

Uro(s)tekojen anatomiaa

Sankaruuden tuottamisesta seikkailukertomuksissa

Sankaritaru ja arvot

Tässä artikkelissa selvitetään sankaruuden tuottamista kulttuuriteollisuuden sepittämissä sankaritaruissa lähinnä arvoteoreettiselta ja toimintateoreettiselta kannalta.

Sankaruuden luominen käsitetään yhteiskunnallisen arvon tai arvostuksen tuottamiseksi jollekin toimijalle. Sankari on yhteisön arvostama henkilö, joka on uroteoillaan nousut korkeaan statukseensa. Sankaruudessa ilmenee siis se, minkälaisia ominaisuuksia ja tekoja kulttuuri arvostaa. Sankaritaruissa kiteytyy yhteisön arvostus ideaalisiksi hahmoiksi. Ideaalihahmoissa esitetään puhtaassa muodossaan mieheyden käsite, annetaan ihanne miehen kriteeristö tai tunnusmerkistö. Myös ihanteellinen naiseus tulee esitetyksi kertomuksessa. Välttämättä sankaritarussa artikuloidaan myös kulttuurinen paha eli antiarvot.

Tarkoituksena on selvittää kuinka arvostettuja hahmoja luodaan ja kuinka arvoilla operoidaan kertomuksessa. Perimmäisenä intentiona on selvittää arvojen käyttöä kuluttajan narsistisen mielihyvän tai arvossa nousun tuottamisessa. Sankarin päteminen on suorassa suhteessa kuluttajan pätemiseen. Ei ole kuitenkaan kysymys vain kertomuksen ja kuluttajan suhteesta, vaan kertomuksen tuottajan ja kuluttajan suhteesta. Tuottaja fantisoi ensin ja luo narsistisesti puhuttelevia sisältöjä kertomukseen. Nämä sisällöt ja niihin liitty-

vän nautinnon kuluttaja saa käyttöönsä. Tuottajan toiminta on tavallaan mielihyvän "kirjoittamista" psyykkisten sisältöjen avulla kuluttajan mieleen.

Sankaritaru voidaan käsittää jaetuksi fantasiaksi ja vielä laajemminkin kollektiiviseksi fantasiaksi, sillä arvostukset ovat yleisesti yhteisössä vallitsevia. Fantasia on toiveen täyttymä. Toive tai haluaminen ovat modaliteetiltaan samaan ulottuvuuteen kuuluvia kuin arvot. Arvoja luonnehtii olemisen ja pitämisen välille jännittyvä ero. Ihminen kokee eron sen välillä mikä on ja mikä pitäisi olla. Arvoissa on kyse reaalisesti olevan ja halutun välisestä erosta. Tätä eroa voi sanoa myös reaalisen ja ideaalisen väliseksi eroksi.

Tässä suhteessa arvoihin voidaan liittää intentionaalisen toiminnan teoria. Sen mukaan ihminen toiminnassaan toteuttaa intentionensa mukaisen muodon muutoksen luonnossa. "Työprosessin lopussa saadaan tulos, joka sen alussa on jo ollut ihmisen mielikuvituksessa, siis ajatuksellisesti olemassa". (Marx 1979, 169). Voidaan sanoa, että toiminnan lopputulosta ennakoivassa mielikuvassa ilmenee arvo tai ideaali (tällaista pitäisi olla), joka toiminnassa sitten pyritään saattamaan todella olemassa olevaksi. Arvot ovat toimintaa käynnistäviä ja suuntaavia tekijöitä.

Kertomukset voidaan jäsentää toimijoiden intentionaaliseksi toiminnaksi teoksen maailmassa. Arvojen tuottaminen kertomukseen merkitsee päämäärien asettamista ja halujen

virittämistä. Nämä taas käynnistävät kertomuksen toiminnan ja tapahtumisen. Se, että kertomukset voidaan jäsentää toiminnaksi ei ole ihme, sillä inhimillinen elämä voidaan kauttaaltaan nähdä toimintana. Ei ole tarpeen luoda kertomuksen toiminnan teoriaa, sillä sellaisiahan tavallaan jo ovat kertomus- tai juonirakenteen analyysit (Propp 1975, Greimas 1980, Greimas & Courtés 1982a ja b). Näissä teorioissa kertomuksia jäsennetään toimintana tai ainakin ne voidaan tulkita intentionaalisen toiminnan teorian puitteissa.

Erityisen antoisa arvojen tuottamisen ja toiminnan teorian kannalta on Pariisin semiootisen koulukunnan uudempi teoretisointi. Sen yleispätevyys ei selity ihmismielen universaaleista vakioista, vaan siitä, että teoriassa esitetään abstrakti kuvaus inhimillisen toiminnan rakenteesta.

Olen esityksessäni pyrkinyt rakentamaan siltoja diskurssien välille ja lähentämään semiotiikkaa yhteiskuntatieteisiin. Sakraali muista erilläänolo tuntuu olevan monien kirkkojen piirissä hyve, mutta tässä sitä rikotaan. Esitettävän ajatuskulun vaiheita olen perustellut laajemmin toisaalla (Karvonen 1987).

Sankaritarun ja seikkailukertomuksen käsitteistä

Kauppojen hyllyissä tarkasteltavat kertomukset saattavat esiintyä otsikoiden "jännitys", "sota", "agenttitarinat", "villi länsi", "poliisisarjat" tai "science fiction" alla. Monet muutkin diskursivisoinnit olisivat mahdollisia. Tässä ko. kertomukset käsitetään nykyajan sankaritaruiksi tai seikkailukertomuksiksi.

Sankaritaru ja seikkailukertomus ovat termejä, joita voi käyttää synonyymisesti. Pyrin kuitenkin seuraavassa hahmottamaan käsitteille hieman erilaiset käyttötavat. Sama kertomus tai toiminta voidaan jäsentää sekä seikkailun että sankaruuden näkökulmasta.

Taru on tarina, kertomus, mutta ei mikä tahansa kertomus, vaan keskeisiä yhteisön kannattamia arvoja kuvaava folkloristinen kertomus. Kertomus puolestaan määriteltäköön

esitykseksi, joka on luonteeltaan figuratiivinen diskurssi ja koostuu henkilöistä ja näiden toiminnasta toistensa tai objektien suhteen. Kertomuksen edellytetään yleensä esittävän jonkinlaisen kehityskulun tilasta toiseen ajallisen keston puitteissa. (vrt. Greimas & Courtés 1982a, 203).

Sankari määritellään **Nykysuoman sanakirjassa** urhoolliseksi, rohkeaksi soturiksi, so-taisista ja muistakin urotöistään kuuluksi henkilöksi. Sankari on urho, uros, heeros. Sankaruuden selittäjäksi tarjotaan maskuliinisia määreitä. Sankari on uros, miehekäs ja miehuullinen mies. Näin siis siitä huolimatta, että nainenkin voi käyttäytyä sankarillisesti. Miehuullisuus merkitsee vastuuntuntoisuutta, luotettavuutta, koeteltua kansalaisyhteisöä. Perinteisesti miehen toimintapiirinä on ollut julkinen sfääri. Sankarissa tapaamme julkisen sfäärin ideaalisen toimijan.

Sankaruus on vain sankarillisilla teoilla saavutettavaa, se voidaan ansaita vain kriiseissä koeteltavaksi joutumalla, "miehuuskokeissa". Sankari on arvokkaista teoista tällä arvo-nimellä ja siihen liittyvällä arvostuksella palkittu yksilö. Sankaruutta ei voi kuvitella synnynäiseksi määreeksi, vaan sen voi saavuttaa ainoastaan teoilla, joissa kansalaisyhteisöä koetellaan ja näytetään. Kuntoisuus, kykyisyys ja kompetenssi vaatii performanssin. Näytön tai esityksen arvostele yhteisö.

Verbille "seikkailu" on annettu **Nykysuomen sanakirjassa** merkitys "liikkua tai toimia vaihtelevia, jännittäviä tapahtumia, seikkailuja etsien tai kohdaten". Substantiivi "seikkailu" puolestaan on "jollekulle sattunut pulmallinen, jännittävä, usein vaarallinen, normaalisti elämäkulusta poikkeava monivaiheinen tapahtuma tai tapahtumajakso, tapahtumasarja".

Seikkailija on henkilö, joka aktiivisesti etsii haasteita ja vaikeuksia, kykyjensä näytön mahdollisuuksia. Normaali elämä ei tarjoa seikkailijalle jännitystä, ajanvietettä, haasteita. Niinpä hän sangen mielellään joutuu syrjään normaalin elämän turvallisilta poluilta. Usein seikkaileminen on uhkarohkeaa tun-



Copyright © 1988 Edgar Rice Burroughs, Inc.

keutumista jonnekin kauas perifeeriseen tai ei-arkipäiväiseen (ulkoavaruus, viidakot, arktiset alueet, sotanäyttämö, katastrofialue). Seikkailuksi voidaan sanoa myös interventiota kiellettyjen seksisuhteitten maailmaan. Seikkailu tapahtuu julkisessa sfäärissä, sillä perifeerinen, äärimmäisiä rajoja tavoitteleva toiminta on vastakkaista kodin turvalliselle intiimisfäärille.

Tarzanin toimintaa voi kuvata seikkailuksi viidakon pimennoissa, mutta yhtä hyvin Tarzan on sankari, joka pelastaa ihmisiä ja yhteisöjä toimillaan. Ero seikkailijan ja sankarin välillä on siinä, että seikkailija etsii aktiivisen nuorukaismaisesti pätemisen, näyttöjen ja kokemusten hankkimisen mahdollisuuksia. Sankari taas ei oman hyvänsä vuoksi etsiskele haasteita, vaan hän tekee velvollisuutensa ensi sijassa yhteisön vuoksi. Seikkailuun liitetään uhkarohkeus, sankaruuteen rohkeus. Seikkailupolitiikka on tarpeetonta riskien ottoa oman pätemisen tai ajanvietteen vuoksi. Sankarillista politiikkaa taas on kansalaisoikeustaistelu, vapautusliikkeessä toiminta jne. yhteisöllinen päämäärä.

Sama toiminta voidaan jäsentää yksilöllisestä näkökulmasta seikkailuksi ja yhteisöllisestä näkökulmasta sankaruudeksi. Tuonempana tätä näkökulmaeroa voidaan perustella kertomusrakenteen analyysin tuloksilla.

Intention teoriasta

Toiminnan teoriaa on mahdollista referoida tässä yhteydessä ainoastaan haluamiseen ja siis arvoulottuvuuteen liittyvältä puoleltaan. Toimintateoreettisen näkemyksen rinnalla esitetään soveltuvien osien myös psykoanalyttista näkemystä, sillä psykoanalyysi nimenomaan on haluamisen psykologiaa.

Inhimillinen toiminta käsitetään Leontjevin (1977) edustamassa toiminnan teoriassa intentionaaliseksi eli kohteelliseksi, päämäärälliseksi. Toimintaa ennakoii jokin mielikuva

toiminnan tuloksesta. Päämäärä tai intentio voidaan siis käsittää tuossa mielikuvassa annetuksi.

Leontjevin (mt. 95) mukaan teolla on sekä intentionaalinen että operationaalinen aspektinsa. Intentionaalinen aspekti määräytyy haluamisesta ja tavoitteenmuodostuksesta käsin. Operationaalinen aspekti puolestaan määräytyy saatavilla olevista välineistä käsin. Haluaminen sinänsä ei realisoisi tavoitetta, vaan sen realisoimiseksi on käännyttävä saatavilla olevien välineellisten ehtojen ja omien kompetenssien puoleen.

Intentionissa asetetaan jokin mielikuva kiinnekohdaksi, johon toiminnan tuloksia verrataan. Intentio jäsentää maailman arvosuhteessa annetulle päämäärälle yhdentekeviksi tai merkittäviksi seikoiksi. Merkittävyys jakaantuu vielä intentionille suotuisiin tekijöihin (hyvään) ja intentionia vastustaviin tekijöihin (pahaan). Intentionaalisen "keskustan" muuttuessa koko preferenssihierarkia jäsentyy uudelleen.

Erityisesti psykoanalyttisen teorian tutkimalle alueelle tullaan kun todetaan, että osaa haluamisesta ei voida milloinkaan toteuttaa reaalisesti. Jäljelle jää mahdollisuus toteuttaa haluamiset mielikuvituksessa (fantasioinnissa), jossa reaaliset ehdot eivät ole vastustamassa halua. Freud käsittää taiteen tuottajan luomaksi fantasiaksi, joka käy yksin kuluttajien fantasioiden kanssa. Tällöin kuluttaja löytää omat halunsa täyttyvinä kertomuksesta. (Freud 1981, 327-328, Freud 1982, 26).

Haluamisen sijasta voidaan puhua myös tarpeesta, tarvitsemisesta tai puutteesta olemisesta. Jotta ihminen voi tarvita tai olla puutteesta, hänellä täytyy olla mielikuva, johon verrattuna nykyinen oleminen on puutteellista. Juuri mielikuvan ja reaalisesti olevan eroavuus luo motiivin, panee subjektin toiminnallaan häivyttämään eroavaisuutta. Tahtova pitää kiinni mielikuvastaan ja yrittää pakottaa reaalista mielikuvansa mukaiseksi (kuten kuvanveistäjä kiven tai kouluttaja alokasta).

Leontjevin mukaan tarvetta tyydyttävää kohdetta ei ole tiukasti sidottu. "Ennen ensimmä-

mäistä tyydytystään tarve 'ei tiedä' esineellistä kohdettaan, se on paljastettava. Vasta tämän paljastumisen jälkeen tarve esineellistyy ja havaittu (kuviteltu, ajateltu) kohde saa toimintaa herättävän ja suuntaavan funktion, siitä syntyy motiivi" (mt. 156-157).

Tästä ei ole enää pitkä matka ainakaan tietäntyyppiseen psykoanalyttiseen käsitykseen halusta. Jo Leontjevillä mielihyvä (onni) ja mielihyvä ovat sidoksissa intentionaalisuuteen. Saavuttaessaan asetettuja tavoitteita, edistyessään projekteissaan ihminen kokee mielihyvää ja epäonnistuminen intentioiden suhteen tuottaa mielihyväpaha.

Psykoanalyttisessa teoriassa libido on mielihyväenergiaa, joka voi sitoutua erilaisiin psyykkisiin sisältöihin eli mielikuviin. Libidon sitoutuminen tapahtuu yksilön ja mikseipä myös yhteisön kokemushistorian kuluessa. Ihminen käsitetään mielihyväohjautuvaksi olioksi. Mielihyvän etsinnän ja tavoittelun laadun määrää libidon sitoutuminen tiettyihin ideoihin tai näiden tunnusmerkistöihin. Libidon sitoutuminen ohjelmoi subjektiin tietynlaisen haluamisen. (esim. Rechartd & Ikonen 1977).

On ilmeistä, että ihmisellä on oman itsensä suhteen tiettyjä sisäisiä päämääriä. Hän haluaisi olla tietynlainen ja pystyy arvostelemaan itseään objektiminänä. Intentio on annettu ideassa eli on olemassa jokin ideaalihahmo, johon omaa reaalista olemista verrataan. Menestyminen ideaalin suhteen tuottaa narsistista mielihyvää. Pätemisen vertailupohjana toimivat ideaalit ovat yhteisöllistä alkuperää. Mielihyvä on sidottu kulttuurissa tiettyihin hyvän, oikean ja kauniin kriteereihin. Mielihyvää voivat yhteisössä ohjelmoida esimerkiksi mainostajat tai ideologinen taho (Haug 1983, 97-121).

Mielihyvän sitoutumista tietynlaisiin hahmoihin, ideoihin ja mielikuviin käytetään hyväksi viitteessä. Kerronnallisissa elokuvissa esimerkiksi tarjotaan seksuaalista ja narsistista mielihyvää. Tällöin kertomukseen tuetaan hahmoja tai tunnusmerkistöjä, joihin on

sitoutunut mielihyvää ja jotka ovat tulleet haluamisen objekteiksi. (Mulvey 1985).

Propp ja kertomus toimintana

Kertomusrakenteen analyysit voidaan – jos niin halutaan – käsittää myös kuvauksiksi kertomuksen maailmassa liikkuvien aktoreiden toiminnasta. Klassinen tutkimus kertomuksen rakenteesta on Proppin **Kansansadun morfologia** (1975). Intentionaaliselta kannalta tässä tutkimuksessa on mielenkiintoista lähinnä sankarin toiminnan käynnistävä tekijä, nimittäin konnuus tai puute. Tämä funktio antaa toimijalle intention, motivoi hänet (myöhäislat. motivum = liikkeen syy).

Proppin mukaan toiminnan kulku eli juonirakenne perustuu ennenkaikkea kahden henkilöhahmon, nimittäin sankarin ja konnan toimintaan. Kertomukselle välttämätön funktio on konnuus tai sen vaihtoehto puute (yhteisesti: paha). Konnuus tai puute aiheuttavat tasapainon häiriintymisen yhteisössä. Pahan ilmaantuminen käynnistää sankarin toiminnan, antaa hänelle motiivin.

Sankarin toiminta kohdistuu pahan poistamiseen eli hyvän palauttamiseen yhteisölle. Hyvän symbolina voi olla prinsessa, valtikka, kaava tai peräti aurinko kuten kalevalaisessa päivänpäästömyytissä. Pahan poistaminen on uroteko, josta päähenkilö palkitaan. Tässä palkitsemisessa hän saavuttaa sankarin arvon, yhteiskunnallista statusta ja vielä henkilökohtaisen onnen (prinsessa). Uroteon toteuttamisessa sankaria on avustanut ja vastustanut joukko hahmoja.

Väitöskirjassaan suomalaisia satuja proppilaisittain tutkinut Satu Apo (1986) toteaa, että ihmesatujen dominoiva juoniryhmä, maskuliiniset sankarisadut, vertautuvat viihteen maskuliinisiin seikkailukertomuksiin (mt. 284). Niinpä satuihin kehitellyt analyysimallit toimivat hyvin myös seikkailukertomusten suhteen.

Proppin esittämä malli on tietynasteinen yleistys. Yleistämisen aste jakaa Proppin krii-

tikoita. Strukturalismin suunnassa (Lévi-Strauss) mallia on arvosteltu liian konkreettiseksi, antropomorfiseksi ja historialliseksi. Sitä vastoin hermeneutiikan (Ricoeur) lähtökohdista arvosteltuna jo Proppin malli on liian abstrakti ja strukturalistinen malli on siten monin verroin. Liassa abstrahoinnissa menetetään kertomuksen historiallisuus ja ainutkertaisuus. Apo (mt. 41) toteaa järkevästi, että kukin tutkija valitkoon yleistämistasonsa omien tarkoituseriensä mukaan.

Sankarillisen toiminnan rakenne

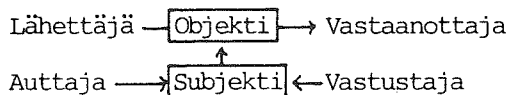
Abstraktioissaan varsin pitkälle menee semiootikko A.J. Greimas. Greimas on vankasti strukturalistinen ajattelija. Hänen teorioissaan on kuitenkin tehty toiminnan teorian kannalta sangen osuvia havaintoja, joskin ne usein esitetään strukturalismin kuuluvan rationalistisen apriorismin hengessä. Seuraavassa en pyri käyttämään Greimasin metodia täysin oikeaoppisesti (josta tarjonnee esimerkiksi Salosaari 1987). Pyrin tulkitsemaan sitä intentionaalisen toiminnan ja arvojen suunnasta. Jos ei muuta, niin Greimas on ainakin inspiroinut seuraavat ajatelmat. Käsiteltävänä on Pariisin semioottisen koulun kertomusrakenteen analyyseja kahdelta eri aikakaudelta (Greimas 1980 (1966) ja Greimas & Courtés 1982a ja b).

Greimas yleistää Proppin juonirakennemallia entisestään. Mielenkiintoinen on Greimasin havainto kertomuksessa esiintyvistä riippuvuussuhteesta sosiaalisen ja yksilöllisen alueen välillä (1980, 237). Tässä voidaan viitata sankaruuden ja seikkailun eroon. Yhteisöllisessä suhteessa kertomuksessa on kyse yhteisön olemassaolon (järjestyksen) vaarantumisesta ja sen palauttamisesta. Sosiaalisessa suhteessa ei tapahdu muutoksia, vaan alussa ollut järjestys esiintyy uusinnettuna kertomuksen lopussa. Sen sijaan yksilölliseltä kannalta muutosta tapahtuu kertomuksen kulussa. Alussa mitätön talonpoika joutuu koeteltavaksi kolmessa kokeessa (kvalifioiva koe,

pääkoe, glorifioiva koe) ja esiintyy lopussa statusuksessa huimasti nousseena.

Yhteisöllisessä suhteessa kertomuksessa näyttää olevan kysymys yhteisöllisten arvojen uusintamisen draamasta. Yhteisö valitsee keskuudestaan arvojensa puolustajan. Tästä henkilöstä tulee siten vallitsevien arvojen inkarnaatio, hyvän ruumiillistuma, joka sitten käy taisteluun lihaksi tullutta pahaa vastaan. Arvosta voidaan puhua myös yksilöllisessä suhteessa: kertomushan on päähenkilön kykyjen näyttö ja arvostuksessa nousun näyttämö. Siinä missä yhteisölliset arvot vain uusinnetaan, siinä arvot palauttava yksilö lisää yhteiskunnallista arvoaan.

Proppin seitsemän henkilöahmoa Greimas abstrahoi kolmeksi aktanttien kategoriaksi. Nämä kategoriat ovat pelkkiä syntaktisia käsitteitä, jolle voidaan alistaa useita henkilöahmoja eli aktoreita. Aktanttiluokat ovat: lähettäjä vs. vastaanottaja, subjekti vs. objekti ja auttaja vs. vastustaja. Aktantit suhtautuvat toisiinsa "myyttisen aktanttimallin" mukaisesti (Greimas 1980, 206):



Voimme lukea mallin yläriiviä (lähettäjä-objekti-vastaanottaja) yhteisöllisenä aspektina kertomuksessa. Yhteisö tai sen edustaja antaa sankarille tehtävän, lähettää hänet liikkeelle tavoittelemaan objektiä. Yhteisö myös vastaanottaa toiminnan tuloksen. Objekti on usein yhteisön symboli tai yhteisöllisen järjestyksen edustaja. Käytännössä toiminta kohdistuu siihen tekijään joka uhkaa järjestystä eli pahaan.

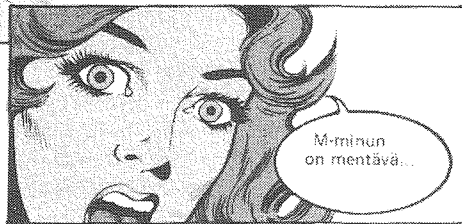
Alariviä (auttaja-subjekti-vastustaja) sen sijaan voi lukea yksilöllisenä aspektina. Siinä kuvataan toiminnan operationaalista puolta, sitä kuinka jotkin tekijät auttavat intention suhteen ja toiset taas ovat haitaksi. Vastusten voittaminen edellyttää subjektilta kompetenssia, jota auttavat pyrkivät lisäämään. Aktanttikategoriasta "vastustaja" voi nousta esiin



Isujen apinoiden villi voitonhuuto kertoi kaikille, että viidekön valtiias oli jälleen kukistanut vihollisensa.



Älä petkää!



M-minun on mentävä...



?!

Rocharin soturit ovat perässäni..

anti-subjekti, jossa henkilöityy vastustus esim. konnaksi. Anti-subjekti on subjektin antagoniisti ja sen onnistuminen intentioissaan teki mahdolliseksi subjektin onnistumisen omissa intentioissaan.

Pystysuorassa suunnassa kuvataan yksilön intentionaalista toimintaa (tai etsintää) objektin suhteen. Tämä suhde on kertomuksen varsinaista toimintaa kuvaava "päälause" subjekti-predikaatti-objekti -rakenteineen. Sankaruuden tuottamisen kannalta juuri tämä akseli on keskeinen. Siinähan subjekti suorittaa uroteon, hänen kompetenssinsa ja kansalais-kuntonsa tulee näytetyksi. Kunto koetellaan kolmessa tehtävässä tai kokeessa, joista ensimmäinen on "karsintakilpailu" tehtävään lähtevien kesken. Pääkokeessa subjekti voittaa pahan. Glorifioivassa kokeessa subjektin on vielä pystyttävä todistamaan urotekonsa, sillä väärä sankari pyrkii viemään häneltä kunnian teon suorittamisesta. Tämä on siis teon arvostelun ja sankarin arvon tunnustamisen vaihe.

Arvon objektin hankinta

Myöhemmässä teoretisoinnissaan eli generatiivisen kulun teoriassa (Greimas ja Courtés 1982a ja b) semiootikot jäsentävät kertomuksen entistä selkeämmin sankarin toiminnan ja arvoproblematiikan suunnasta. Periaatteessa kaikessa merkityksen tuotannossa voidaan erottaa tämän teorian mukaan syntaktinen ja semanttinen (arvo-) puolensa. Edellä esitetty myyttinen aktanttimalli on syntaktinen kaava, joka ilmoittaa millä tavalla kertomuksen termit suhtautuvat toisiinsa. Kun tällainen kaava täydennetään semanttisilla arvoilla, alkaa kertomuksen kone toimia.

Generatiivisen kulun teoriassa voidaan toimintojen seuraannosta tai ns. juonesta puhua narratiivisena kulkuna. Narratiivinen kulku on sarja toisiinsa liittyviä narratiivisia ohjelmia, jotka ovat tavallaan teon osia tai tapahtumia (joissa intention tai arvon suhteen edistytään tai taannutaan). Ohjelmat järjestyvät loo-

giseksi ketjuksi, jossa edeltävä ohjelma muodostaa välttämättömät edellytykset seuraavalle. (Greimas & Courtés 1982a, 207)

Narratiiviset kulut liittyvät kertomuksen toimijoihin, joista keskeisimmät ovat subjekti ja anti-subjekti. Näiden narratiiviset kulut kohdistuvat samaan arvon objektiin ja ne ovat luonteeltaan vastakkaiset kuten edellä todettiin. Parhaiten tunnettu on subjektin (sankarin) narratiivinen kulku. Samiootikkojen mukaan subjektin narratiivinen kulku voidaan määritellä kahdentyyppisten ohjelmien loogiseksi ketjuksi (ibid.). Näistä modaalinen ohjelmatyyppi eli kompetenssia luova ohjelma on edellytys realisaatio-ohjelmalle, jossa luodaan performanssi (uroteot, näytöt). Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että kertomusta tuotettaessa on ensin luotava sankarin toimintakykyisyys.

Kertomuksen perusyksikkö on kuitenkin narratiivinen ohjelma, jossa kuvataan kertomuksen tapahtumista. Narratiivisen ohjelman kaava kuvaa samalla kertaa olemista ja tekemistä. Greimas ja Courtés (1982a, 245 ja 1982b, 37-50) näkevät narratiivisen ohjelman keskeisimmäksi asiaksi subjektin liittymisen tai liittymättömyyden arvon objektiin. Kaavassa $F(S1 - (S2 \wedge 0v))$ tai $F(S1 - (S2 \vee 0v))$ merkitsee F transformoivaa eli muuttuvaa tekemistä, $S1$ on tekemisen subjekti, $nuoli$ tarkoittaa seuraamusta. Sisemmissä suluisissa $S2$ on olemisen subjekti, 0 on objekti ja v arvo jota objekti edustaa. Olemisen subjekti voi olla liittyneenä (konjunktio) tai erillään (disjunktio) arvon objektista.

Esimerkiksi sankarin toiminnan osalta kaava voidaan lukea: toimiva subjekti (sankari) toimii niin, että olemisen subjekti (esim. yhteisö) tulee jälleen saamaan omakseen arvokkaan asiantilan, joka kertomuksen alussa menetettiin tai oli uhattuna. Toimiva subjekti ja olemisen subjekti voivat yhdistyä samassa henkilössä. Toiminnallaan sankari voi esimerkiksi palauttaa uhattuna olleen elämänsä, rakastettunsa, omaisuutensa, kunniansa yms. Kertomuksen alkuun sovellettuna voidaan lähettäjätaho (esim. isänmaa) nähdä toimivana

subjektina luomassa "poikansa" kompetenssia. Kertomuksen lopussa lähettäjätaho taas on toimiva subjekti (tuomari), joka sanktioi teot arvokkaiksi tai epäarvokkaiksi ja palkitsee toimijan.

Disjunktio eli ero arvon objektista ei suinkaan merkitse suhteen kumoamista, jolloin kaksi elementtiä eivät olisi enää missään suhteessa toisiinsa. Disjunktio ainoastaan saattaa subjektin ja objektin välisen suhteen virtuaaliseksi säilyttäen konjunktion (liittymisen) mahdollisuutena (Greimas & Courtés 1982b, 39). Toisella terminologialla ilmaisten virtuaalinen on yhtä kuin ideaalinen. Disjunktiossa syntyy ero sen suhteen miten asioiden pitäisi olla ja miten ne reaalisesti ovat. Disjunktioilla kuvataan itse asiassa haluamisen tai alkupuutteen, tarpeen syntyä. Intention teoriaan tämä sopii hyvin: kyse on ensin ajatuksellisesti luodusta yhteydestä tai mielihyvän sitoutumisesta johonkin ideaan, mikä käynnistää realisoimishalun.

Esimerkiksi Tuhkimo näkee itsensä jo arvon objektin (prinssin) saavuttaneena, mutta reaalisesti näin ei ole. Tuhkimossa on vallalla halu ja hän tahtoo prinssin. Seuraavaksi hän ryhtyy käytännöllisiin toimenpiteisiin, joilla haluaminen toteutetaan. Ideaalisen ja reaalin välisen eron poistaminen merkitsee alkupuutteen poistamista ja päämäärän saavuttamista.

Haluaminen siis luo subjektille liikuttavan tekijän, motiivin. Haluaminen käynnistää subjektin narratiivisen kulun, jonka mukaisesti ohjelmoituna hän etenee kertomuksen maailmassa. Antisubjektin (roiston, vastustajan) toiminta kohdistuu myöskin arvon objektiin siten että hän pitää yllä alkupuutetta. Pahan tieltä raivaaminen, tuhoaminen, tulee sankarin päämäärään pääsemisen ehdoksi. Täten kertomukseen on ohjelmoitu kahden tahon taistelu, joka muodostaa pääasiallisen tapahtumisen kertomuksessa.

Greimas ja Courtés (1982b, 40-41) abstrahoiivat mielenkiintoisesti subjektin kolmeen modaaliteettiin. Kertomuksen alussa synnytetään subjekti haluamisen tai tahtomisen sub-

jektina, jotta hän saa motiivin toimia. Seuraavaksi toimijan on hankittava tai hänellä on oltava kykyä toteuttaa tahtonsa eli hänen on oltava voimisen subjekti (kompetenssi). Kertomuksen lopussa tullaan valesankarin valheen problematiikkaan. Subjektin on oltava kyvykäs todistamaan tekonsa, näyttämään se toteen eli hänen on oltava tietämisen subjekti (todeksiväittävä modalisointi).

Päätelmiä: paha sankaruuden ehtona

Edellisestä käy ilmi, että pahan ilmaantuminen on sankarin toiminnan käynnistymisen ehto. Ilman pahaa kaikki yhteisössä on hyvin, eikä sankariehdokkaille ole tarjolla haasteita, joissa he voisivat osoittaa kyvykkyytensä. Näin ollen ei ole myöskään mahdollisuuksia arvostuksen ja kunnian hankkimiseen. Tämä mahdollisuuksien puute onkin se tekijä, joka ajaa seikkailijat etsimään hankaluuksia kauas kodin ulkopuolelle. Jostakin he sitten löytävät vastustajia joiden kompetensseja vastaan he asettavat oman kyvykkyytensä. Mitä vaarallisemman ja kyvykkäämmän vastustajan voi lyödä, sitä suuremmaksi osoittautuu tietysti sankarin kompetenssi ja sitä suurempi kunnia häntä odottaa.

Mutta pahan olemassaolon loogisena ennakkoehtona taas ovat yhteisössä vallitsevat arvot. Ilman arvoja ei olisi sellaista mitä paha voisi uhata ja ilman pahaa sankari on työtön.

Sankaritarun tai seikkailukertomuksen semioottisen rakentamisen perustava vaihe on siis suurten ja yleisesti hyväksytyjen arvojen luominen kertomuksen maailmaan. Yksilöllisesti suurimpia arvoja on elämä, siis hengissä pysyminen sekä sosiaalinen arvostus. Yksilölle erittäin arvokkaita ovat myös rakastettu, lapset, vanhemmat jne. Yhteisöllinen perusarvo on kulttuurin ja yhteisön olemassaolo. Satujen kertomusrakenteen tiiviys ja ekonomisuus ilmenee siitä, että sama objekti (prinsessa) on sekä yksilöllinen että yhteisöllinen arvo. Prinsessa on kaunis, seksuaalisesti haluttava, hyvä. Samalla hän on yhteisöllisen ase-

mansa takia valtakunnan olemassaololle tärkeä henkilö.

Esimerkiksi Wilbur Smith pelaa taitavasti arvoilla ja niiden uhkaamisella jännitysromaanissa *Armottomat*. Smith panee pahan eli terroristit tappamaan vaatimusten vauhdittamiseksi mm. pienen luottavaisen pojan ja raskaana olevan naisen: "Toinen ensimmäisistä laukauksista osui täydellä voimallaan raskaana olevaan naiseen. Hän purskahti kuin ylikypsä hedelmä haulisuihkun repiessä hänen mahansa auki kaulasta napaan saakka." (s. 87) Tähän reagoi sankari: "Peter tuijotti yhä ruumista, ja vaikka hän olikin tottunut kuolemaan sen irvokkaimmissakin muodoissa, nämä ruumiit loukkasivat häntä syvemmin kuin vielä mikään hänen elämänsä aikana. Ne olivat todisteita pöyhkeästä ylenkatseesta yhteiskunnan syvimmälle juurtuneita pyhiä arvoja kohtaan". (s. 96)

Smithin käyttämät arvot ovat sellaisia, että ne eivät jätä kylmäksi ketään. Lukija lähtee tällaisten murhien jälkeen varauksettomasti terroristijahtiin oikeudenmukaisen vihan kannustamana ja antaa sankarille valtakirjan mihin hyvänsä väkivaltaan. Pahan terroristin räjäyttämisen haulikolla suo kuluttajalle jopa mielihyvän sykähdysten.

Seikkailukertomuksen tuottaja luo kertomuksen infrastruktuurin asettamalla perustavat arvot olemassaoleviksi. Loogisesti seuraavaksi tuottaja näkee suuren vaivan luodessaan uskottavia ja pelottavia pahan edustajia uhkaamaan hyvyttä. Pahuuden tuottamisessa pääsääntönä on antiarvojen kasaaminen johonkin hahmoon (voidaan puhua aspektoimisesta, ks. Ingarden 1976). Konnasta tehdään kiero, perverssi, kammottavan ruma, lipevä, mielisairas jne. Mutta koska konnan on samalla oltava kompetentti vastustaja, ei häneltä voi riistää kaikkia arvostuksen osatekijöitä. Konnan on oltava voimakas, älykäs ja kovakin. Mutta konna käyttää kykyjään vain omien itsekkäiden halujensa ajamiseen ja näin hän uhkaa yhteisöllisyyttä. Sankari puolestaan toimii pääasiassa epäitsekästi yhteisön puolesta.

Pahan luomisen jälkeen kertomuksen maailmaan aspektoidaan sankari. Aluksi sankari voi olla mitätön ja maineeton. Mahdollisesti pahan edustaja painaa hänet lokaan ja häpäisee hänet perusteellisesti kertomuksen alussa. Mahdollisesti konna raiskaa ja tappaa sankarin kauniin rakastetun. Mahdollisesti sama konna uhkaa tuhota yhteisön konnuudellaan. Tämä kaikki pahuus kirjataan sankarin saataviin konnalta ja se antaa sankarille voimakkaan motiivin sekä oikeutuksen väkivaltaan. Teko teolta sankari osoittaa kyvykkyyttään vastuksia voittamalla. Pääkokeessa hän lopulta voittaa pahan. Sankarin kunnia on verranollinen konnan pahuuteen ja siten uhattuna olevien arvojen suuruuteen.

Sankari on hahmo, johon kertomuksen kullussa aspektoidaan niin paljon hyviä ja arvoitettuja ominaisuuksia kuin vain mahdollista. Sankarille pyritään tuottamaan mahdollisimman suuri arvon nousu tai hyvityksen määrä. Sankari on tuottajan mielikuvituksessa luotu ideaalinen ihminen.

Seksuaalisuuden tuottamisesta

Edellä on käsitelty sankaruuden tuottamista semioottis-narratiivisella tasolla. Sankarin ja muiden figuurien olemus on jäänyt toistaiseksi abstraktiksi. Diskursiivisella tasolla tutkitaan merkityksen tuottamista konkreettiseen rikkauteen: hahmot saavat lihaa luittensa päälle.

Paha piirtää esiin sankarin kulttuurisen hyvyden, mutta ei vielä varsinaisesti tuota häntä sukupuolisena olentona. Sankarin miehekkyyttä piirretään esiin naisellisuutta vasten kontrastoimalla. Sukupuoliset tunnusmerkit perustuvat vastakkaisuuden logiikkaan. Kasaamalla hahmoihin näitä sukupuolisesti merkittäviä ominaisuuksia saadaan hyvin vastakkaiset miehen ja naisen ideaalihahmot. Kasaamisesta voinee puhua seksuaalisuuden modaalisenä ohjelmointina eli siinä luodaan seksuaalista vetovoimaa (kompetenssia).

Miehen ja naisen ihannehahmot voidaan rakentaa seemisen ytimen kova (julkinen) vs. pehmeä (intiimi) varaan. Julkisen sfäärin ytimessä on nähdäkseen sotatoimi, sillä sotahan on julkisista julkisinta toimintaa (mahdollisimman epähenkilökohtaista). Miestä arvostellaan julkisen sfäärin toimijana ikäänkuin sotimiskäytäntöön soveltuvuuden kannalta ja näin muodostuvat ihanteellisen mieheyden kriteerit tietystä praktisessa situaatiossa. Yhteiskunnallisesti tuotetussa erottelussa (työnjaossa) naisen tehtäväkentäksi on tullut ei-julkinen ja häntä arvostellaan tämän käytännön kannalta. Sotimiskäytännössä tärkein ominaisuus on kovuus, hoivatyössä taas hellyys, pehmeys. Ideaaliset hahmot voidaan johtaa vastakohtasta kova vs. pehmeä.

Näin miehestä tehdään kovaluonteinen, reipasotteinen, kovasänkinen, siilitukkainen, kiinteälihaksinen, tuimakatseinen, niukka-huulinen jne. Naisellisesta hahmosta taas tehdään pehmeähiuksinen, lempeäkatseinen, helläluontoinen, runsashuulinen, pehmeämuotoinen, pehmeäihoinen jne. Sukupuolisesti merkityksellistettyjen yksityiskohtien kirjo on laaja: se ulottuu tuoksuista ja kynnenpituudesta äänensävyihin ja asentoihin. Mielihyväkoodauksen rikkominen tietää yleensä ainakin aluksi seksuaalisen vetovoiman menetystä – kunnes uusi koodaus vakiintuu seksikkyyden kriteeristöön.

Kuluttajan arvonousu

Kuluttaja voi tietenkin käyttää sankaritarua mitä moninaisimmilla tavoilla, kuten esim. kielenopiskeluun, salakielen avaimena, itsekidutukseen jne. Yleisimmässä mielessä kertomus voi olla tarpeen jonakin tutuna, helposti hallittuna toimintana. Arjen ristiriitaisen ja huonosti hallittavan toimintatilanteen jälkeen selkeän kaavamainen ja odotuksen mukainen kertomus tuntuu miellyttävältä. Kertomusta voidaan siis käyttää elämänhallinnan tarkoituksiin.

Seikkailukertomusta voidaan käyttää myös mielekkyyden, haasteellisuuden tai jännityksen luomiseen. Samalla kun kertomuksen sankarille ohjelmoidaan haluaminen, ohjelmoidaan myös kuluttajalle odotus. Kuluttaja haluaa esimerkiksi koston toteutuvan, mutta tämän esteeksi nousee yhä uusia tekijöitä. Asia on keskeneräinen kertomuksen loppuun saakka. Näin kauan säilyy myös jännitys ja herpaantumaton mielenkiinto. Aivan äärimmilleen kuluttajan toiveen ja odotuksen lataa esim. Peckinpach **Olkikoirat**-elokuvasaan.

Keskeinen sankaritarun käyttötapa on narsistinen nautinnon hankinta. Sankarin kunnian ja arvon kasvattaminen kertomuksessa on suorassa kuvaussuhteessa kuluttajan narsistiseen nautintoon tai pätemiseen. Mitä suurempi arvon nousu sankarille tuotetaan, sitä suurempi on myös myötäeläjän väliaikainen arvossa nousu. Narsistisen ohjelmoinnin lisäksi kertomuksessa on myös seksuaalista ohjelmointia. Seksuaalisen nautinnon tuottaminen voi liittyä elimellisesti pääjuoneen (nainen sankarin pelastettavana), mutta seksuaalista nautintoa voidaan luoda kertomukseen myös irrallisilla makupaloina kuten Mulvey (1975, 9) esittää.

Sankaritaru on kaksivaikutteinen: yhtäältä se tosiaan tarjoaa fantasiana kuluttajan unelmien täyttymystä, mutta toisaalta se uusintaa tietyn idealin, johon verrattuna reaaliset ihmiset aina ovat mitättömyksiä. Näin sankaritaru luo kuluttajalle tarpeita ja haluja, samalla kun se näitä haluja fantasiana tyydyttää väliaikaisesti.

Sankaritaru on tavarana muiden tavaroiden kaltainen: se uusintaa itsensä kulutuksensa ja käyttönsä kautta. Ei-aiottuina seurauksina sankaritaru uusintaa tietyt ihmisidealit. Niin ikään ei-aiottu seuraus on se, että mielihyvä voi sitoutua väkivaltaisiin pahan tuhoamisen toimintamalleihin. Tämänkaltaisesta toiminnasta voi sinällään tulla narsistista mielihyvää tuottavaa.

Kirjallisuus

- APO, S. Ihmesadun rakenne. Juonien tyypit, pääjaksot ja henkilöasetelmat satakuntalaisessa kansansatuaineistossa. SKS, Mikkeli 1986.
- FREUD, S. Johdatus psykoanalyyysiin. Gummerus, Jyväskylä 1981.
- FREUD, S. Ahdistava kulttuurimme. Gummerus, Jyväskylä 1982.
- GREIMAS, A.J. Strukturaalista semantiikkaa. Gaudeamus, Tampere 1980.
- GREIMAS, A.J. & COURTÉS, J. Semiotics and Language: An Analytical Dictionary. Indiana University Press, Bloomington 1982.
- GREIMAS, A.J. & COURTÉS, J. Tuhkimosatu: huomioita Ranskan suullisen kirjallisuusperinteen rooleista ja hahmoista. Teoksessa: TARASTI, E. (toim.). Pariisin semioottisen koulukunnan esseitä. Jyväskylän yliopisto, Taidekasvatus, Julkaisu 6. Jyväskylä 1982.
- HAUG, W.F. Ideologiset mahdit ja vastarinta. Tutkijaliiton julkaisusarja 23. Helsinki 1983.
- INGARDEN, R. Det litterära konstverket. Bo Cavefors bokförlag, Lund 1976.
- KARVONEN, E. Merkitysten konstituutio, yhteiskunnalliset ideaalit ja sankaritaru. Pro gradu ja laudaturtyö Tampereen Yliopisto, tiedotusopin ja sosiologian laitos 1987.
- LEONTJEV, A.N. Toiminta, tietoisuus, persoonallisuus. Kansankulttuuri, Helsinki 1977.
- MARX, K. Pääoma, osa 1. Progress, 1979.
- MULVEY, L. Visuaalinen mielihyvä ja kerronnallinen elokuva. Synteesi 1-2/1985.
- PROPP, V. Morphology of the Folktale. University of Texas press, Austin and London 1975.
- RECHARDT, E. & IKONEN, P. Psykoanalyttinen tulkinta. Psychiatria fennican julkaisusarja. Raportti 24/1977.
- SALOSAARI, K. Sherlock Holmes kohtaa A.J. Greimasin. Salapoliisikertomuksen semiotiikkaa. Synteesi 4/1987.