

Kari Salminen

## FX + 3D = VT

# Virtuaalitehosteen maagiset attraktiot



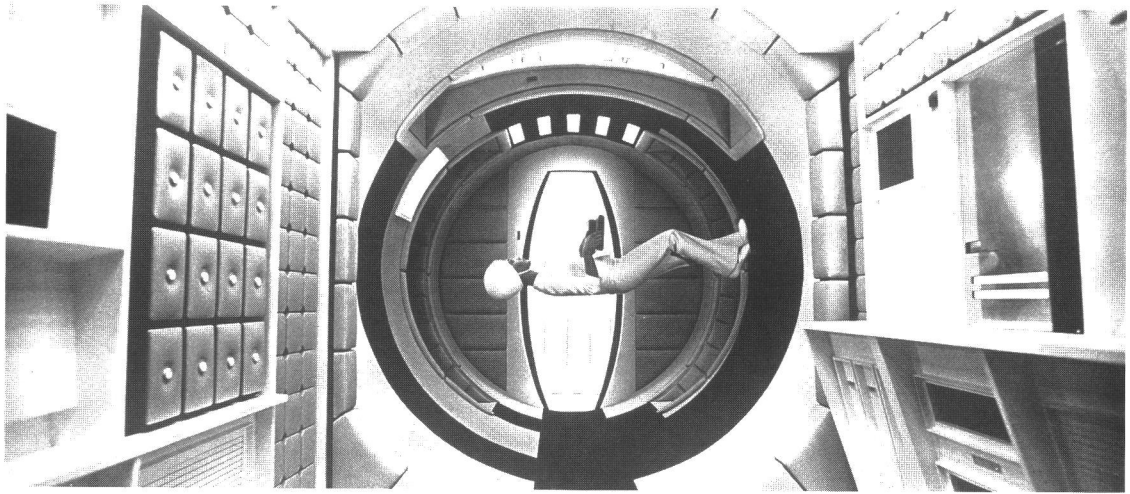
Tarinamaailmaa tuottavat "koneet" eivät enää nykyelokuvassa pysy samalla tavalla piilossa kuin esimerkiksi 60- ja 70-luvun amerikkalaisessa valtaelokuvassa, jota hallitsivat tv:n tai teatterin piiristä tulleet elokuvantekijät ja näyttelijät. Realistinen estetiikka ja sosiaalisia ongelmia tutkailevat aihepiirit vaativat teknologian katoamista, täydellistä todellisuuden illuusiota. Fantasiakaan ei ollut vapaata. Esimerkiksi *2001: A Space Odyssey* (1968) rakennettiin avaruustutkijoiden ja -tekniikoiden johdolla silloisen tietämyksen ja teknologian mukaiseksi "realistiseksi tieteiselokuvaksi", jossa kankaalla nähtävät tapahtumat ovat - suurimmaksi osaksi - mahdollisia; teknologia naturalisoitiin tuolloin vilkaasti edenneen avaruusohjelman kehyksissä.<sup>1</sup>

Ensimmäiseksi moderniksi tehoste-elokuvaksi nimetty *2001* oli merkityksiltään vielä suhteellisen vakaa elokuva. Sittemmin teknisistä spesialisteista näyttää tulleen etenkin ohjaajien ja vanhaa auteurmyyttiä kannattavien kriitikoiden vahvimpia vihollisia. Elokuvan tuotanto on teknologian armoilla; sen kulloinenkin estetiikka on kuvauksen, tehosteiden, elektronisten muokkausmenetelmien ja muiden tekniikoiden kehityksen indeksi. Mutta elokuvantekijät tuntevat itsensä voimattomiksi itsenäisesti toimivien teknisten yksiköiden tuottaman materiaalin suhteen. Heillä ei ole täyttä kontrollia, kun etenkin fantasia- ja action-elokuvien erillisten "tehostenumeroiden" vaatima tietämys ja taito ostetaan niihin

erikoistuneilta alihankkijoilta - esimerkkinä vaikkapa jo teknologisen tietämyksen kollektiivisen "auteurin" asemaan noussut, George Lucasin *Star Wars* -sarjansa toista osaa varten perustama tehostetehdas Industrial Light & Magic.

Uusi amerikkalainen fantasiaelokuva katsoo sekä menneisyyteen että tulevaisuuteen; se voi olla aiheeltaan futuristinen, mutta esitystavaltaan "primitiivinen". Se tuo takaisin trikin, show-esityksen tai musikaalinumeron nautinnollisen efektin sellaisen teknologisen performanssin kautta, joka ei tarvitse naturalisoivia selityksiä ainakaan epäilyksiin, ovatko nähdyt asiat mahdollisia tarinan esittelemässä mahdollisessa maailmassa. Tarinalogiikan sijaan esitään vastausta kysymykseen: miten kuvatut asiat ovat mahdollisia meidän todellisuudessamme, maailmassa, joka tuottaa kankaalla nähtäviä kuvitteellisia maailmoja? Uskottavan fantasian sijasta halutaan tempu ja sen tekijä esiin. Näyttäminen korostuu kertomisen kustannuksella; tehosteiden magia jättää usein varjoonsa erillisiä trikkejä ainakin periaatteessa kannattavan narratiivisen logiikan.

Ristiriita ei ole pelkästään ohjaajien/käsikirjoittajien ja "FX-velhojen" kädenvääntöä. Taustalla on institutionaalinen muutos, joka saattaa olla koko audiovisuaalisen kentän kattava. Musiikkivideoiden ja tietokonepelien tehosteellisuuden luonnettimassa audiovisuaalisessa kulttuurissa tuskin voi olettaa narratiivisen elokuvankaan pysyvän tiukasti



*Elokuva 2001: Avaruusseikkailu on nimetty ensimmäiseksi moderniksi tehoste-elokuvaksi.  
Kuva: Suomen elokuva-arkisto.*

asemissaan. Elokvateollisuuden sisältä kantautuvat kommentit kertovat, että tehosteiden tekijät ovat intentioiltaan joskus lähempänä kokeellisen elokuvan traditiota kuin kirjallis-realistista valtaelokuvan traditiota. Industrial Light & Magicin tietokonegraafiikkaan erikoistuneen osaston johtaja Mark Dippe surkutteli työnsä tulosten kohtaloa live action -elokuvan kontekstissa:

Se [3-d-grafiikka kerronnallisessa elokuvassa] ei ole fantastista. Sen on määrä olla todellisuuden illuusiota. Niinpä sen täytyy näyttää filmiltä. Kun me luomme kolmiulotteisen objektin, se on puhdas, se on perusolemuksestaan virheetön. Meidän täytyy tehdä siitä rakeista jos filmi on rakeista, meidän täytyy tehdä siitä epäselvää aivan kuin linssi olisi jäänyt tarkentamatta.<sup>2</sup>

## Kyborgin kolme elementtiä

Tehostemagian ja narratiivisen logiikan ristiriita tuntuu kaikkialla nykyaikaisessa fantasia-, tieteis- ja action-elokuvassa. Naamiointi-illuusioiden, optiset ja mekaaniset tehosteet tai elektronisen kuvanmuokkauksen menetelmät mahdollistavat uskottavan fantasian; tieteiselokuvan ja fantasiaelokuvan tapauksissa ne tuottavat toisen, arkielämästä mahdollisimman kaukana olevan simuloidun todellisuuden.<sup>3</sup> Samalla kuitenkin hosteryhmien suorituskyky, illuusioiden tuoteominaisuudet ja niiden tuottamisen tekniikat tulevat näkyviin. Kiinnostus suuntautuu fantasian pinnalta, ei merkitysten "syvyyteen", vaan teknisen tuottamisen ja joskus myös elokuvan taloudellisen tuotannon perusrakenteisiin. Toisin sanoen, Mark Dippen manaama todellisuuden illuusio on usein fantastisen todellisuuden illuusio,

joka sekään ei tietenkään valtaelokuvan kontekstissa voi olla "puhdas" ja "virheetön".

Amerikkalainen elokuva heijastaa tehosteen referentin jakautuneisuutta: toisaalta erikoistehot viittaavat mielikuvituksen ja mahdollittoman alueelle, toisaalta taas itseensä, omaan materiaalisuuteensa. Jo tästä syystä uusi elokuvateknologia jakaa voimakkaasti katsojien ja kriitikoiden mielipiteitä. Skitsofreninen tilanne saa monia ilmentymiä valtaelokuvassa. Monet tieteiselokuvat esimerkiksi turvautuvat viimeisiin teknologisiin kikkoihin kertoessaan tarinoita teknologian tuottamasta suurtehosta. Tarinaa tuottava teknologia ikään kuin tuomitsee itse itsensä.

*Terminator*, *Terminator 2 - Judgment Day*, *Robocop*, *Robocop 2* ja *Total Recall* toimivat tällä tavalla. Niissä inhimillisyyden viimeisiin linnakkeisiin - autonomiseen minuuteen ja biologiseen ruumiiseen - tunkeutuva paha huipputeknologia on tematisoitu anti-utooppiset kauhukuvat toteuttavaksi ongelmaksi, jonka käsittelystä riippuu loppuratkaisun suunta (tai sen puuttuminen).

Monissa uusissa tieteiselokuvissa palvotaan tietekniikan sijasta kovaa ja raskasta metallia, ja mikropiirien sijasta gladiaattorin lihaksia. Sofistikoitunein mahdollinen teknologia säätelee itseään vastaan raan voiman ja inhimillisen vaiston ideologialla hyökkävää tarinankerrontaa. Katsojat siis maksavat elokuvalipun hinnan päästäkseen seuraamaan huipputeknologista show'ta, joka varoittaa samaisen huipputeknologian vaaroista.

Tieteiselokuvien tarinat ovat jonkinlaisia jäänteitä, joita vanha "teknologia varastaa ihmisen sielun" -kaava tuottaa, vaikka elokuvien ja niitä ympäröivien erilaisten diskurssien todellisuus on nykyään tyystin toisenlainen. Voidaan jopa väittää,

että nykyelokuvan tuotantotekniikat ovat enenevässä määrin siirtyneet klassisen kerronnan näkökulmasta autonomiseksi ajatellun tarinan sisään. Katsoja katsoo yhtä paljon teknistä suoritusta kuin sen - mahdollisesti - luomaa illusorista tarinaa. Joissakin tapauksissa diegeettistä ja ekstradiegeettistä tasoa on vaikea erottaa toisistaan. Esimerkkinä ilmiö nimeltä Teinimutanttinijakilpikonnat.



Teinimutanttinijakilpikonnat: *Mönjän salaisuus* (1991).

Teinimutanttinijakilpikonnat hahmoa koskeva mytologia kertoo, että kyseessä on radioaktiivisen jätteen lähes inhimilliseksi muuntama eläinhahmo, joka hallitsee budolajit, pitää pizzasta ja puhuu paljon. Myytti toistetaan säännöllisesti eri tarinoissa. Ekstradiegeettinen, esityksellisen taso taas lähtee *Cinefantastiquen*, *Starlogin*, *American Cinematographerin* tai *Premieren* tapaisten laajalevikkisten erikoislehtien sivuilta, ohjaajien, käsikirjoittajien ja tehosteentekijöiden haastatteluista. Teinimutanttikilpikonnan ei ole pelkkä fantasiahahmo. Se on myös tuote, jonka teknis-taloudelliset oltavuudet ovat suurelta osin kuluttajien tiedossa.

Teinimutanttikilpikonniin "tuotemytologiaan" kuuluu paljon teknistä detaljitietoa. Yksi tärkeimmistä koskee itse hahmoa, tarkemmin sanottuna sen päässä toimivaa maskia. Kilpikonnapuvun alta löytyy oikea ihminen, mutta hahmon kasvot ovat Jim Hensonin tehostetehtaan tuotetta. Tältä osin teinimutantit ovat animatronisia nukkeja, joiden liikkeitä tehosemiehet operoivat kontrollipöydästä kuin pelaisivat videopeliä. Ihmisen ja koneen liikkeet halutaan koordinoita saumattomaksi illuusioksi hollywoodilaisen tavan mukaan. Teinimutanteja käsittelevät faniartikkelit kuitenkin tähdentävät (elokuvan hahmoihin kytkeytyvää) ihmisen fyysisten liikkeiden ja animatronisen "videopelin" erottamatonta suhdetta. Tulos voisi olla vieraannuttava montaasi: teinimutanttinijakilpikonnan on kuin kyborg yh-

dellä lisäaineella - se on ihmisen, koneen ja eläimen yhdistelmä.

Biologista näyttelijää ei ole kytketty päänukke ohjaavaan elektroniseen järjestelmään. Kilpikonnahahmo ei siis ole "todellinen" kyborg. Mutta kankaalla näkyvän eheän eläinhahmon ja tavallaan sen läpi näkyvän, tuotemytologian esittelemän koostehahmon (eläinpukuun pukeutuva ihminen ja operaattorista plus animatronisesta laitteistosta koostuva säätelyjärjestelmä) järjestyvät mielessä kokonaisuudeksi, jossa elektroniikka, ihminen ja eläin ovat yhtä. Tarinan henkilöahmot ja tarinoita tuottavat "henkilöhahmot" ja tekniikat sulautuvat yhdeksi funktionaalisiksi kokonaisuudeksi. Erikoislehdet kertovat lukijoille elokuvanteon kulloisenkin ideologian. Tällä hetkellä se kuuluu: elokuva on huipputeknologista fantasiaa, josta vastaavat FX-velhot, elokuvien viimeiset todelliset auteurs.

## Taikurin julkiset salaisuudet

Elokuvien "tempputta" käsittelevä populaari teos määrittelee erikoistehosteiden luettelamalla sen alaan kuuluvat tekniikat. Näitä ovat a) visuaaliset tehosteet eli trikkikuvaus (tavallisesta animaatiosta tietokoneanimaatioon ja matte-maalauksesta taustaprojektioon) b) mekaaniset tehosteet, jotka saadaan aikaan tarpeista "peukaloimalla" (miniatyyrit ja nuket, pyrotekniikka jne.) c) stunt-temput ja naamiontehosteet, jotka usein erotetaan edellisistä tehosteluokista kokonaan omiksi alueikseen.<sup>4</sup>

Jako on karkea, eikä vastaa alan ammattikirjallisuuden yksityiskohtaisia luokituksia. Pikemminkin se heijastelee alaa näkökulmasta, joka kiinnostaa tai jonka kuvitellaan kiinnostavan suurta yleisöä. Luokitusta tärkeämpi on tekijöiden ja vastaanottajien välisessä kommunikaatiossa vakiinnutettu "tehosteen filosofia", joka klassisen Hollywoodin tuotantotavasta tutulla periaatteella kieltää teknologisen diskurssin olemassaolon: "Tällaiset tehosteet ovat parhaimmillaan (...) kun ne helposti sulautuvat muiden elintärkeiden osatekijöiden - dialogista ja rytmistä näyttelemiseen ja näkökulmaan - kanssa varmistaen, että yleisön epäusko on täydellisesti ja maagisesti torjuttu ensimmäisen kelan ensimmäisestä kuvasta aina loppuun asti."<sup>5</sup> Tehostefilosofia istuu klassisen realismin kaavaan, vaikka käytäntö

ei enää olisikaan samoilla linjoilla.

Todellisuudessa katsojalta vaaditaan kykyä ristiriitaisten elämysten sulattamiseen: toisaalta hänen pitää harrastaa - Coleridgen sanoin - "epäuskon vapaaehtoista lykkäämistä" (willing suspension of disbelief) erikoistehosteiden edessä, mutta samalla ihailla niitä elokuvan teknisinä taidonnäytteinä, tehostetaiteilijoiden maagisina töinä. Ristiriita ei ole sama niissä tapauksissa, joissa näyttelijän karisma kaataa roolin uskottavuuden tai ohjaajan "persoonallinen tyyl" vie ajatukset fiktiosta sitä tuottavaan taiteilijaan. Erikoistehoste on äärimmäisen realismin ja fantasian, illuusion ja anti-illuusion leikkauspiste. Siinä elokuvan teknisen tuottamisen prosessi tunkeutuu hetkeksi fiktion maailmaan kuitenkin vain vakuuttaakseen katsojalle: edessäsi on nyt maaginen todellisuus, joka tuottaa itseään edetessään. Erikoistehosteiden hetket ovat etenkin modernin action- ja tieteiselokuvan ristiriitaisia avainkohtia.<sup>6</sup>

Erikoistehosteiden tehtävänä on - tuotannon näkökulmasta - muuttaa epäuskottava uskottavaksi; esimerkiksi fantasiaelokuvissa se konkretisoi silmiemme eteen kuvitteellisen maiseman, siinä vaeltavat kuvitteelliset olennot ja esineitä liikuttavan kuvitteellisen teknologian. *Star Wars* -trilogian, *Blade Runnerin* tai *Alien*-elokuvien myyttinen tai futuristinen uskottavuus on lähes täydellisesti riippuvainen erikoistehosteista. Mitä parempi erikoistehoste, sitä realistisempi fantasia. Jos erikoistehoste on huono, lumous haihtuu ja tuotannolliset sekä metaelokuvalliset kysymykset nousevat esiin.<sup>7</sup> Liian erikoinen erikoistehoste taas vie huomion pois sisällöstä.

Klassisen huomaamattoman kerronnan ideaalin näkökulmasta tehoste-elokuva kuitenkin joutuu tasapainoilemaan kahden tulen välissä. Tehosteita esittelevät kirjat ja lehdet perustuvat näin paradoksiin: ne ylistävät hämmästyttäviä illuusioita samalla kun kertovat miten nämä illuusioiden saadaan aikaan. Taikurit paljastavat miten taikatemppu tehdään ja periaatteessa vievät näin niiltä parhaan tehon. Tehosteiden esihistoriaa jäljittävä David Hutchinson kirjoittaa

hovi- ja taiteesta näin: "Vuosisatojen ajan erikoistehosteiden salaisuudet olivat tarkkaan vartioituja ja vain harvojen tuntemia. Suurten näyttämöilluusioiden onnistuminen riippui tästä salaeräisyydestä."<sup>8</sup> Nykyelokuvan illuusioiden aura on hieman toinen. Salaperäisyys on vaihdettu julkisuuteen - vaihtokaupassa on voitettu tekijäisyys, joka saattaa jopa ylittää ohjaajan arvostuksen. Erikoistehosteiden paranormaali dimensio on alisteinen tekniselle suorituskyvyllä, fantasia väistyy sitä tuottavan tekijän/koneen tieltä. Tai paremmin: uskoton ja sen uskottelun tapa mahtuvat samaan kuvaan. Diegeettisen illuusion katoaminen ei vierota katsojaa kuvasta. Suhde vain on toinen.

*Terminator 2*:n kuvaaja Adam Greenberg kertoi *American Cinematographerin* haastattelussa menetelmistä, joilla saatiin aikaan kuumuuden ja liekkien tehot elokuvan loppukohtaukseen, joka sijoittuu suuren terästehtaan. Yhdessä työvaiheessa kameroiden alapuolelle asennettiin lämmittimet, jotta saataisiin aikaan vaikutelma alhaalta nousevasta kuumuudesta väreilevästä ilmasta. Greenberg kertoo: "Tällaisiin asioihin ei katsojan pitäisi kiinnittää huomiota."<sup>9</sup> Kuitenkin taikuri itse kiinnittää katsojan huomion tähän asiaan. Hän on sekä illuusion että sen tuottamistavan "ylpeä isä".

Tehostemagian käytöllä on samansukuinen funktio kuin magialla primitiivisissä kulttuureissa: se on ulkoisen todellisuuden kontrolloimiseen suuntautuvaa ihmismielen voimaa, halun kanavointia (tradition antamin keinoin) joihinkin muutosta kaipaaviin konkreettisiin ilmiöihin.<sup>10</sup> Elokuvan kontekstissa magiassa ei ole mitään salattavaa tai mystistä, ainoastaan esitettävää.



*The Thing* - "Se" jostakin elokuvan (1982) tehostemies Rob Bottin esittelee luomustaan.

## Uudet attraktiot

Tehosteideologia edellyttää todellisuuden ja sitä ongelmattomasti "heijastavan" elokuvan normin. Tietyt kohtaukset elokuvassa ovat erikoistehosteita, loput kohtaukset ovat siis "luonnollisia". Michael Stern on löytänyt saman ilmiön tv-uutisista. Niissä korostetaan tiettyjä piirteitä (erikoistehosteet) sijoittamalla toiset taustalle (tehosteet jotka eivät ole erikoisia). Sternin mukaan tällainen kaksisuuntainen liike vastaa muidenkin diskurssimuotojen asemaa ja rakennetta kapitalistisessa yhteiskunnassa.<sup>11</sup> Elokuvallisen diskurssin erikoisten tehosteiden yhtenä tehtävänä olisi näin muuttaa niitä ympäröivä kerronta luonnolliseksi. Tehosteiden ideologiaan näyttäisi-kin aina kuuluvan pako monoliittisesta Todellisuudesta esimerkiksi Mielikuvituksen tai Puhtaan teknologian avulla. On makuasia, korostuuko paossa ihmisielen vapaus vai tuota vapautta realisoiva teknologia, taustaideologia on yksi ja sama.

Erikoistehosteiden ja erikoisuuttaan häivyttävän tehosteiden välisestä erosta science fiction -elokuvassa löytyy monia esimerkkejä. Stern aloittaa artikkelinsa ihmettelemällä sitä, että Kubrickin *2001: A Space Odyssey* palkittiin oscarilla visuaalisista erikoistehosteistaan, mutta sen naamiointitehosteet jäivät kokonaan vaille huomiota. Hän toteaa ironisesti, että *Planet of the Apes* -elokuvan huomattavasti heikommalla apinamaskit saivat palkinnon, koska Akatemian jäsenet eivät tajunneet, että Kubrickin elokuvan esi-ihmiset olivat näyttelijöitä, eivät oikeita apinoita.<sup>12</sup>

*2001* palkittiin erityisesti Douglas Trumbullin visuaalisesta Stargate Corridor -loppujaksosta, jossa astronautti tekee psykedeelistä matkaa toiseen ulottuvuuteen. Stargate Corridorin pidettiin aikanaan hämmästyttävänä erikoistehosteena Hollywoodin narratiivia korostavassa kontekstissa; sen visuaalisen hahmottelun lähteitä olivat Jordan Belsonin ja John Whitney'n kokeelliset elokuvat.<sup>13</sup>

"Kohtauksen" erikoistehosteellisuus on sitä ympäröivän avaruusrealismin ansioita. Normaalisti elokuvan kerrontaa eteenpäin vievät tehosteet rakentavat fantastisen realismin kudoksen, joka läpäisee katseen ja vie katsojansa ihmisen menneisyyteen tai oletettuun tulevaisuuteen. Stargate Corridorissa näin ei tapahdu, koska tehosteiden keinoitekoisuus on itsestään selvää. Samalla sen erikoistehosteellisuus varmistaa ympäröivän materiaalin "luonnollisuuden".

Jako kahteen, fantastiseen ja realistiseen, on elokuvan historian tärkein myytti. Kuten Gene Youngblood asian ilmaisee: "Elokuvan luonteessa ei ole sen keksimisen jälkeen sattunut mitään perustavanlaatuisia läpimurtoja. Tietystä miehestä elokuvan historia on vain Lumièren ja Mélièsin alaviite."<sup>14</sup>

Erikoistehosteiden ja ei-erikoisen tehosteiden tai "realismin" ristiriita saattaa olla ikuinen, mutta sen

sisällöt muuttuvat historian kuluessa. Lumièren ja Mélièsin vastakkainasettelu on elokuvakirjoittelussa myyttinen oppositio, joka antaa historiallisen taustan nykytilannetta arvioiville ja tiettyyn suuntaan arvotaville esityksille.

Usein kuitenkin unohdetaan, ettäokuva it-sessään oli aluksi erikoistehoste. Todellisuutta taltioiva liikkuva kuva koettiin ihmeeksi. Huvipuistossa tai vaudevillessä yhtenä ohjelmanumerona muiden joukossa esitetyt elokuvat olivat "rahvaalle" ihmettyksen aihe: katsojat hämmästelivät "varjojen leikistä" avautuvia vieraita maisemia ja huusivat pelosta kun kankaalla näkyi kameraa kohti kiittävä juna.<sup>15</sup>

Todellisuuden tallentaminen ja magia eivät silti sulkeneet toisiaan pois. *Leslie's Weekly* -lehden pääkirjoituksesta voitiin vuoden 1900 tammikuussa lukea seuraavat, Kiinan Bokserikapinan uutisointia koskevat sanat: "Meille on luvattu joitakin eläviä, mieltä sävähdyttäviä kuvia todellisesta, raa'asta sodasta. Kirjallinen kuvaus on aina kirjeenvaihtajan näkökulma. Mutta Biographin kamera ei valehtele, ja me muodostamme arviomme siitä ja siitä asiasta samalla kun katsomme elokuvakankaan magiaa."<sup>16</sup>

Erikoistehoste voitaisiinkin ajatella dynaamiseksi kategoriaksi staattisen sijasta. Eilispäivän erikoistehosteet ovat tämän päivän ei-erikoisia tehosteita; ne kuluvat käytössä läpinäkyviksi, tarinan tai sisällön maailmaan suoraan viittaaviksi konventioiksi. Katsojat tottuivat melko nopeasti myös liikkeen taltioimisen uutuudella viehättäneeseen liikkuvaan kuvaan. Tarvittiin uusia tehosteita. Sellainen oli *Hale's Tours and Scenes of the World*, junamatkaa simuloiva elokuvaesitys, jonka alkumuoto nähtiin vuonna 1904 St. Louisin maailmannäyttelyssä. *Hale's Tours* oli aikansa realismin unelman huipentuma, jossa kilisevät kellot, junanvaunun muotoinen mekaanisesti liikuteltava teatteri (kiskoilla liikkumisen efektin tavoittamiseksi) ja vaunun ikkunoiden ulkopuolella kulkevat, alunperin liikkuvasta junasta kuvatut maisemakuvat pyrkivät yhdessä luomaan mahdollisimman täydellisen illuusion katsojan "läsnäolosta". Tätä erikoistehostetta Noël Burch kutsuu "kuin olisit siellä" -spektaakkeliiksi.<sup>17</sup>

Entistä uskottavammin elämää tai todellisuutta jäljentävän ilmaisen vastakohtaksi näyttäisi itsestään selvästi asettuvan Mélièsin trikkielokuva. Fantasialle lisää arvostusta vaativat kirjoittajat ovat kärkevästi ylläpitäneet jakoa osoittamalla realistisesta elokuvasta poikkeavan estetiikan Mélièsin keksinnöksi. David Hutchinson esimerkiksi ohittaa elokuvien erikoistehosteita käsittelevässä kirjassaan realistiseksi katsomansa elokuvan ongelmattomana. Hänen mukaansa erikoistehosteiden juuret ovat hovitaikurin salaperäisissä tempuissa, joiden perinteen jatkoksi asettuvat elokuvan puolella Georges Mélièsin burleskit, näyttämöilluusiot, sadut, science fiction -elokuvat ja muut näyttämöllisiin tai optisiin trikkeihin perustuvat elokuvat.<sup>18</sup>



Douglas Trumbull, *Brainstorm* (1983). Kuva:Suomen elokuva-arkisto.

Nykytutkimuksen valossa vastakkainasettelu Lumière-Méliès kuitenkin liukenee laajempaan kontekstiin, josta on käytetty nimityksiä *primitiivinen representaatiomuoto* ja *attraktion elokuva*.<sup>19</sup> Tätä ennen vuotta 1906 kukoistanutta elokuvaa kutsutaan primitiiviseksi, koska teatteriperinteestä tutut kerronnalliset konventiot eivät olleet vielä nostaneet elokuvaa porvarillisesta taiteesta tuttujen omalakeisten tarinoiden kertomisen ja fiktiivisten maailmojen rakentelun välineeksi. Attraktion elokuva perustui näyttämisen ja näkyväksi tekemisen spektaakkeliin.<sup>20</sup>

Varhainen elokuva olisi tästä näkökulmasta siis avoimesti tehosteellista. Noël Burchin mukaan 1800-luvulla vaalittu kolmiulotteisuuden ideaali kuitenkin puhkesi kukkaan 1910-luvun alussa syntyneessä *Institutionaalisessa representaatiomuodossa* (Institutional Mode of Representation eli IMR), joka pyyhki pois elokuvan primitiivisyyden porvarillisen maalaustaiteen, teatterin ja kirjallisuuden "kauneudella". Burchin mielestä katsojan tunkeutuminen visuaaliseen ja myöhemmin myös äänelliseen diegeettiseen tilaan on IMR:n tärkeimpiä ominaisuuksia.<sup>21</sup>

Klassisen realistisen elokuvan katsominen vastaisi siis jonkinlaista virtuaalikokemusta, jossa katsoja hetkeksi kadottaa yhteytensä todellisen maailman aikaan ja tilaan keinotekoisesti tuotetun fantasia-

maailman voimasta. Tällaista näkemystä näyttäisivät tukevan myös ne elokuvateorian suuntaukset, joissa katsojasubjektin, sutuurin, halun ja erilaisten "katseiden" ongelmat ovat keskeisessä asemassa. Käsite klassinen realistinen teksti voitaisiin tästä näkökulmasta ristiä uudestaan vaikkapa klassiseksi realistiseksi virtuaalitodellisuudeksi - tietenkin sillä edellytyksellä, että virtuaalisuus voi olla muutakin kuin digitaalitekniikan aikaansaama efekti.

Nykyelokuvan tehosteellisuuden ongelmallisuus näyttäisi olevan seurausta sen ja IMR:n normin yhteensopimattomuudesta. Itseensäviittaavan tehosteen ja maailmaan avautuvaksi ajatellun IMR:n mukaisen kerronnan välinen jännite käy ilmi etenkin uusista science fiction -elokuvista. Tehosteiden ylenpalttisuus ikäänkuin repii rikki klassisen muodon virtuaalisuuden illuusion, tai pikemminkin osoittaa, että sekin on tehosteellista, ei luonnollista. Samalla tehosteesta itsestään saattaa tulla virtuaalisuuden unelman kohde ja portti fantasiaan, kuten tuonnempana näemme.

Taikatempun käsite - ja sen yhteyteen sopiva tekijä/tekniikka -kehys - on yksi tapa luonnollistaa tehosteellisuuden tuomia ristiriitoja. Tehoste-elokuvan tuotannon ja vastaanoton ympärille muotoutunut ideologia ei enää mahdu IMR:n ideologian sisään: jonkinlainen paluu primitiivisen attraktioelokuvan näyttämistästrategiaan on tosiasia. Nykyeloku-



Joseph Ruben: *Dreamscape* (1984). Kuva: Suomen elokuva-arkisto.

vassa näky merkkejä, että uuden audiovisuaalisen kulttuurin myötävaikutuksella "perinteinen elokuva" on siirtymässä kohti uutta institutionaalista muotoa, jossa representaatio ja presentaatio toimivat yhdessä toisiaan pois sulkematta.

Hyvä esimerkki löytyy modernin kauhuelokuvan väkivaltaisuusoihin painottuvasta linjasta, ns. splatter-elokuvasta. Tähän lajiin kuuluvat elokuvat noudattavat IMR:n edellyttämää jatkuvuuskerrontaa. Splatterin kohokohdat, väkivalta-numerot, kuitenkin tavoittelevat attraktion elokuvan primitiivistä estetiikkaa, jossa tilanne vangitaan vähin otoksin ja lähikuvia välttäen; päämääränä on John McCarthyn sanoin - "saada katsojat ihmettelemään, Grand Guignol -tyyliin, miten helvetissä kohtaus on voitu toteuttaa tappamatta näyttelijää tai näyttelijöitä."<sup>22</sup> Splatter-elokuvan "presentaatiota" ei ole paljoakaan velkaa porvarillisen teatterin illusionismille; sen juuret ovat 1800-luvun rahvaateatterissa, väkivaltaisista lavailluusiostaan kuuluisan Grand Guignolin esityksiperinteessä.

Tehosteet, niiden tuottaminen ja kontrollointi ovat ongelmia, joiden parissa modernin fantasiaelokuvan tekijät ja katsojat viihtyvät. Fantasia muuttuu

metafantasiaksi, kun tehosteiden tuottamisen mytologia imaistaan tarinamaailman sisään ja muutetaan näin itsestäänselvyydestä ongelmaksi. Tarinan ulkopuolelta katsojaa puhutteleva tehostemagia muuttuu tarinan teemaksi, kun henkilöhahmot joutuvat erilaisin tehostein tuotettujen vaihtoehtoisten todellisuuksien kanssa tekemisiin: mikä tahansa voi olla tehoste, myös ihminen tunteineen ja ajatuksineen. Trikki muuttuu esityksellisestä illuusiosta kolmiulotteiseksi, virtuaalitodellisuuden kaltaiseksi fantasiamaailmaksi. Tehosteen äärimmäinen realismin raja tulee vastaan, kun virtuaalista ja todellista ei voikaan erottaa toisistaan vain vetoamalla eroon luonnonlakien mukaan toimivan maailman ja teknologian avulla luodun keinomaailman välillä.

Elokuvat kuten *Dreamscape* tai *Brainstorm* eivät tehosteidensa erikoisuuden korostuksista huolimatta ole jyrkässä ristiriidassa klassisen kerronnan kanssa, sillä niiden fantasiakuville annetaan tieteellinen tai pseudotieteellinen selitys - arkikokemukselle vieraat visiot ovat todellisen tai keksityn virtuaaliteknologian ja ihmisen vuorovaikutuksen tulosta. Nämä elokuvat kuitenkin esittävät kysymyksiä tehosteen ja luonnon, virtuaalisen ja todellisen väli-

sistä eroista sekä siitä, kuka valvoo noita eroja tuottavaa teknologiaa. Radikaalimmin aihetta käsittelee *Total Recall*, jossa virtuaalisen ja todellisen ero on lopullisesti kadotettu.

## Digitaaliavaruuden seikkailijat

Ontologisesti virtuaalitodellisuus (VT) on olemassa tietokoneen muistissa - sen numeerisesta "täyteydestä" voi olla vain enemmän tai vähemmän epätäydellisiä visualisointeja. Virtuaalitodellisuus on alusta loppuun keinotekoinen todellisuus "syryssä" - mutta ei riippumaton - fyysisestä ajasta ja paikasta. Se on trikki, joka määritetty poikkeamana todellisuuden havaitsemisen ja kokemisen normista. Kuten konventionaalisen elokuvan erikoistehoste, se tuottaa fantasiaa, mutta näyttättyy keinotekoisuutensa - "matemaattisen puhtaautensa" - ansios-ta jollakin tavalla varmemmin todelliselta kuin fyysinen todellisuus. Se on vieras, epätodellinen, fantastinen, mutta silti turvallisesti määritely, teknologialla luotu, avoimesti konstruktio - ja siksi luonnollisen kokemuksen vastakohta. Sitäpaitsi, virtuaalimaail-malla on Tekijä. Reaalitodellisuuden tekijästä ei voi olla samanlaista varmuutta. VT kuuluu käytännöllisen, maailmaa muuttavan magian alueelle, kun reaalitodellisuus on tieteen ja uskonnon aluetta.

Kun puhutaan virtuaalikoemuksesta, pitäisi puhua kovan teknologian sijasta myös asiaan liittyvistä sosiaalisista ja subjektiivisista dimensioista. Niitä voidaan tuskin koskaan palauttaa täydellisesti mitattavaan muotoon. Virtuaalikoemus ei voi selittyä pelkästään virtuaalitodellisuuden tuottaneesta teknologiasta aivan kuten kybertilakaan ei voi olla pelkkä matemaattisen "ajatuksen" materiaalinen muoto. Kaupallinen elokuva ei käytä uutta teknologiaa sen kommunikaatio-utopian mukaisesti interaktion ja demokratian hyväksi, mutta se tematisoi "virtuaalitehosteen" ongelmaksi, josta sekä utopian että anti-utopian mahdollisuudet käyvät ilmi.

Tieteissatu *The Last Starfighter* perustuu leikkiin elokuvallisten tilojen ja todellisuustasojen kustannuksella. Päähenkilö on ankean todellisuutensa vastapainoksi unelmiinsa vaipunut nuori mies, josta tulee vähitellen Starfighter-nimisen videopelin mestari. Hänestä tulee niin hyvä, että pelin suunnittelija hakee hänet pois tästä maailmasta ja vie kaukaiseen galaksiin sotimaan tähtiläivaston joukoissa pahaa vastaan. Pojan pelistä tulee totta - videopeli on ajanviettelelun lisäksi myös simulaattori, joka tutustuttaa avaruussodan teknologiaan ja taktiikoihin.

*The Last Starfighter* konkretisoi todellisuuspään metaforan. Pojan todellisuus on kurjaa, siispän hän pakenee videopelin maailmaan. Elokuvasa tuosta paosta tulee totta, kun päähenkilö imaistaan elektronisen todellisuuden sisään pelaamaan sotapeliä, jossa kokonaisen maailman tulevaisuus on vaaka-laudalla. Elokuvan avaruuden videopelimäisyys

korostuu, koska avaruuden todellisuus ja tehosteet ovat tietokoneen luomaa synteettistä kuvaa. Tarinan maailmassa kaksiulotteinen videomonitori väistyy kolmiulotteisen virtuaalitodellisuuden tieltä, kun taas katsojan ja elokuvan kerronnan suhteen voidaan nähdä päivänvastainen suuntaus: perinteisen elokuvan syvyyden illuusio antaa tietä tietokone-grafiikan kaksiulotteisesti tulostetulle pelimaail-malle.

Vivian Sobchack on löytänyt nykyaikaisesta science fiction -elokuvasta avaruudellisen tyhjene-misen, kaksiulotteistumisen piirteitä. Hänen mukaansa tietokonegrafiikan ja elektronisen kuvanmuodostuksen tekniikat aiheuttavat sen, että elokuvissa kuten *Tron* ja *The Last Starfighter* kinemato-graafisen representaation syvä ja indeksinen avaruus tai tila tyhjenee sähköisen simulaation pinnallisen ja ikonisen avaruuden tai tilan "pistoista". Tätä uutta tieteiselokuvan tilaa Sobchack kuvailee Jamesonin ja Baudrillardin ajatuksiin nojautuen käsitteillä postmoderni, postfuturistinen tai hyperavaruudellinen.<sup>23</sup> Sobchack ei kuitenkaan näe tällaisissa elektronisen tehosteellisuuden korostuksissa mitään radikaalia itsetietoisuutta.

Perinteisesti syvän elokuvallisen (ja sosiaalisen) tilan elektroniselle tyhjennykselle myönnetty lisä-erikoinen erikoisuus (extra-special specialness) voidaan nähdä konservatiivisena yrityksenä rajata tämä uusi teknologia, pitää se (...) samanlaisesti fetisoituna ja eristettynä 'abstraktina kategoriana' niin, että se näyttää maagiselta, sosiaalisesti riippumattomal-ta ja että sen tuottama täydellisen hajaannuksen uhka poistuu.<sup>24</sup>

Sobchackin näkemys edellyttää kuitenkin viatonta katsojaa viisaampaa olentoa (kuten elokuvan-tutkijaa!), valvovaa sensoria olkapään taakse muistuttamaan, että nyt kankaalla näkyvä kuva on digitaalitekniikkaa käyttäen luotu syntetisoitu kuva, eikä "aito" ja "syvävaruudellinen" filmattu kuva. Vasta tällaisen muistutuksen jälkeen katsoja osaa "puhkaista" avaruuden, jota ei ole olemassakaan.

Tosiasiasa elokuvallisen kuvan tuottamistavalla ei ole Sobchackin arvelemaa merkitystä tieteiselokuvalle ja sen katsomiselle. Jos katsoja etäännyy näkemästään ja valitsee metakatsomisen, huomaa tehosteellisuuden, kolmiulotteisen syvyyden illuusio on vaarassa myös "tavallisen" kuvan suhteen. Tila "kankaan takana" on joka tapauksessa illuusio - synteettinen kuva poikkeaa perinteisestä filmatus-ta kuvasta tuotantotavaltaan, ei uskottelutavaltaan.

Olenaisempaa *The Last Starfighter* -elokuvasa onkin sen tarinamaailman sisäinen leikki oikean ja virtuaalisen maailman välillä. Se dramatisoi yhtä tärkeimmistä uuden teknologian ymmärtämisen tavoista. Tietokoneen tai videopelin kuva "imaisee" sisäänsä, kutsuu pakoon ja leikkiin, antaa vapaan mielikuvituksen lentoa kantavamman matkan fanta-



siaan, joka kuitenkin on matemaatiikan lakien kehyksissä uskottava ja turvallinen.

Uuden tietiselokuvan tehostemaailma ei siis näyttäisi esiintyvän ”maagisen riippumattomana”, kuten Sobchack arvelee, vaan yhtä aikaa maagisena ja tuotettuna, riippumattomana ja -käänteisellä tavalla - riippuvaisena ”todellisesta maailmasta”. *The Last Starfighterin* tapaisten tieteisfantasioiden magia on strukturoitua teknologian tuottamaa magi-aa. Se antaa mahdollisuudet vapaaehtoiseen todellisuuspakoon, jonka reitit voi suunnitella niin kuin itse haluaa. Peli on vapaa ja yllätyksellinen vain niin pitkälle kuin eskapisti itse haluaa. Se on kunkin oman mielikuvituksen ja valinnan objekti. Tärkeintä on se, että virtuaalinen kokemus ylittää tai ohittaa reaali maailman kokemisen mahdollisuudet. Todellisuus pelkistyy yhdeksi mahdollisuudeksi, jolle teknologia tarjoaa lukemattomia vaihtoehtoja.

## Luonnolliset tehosteet

VT:n ja virtuaalitekniikan pääideologi Jaron Lanier ei halua tehdä suurta eroa varsinaisen virtuaalikokemuksen (jollainen tavoitetaan vain teknologian avulla) ja esimerkiksi televisiokulttuurin aikaansaaman virtuaalikokemuksen välille.<sup>25</sup> Tässä asiassa hän näyttäisi viittaavaan Jean Baudrillardin teorioista löytyvään ajatukseen hypertodellisuu-desta, television ja sen informaatiivirran tuottamasta simuloidusta todellisuudesta, jota ei ole olemassa sen esitysten ulkopuolella tai niitä ennen, mutta joka siitä huolimatta on yhtä todellinen kuin mikä tahansa ”objektiivinen todellisuus”. Lanier kuitenkin kieltää virtuaalidodellisuudelta sen hallusinogeenien vaikutuksiin vertautuvan ulottuvuuden. Lanierin näkökulmasta kyseessä ei ole ”kyberdelinen” kokemus: ”Virtuaalidodellisuus vaikuttaa ulkoiseen eikä sisäiseen maailmaan. Virtuaalidodellisuus luo uuden objektiivisen todellisuuden tason. Siihen astutaan valvetilassa.” Lanier ei katso että ihmisten riippuvuusreaktiot ja sekoamiset olisivat VT:n tulevaisuuden ongelmia. Paha tulee hänen mukaansa korporaatioiden taholta; ne yrittävät kontrolloida ihmisten vapautta, VT:n sisältöä.<sup>26</sup>

Virtuaalikokemuksen eri muodot ovat tieteselo-kuvista ja -kirjallisuudesta tuttuja aiheita, vaikka itse käsite on verrattain uusi. VT-fiktioissa ollaan lanierilaisilla linjoilla sikäli, että ”todellisuudelle” vaihtoehtoista kokemustilaa ei rajoiteta teknologian tuottamaan keinotodellisuuteen. Vaikka virtuaalimaailma on mahdollista vain digitaalisen tietokoneen tuotteena, sen ja ihmisen vuorovaikutuksena syntyvää kokemuksellista virtuaalidodellisuutta ei voi palauttaa yksiselitteisesti virtuaalimaailmaan. Koke- musta ei voi ilmaista numeerisessa muodossa (ainakaan vielä). Siksi vastaavat virtuaalikokemukset saattavat olla mahdollisia muillakin tavoin kuin data- lasien, -kypärän ja -hanskojen kautta. Tieteselo-ku-

vat fantasiaivat tällaisten mahdollisuuksien pohjalta tavoilla, joissa ihminen ja teknologiaa joutuvat uuteen, intiimimpään suhteeseen. Jos lanierilainen VT tarkoittaa todellisuutta, jota ihmiset luovat kääntämällä mielikuvituksensa sisältöä uudenlaisen objektiivisen todellisuuden kielelle<sup>27</sup>, niin uusissa tieteselo-kuvuissa toisaalta etsitään ihmisestä itsestään tukahdutettuja tai aikaisemmin pelkästään yksilön kokemukseen rajautuvia ”virtuaalidodellisuuksia” tai dramatisoidaan taistelua VT:n taustatek- nologian hallinnasta. Ihmisessä itsessään piilevät luonnolliset ”tehosteet” (so. poikkeamat arkikoke- muksen ja -maailman ”tarinoista”) ja taistelu niiden säätelystä on käynnissä valtavirran elokuvassa, vaikka varsinaisen virtuaalitekniikan kehittäjät puhuvatkin usein yksinkertaisesti utopian tai anti- utopian termein. He uskovat vanhoista inhimillisyy- den rajoista ja yhteiskunnallisista kahleista vapaan uuden ajan alkaneen.

## Päiväunen valtiat

Yksi tällainen luonnolliseksi ymmärretty, arkimaail- man ja -kokemuksen suhteen nyrjähtänyt todelli- suus löytyy unesta. Kirjallisuuden historian pitui- nen unikirjallisuuden historia kertoo aiheen mieltä kiihoittavasta potentiaalista. Unen problematiikka vertautuu kiinnostavalla tavalla VT:n problematiik- kaan. Unen ”todellisuuden” ajatellaan viime kä- dessä olevan neurofysiologinen ilmiö aivoissa ai- van kuten VT palautetaan numeeriseen koodiin tietokoneen muistissa. Toisaalta unikokemus rak- entuu valvekokemusten fragmenteista. Yksityis- kohdat saattavat siis olla representatiivisia, mutta kokonaisuus, ”tarina”, on kokonaan toisenlainen. Unen selittämisen monet tekniikat tai tieteet voi- daan nähdä oikean koodin soveltamisen kautta tapahtuvana realistisen representaation palauttamise- na. Unien selittäminen on realismin valtaa fantasias- sa. VT:n sisältökontrolli sekä ohjelmia suunnittelevien ihmisten mielikuvituksen (sisäistetty realismi, todellisuusperiaate) että toimintaa valvovien insti- tuutioiden (kysymys siitä, mikä on hyvä ja tulokselli- nen tapa soveltaa VT-teknologiaa) antamissa rajois- sa vertautuu näin ”unihuoltoon”, josta populaari New Age-kirjallisuus ja psykoanalyttinen ajattelu ovat vastuussa.

Elokuvassa *Dreamscape* päähenkilö on paranor- maaleja psyykkisiä voimia omaava mies, jota unitut- kija käyttää hyväkseen uutta teknologista kek- sintöään ja sen sovelluksia koskevissa tutkimuksis- sa. Uusi laite mahdollistaa sen, että poikkeuksellisia henkisiä valmiuksia omaavat ihmiset pääsevät tois- ten ihmisten unien sisään selvittämään vaikkapa painajaisen syitä. Näin yhden ihmisen subjektiivis- esta virtuaalidodellisuudesta tulee objektiivinen virtuaalimaailma, joka ei enää olekaan toivottoman epäselvä ja toisilta ihmisiltä suljettu viimeinen yksi-

tyisyyden alue. Koehenkilön psyykkiset draamat muuttuvat tarinoiksi, joihin hän itsekin voi osallistua. Eli samalla kun koehenkilö generoi unitarinaansa piilotajuisten prosessien kautta, hän on myös tietoisensa minänsä kontrolloimana toimivana agenttina unensa sisällä.

*Dreamscapen* fantasia on läntiselle mielikuvitukselle paradoksaalinen. Se saattaa kuitenkin olla realismia, jos sitä ajatellaan esimerkiksi "primitiivisen" ajattelun näkökulmasta, jossa jakoa subjektiivisesti vääristyneeseen uneen ja objektiivisesti totuudenmukaiseen todellisuuteen ei välttämättä tunneta. Traditionaalisissa kulttuureissa uni on usein merkintä sielun vaeltelua hyvin konkreettisesti mielessä. Unen ja valveun ero on ollut selvä, mutta unitila on ollut henkisesti mielessä todellisempi ja merkittävämpi kuin valvetila. Shamaanin on jopa katsottu olevan "hereillä" ollessaan unessa.<sup>28</sup>

Varsinaisen virtuaalitekniologian ohittavat, toisenlaisia objektiivisia todellisuuksia ja niitä koskevia kokemuksia kuvaavat tarinat eivät näin - europerspektiivissä laajemmasta näkökulmasta - välttämättä olekaan "pelkkää mielikuvitusta" verrattuna teknologian tuottamaan virtuaalitodellisuuteen. Kysymys on siitä kuka saa sanoa mikä on todellisuutta, mikä taas poikkeama siitä; objektiivinen ja subjektiivinen, realistinen ja fantastinen, ulkoinen maailma ja mielikuvitus erkanevat toisistaan vain historiallisesti muuttuvien ontologisten monologiensa kautta.

Unitila muotoutuu unennäköjen ruumiissa. Kyseessä ei ole sellainen rannaton mahdollinen maailma, joksi VT-ideologit omansa kuvittelevat. Kyberpunkin edelläkävijä Bruce Sterling paljasti kuitenkin hieman huvittavallakin tavalla VT:n ja kybertilan rajat lauseessa, jonka oli määrä kuvata sen äärettömyyttä. "Kybertila ei ole mikään tutkimaton luonnonalue, vaan tyhjyydestä esiin kiehuvaa täysin epäluonnollista tilaa: valtaisa peiliä erämaa, joka toistaa pioneerien omia sisäisiä mielentiloja."<sup>29</sup> Teknologialla päästään vain niin pitkälle uuteen avaruuteen kuin "pioneerien" mieli yltää. Samaa ristiä heijastavat myös Randal Walserin sanat: "(...) lupaus olisi tuskin suurempi jos ihmiset olisivat törmänneet uuteen fyysiseen maailmankaikkeuteen vievään tiehen. Todellakin, kybertilassa voi olla niin monia maailmankaikkeuksia kuin ihmisillä on aikaa tai mielikuvitusta keksiä."<sup>30</sup> Näin kybertila näyttäisi olevan kollektiivisen unen objektiivinen näyttäjä, ehkä digitaalinen ja kolmiulotteinen päiväuni. Vertailukohdaksi sopii vaikka Christian Metzlin ajatus, jonka mukaan elokuva on nykyaikana päiväunen funktionaalinen kilpailija - seikka josta "filmihulluus" sikiää.<sup>31</sup> Nyt raivoava "VT-hulluus" on epäilemättä tulosta uudelleen löydetyistä päiväunen huumasta, joka legitimoit itsensä matematiikan ja tietokonetekniologian totuuksiin vedoten.

Unen ja VT:n kokemuksilla on yhteiset viholliset,

kuvien ja sisältöjen kontrolloijat. *Dreamscapen* kertomassa tarinassa unikoneen ja siihen liittyvän tutkimuksen taustalla on Yhdysvaltain salaisen palvelun johtaja, joka haluaa tunkeutua ydintuhon kuvista rakentuvia painajaisia näkevänsä ja niiden seurauksena aseistariisuntasopimuksesta haaveilevan presidentin uniin kansakunnan edun nimissä - kauhun tasapainosta ei saa luopua jonkun "mielikuivuksellisen" unen takia.

Tällaisia päiväunen valtiaita pelkäävät myös jotkut VT-ideologit. Bruce Sterling on jakanut kybertilan tulevaisuudennäkymät kahden leirin kilpailuksi: toisaalla on teknofiliinen ja utopistinen, toisaalla kapitalistinen ja käytännöllinen.<sup>32</sup> Toiset taas eivät näe unen tai päiväunen valtiaita mitenkään ongelmallisina. Randal Walserille kybertila on jonkinlainen tietokoneeseen perustuvan, kolmiulotteisen maailman simulaatioissa esitettävän roolileikin näyttäjä, jossa "työnjohtajana" toimii nykyaikainen taikuri, kybertilaa muokkaava "spacemaker". Spacemaker on sekä virtuaalitodellisuuden tekijä että sen asukki, sekä ohjaaja että näyttelijä.<sup>33</sup>

## Viimeisellä rajalla

Näin päästään takaisin erikoistehosteisiin, joita modernit taikurit, FX-velhot muokkaavat. Niin elokuvallisen kuin virtuaalisenkin maailman tekeminen on vapaaksi oletetun fantasian ja ulkoisten rajoitusten vuorovaikutusta. VT-magiassa luodaan sekä todellisuudesta että subjektiivisesta harhakuivasta poikkeavia maailmoja, joita logiikan lait säätelevät. Lähtökohtana on normi, reaalitytodellisuus, jonka ajatellaan olevan yksi ja yhtäläinen kaikille. Virtuaalisuuden uusi ideologia kaventaa todellisuutta leimaamalla muut mahdolliset virtuaalisuuden kokemuksen muodot kuten unet, muistot, odotukset, fiktiot ja kuvitelmat toisarvoisiksi<sup>34</sup> - niille ei anneta samaa merkitystä kuin digitaalisen päiväunen tuottamalle maailmalle. Elokuvien FX-velhot ovat samankaltaisten teknologisen magian haltijoita. He manipuloivat todellisuutta muuttavia tai uusia todellisuuksia luovia aineita ja tekniikoita kuten "spacemaker" omaansa.

FX-velhot ovat kuitenkin VT-velhoja heikommassa asemassa, koska he eivät voi olla näyttelijöitä luomillaan näyttämöillä. Siksi elokuvalliset fantasiat tiivistyvät toistuvasti toivekuvuihin, joissa tehoste imee tekijänsä tai "katsojansa" sisäänsä, tekee kolmiulotteisesta virtuaalisesta kokemuksesta kolmiulotteisen. Tällainen on erikoistehosteellinen unelma: täydellisen uskottava kolmiulotteinen fantasia. Tuota unelmaa dramatisoivat elokuvat antavat FX-velhojen katsojaa varten luomille trikeille tarinallisen sidoksen. *Stargate Corridorin* tapaisia psykedeelisiä näkyjä ei enää tarvitse hakea avaruuksista. Fantastisia tai abstrakteja kolmiulotteisia "maailmoja" tuottava tai niitä ihmisestä löytävä teknologia

on olemassa.

Myös elokuvassa *Flatliners* etsitään "luonnollista" virtuaalisuutta; teknologialla on vain kätilön osa. Päähenkilöinä on joukko lääketieteen opiskelijoita, jotka tiedonjanon ajamina tunkeutuvat "viimeiselle rajalle". Teknologia saattaa nuoret kuoleman rajan tuolle puolen ja sieltä takaisin. Lopulta kuoleman tilassa koetut asiat ja arkielämä sekoittuvat piilotajuntaan tukahdutettujen "syntien" purkautuessa ulos hallusinaatioiden muodossa.

*Flatlinersin* tehosteet ovat rajakokemuksia etsivien nuorten virtuaalitetollisuutta. Elokuvan FX-velhojen luoma magia on tarinassa lääketieteen VT-velhojen harjoittamaa faustista magiaa, joka kuitenkin iskee takaisin - ollaanhan sentään tekemisissä sellaisen rajan kanssa, jota rationalistinen tiede



*Total Recall*

ei juuri uskalla käsitellä. Kuoleman kokemus jää parapsykologian huoleksi. *Flatlinersissa* kokemuksen ja kuvan kontrolli perustellaan uskonnollisin käsittein ja "hullun tiedemiehen" hahmon kautta: tuntemattomaan ei saa astua liian syvälle, muuten joutuu vastaamaan synneistään. Tieteellinen ja uskomuksellinen traditio on vetänyt rajan, jonka ylittäminen käy vain omalla vastuulla. Magiallakin on omat tabualueensa.

VT:n ja FX:n utopistiset (fantasian normit todellisuuden normin sijaan) ideologiat tähtäävät täydelliseen illuusioon, "elämää parempaan" todellisuuteen, mutta käytännössä niiden keinotekoisuus estää kokemuksen täydellisyyden. Ajatus ei sitenkään ole täydellisen kaikkivoipaa.

Täydelliseen virtuaaliseen kokemukseen pääsy voidaan nähdä vaihtoehtona yhteiskunnalle tai kulttuurille. Eskapismien kimmokkeina voivat olla negatiivisiksi katsotut taloudelliset, ekologiset tai poliittiset trendit, joiden suhteen VT näyttäytyy puhtaan teknologisenä tuotteena, fantasian ja mieli-

kuvituksen vapauden saarekkeena keskellä ahdistavaa kulttuuria. Tässä suhteessa se on sukua *Moderanit primitiivit* -liikkeelle, joka - tatuointien, arpien ja muiden ruumiintaiteen muotojen kautta - tähtää synteisiin vanhojen heimoperinteiden ja nykyaikaisen urbaanin ympäristön välillä. *Moderanit primitiivit* etsivät "uutta synteisiä äärimmäisen vieraantuneessa maailmassa."<sup>35</sup>

VT-utopistit, "modernit futuristit", hakevat alkuperäistä ruumiillista kokemusta heimoperinteestä josta tulevaisuuden teknologiasta. Täydellinen ruumiillinen VT-illuusio on kuitenkin jo saavutettu ennen varsinaista VT-teknologiaa. Tähän on päästy aivopesun ja hypnoosin tekniikoilla. Tehosteesta tulee lopultakin täydellisen saumaton, kun se istutetaan havaittavan päähän. Tehoste ei ole havaittavan ulkoisen todellisuuden vaan suoraan havaintoa ohjaavan ajattelun osa. Näin VT-utopia kiertää kehän ja kohtaa VT-antiutopian. VT-unelman pääteasteesssä ajatuksen kaikkivoipuus ja mielihyväperiaate pitävät valtaa; sisäinen ja ulkoinen, mielikuvitus ja todellisuus, minä ja toinen sekoittuvat; psykoottinen tila hävittää todellisen tilan.<sup>36</sup> Kokemusta ei voi enää määrittellä virtuaaliseksi muuten kuin ulkopuolelta, mutta kuka on ulkopuolella ja kuka sisäpuolella? VT saattaa olla todellisuusperiaatteen talutushihnassa - aivan kuten antiutopistisissa arvioissa pelätään - mutta kokija itse ei sitä tiedä. VT alkaa näyttää ideologialta.

*Robocopin* ja *Robocop 2:n* tapaiset action-elokuvat dramatisoivat ongelmaa: niissä autonominen subjekti hukkuu kapitalismin keinotekoisesti tuottamaan virtuaalitetollisuuteen. Elokuvien kyborgihahmon toimintaohjelma visualisoi ja tulkitsee todellisuuden yhtiön haluamalla tavalla epätoivoisesti "itseään" - ihmisyttään - etsivän subjekti-fragmentin vastusteluista huolimatta.

Vielä täydellisempää virtuaalista kokemusta kuvaa 60-luvun klassikko *The Manchurian Candidate*, jossa joukkueellinen Koreassa sotivia Yhdysvaltain armeijan sotilaita joutuu vihollisen vangiksi ja aivopestäväksi. Lopputulos näkyy kahta todellisuutta ristiin leikkaavassa kohtauksessa: ensimmäisessä todellisuudessa näemme miehet aivopesuoperaation onnistumista demonstroivien vihollisten marionetteina, toisessa he taas (vankien oma näkökulma) kuuntelevat keski-ikäisten naisten seurassa esitelmää putarhanhoidosta.

## Ideologisia matkoja

Aina erottelu todelliseen ja virtuaaliseen ei ole yhtä helppoa kuin *The Manchurian Candidate* tapauksessa. Kenellä on monopoli todellisuuden määrittelyssä? Eikö esimerkiksi althusserilainen ideologia-teoria tavallaan perustu oikean, tieteen kautta avautuvan todellisuuden ja ideologisten, virtuaalisten, todellisuuksien vastakkainasettelulle? Ideologia on

*Total Recall*

Kuva: Suomen elokuva-arkisto

Althusserin näkemyksen mukaan kapitalistisen talousjärjestelmän "tehoste" ja sellaisena muuttumaton; vain yksittäiset ideologiat vaihtavat muotoaan historiallisen kehityksen myötä. "Ideologia ilmentää yksilöiden kuviteltua suhdetta olemassaolonsa todellisiin edellytyksiin" ja "ideologia on aineellisesti olemassa" - näin tiivistää Althusser ideologian teeseissään.<sup>37</sup> Toisten ajattelijoiden varastoista löytyvät vielä käsitteet kuten spehtaakeli tai hypertodellisuus. Asia on kuitenkin sama: kaikki muut ihmiset paitsi tietystä positiosta puhuva teoreetikko elävät illuusoiden maailmassa.

VT-filosofian edustajat puhuvat mielellään "puhtaan" teknologian positiosta erilaisia vääristyneitä kokemisen tapoja vastaan. Philip K. Dickin novelliin perustuva elokuva *Total Recall* dramatisoi asian liittyviä ongelmia. Siinä teknologian tuottamaa fantasiaa ja todellisuutta ei enää voi erottaa; kaikki on ideologiaa tai mikään ei ole. Ainakaan tarinan kuvaamat ihmiset tai elokuvan katsojat eivät pysty paikallistamaan tehosteen ja todellisuuden rajaa. Katsojan ja elokuvallisen spehtaakelin suhde on paljon helpompi, sillä *Total Recall* on itsetietoisella tavalla läpitemosteellistettu elokuva. Siinä ei ole luonnollisiksi naamioituvia ympäristöjä tai ihmisiä. Se on FX-velhojen tuottamien taikatempujen sarja, jonka kritiikki suuntautuu liian täydellisen tehosteen ideologiaa vastaan. Kyse on siitä, kuka valvoo ja hallitsee kuvia ja todellisuuksia. VT-unelma muuttuu painajaiseksi, jonka lähde ei ole varmasti nimettävissä.

*Total Recall* sijoittuu tulevaisuuteen, jolloin mentaalinen matkailu on mahdollista ja Mars kolonialisoitu kaivosplaneetaksi; maata ja Marsia johtaa val-

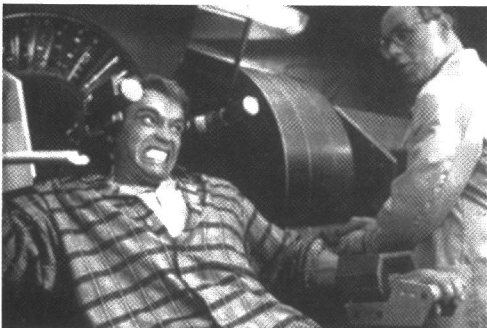


tava Yhtiö, joka säätelee punaisen planeetan ilmanjakelua pitääkseen kapinoiden ihmisten muodostaman vastarintaliikkeen kurissa - vieraan rodun planeetan alle rakentaman valtaisan ilmavoimalan yhtiö pitää luonnollisesti omana tietonaan. Tarina kertoo Quaid-nimisen "aivan tavallisen rakennustyöläisen" (Arnold Schwarzenegger!) noususta Marsin kapinajohtajaksi ja lopulta ilmavoimalan käynnistäjäksi, elämän tuovaksi jumaluudeksi.

Tarina alkaa siitä, kun Quaid herää Mars-seikkailuun liittyvästä unestaan. Elokuvan ensimmäinen todellisuusauma voisi olla tässä. Kaikki tulevat tapahtumat voidaan nähdä Quaidin unidraamana. Tarinan edetessä Quaid astuu sisään *Total Recall* -nimiseen matkailufirmaan, joka toteuttaa mitkä tahansa unelmat istuttamalla koneisiin kytketyn "matkailijan" päähän muistikuvat täsmälleen asiakkaan haluamasta matkasta ja siihen liittyvistä seikkailuista sekä myös roolista, jota asiakas esittää matkallaan. Quaid valitsee Marsiin suuntaavan agentin seikkailun. Tulevat tapahtumat voivat olla peräisin Rekalin aivopesuohjelmasta "Salainen agentti seikkailee Marsissa".

Tarinan edetessä annetaan lisää mahdollisuuksia. Quaid on saattanut olla yhtiön joukoista kapinallisten puolelle siirtynyt loikkari, jolta yhtiö on kuitenkin pyyhkinnyt kaikki muistikuvat pois ja istuttanut tilalle fiktion rakennustyöläinen Quaidista. Lisäksi vihjataan mahdollisuuteen, jonka mukaan Quaid olisikin itse asiassa yhtiön agentti, jolta on pyyhitty pois varsinainen minuus, jotta hän kykenisi paremmin soluttautumaan kapinallisten joukkoon.

*Total Recallin* multivirtuaalisesta pelistä ei tarvitse löytää yhtä ja aitoa todellisuuden tasoa. Elokuvan sanoma voisi olla vaikka se, että mikään todellisuuskuva tai inhimillinen identiteetti ei välttämättä ole luonnollisempi kuin toinen. Toisen todellisuus on toisen ideologinen tai virtuaalinen todellisuus. Sa-



malla *Total Recall* näyttää, että viattominkin todellisuuspakoinen fantasia voi olla "yhtiön" koneiden tai ohjelmien tuotetta. Ajatus on kaikkivoipa - mutta vain systeemin sallimissa rajoissa.

## Viitteet:

1. Myöhemmin järjestys vaihtui. SDI-ohjelma naturalisoitiin fantasiaa, kun sen populaariksi lempinimeksi annettiin Tähtien sota.

2. "The Creative Spark at Industrial Light & Magic. Computer Graphics and Muffy the Spider" (Mark Dippe & Lisa Van Cleef with Jas. Morgan, Erol Otus & Justine Herbert). *Mondo 2000*, (Summer 1991)No. 4, 149.

3. Simulaatiolla tarkoitin tässä - Jean Baudrillardin ajatuksiin nojaten - kopiota vailla originaalia, so. elokuva esittäytyy representaatina, vaikka se kuvaama maailma on fantastinen.

4. Alan McKenzie & Derek Ware, *Hollywood Tricks of the Trade*. New York: Gallery Books 1986, 7.

5. Sama.

6. Action-, fantasia- ja tieteiselokuvat ovat 70-luvun alusta, Spielbergin ja Lucasin dynastian alkua ajoista, aina nykyajan Schwarzenegger-elokuviiin asti muodostaneet uuden Hollywoodin taloudellisen selkärangan; näillä "tehoste-elokuvilla" on siis asema, jota on vaikea ohittaa vetoamalla "kypsempien" elokuvien olemassaoloon.

7. Siinäkin tapauksessa elokuva ei ole vielä menetetty; sillä saattaa olla tulevaisuus camp-sarjassa, jossa kaikki illuusionistiset keinot näyttävät enemmän tai vähemmän epäonnistuneina yrityksinä saavuttaa uskottava todellisuus tai fantasiatodellisuus.

8. David Hutchinson, *Film Magic. The Art and Science of Special Effects*. London: Simon & Schuster 1987, Introduction xi.

9. Ron Magid, "Terminator 2: He Said He'd Be Back." *American Cinematographer*, Vol. 72, No. 7, July (1991), 52.

10. Bronislaw Malinowski, *Magic, Science and Religion and Other Essays*. New York: Doubleday & Company 1954, 74-83.

11. Michael Stern, "Making Culture into Nature." Teoksessa Annette Kuhn (ed.), *Alien Zone. Cultural Theory and Cotemporary Science Fiction Cinema*. London & New York: Verso 1990, 66-72.

12. Stern 1990, 66.

13. Stargate Corridorin tekniikoista ja suhteesta kokeelliseen elokuvaan ks. Gene Youngblood, *Expanded Cinema*. New York: E.P. Dutton & Co, Inc. 1970, 150-156.

14. Youngblood 1970, 156.

15. Lewis Jacobs, *The Rise of the American Film. A Critical History*. New York: Teachers College Press 1975, 6. Jacobsin asenne tällaisia "halpoja massahuveja" kohtaan on kriittinen. Tässä suhteessa hän hyvin tyypillinen ennen nykyistä uudelleenarvioinnin kautta kirjoittanut varhaisen elokuvan historioitsija.

16. Sama, 14.

17. Noël Burch, *Life to Those Shadows*. Translated and edited by Ben Brewster. London: BFI Publishing 1990, 37. Ks. myös Jukka Sihvosen artikkeli tässä numerossa. Hale's Tours -spektaakkelista ks. esim. Raymond Fielding, "Hale's Tours - Ultrarealism in the pre-1910 Motion Picture." Teoksessa Donald E. Staples (ed.), *The American Cinema*. Washington: Voice of America Forum Series 1973, 13-24.

18. David Hutchinson 1987, Introduction xi-xii.

19. Katso Jukka Sihvosen artikkelia tässä julkaisussa.

20. Tom Gunning, "The Cinema of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde." Teoksessa Thomas Elsaesser with Adam Barker (ed.), *Early Cinema. Space, Frame, Narrative*.

London: BFI 1991, 56-62.

21. Burch 1990, 6-7, 12, 39.

22. John McCarthy, *Splatter Movies. Breaking the Last Taboo of the Screen*. New York: St. Martin's Press 1984, 2.

23. Vivian Sobchack, *Screening Space. The American Science Fiction Film* (toinen, laajennettu painos). New York: Ungar 1987, 255-256.

24. Sama, 259-260.

25. John Berry Barlow, "Life in the DataCloud: Scratching Your Eyes Back In - Jaron Lanier Interview." *Mondo 2000*, No. 2 (Summer 1990), 42.

26. Sama, 45.

27. Sama, 46.

28. Harry T. Hunt, *The Multiplicity of Dreams. Memory, Imagination and Consciousness*. New Haven and London: Yale University Press 1989, 81-82.

29. Bruce Sterling, "The Future of Cyberspace: Wild Frontier vs. Hyperreal Estate." Teoksessa Gottfried Hattinger, Morgan Russell, Christine Schöpf, Peter Weibel (Hg.), *Virtuelle Welten-Virtual Worlds*. Ars Electronica 1990, Band ii. Linz: Veritas-Verlag, i.p.v., 228.

30. Randal Walser, "Doing it Directly - The Experimental Design of Cyberspaces." Teoksessa *Virtuelle Welten-Virtual Worlds*, 204-207.

31. Christian Metz, *Psychoanalysis and Cinema. The Imaginary Signifier*. Houndmills et.al.: Macmillan 1982, 136.

32. Bruce Sterlingin artikkeli tässä julkaisussa.

33. Walser 1991, 207.

34. Doro Franck, "The Virtual Vampire." Teoksessa *Virtuelle Welten-Virtual Worlds*, 221.

35. Andrea Juno, "Modern Primitives." Teoksessa *Virtuelle Welten-Virtual Worlds*, 234.

36. Peter Weibel, "Virtual Worlds: The Emperor's New Bodies". Teoksessa *Virtuelle Welten-Virtual Worlds*, 30.

37. Louis Althusser, *Ideologiset valtiokoneistot*. Suom. Leevi Lehto ja Hannu Sivenius. Jyväskylä: Kansankulttuuri, Osuuskunta Vastapaino 1984, 118-121.