki tarkistettu 22.10.2001.

¹⁵ Mikrotietokoneiden varhishistoriasta Martin Campbell and William Aspray Kelly, *Computer: A History of the Information Machine*. New York: Basic Books 1996 ja Paul Freiberger and Michael Swaine, *Fire in the Valley: The Making of the Personal Computer*. New York: McGraw-Hill 2000.

¹⁶ Näistä mainittakoon erityisesti Steven Levy, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*. London: Penguin 1984 (1994), ja Theodore Roszak, *Konetiedon kriittikki*. Alk. *The Cult of Information: The Folklore of Computers and the True Art of Thinking*. Suom. Maarit Tillman. Jyväskylä 1992 (1986).

¹⁷ Levy, *Hackers*, 201–223.

<ms.demo.org> (1996-). Toisaalta suurin osa toiminnasta keskittyy suurten tapahtumien ulkopuolelle. Nykyään Internet on noussut ylivoimaisesti tärkeimmäksi demoharrastajia yhdistäväksi mediaksi.¹⁴

Multimediahakkerismi ja kotimikroilu

Demoscene on siis tullut tarkemmin tunnetuksi vasta 1990-luvulla, mutta ilmiö on osa laajempaa mikrotietokoneharrastuksen synty- ja kehityshistoriaa. Tietotekniikan järjestäytyneet harrastetoiminta syntyi ja kehittyi erityisesti Yhdysvalloissa noin 1970-luvun puolivälistä alkaen. Tuolloin tietokonekomponenttien halventuminen ja uudet keksinnöt, kuten mikroprosessori, mahdollistivat ensimmäistä kertaa tietokoneiden massatuotannon.¹⁵

Mikrotietokoneharrastuksen pioneerivaiheen aikana kehittyi myös käsite "hakkerista" eli tietokoneharrastajasta, joka käytti tietotekniikkaa kulttuurisen ja sosiaalisen autonomian välineenä. Hakkerismia olivat aikaisemmin harjoittaneet Yhdysvalloissa 1950- ja 1960-luvulla tietotekniikan opiskelijat ja tutkijat, joista iso osa toimi Bostonin MIT:ssä (Massachusetts Institute of Technology). Mikrotietokoneharrastajien aatemaailmaksi nousi vähitellen ns. hakkerietiikka, joka oli yhteisnimitystä tietotekniikkaan liittyvän tiedon vapauden ja demokratian ylläpitämisen periaatteille. Hakkerit suhtautuivat tämän mukaan kriittisesti valtioiden ja yritysten tapaan käyttää tietotekniikkaa "itsekkäiden valtapyrkimystensä" välikappaleena. Hakkerismia käsittelevät varhaiset tutkimukset olivat tästä syystä luonteeltaan idealistisia.¹⁶

Rajojen rikkominen ja uusien vaihtoehtoisten tietokoneen toimintamuotojen etsintä olivat erityisesti hakkereille tunnusomaisia piirteitä. Hakkerien pyrkimyksenä oli kiertää mikrotietokoneiden teknisiä heikkouksia ja venyttää niiden toimintakapasiteetteja ääri rajoille saakka. Tarkoituksena oli saada mikrotietokoneet suorittamaan niiden vaatimattomien teknisten resurssien puitteissa lähes mahdolltomiksi luultuja tehtäviä. Monta kertaa käytetyssä esimerkkitapauksessa ensimmäinen laajaa suosiota saavuttanut mikrotietokone Altair 8800 saatiin soittamaan musiikkia muistirekisteriäänä muokkaamalla.¹⁷

Mikrotietokoneharrastuksen kannalta keskeisin murros tapahtui 1980-luvun alkuvuosina. Markkinoille tuli tuossa vaiheessa kymmenittäin halpoja, lähinnä nuorille harrastajille suunnattuja mikrotietokoneita, joita alettiin kutsua *kotimikroiksi*. Samalla mikrotietokoneharrastajien määrä kasvoi huomattavasti. Mikrotietokoneesta tuli tämän tulkinnan mukaan vähitellen *kulutuselektronikkaa* 1980-luvulla.¹⁸ Kotimikroja hankittiin vielä 1980-luvulla koteihin pääasiassa nuorten miesten ja poikien harrastusvälineiksi. Ensimmäinen merkittävä ja kaupallisesti menestynyt kotimikro oli Suomessa ja muualla maailmassa vuonna 1981 myyntiin tullut Commodore Vic-20. Tärkeimmät 1980-luvun alkupuoliskolla yleistyneet kotimikrot olivat Sinclair Spectrum ja erityisesti Commodore 64. Samaan aikaan syntyi myös alan kehitystä läheisesti seurannut ja tukenut kotimikrolehdistö. Suomessa tärkeimmät alan julkaisut olivat vuonna 1984 aloittaneet *MikroBitti* ja *Printti* sekä vuonna 1987 perustettu *C=lehti*.¹⁹

Kotimikrojen määrän kasvaessa myös mikrotietokoneharrastus koki suuria muutoksia. Aikaisemmin 1970-luvun lopussa ja 1980-luvun alussa mikrotietokoneharrastajat olivat pääasiassa joutuneet suunnittelemaan ohjelmistonsa itse. Kotimikromarkkinoiden laajentuessa myös kaupallisia ohjelmia alkoi olla yhä enemmän saatavilla. Erityisesti tämä näkyi tietokonepelaamisen

merkityksen kasvussa.²⁰ Toisaalta ohjelmointi säilytti koko 1980-luvun ajan asemansa yhtenä suosituimmista kotimikrojen harrastemuodoista.²¹

Ohjelmointi oli 1980-luvun alkupuoliskolla keskeinen osa kotimikrojen hyötykäyttöä, johon katsottiin kuuluvaksi myös grafiikan ja musiikin luominen, modeeminkäyttö ja kotimikron tekninen viritteily. Erityisesti ohjelmoinnin opettelua pidettiin melko pitkään 1980-luvulla tietotekniikan hallinnan kannalta oleellisena toimintana. Tämä vaikutussuhde perustui osittain mikrotietokoneharrastuksen ja lehdistön välisen tiiviin vuorovaikutussuhteen syntymiseen 1980-luvun alkupuoliskolta lähtien. Suurin osa kotimikrolehtien sisällöstä keskittyi 1980-luvulla hyötykäytön tarkasteluun. Kotimikrolehdissä julkaistiin tästä syystä runsaasti valmiita ohjelmointilistauksia. Hyötykäyttö oli kotimikrolehdistön näkökulman perusteella ”vakavasti” otettavaa kotimikroilua, mikä toimintana muistutti melkoisesti ”oikeaa” ammattimaista tietotekniikan käyttöä.²² Hyötykäyttäjät olivat siis leimallisesti samanlaisia, kuin millaisina oli totuttu pitämään 1970-luvun mikrotietokoneharrastajia eli ”hakkereita”.

Ohjelmointiharrastuksessa on monia toimintapiirteitä, joihin esimerkiksi Sherry Turkle on viitannut kotimikroilua käsittelevissä tutkimuksissaan. Nuoret miehet ja pojat loivat ryhmänsä ja yhteisönsä puitteissa uudenlaisia sosiaalisia ja kulttuurisia toimintatapoja tietotekniikan käytölle. Ohjelmointi oli luonteeltaan kokeilevaa ja se tapahtui usein ryhmätyönä, jota harrastajien välinen keskinäinen kilpailu edelleen tiivistä. Toiminnalle oli luonteenomaista intensiivisyys ja pioneerihenki, jota oli aikaisemmin nähty elektroniikka- ja radioamatööriharrastuksen alkuaikoina. Turkle jakoi tämän perusteella käyttäjät ”koviin” ja ”pehmeisiin” käyttäjiin, joista hakkerit olivat ”kovia” käyttäjiä.²³

Turklen urauurtavan tutkimustyön vaikutuksesta monet tutkijat ja kirjoittajat ovat löytäneet hakkerismin ja demoharrastuksen välille runsaasti yhtäläisyyksiä. Demoscene syntyi aikana, jolloin kotimikrojen muisti- ja laskentakapasiteetit olivat vielä huomattavan rajalliset. Näiden heikkouksien kiertäminen aikaa vievällä ohjelmakoodin optimoinnilla oli yksi harrastuksen keskeisiä periaatteita.²⁴ Osittain tästä syystä 1980-luvulla syntyneestä demoharrastuksesta on myös käytetty nimitystä ”multimediahakkerismi”.²⁵

Turklen tutkimuksia käyttävä sosiologi Tove Håpnes jakaa hakkerit käyttöasteiden mukaan ”puoli-hakkereihin” ja ”todellisiin hakkereihin” tulkiten hakkerismin lähinnä mikrotietokoneiden käytön luovaksi pioneeriharrastukseksi, johon myös demojen ohjelmointi osaltaan kuuluu.²⁶ Hakkerismia koskeviin tulkintoihin ovat kuuluneet myös näkemykset tiukoista ja pyyteettömistä ohjelmoijista, joita yhdistää usko siihen, että yksilöt voivat yhteistuumin luoda tietokoneilla uskomattomia asioita. Nykyisin tämän ajattelutavan keskeisiksi idoleiksi nostetaan useimmiten Linus Torvaldsin kaltaiset vaikuttajat.²⁷

Hakkerismi on ymmärrettävissä tietokoneiden eri käyttömuotojen tutkimukseksi, johon liittyy runsaasti kokeilunhalua. Hakkerit pyrkivät tämän näkökulman mukaan kartoittamaan paitsi tietokoneiden myös oman luovuutensa rajoja. Tätä lähestymistapaa voidaan pitää sikäli oikeana, että sen kautta hakkerismille annetaan enemmän harrastuspohjaisia lisämääritteitä. Demojen ohjelmointiharrastuksen ja ”hakkerismin” yhdistäminen ei ole kuitenkaan ongelmatonta. Pikemminkin ”multimediahakkerismin” käsite on hyvä esimerkki siitä, kuinka demoharrastuksen kaltaista ilmiötä voidaan tarkastella akateemisen tason tutkimuksissa. Hakkeri-ajattelu sisältää ehkä

¹⁸ Tosin Suomen kulutushistoriaa tutkinut Mika Pantzar kyseenalaistaa väitteen. Hän katsoo, että tietokoneen kehitys kulutuselektroniikaksi alkoi vasta 1990-luvun puolivälin jälkeen. Mika Pantzar, *Kuinka teknologia kesytetään*. Hämeenlinna: Tammi 1996, 89

¹⁹ Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektroniikaksi*, 32–38.

²⁰ *Ibid*, 70–75

²¹ Tähän viittaavat erityisesti kotimikrolehdistön teettämät lukijatutkimukset. Esimerkiksi *MikroBitin* 5/1986 lukijatutkimuksessa ainoastaan 10% ilmoitti etteivät harrastaneet lainkaan ohjelmointia. Lehdet saivat samanlaisia tutkimustuloksia koko 1980-luvun ajan. Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektroniikaksi*, 56–62.

²² *Ibid*, 57, 244–245.

²³ Sherry Turkle, *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. London, Granada 1984. Ks. erityisesti sivut 201–246.

²⁴ Kuittinen, ”Computer Demos” ja Faler, ”Johdatus demosceneen”, 8–9.

²⁵ Demoscenen ja multimediahakkerismin yhdistämisestä tarkemmin ks. George Borzyskowski, ”The Hacker Demo Scene and It’s Cultural Artifacts”. *Cybermind Conference 1996*. <http://www.curtin.edu.au/conference/cybermind/papers/borzysko.html>. sekä *The Jargon Dictionary*, kohta <http://info.astrian.net/jargon/terms/d.html#demoscene>. Linkit tarkistettu 22.10.2001.

²⁶ Tove Håpnes, "Not in Their Machines: How Hackers Transform Computers into Subcultural Artefacts". Teoksessa Merete Lie and Knut H. Sørensen (eds.), *Making Technology Our Own? Domesticating Technology into Everyday Life*. Oslo: Scandinavian University Press 1996, 148–149.

²⁷ Tuoreempia tulkintoja tästä on esimerkiksi Pekka Himanen, *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age*. London: Secker & Warburg 2001.

²⁸ Roininen, *Demoscene*, 32.

²⁹ Commodorea on usein pidetty 1980-luvun tärkeimpänä kotimikrovalmistajana. Yhtiön historiasta tarkemmin Will Annett, "Commodore History". *Jones Telecommunications & Multimedia Encyclopedia*. <http://www.digitalcentury.com/encyclo/update/commodr.html>. Linkki tarkistettu 22.10.2001.

³⁰ Nykyään tunnettu atk-asiantuntija Petteri Järvinen muistelee tehneensä Apple II:lle lähinnä koemielessä erilaisia demo-ohjelmia jo vuosina 1980 ja 1981. Petteri Järvinen, "Mikroja ja munkkeja". Teoksessa Risto Linturi ja Martti Tala (toim.), *Mikrotietokone Suomessa 1973–1993*. Helsinki: Yritysmikrot Oy 1993, 78–84. Ks. myös Kauppinen, "Suomalaiset partyt".

³¹ Piratismien historiasta tarkemmin ks. Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi*, 147–151.

³² Nimitys "crack" tulee piraattien tavasta

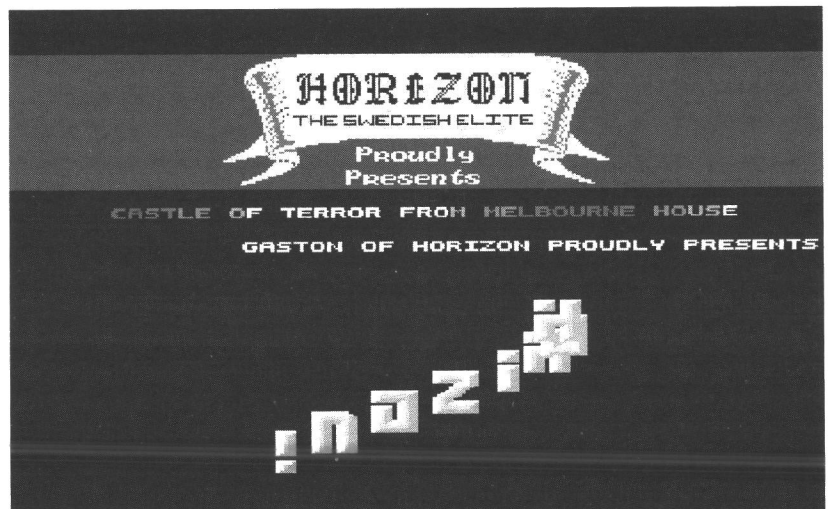
jonkinlaisen pelkistyneen kuvan demoharrastajien työmoraalista, johon on liittynyt usein yökausia jatkunutta intensiivistä ohjelmointityötä.

Piratismiin kautta yhteistoimintaan

Demoharrastuksen synnyn keskeisiä edellytyksiä oli multimediaohjelmointiin soveltuvien ja sarjavalmistettujen mikrotietokoneiden tulo markkinoille 1970-luvun loppupuolelta lähtien. Yksi ensimmäisistä oli vuonna 1977 myyntiin tullut Apple II.²⁸ Commodore 64²⁹ oli ensimmäinen Suomessa ja muualla maailmassa laajalle levinnyt kotimikro, jota käytettiin tietokonedemojen ohjelmointiin. Historiikkien ja muistelmien perusteella Suomessa demoharrastus syntyi enemmän tai vähemmän järjestäytyneenä toimintamuotona 1980-luvun puolivälissä, vaikka yksittäisiä alan kokeiluja oli esiintynyt jo huomattavasti aikaisemmin.³⁰

Tietokonepelaaminen ja ohjelmointi elivät 1980-luvulla pitkään kiinteässä vuorovaikutussuhteessa. Tietokonepelaaminen oli kotimikroilun suosituin toimintamuoto, johon lähes jokainen alan harrastaja jossain muodossa tutustui. Pelit levisivät erityisesti laittomina kopioina, mikä vaati nuorilta tietokoneharrastajilta jonkin verran yhteistoimintaa ja tietotekniikan perushallintaa.³¹ Aikaa myöten pelkkä pelien kopioiminen ja levittäminen ei enää riittänyt, vaan ryhmien toimintamuodot monipuolistuivat. Järjestäytyneet piraattiryhmät ryhtyivät ohjelmoimaan "crack-introja".³² Aluksi introt koostuivat lähinnä alkukuvasta ja ryhmän suunnittelema logosta, mutta myöhemmin niihin alettiin sisällyttää myös musiikkia ja animaatioita.

Tutkimuksissa ja harrastelijoiden muistelmissa yleisesti hyväksytyn käsityksen mukaan piraattipeleihin liitettyjen introjen suunnittelu ja ohjelmointi oli järjestäytyneen demoscenen esiaste.³³ Tulkinalle löytyy kyllä perusteita, sillä monien 1980-luvun kuuluisien demoryhmien alkuvaiheen toimintaan liittyi runsaasti kopioitujen pelien levitystoimintaa. Esimerkiksi piraattiohjelmien ja tietokonedemojen levittämiseen erikoistuneista harrastajista käytettiin yhteisnimitystä "swapperit".³⁴ On kuitenkin korostettava, että pelipiratismiin



Horizon-ryhmän Castle of Terror -intro vuodelta 1987.

demoharrastuksen syntyyn liittyneestä vaikutuksesta huolimatta piratismi ja demoscene eriytyivät viimeistään 1980-luvun loppupuolella omiksi kulttuuri-ilmiöikseen. Ohjelmien kopiosuojausten kehittyessä varsinaiset piraattiryhmät erikoistuivat suojausten murtamiseen ja ohjelmien levityskanavien kehittämiseen, jolloin multimediasesitysten ohjelmoinnilla ei ollut enää vastaavaa merkitystä.³⁵

Piratismiin vaikutus näkyi kuitenkin myöhemmin, kun tietokonedemojen ohjelmointiharrastukseen perehtyneiden kotimikroilijoiden varhaisista koostumisesta käytettiin nimitystä *copyparty*.³⁶ Demoharrastuksen ja piratismiin vähitellen erkaantuessa demotapahtumasta käytettiin myöhemmin nimitystä *demoparty* tai pelkästään *party*. Piratismi näytti myös olevan demoharrastajille ainoastaan pelkkä sivuharrastus. Tätä seikkaa tukevat myös havainnot piratismiin laajasta levinneisyydestä 1980-luvulla. Piratismia harrastivat käytännössä lähes kaikki kotimikroilijat. Esimerkiksi piraattipelien helppo saatavuus ja nopea leviäminen oli pääasiallinen syy Suomen suosituimman kotimikron, Commodore 64:n myyntimenestykseen.³⁷

Piraattipelien kopiointi ja levitys oli kuitenkin ensiarvoisen tärkeää, kun kotimikroilijat alkoivat noin 1980-luvun puolivälissä luoda omia toimivia suhdeverkostoja. Suomeen erityisesti Commodore 64:lle tehdyt introt ja varhaiset demot tulivat alunperin ulkomailta, tavallisesti piraattipelejä sisältäneiden levykkeiden matkassa. Innokkaat kotimaiset alan harrastajat ohjelmoivat niiden pohjalta omia tuotoksiaan, joita sitten levitettiin ympäri Suomea. Suosituimmista crack-introista kehittyneet ensimmäiset demot koostuivat usein demoryhmän logosta ja ”scrollista” eli tavallisesti ruudun oikealta puolelta vasemmalle liukuneesta tekstistä. Ensimmäisten demojen välityksellä eri ryhmittymät kertoivat kuulumisiaan, antoivat tietoa demon teknisistä yksityiskohdista ja lähettivät lopuksi terveisiä toisille demoryhmille.³⁸

Vuosien 1985-1987 välillä suomalaisen demoscenen muodot vakiintuivat, kun yksittäisten ryhmittymien ja kaveripiirien välille muodostui kiinteämpiä yhteyksiä. Vuosina 1987 ja 1988 järjestettiin myös ensimmäiset harrastajien väliset tapaamiset.³⁹ Demoharrastusta käsittelevien tutkimusten yhteydessä on usein käsitelty ilmiön kansainvälisyyttä. Demoscene itsessään oli alusta lähtien kansainvälinen ilmiö, mutta pääsääntöisesti demoryhmien toiminta alkoi paikallistasolla.⁴⁰ Tämän jälkeen demoharrastajat verkottuivat ensin eri puolille Suomea ja hieman myöhemmin ulkomaille. Pohjoismaiden ohella tärkeimmät kansainväliset yhteydet löydettiin Hollannista, Englannista, Saksasta ja Ranskasta.⁴¹

Demoryhmien yhteydenpito tapahtui postin ja puhelimen välityksellä, mutta myöhemmin verkostojen tueksi kehitettiin myös muita menetelmiä. Demopartyt olivat kansallisella ja kansainvälisellä tasolla osa tätä yhteydenpitoverkostoa. Demoharrastajat kehittivät myös omia tiedotusvälineitään, joista yleisimmät olivat 1980-luvun lopussa ja 1990-luvun alussa yleistyneet *diskettilehdet*.⁴² Diskettilehtiin oli koottu kaikkea alan harrastajia kiinnostavaa materiaalia, kuten demotapaamisten raportteja, sarjakuvia, ohjelmia, musiikkia, pelejä ja demoarvosteluita. BBS:n ja myöhemmin Internetin läpimurron jälkeen lehdet alkoivat ilmestyä verkkoversioina.⁴³ Ohjelmointiharrastuksen sivussa demoharrastajat olivat myös laajemmin kiinnostuneita tietotekniikan eri käyttömuodoista. Demoista kiinnostuneet alan harrastajat olivat esimerkiksi 1990-luvun alussa myös merkittäviä harrastepohjaisten BBS-palvelimien kehittäjiä ja ylläpitäjiä.⁴⁴

Herääkin kysymys missä oikeastaan kulki demoharrastajien ja muuten

murtaa kaupallisten ohjelmien kopiointi-suojaukset. Tavallisesti pelin latauskuvaan tai alkuvalikkoon lisätiin tästä syystä merkintä ”cracked by”, jonka perään tuli piraattiryhmän oma nimi. Piraattiryhmistä käytettiin usein nimitystä ”cracking group”.

³³ Faler, ”Johdatus demosceneen”, 10.

³⁴ Engl. slangisana swap, ”tehdä vaihtokauppaa”

³⁵ ”Scene History”. Defacto2 – The Scene Archives. <http://www.defacto2.net/scene-archive/history.html>. Linkki tarkistettu 22.10.2001. Piraatti- ja demoryhmien yhteisestä taustasta tarkemmin ks. Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi*, 250.

³⁶ Kauppinen, ”Suomalaiset partyt”. Ulkomaisten copypartyjen historiasta ja luonteesta ks. esim. ”The History of Radwar Enterprises”. *Home of Radwar 1941*. <http://www.radwar-enterprises.de>. Linkki tarkistettu 22.10.2001.

³⁷ Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi*, 45.

³⁸ Erityisesti Suomen demoscenen perustajahahmo Jukka Kauppinen (Grendel/Byterapers) on tekemissään haastatte- luissa viitannut tähän kehityshistoriaan. Kauppinen 13.8.1999 ja 12.3.2000. Aiheesta enemmän ks. Roininen, *Demoscene*, 32.

³⁹ Kauppinen, ”Suomalaiset partyt”.

⁴⁰ Roininen on tosin korostanut tutkimuk- sessaan, että demo- scene syntyi alun perin

kansainväliseksi harrasteilmiöksi. Roininen, *Demoscene*, 53. Todellisuudessa demoharrastus oli aluksi luonteeltaan paikallinen ilmiö. Tähän viittaa esimerkiksi Kauppinen, ”Suomalaiset partyt”.

⁴¹ Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi*, 227–228.

⁴² Suomessa ilmestyneistä diskettilehdistä kaksi tärkeintä olivat *Scandinavian News* ja *Maggy*. Joitain vanhoja lehtiä on edelleen arkistoituna verkossa. Ks. *Maggy Archive*. www.byterapers.scene.org/maggy/index.htm. Linkki tarkistettu 22.10.2001.

⁴³ Tunnetuin alan verkkolehti on tällä hetkellä *Hugi*. <http://www.hugi.de>. Linkki tarkistettu 22.10.2001

⁴⁴ BBS eli Bulletin Board System on ilmoitustaulukkopohjainen ja puhelinverkkoon kytketty palvelin. Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi*, 218.

⁴⁵ Tähän liittyneistä arvioista tarkemmin Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi*, 63–64.

⁴⁶ Esimerkiksi Sherry Turkle viittaa tässä yhteydessä tietokoneiden ”vangitsevaan” voimaan. Tietokoneet rakentavat erityisesti miesten sosiaalista elämää ja psykologisesti jopa heidän tunnetilojaan. Turkle, *The Second Self*, 60, 77–78.

⁴⁷ Ks. Lynn Spigel, *Make Room for TV: Television and the Family Ideal in Postwar America*. Chicago University of Chicago Press 1992, 26–30 ja William Boddy, ”Elektrovisio: Sukupuuta ja

tietotekniikasta kiinnostuneiden kotimikroilijoiden välinen raja? Demoharrastuksen synnyn ja kehityksen alkuvaiheet näyttivät liittyvän kotimikroilijoiden jakautuminen aktiivisiin ja passiivisiin käyttäjiin. Kaikki 1980-luvulla kotimikroilusta kiinnostuneet joutuivat hakemaan tukea muista alan harrastajista. Käytännössä harrastusta kohtaan tunnettu kiinnostus saattoi keskittyä esimerkiksi kopioitujen pelien hankkimiseen, mutta demoharrastajat ulottivat toimintansa huomattavasti pidemmälle.

Demoscene kotimikroilun alakulttuurina

Demoharrastajien järjestäytymisaste ja aktiivinen toimintapolitiikka liittyivät myös laajemmin kotimikroilun erityisluonteeseen 1980-luvun suomalaisessa nuorisokulttuurissa. Kotimikroilua on pidetty tyypillisinä tekniikka-alan harrastuksena, joka on alusta lähtien kiinnostanut huomattavasti enemmän poikia kuin tyttöjä. Miesten ja poikien hallitsevaa asemaa tietotekniikan harrastuskäytössä 1980-luvulla pidettiin jopa myöhemmin tehtyjen arvioiden mukaan itsestäänselvyytenä.⁴⁵ Naisten ja tyttöjen asema oli tietotekniikka-harrastuksen osalta alusta saakka erittäin horjuva ja määrittelemätön. Miehet ja pojat loivat kotimikroilulle myös omia käytäntöjä, joissa laitteita ja ohjelmistoja tietoisesti mystifioitiin. Naisille ja tytöille nämä käytännöt osoittautuivat vieraksi.⁴⁶

Ajatus kotimikroilun kaavoittuneista sukupuolirooleista lienee ajatuksena hieman liioiteltu, mutta ainakin tekniikka-alan harrastetoiminnan historiaa luotaavat tutkimukset viittaavat vahvasti tähän. Esimerkiksi radiotoiminnan alkuaikoina radioamatööriharrastukseen liittyi selvästi sukupuoleen sidottuja stereotyyppioita ja käytäntöjä. Toimintaa pidettiin aktiivisena, seikkailuntäyteisenä ja miehisenä vapaa-ajan toimintana.⁴⁷

Vastaavuuksia voidaan löytää mistä tahansa tekniikka-alan harrastustoiminnasta. Esimerkiksi edellä käsitellyt mikrotietokoneharrastus ja ”hackerismi” näyttivät ainakin osittain tasoittaneen tietä myös niille tavoille ja käytännöille, jotka vahvistivat kotimikroilun ja poikakulttuurin välistä vuorovaikutussuhdetta. Kotimikroilu oli vielä 1980-luvulla erittäin matematiikka- ja ohjelmointikeskeistä. Olosuhteet eivät ainakaan olleet otollisia naisten ja tyttöjen kotimikroharrastuksen syntymiselle. Tämä oli myös todennäköisesti suurin syy, miksi demoharrastuksessa naisten ja tyttöjen osuus käyttäjistä jäi lähes olemattomaksi. Sukupuolinen jako on myös pysynyt melko muuttumattomana; vaikka tyttöjen ja naisten osuus kotimikrojen käyttäjistä on selvästi noussut, heitä ei edelleenkään näy aktiivisten demoharrastajien keskuudessa.⁴⁸

Demoharrastajien sosiaalisuutta voidaan tutkia erityisesti tarkastelemalla harrastajien keskeisimpiä toimintamuotoja ja normeja. Keskeisin demoharrastajien ja ylipäättään aktiivisten kotimikroharrastajien päämääristä oli henkilökohtaisen maineen nostattaminen muiden käyttäjien keskuudessa. Demoharrastajat kutsuivat yksilön muiden käyttäjien keskuudessa saavuttamasta maineesta nimitystä *feimi* (fame). Vastaavan maineen etsiminen on ollut tyypillistä myös monille muille nuorison keskuudessa yleistyneille alakulttuureille, kuten graffititaiteelle tai piraattikulttuurille.⁴⁹

Piratismien kohdalla, johon on jo edellä viitattu, alakulttuuri on tulkittavissa ”kapinaliikkeeksi” vallitsevaa yhtenäiskulttuuria vastaan. Nuorisotutkija Tommi Hoikkalaa tulkiten nämä ovat alakulttuurisen vastarinnan syntymisen

kannalta oleellisia piirteitä.⁵⁰ Vastaavia ”kapinallisuutta” oli nähtävissä erityisesti demoharrastajien keskuudessa. Demoharrastajien kohdalla kapinallisuuden tarkoituksena oli erottautua muiden kotimikroilijoiden muodostamasta ”massakulttuurista”.⁵¹

Tommi Hoikkala kiinnitti jo 1980-luvulla huomiota nuorison tapaan kehittää omalakisesti toimivia alakulttuureja, joiden toiminnalle oli tyypillistä aktiivisuus ja luovuus. Tommi Hoikkala ei tutkimuksessaan viittaa erityisesti mikrotietokoneharrastukseen millään tavalla, mutta hänen rockmusiikin ympärille syntyneiden fani- ja alakulttuurien toimintaa tarkastelevat havaintonsa soveltuvat mainiosti myös demoscenen tutkimukseen. Hoikkalaa mukaillen nuorisokulttuurissa erottautuminen on merkki yksilöllisyydestä. Demoharrastajat pyrkivät siis omalla järjestäytyneellä toiminnallaan erottautumaan lähinnä muista kotimikrojen käyttäjistä.⁵² John Fiske ajatuksia mukaillen demoscene on tietotekniikan harrastekäytön alakulttuuri, johon kuuluu oleellisena osana erilliset ja erikoistuneet toimintamuodot.⁵³

Muita yhtäläisyyksiä löytyy itse demoharrastuksen ”scene”-nimityksestä, jonka käyttöä näkee esimerkiksi viitattaessa muihin nuorison suosimiin fani- ja alakulttuureihin. Näistä monet ovat syntyneet rock- ja pop-musiikin vaikutuksesta. Yhteisinä tekijöinä ovat harrastuksen sulkeutuneisuus, oma arvomaailma ja käytännöt sekä voimakas sosiaalinen yhteenkuuluvuuden tunne. Tyypillistä fani- ja alakulttuureille on myös oman ”taiteen” tuottaminen.⁵⁴ Toimintatapoihin kuuluu myös oman kielen käyttö, jota ulkopuolisen on lähes mahdoton suoraan ymmärtää.⁵⁵

Toinen scene-kulttuuri, johon on liittynyt myös demoharrastukselle tyypillistä erityistaitojen kunnioitusta, on graffitikulttuuri. Suomessa ”graffiti scene” lähti kehittymään suurin piirtein samaan aikaan demoharrastuksen kanssa.⁵⁶ Erityisesti demoscenestä kirjoittaneet entiset alan harrastajat ovat mielellään korostaneet graffiti- ja demokulttuurien välisiä yhteyksiä. Molemmissa nuorisokulttuurin ilmiöissä iso osa harrastukseen liittyvästä viehätyksestä liittyy harrastajien sisäpiiriin pääsemiseen, yksilöllisten taitojen karttumiseen ja pätemiseen voimakkaan kilpailullisessa yhteisössä.⁵⁷

Graffitaiteena tunnettu nuorison alakulttuuri eroaa yhtäläisyyksistään huolimatta oleellisesti tietotekniikan alakulttuureista. Ylipäättään demoharrastus otti tuki kaiken aikaa vaikutteita ympäröivästä nuorisokulttuurista, mutta muokkasi sitä kuitenkin omaehtoisella tavalla. Tärkeimpänä erottavana tekijänä oli harrastetoiminnan tiivis riippuvuusuhde tietotekniikasta ja siihen kiinteästi liittyneistä toimintamuodoista kuten ohjelmoinnista. Nämä seikat myös korostuvat jos seurataan demoharrastuksen kehityshistoriaa 1980-luvun loppupuolelta lähtien.

Alakulttuurisen aseman murros

Demosceneen on siis liittynyt runsaasti toimintapiirteitä, joissa on korostettu kotimikroharrastuksen pioneerihenkisyyttä, käsityöläisperinteitä sekä voimakasta kilpailuhenkisyyttä ja ”kapinallisuutta”. Nämä perinteet, jotka näyttivät syntyneen jo 1970-luvun hakkeripiireissä vaikuttivat myös keskeisesti demoharrastuksen aseman murrokseen 1980-luvun loppupuolella ja 1990-luvun alkupuoliskolla.

Kotimikroissa käytetyn multimediatekniikan keskeinen läpimurto tapahtui syksyllä 1987, jolloin grafiikka- ja ääniominaisuuksiltaan tehokas

sukupuolia”. Teoksessa Erkki Huhtamo ja Martti Lahti (toim.), *Sähköih: Kone/media/ruumis*. Tampere: Vastapaino 1995, 59–60, 66.

⁴⁸ Tämä käy ilmi helposti esimerkiksi tarkastelemalla edellä mainittujen suurimpien demotapahtumien osanottajien taustoja. Nykyään tytöt ja naiset tulevatkin tapahtumiin lähinnä poikaystävänsä tai veljen seuraksi. Kuitinen, ”Computer Demos” ja Roininen, *Demoscene*, 65–67.

⁴⁹ Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi*, 222–223.

⁵⁰ Tähän esimerkiksi nuorisotutkija Tommi Hoikkala viittaa kirjoittaessaan 1980-luvun ”alakulttuurisesta vastarinnasta”. Tommi Hoikkala, *Nuorisokulttuurista kulttuuriseen nuoruuteen*. Helsinki: Gaudeamus 1989, 29–32.

⁵¹ Massasta erottautumisen edellytyksiä oli demoharrastajien keskinäinen kilpailu. Faler, ”Johdatus demosceneen”, 14–5.

⁵² Hoikkala viittaa esimerkiksi vastapariin heimoontuneet–massa. Tommi Hoikkala, *Nuorisokulttuurista kulttuuriseen nuoruuteen*, 128.

⁵³ John Fiske, *Understanding Popular Culture*. London: Routledge 1998, 43–47.

⁵⁴ Näitä piirteitä ovat korostaneet esimerkiksi John Fiske ja Henry Jenkins. Ks. Fanikulttuurin määritelmästä Fiske, *Understanding Popular Culture*, 30–32 ja Henry Jenkins, ”Strangers No More, We Sing’: Filking and the Social Construction of the Science Fiction Fan Community”.

Teoksessa Lisa A. Lewis (ed.). *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. London: Routledge 1992, 208–213.

⁵⁵ Aiheesta enemmän ks. erityisesti Fiske, *Understanding Popular Culture*, 146–151.

⁵⁶ Tämä on tullut hyvin esille esimerkiksi suomalaisen graffititaitteen syntyhistoriaa käsittelevissä tutkimuksissa ja kirjoituksissa. Ks. esim. Anne Isomursu ja Tuomas Jääskeläinen. *Helsinki Graffiti*. Helsinki: Matti Pyykkö 1998.

⁵⁷ Tähän on viitannut erityisesti Matti Faler, ”Johdatus demosceneen”, 14–15

⁵⁸ Amiga 500 edusti kotimikroissa uutta ns. 16-bittistä sukupolvea, erotuksena aikaisemmin 1980-luvulla hallinneelle 8-bittiselle konesukupolvelle, johon esimerkiksi Commodore 64 kuului.

⁵⁹ Annett, ”Commodore History”. Amigan tulosta Suomeen ks. Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi*, 46–51.

⁶⁰ Faler, ”Johdatus demosceneen”, 10–11.

⁶¹ Perinteiden vakiintumisesta tarkemmin Borzyskowski, ”The Hacker Demo Scene” ja Faler, ”Johdatus demosceneen”, 9–10.

⁶² Future Crew’n demot voittivat erityisesti vuosina 1992 ja 1993 palkintoja kansainvälisillä demotapahtumilla. Ryhmän tunnetuimpia saavutuksia olivat demot *Unreal* (1992), *Panic* (1992) ja *Second Reality* (1993). Kuittinen, ”Computer Demos” ja Saarikoski,

Commodoren valmistama Amiga 500⁵⁸ tuli markkinoille.⁵⁹ Suomessa Amiga oli suosituin demoharrastajien käyttämä kotimikro aina 1980-luvun lopusta 1990-luvun alkuvuosiin. Amigan kaltaisilla kotimikroilla multimedian tuottaminen oli suhteessa huomattavasti helpompaa kuin 8-bittisillä kotimikroilla, mikä näkyi myös Amigalla tehtyjen demojen teknisessä tasossa.⁶⁰ Amigan valtakaudella vakiintuivat myös monet niistä demoharrastajien omaksumista alakulttuurisista perinteistä, jotka olivat lähteneet kehittymään jo 1980-luvulla. Näiden perinteiden mukaan demoja ei ohjelmoitu kaupallisiin tarkoituksiin, niiden tarkoituksena oli lähinnä viestien välittäminen ja ryhmän taitojen esittely.⁶¹

Demoscenen historian kannalta ehkä merkittävin käänne oli kuitenkin aikaisemmin lähinnä ammatti- ja hyötykäytössä olleen PC:n läpimurto kotimikrona 1990-luvun alkupuoliskolla. Pääasiassa tämä johtui PC:n multimediatekniikan, kuten äänikorttien ja näytönohjainten kehityksestä. Demopiireissä PC alkoi yleistyä 1980- ja 1990-luvun taitteessa. Suomessa syntyjankohdaksi mainitaan usein vuosi 1988, jolloin Future Crew -ryhmä aloitti toimintansa.⁶² PC:n yleistymisen vaikutti demojen sisällölliseen uudistumiseen. 1980-luvulla tyypillisimpiä Amigalle tehtyjen demojen ”hahmoja” olivat kolmiulotteiset ja eri suuntiin elastisesti vääntyneet abstraktiset kuviot, kuten pallot, kolmiot ja kuutiot.⁶³ Demojen sisältö muuttui voimakkaasti, kun kerronnallisten rakenteiden määrä kasvoi. PC-demoissa käytettiin myös yhä enemmän kolmiulotteisia maisemia. Osittain tästä syystä on selitettävissä, miksi 1990-luvulla tietokonedemoja alettiin verrata erityisesti musiikkivideoihin.⁶⁴

PC-scenen nousu ajoittui myös yhteen demoscenen julkisuuskuvan merkittävän murroksen kanssa. Aikaisemmin demoilijoiden tapaamiset oli järjestetty viikonloppuisin pienten paikkakuntien kouluilla tai jopa yksityistiloissa. Ulkomailla, erityisesti Pohjoismaissa, järjestetyt tapaamiset tarjosivat sopivia malleja Suomessa järjestetyille alan tapaamisille. Vuodesta 1990 lähtien demopartyjen järjestämiseen käytettiin myös aikaisempaa enemmän aikaa, vaivaa ja rahaa. Vuoden 1992 heinäkuussa Kauniaisissa järjestetty *Assembly* oli ensimmäinen suomalainen kansainvälinen ja järjestäytynyt suuren luokan demotapahtuma.⁶⁵

Demoscene oli vielä 1980-luvulla selvästi sulkeutunut ja alakulttuurinen tietotekniikka-alan harrastus, minkä vuoksi sen toimintaa käsiteltiin jopa alan tiedotusvälineissä ainoastaan sivulauseissa. Vuoden 1992 jälkeen tilanteeseen alkoi tulla merkittäviä muutoksia. Helsingin jäähallissa elokuussa 1994 järjestetty *Assembly 94* oli ensimmäinen demotapahtuma, joka huomioitiin todella näyttävästi myös muissa tiedotusvälineissä. Uusien toimintamuotojen, kuten verkkopelaamisen ohella, huomiota herättivät myös lukuisat sponsorit ja ohjelmistotalojen kykyjenetsijät. *Assemblyn* laajentuminen ”tietokonemesuksi” herätti vastareaktioita erityisesti demoharrastajien vanhemmassa polvessa, joka olisi halunnut säilyttää demoscenen pienimuotoisena ja ei-kaupallisena alakulttuurina.⁶⁶

Suomen tärkeimmän demotapahtuman kaupallistuminen kuvasi myös hyvin kotimikroilun laajempaa muutosprosessia 1990-luvun alkupuoliskolla. Esimerkiksi Amigan kaltaisten, lähinnä harrastekäyttöön tarkoitettujen kotimikrojen, asema taantui voimakkaasti ja PC:stä tuli vuoteen 1993 mennessä Suomen yleisin kotimikro.⁶⁷ PC:n yleistymisen myötä demoharrastukseen liittyneet keskeiset ilmiöt ja tapahtumat tulivat vähitellen yhä laajemmin tunnetuksi. Tätä taustaa vasten on myös helpompi ymmärtää, miksi demoscene

alkoi vähitellen menettää alakulttuurista leimaansa.

Demoharrastajat suhtautuivat esimerkiksi tietotekniikka-alan suuryhtiöihin varsin epäluuloisesti, mikä oli ollut yhteinen piirre myös 1970-luvun hakkereille. Lisäksi mukana oli myös jonkin verran kritiikkiä tietotekniikan edistysajattelua kohtaan.⁶⁸ Kaupallisuuden vastustukseen ei liittynyt mitään kovin voimakkaita ideologisia sävytyksiä. Omat toimintamuodot ja kielenkäyttö tähtäsivät pääasiassa harrasteryhmän sisäisen yhtenäisyyden korostamiseen. Aktiivisimmat demoharrastajat vastustivat 1990-luvun kotimikroilun ja demoscenen kehityspiirteitä idealisoimalla voimakkaasti 1980-luvun kotimikroharrastusta. Idealisoimien kohteiksi joutuivat vanhat 80-luvun kotimikrot, ennen muuta Commodore 64 ja Amiga 500, mikä laajensi myös demoharrastajien välisiä ristiriitoja. Erityisesti tämä näkyi Amigan ja PC:n välisessä vastakkainasettelussa. Tavallisesti Amigalle uskolliset aktiivikäyttäjät katsoivat demoscenen taantuneen voimakkaasti PC-koneiden yleistymisen myötä.⁶⁹

Vastakkainasettelulle oli olemassa oma taustahistoriansa. Eri laitemerkkien käyttäjien väliset konfliktit eli ”laitesodat” olivat olleet tyypillisiä jo 1980-luvulla. Esimerkiksi Spectravideon ja Commodore 64:n ja myöhemmin Amigan ja Atari ST:n käyttäjät vieroksuivat toisiaan. Kilpailuasetelman syntyä lietsoi erityisesti eri kotimikromerkeissä käytettyjen ohjelmien ja käyttöjärjestelmien yhteensopimattomuus.⁷⁰

Ristiriitojen syntyä voidaan selittää myös käyttäjäsukupolvien välisillä eroilla. Keskinäinen jako vanhempaan ja uudempaan demosceneen liittyy myös käsitykseen demoharrastuksen ”kulta-ajoista”. Ajattelutavalle on tyypillistä tapa sijoittaa demoscenen kukoistuskausi jonnekin 1980-luvun loppuun ja 1990-luvun alkuun. Samassa yhteydessä myös yleensä todetaan demoharrastuksen joko taantuneen voimakkaasti tai peräti kuolleen kokonaan.⁷¹ Tästä syystä demoscene on nykyään pitkälti käytettyjen konemerkkien ja ohjelmointitekniikan perinteiden mukaisesti jakaantunut useampaan eri ryhmittymään. Nykyään ”vanhat tekijät” ovat pääasiassa yli kolmikymppisiä, joista monet ovat aloittaneet harrastuksena jo 1980-luvulla.⁷²

Vanhan demoscene-kulttuurin arvostukseen on kuitenkin liittynyt paljon muutakin kuin pelkästään nostalgisointia. Harrastusta käsittelevät lyhyet artikkelit ja yleisesitykset eivät usein ota riittävällä tavalla huomioon, kuinka demoharrastus liittyi laajemmin 1980-luvulla alkaneeseen audiovisuaalisen kulttuurin murrokseen. Demoscene syntyi aikana, jolloin esimerkiksi elektroninen musiikin harrastus oli voimakkaassa nousussa. Tärkein yksittäinen muutos tapahtui, kun elektronista musiikkia alettiin säveltää mikrotietokoneilla. Elektronisen musiikin kuuntelu ja säveltäminen vaikutti tietokonegraafikan suunnittelun ohella demoscenen syntyyn ja kehitykseen.⁷³

Amigan vahva asema demoscenessä teki koneen tunnetuksi myös paljon laajemmissa musiikkipiireissä. Amiga oli keskeisesti vaikuttamassa erityisesti tracker-musiikkikulttuurin syntyyn. Amigan lisäksi myös Atari ST oli pitkään arvostettu tietokonemusiikin soittamiseen ja sävellykseen soveltunut kotimikro.⁷⁴ Myöhemmin 1990-luvulla monet demoscenessä vaikuttaneista elektronisen musiikin säveltäjistä siirtyivät alan ammattilaisiksi.⁷⁵

Demoscene yhdisti mielenkiintoisella tavalla paitsi elektronisen musiikin vanhoja perinteitä myös täysin uudenlaista tapaa käyttää tietokonetta säveltämisen apuna. Vaikka monissa tietokonedemoissa käytettiin monotonisena ja kaavamaisena pidettyä teknomusiikkia, erityisesti viime aikoina, mukaan on tuotu vaikutteita myös muista musiikkityyleistä. Hard

Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi, 229.

⁶³ Borzyskowski 1996.

⁶⁴ Faler, ”Johdatus demosceneen”, 8, Roininen, *Demoscene*, 96–97 Esimerkiksi viime vuoden Assemblyn PC-demojen sarjan voittaneen Exceed-ryhmän Spot-demo muistuttaa ulkoisilta puitteiltaan lähinnä lyhyttä piirrosarjaa. Ks. kuvasarjaa artikkelin perässä.

⁶⁵ Jukka Kauppinen haastattelu 13.8.1999.

⁶⁶ Jukka Kauppinen, ”Assembly keräsi mikroharrastajat”, *Mikrobitti*, 10/1994, 44–45.

⁶⁷ Tähän viittaavat monet tilastot ja kotimikrolehtien lukijatutkimukset. Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi*, 210–211.

⁶⁸ Tämä kuuluu kiinteänä osana ”hakkerietiikkaan” Levy, *Hackers*, 39–43.

⁶⁹ Ristiriitaa voidaan seurata esimerkiksi lukemalla alan lehdissä ja tietoverkoissa aiheesta käytyä – usein melko kiivassävyystäkin – keskustelua. Faler, ”Johdatus demosceneen”, 11.

⁷⁰ Laitesotien historiasta tarkemmin Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi*, 36–37, 39–40, 48.

⁷¹ ”Kulta-ajan” ajoittamisesta ks. Kuittinen, ”Computer Demos”.

⁷² Heistä on käytetty myös yhteisnimitystä ”old skool”. Ks. *The Oldskool PC: 1980's IBM PC Gaming Nostalgia and Resources*, <http://www.oldskool.org/>. Linkki tarkistettu 22.10.2001.

⁷³ Elektronisen musiikin historiasta ks. esimerkiksi Erkki Rautio, "The History of Electronic Music" <http://www.phinnweb.com/history>. Linkki tarkistettu 22.10.2001.

⁷⁴ Tracker-nimitys tulee sävellystavasta, jossa musiikki jaetaan eri kanaville, esimerkiksi rummut yhdelle ja kitara toiselle. Kanaville sijoitettiin lisäksi nauhoitettuja ääniä eli sampleja. Alunperin kanavia oli käytössä neljä. Nykyisin Amigan ja PC:n tracker-musiikkia voidaan tehdä noin 128 kanavalle. Demotapahutumien kilpailuissa kanavien määrä on rajoitettu huomattavasti. *Assembly*llä rajana on ollut 32 kanavaa. Aiheesta enemmän ks. Juha Arrasvuori, "Tietokone soittimena: 'Digitaalisen musiikin' lähtökohtia". Teoksessa Aki Järvinen ja Ilkka Mäyrä (toim.), *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Taide & Viestintä, Tampereen ammattikorkeakoulu 1999, 187–204.

⁷⁵ Saarikoski, *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi*, 229, 239.

⁷⁶ Tämä käy varsinkin ilmi, jos vertailee viime vuosina *Assembly*n kilpailusarjoissa esiintyneiden demojen musiikkityylejä.

⁷⁷ Erittäin hyvän käsityksen SID-musiikin säveltäjien saavuttamasta asemasta saa *C64Audion* kotisivulta. <http://www.c64audio.com>. Linkki tarkistettu 22.10.2001.

⁷⁸ "Tämä (Tracker ja SID-musiikin harrastus) ei ole pelkkää vanhojen aikojen muistelua, nostalgiaa. Me

rock - ja heavy metal -musiikin ohella myös perinteinen funk ja soul ovat olleet suosittuja. Toisenlaista suuntausta edustavat kokonaan kokeelliset sävellysyrietykset, joissa on käytetty myös esimerkiksi selviä klassisen musiikin tyylipiirteitä. Yksi suosiotaan kasvattaneista tyyleistä on ollut rauhallinen ja tunnelmallinen ambient-musiikki.⁷⁶

Amigan musiikkikulttuurista voimakkaasti vaikuttaneen tyyliuunnan edustajat ovat korostaneet taiteellisen luovuuden ja vanhojen perinteiden kunnioituksen merkitystä. Yksi demosceneen selvästi laskettavissa olevista alakulttuureista on ollut SID-musiikin harrastus. Suomessakin Commodore 64:n yksinkertainen ääniipiiri SID eli Sound Interface Device oli perusta uudelle elektronisen musiikin tyyliille. SID-musiikin harrastus on myöhemmin 1990-luvulla yhdistynyt 1980-luvun mikrotietokoneharrastuksen nostalgisointiin.⁷⁷ Herää kysymys, kuinka suuri osa tästä on vanhojen aikojen kultaamista ja mikä vanhojen perinteiden kunnioitusta. Alaan perehtyneet harrastajat ovat ainakin vähätelleet nostalgian merkitystä.⁷⁸

SID- ja tracker-musiikkia on tämän vuoksi pidetty "aidompana" ja "yksilöllisempänä", jos sitä on verrattu nykyaikaiseen elektroniseen musiikkiin. On melko yllättävää, että vastaavaa retoriikkaa esiintyi myös 1980-luvun puolivälissä, jolloin digitaalisen musiikin käyttö oli yleistymässä. Tuolloin musiikkikriitikot pitivät analogiseen teknologiaan perustuvaa musiikkia "autenttisena", "arvokkaana", "yksilöllisenä", kun sen sijaan digitaalinen soundi kuulosti "kylmältä" ja "epäaidolta".⁷⁹

Internet on toiminut demosceneen hyvin läheisessä yhteydessä olevien retro- ja nostalgiakulttuureja yhdistävänä mediana. Verkkoyhteisöjen kautta esimerkiksi lähes kaksikymmentä vuotta vanha suosittu mikrotietokone Commodore 64 on saavuttanut eräänlaisen kulttistatuksen. Osittain tästä syystä Commodore 64 on säilyttänyt asemansa myös demo-ohjelmoitsijoiden arvostamana mikrotietokoneena.⁸⁰ Commodore 64:n ympärille syntyneiden verkkoyhteisöjen kautta monet alle kaksikymppiset tietokoneharrastuksensa 1990-luvulla aloittaneet nuoret ovat pyrkineet erottautumaan nykyisten PC-käyttäjien muodostamasta sosiaalisesta ja kulttuurisesta valtaviirtauksesta. Nämä pyrkimykset ovat myös keskeisiä tekijöitä tarkasteltaessa demoscenen kokonaisuutta.

Demoscene kotimikroilun uudistajana ja eriyttäjänä

Nykyään törmää melko usein väitteisiin, että demoharrastus olisi ponnahduslauta atk-alan työmarkkinoille.⁸¹ Väite pitää kyllä osittain paikkansa, sillä esimerkiksi tietokonepelejä varmistaneet yritykset kiinnostuivat melko varhaisessa vaiheessa demoharrastajista, koska pelien ja demojen ohjelmoinnilla oli runsaasti yhtäläisyyksiä. Molemmissa tapauksissa työprosessin oleellisena osana oli tuottaa tietokoneella ajettavia, näyttäviä ja reaaliaikaisia multimediasovelluksia.⁸² Suomessakin Remedyn ja Housemarquen kaltaisissa kansainvälisestikin tunnetuissa peliyhtiöissä työskentelee entisiä demoharrastajia.⁸³ Viime aikoina myös erilaiset Game Boy - ja kännykkäpelit ovat lisänneet optimoidun ohjelmakoodin hallitsevien ohjelmoitsijoiden tarvetta.

Käsitys demoharrastuksesta työelämään tähtäävänä oikopolkuna on kuitenkin liian yksioikoinen. On nimittäin muistettava millaiset olivat demoscenen synty- ja kehityshistorian taustat. Edellä esitellyn perusteella

demoscene oli varsin tärkeä 1980-luvun kotimikroilun tuottama alakulttuuri, jonka merkittävä asema nuorten miesten ja poikien ohjelmointitaitojen kehittäjänä huomattiin vasta 1990-luvulla. Demoscene itsessään ei syntynyt kaupallisten suuryhtiöiden vaikutuksesta, eikä sillä ollut yhteyksiä esimerkiksi 1980-luvun atk-koulutuspolitiikkaan.⁸⁴

Tietokonegrafiikan, animaatioiden, liikkuvan tekstin ja musiikin yhteiskäyttö on ollut oikeastaan osa mikrotietokoneiden kehityksen historiaa. Demoharrastajat pyrkivät omalta osaltaan erottautumaan tavallisista kotimikron käyttäjistä luomalla omat tyyliinsä, joissa ilmenevät muotivirtaukset ovat olleet samalla osa ohjelmointiteknikan yleistä kehittymistä. Demoharrastajat ovat korostaneet massasta erottautumisen merkitystä. Tätä alakulttuurista asennetta voidaan korostaa vielä nostalgisoimalla 1980-luvulla syntynyttä kotimikroharrastusta. Erottautumisen ja vastarinnan pääasiallisena tarkoituksena oli oman ryhmäidentiteetin korostaminen, mikä käytännössä näkyi demoscenen tärkeimpien tapojen ja normien kehittämisessä. Vastaavaa kapinaa ja erottautumista näkee nykyäänkin viitattaessa muihinkin tietotekniikan ala- ja vastakulttuureihin.

Yksilöllisyyden ja erottautumisen merkitys on kasvanut erityisesti



Vuoden 2000 Assemblyn PC-demokilpailuiden voittaja, Exceed-ryhmän Spot Desktop Adventures. Demoille tyyppillinen viestinnällinen funktio on edelleen ajankohtainen. Loppukuvassa ryhmä lähettää terveisiä toisille tunnetuille demoryhmille.

poikakulttuuriin kuuluvan tietotekniikkaharrastuksen kokeman syvän murroksen seurauksena. PC-koneiden voimakas arkipäiväistyminen 1990-luvulla ja tätä kautta syntyneet täysin uudet käyttäjäryhmät ovat mahdollistaneet tilanteen, jossa tietotekniikan edistysajattelun kritisoinnista on tullut yllettäen muotiasia.⁸⁵

Demoharrastajat ovat katsooneet, että heidän toiminnassaan on tärkeintä osoittaa, kuinka inhimillinen toiminta nousee koneiden muodostamien rajoitusten yläpuolelle. Taiteellisesta luovuudesta ja itseilmaisusta tulee tätä kautta demoharrastelijan tärkein päämäärä. Ryhmässä tapahtuvan luovan toiminnan kautta nuori oppii elämään alakulttuurisessa ja sulkeutuneessa yhteisössä. Demoharrastuksen ympärille syntyneet sosiaaliset ja kulttuuriset käytännöt ja tavat tarjoavat mahdollisuuden itseilmaisuuksiin ja oman minäkuvan rakentamiseen. Demoscene voidaan tulkita nuorten tietotekniikasta kiinnostuneiden nuorten miesten ja poikien kasvuympäristöksi.

toimimme vaihtoehdotona valtavirtaa vastaa...”, on todennut haastattelussa Lauri Turjansalo (Cirdan) SID-musiikkiin erikoistuneen Paradise Dreams -ryhmästä. Turjansalo 17.8.1999.

⁷⁹ Ks. Arrasvuori 1999, 200–201.

⁸⁰ Commodore 64:lle omistetuista verkkosivuista ja -yhteisöistä ks. erityisesti Commodore Ring. <http://S.webring.com/hub?ring=cbmring&id=7&list>. Linkki tarkistettu 22.10.2001

⁸¹ Ks. esimerkiksi edellä mainittua Helsingin Sanomien uutisointia.

⁸² Aiheesta enemmän Vincent Scheib, ”Introduction to Demos & The Demo Scene: How they Relate to Games, and their Appearance at SIGGRAPH”. Gamasutra (February 2001). http://www.gamasutra.com/features/20010216/scheib_01.htm. Linkki tarkistettu 22.10.2001.

⁸³ Ks. Saarikoski, Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi, 128–129.

⁸⁴ 1980-luvun epäonnistuneesta atk-koulutuspolitiikasta ks. Saarikoski, Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi, 52–54

⁸⁵ Erityisesti tämä on näkynyt, kuten edellä viitataan, Linus Torvaldsin saavuttamassa laajassa kansansuosiossa.

Elokuva- ja televisiotutkimus taiteentutkimuksellisena oppiaineena

Hyvä otsikko poikii usein liudan nokkelia pastisseja. Antony Easthopen otsikko *Literary into Cultural Studies* on innoittanut ainakin kahteen vähintään yhtä puhuttelevaan muotoiluun täällä Suomessa.

Anu Koivunen ja Astrid Söderbergh Widding ovat antaneet toimittamalleen kirjoituskokoelmalle johdattelevan nimen *From Cinema Studies into Visual Studies* ja viime *Lähikuva*-lehden numerossa Jukka Sihvonen antoi keskustelupuheenvuorolleen otsikon *Elokuva- ja televisiotieteestä mediatutkimukseen*. Siinä missä kaksi ensin mainittua ovat varsin julistuksellisia ja ohjelmallisia, Jukan otsikointi sisältää oikeastaan vain jo tapahtuneen toteamisen. Onko siis tapahtunut tuo joidenkin peräänkuuluttama paradigman vaihdos? Ja ovatko perinteiset kirjallisuustieteelliset sekä elokuva- ja televisiotieteelliset kysymyksenasettelut heitetty romukoppaan?

Jukka mainitsee Turun yliopistossa tapahtuneen elokuva- ja televisiotieteen (=ETVT) sekä viestinnän oppiaineen fuusioitumisen syiksi ensinnäkin taloudelliset syyt (yliopistojen rahoituksen heikkeneminen 90-luvulla), kulttuuris-tekniikan kehityksen (mainiten esimerkkeinä internetin sekä hieman omituisesti DVD-tekniikan) sekä "sellais[en] laajentumis[en], jonka tarve monin kohdin oli alkanut antaa merkkejään" (tarkoittaen arvatenkin ns. uusmedioiden suuntautuvaa tutkimusta). Idean

ydin on kuitenkin ajatus media-kulttuurin käsitteen asettamisesta opintokokonaisuuden lähtökohdaksi "välineperusteisen" lähtökohdan sijaan. Näin syntynyt opetus- ja tutkimusympäristö toivottavasti luo rikkaan kasvupohjan hyvinkin monenlaisille kysymyksenasetteluille. Jukka uskoo elokuvan säilyvän tässä uudessa kentässä ainakin audiovisioiden osalta keskeisellä sijalla "keskushermostona", johon muut muodot nojautuvat ja josta ne paljolti imevät oman erityisen energiansa".

Olen monesta syystä – sekä pyyteellisistä että pyyteettömistä – erittäin iloinen tästä kehityksestä. Pyyteettömät syyt juontuvat suoraan siitä, että pidän turkulaisten ratkaisua erittäin onnistuneena. Niin kuin Jukka on toisaalla todennut (en nyt muista missä, ehkä siinä taannoisessa keskustelussa SETS:n internet-palstalla), se tuntuu seuraavan luontevasti niin hänen kuin monien muiden Turun ETVT:läisen tutkimuksellisista suuntauksista. Niiden kautta yliopistollisen tutkimuksen piiriin Suomessa on nopeasti saatu monia tärkeitä tutkimuskohteita. Siitä kuinka paljon esimerkiksi puheviestinnän tutkimus ja elokuvatutkimus voivat pidemmän päälle rikastaa toisiaan en uskalla sanoa mitään, mutta ei sekään ajatus mitenkään mahdollon ole, kuten Laitamon Mikon toisaalla tekemät rillumareitutkimukset osoittavat (sitä varten ei tosin tarvinnut yhdistää laitoksia).

Pyyteelliset syyt liittyvät siihen, että kansallisen korkeakoulupolitiikan kentällä Turun fuusiota voidaan käyttää perusteluna ETVT:n kasvattamiseksi Helsingin yliopistossa täysimitaiseksi taiteentutkimukselliseksi oppiaineeksi – pitkäaikainen haaveeni. Onko tämä mielekäs tavoite tutkimuksen nykytilanteessa? Ennen kuin ryhdyn todistelemaan, miksi se sitä on, minimalistinen historiallinen katsaus lienee paikallaan.

Kun oppiaine vuonna 1996 käynnistettiin paljolti Helsingin yliopiston ylioppilaskunnan elokuvaryhmän ansiosta 20 ov:n laajuksena "tukiaineena", tämä tapahtui nimenomaan taideaineiden puitteissa. Teatteritieteen professori Pirkko Koski otti uuden tulokkaan oppiaineensa suojelukseen nimenomaan siksi, että se käynnistyisi Helsingissä taiteentutkimuksen hengessä. Tämä linja on jatkunut, kun taideaineet pari vuotta sitten yhdistyivät Taiteidentutkimuksen laitokseksi. Laitos on selvästi asettanut tavoitteekseen ETVT:n saamisen tasavertaiseksi kirjallisuustieteen, taidehistorian, musiikkitieteen ja muiden rinnalle. Sillä ei kuitenkaan ole ollut Helsingin yliopiston erityisen surkean rahoitustilanteen vuoksi edellytyksiä kasvattaa oppiaineen volyyymia. Tämä on mahdollista vain, jos oppiaineeseen saadaan virka, käytännössä ensi hätään ns. pooliprofessori, mikä sekään ei näinä aikoina ole kovin helppoa. Mutta jatkamme yrittämistä.

Taiteentutkimuksen mielekkäys. Nyt.

Elokuva ja televisio ovat kiistatta aikamme vaikutusvaltaimpia taidemuotoja. Tämän aseman ne tulevat epäilemättä säilyttämään myös tulevaisuudessa. Kysymys materiaalisesta pohjasta, jolle ne tallennetaan ja jolla niitä levitetään (filmi, videonauha, erilaiset digitaaliset tallenteet, sähkömagneettinen säteily), ei nimittäin ole lähimainkaan niin keskeinen kuin välinekeskeisen keskustelun perusteella saattaisi luulla – vaikka tämä on tietysti aivan oma tärkeä ja mielenkiintoinen tutkimuksen haaransa (alan rahavirtojen kartoittamisesta puhumattakaan). Tärkeää on se, millaisia sisältöjä näiden välineiden kautta on, on ollut ja on oleva saatavilla, miten ja miksi nämä sisällöt ovat muotoutuneet, mitä ne ovat merkinneet katsojilleen reseptiohistoriansa eri vaiheissa ja millaisia merkityksiä ja elämyspotentiaaleja niihin sisältyy. Niinpä hahmotan ETVT:n roolin taiteentutkimuksellisenä oppiaineena seuraavasti. Lista on syntynyt vastauksena tämän syksyisellä johdantokurssilla esitettyyn suoraan kysymykseen siitä, mihin tällaista tutkimusta oikein tarvitaan. Perusteluja ETVT:n olemassaoloon ja sen tehtäväkenttään kuuluvia kysymyksiä ovat aina-kin seuraavat:

– Kaikki kulttuuriset toiminnot kuuluvat humanistisen tutkimuksen alaan. Se ilmentää tarvetta itsen/maailman ymmärrykseen, joka lienee jossakin määrin luontaista. Vastasyntynyt ryhtyy heti uteliaana tutkimaan ympäristöönsä ja halu ymmärtää ympäristöä jatkuu läpi lapsuuden, mikäli ympäristö ei sitä tukahduta. Akateemiset tutkijat

ovat tässä suhteessa parhaimmillaan suuria lapsia. Joka tapauksessa tällä tasolla kulttuurimme on institutionalisoitunut tämän tarpeen.

– Niinpä ETVT:n tehtäviin kuuluu tutkia, miten elokuva ja televisio ovat kautta historiansa ilmentäneet ja konstruineet ihmisen identiteettiä ja jotakin tiettyä maailmassa olemisen tapaa, suhdetta toisiin ihmisiin ja muihin sosiaalisiin konfiguraatioihin. Tutkia kuinka niin faktuaalinen kuin fiktiivinenkin audiovisuaalinen kerronta ohjaavat tapaamme havaita ja mieltää todellisuutta.

– Yhteiskunnallisten ja sosiaalisten toimintojen ymmärtäminen on välttämätöntä yhteiskunnallisen suunnittelun ja päätöksenteon kannalta. Mitkä ovat ne mekanismit, aatteelliset ja poliittiset virtaukset, trendit, tekniset edellytykset ym., jotka ohjaavat audiovisuaalisen kulttuurin tuotantoa ja kulutusta tiettyihin suuntiin eri yhteyksissä? Mikä on audiovisuaalisen kulttuurin rooli ihmisten ja ihmisryhmien elämässä? Mitä se voisi olla? (Ja ehkä vielä: Mitä sen pitäisi olla/Mitä se ei saisi olla?)

– Ideologiakritiikki: Meidän on kyettävä kriittisesti hahmotamaan, millaisia käsityksiä maailmasta ja millaisia arvoja yksittäiset elokuvat ja televisio-ohjelmat, lajityypit tai formulat, mahdollisesti jopa nämä mediat rakenteellisesti, välittävät. Nämä kysymykset ovat usein ankaran debatin aiheita, eikä niissä voi olettaa päästävän mihinkään ”lopulliseen totuuteen”. Mutta juuri siitä syystä keskustelun on jatkettava. Akateemisten ihmisten ja instituutioiden velvollisuus on pitää tätä keskustelua yllä ja tarjota sille historiallista perspektiiviä, käsitteellistä välineis-

töä, parhaassa tapauksessa jopa uusia näkökulmia.

– Ihmisille pitäisi tarjota käsitteellistä välineistöä ja valmiuksia audiovisuaalisten medioiden kautta tapahtuvien kokemusten prosessoimiseen – mediakasvatus. Tarkoitus ei ole ainakaan sinänsä luoda kaanoneita ja saada ihmiset omaksumaan ne, vaan tarjota ihmisille edellytykset omaehtoisesti *arvostaa, arvottaa* ja tarpeen tullen myös *arvostella* erilaisia elokuvia- ja televisiotarjontaa – esteettinen kasvatus. Tältä pohjalta voi tietysti syntyä kaanoneita yksilöllisten kokemusten summautuessa kollektiivisiksi, mikä taas on mielenkiintoinen tutkimuskohde sekini.

– Taiteellisten suuntausten, tyylien, lajityyppien ja formuloiden, samoin kuin yksittäisten teosten sekä niiden muotoutumisen kartoittaminen suhteessa erilaisiin historiallisiin konteksteihin – tavoitteena syvälisempi, monisyisempi ja monitahoisempi ymmärrys kaikista näistä monin tavoin ehdollistettuina, mutta tietyissä määrin omalakisina esteettisinä ilmiöinä.

– Elokuvan aseman kartoittaminen taiteiden kentässä. Miten muut taiteet ovat vaikuttaneet elokuvan muotoutumiseen ja miten se puolestaan on innoittanut muita taiteita?

– Audiovisuaalisten keinojen analyysiä sekä tyylihistorian että yksittäisten teosten tasolla, toisaalta tekniikan kulloinkin tarjoamien mahdollisuuksien pohjalta, toisaalta tarkastellen niiden funktiota osana esteettisiä kokonaisuuksia.

– Esteettiset kysymyksenasettelut. Miksi tietyt teokset vaikuttavat meihin niin kuin vaikuttavat? Mitä ne voivat kertoa meille alkuperäiskontekstinsa

ihmistä, ihmisyydestä yleensä - *minusta* ihmisenä? Miten ne voivat laajentaa minua havaitsevana, tuntevana ja tiedostavana olentona?

Lähikuvan lukijoista varmaan suurin osa hyväksyy listan alkupään. Jälkipään voin kuvitella synnyttävän pään pudistuksia joillakin tahoilla. Peruskoni kuitenkin on, että meidän ei tarvitse ja perimmiltään emme edes voi tehdä valintaa *joko* taiteentutkimus *tai* kulttuurintutkimus, *tai joko* esteettiset *tai* sosiologiset kysymyksenasettelut. Yksittäinen tutkija voi tietysti oman kutsumuksensa johdattamana mennä suuntaan *tai* toiseen, mutta kaikkien näiden kysymysten on oltava edustettuina tutkimuksen kentällä, jotta oppiaineen koko ala saataisiin mielekkäällä tavalla karotetuksi. Esteettisten kysymysten pois jättäminen olisi merkki tutkimuksen köyhtymisestä ja vääristymisestä.

Sille, että oppiaine olisi syytä rajata nimenomaan elokuva- ja televisiotieteeksi, on mielestäni ainakin seuraavat perustelut:

– Näitä kahta taidemuotoa voidaan analysoida pitkälti samoin käsittein ja metodein;

– Ne kytkeytyvät toisiinsa monin tavoin niin tuotannon, levityksen, esittämisen, kuluttamisen kuin estetiikan kautta;

– Määrittely kattaa käytännössä myös videotaiteen sekä uusmedioiden taiteelliset sovellutukset mutta eroaa uusmedioiden välinekeskeisestä ja puhtaasti viestinnällisestä tarkastelusta;

– Pidemmällä tähtäimellä elokuvan ja television raja todennäköisesti ainakin osittain sumenee teknologisen kehityksen mutta mahdollisesti myös levitys- ja esittämiskäytäntöjen

muuttumisen myötä.

Toki on otettava huomioon, että televisiotutkimukseen liittyviä laajoja elokuvatutkimuksesta poikkeavia kysymyksenasetteluja. Selvää on sekin, että tarkkaa rajanvetoa oppiaineen kohteeseen perusteella on nykyisessä mediateknologisessa ja -sosiologisessa tilanteessa mahdollon tehdä. Jos siis internetin kautta aletaan välittää elokuvia ja vastaavia tuotteita suuremmassa määrin kuin nykyisin, se kuuluisi luonnollisesti hahmottelemani oppiaineen alueeseen. Olennaista ETVT:n määrittelyssä taiteentutkimuksellisenä oppiaineena ei siis ole välinekeskeisyys, vaan ne sisällöt, joita medioiden kautta välitetään – tietyt ohjelmatyypit fiktion monista muodoista erilaisiin asiaohjelmiin (unohtamatta TV-visailuja, vaikka ne sumentavatkin rajanmäärittelyä uusmedioihin nähden). Korostan, että tämä on vain summittainen määrittely, joten rajariitoja ei kannata ryhtyä käymään. Olennaista ovat ne suuntavektorit, joiden mukaan orientoidutaan.

Paikka ETVT:lle: Helsingin yliopisto

ETVT:n kehittämiseksi tältä pohjalta on erityisen hyvät edellytykset juuri Helsingin yliopistossa. Tärkein näistä on mahdollisuus yhteistyöhön Suomen elokuva-arkiston kanssa. Missään muualla Suomessa ei ole käytettävissä vastaavia resursseja – ainutlaatuisen kuva-, juliste-, käsikirjoitus- ym. kokoelmien lisäksi myös maan ylivoimaisesti suurin alan kirjasto. Niiden kunnollinen hyödyntäminen opetuksessa ja tutkimuksessa on ensiarvoisen tärkeää jo kansallisen kulttuuri- ja tiedepoliitikan kannalta. Tutki-

mukselle välttämättömän materiaalin saatavuuden lisäksi yhteistyö voi tarkoittaa arkiston esitystoiminnan osittaista integroimista yliopiston opetukseen, yhteisten seminaarien järjestämistä sekä arkiston kokoelmien hyödyntämistä tutkimuksessa ja osin opetuksessakin. Kaikkia näitä on jo koeteltu eri muodoissa, ja Arkisto on erittäin kiinnostunut kehittämään yhteistyötä edelleen.

Helsingin yliopiston profiloitumisen kannalta ei ole mielekästä jättää nuoren Taiteiden tutkimuksen laitoksen piiristä pois taiteenlajeja, jotka muodostavat olennaisen osan paitsi aikamme yhteiskunnallista todellisuutta myöskin taiteiden kenttää. Ei ole taiteenlajeja, joka ei olisi vaikuttanut elokuvan muotoutumiseen, ja elokuva on vuorostaan monin tavoin vaikuttanut niihin. Ääntä ja kuvaa, sanaa ja kerrontaa yhdisteleviä ilmaisun muotoja käytetään nykytaiteessa runsaasti ja perinteisiä taiteenvälisiä rajoja ylittäen. Kun yksi tärkeimmistä syistä taideaineiden yhdistämiseksi yhdeksi laitokseksi on ollut niiden välisten yhteistyömahdollisuuksien parantaminen ja synergian luominen, olisi elokuvan pois jättäminen tästä kuviosta mielettöntä.

Täysimittainen, pääaineoi-keuden saanut oppiaine toimisi siis toisten taidentutkimuksen aineiden rinnalla humanistisena oppiaineena. Näin profiloitaisiin ainakin jossakin määrin Turun mediatutkimukseen nähden – vaikka Jukan muotoilut varmistaisivatkin, että periaatteessa aivan mitä tahansa alaan vähänkin liittyvää voidaan opiskella heidän laitoksellaan (kovin monissa meistä tuntuu piilevän pieni Mahler, joka haluaa sisällyttää koko maailman sinfoni-aansa). Mielestäni on kuta-

kuinkin kiistatonta, että elokuvan ja television taiteiden tutkimuksellinen lähestymistapa ei ole koskaan päässyt kasvaamaan täysiin mittoihinsa Suomessa. ETVT saatiin Suomeen (Turkuun) vasta kun uusmediat olivat jo aloittamassa esiinmarssiaan, ja siinä vaiheessa, kun esimerkiksi Oulun yliopistoon anottiin alan pääaineoikeutta, Opetusministeriön trenditietoiset virkamiehet ilmeisesti katsoivat koko alan olevan jo *passé*. Tässä vaiheessa kyseisen yliopiston virkamiehet puolestaan menettivät täysin todellisuudentajunsa ja ehdottivat paniikkihäiriöisesti jopa ETVT:n yhdistämistä kirjastotieteeseen ja informatiikkaan. Turussa taas peräänkuulluttamani lähestymistapa ei tietääkseni ole koskaan

ollut sitä johtaneen *Screen*-sukupolven erityisen kiinnostuksen kohde, mikä osaltaan on sitten vienyt kohti mainittua fuusiota. Toisaalta eipä siltä taholta juuri ole hyökättykään taiteentutkimuksellisia kysymyksenasetteluja vastaan ainakaan sellaisella oidipaalisella vimmalla kuin jotkut kulttuurintutkijat toisaalla (tai kuten eräät muuten vain nulikkamaiset henkilöt kulttuurintutkimuksellisia kysymyksenasetteluja vastaan täällä Suomessa).

Kaiken kaikkiaan ETVT on alakokonaisuus, jonka tutkimustraditiossa on sekä erittäin vahva taiteentutkimuksellinen, viestintätieteellinen samoin kuin kulttuurintutkimuksellinen traditio. Vaikka näiden suuntausten välillä tai pikemminkin niiden

edustajien välillä on ollut suuriakin riitoja, perimmiltään ne tukevat toisiaan ja yhdessä mahdollistavat erittäin laajan kysymyksenasettelujen kentän. Suomessa on nähdäkseni todella olemassa vaara, että noista ensin mainittu pääsee surkastumaan. Toimiessani nykyään Suomen elokuva-arkiston tutkijana näen yhdeksi velvollisuudekseni taistella sen puolesta, että näin ei pääse tapahtumaan. Nähdäkseni paras keino yltää siihen on saada ETVT Helsingin yliopistoon täysimittaiseksi oppiaineeksi kuvaamillani linjoilla.

Henry Bacon

LÄHIKUVA

Lähikuvan teemat vuonna 2002

1/2002 Elokuva ja arkkitehtuuri. Toim. Silja ja Kimmo Laine. Deadline 31.1.

2/2002 Ruumis, materia ja toiminta. Toim. Tanja Sihvonen. Deadline 31.3.

3/2002 Urheilu. Toim. Juha Herkman. Deadline 30.4.

4/2002 Suomalaisuus, tunteet ja katsojat. Toim. Mervi Pantti ja Mari Pajala. Deadline 15.10.

Lähikuvalla voi tarjota tieteellisiä artikkeleita sekä teemoihin liittyen että niiden ulkopuolelta, raportteja tai katsauksia audiovisuaalisen kulttuurin tutkimukseen liittyvistä konferensseista ja seminaareista sekä alan suomenkielisen ja kansainvälisen tutkimuskirjallisuuden arvioita. Yhteydenotot: Toimitussihteeri: Tanja Sihvonen. S-posti: tanja.sihvonen@uia.fi Puh. (09) 7563 0519.

Tilaa Lähikuvan vuosikerta 2002: 19 euroa. Tilaukset: hanna.lammi@utu.fi. Fax (02) 2511 980.

Poikkitieteellisiä näkökulmia viestintään

*Multimodality and Culture -
seminaari Tampereella 8.-
9.6.2001*

Tampereella järjestettiin kesäkuun alussa akatemiaturkija Mikko Lehtosen ideoima seminaari multimodaalisuudesta. Yleisellä tasolla multimodaalisuus viittaa lähinnä monimuotoisuuteen. Käsitteen taustalla on latinan sana *modus*, joka tarkoittaa ensisijaisesti ”tapaa”, mutta kieliopissa myös ”tapaluokkaa”. Termi on tuttu myös musiikintutkimuksessa. Moduksesta johdettu modaalinen viittaa puolestaan sanakirjan mukaan ”tekemisen tai olemisen tapaa ilmaisevaan”. Multimodaalisuudesta puhuttaessa modaalisuudella voidaan viitata esittämisen tai viestinnän eri tapoihin, kuten puhuttuun, kirjoitettuun tai painettuun verbaalikielen, piirroksen, valokuvaan, liikkuvaan kuvaan, musiikkiin, non-verbaaliin viestintään jne. Tällöin multimodaalisuus näkyy nykykulttuurissa monien esittämisen tapojen samanaikaisuutena – sekä eri medioiden runsautena että erilaisten ilmaisukeinojen läsnäolona yksittäisissä mediateksteissä. Toiseksi multimodaalisuudella saatetaan viitata aistimodaliitteihin eli näkö-, kuulo- ja muiden aistien yhteistoimintaan.

Seminaarin puhujavieraat Günther Kress ja Theo van Leeuwen ovat teoksessaan *Reading Images* (1996) huomauttaneet, että käytännössä kaikki inhimillinen kulttuuri on

multimodaalista. Miksi sitten näin laaja ja itsestään selvältä tuntuva aihe kannattaa nostaa seminaarin teemaksi?

Mikko Lehtonen perusteli asiaa avauspuheenvuorossaan sillä, että akateemisessa oppiainejaossa ja mediatutkimuksen traditiossa inhimillisen kulttuurin multimodaalisuus näyttäytyy kaikkea muuta kuin selvänä. Oppiainejako on perustunut nimenomaan eri modaliitteiden erottamiseen toisistaan (esimerkiksi lingvistiikka vs. kuvantutkimus), ja mediaa on tavattu tutkia viestintävälinekohtaisesti (esimerkiksi kirjallisuuden, lehdistön, elokuvan, television, radion tai internetin tutkimus). Multimodaalisuuden nostaminen keskeiseksi tutkimuskysymykseksi tuottaa siksi uudenlaisia ja tuoreita kysymyksiä. Vaikka multimodaalisuus ei ilmiönä ole uusi, tutkimusalueena se on.

Myös kulttuurin medioituminen on nostanut multimodaalisuuden aiempaa näkyvämmäksi. Nykyisessä mediavyöryssä eri modaliitteit sekoittuvat iloisesti. Vastaavasti erilaiset monitieteiset näkökulmat, kuten kulttuurintutkimus, ovat tehneet multimodaalisuuden kaltaisista ilmiöistä entistä ajankohtaisempia tutkimuskohteita. Lehtonen huomautti kuitenkin avauspuheessaan, että multimodaalisuuden tutkiminen on alussa ja tutkimuskysymyksiä vastaamatoillaan. Päätöspuheessaan hän kiteyttikin seminaarin keskeiseksi anniksi sen, että puheenvuorot herättivät mahdollisia polkuja,

joita lähteä seuraamaan multimodaalisuuden problematiikkaa selvitetäessä.

Käytännön semiotiikkaa

Seminaarin ensimmäinen ja viimeinen puhuja, englannin kielen ja kasvatuksen professori Günther Kress Lontoon yliopistosta ja professori Theo van Leeuwen Cardiffin yliopistosta, lähestyivät multimodaalisuutta melko samankaltaisista näkökulmista, joita voisi luonnehtia sosiaaliksi käytännön semiotiikaksi. Paljon yhteistyötä tehneet Kress ja van Leeuwen käyttävät molemmat semiotiikkaa sosiaalisen ja kulttuurisen todellisuuden jäsentämiseen. He ovat myös olleet mukana tutkimushankkeissa, joissa selvitetään lasten tapoja merkityksellistää todellisuutta ja lasten suhdetta kulttuurin merkijärjestelmiin. Herroilta on vastikään ilmestynyt teos nimeltä *Multimodality* (Routledge, 2001).

Kress keskittyi esityksessään ”Multimodality and semiosis” analysoimaan representaatioiden materiaalisuutta. Hänen esimerkkinsä olivat pääosin koulun piiristä. Kress esitti esimerkkien avulla pikemminkin useita mielenkiintoisia kysymyksiä kuin vastauksia multimodaalisuuden roolista merkityksen muodostumisessa.

Esimerkiksi koulutunnilla annettu tehtävä rakentaa biologian oppikirjan kuvituksen perusteella kasvisolusta kolmiulotteinen malli innoitti Kressiä

analysoimaan, mitä uusia kysymyksiä kaksikulotteisen kuvan muuttaminen kolmiulotteiseksi nostaa esille. Minkälaisia valintoja lapset olivat tehneet representaation modusten suhteen, kun mukaan tuli niin tilallisuuden kuin materiaalien muotojen ja merkitysten verkosto? Lasten töissä näkyi toisaalta konkreettisen esittämisen ja abstraktin kielellisen ilmaisun ero, toisaalta kulttuurin merkityksiä määräävä vaikutus.

Kressin loppuesitys rakentui representaation materiaalisuuden pohtimiselle. Mikä on kielellisten abstraktioiden suhde merkkien materiaalisuuteen? Miksi jotkut esittämisen modukset valitaan tietyssä yhteydessä toisten sijaan? Mitkä kulttuuriset lähtökohdat vaikuttavat moduksia valitessa? Mikä on kerronnallisuuden asema eri tyyppisissä representaatioissa? Entä muuttuvatko modusten perinteiset logiikat ja käyttökoneitot nykyisessä medioituvassa kulttuurissa? Kress ei antanut kysymyksiin selkeitä vastauksia, vaan painotti semiosiksen väistämätöntä moninaisuutta ja multimodaalisuutta.

Myös Theo van Leeuwen lähestyi multimodaalisuutta pitkälti lasten maailman kautta puheenvuorossaan "Semiotics and kinetic design". Hänen tarkastelunsa painopiste oli kineettisessä muotoilussa, jolla viitataan esineiden liikkuviin osiin tai liikutettavuuteen yleensä. Kineetiikkaan van Leeuwen syventyi erityisesti lasten lelujen, kuten nukkejen, avulla. Hän esitteli elävästi, kuinka sukupuoleen liittyvät kulttuuriset konventiot ovat määrittäneet nukkejen liikkuvuutta. Miksi esimerkiksi Action Man kykenee levittämään haaransa, muttei heiluttamaan päätään? Miksi

puolestaan blondin prototyyppi Sindy-nukke ei kykene levittämään haarojaan, mutta sen pää kääntyy joka suuntaan?

Lelujen ja muunkin kineettisen muotoilun (esimerkiksi lamput) merkitykset muodostuvat van Leeuwenin mukaan niiden käytössä. Hän korosti siten semioottista näkökulmaa, joka ottaa huomioon esineiden käyttökoneitot. Esimerkiksi vanhemmat valikoivat pienimpien lasten lelut ja määräävät siten pienokaisten merkitysdollisuuden tätäkin puolta. Vanhempien valinnat puolestaan liittyvät muihin kulttuuriin valintoihin. Lelujen ja muiden objektien käytössä kulttuuriset merkitykset tulevat kuin itseltään tutuiksi.

Kokeellista elokuvaa ja kulttuurintutkimusta

Seminaarin toisen päivän avannut Yvonne Spielmann toimii mediakulttuurin professorina Siegenin yliopistossa Saksassa. Spielmannin esitys liittyi pitkälti kokeelliseen elokuvailmaisuun, ja hän pohti multimodaalisuuden ja intermediaalisuuden problematiikkaa erityisesti liikkuvan kuvan kannalta. Hän asetti vastakkain "vanhan" fotografisen kuvan ja "uuden" digitaalisen kuvan.

Spielmannin mukaan fotografisen kuva on mielletty representaatioksi, kun taas sähköinen kuva on liitetty simulaatioon. Digitaalisen aikakauden kuville on puolestaan ominaista, että niissä yhdistellään molempia edellä mainittuja tasoja. Olenaista on eri mediumien samanaikainen fuusio. Spielmann käytti esimerkkeinään muun muassa Peter Greenawayn elokuvaa *Prospero's Books* (1991) sekä Bill Seamanin multimedia-

taidetta.

Digitaalinen kuva murtaa foto-efektin, fotografisen kuvan indeksisen suhteen todellisuuteen. Spielmannin puheen jälkeen keskusteltiin kuitenkin paljon siitä, kuinka foto-efektin konventio on niin keskeinen länsimaisessa kuvakulttuurissa, että monet uusista kuvamuodoistakin tukeutuvat edelleen tähän perinteeseen. Myös kuvakulttuurin tiimoille rakennetut instituutiot pitävät uppinkäisesti kiinni vanhoista muodoista ja konventioista. Tätä painotti muun muassa professori Johan Fornäs Norrköpingin työelämän tutkimuskeskuksesta.

Fornäs tunnetaan Suomessa erityisesti teoksestaan *Kulttuuri-teoria* (Vastapaino, 1998). Hän käsittelee seminaarin puhujista multimodaalisuutta laajimmin kulttuurisena ilmiönä. Esityksessään "Passages and Thresholds: Into the Borderlands of Mediation" Fornäs pohti mediaa nykyelämän keskeisenä siirtymätilana. Viestinnän lisäksi media tarjoaa kulkureitin "toisiin" todellisuuksiin ja kokemuksiin.

Fornäs on mukana tutkimushankkeessa, jossa selvitetään Solnan kauppakeskuksen kulttuurisia merkityksiä. Myös media on monin tavoin mukana kauppakeskuksen elämässä (valvontakamerat, mediaan liittyvät kaupat, kännykät jne.). Fornäs korostikin sitä, että "kulutuskeskuksissa" media ja ihmiset ajautuvat vuorovaikutuksen kynnykselle, johon sisältyy tietty annos kontrollitoimittomuutta. Fornäsin mukaan urbaania tilaa, kuten kauppakeskusta, voi merkitysten tasolla luonnehtia liikkeen ja virtauksen metaforilla.

Esityksensä lopuksi Fornäs halusi nostaa sanan "multi" rinnalle termin "inter". Siinä missä "multi" korostaa moninai-

suutta ja tuo siten yksittäisten ilmiöiden konstruktivisen luonteen näkyviin, ”inter” painottaa ilmiöiden välistä vuorovaikutusta. Puhumalla esimerkiksi intermodaalisuudesta painotetaan modusten välisten suhteiden lisäksi myös niiden vuorovaikutusta sekä toistensa että vastaanottajien kanssa. Fornäsin mukaan merkitykset muodostuvat aina monien eri aspektien vuorovaikutuksessa. Vuoro-

vaikutus on myös ainoa keino inhimillisen kulttuurin kehittämiseksi.

Viime kädessä koko seminaarissa oli kyse juuri tästä. Jos tutkijat pohtivat omissa oppiaineissaan ja omista näkökulmistaan vaikkapa multimodaalisuutta, tutkimus on multidisiplinääristä. Vasta Tampereen kaltaiset seminaarit tekevät multimodaalisuuden tutkimuksesta interdisiplinääristä, kun eri

alojen asiantuntijat kohtaavat vuorovaikutuksen merkeissä.

Juha Herkman

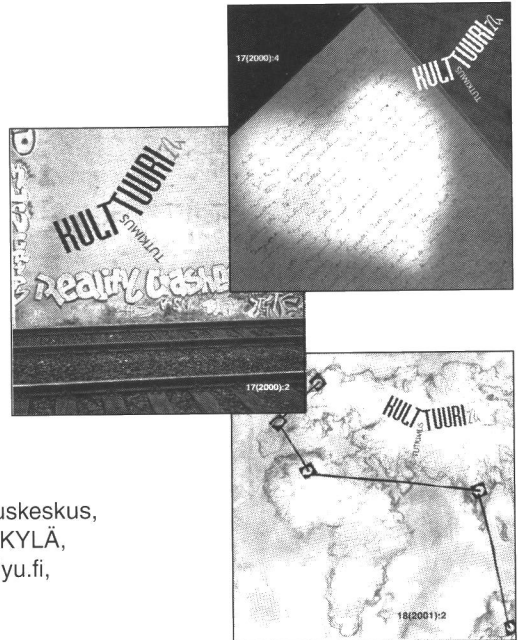
KULTTUURINTUTKIMUS

Suomalaista kulttuurintutkimusta ajan hermolla
Vuosikerta 4 numeroa = n. 260 s.

Hinnat

- vuositilaus 21 euroa (124,86 mk)
- kesto- eli säästötilaus 19 euroa (112,97 mk)
- opiskelija- ja kulttuurin tutkimuksen verkoston jäsenetilaus 16 euroa (95,13 mk)
- irtonumero 6 euroa (35,67 mk)

Tilaukset ja tiedustelut: Nykykulttuurin tutkimuskeskus,
Jyväskylän yliopisto, PL 35, 40351 JYVÄSKYLÄ,
puh. (014) 260 1310, s-posti aho@dodo.jyu.fi,
faksi (014) 260 1311
www.jyu.fi/kulttuurintutkimus



Elisa Aaltola

The Animal Monsters in Horror Films: A Constructivist Viewpoint

Although our ideas about animals are changing, cultural studies has until recently ignored animals as an object of study. Analysis of animals is thought to be uninteresting and unfruitful, and it is not seen as serving any moral or political purpose. Paradoxically, this claim itself is based on and reproduces a cultural understanding of animals that emphasises their difference in respect of humans. This paper analyses the emphasis on that difference, animals as "other", by investigating animal monsters in recent Hollywood horror films. It demonstrates that analysing the images we have of animals is, contrary to what has been claimed, morally meaningful.

The paper concentrates on three different animal groups (the wild animal, the pet and the primate), that have been (in)famously portrayed as monsters in films such as *Jaws*, *Cujo*, and *Congo*. Each of these categories represent a different understanding of animals and this effects greatly the way its monstrosity is made meaningful. Therefore, behind the animal monsters we can discern pre-existing conceptions of animals that determine their monstrosity. Despite these differences in the context, the animal monster constructed in movies turns out to be very stereotypical in its reliance on distinctions and binary opposition between humans and animals.

Emmi Itäranta

Nothing More to See? Melodrama, Emotions, and Ideology of Gender in *Dancer in the Dark*

This article focuses on melodramatic characteristics and ideology of gender in Lars von Trier's controversial musical *Dancer in the Dark*. The first part of the essay takes a close look at the generic devices of melodramatic narration as a strategy aimed at producing emotions in the spectator. The theoretical framework is based on cognitivism that sees the spectator as an active participant in the viewing experience, not a passive or involuntary receiver "positioned" by the textual strategies or her/his unconscious impulses. This part of the article draws from Torben Grodal's concepts of the melodramatic structure of emotions, as well as the work of writers such as

David Bordwell, Steve Neale, and Flo Leibowitz.

The second part of the article concerns itself with analysing the culturally produced view of women as emotional, irrational, infantile, and possibly self-destructive, as well as how *Dancer in the Dark* recycles and reproduces this construction. Here I take as my starting point a framework suggested by Cynthia A. Freeland for analysing films from a feminist point of view without a need to rely on the dominant psychoanalytic feminist approaches to film studies. Finally, the article suggests a possibility of a co-existence of a powerful emotional response and a critical distance in viewing a film. There is to be no reason, I argue, why these two should be seen as mutually exclusive; instead, they can be regarded as two sides of the same coin, operating in constant interaction and supporting each other.

Markku Lehtimäki

The Author and the Novel in the Audio-Visual Media Culture: Self-Reflexivity and Visuality in Norman Mailer's Work

Drawing from contemporary discussions of "visual turn" or "visual poetics" and their role in literary practices, this article explores the enormous influence that viscosity and especially film has had on modernist and postmodernist novels. An even larger context tells us that the work and status of writers, including novelists, has changed because of the impact of the expanding audiovisuality and artistic reflexivity in our culture.

In the age of visual and electronic media, the novel faces a cultural challenge which makes it almost impossible for it to remain "purely" literary. However, as products of language literary works are verbal artefacts, and thus their "visuality" can be found mainly on a metaphoric level, more concretely, as allusions to filmic and televisual practices. On a deeper level, novelistic self-reflexivity implies consciousness of apparently changing conditions of representation, and thus novelists, just like filmmakers, must reflect on the tools and media they use.

During the latter part of the twentieth century, Norman Mailer has worked as a novelist, journalist, and filmmaker. He employs several optic and visual metaphors in his writ-

ing, constructing a novelistic space filled with allusions to seeing and looking through devices such as camera, lens, telescope, microscope, spectacles, and filter. Through his ideological use of the metaphor of "filter", especially in his non-fiction novel *The Armies of the Night*, Mailer argues that complex reality is always mediated and presented through different filters (like those used in cameras). Thus the author also invites his readers to reflect on the surrounding world and how it is always represented through specific media with specific intentions.

Petri Saarikoski

Against the Mainstream - Demo Scene and Finnish Home Computer Culture

The Demo Scene, which so far has remained a rather unexplored part of the audiovisual culture, can be defined as multimedia programming culture located primarily in Scandinavia and Northern Europe. This article discusses the history of the Demo Scene in Finland from the 1980s to 1990s, concentrating on its relationship to other parts of computing culture, such as hackers.

In many ways the Demo Scene can be understood as emerging from hackers' culture. They share following elements, among others: experimental and enthusiastic programming, importance of competition and rivalry, community spirit, and idealist view of human-computer relations. During the early years of its history the Demo Scene had a close relationship to computer piracy as an (illegal) hobby, but after the 1980s Demo Scene began to develop as an independent subculture, in which fame and success were based on participants' ability to show creativity in multimedia programming.

The Demo Scene shares also some features with other "Scene" cultures, such as the Graffiti Scene and certain subcultures related to popular music. However, in particular, the demo programming should be studied as an important subculture of home computing. It is a form of social-technological experimentation by active home computer devotees. The main motivation of demo programmers has always been the challenge to explore not only technological limitations of computers, but also boundaries of their own creative imagination.

Ohjeita kirjoittajille

Lähikuvan artikkelien käsikirjoitukset tulee lähettää toimitussihteerille joko sähköpostitse liitetiedostona tai kirjeitse levykkeelle tallennettuna (rft-muodossa).

Kuvat ja erilaiset kaaviot lähetetään joko originaaleina tai skannattuina ja tallennettuina erillisiksi tiedostoiksi (jpg-, eps-, tif- tai pdf-muodossa). Resoluution tulisi olla vähintään 240 dpi/90 pikseliä/cm yksi yhteen -kokoon skannattuna. Tekstiin voi merkitä kuvion tai kuvan sijoituspaikan. Kuvituksesta kannattaa neuvotella toimitussihteerin kanssa.

Käsikirjoituksen ensimmäiselle liuskalle merkitään kirjoittajan nimi, oppiarvo, osoite ja muut yhteystiedot, mahdollinen virka-asema ja toimipaikka. Julkaistavasta artikkelista tulee olla lyhyt (max. 300 sanaa) englanninkielinen abstrakti.

Käsikirjoituksen arvioi *Lähikuvan* päätoimittaja tai numeron erikoistoimittaja(t) sekä näiden nimeämä toinen lukija. Kirjoittajan edellytetään ottavan huomioon lukijoiden mahdolliset kommentit ja muutosehdotukset. Toimitus ei takaa käsikirjoituksen julkaisua, vaikka kirjoitusta olisi pyydetty.

Artikkeliksi tarkoitettujen tekstien maksimipituus on yleensä noin 25 liuskaa (suurimmalla rivivälillä, 12 pisteen fontti). Tekstinsisäiset vieraskieliset sitaattit suomennetaan, ellei vieraskielisyydelle ole jotain erityistä syytä. Teksti kirjoitetaan ilman tavutusta eikä siinä tulisi käyttää muita muotoiluja kuin kursiivia. Kappaleet erotetaan toisistaan yhdellä tyhjällä rivillä. Sisennykset ja lainaukset merkitään käsikirjoitusliuskoihin. Lähdetiedot sijoitetaan tekstin loppuun loppuviiteinä, jotka voi kirjoittaa tekstinkäsittelyohjelman viitetyökalulla. Ajatusviivat tehdään tavuviivoina.

Kun tekstissä mainitaan ensimmäisen kerran jokin elokuva, sen tuotantomaa ja -vuosi kerrotaan suiluissa välittömästi elokuvan nimen jälkeen. Jos kyseessä on ulkomainen elokuva, joka on ollut levytyksessä Suomessa, siitä käytetään suomenkielistä nimeä ja alkuperäisnimi mainitaan sulkeissa. Esimerkki: *Musta sade* (*Black Rain*, USA 1989). Alkuperäiskielinen nimi mainitaan erikseen myös silloin, kun suomenkielinen nimi on sama. Jos elokuvan nimi on kaksiosainen (Esim. *Total Recall - unohda tai kuole*), se mainitaan ensimmäisellä kerralla kokonaisuudessaan ja myöhemmin elokuvaan voidaan viitata nimen ensimmäisellä osalla. Vastaavasti televisio-ohjelmista ja -sarjoista kerrotaan suomenkielinen ja alkuperäinen nimi sekä tuotantomaa ja -vuosi/det. Elokuvien ja televisio-ohjelmien nimet kursivoidaan.

Artikkelien lisäksi *Lähikuva* julkaisee mm. haastatteluja, kommentaareja, keskustelupuheenvuoroja, raportteja ja arvioita (max 5 liuskaa). Kirja-arvion alkuun tulee otsikko ja sen alle tiedot kirjasta (teoksen nimi, kirjoittajan/toimittajan nimi, kustantaja, julkaisupaikka ja -vuosi, sivumäärä).

Raportoitavista tapahtumista (esim. seminaarit ja festivaalit) kerrotaan tapahtuman koko nimi, ajankohta ja paikka.

Lähdeviitteet laaditaan seuraavan käytännön mukaisesti:

Viittaus teokseen:

Tekijä (etunimi sukunimi), *Teoksen nimi: Teoksen alaotsikko*. Mahdollinen julkaisusarja ja numero. Kustantajan kotipaikka: kustantaja vuosi, sivunumero(t). Esimerkiksi:

¹ Richard Dyer, *Now You See It: Studies on Lesbian and Gay Film*. London and New York: Routledge 1990, 48.

Viittaus artikkeliin lehdessä:

Tekijä, "Artikkelin otsikko: Artikkelin alaotsikko". *Lehden nimi*, vuosikerta (vol):numero (vuosi), sivunumero(t). Esimerkiksi

² Charles R. Acland, "Cinemagoing and the Rise of the Megaplex". *Television & New Media*, vol. 1:4 (Nov. 2000), 379.

³ Melanie Nash, "'Beavis is just confused': Ideologies, Intertexts, Audiences". *The Velvet Light Trap*, 43 (Spring 1999), 7.

Viittaus artikkeliin kokoomateoksessa:

Tekijä, "Artikkelin nimi". Teoksessa Teoksen toimittaja(t), *Teoksen nimi: Alaotsikko*. Kustantajan kotipaikka: kustantaja vuosi, sivunumero(t). Esimerkiksi:

⁴ Samantha Holland, "Descartes Goes to Hollywood: Mind, Body and Gender in Contemporary Cyborg Cinema". Teoksessa Mike Featherstone and Roger Burrows (eds.), *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. London: Sage 1995, 160.

Viittaus uudelleen samaan artikkeliin tai teokseen:

Tekijän nimi, Osa teoksen tai artikkelin nimestä, sivunumero. Esimerkiksi:

⁵ Holland, "Descartes Goes to Hollywood", 32.

⁶ Acland, "Cinemagoing", 381.

⁷ Dyer, *Now You See It*, 63.

Viittaus juuri edellä viitattuun artikkeliin tai teokseen:

Käytetään Ibid.-merkintää. Esimerkiksi:

⁸ Ibid., 69.

Viittaus www-sivulle:

Tekijä, "Artikkelin nimi". *On-line-lehden nimi*, vuosikerta (vol):numero (vuosi). www-osoite. Esimerkiksi:

⁹ Christian Keathley, "The Cinephiliac Moment". *Framework*, 42 (Summer 2000). <http://www.frameworkonline.com/42ck.htm>.

¹⁰ Aaron Anderson, "Violent Dances in Martial Arts Films". *Jumpcut*. <http://darkwing.uoregon.edu/~jesage/trialsite/aarona/aaron1.html>. Linkki tarkistettu 30.5.2001. (Kerro milloin olet tarkistanut sivun, mikäli siitä ei ole saatavilla vuosikerta- ja numerotietoja.)

¹¹ Ote Nelosen katsojapalautteesta. <http://www.nelonen.fi/info/tiedote5c.html>. Linkki tarkistettu 9.2.2001.

