

# Tosia vai toisia maailmoja?

**Miten maailmoja luodaan fiktiossa ja taiteessa yleensä? Entä eri taiteenaloilla tai yksittäisissä teoksissa? Lukija ryhtyy rakennuspuuhiin eri asetelmasta kuin näyttelyvieras, musiikinkuuntelija tai elokuvankatsoja. Kirjallisuudentutkijoiden ja taidehistorioitsijoiden Helsingin yliopistossa järjestämä *Imagined Worlds – Worldmaking in Arts and Literature* -konferenssi korjasi elokuun loppupuolella kauniisti eri alojen taiteentutkimuksessa syntyneen sadon.**

**T**uottavatko taiteen keinoin kyhäellyt maailmat enemmän tietoa maailmasta vai taiteesta? Onko niitä edes mielekästä lähestyä tietä edellä? Tämä perusjännite leijui *Imagined Worlds* -konferenssin ensimmäisen päivän avanneen pääesitelmän yllä. Kysymys luoduista maailmoista on rantautunut ihmistieteisiin ennen kaikkea Nelson Goodmanin klassikon *Ways of Worldmaking* (1978) myötä. Niinpä oli vain luontevaa, että avausvuoron saanut teoreettisen filosofian yliopistonlehtori Markus Lammenranta keskittyi esitelmässään ”Languages of Art and Worldmaking” kommentoimaan ja täydentämään Goodmanin mallia. Taiteen hankala asema johtuu siitä, että sen maailmasta tuottama tieto on triviaalia, ellei peräti valheellista. Goodmanin mukaan hahmotamme silti maailmaa kognitiivisesti väistämättä symbolien kautta.

Fiktiivisiä maailmoja kuvaavat lauseet ovat väistämättä epätosia. Kuitenkaan Goodmanin ehdotus tiedon konseptin korvaamisesta ymmärtämisellä ei saanut Lammenrannan kannatusta. Propositiot eivät palaudu kielitieteeseen toisin kuin lauseet, joten taiteen sisältämiin propositioihin tulisi voida suhtautua

vapaammin. Taiteella jos millä näet on mahdollisuus manipuloida todellisten kohteiden ominaisuuksia tai jopa abstrahoida niitä. Vaikka taiteilijalla olisi prostituoitu Neitsyt Marian mallina, valmis maalaus kuvaisi pikemminkin Neitsyt Mariaa kuin prostituoitua, havainnollisti Lammenranta.

Yhdysvaltain kirjallisuuden professori Bo Pettersson kritisoi Goodmanin mallia alkajaisiksi siitä, että se marginalisoi fiktiosta saatavan nautinnon, kuvitteellisen maailmojen immersiiivisen imun. Esitelmässään ”Hitchhiker’s Guide to Literature: A New Theory of Literary Worldmaking” Pettersson jatkoi suomentaa: Goodmanin mallin lähtökohdat eivät ole mekaanisuudessaan kirjallisuustieteelle riittäviä. Itse asiassa koko länsimainen *mimesis*-käsitte on hänen mielestään liian kapea takertuessaan todenkaltaisuuteen ahtaimman realismin merkityksessä.

Petterssonin omassa mallissa kirjalliset maailmat ovat yhteisessä luomistapahtumisessa syntyviä kuvitteellisia maailmoja: joku kuvittelee jotain ja kutsuu lukijankin uskomaan siihen. Tämä luominen voi olla yhtä hyvin suullista, visuaalista tai kirjoitettua. Nämä maailmat rakentuvat kolmen, usein toisiinsa sekoittuvan teeman

varaan, jotka liittyvät inhimillisen toiminnan malleihin. Ensimmäinen on haaste, joka kohdistuu joko ymmärtämiseen (arvoitukset, postmoderni runous) tai tehtävän suorittamiseen (sadut, epiikka). Toinen on havainto, jonka ympärille esimerkiksi haikut rakentuvat. Kolmas pääteema on suhde, joko ystävällinen tai vihamielinen. Erityisen raikas oli Petterssonin huomio siitä, ettei fiktiivisen teoksen epäluotettavuus palaudu tai rajoitu vain kertojiin, fokalisoijiin ja puhujiin. Epäluotettavuus voi olla myös rakenteellisempaa ja liittyä vaikka koko kertomuksen kehyksen manipulointiin.

## Havainnosta kokemukseen, kokemuksesta ihmeeseen

Lammenrannan ja Petterssonin metateoreettisen painin lisäksi rinnakkaisessiossa kuultiin useita elähdyttäviä tapaustutkimuksia, ja konferenssin tausta kirjallisuudentutkimuksen ja taidehistorian valtakunnallisten, pian historiaan jäävien tutkijakoulujen yhteisenä voimannostuksena toimi kauniisti. Valintojeni seurauksena varsinaista kirjallisuudentutkimusta kuulin vain sessiossa, jossa pidin oman esitelmäni. Olin utelias kuulemaan,

## ”Voiko yllättyä jostain, minkä tuntee läpikotaisin?”

millaisia tulkinnallisia maailmoja sirsartaiteiden tutkimuksessa loihditaan esille. Työlään konferenssikesän uuttama sieluni virkistyi.

Kuvataide ei suinkaan ollut kirjallisuuden ainoa vaihtoehto käsiteltävänä taiteena. Portugalilainen Inês Sapeta Dias pohti esitelmässään, miten elokuvan montaasi osallistuu maailmojen luomiseen. Varhaisemmissa elokuvissa, kuten Edwin S. Porterin elokuvissa *Suuri junaryöstö* (1903) tai *Life of an American Fireman* (1903) kelat voitiin esittää miltei missä järjestyksessä vain, koska leikkaus jatkuvuusihanteineen ei vielä ollut kehittynyt pitkällekään. Näyttäminen oli kertomista hallitsevampi funktio. Kokeellisen elokuvan kohdalla synteesi voi näyttäytyä jopa terrorina, tuumasi Sapeta Dias. Sibelius-akatemian musiikkiteknologian opettaja James Andean puolestaan käsitteli akusmaattisen musiikin luomia kerronnallisia maailmoja. Kummat hallitsevat enemmän, musikaaliset vai kerronnalliset ominaisuudet, kun kuultavana on tosielämän äänistä koostettua musiikkia? Mieli kuitenkin etsii äänen lähdeä, sillä ääni väistämättä viittaa tosimaailmaan. Usein sävellyksen nimi kantaakin sisällään ratkaisevaa tulkinnallista

kiintopistettä, josta käsin lähteä tasapainoilemaan äänellisen maailmanluomisen ja tilallisen kerronnallisuuden välillä.

Sekä Sapeta Dias että Andean hahmottelivat luotuja maailmoja havainnon ja tilallisen mieltämisen ja järjestyshakuisuuden kautta, mutta tarkastelussa jäi sivurooliin viimeaikaisessa kertomuksentutkimuksessa tärkeäksi noussut kokemuksellisuus, *qualia*. Miltä luodut maailmat tuntuvat, miltä tuntuu tavoitella ja rakennella niitä? Kokemuksellisuuteen saatiin tuntumaa taiteentutkija Maria Hirven ja mediataiteilija Eija-Liisa Ahtilan yhteisesityksessä ”Reality in Transity”. Esitelmä liittyi Kiasmassa keväällä ja kesällä 2013 olleeseen Ahtilan näyttelyyn ja varsinkin teokseen *Marian ilmestys* (2011). Miten ihmeen voi tehdä näkyväksi, siirtää kuvan liikkeeksi? Hirvi kuvasi kokemustaan katsojana ja tutkijana. Näyttelyvieras sukeltaa teokseen keskeltä kaikkea, sillä teos on projisoitu useammalle kankaalle siten, että yhtäaikaiset versiot näyttävät kukin enimmäkseen eri kuvaa, vaikka ääniraita on sama.

Ahtila avasi taiteensa taustalla vaikuttavaa Jacob von Uexküllin filosofiaa, jossa ihme on olennainen osa toisen kokemista ja havaitsemista.

Ahtila arvelee Deleuzen saaneen Uexküllilta vaikutteita *Cinéma I* -teoksessaan (1983) hahmottelemiinsa eri kuvatyyppeihin ja yleiseen pohdintaansa toiminnan ja affektion suhteesta. Varsinkin lähikuva on paitsi visuaalinen tekniikka, myös metafora itsessään, sillä sen välittämä kokemus rakentuu fragmenteista. Ahtila on jatkanut arkipäiväiseksi muuttuneen vieraannuttamista harjoitteissaan, joissa tavanomaisia elokuvallisia keinoja on havainnollistettu tavanomaisen luontokappaleen, puun, avulla. Kiasmassa nähdyissä luonnoksissaan Ahtila tutki, ”voiko jokin jo tuttu täyttää ihmeen kriteerit? Voiko yllättyä jostain, minkä tuntee läpikotaisin? Mitä siinä ylipäätään nähdään?”

Ahtilan kaltaista reipasta ihmeen ja oudoksunnan pariin heittäytymistä soisi laajemminkin nähtävän taiteentutkimuksessa. Maailmoja varmasti rakennellaan ja luodaan jokapäiväisen havainnon ja tuttujen kehysten ja skeemojen avulla, mutta eikö fiktiivisiin maailmoihin kuitenkin kuulu myös jokin eriskummallinen? Haemmeko maailmanrakennusarkkitehteina innoitusta Ikean kuvastosta vai Gaudista?

*Tytti Rantanen*