Tampereen yliopisto

Minna Ristolainen

TÄÄLLÄ JA TOISAALLA YHTÄ AIKAA.

Immersiivisen visuaalisen tarinamaailman kokemus kuvataiteessa

Yhteiskuntatieteiden tiedekunta
Pro gradu -tutkielma
Huhtikuu 2020

TIIVISTELMÄ

Minna Ristolainen: Täällä ja toisaalla yhtä aikaa. Immersiivisen visuaalisen tarinamaailman kokemus kuvataiteessa.
Pro-gradu -tutkielma
Tampereen yliopisto
Kertomus- ja tekstiteorian maisteriohjelma
Huhtikuu 2020

Tutkielman aiheena on visuaalisen tarinamaailman kokemuksen rakentuminen nykykuvataiteen teoksissa. Käsittelen kohdeteoksinani Sari Bremerin viivasyövytystä ”*Astaroth*”(2006), Tiina Kivisen monotypiaa ”*Glacier I*” (2017) sekä TeamLab kollektiivin digitaalista paikkasidonnaista installaatiota ”*Vortex of Light Particles*” (2018) tarinamaailman rakentumisen näkökulmasta. Tutkimukseni tavoitteena on selvittää, millä keinoilla kuvataiteen teos muodostaa kertomuksen ja luo immersiivisen, fiktiivisen tarinamaailman narratologisessa mielessä tarkasteltuna.

Käsittelen työssäni visuaalista tarinamaailmaa esteettisenä upottavana kokemuksena, joka rakentuu kokijan ja teoksen välisessä vuorovaikutuksessa. Lähestyn kohdeteoksiani jälkiklassisen, kokemuksellisuutta sekä transmediaalisuutta korostavan narratologian näkökulmasta. Hyödynnän tutkimuksessani erityisesti Monika Fludernikin käsitystä kertomuksen kokemuksellisuudesta sekä David Hermanin tarinamaailman käsitettä.

Aiemmassa tutkimuksessa ei ole juurikaan käsitelty nykykuvataiteen teoksia narratiivisuuden näkökulmasta. Visuaalisten teosten narratiivisuutta on kyseenalaistettu, ja yksittäisiä kuvia on usein pidetty korkeintaan tekstiä tukevina kuvituksina, jotka eivät pysty itsenäisesti kertomaan tarinaa. Haastan tutkimuksessani klassisia, rajattuja käsityksiä narratiivisuuden edellytyksistä ja pyrin laajentamaan narratologista tutkimusta uudenlaisten teosten pariin.

Pohdin tutkimuksessani tunnekokemuksen merkitystä sekä kuvittelun roolia tarinamaailman muodostumisessa. Hyödynnän kuvittelun osalta erityisesti Kendall Waltonin tutkimusta aiheesta. Käsittelen tutkimuksessani myös otsikon roolia paratekstinä kertomuksellisen tulkinnan muodostumisessa. Visuaalisen teoksen otsikko toimii ikään kuin kehyksenä, joka rajaa tulkintaa tiettyyn suuntaan esimerkiksi otsikon synnyttämien konnotaatioiden tai intertekstuaalisten viittausten kautta.

Tutkimukseni pohjalta väitän, että visuaalisen tarinamaailman kokemuksellinen rakentuminen on prosessi, jossa katsojan kuvittelun mahdollistama immersio on erittäin merkittävässä roolissa. Tarinamaailman rakentuminen tapahtuu psykologisella tasolla, virtuaalikonstruktiona, joka ei ole fyysisesti tavoitettavissa tai tallennettavissa. Tutkimuksessani korostuu tarinamaailman kokemuksen subjektiivisuus, sillä jokaisen katsojan kokema tarinamaailma on erilainen. Tarinamaailman rakentumiseen vaikuttavat merkittävästi katsojan omat mentaalimallit, muistot, kokemukset ja aiemmin kohdatut teokset, jotka väistämättä jättävät jälkensä tulkintakokemukseen.

Avainsanat: tarinamaailma, kertomus, kertomuksellisuus, immersio, kuvittelu, visuaalisuus, kuvataide, taidegrafiikka, installaatio, parateksti, esteettinen illuusio, Sari Bremer, Tiina Kivinen, TeamLab

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck –ohjelmalla.

Sisällys

1. Johdanto 1
- 1.1 Kohdeteokset 2
- 1.2 Aiempi kuvallisen narratiivisuuden tutkimus 4
- 1.3 Kertomuksen käsite 7
- 1.4 Tarinamaailman käsite 9
- 1.5 Immersion käsite 10

2. Visuaalisen ja verbaalisen kerronnan erot 13
- 2.1 Transmediaalinen tarinankerronta 14
- 2.2 Narratiivisuuden vähimmäisedellytykset ja kerronnallistaminen 18
- 2.3 Yksittäisen kuvan ongelma ja ajan esitys visuaalisissa teoksissa 23
- 2.4 Tekstin ja kuvan vastakkainasettelu 30
- 2.5 Visuaalisen teoksen narratiiviset keinot 35

3. Tarinamaailman kokemuksen rakentuminen 40
- 3.1 Tekstin täydentäminen ja tulkintakokemuksen subjektiivisuus 40
- 3.2 Kuvallinen fiktio 45
- 3.3 Kuvittelu ja kahdessa maailmassa oleminen yhtä aikaa 50
- 3.4 Tarinamaailman rakentuminen 55

4. Kohdeteokset tarinamaailman rakentumisen näkökulmasta 61
- 4.1 Merkittävän hetken kuvaus ja teoksen luoma jännitys eli *suspense* 61
- 4.2 *Suspense* ja merkittävä hetki *Astaroth*-teoksessa 64
- 4.3 Kertomuksellinen tunnekokemus 68
- 4.4 Otsikko tulkintaa ohjaavana paratekstinä ja tunnekokemus *Glacier*-teoksessa 71
- 4.5 Immersio ja esteettinen illuusio 75
- 4.6 Immersiivisen tarinamaailman kokemus *Vortex of Light Particles* – installaatiossa 81

5. Johtopäätökset 86

Lähteet 92

Luettelo kuvioista ja taulukoista 96

1. Johdanto

Art is not about an experience. It is an experience. (Mark Rothko 1956)

Kuvataiteilija pyrkii luomaan teokseensa maailman, jonka sisään hän kutsuu katsojan astumaan. Katsoja taas vastavuoroisesti pyrkii tavoittamaan tämän maailman teosta tulkitessaan. Lähestyn tästä lähtökohdasta pro gradu -työssäni visuaalisten taideteosten maailman rakentamista ja tarinallisuutta. Maalaus, grafiikanvedos tai installaatio voi kertoa visuaalisin keinoin tarinan ja luoda tarinamaailman. Visuaalisen tarinamaailman kokemus on kokonaisvaltainen, ja tarinamaailman muodostumisessa katsoja on aktiivisessa roolissa, jolloin kokemuksen subjektiivisuus korostuu. Visuaalisessa teoksessa esitysmedian keinot ja mahdollisuudet kertomuksen ja kertomuksellisuuden luomiseen ovat luonnollisesti erilaiset kuin kirjallisessa tekstissä, toisaalta rajoittaen, toisaalta luoden kerronnalle uusia mahdollisuuksia. Kuvallisen teoksen kohtaaminen on parhaimmassa tapauksessa vaikuttava immersiivinen kokemus, jossa katsoja kokee teoksen ja omien mentaalimalliensa vuorovaikutuksena esteettisen illuusion kokemuksen, kokemuksellisen kertomuksellisen uppouttavan tilan, johon mielessään astuu. Tämä virtuaalinen tila on se tarinamaailma, johon haluan tutkimuksessani syventyä.

Tutkimukseni tavoitteena on selvittää, millä keinoilla kuvataiteen teos muodostaa kertomuksen ja luo immersiivisen, fiktiivisen tarinamaailman narratologisessa mielessä tarkasteltuna. Keskityn erityisesti yksittäisen kuvan kertomuksellisiin keinoihin ja kykyyn tarinamaailman rakentamiseen. Käsittelen myös tunnekokemusta osana visuaalisen tarinamaailman rakentumista.

Hypoteesini tutkimuksessani on, että myös yksittäinen kuva voi kertoa tarinan ja luoda tarinamaailman. Jätän analyysini ulkopuolelle sarjallisuutta sisältävät kuvat, joissa esimerkiksi ajankulua on esitetty kuvaamalla sama hahmo toiminnan edetessä eri vaiheissa kuvaan useampaan kertaan, sekä erillisistä osista koostuvat teokset. Toinen hypoteesini on, että esitysmediasta riippumatta tarinamaailman rakentuminen on immersiivinen kertomuksellinen tunnekokemus, jossa esteettinen illuusio on tärkeässä roolissa. Kolmas

hypoteesini on, että immersiiviseen tarinamaailmaan uppoutuminen psykologisella tasolla mahdollistaa kerronnallisen luennan myös sellaisten teosten kohdalla, jotka eivät ole perinteisen käsityksen mukaan narratiivisia.

Käsittelen työssäni visuaalista tarinamaailmaa esteettisenä upottavana kokemuksena, joka rakentuu kokijan ja teoksen välisessä vuorovaikutuksessa. Kunkin teoksen luoma tarinamaailma rakentuu esitysmedian mahdollistamista elementeistä, mutta tarinamaailman rakentumiseksi esteettiseksi objektiksi (ks. Chatman 1975, 301-302) vaaditaan lukijan vahvaa osallistumista kuvittelun ja mentaalirakenteiden hyödyntämisen avulla. Keskeisiä käsitteitä työssäni ovat kuvittelu (*make believe*) (ks. Walton 1991) sekä immersio eli uppoutuminen (ks. Ryan 2015), ja käsittelen kohdeteoksiani siitä näkökulmasta, miten ne luovat kuvittelun avulla immersiivisen tarinallisen kokemuksen eli upottavan tarinamaailman. Käsittelen kohdeteoksiani myös fiktion käsitteen kautta ja näen kuvataiteen teosten rakentamat tarinamaailmat lähtökohtaisesti fiktiivisinä, vaikka teokset kuvaisivatkin arkitodellisuutta.

1.1 Kohdeteokset

Kohdeteoksikseni olen valinnut yhden realistista esitystapaa edustavan viivasyövytyksen, yhden ekspressiivisen, ei-perinteisesti esittävän monotypian ja yhden digitaalisen installaation. Analysoin kaikkien kohdeteosten tapaa ja keinoja kertoa tarina ja luoda tarinamaailma sekä vertailen näitä erityyppisiä teoksia keskenään. Kohdeteokseni ovat Sari Bremerin etsaus-akvatinta ”*Astaroth*” (2006, kuvaliite 1), jossa leopardi kantaa suussaan gasellia öisessä metsässä. Teoksen kuvaustapa on mimeettisesti esittävä ja yksityiskohtainen. Teoksen värimaailma sekä sommittelu yhdessä teoksen otsikon kanssa luovat mystisen, jännityksellisen tunnelman kuvaan. Toinen kohdeteokseni on Tiina Kivisen ekspressiivinen, siveltimenvetomainen monotypia ”*Glacier I*” (2017, kuvaliite 2), myöhemmin ”*Glacier*”. Teoksen värimaailma ja kuvakieli ovat pelkistettyjä, eikä kuvasta ole erotettavissa selkeitä tunnistettavia hahmoja tai esineitä. Kolmantena kohdeteoksena käsittelen 30.8.2018-6.1.2019 Amos REX -museossa Helsingissä esillä ollutta tokiolaisen taiteilijakollektiivi teamLabin digitaalista installaatiota ”*Vortex of Light Particles*” (kuvaliite 3), myöhemmin ”*Vortex*”. *Vortex* on avara pimennetty tila, jossa huoneen seinille ja kattoon heijastetut värilliset liikkuvat digitaaliset valojuovat yhdessä äänimaailman kanssa muodostavat täysin

omanlaisensa universumin. Katsojan on mahdollista kulkea vapaasti tilassa tai asettua huoneen lattialle mukavasti säkkituoliin ja antaa kokonaisuuden uppouttaa sisäänsä, ikään kuin tähtitaivasta tuijottaen teoksen ääni- ja kuvamaiseman soljuessa ympärillä.

Kohdeteoksiani yhdistävä tekijä on luontokuvaus teosten kohteena, se ettei niissä ole kuvattu selkeitä tunnistettavia ihmishahmoja sekä teosten sinisävytteinen värimaailma. Teokset ovat tarkoituksella hyvin eri tyyppisiä keskenään, sillä haluan tutkimuksessani tuoda esille erilaisia visuaalisia tarinankerronnan muotoja nykytaiteessa. Haluan tutkimukseni kohdeteosvalinnoilla nostaa esiin myös suomalaista nykytaidegrafiikkaa ja erityisesti naistaidegraafikoita, sekä laajentaa käsitystä taiteilijuudesta sisällyttämällä monilukuisen kollektiivin luoman teoksen tutkimukseeni.

Kohdeteosvalinnoillani pyrin myös haastamaan hypoteesejani, sillä valitsemieni teosten kerronnallisuus ei ole ilmeistä. Perinteisestä narratologisesta näkökulmasta katsottuna erityisesti Tiina Kivisen teos voidaan nähdä kohdeteoksistani kaikkein haastavimpana esimerkkinä ei-esittävyytensä vuoksi. Selkeiden ihmishahmojen puuttuminen teoksista sekä ei-esittävyys tekevät narratiivisuuden perustelusta haastavampaa, kuin jos kyseessä olisi esimerkiksi valokuva henkilöistä toimimassa tavoitteellisesti. Haluan kuitenkin osoittaa, ettei kerronnallisuus ole esitysmediasta tai representaatiotyylistä riippuvainen ominaisuus, vaan että narratiivisuuden voi ymmärtää laajemmin ja mediariippumattomana. Tutkimuksellani haluan siis myös haastaa narratologista tutkimuskenttää ja erityisesti tiukaksi rajattuja näkemyksiä narratiivisuudesta.

Tutkimuksessani peilaan kohdeteoksiani aiempaan trans- ja intermediaalisen narratologian tutkimukseen ja kuvan narratiivisia mahdollisuuksia käsittelevään tutkimukseen sekä esteettisen kokemuksen tutkimukseen. Aiemmasta narratologisesta tutkimuksesta hyödynnän muun muassa Seymour Chatmanin, Marie-Laure Ryanin, Klaus Speidelin, Werner Wolfin sekä Jan-Noël Thonin näkemyksiä kuvan narratiivisuudesta. Kuvittelun ja fiktion suhteessa nojaan vahvasti Kendall Waltonin tutkimukseen. Esteettisen kokemuksen teorian osalta peilaan tutkimukseeni muun muassa Nöel Carrolin, Seymour Chatmanin, W.T. Mitchellin ja Richard Wollheimin ajatuksia.

Pyrin tutkimuksessani vastaamaan kysymykseen, miten kohdeteokseni kertovat tarinan ja luovat immersiivisen tarinamaailman, sekä analysoin teosten elementtejä tarinamaailman näkökulmasta. Esittelen erilaisia tapoja määritellä kuvallista narratiivisuutta ja pohdin, mitkä elementit kohdeteoksissani ovat narratiivisia tai narratiiviseen luentaan ohjaavia. Esittelen myös tulkintakehyksiä ja prosesseja, jotka ohjaavat erilaisten tekstien kohtaamista vastaanottajan näkökulmasta sekä käsittelen visuaalisen taideteoksen kohtaamisen synnyttämää esteettistä tunnekokemusta kohdeteosteni avulla.

1.2 Aiempi kuvallisen narratiivisuuden tutkimus

Narratologisessa keskustelussa transmediaalisuus eli tarinankerronta eri medioissa on noussut viime vuosina vahvasti esille. Narratiivisia elementtejä on tutkittu kirjallisten tekstien lisäksi myös muissa medioissa esitetyissä teoksissa. Yksittäisten kuvien kerronnallisuus on kuitenkin jäänyt edelleen ongelmatapaukseksi, josta ei ole saatu kunnolla otetta. Tutkimuskentällä on erilaisia näkemyksiä siitä, miten yksittäisen kuvan narratiivisuutta tulisi tarkastella ja määritellä, ja voiko yksittäinen kuva ylipäätään olla täysin narratiivinen samassa mielessä kuin verbaalisesti esitetty kertomus. Osa tutkijoista (esim. Wendy Steiner, Gerald Prince) näkee yksittäiset kuvat kykenemättöminä kertomaan tarinoita lainkaan, osa (esim. Werner Wolf) tunnustaa niiden voivan sisältää kertomuksellisuutta muttei pystyvän itsenäisesti kertomaan tarinoita, ja osalle (esim. Klaus Speidel) yksittäiset kuvat, kuten maalaukset tai valokuvat ovat kertomuksia siinä missä romaanit tai novellitkin. Suomalaisista narratologeista erityisesti Kai Mikkonen on tutkinut kuvan kertomuksellisuutta aiemmin, mutta yksittäisiä kuvataiteen teoksia ei ole analysoitu syvemmin suomenkielisessä tutkimuksessa.

Semiotiikan tutkija Michael Ranta (2011) on esittänyt, että yritykset selventää visuaalisen kerronnallisuuden syvempiä psykologisia ja filosofisia näkökohtia ovat toistaiseksi jääneet narratologisessa tutkimuksessa pinnalliselle tasolle ja yksittäisiksi huomautuksiksi. Taidehistoriassa kuvien narratiivisuutta on taiteiden välisiin suhteisiin erikoistuneen tutkija Wendy Steinerin (2004, 147) mukaan tutkittu vähän ja ymmärretty melko huonosti. Myös taidehistorian tutkijat Cooke & Lübbren (2016) huomauttavat, että modernistisen formalismin

aikana tarinankerronta on ollut pannassa arvostetussa kuvataiteessa ja kirjallisuuteen viittaava maalaus on nähty synonyyminä esteettiselle hyväksikäytölle. Vasta lähiaikoina kertomuksen merkitys länsimaiselle kuvataiteelle on alkanut saada jälleen tunnustusta. Vaikka taidehistoriassa onkin vihdoin herätty teeman tutkimiseen, niin verrattuna kirjallisuustieteen narratologian vakiintuneisiin käytäntöihin ja teorioihin kuvataiteen narratiivisuuden analysointi on edelleen lapsenkengissään. (Cooke & Lübbren 2016, 1–2.)

Aiemmassa narratologisessa tutkimuksessa kuvien narratiivisuuden käsittely on tähän mennessä keskittynyt usein sarjakuvien, useammasta kuvasta koostuvien kuvasarjojen tai osiin jaettujen kuvien kuten freskojen tutkimiseen kuin yksittäisten kuvien narratiivisuuden kysymykseen. Yksittäisten kuvien osalta on tutkittu suurimmaksi osaksi historiallisen maalaustaiteen taideteoksia (esim. Bal 2006, Steiner 2004), joissa narratiiviset elementit ovat ilmeisempiä teosten kuvatessa usein jotakin tunnistettavaa tarinaa, kuten antiikin myyttiä, historiallista tapahtumaa tai raamatullista kertomusta. Speidel (2018, 22) huomauttaa, että historiallista tai myyttistä kertomusta kuvaavien maalausten viittaus taustakertomukseen on usein teosten yleisön tiedossa ja helposti tunnistettavissa ja tällaisten kulttuuriperintöön nojaavien kertomusten täydentäminen kuvista käy yleisöltä ikään kuin automaattisesti. Kerronnallisuus on näissä teoksissa siten jo sisäänrakennettuna ennakkoasetelmana, koska ne toisintavat jo aiemmin verbaalisesti luotua kertomusta. Tutkimuslähtökohtana yksittäisiä kuvia käsittelevässä narratologisessa tutkimuksessa onkin ollut usein joko vertailu historiallisen kirjallisen teoksen alkuperäistekstin ja visuaalisen vastineen välillä tai oletus siitä, että analysoidut kuvat ovat joko toisintaneet jo olemassa olevia kirjallisia kertomuksia tai viitanneet niihin. Nykytaiteen mahdollisuuksien käsittely itsenäisiä kertomuksia esittävänä taidemuotona on loistanut poissaolollaan tutkimuksen kohteena.

Teos, joka on luotu intentionaan esittää visuaalisesti jo olemassa olevaa tunnettua taustakertomusta, jonka katsojan oletetaan tunnistavan teoksesta, on tulkinnan kannalta eri asemassa kuin teos, jonka intentiona on esittää täysin uutta, katsojalle aiemmin tuntematonta kertomusta. Ennalta katsojalle tuntematon kertomus esitettynä visuaalisessa muodossa vaatii katsojalta erittäin keskittynyttä ja yksityiskohtaista paneutumista teoksen tulkintaan. Kun visuaalisen teoksen taustakertomuksena on esimerkiksi yleisesti tunnettu historiallinen tarina tai myyttinen kertomus, ohjaa teos kertomuksellisuuden tunnistamiseen helpommin, kun

katsoja tunnistaa kuvasta esimerkiksi taustakertomuksesta tutun hahmon ja osaa siten tulkita muitakin teoksen esittämiä hahmoja, tilanteita ja kausaliteettia peilaten niitä tuntemaansa taustakertomukseen. Katsoja siis täydentää tässä tapauksessa kuvallisen kertomuksen jättämiä aukkoja hakemalla puuttuvat kohdat tuntemastaan taustakertomuksesta. Ennalta tuntemattomien visuaalisten kertomusten esitysten kohdalla aukkojen täydentäminen perustuu vahvemmin katsojan omien sisäisten mentaalirakenteiden, muistojen ja aiemmin tulkittujen teosten hyödyntämiseen ja tulkinnan lopputulos ei ole yhtä ennustettavissa tai tekijän hallittavissa tämän mahdollisista intentioista huolimatta.

Tässä tutkimuksessa en käsittele olemassa olevaa taustakertomusta hyödyntäviä kuvallisia teoksia, sillä pidän niiden narratiivisuutta liian ilmeisenä. Kohdeteosteni analyysi perustuu siihen lähtökohtaan, että ne kertovat visuaalisesti itsenäisiä, aiemmin kirjoittamattomia kertomuksia. Keskityn yksittäisen visuaalisen teoksen keinoihin luoda uusia kertomuksia nimenomaan kuvallisin keinoin, enkä siihen, miten kuvat pystyvät toisintamaan jo olemassa olevia verbaalisia kertomuksia. Vertailu kahden eri median kykyyn esittää sama kertomus on ylipäätään hedelmätöntä, ja esimerkiksi kirjallisuudentutkija Kibédi Vargan (1988, 205) mukaan kuvallisesti ei pystytä täydellisesti toisintamaan jo olemassa olevia verbaalisia kertomuksia. Olen samaa mieltä Vargan kanssa siitä, ettei kuvallinen kertomus voi vastata täysin verbaalista vastinetta ja päinvastoin. Ohitan tässä tutkimuksessani historiallisen maalaustaiteen teokset, koska näen niiden allergorisuudessaan ja aiempia verbaalisia kertomuksia kuvallisesti toistavina olevan väistämättä kertomuksellisia, eikä siten yhtä monitulkintaisia ja kiinnostavia tutkimuskohteita kuin nykytaiteen teokset.

Yksi harvoista yksittäisen kuvan narratiivisuutta laajemmin tutkineista narratologeista on Klaus Speidel (ks. 2013, 2018), jonka havaintoja hyödynnän myös omassa tutkimuksessani. Speidel on kyseenalaistanut muun muassa Grishakovan ja Ryanin esittämän ajatuksen verbaalisten kertomusten ensisijaisuudesta, ja huomauttaa, että vanhimmat säilyneet kertomukseksi tunnistettavat artefaktit ovat itse asiassa kuvia eikä tekstejä. Speidel myös kommentoi Grishakovan ja Ryanin väitettä kielestä tehokkaimpana työkaluna tarinoiden kertomiseen ja myöntää tämän olevan totta viittaavalla tasolla, muttei kuitenkaan emotionaalisen vaikutuksen tasolla (2018, 9-10). Myös oma näkemykseni on, että erityisesti tunteiden kuvaamisessa tai tunnetilan luomisessa visuaaliset teokset voivat toimia verbaalisia

tekstejä tehokkaammin, koska visuaaliset esityskeinot mahdollistavat kokonaisvaltaisemmin tunnetilojen luomista esimerkiksi värienkäytöllä. Eri taidemuodoista tunteiden mimeettisessä kuvaamisessa ja välittämisessä kaikkein tehokkaimpia ovat lähtökohtaisesti elävien ihmishahmojen läsnäoloa sisältävät esitysmuodot, kuten elokuvat, tanssi tai teatteri, jotka jätän tässä tutkimuksessa tarkasteluni ulkopuolelle.

Koska yksittäisen kuvan narratiivisuudesta ei ole yhtenäistä konsensusta, se on tutkimuskohteena haastava ja mielenkiintoinen. Narratologisessa tutkimuksessa kertomuksellisuus on ensisijaisesti ollut verbaaliseen ja kirjoitettuun tekstiin liitetty ominaisuus. Tarinoita voidaan kuitenkin kertoa myös muiden medioiden kautta, kuten kuvataiteessa esimerkiksi maalauksen, valokuvan tai taidegrafiikan keinoin. Haluan pro gradu -tutkimuksellani osallistua kuvan narratiivisuuden kysymyksen ratkaisemiseen ja viedä narratologista keskustelua vielä enemmän transmediaaliseen ja tieteidenväliseen suuntaan tuomalla mukaan uudenlaisia visuaalisia teoksia kertomuksellisen analyysin kohteeksi.

1.3 Kertomuksen käsite

Klassisen strukturalistispohjaisen narratologian teorian mukaan kertomus (*narrative*) koostuu kahdesta osasta: tarinasta (*story*) ja juonesta eli kerronnasta (*discourse*). Tarina on se, mitä kerrotaan, kun taas kerronta on tarinan esitystapa. Tarina käsittää kertomuksen sisällön, kuten tapahtumaketjut, hahmot ja tapahtumapaikat, ja kerronta on näiden ilmaisua. (Chatman 1975, 295.) Jälkiklassinen narratologia korostaa kuitenkin kertomuksen määritelmissä kokemuksellisuutta (Fludernik 1996) ja tarinamaailman muodostumista (Herman 2009). Käsittelen työssäni kertomusta erityisesti tästä tuoreemmasta näkökulmasta, jossa kertomuksen muodostumisessa tarinamaailman kokemus on merkittävässä roolissa.

Herman, Jahn & Ryanin (2008, 347) mukaan kertomus voidaan määritellä tarinan tekstuaalisena esityksenä, joka voi esiintyä mediasta riippumattomana. Esimerkiksi *Glacier*-teoksen kohdalla kerronta koostuu paperille käsinpainetuista väripinnoista ja siveltimenvedoista, ja tarinan sisältö on kuvan elementeistä muodostuva kokonaisuus. David Herman esittää, että vaikka tarina käsitteenä onkin mediariippumaton, kerronta eli tapa, jolla tarina kerrotaan, on aina riippuvainen siitä mediasta, jossa tarina esitetään. Hermanin mukaan

tarinoita muokkaa niiden esitysmuoto, mutta se ei kuitenkaan määritä niitä. Koska samaa välinettä voidaan käyttää sekä narratiiviseen että ei-narratiiviseen ilmaisuun, ei välineen käyttämää muotoa tai ilmaisullista sisältöä voida hänen mukaansa pitää tarinaa määrittävänä. (Herman 2004, 51– 54.) Kai Mikkonen näkee kertomuksen muodollisena kategoriana, joka voi esiintyä missä tahansa semioottisessa järjestelmässä, mutta jota joudutaan muokkaamaan jokaisen järjestelmän ominaispiirteiden vuoksi. Kertomuksen ja kerronnallistamisen välinen suhde voidaan siten nähdä aina liukuvana ja riippuvaisena ilmaisuvälineestä. (Mikkonen 2005, 195.) Näiden ajatusten valossa kertomuksellisuus ei rajoitu siten vain kirjoitettuihin teksteihin, vaan se media, jossa tarinoita esitetään, luo puitteet sille, miten tarinoita voidaan kertoa.

Monika Fludernik (1996, 315) toteaa kertomuksen lukemisen juuri kertomuksena väistämättä vaativan lukijalta kerronnallistamista. Kun vastaanottaja on saatu tarkastelemaan teosta kerronnallisena, hän täyttää mielessään ne tarinan elementit, joita ei ole kuvattu teoksessa (Wolf 2003, 191). Kendall Waltonin (1990, 53) mukaan kuvia tulkitessaan katsoja näkee kuvittelun avulla ikään kuin oikeasti kuvatun asian. Esimerkiksi nähdessään maalauksen laivasta katsoja kuvittelee katsovansa laivaa, vaikka tietää katsovansa todellisuudessa laivaa esittävää maalausta.

Kohdeteokseni vaativat sekä kerronnallistamista että kuvittelua katsojalta toimiakseen narratiivisina kokonaisuuksina. Yksittäisen kuvan kyky tarinankerrontaan perustuu pitkälti katsojan aktiiviseen teoksen jättämien aukkojen täydentämiseen vuorovaikutuksena kuvan antamien vihjeiden ja katsojan oman kuvittelun välillä. Kuvien kertomien tarinoiden tulkinnassa kuvittelu nousee erilaiseen rooliin kuin verbaalisissa tarinoissa, sillä vihjeitä yksittäisessä kuvassa on katsojalle lähtökohtaisesti vähemmän ja aukkoja enemmän täytettäväksi kuin esimerkiksi romaanin lukijalle. Katsojan kuvittelukyvyllä on siten suurempi merkitys hänen rakentaessaan tarinan kuvan rajaaman hetken ympärille perustuen kuvan tarjoamiin vihjeisiin ja omaan kokemustaustaansa.

1.4 Tarinamaailman käsite

David Herman on esitellyt tarinamaailman (*storyworld*) käsitteen kuvaamaan kertomusten luomia maailmoja. Kertomuksia voidaan hänen mukaansa pitää pohjapiirustuksina tietyntyyppiselle maailmojen rakentamisen muodolle. Tarinamaailmat ovat Hermanin mukaan kattavia mentaalisia representaatioita, jotka antavat yleisölle mahdollisuuden luoda kertomuksellisen tekstin tilanteista, henkilöistä ja tapahtumista itselleen tarinan kehyksen. Tarinamaailmat ovat mentaalisia malleja esitetyistä tilanteista – kuka teki mitäkin kenen kanssa, missä, koska ja millä tavalla. (Herman 2009, 105–107.) Marie-Laure Ryanin mukaan fiktiivisten teosten äärellä lukijalta vaaditaan tarinamaailman kuvitteluun mielikuvituksen hyödyntämistä yhdistettynä aiempaan tietoon tosimaailmasta. Tarinamaailman kokija tietää kyseisen maailman olevan välineen luoma, mutta hän esittää uskovansa siihen, että maailma on todellinen ja olemassa itsenäisesti. (Ryan 2014a, 34–35.)

Tarinamaailman käsitettä voidaan pitää transmediaalisena eli se on sovellettavissa eri medioihin. Vaikka tarinamaailmat eivät välttämättä ole samanlaisia eri esitysvälineissä, suurin osa tutkijoista on kuitenkin yhtä mieltä siitä, että tarinamaailman yhteinen käsite on käyttökelpoinen eri medioissa. (Thon 2015, 444.) Kuten tarinan, myös tarinamaailman käsite on siten sovellettavissa myös muiden kuin kirjallisten teosten analysointiin. Konventiot ja mahdollisuudet tarinamaailmojen rakentamiseen ovat teknisiltä ominaisuuksiltaan aina kuitenkin osittain sidoksissa esitysmediaan.

Tarinamaailmojen rakentuminen vaatii lukijan/katsojan osallistumista kuvitteluprosessiin. Kendall Walton on käsitellyt kaksoisperspektiivin käsitettä, jossa maalausten ja romaanien yleisö tyypillisesti sekä osallistuu kuvitteluleikkeihin teosten kanssa että tarkkailee tätä kuvitteluprosessia. Yleisö havainnoi teosten tarjoamia fiktiivisiä ehdotuksia ja huomaa samanaikaisesti myös keinot, joilla fiktiivisyys on luotu. (Walton 1990, 49–50.) Myös tarinamaailmoja tutkineen Hanna-Riikka Roineen mukaan teoksen sisäisen ja ulkoisen maailman perspektiivien yhtäaikainen olemassaolo on kutsu lukijalle olla kahdessa maailmassa yhtä aikaa. Lukija kuvittelee tekstin kuvaaman tarinamaailman, mutta on samaan aikaan tietoinen sen rakennetusta luonteesta. (Roine 2016, 37.)

Sekä kertomusten että tarinamaailmojen kohdalla tulkinta on subjektiivinen kokemus. Koska molempien rakentuminen on kuvitteluun perustuva mentaalikonstruktio lukijan/katsojan mielessä, on tämä kokemus aina uniikki ja mahdoton toistaa tai tallentaa. Kahden eri henkilön kokeman tarinamaailman vertailu on siten mahdotonta, koska molemmat lukijat käyttävät omia henkilökohtaisia mentaalirakenteitaan ja aiempia kokemuksiaan pohjana tarinamaailman muodostamiselle ja tarinan aukkojen täydentämiselle.

1.5 Immersion käsite

Janet Murrayn (1997, 98-99) mukaan minkä tahansa median välittämä kiehtova kertomus voidaan kokea virtuaalimaailman kaltaisena, koska koemme tarinat niin intensiivisesti, että unohdamme ympäröivän maailman ja kulkeudumme median simuloimaan toiseen paikkaan. Tätä kulkeutumisen kokemusta toiseen todellisuuteen voidaan Murrayn mukaan kutsua immersioksi. Pelitutkimuksen parissa immersiota tutkinut Alison McMahanin (2003, 68) mukaan suurin osa tutkijoista on yhtä mieltä siitä, ettei täydellinen fotorealismi tai audiorealismi ole välttämätöntä virtuaalitodellisuudessa, jotta katsoja kokisi immersiota. Väitän, että sama pätee myös kuvataiteeseen. Teoksen ei ole oltava realistisesti esittävä tai yksityiskohtainen, jotta katsoja voi uppoutua teoksen luomaan tarinamaailmaan.

Immersion eli upottavuuden käsite on tuttu erityisesti digitaalisten pelien tutkimuksesta mutta se sopii myös muiden esitysmedioiden kautta toteutettujen teosten tarkasteluun. Myös taideteosten kohtaaminen on parhaimmillaan elämyksellinen kokemus, jossa katsoja-kokija uppoutuu osaksi teoksen tarinamaailmaa. Joidenkin teosten kohdalla uppoutuminen on vahvempaa kuin toisten, ja esimerkiksi sellaisissa installaatioissa, joihin kuuluu konkreettisesti teoksen sisälle astuminen, teoksen fyysinen maailma on teoksessa itsessään läsnä, jolloin tarinamaailman muodostuminen on erilainen prosessi kuin taas tarkasteltaessa kaksiulotteista taideteosta kuten maalausta tai grafiikanvedosta. Väitän, että immersion kokemus on olennaista täysvaltaisen tarinamaailman kokemuksen muodostumiselle. Jos katsoja/lukija ei uppoudu teoksen maailmaan, tarinamaailman ja esteettisen illuusion kokemus jää vajaaksi ja katsoja jää pelkäksi tarinamaailman rakenteiden tarkkailijaksi immersiivisen tunnekokemuksen puuttuessa.

McMahanin (2003, 77) mukaan läsnäolon kokemus (pelissä) on tulosta havainnollisesta ja psykologisesta immersiosta. Havainnollinen immersio saavutetaan sulkemalla tosimaailma aistien ulkopuolelle, jotta käyttäjä voisi kokea vain keinotekoisen maailman esimerkiksi virtuaalilasien, kuulokkeiden tai hansikkaiden avulla. Psykologinen immersio taas tarkoittaa käyttäjän henkistä uppoutumista tähän maailmaan. (mt., 79.) Marie-Laure Ryan (2015, 137) on korostanut erityisesti immersion psykologista puolta nähden immersion vastineena missä tahansa mediassa esitetylle tekstille, joka kykenee luomaan maailman läsnäolon kokijan mielikuvitukseen. Omassa tutkimuksessani tarkoitan immersiolla juuri tätä uppoutumisen kokemuksen psykologista osuutta, jonka saavuttaminen ei ole riippuvainen kertomuksen esitysmediasta tai apuvälineistä. Keskityn immersion käsittelyyn erityisesti alaluvussa 4.5 sekä alaluvussa 4.6 *Vortex*-kohdeteokseni analyysin kohdalla.

Immersiivisen taiteen käsite on ilmaantunut hiljattain osaksi myös taidenäyttelykenttää. Esimerkiksi Pariisin l'Atelier des Lumièresissa ja Tallinnan Helios Hallissa on esillä multimediainstallaatioita, joita kutsutaan markkinointiteksteissä immersiiviseksi taiteeksi. Tunnettujen taidemaalarien kuten Gustav Klimtin tai Vincent Van Goghin teoksia on koostettu animoiduiksi videoinstallaatioiksi, jotka projisoidaan musiikkiin yhdistettyinä näyttelytilaan uppouttavan kokemuksen toteuttamiseksi. Vain tämän tyyppisen esitystavan kutsuminen immersiiviseksi taiteeksi on mielestäni ongelmallista, sillä immersion lähtökohtana ei ole esitystapa, vaan teoksen luoma kokemus. Immersiivinen kokemus voi muodostua yhtä hyvin luetusta tekstistä, katsotusta elokuvasta tai maalauksesta, kuunnellusta musiikkiesityksestä tai kaikkien aistien yhdistelmänä. Moniaistillinen, tilallinen kokemus vahvistaa immersion kokemusta, mutta se ei ole edellytys immersiolle. Immersio ei ole genre tai taidesuuntaus, vaan kokemus, jonka teos (esitysmediasta riippumatta) voi synnyttää yleisössään.

María-Ángeles Martínez (2014, 110) esittää artikkelissaan, että kertomuksellinen eläytyminen (*narrative engagement*) ei toimi samalla tavoin kahden eri lukijan välillä. Jokaisen kokijan kohdalla kertomuksellinen kokemus on yksilöllinen ja kertomusten ymmärtämiseen vaaditaan immersiota. Käsittelen tutkimuksessani kertomuksellista kokemusta tästä subjektiivisuutta ja immersiivisyyttä korostavasta näkökulmasta. Visuaalisen tarinamaailman rakentumisessa toimivat rinnakkain sekä teoksen rakennetun luonteen tiedostaminen että uppoutumisen kokemus. Tutkimuksen seuraavissa luvuissa lähden erittelemään kuvallista narratiivisuutta

sekä tarinamaailman rakentumista tarkemmin ja analysoin kohdeteosteni kykyä immersiivisen tarinamaailman luomiseen.

Luvussa 2 käyn läpi transmediaalisen tarinankerronnan käsitettä sekä aiemmassa tutkimuksessa esitettyjä raameja kertomuksellisuudelle. Käsittelen myös kuvailun, kuvauksen ja kerronnallisuuden suhdetta sekä ajan kuvaamisen ongelmaa yksittäisessä kuvassa ja pohdin visuaalisia kerronnan keinoja. Luvussa 3 keskityn tarinamaailman kokemuksen rakentumisen pohtimiseen sekä kuvittelun ja fiktion väliseen suhteeseen. Pohdin myös immersion ja tarinamaailman rakentumista osana esteettisen illuusion kokemusta. Neljännessä luvussa analysoin kohdeteoksiani eri näkökulmista ja peilaan niitä esittämiini käsitteisiin ja teorioihin. Viidennessä luvussa esitän tutkimustulosteni vastaavuuden johdannossa esittämiini hypoteeseihin sekä johtopäätökset tutkimukseni pohjalta.

2. Visuaalisen ja verbaalisen kerronnan erot

Tässä luvussa pohdin visuaalisen ja verbaalisen kerronnan yhteneväisyyksiä ja eroja sekä esittelen transmediaalista lähestymistä narratologiaan. Käyn läpi aiemmassa narratologisessa tutkimuksessa esitettyjä narratiivisuuden vähimmäisedellytyksiä sekä näiden asettamia haasteita visuaalisille teoksille. Visuaalisen kerronnan esitystavat poikkeavat verbaalisesta kerronnasta ja rajoittavat osittain narratiivisia mahdollisuuksia perinteisessä narratologisessa mielessä. Toisaalta visuaalinen esitystapa mahdollistaa sellaisia kerronnallisia esityskeinoja, jotka eivät ole mahdollisia kirjoitetulle tekstille.

Marie-Laure Ryanin mukaan semioottisista koodeista kieli sopii parhaiten tarinankerrontaan, koska kaikki kertomukset voidaan tiivistää kielellisesti, mutta vain harvoja voidaan kertoa uudelleen ainoastaan kuvien kautta. Kuvien kerronnallinen rajoittuneisuus juontuu Ryanin mukaan niiden kyvyttömyydestä esittää asioita suoraan. Kuvien kyky esittää rajoittuu siihen, mitä niissä on näkyvissä, joten kuvat eivät voi esittää abstrakteja ideoita kuten kausaliteettia ja vain kielellisesti on mahdollista esittää tarkkoja ilmaisuja. Samalla Ryan kuitenkin esittää, että tullakseen tulkituksi kertomuksellisesti, tekstin ei tarvitse esittää kausaalisuhteita eksplisiittisesti. Tarinan täydellinen ja eksplisiittinen esitys on lukijan mielessä syntyvä ideaali, jonka lukija muodostaa täyttäessään tarinan jättämät aukot. (Ryan 2004, 10–12.) Haastan erityisesti Ryanin näkemystä siitä, että kuvat esittäisivät vain sitä, mitä niissä on suoraan näkyvissä ja palaan tähän aiheeseen luvussa 2.4 käsitellessäni tekstin ja kuvan välisiä eroja.

Vaikka tarinankerronta mielletään usein Ryanin tavoin ennen kaikkea verbaaliseksi toiminnaksi, sen juuret ovat vahvasti myös visuaalisessa kulttuurissa. Narratiivinen tulkintatapa ja syy-seuraussuhteiden etsiminen on Klaus Speidelin (2018, 9–10) mukaan sisäänrakennettuna ihmisissä, ja visuaalinen kerronta juontaa juurensa jo esihistoriallisiin luolamaalauksiin, joiden Speidel esittää edustavan ensimmäisiä ihmisten luomia kertomuksia haastaen käsityksen verbaalisten kertomusten ensisijaisuudesta. Speidel (2013, 11) on myös esittänyt, että ei-narratiiviseksi tarkoitettu teos voidaan vastaanottaa kertomuksellisena ja kuvan alkuperäinen funktio ei vaikuta sen narratiivisuuteen katsojan tulkinnassa. Katsoja saattaa tulkita esimerkiksi dokumentaarista valokuvaa kertomuksena ja kehittää mielessään

kausaalisuhteita kuvan esittämien elementtien välille. Speidelin näkemys vastaanottajan intention osallisuudesta narratiiviseen tulkintaan liittyy vahvasti omaan käsitykseeni visuaalisen kertomuksen muodostumisen subjektiivisesta luonteesta ja katsojan aktiivisesta osallistumisesta tähän prosessiin.

2.1 Transmediaalinen tarinankerronta

Tarinoita on kaikkialla ympärillämme, eri medioissa videopeleistä tv-sarjoihin (Thon 2015, 439). Wolf (2017, 257) mainitsee kyvyn luoda ja ymmärtää tarinoita olevan antropologinen perusasetelma kulttuurissamme. Koska tarinoita kerrotaan yhä enemmän erilaisten medioiden kautta, on narratologisessa keskustelussa transmediaalisuus eli mediarajojen ylittäminen noussut viime vuosina vahvasti esille ja narratiivisia elementtejä on alettu tutkia kirjallisten tekstien lisäksi muun muassa elokuvissa, musiikissa ja sarjakuvissa.

Narratologi Jan-Noël Thonin mukaan ”transmediaalinen narratologia” -käsitettä käytetään usein sateenvarjokäsitteenä narratologiselle tutkimukselle, jonka kohteena on jokin muu media kuin kirjallinen teksti. Transmediaalinen narratologia hyväksyy sen, että eri medioiden kerrontatavoissa on sekä yhteneväisyyksiä että eroavaisuuksia ja transmediaalisuus käsittää narratiiviset esitysstrategiat, jotka eivät ole sidoksissa jonkin tietyn median esitystapoihin (vaikkakin representaatiot välttämättä toteutuvat aina jonkin erillisen median esittäminä). Tietynlaiset kertomukselliset teokset ovat Thonin mukaan kuitenkin luontevammin transmediaaliseen lähestymistapaan ja analyysiin sopivia kuin toiset. (Thon 2015, 440, 442, 448; 2017, 254.)

Klassinen narratologia on aiemmin jättänyt huomiotta kerronnallisuuden ja median väliset suhteet ja keskittynyt tutkimuskohteenaan ainoastaan kirjoitettuihin teksteihin, nostaen verbaalisen median ylivoimaiseksi tarinankerrontavälineeksi muihin nähden. Nykypäivän post-klassinen narratologia on kuitenkin luopunut kertojakeskeisten kertomusten painotuksesta tutkimuskohteena ja alkanut korostaa kertomuksellisuuden transmediaalista luonnetta. Samalla narratologisen tutkimuksen kohteet ovat laajentuneet kirjallisuudesta uusien, kaukaisempienkin medioiden ja genrejen alueille. (Wolf 2011, 145–146.) Thon

huomauttaa, että vaikka transmediaalisuus onkin saanut jalansijaa narratologiassa, suurin osa tutkimuksesta keskittyy edelleen mediakohtaisiin esitystapoihin ja laajempi, mediarajat ylittävä transmediaalinen narratologia hakee vielä muotoaan. Transmediaalisen narratologian tavoitteena Thon näkee pyrkimyksen selvittää, miten narratologiset teoriat ja analyysit voivat parhaiten toteutua mediakohtaiset eroavaisuudet ja transmediaaliset samankaltaisuudet huomioiden. (Thon 2017, 254.) Vaikka suurin osa tutkijoista hyväksyy transmediaalisen näkökulman, on tutkijoiden välillä kuitenkin erimielisyyksiä eri medioiden kyvyistä tarinankerrontaan liittyen erityisesti tarinan ja kertomuksen määritelmiin (Speidel 2018, 21–22).

Huolimatta transmediaalisen suuntauksen noususta narratologisessa tutkimuksessa kuvallisen narratiivisuuden tutkimus on edelleen melko vähäistä, ja olemassa oleva tutkimus on keskittynyt enimmäkseen historiallisten, tunnettujen maalausten analysointiin (ks. Esim Bal, 2006). Narratologisia menetelmiä ei ole sovellettu ei-esittävän nykytaiteen tai installaatioiden analysointiin, ja aion tutkimuksessani laajentaa tutkimusta juuri näihin narratologian kannalta ”vaikeisiin” ja kiistanalaisiin visuaalisiin taidemuotoihin. Narratologisen tutkimuksen kehittyessä transmediaaliseen suuntaan on mielestäni olennaista sisällyttää tutkimuksen kohteeksi myös kuvataiteen alalta ajankohtaisia teoksia tunnettujen klassikoiden sijaan, sillä ne tarjoavat tuoreita näkökulmia, aiheita ja käsittelytapoja eri teemojen käsittelyyn ja kerrontaan.

Wolfin (2011, 154–156) mukaan narratologian soveltamisella yhä uusiin mediamuotoihin ja teostyyppeihin voi olla sekä positiivisia että negatiivisia seurauksia. Positiivisena seurauksena laajennetulle, mediarajat ylittävälle narratologiselle tutkimukselle Wolf pitää kasvanutta huomiota ihmisten luonteesta ”tarinoita kertovina olentoina” (*humans as story-telling beings*) ja kertomuksellisuuden olemuksesta ehkäpä voimakkaimpana olemassa olevana keinona, joka ihmisillä on olemassaolonsa ajallisesta kokemuksesta ja ymmärtämisestä. Wolf (2011, 159) nostaa yhdeksi narratologian johtoajatukseksi käsityksen kertomuksista esityksinä, jotka mahdollistavat vastaanottajilleen mahdollisten maailmojen kokemisen. Tutkin myös itse kohdeteoksiani tästä narratologisesta näkökulmasta. Esitystapojen ja osittain myös mediamuotojensa välisistä eroista huolimatta kaikki kolme teosta pyrkivät samaan; luomaan vastaanottajilleen mahdollisen, kuviteltavan ja koettavan maailman.

Koska narratologian tutkijoiden asiantuntemuksen alkuperäisenä lähtökohtana on kirjallisten tekstien analysointi, Wolf (2011, 158) ehdottaa, että juuri tätä osaamista tulisi hyödyntää myös muiden, ei-kirjallisten kohdeteosten analysointiin. Thon (2015, 443) esittää, että muiden medioiden kuten elokuvien, sarjakuvien tai tietokonepelien tutkimus voi hyötyä käsitteistä, joiden lähtökohta on kirjallisessa narratologiassa. Transmediaalisen narratologian varjopuolena Wolf esittää kuitenkin mahdollisen kerronnan samankaltaisuuksien ylikorostamisen kirjallisuuteen nähden muissa, narratologialle vieraammissa medioissa. Narratologian tutkijoiden pitäisi Wolfin mukaan vastustaa kiusausta pitää kaikkien medioiden kerronnallisia mahdollisuuksia samanvertaisina, sillä jos kaikki esitykset nähdään yhtä kertomuksellisina, mikään ei lopulta enää ole erityisen kertomuksellista. Se, mikä on itsestään selvää verbaalisten kertomusten narratologisessa tutkimuksessa, ei välttämättä pädekään muihin medioihin. (Wolf 2011, 157, 174.) Myös Thon (2015, 442–443) toteaa, etteivät monet kirjallisten tekstien analyysiin kehitetyt käsitteet ole tismalleen samalla tavoin sovellettavissa kaikkiin erillisiin medioihin.

Transmediaalisen narratologian kehittymiseksi vaaditaan jatkossa tieteidenvälistä yhteistyötä narratologien ja muiden medioiden ja taiteiden asiantuntijoiden välillä. Jos verbaalista mediaa voidaan pitää narratologian historiaan perustuen prototyyppisten kertomusten esitysvälineenä *par exellence*, on ymmärrettävää, että myös transmediaalinen narratologia perustaa juurensa kirjalliseen narratologiaan. (Wolf 2011, 159, 174.) Kuten Wolf ehdottaa, koska kirjallisten tekstien analyysin pohjalta kehittynyt narratologia kuitenkin on kertomuksen ja kertomuksellisuuden tutkimiseen vahvimmiten keskittynyt tieteenala, on perusteltua käyttää narratologian kehittämää termistöä ja tutkimusmenetelmiä myös muiden medioiden kuin kirjallisten teosten esittämien kertomusten tutkimiseen siltä osin, kun tutkimus sivuaa juuri narratiivisuuden käsittelyä ja esiintymistapoja näissä muiden medioiden kautta luoduissa kertomuksissa.

Uusien kertomuksellisuutta sisältävien mediamuotojen kuten digitaalisen taiteen kehittyessä tarvitaan kertomuksen tutkimustyökaluja, kuten käsitteitä, jotka eivät ole liian tiukasti sidoksissa mihinkään tiettyyn mediamuotoon ja joiden avulla pystytään toisaalta huomioimaan medioiden erityispiirteitä. Medioiden väliset esityskeinojen erot huomioiden

on kuitenkin selvää, ettei tarinan ja kerronnan käsitteitä voida käsitellä täysin samankaltaisina esimerkiksi kirjallisessa ja kuvallisessa ilmaisussa. Tämä ei kuitenkaan estä kirjallisuudentutkimukseen pohjautuvien käsitteiden soveltamista myös ei-kirjallisten tekstien analyysiin. Näen, että narratologisen tutkimuksen laajentaminen rohkeasti uusiin, epätyypillisiin medioihin voi rikastuttaa myös kirjallisten tekstien tutkimusta, kun näkemys narratologian mahdollisuuksista ja soveltamismuodoista laajenee.

Ilmaisukeinot eroavat eri ilmaisuvälineissä, joten myös välineiden keinot kertoa tarinoita ovat erilaisia, eikä erilaisia medioita voida yksi yhteen verrata toisiinsa tässä suhteessa. Saman tarinan toistaminen täysin samanlaisena kertomuksena esimerkiksi novellin tai elokuvan keinoin on mahdotonta. Mikäli kohdeteosteni taustalla olisi jokin kirjoitettu tarina, ei tätä tarinaa olisi mahdollista toistaa täysin alkuperäisessä muodossaan taidegrafiikan tai installaation keinoin. Tarinan siirtäminen esitysmediasta toiseen vie osan alkuperäisen esitysmedian kertomuksellisista ilmaisukeinoista pois, mutta luo samalla myös uusia kerronnallisia mahdollisuuksia ja siten osaltaan muuttaa tarinan kerrottua muotoa ja muodostuvaa kertomusta.

Wolf esittää mediaalisuuden ja kertomuksellisuuden suhteen kaksijakoisena; toisaalta transmediaalinen narratologia edellyttää mediasta riippumatonta käsitystä kertomuksellisuudesta, toisaalta taas mediaalisuudelle on annettava painoarvoa kertomuksellisuuden systemaattisessa kuvaamisessa. Mediat eivät ole ”onttoja putkia”, jotka vain neutraalisti välittäisivät tarinoita, vaan enemmänkin ne toimivat sekä mahdollistavina, että rajoittavina tekijöinä tarinankerronnassa, sillä eri medioilla on erilaiset kyvyt tarinoiden muodostamiseen ja välittämiseen. (Wolf 2011, 166, 173.) Keinona mediarajat ylittävään narratologiseen tutkimukseen Wolf esitteleekin ajatuksen narratiivisuuden asteittaisuudesta ehdottoman joko/tai-jaottelun sijaan. Wolfin mukaan kertomus ja kertomuksellisuus voidaan käsittää mediariippumattomana kognitiivisena ajattelun kehyksenä. (mt.,159–162.) Yhdyn Wolfin ajatukseen siitä, että narratiivisuutta ei tulisi tarkastella jäykästi ominaisuutena, joka teoksessa joko on tai ei ole, vaan eri teoksilla on eri asteisia kykyjä kertoa tarinoita ja näiden tarinoiden muoto ja sisältö ovat myöskin esitysmediasta riippuvaisia.

Transmediaalisuus voidaan siis nähdä mediariippumattomuutena teoksen kertomuksellisuuteen liittyen, hyväksyen kertomuksen eräänlaisen universaalin syvimmän olemuksen kognitiivisena kehyksenä esitysmediasta riippumatta. Tutkimuksessani käsitän narratiivisuuden laajasti transmediaaliseksi ominaisuudeksi, eli tarinoita voidaan kertoa ja kertomuksia voi muodostua useiden eri medioiden kautta. Yhdyn Wolfin, Thonin & Hermanin esittämiin ajatuksiin siitä, että kertomuksen käsite itsessään voidaan nähdä muovautuvana, median erityispiirteiden muokkaamana, ja että nämä erityispiirteet antavat sekä mediakohtaisia mahdollisuuksia tarinankerrontaan kuin yhtä lailla voivat rajoittaa kerrontatapoja. Koska kukin mediamuoto asettaa raamit kerronnan mahdollisuuksille, on kerronnan ja tarinan suhdekin siten aina mediakohtainen ja dynaaminen. Tiedostan myös, että laajennettu näkemykseni kertomuksellisista mahdollisuuksista visuaalisissa medioissa poikkeaa usean klassisen narratologian tutkijan rajatummasta näkökannasta.

Tutkin kohdeteoksiani narratologisesta näkökulmasta esimerkiksi taidehistoriallisen näkökulman sijaan, koska haluan todistaa myös kuvallisten teosten kyvyn kertoa tarinoita ja haluan eritellä niitä keinoja, joilla visuaalinen tarinankerronta toimii. Oman näkemykseni mukaan jokaisen kerrontaan pyrkivän taidemuodon taustalla mediasta riippumatta on lähtökohtaisesti pyrkimys samaan; luoda mahdollinen maailma, johon teoksen vastaanottaja mielessään astuu. Fiktiivinen tarinamaailma perustuu kokemuksen herättämiseen; teoksen fiktiivisen maailman kohdatessaan katsoja/lukija astuu mielessään teoksen maailmaan ja kuvittelun mahdollistaman immersion sekä esteettisen illuusion kautta kertomuksellinen kokemus tarinamaailmasta muodostuu. Käsittelen seuraavaksi aiemmin esitettyjä näkökulmia kertomuksellisuuden edellytyksistä ja kerronnallistamisen mekanismeista.

2.2 Narratiivisuuden vähimmäisedellytykset ja kerronnallistaminen

Aiempi narratologinen tutkimus on pyrkinyt määrittelemään kertomuksen ja kertomuksellisuuden edellytyksiä. Narratiivisuuden määritelmissä korostetaan useimmiten kronologista ja kausaalista toimintaa (esim. Wolf, Kafalenos, Ryan). Kerronnallisuus on myös pääsääntöisesti nähty vastakohtana deskriptiivisyydelle eli jonkin kohteen kuvailulle (esim. Wolf 2014).

Useat klassisen narratologian edustajat ovat määritelleet narratiivisuuden vähimmäisedellytyksiä. Kibedi Vargan mukaan kaikelle kerronnalle luonteenomaista on kuvaus ihmisistä toimimassa teleologisessa kehyksessä, ja että tarinalla on alku ja loppu. Tarinassa on myös aina jokin ongelma, joka ylitetään. (1988, 195.) Emma Kafalenoksen (2006, 2) mukaan kertomukselle on ominaista kaksi polkua: kronologisuus eli tapahtumajärjestys, jonka lukija/katsoja luo mielessään saamansa tiedon perusteella, sekä representaatio eli tarinan esitysjärjestys, joka koetaan vähitellen, pala palalta. Chatman (1975, 309) esittää, että jokainen tarina koostuu tapahtumista ja olennoista. Esitysmediasta riippumatta myös Chatmanin (mt., 313.) mukaan on selvää, että kertomuksen perusulottuvuus on aika ja peräkkäisyys. Narratiivisuuden vähimmäisedellytys voidaan klassisen narratologian ajatusten mukaan siten tiivistää ajatukseen henkilöistä toimimassa ajallisesti ja tavoitteellisesti.

Kafalenoksen mukaan opimme narratiivisuuteen liittyvän kausaliteetin ja kronologisuuden kuunnellessamme tarinoita. Samalla tavoin tulkitsemme näkemiämme tapahtumia ja tilanteita: asetamme toimijat syy- ja seuraussuhteisiin ja ajallisiin jatkumoihin mielessämme. Narratiivinen kompetenssi edellyttää sekä kronologisten että kausaalisten suhteiden analysoimista kerrottujen tapahtumien välillä. (Kafalenos 2006, 2, 25.) Chatman (1975, 318) taas esittää, että kausaliteetti ei ole kertomuksen perusedellytys, vaan kertomuksellinen lisäominaisuus. Chatmanin näkemys on avarampi, ja mahdollistaa monipuolisemmin erilaisten tekstien tarkastelun narratologisesta näkökulmasta, kun kausaliteettia ei pidetä narratiivisuuden välttämättömänä edellytyksenä.

Klassisen narratologian kertomuksellisuuden ajallisuuden ja kausaliteetin kriteeriä korostavasta näkemyksestä poiketen kognitiivista narratologiaa edustavan Monika Fluderinkin (1996, 21) mukaan ajallisuus itsessään ei ”tee” kertomusta, tai jos tekee, ajallisuus liittyy enemmänkin lukuprosessiin kuin tarinan kontekstiin. Kertomus on syvä rakenteellinen käsite, joka ei rajoitu vain proosaan tai eeppiseen runouteen. Toiminta kuuluu kertomuksiin seurauksena siitä, että kokemus mielletään tyypillisesti inhimillisenä ja siten sisältää toimivia hahmoja, ja Fludernik esittää, että olemassaolon (*existence*) luominen on tärkeämpää kuin toiminnallisuus. Fludernikin mukaan puhdas jaksollisuus tai kausaliteetti eivät ole kognitiivisen narratologian osalta välttämättömiä elementtejä kertomuksellisuudelle, mutta ajallisuus ja erityispiirteisyys ovat. Ajattomat tai tavalliset tilanteet eivät käynnistä narratiivista

dynamiikkaa, eikä kertomuksen päähenkilönä voi olla ”kaikki” tai ei kukaan erityisesti. (mt., 26–27, 29.) Myös Werner Wolf käsittää kertomuksen kognitiivisena kehyksenä tai skeemana. Kertomus mahdollistaa hänen mukaansa ajan tietoisen havaitsemisen ja auttaa siten luomaan ja vakauttamaan keskeistä epistemologista luokkaa ihmisen kokemuksen perustana, joka on yksi kertomuksen kokemuksellisista tehtävistä. Kertomusten tehtävänä on myös selkeyttää ja merkityksellistää kokemusten virtaa sekä kommunikoida, representoida ja tallentaa kokemuksia. (Wolf 2003, 184.)

Fludernik (1996, 311) yhdistää kertomuksen korrelaationa inhimilliseen kokemukseen. Kokemuksellisuudelle olennaisin ominaisuus on ruumiillistuminen/ilmentyminen (*embodiment*), jolla Fludernik tarkoittaa tosielämän skeemojen herättämistä, jotka tapahtuvat aina tietyssä ajassa ja tilassa, ja liittyvät ihmisen fyysiseen kokemukselliseen läsnäoloon maailmassa. Kertomuksellisuus voi nousta dynaamisen tapahtumasarjan kokemuksellisesta kuvaamisesta, joka on jo valmiiksi määritetty emotionaalisesti ja arvioivasti, mutta se voi myös koostua yksinkertaisesti kokemuksellisesta ihmisen tietoisuuden kuvaamisesta. (mt., 30.) Fludernikinin käsitykselle kertomuksesta on keskeistä inhimillisen kokemuksen kuvaaminen, johon usein hänen mukaansa luonnollisesti liittyy myös tunne ajan kulumisesta ja ihmiset kertomuksen päähenkilöinä. Kertomuksen keskiössä ovat usein päähenkilön psyykkiset tai fyysiset reaktiot tapahtumille, ja Fludernikin mukaan kertomuksen toteutumisen vaatimuksena on ihmishahmo kokijana ainakin jollakin kerronnallisella tasolla. Sen sijaan juoni ei Fludernikin mukaan ole välttämätöntä narratiivisuudelle, mutta fiktiivisyys on. (mt., 13, 29, 311.)

Marie-Laure Ryanin mukaan tekstin tulee toimia kolmella eri tavalla ollakseen narratiivinen: ensinnäkin kerronnallisen tekstin tulee luoda maailma, jossa on henkilöitä ja esineitä. Toinen vaatimus on, että tekstin viittaamassa maailmassa on tapahduttava epätavallisia fyysisiä muutoksia, kuten onnettomuuksia tai harkittuja ihmisten tekoja. Nämä muutokset luovat ajallisen ulottuvuuden ja luovat kertomuksen maailmalle ajankulun. Kolmantena vaatimuksena Ryanin mukaan lukijan on pystyttävä luomaan tekstistä tulkinnallinen verkosto kerrottujen tapahtumien kausaalisuhteiden, psykologisten motiivien, suunnitelmien ja tavoitteiden pohjalta Tämä implisiittinen verkosto luo kerrotuille tapahtumille yhtenäisyyden

ja ymmärrettävyyden ja yhdistää ne juoneksi. Täyttäessään yllä mainitut ehdot, teksti luo Ryanin mukaan ”kerronnallisen käsikirjoituksen” (*narrative script*). (Ryan 2004, 9.)

Ryan pitää kertomusta genreä laajempana käsitteenä, jota voidaan kutsua myös analyyttiseksi kategoriaksi. Fludernikin ja Wolfin tavoin myös Ryan pitää kerronnallisen merkityksen muodostumista kognitiivisena rakennelmana tai mentaalisena kuvana, jonka muodostaa tekstin perusteella. (Ryan 2004, 6, 8.) Kertomus kognitiivisena kuvana on siten kussakin hetkessä ja lukukokemuksessa muotonsa saava mielikuva, jota on mahdotonta tallentaa tai uusintaa täysin. Tässä mielessä kertomuksen muodostuminen voidaan käsittää hyvin subjektiivisena kokemuksena, sillä jokaisen lukijan rakentama mentaalikuva perustuu hänen omaan kokemustaustaansa ja muun muassa aiempiin lukukokemuksiinsa sekä taipumuksiin konkretisoida tekstiä eri tavoin.

Ryan erottaa toisistaan ”kertomuksena olemisen” (*being a narrative)* ja ”kertomuksellisuuden omaamisen” (*possessing narrativity)*. Kertomuksena oleminen voidaan hänen mukaansa liittää mihin tahansa semioottiseen teokseen, joka on tuotettu tarkoituksenaan herättää yleisön mielessä kerronnallinen käsikirjoitus. Kertomuksellisuuden omaaminen taas tarkoittaa kykyä herättää tuollainen käsikirjoitus. Kuvat, musiikki tai tanssi voivat sisältää kertomuksellisuutta olematta narratiivisia käsitteen kirjaimellisessa merkityksessä. Ryanin mukaan narratiivisuuden täysin muoto saavutetaan silloin, kun teksti on sekä tarkoitettu kertomukseksi, että se sisältää riittävästi kertomuksellisuutta toimiakseen kertomuksena. (2004, 9–10.)

Kaikki kertomukset mediasta riippumatta ovat lopulta riippuvaisia yleisöistään tullakseen koetuiksi ja tulkituiksi, ja vaativat aina jossain määrin kerronnallistamista. Fludernik (1996, 34) kuvaa tekstin kertomuksellistamista lukustrategiana, joka luonnollistaa (*naturalize*) tekstiä lukijan turvautuessa kertomuksellisiin skeemoihin. Cooke & Lübbrenin mukaan kaikki kertomukselliset kuvat hyödyntävät katsojan kykyä kerronnallistamiseen ja kuvan kertomuksellisuus voidaan mitata sillä, miten kykeneväinen se on hyödyntämään katsojiensa alttiutta kerronnallistamiseen. Kuvat itsessään eivät kerro tarinoita vaan ihmiset. Kaikki kertomukset, mediasta riippumatta, ovat riippuvaisia kuuntelijoista, lukijoista, yleisöstä ja

muista tarinankerronnan vastaanottajista. Gerald Princen käsitystä mukaillen: kaikki kertomukset on kohdistettu kerronnan yleisöille (*narratees*). (Cooke & Lübbren 2016, 9.)

Aiemman tutkimuksen osalta kertomuksellisuuden vähimmäismääritelmiä yhdistää erityisesti ajallisuuden, toiminnallisuuden ja kausaliteetin sekä muutoksen kuvaus. Toisaalta kertomus voidaan erityisesti tuoreemman narratologisen tutkimuksen valossa käsittää myös laajemmin kognitiivisena kategoriana. Kohdeteosteni osalta kertomuksellisten vaatimusten täyttäminen vaatii katsojalta väistämättä narrativisaatiota eli teosten aktiivista kertomuksellistamista, sillä ajallisuus, kausaliteetti tai toiminnan kuvaus eivät ole teoksissa täysi ilmeistä. Kaikki kolme teosta sisältävät kertomuksellisuutta, mutta eivät välttämättä ole suoraan kertomuksia vaan vaativat katsojalta kertomuksellistamista. Mitkä ovat sitten ne vähimmäisedellytykset, jotka yksittäisen kuvan tulisi täyttää, jotta se voidaan nähdä kertomuksena? Mitä kuvallisia elementtejä visuaalisessa teoksessa on oltava, jotta katsoja voi kokea sen kertomuksena? Pohdin vastauksia näihin kysymyksiin alaluvuissa 2.3 ja 2.5.

Kertomuksen lukeminen/katsominen sisältää tapahtumien tunnistamisen lisäksi kausaalisuhteiden hypoteesien luomisen prosessin esitettyjen tapahtumien ja kertomuksessa mahdollisesti myöhemmin esitettävien tapahtumien välille. Kafalenoksen mukaan analysoimme kaikkea, mikä kiinnittää huomiomme, tulkitsemalla tapahtuman tarkoitusta ja muodostamalla peräkkäisen kausaalis-kronologisen tapahtumasarjan eli fabulan, joka sisältää kyseisen tapahtuman. Mielessämme rakentamamme tarina ohjaa tulkintaamme tarinan sisältämien tapahtumien ja tilanteiden tehtävistä. (Kafalenos 2006, 60, 157–158.) Werner Wolfin (2014) mukaan narratiivisuuden tunnistamista teoksessa ohjaavat erilaiset kognitiiviset kehykset, jotka kuitenkin kirjoitettujen tekstien kohdalla ovat helpommin tunnistettavia ja luentaa ohjaavia kuin kuvia katsottaessa. Katsoja siis tunnistaa teoksesta kerronnallisia elementtejä, ja täydentää kertomuksen jättämät aukot aiemman kokemuksensa ja tunnistamisen pohjalta ja rakentaa kuvattujen tapahtumien välille kausaalis-kronologisen aikajänteen ja syy-seuraussuhteita.

Tekstiin sisällytettyä tarinaa ja lukijan tulkitsemaa tarinaa ei voida asettaa rinnakkain vertailua varten (Ryan 2004, 10). Tavallaan nämä kaksi muodostuvaa tarinaa ovat siten aina toisistaan eroavia. Tässä mielessä myöskään kuvalliseen teokseen sisällytettyä tekijän

tarinankerronnallista intentiota ja katsojan tulkitsemaa tarinaa ei voida täysin verrata toisiinsa. Kysymykseksi nousee, miten vahvasti tekijän kertomuksellinen intentio voi erityisesti visuaalisen teoksen kohdalla ohjata katsojan tulkintaa teoksesta kertomukselliseen suuntaan. Riittääkö kuvan kohdalla tekijän pyrkimys visuaalisen kertomuksen luomisesta herättämään kerronnallisen käsikirjoituksen katsojan mielessä? Mitkä ovat visuaaliset keinot kertomuksellisen vaikutelman luomiseen? Käsittelen näitä kysymyksiä lisää alaluvussa 2.5.

2.3 Yksittäisen kuvan ongelma ja ajan esitys visuaalisissa teoksissa

Yksittäisiä kuvia, kuten maalauksia tai grafiikanvedoksia, on narratologian näkökulmasta usein pidetty kykenemättöminä ilmaisemaan itsenäisiä kertomuksia, koska niiltä puuttuu kyky esittää kausaliteettia, kronologiaa tai suoria väittämiä. Myös yksittäisten kuvien keskittyminen ajallisesti yhden hetken kuvaamiseen on nähty ongelmallisena kertomuksen rakentumisen kannalta. Yksittäisten kuvien on nähty olevan ennemmin narratiiviseen luentaan ohjaavia kuvituksia, jotka perustuvat tietyn aikaisemman tarinan tai skeeman tunnistamiseen, kuin kertomuksia itsessään (esim. Ryan 2004, 139; Chatman 1975, 315). Speidelin (2018, 16) mukaan eri tutkijoiden suhtautuminen kuvan narratiiviseen potentiaaliin riippuu enemmän tutkijoiden määritelmistä kertomukselle kuin kuvista itsestään.

Ajallisuuden vaatimus korostuu useissa kertomuksen määritelmissä sekä representaation että esityksen osalta. Tarinan tapahtumien täytyy sijoittua aikaan ja näiden tapahtumien esityksellä on oltava ajallinen rakenne. Kuitenkin yksittäisellä kuvalla ei näytä olevan tarkkaa ajallista rakennetta. Kuvassa kaikki esitetään yhtä aikaa ja eri katsojat näkevät kuvan elementit eri kohdissa katsomisprosessiaan ja jopa sama katsoja voi seurata erilaisia polkuja kuvassa eri katsomiskerroilla. Tarinan kertominen tarkoittaa perinteisesti ajallisen kehityksen kommunikointia, ja yksittäinen kuva ei joidenkin näkemysten mukaan pysty esittämään tätä kehitystä tai esittämään sitä tietyssä järjestyksessä. (Speidel 2013.)

Visuaalisten kertomusten kohdalla kysymykseksi nousee, onko yksi tapahtuma riittävä kertomuksen muodostumiselle (Chatman 1975, 315). Vargan mukaan yksittäinen kuva pystyy kylläkin esittämään toimintaa, mutta on epävarmaa voiko se sisältää tarinan elementtien minimivaatimukset. Hänen mukaansa visuaalisen narratologian ongelma on se, voiko kuva esittää pelkästään toimintaa ja silti ehdottaa tarinaa. Kuvasarjat ja rinnastetut kuvat Varga

hyväksyy narratiivisiksi, samoin yksittäiset kuvat, jotka esittävät toimintaa niin, että sama henkilö on esitetty kuvassa useaan kertaan eri kohtauksissa. (Varga 1988, 195–196.)

Steinerin mukaan yhden ajallisen toiminnan kuvaus ei riitä, vaan kerronnallisuus edellyttää ajallisen tapahtumaketjun kuvausta. Steiner esittää, että tässä mielessä kuvataiteen teokset eivät sovi kertomuksiksi lainkaan, sillä lähes kaikki renessanssin jälkeiset maalaukset ovat keskittyneet kuvaamaan tapahtumia yhden eristetyn hetken kautta. (2004, 149–150.) Väitän, että myös yksittäisen hetken kuvaus voi esittää kertomuksen kuten Bremerin tai Kivisen teoksen kohdalla, sillä kuvatun toiminnan lisäksi teos sisältää myös muita narratiivisuuteen viittaavia vihjeitä, jotka käynnistävät kertomuksellistamisen prosessin.

Monet silmänliiketutkimukset vahvistavat, että eri katsojat katsovat saman kuvan elementtejä eri järjestyksessä (Speidel 2013). Kun teoksen lukemisjärjestystä ei ole suoraan määritelty, yksittäisten kuvien kuten maalausten, valokuvien ja taidegrafiikan kohdalla kertomuksellinen tulkinta on siten huomattavasti riippuvaisempi katsojasta kuin kirjallisten teosten kohdalla. Kuvallinen kertomus edellyttää kuitenkin Kai Mikkosen (2005, 204) mukaan jotakin katsomisjärjestystä, ja nykyajan katsojalle tämä järjestys on yleensä kronologia.

Staattiset kuvat, joissa ei esitetä liikettä, mutta jotka voivat sisältää hyvinkin yksityiskohtaista kuvailua, ovat Wolfin mukaan kykenemättömiä tarkkuuteen muutoksen kuvaamisessa ja ymmärtämisessä. Kuvat voivat viitata tarinaan tai esittää hetkiä katsojalle, jonka tehtävänä on kertomuksellistaa ne. Vastaanottajan aktiivisuus tarinan muodostamisessa on siten paljon suurempi kuin esimerkiksi verbaalisissa kertomuksissa tai elokuvissa ja myös lopputulos on epätarkempi. Wolf huomauttaa, että jopa vahvasti kerronnallisen maalauksen kohdalla suurin osa kertomuksesta tapahtuu maalauksen kankaan ulkopuolella. Tämä ”ulkopuolinen” on joko intermediaalinen, yleensä verbaalinen viittaus, tai teoksen kuvaaman hetken ajallinen menneisyys ja/tai tulevaisuus, jota kuva ei voi vangita sellaisenaan ja joka katsojan on kuviteltava. (Wolf 2003, 191.) Yhdyn Wolfin käsitykseen, jonka mukaan kuvat vaativat enemmän kertomuksellistamista ja kuvittelua kuin verbaaliset tekstit, sillä kuvien kohdalla teoksen välittämän kertomuksen tulkinta ei ole yleensä yhtä ”lukittu” kuin kirjallisessa teoksessa, koska teoksen jättämiä katsojan täydennettäviä aukkoja on enemmän kuin

verbaalisessa tekstissä. Pohdin lisää vastaanottajan roolia kertomuksen jättämien aukkojen täydentämisessä alaluvussa 3.1 ja esittelen kertomuksen kokemuksellista muodostumista.

Alaluvussa 2.2 esittämäni klassisessa narratologiassa usein toistuvat kertomuksellisuuden vähimmäisedellytykset kuten ajallisuus, toiminnallisuus ja muutoksen kuvaaminen eivät ole mahdollisia yksittäisissä kuvissa täysin samalla tavoin tai yhtä tarkasti kuin verbaalisissa teksteissä. Speidel toteaa, että vaikkei sellaisille käsitteille kuten “siksi” tai “koska” välttämättä ole olemassa kuvallisia vastineita, se ei tarkoita, etteivätkö myös kuvat voisi esittää syy-seuraussuhteita. Katsojat ovat tottuneita löytämään puuttuvat seuraukset havainnoidessaan erilaisia vihjeitä tapahtumista ja etsimään kausaalisia perusteluja. (Speidel 2018, 20.) Esimerkiksi muutoksen kuvaus yksittäisessä kuvassa ei onnistu yhtä tarkasti kuin vaikkapa elokuvassa tai sarjakuvassa. Kuva voi vihjata muutokseen kuvaamalla esimerkiksi hetkeä ennen seuraavaksi tapahtuvaa muutosta. Käsittelen tätä merkittävän hetken (*pregnant moment*) käsitettä tarkemmin alaluvussa 4.2 *Astaroth*-teoksen analyysin kohdalla.

Narratiivisten ajanjaksojen esittämiselle visuaalisissa taiteissa on monia konventionaalisia tapoja, jotka kompensoivat vaikeutta esittää aikaa tilallisesti. Nämä keinot liittyvät ennen kaikkea teoksen varsinaiseen tekstisisältöön. Vaikeus kertoa visuaalisesti on silmiinpistävintä silloin kun verbaalista puhetta pitäisi esittää kuvallisesti. (Bal 2006, 100.) Ajan kulumista on melko mahdotonta esittää yksittäisissä kuvissa samalla tarkkuudella kuin kirjoitetussa tekstissä. Visuaaliset teokset ovat usein lähtökohtaisesti vahvemmin tilallisia kuin ajallisia, mikä vaikuttaa myös niiden tulkintaan.

Kertomusten kohdalla ajankulua leimaa kahtiajakoisuus: ajankulun esityksen kuvaus sisällössä (*story-time*) sekä kertomuksen kokemiseen käytetty aika (*discourse-time*). Juuri ajankulun esitys on kertomuksen erityisominaisuus, joka erottaa sen muista diskursiivisista rakenteista. Siinä missä kuvauksen lukemiseen kirjallisessa tekstissä kuluu tietty aika, kuvien kohdalla sisällön ajankulun kuvaukseen määriteltyä aikaa ei voida mitata. (Chatman 1975, 314–315.) Ajallisuuden käsitteeseen liittyy vahvasti myös ajatus siitä, että visuaalisen tarinan etenemiselle ja tulkinnalle ei ole selvää alkua ja loppua, kun taas kirja voidaan selkeästi aloittaa, jatkaa lauseesta toiseen eteenpäin ja lopettaa. Katsoja voi halutessaan jatkaa maalauksen tutkimista loputtomasti, etsien uusia tarinamaailmaa selittäviä osia ja fiktiivisiä

totuuksia kuvasta. Myös todellisen maailman katsominen ja tulkinta on jatkuva käynnissä oleva merkitysten muodostamisen prosessi. (ks. Walton 1990, 307.) Vaikka kuvat itsessään eivät kehity ajallisesti katsojat tulkitsevat niitä ajallisesti. Kuvilla ei ole alkua, keskikohtaa tai loppua aristoteliaanisessa merkityksessä, vaikka katsojat voivatkin lukea kuvia aivan kuin niillä olisi tällainen rakenne. (Cooke & Lübbren 2016, 6.) Gerrigin (1998, 30) mukaan maalausta ei myöskään voida koskaan ”lopettaa” (kuten kirjaa), ja samoin ei voida myöskään rajoittaa katsojien mahdollisten päätelmien määrää, jotka voivat jatkua vielä katsomistapahtuman jälkeenkin.

Yksittäisen kuvan keinot ohjata katsojaa seuraamaan jotakin tiettyä tarinaa ovat rajalliset ja on tavallista, että kuvassa mahdollisesti olevien tapahtumien katsomisjärjestys on avoin (Mikkonen 2005, 191, 193). Vaikka katsojaa ei voida ohjata seuraamaan tiettyä tarinaa, niin kirjailijoilla, elokuvantekijöillä ja taiteilijoilla on kuitenkin lähes rajoittamaton vapaus manipuloida sitä perspektiiviä, josta lukijat ja katsojat kokevat esitetyn kertomuksen tapahtumat (Ks. esim. Gerrig 1998, 60).

Yksittäinen kuva, kuten Bremerin *Astaroth*, esittää lähtökohtaisesti yhtä yksittäistä hetkeä, jonka tekijä on valinnut kuvaamisen kohteeksi. Kuvan esittämä perspektiivi, näkökulma ja rajaus ovat tekijän asettamia. Yksittäisessä kuvassa teoksen asettama perspektiivi kuvattuun kohteeseen on rajattu yhteen, eikä esimerkiksi huonetilaa kuvaavaa maalausta ole mahdollista tarkastella kuin ainoasta, tekijän valitsemasta näkökulmasta. Tässä suhteessa kolmiulotteiset installaatiot eroavat huomattavasti tilallisen kokemuksensa kautta kaksiulotteisista kuvista, sillä katsojan on usein mahdollista kiertää teoksia ympäri, toisinaan jopa astua niiden sisälle. *Vortex*-teoksessa katsoja on fyysisesti teoksen sisällä, ja teoksen maailma levittyy katsojan ympärille. Myös maalaustaiteessa perspektiiviä voidaan varioida, ja esimerkiksi kubistisessa teoksessa yhden maalauksen sisällä voi olla yhtä aikaa useita eri perspektiivejä ja pakopisteitä. Nykytaiteessa näkökulmien vaihtoa ovat kiinnostavasti kokeilleet muun muassa Susanne Gottberg ja Markus Kåhre maalausinstallaatiossaan *Samaan aikaan toisaalla*, jossa katsojien on mahdollista kierrellä kaksipuolisten maalausten välissä ja kokea ikään kuin saman tilanteen kaksi eri puolta tai toisiaan seuraavat tilanteet lähes samanaikaisesti. (Taidehalli.fi, 2020.) Perspektiivi voi toimia sekä konkreettisen tilallisesti että

psykologisesti ja tarinallisesti; teoksen visuaaliset rajaus- ja näkökulmavalinnat ovat samalla myös keinoja tunnelman-, arvotuksen ja symboliikan luomiselle.

Michael Ranta (2011) väittää maalausten esittävän itsensä kokonaisvaltaisina (*holistic*) ja lähes heti ymmärrettävinä, kun taas verbaaliset kertomukset nähdään lineaarisina, edellyttäen ajallisesti jatkuvaa havainnointiprosessia. Ranta myös esittää, että siinä missä runous representoi tapahtumia suoraan, maalaukset esittävät epäsuorasti: esitystapa ei siten ole erilainen, ainoastaan representaation aste. Myös Ryan (2015, 87) on todennut kuvien eduksi niiden kyvyn viedä katsoja lähes välittömästi maisemansa sisään, kun taas kieli voi vain kuvailla yksityiskohta yksityiskohdalta, tuoden maiseman hitaasti lukijan mieleen. Tilan mentaalisen mallin välittäminen on paljon vaikeampi tehtävä kuin tilan läsnäolon luominen, koska kieli ajallisena mediana esittää tilalliset ominaisuudet yksi toisensa jälkeen. Kun nämä kerrotut ominaisuudet seuraavat toisiaan muistissa, on tilallisten yhteyksien luominen mielessä niiden välille haastavaa. (mt., 91.) Visuaalinen kokemus voidaan siis käsittää välittömänä ja kokonaisvaltaisena, kun taas verbaalinen kokemus on hitaampi ja asteittain muodostuva. Ryan ehdottaa, että tarinan muistamisessa osa tarinan elementeistä tallentuu muistiin sanallisessa muodossa, osa taas visuaalisina kuvina, joskus jopa melodioina. Kertomus voidaan nähdä kognitiivisena representaationa, joka vastaa mentaalista multimedian rakennetta. Kertomuksen looginen rakenne tallentuu oletettavasti kieleen perustuvina väittäminä, mutta myös muunlaiset kuvat ja muu mentaalinen media rikastuttavat kokonaisrepresentaatiota keinoilla, jotka ovat kielellisesti mahdottomia. Vaikka kieltä voidaan pitää kertomuksen päämediana, jotkin merkitykset ovat Ryanin mukaan paremmin esitettävissä visuaalisesti tai musikaalisesti kuin verbaalisesti. (Ryan 2004, 12.)

Kokonaisvaltaisuuden voidaan ajatella ulottuvan maalausten ohella myös muiden visuaalisten teosten kuten valokuvien tai grafiikanvedosten ominaisuudeksi. Yksittäisiin kuviin perustuvien visuaalisten kertomusten kokeminen ei tapahdu samalla tavoin kronologisesti edeten kuin esimerkiksi romaania luettaessa, vaan teos esittää kaikki elementtinsä katsojalle kokonaisuutena yhdessä ja samassa tilanteessa. Katsoja saattaa luoda tulkintoja vasta kokemishetken jälkeen pohdiskellen teosta mielessään, mutta teoksen ja sen sisältämän tarinan kohtaaminen tilallisesti tapahtuu kuitenkin kokonaisvaltaisesti yhdessä hetkessä. Yksittäinen kuva on tässä mielessä kuin kirja, jonka kaikki sivut ovat yhtäaikaisesti katsojan

silmien edessä luettavana vapaavalintaisessa järjestyksessä. Myös installaatioiden katsomisjärjestys on usein vapaa. Katsoja voi kiertää teoksen ympärillä tai teoksen sisällä, kuten *Vortexissa*, tilan sallimissa rajoissa haluamaansa tahtia ja haluamaansa suuntaan. Teoksen elementit paljastuvat siten eri katsojille eri järjestyksessä, mikä korostaa katsomiskokemuksen subjektiivisuutta.

Kohdeteoksistani *Astaroth* ja *Glacier* ovat yksittäisiä kuvia, joiden voidaan ajatella olevan kokonaisuudessaan samalla kertaa katsojan nähtävissä ja koettavissa. Installaatio *Vortex* taas on kolmiulotteinen kokonaisuus, jossa katsoja liikkuu vapaavalintaisesti teoksen rajaamassa tilassa. Teoksen kokonaisuus muodostuu yhdestä suuresta huoneesta, jossa katsoja voi vaeltaa haluamallaan tavalla tai asettua lattialle ihailemaan huoneen kattoon heijastettua osuutta teoksesta. Sekä *Astaroth*- että *Glacier*-teokset sisältävät ajallisesti vain kuvaamansa hetken, kuvattua tilannetta edeltävät ja jatkavat tapahtumat rakentuvat ainoastaan katsojan mielessä ja jokainen katsoja voi siten luoda täysin erilaisia kertomuskokonaisuuksia.

Vortexissa ajan kulumisen esittäminen on ilmeisempää ja selkeämpää kuin yksittäisissä kuvissa, sillä valojuovat virtaavat jatkuvana liikkeenä eteenpäin huoneen seinillä ja katossa, ja katsoja kulkee teoksen sisällä ajan kuluessa. Esimerkiksi Bremerin teoksessa kaikki liike taas on pysähtynyt; gasellia roikottava leopardi on jähmettynyt paikalleen pimeydessä. Ajallisuuteen ja kausaliteettiin teoksessa viittaavat enemmänkin kuvansisäiset elementit, jotka käynnistävät kerronnallisen ajattelutavan ja saavat katsojan tulkitsemaan näkemäänsä teosta esittämässä ajallista ja kausaalista jatkumoa (ks. Wolf 2014, 99). Myös *Glacier*-teoksen kuva on yksittäinen, pysähtynyt hetki. Kuva sisältää itsessään kuitenkin vaikutelman liikkeestä; kuvan oikeaan laitaan kasvava pyyhkäisymäinen jälki viittaa sekä teoksen luomisprosessiin paljastaen maalausjäljen fyysisen luonteen että liikkeen ja toiminnan jäljittelyn kuvassa. Teos on kangastuksen kaltainen, oikealle kasvavan muodon voi tulkita teoksen nimen perusteella jäätikön reunaksi, tai liikevaikutelman perusteella esimerkiksi jäätiköllä puhaltavaksi viimaksi. Toisaalta *Glacierin* kaltaisten ekspressionistisen teoksen kohdalla yksittäisen merkittävän hetken ajatus on häilyvämpi, jos teoksen ajatellaan esittävän ennemmin tunnetta, mielikuvaa, muistoa tai tunnelmaa abstraktimmalla tasolla kuin fotorealistisessa kuvauksessa, jossa teokseen on yleensä taltioitu yksittäinen tila ja tunnistettava tapahtuma. Verbaalisen

esityksen näkökulmasta Glacierin esitystapa vertautuu tässä mielessä runokuvaan mielleyhtymien ja muistojen herättäjänä.

2.4 Tekstin ja kuvan vastakkainasettelu

Visuaalisessa kerronnassa korostuvat erilaiset ominaisuudet kuin verbaalisessa kerronnassa, koska kertomuksen kokemuksen välittävät aistit painottuvat esitysmedian vuoksi eri tavoin. Kuvataiteen teoksen kokemisessa painottuu luonnollisesti näköaisti ja näkeminen, kun taas esimerkiksi elokuvissa tai multimediaalisissa installaatioissa, kuten kohdeteoksistani *Vortexissa*, myös teoksen äänimaailma sekä tilallisuuden kokemus ovat merkittävässä roolissa kerronnan ja tarinan kannalta. Kuvan narratiivisuuden tarkastelu liittyy vahvasti myös käsitykseen kertomuksen kognitiivisesta luonteesta. Kertomuksen tarkastelu lukijan kokemukseen nojaavana mentaalikonstruktiona laajentaa osaltaan mahdollisuuksia sen osalta, millaisia eri medioiden kautta luotuja teoksia voidaan käsittää narratiivisina.

Osa narratologian tutkijoista on sitä mieltä, että kuvat eivät voi kertoa tarkasti, koska niissä ei käytetä sanoja. Esimerkiksi Anton Kibedi Varga ja Michael Tizmann väittävät, etteivät kuvat voi kertoa tarinoita itsenäisesti ilman tekstilähdettä, ja että kuvat voivat parhaimmillaankin vain kuvittaa tai kommentoida olemassa olevaa, sanoihin perustuvaa kertovaa tekstiä (Cooke & Lübbren 2016, 2). W.T. Mitchell taas on esittänyt, ettei verbaalinen representaatio voi koskaan esittää kohdettaan samalla tavoin kuin visuaalinen voi. Verbaalisesti voidaan viitata kohteeseen ja kuvailla sitä, mutta kielellisesti ei voida tuoda visuaalista olemusta esiin samoin kuin kuvat voivat. Sanat voivat siteerata, mutta eivät nähdä kohteitaan. (Mitchell 1994, 152.) Molemmilla esitystavoilla on sekä kerronnallisia etuja että rajoituksia. Kuvallisesti ei ole mahdollista esittää kaikkea sitä mitä kirjoituksella ja päinvastoin, ja tämä käy ilmi myös narratologisesta keskustelusta kuvien narratiivisuuden ympärillä. Vargan (1988, 203) mukaan kuvallisesti ei ole mahdollista esimerkiksi esittää negaatiota, kuten ajatusta “hän ei syönyt.” Chatmanin (1975, 299) mukaan siinä missä ajallisuus on helpommin esitettävissä verbaalisissa kertomuksissa, asioiden välisten suhteiden esittäminen ja ideoiden rinnastaminen onnistuvat helpommin visuaalisissa taiteissa kuten elokuvassa. Steiner (2004, 150–151) väittää, että kuvallisesta kertomuksesta puuttuu kerronnallisen ajan kahtiajako kronologisen tapahtumajärjestyksen ja kerrotun juonen välillä, ja jos kuva ei anna vihjeitä sisältämiensä hetkien lukemisjärjestykselle, se ei voi toimia narratiivisesti.

Taipumus tekstien ja kuvien väliselle vastakkainasettelulle on juurtunut syvään länsimaisessa kulttuurissa, ja näkemyksen vaikutusvaltaisin muotoilu voidaan jäljittää yli 300 vuoden taakse Gotthold Ephraim Lessingin esseeseen ”*Laokoon oder über die Grenzen der Mahlerey und Poesie*” (1766). Lessing teki selvän eron kirjallisen taiteen eli runouden ja visuaalisen taiteen eli taidemaalauksen ja veistosten välille. Hänen mukaansa näiden taiteenalojen erottelu perustuu ajatteluun ajallisista ja tilallista taiteen lajeista; visuaalisen taiteen ulottuvuus on tila ja runouden ulottuvuus on aika. Lessing itse ei epäillyt visuaalisten taiteiden kykyä kertoa tarinoita, vaikka hän painottikin, että kuvat kertovat eri tavalla kuin runot. Lessingin mukaan kuvataiteilija ei myöskään pysty esittämään kerrallaan kuin vain yhden hetken tarinasta. (Cooke & Lübbren 2016, 3.)

Werner Wolfin mukaan visuaaliset taiteet voivat olla narratiivisia, mutta kysymys kunkin teoksen kohdalla on ennen kaikkea siitä, missä määrin kerronnallisuus toteutuu. Yleisellä tasolla voidaan sanoa, että visuaalisen taiteen narratiivisuuden kenttä ulottuu kokonaisista kertomuksista ja vahvasta narratiivisuudesta teoksiin, joissa ei ole mitään narratiivista. Wolfin mukaan jonkin kokemuksellisen edustajan representaatio teoksessa ja vähintään ehdotus tai viittaus ajalliseen ulottuvuuteen kuvatussa maailmassa ovat minimivaatimukset, jotta maalaus käynnistäisi kertomuksellistavan luennan. Ei-narratiivisissa teoksissa ajallinen ulottuvuus voidaan vain kuvitella, eikä niissä ole nähtävissä päämäärää tai kausaalista suhdetta kuviteltavissa olevien erillisten olotilojen välillä. (Wolf 2003, 192.) Yhdyn Wolfin ajatukseen kerronnallisuuden asteittaisuudesta visuaalisissa teoksissa. Myös kohdeteokseni edustavat eriasteista narratiivisuutta, ja esimerkiksi viittaukset ajalliseen ulottuvuuteen ja kausaliteettiin vaihtelevat huomattavasti teosten välillä. Väitän kuitenkin, ettei ajallisen ulottuvuuden suora puuttuminen visuaalisesta teoksesta automaattisesti poissulje kerronnallisuutta, mikäli tämä ulottuvuus on kuitenkin teoksen antamien vihjeiden perusteella kuviteltavissa.

Marie-Laure Ryanin mukaan kertomusta ei koeta aistien kautta, vaan se muodostuu kokijan mielessä joko ympäristön tarjoaman tiedon kautta tai erikseen luotujen teosten kautta. Kuvan narratiivinen luenta vaatii katsojalta kysymysten asettamista. Keitä ovat kuvan esittämät hahmot ja mikä on heidän suhteensa toisiinsa? Mitä he ovat tekemässä ja mitä tekivät ennen kuvan hetkeä? Mitä tapahtuu seuraavaksi? (Ryan 2014b.) Ryan esittää toisaalta kuvien olevan

sanoja tehokkaampia kuvaamaan maailmoja, joissa on eläviä hahmoja kuvan tarjoamien tilallisten ulottuvuuksien ja konkreettisten objektien ulkoasun vuoksi. Kielen avulla taas on mahdollista ilmaista selkeämmin kuin millään muulla välineellä tunteita ja aikomuksia sekä hahmojen sisäistä maailmaa. Ryan väittää, että kuvista puuttuu ajallisen ulottuvuuden lisäksi kyky esittää kieltä ja ajatuksia, kausaalisuhteita, vastakkainasettelua tai useita mahdollisuuksia. Näiden lisäksi hänen mukaansa kuvat eivät myöskään kykene kommentoimaan, selittämään tai luomaan jännitystä tai yllätyksiä. (mt., 2014b.) Haastan erityisesti Ryanin näkemystä siitä, etteivätkö kuvat kykenisi luomaan jännitystä *Astaroth*-kohdeteoksen käsittelyluvussa 4.2, jossa analysoin teoksen luomaa *suspensen* vaikutelmaa.

Ryanin listaus kuvallisen esityksen rajoitteista asettaa kysymyksen siitä, mitä enää jää kuvien esitettäväksi narratiivisessa mielessä, jos mikään edellä mainituista kerronnallisista ominaisuuksista ei ole kuvallisesti mahdollista? Ryan esittääkin toisaalta kuvien kerronnallisen epätäydellisyyden voimakkaana uteliaisuuden luojana. Jotta kuva voisi ehdottaa narratiivista luentaa, se ei voi vain esittää pysähtynyttä hetkeä, vaan sen täytyy myös nostattaa uteliaisuutta toimijoiden motiiveista. Kuvilla on myös kerronnallisia vahvuuksia kieleen verrattuna, sillä ne voivat esimerkiksi kuvata paremmin tarinamaailmaa tilallisesti tai esittää tunteita kasvojen ilmeiden ja eleiden kautta. Tämän lisäksi kuvat voivat esittää abstrakteja ideoita totuttujen visuaalisten symbolien kautta, kuten esimerkiksi kuvata kuolemaa pääkallon avulla. (Ryan 2014b.)

Ryanin ajatusta sivuten väitän, että kuvien kyky esittää ei rajoitu siihen, mitä niissä on eksplisiittisesti kuvattu. Kuvassa näkyvät elementit antavat osaltaan katsojalle vihjeitä, jotka voivat viitata kuvan ulkopuoliseen maailmaan ja myös abstrakteihin ideoihin kuten kausaliteettiin. Toisinaan tämä viittaus voi olla myös intertekstuaalinen tai intermediaalinen. Kohdeteosteni tulkinta perustuu juuri tällaiseen moniulotteiseen aukkojen täydentämiseen ja narratiiviseen luentaan. Haastan myös Ryanin käsitystä kielen ylivertaisuudesta tunteiden välittämisen kohdalla. Esimerkiksi Richard Wollheimin (1987, 80) mukaan usein on ajateltu perusteettomasti, että maalauksen esittämälle tunteelle olisi löydyttävä kielellinen vastine. Ekspressiivisen taiteen kohdalla ilmaisu perustuu juuri tunteiden esittämiseen ja välittämiseen, ja toisinaan esityskeinot ovat sellaisia, joille ei ole olemassa kielellistä vastinetta eikä katsoja saa välttämättä kuvan herättämää tunnetta puettua sanoiksi.

Ollakseen todella narratiivinen kuvan täytyy Ryanin mukaan esittää erityislaatuisia tapahtumia, jotka aiheuttavat merkittävän tilan muutoksen osallistujilleen. Arkipäiväisen toiminnan kuvaus ei näin ollen voi olla todella narratiivista. Esimerkiksi eläimen metsästäminen ruuaksi ei vielä kelpaa narratiiviseksi tapahtumaksi, sen sijaan kuvaus lohikäärmeen metsästyksestä prinsessan pelastamiseksi on jo tarpeeksi erityinen kuvaus. (Ryan 2014b.) Bremerin teos esittää tässä mielessä juuri Ryanin peräänkuuluttamaa erityislaatuista tapahtumaa, jolla on myös myyttisiä ulottuvuuksia. Kuvan sisältämät elementit ja symbolit kuten loppunsa kohdannut gaselli sekä kuvan värimaailma vievät pois arkitodellisuudesta ehdottaen katsojalle että kuvattu tapahtuma on luonteeltaan erityislaatuinen.

Väitän kuitenkin, että arkistakin tapahtumaa kuvaava teos voi olla narratiivinen. Myös arjen esineissä, toiminnoissa ja hahmoissa voidaan nähdä kertomuksellisia tasoja. Kertomus tapahtumineen ja toimijoineen voi sijoittua yhtä hyvin arjen aamiaispöytään kuin fantasiamaailmaan lohikäärmeineen. Erityisesti monia dokumentaarisia kuvia voidaan pitää tässä mielessä narratiivisina, sillä niissä taltioidaan usein arkea, mutta ne ohjaavat samalla katsojan vahvasti narratiiviseen luentaan kuvaamansa toiminnan ja henkilöiden kautta ikään kuin taltioimalla kohtauksia laajemmasta kertomuksesta. Arkisista kuvauksista voidaan löytää myös symboliikkaa, joka osaltaan ohjaa kohti narratiivista luentaa ja tarinamaailman kokemusta.

Klassinen narratologia määrittelee kuvailun (*description*) narratiiviseksi tauoksi, joka keskeyttää tapahtumaketjun kuvailun kerronnassa. 2000-luvun narratologinen tutkimus on kuitenkin näyttänyt, ettei kuvailu ole vain koristeellinen tapa tapahtumapaikan tai hahmojen luomiselle, vaan kerronta (*narration*) voi aivan yhtä hyvin toimia kuvailun hyväksi ja päinvastoin. Kuvaileva kappale muuttuu luonteeltaan kertovaksi, mikäli se motivoituu puhuvan tai näkevän tarinan hahmon kautta. Vaihtoehtoisesti kappale, joka näyttää puhtaalta kerronnalta voi toimia kuvailuna, jollei se ole osa varsinaista tarinaa. (Herman, Jahn & Ryan 2008, 101.)

Narratologisesti tarkasteltuna erityisesti muotokuvat ja maisemakuvat on useimmiten nähty deskriptiivisinä, eikä siten mahdollisina kertomuksen esitysmedioina (esim. Wolf 2014, 99). Varga jopa sulkee artikkelissaan muotokuvat ja maisemat kokonaan ulos tarkastelustaan, koska pitää niitä itsestään selvästi ei-narratiivisina. Hänen mukaansa tarinassa on oltava eläviä hahmoja toimimassa ollakseen tarina. Puhdasverisistä maisemakuvista nämä hahmot puuttuvat kokonaan ja muotokuvissa on vain yksi kuvattu hahmo. Varga rinnastaa maisemakuvat koristeluun ja muotokuvat kerronnan vastakohtaan, pysähtyneisiin, jähmettyneisiin hetkiin, joissa ajankulu ei ole läsnä. (Varga 1988, 195.) Myös Wolf (2003, 192-193) on esittänyt, etteivät deskriptiiviset teokset kuten asetelmat sekä puhtaasti koristeelliset tai ei-esittävät abstraktit maalaukset voi olla narratiivisia.

Väitän kuitenkin, että myös kuvaileviksi mielletyt teokset kuten maisemat tai muotokuvat voivat olla kertomuksellisia. Asetelma voi kuvata esimerkiksi esineitä, joiden voidaan nähdä symboloivan jotakin laajempaa merkitystä ja suurta kertomusta kuten kuolevaisuutta vanitas-perinteen teoksissa. Esineiden välisillä suhteilla, väreillä ja asettelulla kuvassa voidaan luoda kerrontaa. Abstraktit teokset taas voivat ei-esittävyydestään huolimatta vaikuttaa vahvasti katsojan tunnekokemukseen ja etenkin yhdessä teoksen otsikon kanssa toimia narratiiviseen luentaan ohjaavina, kuten kohdeteoksistani *Glacier*-monotypia. Tällöin kertomuksen muodostumisessa painottuu Fludernikin esittämä kokemuksellisuus ja inhimillisen kokemuksen tunnistaminen. Myös yksittäinen henkilö voidaan kuvata toimimassa, ja maisemakuva ilman eläviä hahmoja voi sisältää kausaaliseen tulkintaan johdattavia elementtejä, kuten kuvauksen myrskyssä kaatuneista puista tai laivoista haaksirikossa. Muotokuvassa toiminta voi olla hyvin vähäeleistä, ja tulla esiin hienovaraisesti esimerkiksi henkilön asennon, katseen suunnan tai ilmeen kautta. Maalauksen tunnelma, käytetty symboliikka ja kuvattu tai vihjattu toiminta voivat tehdä kuvasta kerronnallisen. Deskriptiivinen, ”pysähtynyt” kuva saattaa siis sisältää runsaastikin kertomuksellisia elementtejä, joista katsoja tulkinnallaan rakentaa kertomuksen.

Perinteisesti myös kirjallisten tarinamaailmojen fyysiset ulottuvuudet hahmottuvat hyvin visuaalisesti, lukija ”näkee sielunsa silmin” verbaalisesti kuvaillut maisemat, henkilöt ja esineet koska kerrontakin konventionaalisesti keskittyy usein kuvailun osalta visuaalisesti hahmotettaviin ominaisuuksiin, kuten esimerkiksi väreihin tai henkilöiden ulkonäköön.

Esimerkiksi romaanin elokuvasovituksen nähdessään alkuperäisen verbaalisen tekstin aiemmin lukenut katsoja saattaa pettyä elokuvan lavastukseen tai näyttelijävalintoihin, koska tarinamaailman visualisointi ei vastaa hänen mielikuvaansa tarinan puitteista. Verbaalinen kerronta ei siis tässä mielessä pysty täysin pakenemaan visuaalista elementtiä. Toisinaan kuitenkin myös kirjallisessa teoksessa voi korostua tarinamaailman fyysisten ulottuvuuksien rakentuminen jonkin muun kuin näköaistin kautta. Esimerkiksi Tommi Kinnusen romaanissa ”*Lopotti*” (2016) yksi teoksen päähenkilöistä on sokea. Sokean minäkertojan Helenan fyysinen maailma hahmottuu etäisyyksien, äänien, tuoksujen ja kosketuksen perusteella. Helenan kuvatessa ympäristöään myös lukija hahmottaa tarinamaailman rakentumisen moniaistillisesti, mutta ilman ympäristön ulkonäköön liittyviä visuaalisia vihjeitä. Lukija kuvittelee kertojan kuvaaman oleanterin tuoksun, kivisen rinteen käsien alla, tuttujen ja tuntemattomien ihmisten äänet ympärillä. Lukija osallistuu kuvitteluleikkiin siitä, miten kokisi teoksessa kuvatun ympäristön kaikkien muiden aistien paitsi näön avulla. Kaksiulotteisessa visuaalisessa teoksessa samaa vaikutusta on mahdotonta toteuttaa.

Walton erottaa toisistaan kuvaamisen (*depiction*) ja kuvailemisen (*description*). Kuvaaminen on visuaalisten teosten tapa esittää kohteensa, kun taas kuvailu on verbaalista. Waltonin mukaan kuvaaminen koetaan usein luonnollisena tapahtumana, kun taas kuvailu on enemmän konventioihin perustuvaa tai mielivaltaista. Kuvaaminen perustuu Waltonin mukana eräänlaiseen käännöstyöhön; kuva esittää usein kaksiulotteisella pinnalla kolmiulotteisia elementtejä; lyijykynäpiirros voi kuvata värillistä kohdettaan harmaasävyisesti tai pysähtynyt kuva voi esittää liikettä. (Walton 1990, 298, 324–325.) Jonkin kohteen kuvauksen tarkoituksena on Waltonin mukaan toimia ikään kuin rekvisiittana visuaalisissa, fiktiivisissä kuvitteluleikeissä. Toimiakseen tässä tarkoituksessa kuvausten tulee olla visuaalisesti tarpeeksi eläviä ja moniulotteisia. (mt., 296.) Waltonin ajatusta mukaillen kuva ja kirjallinen teksti eivät voi esittää kohdettaan samalla tavoin. Kuva näyttää, teksti kertoo. Voiko näyttäminen olla kuitenkin myös narratiivista? Perehdyn seuraavassa alaluvussa kuvalliseen kertomuksellisuuteen ja visuaalisiin keinoihin kertoa tarinaa.

2.5 Visuaalisen teoksen narratiiviset keinot

Onko kuvallisilla teoksilla olemassa joitakin narratiivisia erityispiirteitä, joita esimerkiksi verbaalisilla teksteillä ei ole? Avaako visuaalinen esitystapa narratiivisuudelle uusia mahdollisuuksia, vai onko visuaalisuus ainoastaan narratiivisuutta rajoittava esitystapa? Kohdeteoksistani *Astaroth* näyttäytyy kerronnallisesti helpoiten lähestyttävänä klassisen narratologian näkökulmasta, sillä siinä esiintyy tunnistettavia hahmoja (leopardi, joka roikottaa suussaan gasellia) ja se edustaa kohdettaan tunnistettavasti esittävää kuvataidetta. Bremerin teoksen kohdalla kertomus koostuu siis teoksen kuvallisesti esittämästä tarinasta, kun taas kerronta on visuaalista. Teoksen kerronta muodostuu ääriviivoista, väreistä, kuvan pinta-alan käytöstä, rytmistä, tilallisuuden vaikutelmasta sekä teoksen hahmojen ja elementtien välittämästä symboliikasta, jolla on vahva yhteys kertomuksen muodostumiseen.

Kaikki ne tekniset keinot, jotka tekijällä on käytössään kuten näkökulma ja kuvaus, ovat osa kerrontaa (Chatman 1975, 318). Visuaalisissa teoksissa esimerkiksi värien käytön merkitys nousee täysin eri tasolle verrattuna verbaalisten teosten mahdollisuuksiin kuvata väriä osana kerrontaa. Värien kokemus on visuaalisessa teoksessa merkittävässä ja kokonaisvaltaisessa osassa koko teoksen tulkintaa. Visuaalisen teoksen värivalinnoilla voidaan esimerkiksi luoda katsojalla tunne tietystä vuoden- tai vuorokauden ajasta, säätilasta tai tunnetilasta sekä luoda tila- ja etäisyysvaikutelmia teoksen kuvamaan maailman sisällä. Värejä voidaan käyttää myös symboliikan ilmentämisessä osana kerrontaa. Kuvallisessa teoksessa värit toimivat osaltaan narratiivisina elementteinä, sillä värivalintojen kautta välittyy osa koko teoksen viestistä ja tunnelmasta. Niin minimalistinen kuin monisävyinen väriskaala ovat yhtä lailla osa taiteilijan tekemää rajausta osana narratiivisia keinoja.

Chatmanin (1975, 303) mukaan olennainen osa kerrontaa esitysmediasta riippumatta on tekijän suorittama valinta ja rajaus. Visuaalinen taiteilija valitsee sen, mitä esittää kaikista mahdollisista olemassa olevista vaihtoehdoista, kaikki muu jää kuvan ulkopuolelle. Kertomus on aina lopullinen valinta, esitettynä rajoitettujen erillisten ilmaisujen kautta tapahtumien jatkumossa. Tekijä valitsee kerrontaan mukaan ne tarinan tapahtumat, joiden kokee olevan tarpeellisia luodakseen yleisönsä mielessä kerronnallisen jatkumon. Yleisö on yleensä kykenevä hyväksymään kerronnalliset päälinjat, ja täyttämään itse vaistomaisesti kertomuksen jättämät aukot oman kokemuksensa perusteella. (mt., 305–306.)

Kuvissa on aina näkökulma tai useampia, ja niihin on myös mahdollista sisällyttää katsomisjärjestykseen sisältyviä ohjeita kuten perspektiiviratkaisuja tai etualan ja taustan välisen suhteen esitystapa. Myös kuvataiteessa kuvilla on fokalisaatio, henkilöhahmojen tai katsojan näkökulma, joka voidaan rakentaa kuvaan rajauksen avulla. (Mikkonen 2005, 188.) Rudolf Arnheimin mukaan katsojan tarkasteluasema määrittyy kuvan optisen perspektiivin kautta. Erityisesti keskiperspektiiviä käyttämällä saadaan luotua suora yhteys kuvatilan ja katsojan välille. Perspektiivin vääristymät kuvataiteessa eivät hänen mukaansa ole seurausta kuvan sisäisen maailman voimista, vaan niiden avulla ilmaistaan visuaalisesti sitä, että kuvan sisäinen maailma on tarkastelun kohteena. Kuvat esittävät kuvaamansa maailman yksittäisen katsojan näkökulmasta, mutta katsoja on kuitenkin käytännössä melko riippumaton tästä määritellystä asemastaan. (Arnheim 1974, 294.) Myös Waltonin (1990, 337–338) mukaan visuaalisten teosten perspektiivi on sama, josta katsoja fiktiivisesti kokee teoksen maailman. Kohdeteoksistani *Astarothissa* on näkökulmana käytetty juuri keskiperspektiiviä, joka ikään kuin imaisee katsojan osaksi teoksen maailmaa; hän on samaan aikaan ulkopuolinen tarkkailija, mutta kuitenkin sisällä mukana teoksen maailmassa. *Glacier*-teoksessa taas perspektiivi tai fokalisaatio ei ole selkeä, koska teoksen esitystapa on viitteellinen ja ekspressiivinen. *Vortexissa* näkökulma on jokaisen kokijan oma, kuitenkin teoksen sallimissa rajoissa. Katsoja voi kokea teosta lattiatasolta maaten, istuen tai seisaaltaan kävellen, mutta hän ei pysty kuitenkaan kiipeämään katonrajaan ja tarkastelemaan teosta lintuperspektiivistä.

Ajallisuuden sijasta kuvallisessa esityksessä korostuu tilan hahmotus (Mikkonen 2005, 194). Väitän, että visuaalisissa teoksissa on usein helpompi kuvata holistisesti tilaa kuin verbaalisissa teoksissa. Siinä missä romaanin kuvaaman tilan hahmotus perustuu lukijan tekstin antamien vihjeiden perusteella rakentamaan mentaalimalliin, maalaus voi kuvata hyvinkin yksityiskohtaisesti esimerkiksi maisema- tai huonenäkymän. Myös abstraktimmassa tai täysin ei-esittävässä maalauksessa tilavaikutelma on usein vahvasti läsnä perustuen valööri-, kontrasti- ja värivaihteluihin. Tilan kuvaus on merkittävä osa kertomuksen muodostumista, sillä se vaikuttaa merkittävästi tarinamaailman rakentumiseen katsojan/lukijan mielessä. Käsittelen tarinamaailman käsitettä ja tarinamaailmojen rakentumista tarkemmin alaluvussa 3.4.

Visuaalinen teos koetaan usein eri järjestyksessä kuin verbaalinen teos. Visuaalisesta teoksesta hahmotetaan ensimmäisenä voimakkaat värit, kontrastit ja suuret elementit. Romaanin lukijalle elementtien visuaalinen esitys taas paljastuu kerrotussa järjestyksessä. Jos sama maisema punakattoisesta talosta vihreiden peltojen keskellä kuvattaisiin sekä visuaalisesti maalauksena että verbaalisena tekstinä, tarinamaailman hahmotusjärjestys voisi olla hyvin erilainen. Visuaalisen teoksen katsoja hahmottaisi ensin punaisen katon kuin huutomerkkinä vihreää taustaa vasten, kun taas verbaalisen teoksen lukijalle talon katon väri paljastuisi vasta siinä kohtaa, kuin se tekstissä kerrotaan. (Ks. Walton 1990, 306–307.) Tarinamaailman kokemus rakentuu siten visuaalisessa teoksessa täysin eri tavalla ja eri lähtökohdista kuin verbaalisessa teoksessa ja esimerkiksi värikontrastivaikutelma on usein visuaalisesti koettuna huomattavasti vaikuttavampi kuin verbaalisesti kerrottuna.

Kuvallinen kerronnallisuus poikkeaa siis keinoiltaan ja painotuksiltaan verbaalisesta narratiivisuudesta. Visuaalisissa teoksissa korostuvat kertomuksen eri piirteet ja kerrontatavat, koska esitysmedian ominaisuudet, tulkintakokemus ja lukutapa ovat erilaiset kuin esimerkiksi kirjaa luettaessa. Erityisesti tilalla, väreillä ja symboliikalla on tärkeä merkitys visuaalisessa kerronnassa. Värien kautta on mahdollista luoda välittömästi vaikutelma esimerkiksi tunnelmasta tai tunnetilasta, jonka kuvailu kielellisesti vaatisi useamman lauseen. Esimerkiksi pelkkä värisanan ”punainen” esiintyminen kirjallisessa tekstissä ei laukaise samaa vaikutusta vastaanottajassa kuin värin visuaalinen kokeminen.

Vahvat värikontrastit Bremerin teoksessa ohjaavat luontevasti katsojan fokalisaation kuvassa kohti gasellimaista taipunutta vaaleaa eläintä, joka ikään kuin hohtaa syvänsinistä taustaa vasten. Vasta hetken päästä katsoja huomaa, miksi gasellin asento on niin oudon vääntynyt: leopardi roikottaa eläintä suussaan saaliinaan. Teoksen pukeminen sanoiksi ei pystyisi luomaan samaa visuaalista vaikutelmaa tai tunnelmaa. Erityisesti värien ja värikontrastien kuvailu ei luo samaa efektiä kuin niiden visuaalinen kokeminen, joka on merkittävässä roolissa juuri *Astarothin* kaltaisissa teoksissa. Kielellisesti ei ole mahdollista luoda samaa vaikutelmaa ja tunnelmaa, joka *Astarothissa* on luotu värien ja sommittelun avulla. Väitän, että visuaalisesti on mahdollista esittää esimerkiksi tunnelmaa tai tunnetilaa tavoilla, jotka ovat kielellisesti mahdottomia. Esimerkiksi *Astarothin* värimaailman kuvailu kielellisesti ei mitenkään kykene samaan vaikutukseen kuin teoksen näkeminen. Samoin *Vortexin* kaltaisen

kolmiulotteisen, immersiivisen tilallisen installaation kokemuksen luominen ainoastaan kielen avulla on mahdotonta. Verbaaliseen kerronnallisuuteen verrattuna kohdeteoksissani on myös kertomuksellisia rajoitteita. Niistä puuttuu tarkka ajan ja kausaliteetin kuvaus, henkilöiden välinen dialogi, suorat väittämät sekä tunnistettavat ihmishahmot. Näistä klassisen narratologian kertomuskäsitykseen liittyvistä puutteista huolimatta kohdeteokseni ovat kerronnallisia kokonaisuuksia ja käsittelen niiden kertomuksellisia ominaisuuksia tarkemmin luvussa 4. Seuraavaksi luvussa 3 keskityn fiktion ja kuvittelun suhteeseen sekä tarinamaailman rakentumisen ja immersion väliseen yhteyteen.

3. Tarinamaailman kokemuksen rakentuminen

Tässä luvussa käsittelen fiktiivisen tarinamaailman rakentumista ja lukukokemuksen subjektiivisuutta. Esitän, että olennainen osa tarinamaailman rakentumista on immersion kokemus, eli lukijan/katsojan uppoutuminen teoksen luomaan maailmaan. Käsittelen fiktiota nojautuen Kendall Waltonin (1990) esittämään teoriaan representaatioiden ja kuvittelun (*make believe*) suhteesta ja pohdin tarinamaailman olemusta virtuaalisena mentaalirakennelmana, johon lukija/katsoja astuu tiedostaen kuitenkin samalla fyysisen maailman ympärillään.

Näen, että teoksen merkityksen muodostumisessa katsoja/lukija on merkittävässä roolissa, sillä teoksen lopullinen kokeminen on subjektiivista ja tekijän kontrollin ulottumattomissa. Minkään teoksen tulkinta ei pysty pakenemaan lukijan aiempia kokemuksia, niiden luomia ennakko-odotuksia, tunnistamisen rakenteita ja symboliikan tulkintaa. Aiemmin kohdatut tekstit, kulttuuriset myytit, historialliset tarinat sekä intertekstuaaliset yhteydet vaikuttavat lukijan tulkintaan hänen kohdatessaan teoksen ja tulkitessaan sitä, oli kyse sitten romaanin lukemisesta tai taidemaalauksen katselusta. Visuaalista taideteosta analysoitaessa tulkintakehyksenä on myös teoksen asema taidehistoriassa ja suhde kyseiseen taiteenalaan; mitä historiallista ajanjaksoa ja tyylisuuntaa teos lajissaan edustaa ja mitä tekniikkaa ja esityskeinoja sen luomiseen on käytetty, mikä on teoksen suhde aiempiin teoksiin ja kaanoniin. Myös kohdeteosteni osalta tulkintaan liittyy teosten asema taidehistoriallisella kentällä, niiden edustamat tyylisuunnat ja tekniikat sekä katsojan muistirakenteet ja suhteet aiemmin eri välineissä kohdattuihin kertomuksiin.

3.1 Tekstin täydentäminen ja tulkintakokemuksen subjektiivisuus

Useat narratologian tutkijat ovat käsitelleet lukijan tehtävää tekstin jättämien aukkojen täydentäjänä. Cooke & Lübbrenin mukaan kerronnallisen merkityksen muodostumisessa vastaanottaja on olennaisessa roolissa. Sekä romaanit että juonelliset maalaukset, joiden tarkoituksena on herättää lukijoiden tai katsojien reaktioita, kutsuvat yleisönsä täydentämään juonen ja täyttämään tekstin jättämät aukot. (2016, 10.) Michael Ranta esittää, että lukija

hyödyntää tulkinnassaan aiempien kokemustensa luomia mentaalisia skeemoja; kulttuurisidonnaisia tapahtuma- ja paikkastereotypioita, kuten myös omia variaatioitaan joko aiemmasta suorasta tapahtumien kokemisesta tai kirjallisten, suullisten tai kuvallisten tapahtumien kuvausten sekä mytologisten tai uskonnollisten tarinoiden kautta. Kerronnallisesti epämääräiset kuvat laukaisevat yleensä katsojissa yrityksen antaa niille selkeämpi kerronnallinen rakenne tai luoda narratiivisia hypoteeseja. (Ranta 2011.) Myös Richard Gerrig ehdottaa, että lukijat hyödyntävät lukuprosessissa omia kokemuksiaan tosimaailmasta täyttääkseen tekstin jättämät aukot, ja tekstin maailman rakentamiseen tarvitaan sekä faktojen että tunteiden hyödyntämistä. Eri teokset vaativat eri verran aukkojen täydentämistä, ja jopa silloin kun lukijat kohtaavat teoksia, jotka vaikuttavat valmiilta (*complete*) esityksiltä, he työskentelevät jatkuvasti täyttääkseen tekstin reunoille jääviä aukkoja. (Gerrig 1998, 21, 29.)

Toisin kuin Ranta, Richard Gerrig näkee skeemojen sijaan olennaisena kertomusten ymmärtämiselle yleistiedon eli tyyppiesimerkit lukijan mielessä. Gerrigin mukaan nykytutkimus on havainnut, että ihmiset harvoin hyödyntävät skeemojen kaltaisia prototyyppejä tulkintaprosessissaan. Sen sijaan lukijat säilyttävät muistoja tyyppiesimerkeistä (*exemplars*), eli niistä monista kokemuksista, joita heillä on tiettyyn kategoriaan kuuluvista merkeistä (*token*). Kun ihmiset esimerkiksi näkevät tietyn esineen ympäristössään, he vertaavat sitä muistiin tallentuneisiin tyyppiesimerkkeihin. Sen sijaan että puhuttaisiin staattisten, sidottujen skeemojen herättämisestä, tyyppiesimerkkikäsityksen mukaan narratiivinen konteksti, jossa tieto esitetään, auttaa määrittämään ne muistijäljet, jotka konkretisoivat lukijoiden kohtaamat esitykset. (Gerrig 2011, 39–40.)

Wolfgang Iser esittää, että (kirjallisella) teoksella voidaan nähdä kaksi puolta; taiteellinen puoli, joka on tekijän teksti, ja esteettinen puoli, jolla tarkoitetaan lukijan oivaltamista ja tekstin konkretisointia. Lopullinen syntyvä teos ei ole identtinen tekijän tekstin tai lukijan tulkinnan kanssa, vaan se perustuu näiden kahden väliseen vuorovaikutukseen. Teos on luonteeltaan virtuaalinen ja dynaaminen, koska sitä ei voida pelkistää joko tekstin todellisuuteen tai lukijan subjektiiviseen tulkintaan. Vaikka tekstin rakenne ohjaakin ymmärtämistä, se ei kontrolloi sitä täysin. Tekstin luoma kokemus on tulosta vuorovaikutuksesta tekstin ja lukijan omiin kokemuksiinsa perustuvan tulkinnan välillä, ja

kirjallisen tekstin merkitys ei siten ole määriteltävä kokonaisuus vaan vaikutus, joka koetaan. (Iser 1978, 9–10, 21–24.) Vastaavasti Ryanin (2015, 33) mukaan lukija-vastaanottaja-teorian näkökulmasta teksti on kuin nuotit, jotka odottavat soittajaansa ja teosten virtuaalisuus juontuu fyysisen tekstin ja tulkinnan välisen suhteen monimutkaisuudesta.

Olen samaa mieltä Iserin ja Ryanin kanssa teoksen kokonaiskokemuksen virtuaalisesta ja dynaamisesta luonteesta ja laajennan tätä näkemystä myös visuaalisten taiteiden puolelle. Myöskään visuaalisen teoksen merkitys ei ole määriteltävä kokonaisuus, vaan vaikutus, joka koetaan vuorovaikutuksena teoksen ja katsojan tulkinnan välillä. Väitän, että erityisesti ei-esittävien visuaalisten teosten kohdalla teoksen tulkinnat eri katsojien välillä voivat vaihdella huomattavasti, kun taas esimerkiksi realistista romaania luettaessa eri lukijoiden tulkinnat ovat yhtenäisempiä, koska kirjallinen kertova teksti antaa lähtökohtaisesti tarkemmat rajat ja enemmän suoria vihjeitä kertomuksen muodostumiselle ja tekstin tulkinnalle.

Taideteoksen syntymisen lähtökohtana on tekijän intentio, ja visuaalisten teosten osalta tämä intentio on nykytaiteessa harvoin ainoastaan dekoratiivinen tai pelkkään kohteen kuvailuun pyrkivä. Esimerkiksi Bremerin teoksen osalta teoksesta voidaan tulkita kerronnallinen intentio kuvan aiheen, mimeettisyyden, symboliikan ja otsikon paratekstin perusteella. Jollei kuvataiteilija pyri kertomaan visuaalisen teoksensa avulla, mihin hän sitten pyrkii? Toisinaan taiteilijan tavoitteena voi itse asiassa olla tietoinen irrottautuminen narratiivisuudesta ja pyrkimys pelkistettyyn ilmaisuun kuten Helsinki Contemporary -galleriassa esillä olleessa Eeva-Riitta Eerolan näyttelyssä ”*The Shape of Things to come*” (2019). Eerola toteaa haastattelussaan, että tunnistettava ihmishahmo käynnistää automaattisesti kerronnallisen luennan taideteoksesta, ja on itse halunnut käyttää ihmishahmoa enemmänkin merkkinä, jonka kautta kuva rakentuu ja määrittyy, sekä esittääkseen tapahtumankaltaisuutta tai tilan rakenteita maalauksissaan. (Helsinki Contemporary, 2019.)

Lukijoiden yleissivistyksellä on kattava tiedostamaton vaikutus narratiiviseen kokemukseen. Koska yleissivistys on yksilöllinen ominaisuus, myös kertomusten kokeminen on yksilöllistä. Lukijan taustatieto vaikuttaa siihen, vaativatko tietyt päätelmät esimerkiksi tekstissä esitetyistä kulttuurisista tavoista tietoista huomiota vai aktivoituvatko ne automaattisesti. (Gerrig 2011, 43–44.) Yhdyn Gerrigin näkemykseen yleissivistyksen vaikutuksesta tarinoiden

kokemiseen ja tulkintaan. Esimerkiksi mytologista tarinaa kuvaava maalaus avautuu täysin eri tavalla katsojalle, jolle maalauksen esikuvana toimiva taustakertomus on tuttu, kuin taas katsojalle, jolle taustakertomus on tuntematon. Kertomuksissa esiintyvät intentionaaliset intertekstuaaliset, historialliset ja kulttuuriset viittaukset vaativat yleisöltä näiden viittausten havaitsemista ja tunnistamista, ja mikäli viittaukset jäävät havaitsematta teoksen tulkinta ja narratiivinen kokemus voivat olla hyvin erilaisia kuin viittaukset tunnistavalla lukijalla/katsojalla. Myös visuaaliset tekstit vaativat siten kuvallista lukutaitoa tullakseen tulkituiksi tekijän tarkoittamalla tavalla.

Kertomuksen lopullisen muodostumisen voi nähdä olevan kognitiivinen, subjektiivinen prosessi, johon lukijan aiemmat kokemukset, yleistieto, muistot sekä visuaalinen lukutaito vaikuttavat merkittävästi. Erityisesti visuaalisten kertomusten kohdalla tulkinta perustuu teoksen jättämien aukkojen täydentämiseen ja lopullinen muodostuva kertomus on uniikki ja kokijastaan riippuvainen. Romaani tai maalaus asettaa kehykset tarinalle, mutta lopullinen kertomus muodostuu vasta virtuaalisesti kokijan mielessä tekstin tulkinnan kautta.

Kohdeteosteni osalta kaikki teokset vaativat katsojaltaan aukkojen täydentämistä muodostaakseen kertomuksen. Eri medioissa esitetyt teokset vaativat täydentämistä eri tavoin ja myös samassa mediassa esitettyjen teosten jättämien aukkojen laajuus voi vaihdella huomattavasti. Esimerkiksi Bremerin ja Kivisen teokset edustavat molemmat taidegrafiikkaa, mutta eroavat esitystavaltaan täysin toisistaan. Bremerin teos on tarkka ja yksityiskohtainen esittäen tunnistettavia kohteita ja eläinhahmoja, kun taas Kivisen teos on ei perinteisesti esittävä, ekspressiivinen ja viitteellinen, vaatien katsojalta enemmän tietoista osallistumista teoksen esittämän tarinan luomiseen. Myös lukijan/katsojan ennakkoasenne tekstin jättämiä aukkoja kohtaan vaihtelee esitysmedian ja genren mukaan. Aiemmin realistisia romaaneja lukenut lukija odottaa uudelta kohtaamaltaan saman genren tekstiltä tiettyä kerronta- ja kuvailutapaa ja vihjeiden määrää aukkojen täydentämiselle, kun taas abstraktin taiteen näyttelyssä vieraileva taideharrastaja osaa ennakkoon odottaa kohtaamiltaan teoksilta esitystapaa, joka vaatii katsojalta aktiivista, mielikuvituksellista osallistumista teosten tulkintaan ja kertomusten kuvitteluun. Käsittelen seuraavaksi kuvittelun ja fiktion suhdetta erityisesti visuaalisten teosten kautta.

3.2 Kuvallinen fiktio

Fiktio genrenä ylittää mediarajat ja fiktiivisiä teoksia on niin kaunokirjallisuudessa, elokuvissa, sarjakuvissa kuin vaikkapa baletissakin. Sama fiktiivinen teos voidaan esittää myös useassa eri mediassa uudelleen sovitettuna, kuten esimerkiksi William Shakespearen *Romeo ja Julia*, jonka tarinasta on olemassa sekä kirjallinen teos, esitettyjä näytelmiä, maalauksia sekä elokuvasovituksia eri vuosikymmeniltä. Myös kuvataiteen teoksia voidaan tarkastella fiktion perspektiivistä, sillä niissäkin usein esitetään erikseen luotua tarinamaailmaa, joka ei suoraan toista todellisuutta dokumentaarisesti, sekä fiktiivisiä, keksittyjä hahmoja. Tekijän intentiona on ollut luoda jotakin mielikuvituksellista ja keksittyä, ja katsoja tunnistaa teoksen kuvaaman maailman keksityksi, mutta asettuu kuitenkin teoksen kuvaamaan todellisuuteen mielessään aivan kuin se olisi todellinen maailma.

Dorrit Cohnin mukaan fiktiota määrittää kaksi toisiinsa läheisesti liittyvää erityispiirrettä: fiktiivisen tekstin ulkopuolista maailmaa koskevien viitteiden ei tarvitse olla paikkansapitäviä ja fiktiivinen teksti ei viittaa yksinomaan tekstin ulkopuoliseen todelliseen maailmaan. Fiktiivinen teos luo itse maailman, johon se viittaa, juuri viittaamalla tähän maailmaan. (Cohn 2006, 23–25.) Cohnin ajatuksen valossa myös täysin oman maailmansa luova abstrakti tai ekspressiivinen taideteos voitaisiin nähdä fiktion edustajana. Tosimaailmaan viittaavuus voi toteutua myös ristiriitaisuuden kautta; maalaus voi olla kokonaan harmaaksi maalattu kangas ja teoksen otsikkona on ”tuoli”. Tällöin teos viittaa tosimaailmaan nimellään, muttei visuaalisesti vahvista tätä yhteyttä. Haastavia kohteita tässä mielessä ovat ei-esittävät teokset, joilta puuttuu otsikon kaltaisen paratekstin luoma yhteys tosimaailmaan kokonaan.

Noël Carrollin mukaan fiktiiviset teokset ovat lähtökohtaisesti tarinoita, joita tekijät odottavat yleisönsä kuvittelevan. Fiktio on viestintää, jossa tekijä odottaa vastaanottajan tunnistavan tekijän intention siitä, että vastaanottaja kuvittelee tarinan. (2001, 266.) Richard Gerrig (1998, 207) taas käsittää fiktion kokemuksellisena kategoriana, joka ei perustu passiiviseen epäuskon ohittamiseen, vaan pikemminkin fiktion tarjoaman tiedon aktiiviseen tarkasteluun. Gerrigin ja Carrollin näkemykset ovat lähellä omaani, sillä nähdäkseni myös fiktion, kuten tarinamaailmojenkin keskiössä on juuri kokemuksellisuus ja kuvittelu.

Fiktion voidaan myös ajatella pyrkivän tuottamaan tietyn, aiempiin mentaalimalleihin perustuvan tunnereaktion yleisössään kuvittelun kautta. Tunnereaktioiden muodostumiseen liittyy myös kokemus tarinamaailmasta; tapahtumat, henkilöt ja elementit teoksen luoman maailman sisällä sekä näiden väliset suhteet ja jännitteet. Käsittelen tarinamaailman käsitettä tarkemmin alaluvussa 3.4. Yhtenä fiktiota ja kuvataidetta yhdistävänä tekijänä voidaan nähdä tekijän intentio. Molemmissa tekijän tarkoituksena on saada yleisö kuvittelemaan ja kokemaan luomansa teoksen maailma kokonaisvaltaisesti.

Kertomuksen ja fiktion suhde on mielenkiintoinen. Tarina voi olla myös ei-fiktiivinen, mutta voiko jokin teos olla fiktiota olematta kertomus? Jos fiktiivisyys ei ole ainoastaan kertomuksen ominaisuus silloin myös muita kuin selkeästi narratiivisia teoksia voidaan tulkita fiktiivisinä ja tässä tapauksessa myös fiktiona ilman tarinaa. Monet narratologit ovat kyseenalaistaneet kuvien aitoa narratiivisuutta (esim. Steiner 2004). Yksittäinen kuva voi esittää täysin fiktiivistä maailmaa, hahmoja ja tilannetta muttei välttämättä pysty täysin tiukimmassa narratologisessa mielessä kertomaan kronologista tarinaa. Marie-Laure Ryan rinnastaakin fiktiivisyyden ja narratiivisuuden toisiinsa. Fiktion käsite on hänen mukaansa vaikeasti määriteltävä ja fiktiivisyyden määrittelyssä on erityisen tärkeää tekstin käytön kognitiivinen tehtävä. Ryanin mukaan fiktiivisyys ei ole tekstin semanttinen vaan pragmaattinen ominaisuus, joka kertoo lukijalle, miten tekstiä tulisi lähestyä. (Ryan 2011, 8, 10.)

Ryan esittelee yhdentävää (*integrationist)* lähestymistapaa, jossa kertomuksellisuutta ei eroteta omaksi tasokseen muista merkitystasoista ja kokonaisvaltaisesta tekstuaalisesta kokemuksesta. Tässä lähestymistavassa kerronnallisuus, fiktiivisyys ja kirjallisuudellisuus (*literariness*) tai esteettinen viehätys ovat toisistaan erottamattomia ominaisuuksia. (Ryan 2004, 4.) Yhdentävän lähestymistavan voi ajatella näkevän narratiivisuuden mahdolliseksi monissa erilaisissa teksteissä, niin kirjoitetuissa kuin kuvallisissakin teoksissa. Koska fiktiivisyyttä ja narratiivisuutta ei tämän lähestymistavan mukaan voi erottaa toisistaan merkityksen muodostumisen prosessissa, ne toimivat yhdessä luoden teoksen kokonaismerkitystä ja kokonaiskokemusta. Oma näkemykseni teoksen kokonaisvaltaisesta kerronnallisesta kokemuksesta on lähellä Ryanin käsitystä, mutta kirjallisuudellisuuden sijaan laajennan näkemyksen yhdentävästä lähestymistavasta kattamaan myös visuaalisen kerronnan.

Myös Martina Grishakova esittää sekä kirjallisuudellisuuden että fiktiivisyyden skaalautuvina käsitteinä. Hän huomauttaa, että fiktiivisten tekstien kuvitteelliset olennot toimivat usein ”tosi”maailmassa ja tuntemassamme aika/tila-käsityksessä ja toisaalta fiktiivisiä rakenteita voidaan nähdä myös faktuaalisissa teksteissä. Grishakovan mukaan todellisuus/fiktio-vastakkainasettelun sijaan on kiinnostavampaa tarkastella fiktiivistä tekstiä erityisesti muotoutuneena osana todellisuutta, jossa tiettyjä todellisen maailman ominaisuuksia esitetään ja muotoillaan kuvitteellisesta näkökulmasta. (Grishakova 2008, 65–66.) Grishakovan mukaan kirjallisuus hyödyntää ihmisten taipumusta luottaa hyväksyttyyn tietoon vaikkei sitä täysin ymmärtäisikään ja taipumusta uskoa fiktioon (“*willing suspension of disbelief*”). Kirjallisuus käyttää tätä kykyä haastamaan ja problematisoimaan jokapäiväisiä ”fiktioita”. Seurauksena, ”todellisuus” menettää osan kiistattomasta ilmeisyydestään, kun taas fiktio paljastaa potentiaalinsa tulla ”todeksi”. (mt., 70.) Nykytaiteessa on totuttu näkemään arkitodellisuuden ”häiritsemistä” tuomalla esimerkiksi arjen esineitä osaksi mielikuvituksellisia installaatioita, joissa näitä esineitä on käytetty niille epätyypillisillä tavoilla. Tämänkaltaisessa taiteessa ”todellisuus” sekoittuu fiktioon; esimerkiksi keittiövälineistä voidaan rakentaa mielikuvituksellisia veistoksia kuten intialaisen taiteilijan Subodh Guptan teoksissa (Artnet, 2020).

Fludernik käsittää mimesiksen ja kertomuksellisuuden fiktiivisyyden kaikkine aikeineen ja tarkoituksineen synonyymeinä. Mimesis ei ole imitaatiota, vaan keinotekoista tai illuusionomaista semioottisen rakenteen kuvausta, jonka lukija kohtaa fiktiivisenä todellisuutena. Narratiivinen mimesis luo maailman, joka voi olla identtinen lukijaa ympäröivän maailman kanssa, historiallinen todellisuus tai keksitty fiktiivinen fantasiamaailma. Koska lukeminen on esitetyn maailman tulkintaa rivien välistä, se perustuu välttämättä tosimaailman kokemuksen ominaisuuksiin ja kehyksiin sekä syvempään kognitiiviseen ymmärrykseen. Realismi on tulosta mimeettisestä illuusiosta, joka sisältyy lukuprosessiin lukijan haluna kertomuksellistaa teksti. Kokemuksellisuuden esitys kertomuksessa ja mimeettisen realismin vaikutus korreloivat siten keskenään. (Fludernik 1996, 35–38.) Fludernikin ajatuksen valossa mimeettinen kokemuksen representaatio luo illuusion tarinamaailmasta. Ajatukseen kokemuksen esityksestä sisältyy toisaalta myös tunnekokemuksen representaatio, jonka kohdalla mimeettisyyden kysymys on kiinnostava.

Voidaanko tunnetta kuvata tehokkaammin tunnistettavien ihmishahmojen ja näiden ilmeiden ja eleiden kautta, vai voisiko ekspressiivinen, ei-esittävä taideteos onnistua tunteen välittämisessä katsojalle tehokkaammin?

Ryan näkee fiktion olennaisesti mimeettisenä toimintana. Hänen mukaansa sekä fiktiivisyys että ei-fiktiivisyys edellyttävät mimeettistä ulottuvuutta. Vaikka fiktiossa esitetään tuntematonta maailmaa, se esitetään totena. Esiintyessään todellisena kuvitteellinen maailma pyytää lukijoita käyttämään mielikuvitustaan astuakseen tähän maailman sisään. (Ryan 2011, 13–14, 23.) Fiktiivisyyden tunnistaminen tekstistä saa siis lukijan lukemaan teosta tietyllä tavalla, tiedostaen ja hyväksyen tekstin kuvaaman maailman rakennetun ja kuvitteellisen luonteen, mutta samalla uppoutumaan teoksen tarinamaailmaan. Toisaalta fiktiivinen teos voi myös tuoda esiin oman tarinamaailmansa rakennetun luonteen ja hämärtää mimeettistä olemustaan. Kuvataiteessa tunnettu esimerkki tästä ovat René Magritten surrealistiset maalaukset, joissa maalaukseen liitetyn tekstin kautta tuodaan esiin fiktiivisen kuvan rakennettu luonne. Mahdottomien maailmojen kuvaukset niin kirjallisuudessa kuin visuaalisissa taiteissakin rikkovat kuitenkin osaltaan Ryanin esittämää käsitystä fiktion totena esitettävästä maailmasta. Esimerkiksi M.C. Escherin mahdottomia perspektiivejä kuvaavat piirrokset edustavat toisaalta mimeettistä ja tarkkaa esitystapaa, mutta kuvaavat fyysisesti mahdottomia maailmoja.

Ryanin mukaan kielessä käsite fiktiivinen tarkoittaa tietynlaista representaation muotoa ja visuaalisten taiteiden kohdalla fiktiivisyydestä tulee synonyymi representaation itsensä kanssa. Kuitenkin jos kaikki kuvallinen esitys voidaan lukea fiktiiviseksi, onko silloin fiktiivisyyden erottelulla mitään merkitystä kuvallisten teosten analyysissa? (Ryan 2011, 19.) Itse näen kuvallisten esitysten tarjoavan erilaisia fiktiivisyyden asteita, ja koen binäärijaottelun joko/tai ongelmallisena. Esimerkiksi valokuvantarkka muotokuva, jonka tarkoituksena on nimenomaan tallentaa kohteensa jälkipolville ei ole samassa asteessa fiktiivinen kuin painovoiman lakeja maisemakuvauksessa rikkova surrealistinen teos tai fantasiamaailmaa lohikäärmeineen kuvaava maalaus. Toisaalta myös ekspressiivinen, abstrakti teos voi kuvata fiktiivistä tilannetta, tilaa tai hahmoa.

Mimeettisyydestä tietoisesti poikkeaminen voi toimia siis fiktiivisyyden korostajana. Kuitenkin myös realistisilta, dokumentaarisilta vaikuttaviin kohdettaan tarkasti jäljitteleviin muotokuviin tai maisemamaalauksiin voi sisältyä fiktiivisiä osioita, kuten lisättyjä tai poistettuja elementtejä. Näin ollen ne eivät suoraan toista todellisuutta, vaan luovat siitä uuden, fiktiivisen representaation. Ei-esittävien, abstraktien taideteosten kohdalla mimeettisyys ei perustu kohteen visuaaliseen jäljittelyyn ja toisintamiseen, vaan teoksella voidaan pyrkiä esimerkiksi aiheuttamaan katsojassa tietty tunnetila tai kokemus. Tekijän intentio voi olla myös täysin mimeettisyydestä poispäin pyrkivä ja täyteen abstraktioon tähtäävä, jolloin kysymys visuaalisen teoksen fiktiivisyydestä nousee vahvemmin pinnalle. Jos kuvallinen teos ei pyri missään määrin jäljittelemään todellisuutta, voiko se olla fiktiota?

Ryan ehdottaakin kuvallisiin teoksiin liittyvän fiktiivisyyden tunnistamisen kohdalla kolmiosaista jaottelua, jonka mukaan osa kuvista on fiktiivisiä, osa ei-fiktiivisiä ja osan kohdalla fiktiivisyyden erottamisella ei ole merkitystä. Kun kuvien tehtävänä on kuvittaa jotakin tekstiä kuten satukirjaa tai opaskirjaa, niiden fiktiivisyys perustuu kuvitettavan tekstin luonteeseen. Kaikkien kuvien kohdalla fiktiivisyys ei kuitenkaan periydy kuvitettavasta tekstistä, vaan teoksen fiktiivisyyden voidaan nähdä olevan yhteydessä kuvitteluun. Tällaisina tapauksina voidaan nähdä esimerkiksi maalaukset, joissa kuvattu malli esittää jotakin muuta hahmoa kuin itseään kuten historiallista tai myyttistä henkilöä. Onko ei-fiktiivisen ja fiktiivisen maalauksen erona sitten se, että ei-fiktiivisten maalausten kohdalla taiteilija kuvaa suoraan näkemäänsä ja fiktiivisten maalausten kohdalla esittää tekevänsä niin? Tämän ajatuksen ongelmana Ryanin mukaan on se, että koska taiteilijat esittävät näkemäänsä vain rajallisessa määrin, fiktiivisyyden määrittämisestä tulee hyvin subjektiivista ja se ei enää selkeästi ole sidoksissa tekijän intentioon kuten kirjallisuuden kohdalla. (Ryan 2011, 20–21.)

Ryan myös esittää, että muiden kuin kirjallisten tekstien fiktiivisyyden käsitteleminen on kiinnostavaa lähinnä tutkijoille eikä niinkään suurelle yleisölle. Mitä kauemmas fiktion käsite venytetään alkuperäisestä lähtökohdastaan kieleen perustuvissa kertomuksissa, sitä enemmän käsittely muuttuu hänen mukaansa teoreettiseksi peliksi. Ryan esittää ratkaisuna sen, että fiktiivisyyden tutkimisen tulisi lähteä kieleen perustuvan kertomuksen pohjalta laajentaen tutkimusta vastaavasti muihin kulttuurisiin teoksiin siten, ettei täyttä vastaavuutta kirjalliseen fiktiivisyyteen vaadita. Täten ilmestyy prototyyppisiä ja marginaalisia fiktiivisyyden

muotoja, riippuen siitä, kuinka monia yhteisiä ominaisuuksia niillä on prototyyppisten kieleen perustuvien kertomusten kanssa. (Ryan 2011, 25.)

Mielestäni fiktiivisyyden käsitteleminen myös muissa medioissa kuin verbaalisissa teksteissä toteutuvissa teoksissa on perusteltua, sillä kuten kertomuksellisuus, myös fiktiivisyys saa uusia muotoja eri mediamuodoissa esitettyjen kertomusten kautta. Nämä uudet muodot voivat avartaa näkemystä fiktiosta kokonaisuutena ja luoda ehkä myös mahdollisuuksia eri mediamuodoille lainata esityskeinoja toisiltaan.

Kaikki kolme kohdeteostani edustavat kuvallista fiktiota. Ne eivät kuvaa mitään todellista, tunnistettavissa olevaa paikkaa tai henkilöitä, eivätkä edes pyri täysin mimeettiseen tai realistiseen kuvaukseen vaan vaihtoehtoisen, tarinamaailman luomiseen. Vaikka *Astarothin* esitystapa on yksityiskohtaisen tarkka ja katsojan on helppo tunnistaa kuvan eläimet leopardiksi ja gaselliksi, eläinten asento, satumainen esitystapa, kuvan tunnelma ja epäluonnollinen värimaailma vahvistavat teoksen fiktiivisyyttä ja kuvan maailman mielikuvituksellista, kuvitteellista luonnetta. *Glacierin* kohdalla teoksen viitteellinen, häivähdyksenomainen esitystapa kertoo katsojalle, ettei kyseessä ole dokumentaarisuuteen pyrkivä, faktuaalinen kuvaus tosimaailmasta vaan teos kutsuu otsikkonsa johdattamana kuvittelemaan mielikuvan jäätiköstä. Monotypian jäätikkö on fiktiivinen, ennemmin kuvaus jäätikön tunnelmasta kuin mistään fyysisesti olemassa olevasta jäätiköstä itsestään. *Vortexin* kohdalla taas teoksen fiktiivisyys tulee esiin erityisesti teoksen rakennetun luonteen kautta, jonka yleisö tiedostaa teoksen kokemishetkellä. Katsoja on teoksen sisällä, immersiivisessä kuvitteellisessa universumissa, mutta samaan aikaan tietoinen todellisesta fyysisestä ympäristöstään taidemuseon tiloissa ja kokemuksen rakennetusta luonteesta. *Vortexissa* on yhtymäkohtia tuttuihin luonnonilmiöihin, mutta samaan aikaan teoksen tila on täysin erilainen kuin arkitodellisuus. Cohnin ajatusta mukaillen mikään näistä teoksista ei viittaa yksinomaan teoksen ulkopuoliseen todelliseen maailmaan, vaan niissä on jotakin mielikuvituksellista, keksittyä mukana.

3.3 Kuvittelu ja kahdessa maailmassa oleminen yhtä aikaa

Kuvitteluleikit alkavat lapsuuden mielikuvitusleikeistä, joissa seilataan pyykkikorissa kuvitteellisella valtamerellä tai hämmennetään ämpärissä kuravettä lihakeittona. Kendall Waltonin mukaan kuvittelu on keskeistä ihmisten perusolemukselle ja se jatkuu läpi iän, muuttaen muotoaan avoimesta leikistä yksityisemmäksi ja hienostuneemmaksi toiminnaksi. Halu osallistua kuvitteluun ja tarpeet, joita kuvittelu täyttää ovat perustavanlaatuisia. Walton käsittelee esittävää taidetta nimenomaan kuvittelun (*make-believe*) näkökulmasta ja rinnastaa esittävän taiteen teokset kuten elokuvat, taidemaalaukset tai romaanit lasten leikkeihin. Kaikille näille on Waltonin mukaan olennaista katsojan aktiivinen osallistuminen rekvisiitan avustamaan kuvitteluleikkiin, ja esittävän taiteen tehtävänä on toimia juuri tällaisena rekvisiittana. Siinä missä lasten leikeissä rekvisiittana (*prop*) toimii esimerkiksi nukkevauva tai muovinen legopalikka, esittävän taiteen kohdalla teokset itse ovat tätä kuvittelun mahdollistavaa rekvisiittaa. (Walton 1990, 7, 11.) Walton rinnastaa myös fiktion kuvitteluun ja esittää, että jonkin asian representaatio tarkoittaa samaa kuin fiktiivisten totuuksien luominen tästä asiasta. Kaikkia representaatioita yhdistää niiden rooli kuvittelussa rekvisiittana. Teoksen katsoja/lukija eläytyy teoksen esittämään maailmaan ja osallistuu kuvitteluleikkiin teoksen kanssa. Fiktiiviset teokset on rakennettu siihen tarkoitukseen, että katsoja/lukija käyttää niitä rekvisiittana omissa kuvitteluleikeissään. (mt., 297.)

Esittävän taiteen kuluttamisessa on ensisijaisesti kyse aktiivisesta osallistumisesta kuvitteluun. Osallistuvan katsojan kuvitteluleikin maailma koostuu katsojan ja teoksen rekvisiitan avulla luoduista fiktiivisistä totuuksista, sekä suhteista näiden välillä ja katsojan kuvitteluleikin maailma on laajennus teoksen maailmasta. (Walton, 213, 215–216.) Teos eli rekvisiitta kehittää fiktiivisiä totuuksia itsenäisesti riippumatta siitä, mitä katsoja kuvittelee tai on kuvittelematta, muttei toimi kokonaan yksin ilman aktuaalisia tai potentiaalisia kuvittelijoita, vaan vaatii toimiakseen sosiaalisen ympäristön (mt., 38). Teosten koko potentiaalin hyödyntämiseen vaaditaan siis katsojilta aktiivista osallistumista. Teoksen ehdottamat fiktiiviset, jokaiselle katsojalle henkilökohtaiset maailmat aktualisoituvat todella vasta katsojan kuvitteluprosessissa. Vaikka kyseessä olisi tunnettu ja arvostettu teos, jokaisen katsojan teoksen kanssa pelaama kuvitteluleikki on omanlaisensa (mt., 216). Jaan Waltonin näkemyksen katsojan kuvitteluleikkien subjektiivisesta roolista. Esimerkiksi Leonardo da Vincin maalaaman *Mona Lisan* salaperäisen hymyn syylle löytyy lukemattomia tulkintoja, ja jokainen tämän tunnetun teoksen kohtaava katsoja käy teoksen kanssa oman

kuvitteluleikkinsä. Myös kohdeteokseni mahdollistavat monia erilaisia kuvitteluleikkejä. Ne luovat rekvisiittana ikään kuin pohjapiirustuksen fiktiiviselle maailmalle, jonka katsoja täydentää eläväksi oman kuvitteluleikkinsä avulla.

Vaikka katsojien maalausten kanssa leikkimät kuvitteluleikit eivät ole yhtä vapaita ja rajoittamattomia kuin esimerkiksi lasten leikit ja niistä usein puuttuu fyysisen osallistumisen mahdollisuus, ne voivat olla silti hyvin monipuolisia psykologisia osallistuvia pelejä. Mielikuvituselämät, joita kuvitteluleikeissä eletään, voivat olla monilta osin lähes yhtä runsaita, vaihtelevia tai hienovaraisia kuin oikeat elämät. Katsojan kuvitteluleikin psykologiset puolet jatkuvat usein pitkään senkin jälkeen, kun vuorovaikutus fyysisen teoksen kanssa on päättynyt; kun kokija on lähtenyt galleriasta tai saanut kirjan luettua loppuun. (Walton 1990, 225–226, 228, 254.)

Walton nimeää ainoastaan esittävän (kuva)taiteen ominaisuudeksi mielikuvitusleikkien lähtökohtana toimimisen ja jättää abstraktin ja ei-esittävän taiteen kuvittelumahdollisuuksien ulkopuolelle. Walton väittää esimerkiksi suprematististen Malevichin maalausten esittävän ainoastaan kuvaamiaan elementtejä siinä missä esittävän kuvataiteen teokset kuten puistossa kävelyllä olevaa pariskuntaa kuvaava Georges Seuratin maalaus *La Grande Jatte* käynnistävät mielikuvitusprosessin, joka saa katsojan kuvittelemaan fiktiivisiä asioita maalauksen itsensä ulkopuolella. (Walton 1990, 57.) Mitchellin mukaan taas yksi abstraktin taiteen keskeisistä ajatuksista on, että vaikka ikonisuus ja esittävät kohteet katoaisivat, sisältö ei katoa minnekään. Vaikka maalaukset olisivat kuinka abstrakteja tahansa, ne eivät ole koskaan vain muodollisia tai dekoratiivisia. Abstraktin taitelijan suurimpana pelkona on, että hän tekisi pelkkää sisällötöntä abstraktiota. (Mitchell 1994, 223.)

Väitän, että Waltonin kuvaama kuvitteluprosessi on läsnä myös abstraktissa, ekspressionistisessa tai ei-esittävässä taiteessa ja myös ei-esittävä taide voi pyrkiä tarinankerrontaan. *Glacier*-teos on lähtökohtaisesti vain painettuja ekspressiivisiä siveltimenjälkiä paperilla. Se esittää kuitenkin paljon muutakin ja toimii kuvitteluleikin lähtökohtana yhdessä otsikkonsa kanssa. Glacier, jäätikkö-sanan konnotaatiot viittaavat kylmyyteen, talveen, haastaviin olosuhteisiin. Teoksen siniharmaasävyinen värimaailma tukee samaa vaikutelmaa. Katsoja voi kuvitella itsensä jäätikölle näkemään ehkä kaukana siintävän

kangastuksen, josta voi hämärästi erottaa lähestyviä hahmoja. Jäätikkö voi toisaalta viitata myös emotionaaliseen kylmyyteen. Katsoja ei välttämättä löydä kuvasta fyysistä maisemaa, vaan kuvauksen kylmyyden tunteesta. Myös ei-esittävä kuva rakentaa ympärilleen fiktiivisen maailman, johon osallistuva katsoja uppoutuu kuvitteluleikissään. Ei-esittävä teos voi kuvata esimerkiksi tunnetilaa, jonka kohdatessaan katsoja fiktiivisesti kokee teoksen esittämää tunnetta. Teos toimii tässä kohtaa rekvisiittana, joka avustaa tunnetilan kuvittelussa. Walton (1990, 253) on myös itse kommentoinut, että teos voi saada katsojan iloiselle tai synkälle tuulelle, ja siten tehdä tämän kokemuksen fiktiiviseksi. Myös abstrakti veistos voi saada katsojansa kuvittelemaan jotakin muuta kuin fyysisen edessään näkemänsä kolmiulotteisen objektin. Esimerkiksi Kain Tapperin pelkistetyt, karut veistokset voivat otsikkonsa avulla assosioitua katsojan mielessä johonkin toiseen esineeseen, paikkaan tai tilaan ja luoda tätä kautta mielikuvitusmaailman, jossa katsoja nimenomaan laajentaa teoksen maailmaa käyttäen apunaan omaa muistikirjastoaan. Jos katsoja sivuuttaa teoksen tarjoaman kuvitteluleikin, teoksen koko potentiaali jää toteutumatta.

Richard Wollheim (1987, 46) on käsitellyt kuvallista ”jonakin näkemisen” (*seeing-in*) kokemusta. Hänen mukaansa tässä kuvallisessa kokemuksessa yhdistyvät kaksi eri kokemusta samaksi. Katsoja voi nähdä esimerkiksi huurteisessa lasissa ihmishahmon ja kuvitella näkevänsä tämän hahmon. Samaan aikaan katsoja kuitenkin tiedostaa katsovansa vain huurteista lasia. Sama kokemus on läsnä myös kuvataiteen katsomisessa: katsoja tiedostaa katsovansa intentionaalisesti luotua konstruktiota, maalausta, mutta kuvittelee näkevänsä maalauksessa kuvatut asiat edessään.

Maalausten ja romaanien yleisöllä sekä muihin kuvitteluleikkeihin osallistuvilla yleisöillä on tyypillisesti yhtäaikainen kaksoisnäkökulma. Yleisö sekä osallistuu kuvitteluleikkeihin että tarkkailee niitä samaan aikaan. Yleisö vastaanottaa teoksen tarjoamia fiktiivisiä ehdotuksia, mutta havaitsee myös keinot, joilla teoksen fiktiivisyys on luotu. (Walton 1990, 49–50.) Toisinaan juuri teoksen rakennettu luonne kiinnostaa katsojaa. Waltonin (mt., 53) mukaan maalausten ja romaanien kuluttaminen on suuressa osin sellaisten kuvitteluleikkien pelaamista näiden teosten kanssa kuin mihin tarkoitukseen teokset on luotu. Joskus yleisö kuitenkin on kiinnostunut teoksesta fiktiivisen kuvittelun käynnistävänä rekvisiittana ja rakennusaineena, eikä niinkään teoksen käynnistämästä kuvitteluleikistä itsestään.

Astuessaan *Vortexin* tilaan katsoja-kokija astuu todellisuudessa taidemuseon hallitilaan, joka on pimennetty ja seinille on projektoreilla heijastettu erilaisia digitaalisia värillisiä valojuovia. Tilaan on tuotu kaiuttimia, joista kuuluu tallennettua ääntä. Katsoja voi olla tietoinen teoksen rakennetusta luonteesta ja ehkä pohtia teknisiä ratkaisuja, jotka ovat mahdollistaneet teoksen luomisen kyseiseen tilaan. Se mihin teos kuitenkin pyrkii, ja miten suurin osa katsojista sen kokee, on immersiivisen avaruuden omaisen tilan luominen. Katsoja on keskellä fiktiivistä universumia, jonka taivaalla valojuovat tai revontulet kulkevat lakkaamatta. Jotta teoksen idea toteutuisi suunnitellusti, on katsojien osallistuttava teoksen kutsumaan kuvitteluleikkiin. Katsojat ymmärtävät teoksen rakennetun luonteen, mutta mahdollisesti eläytyvät sen maailmaan ja kuvittelevat olevansa jossakin muualla kuin siinä taidemuseon fyysisessä tilassa, jossa he tosiasiallisesti ovat, häivyttäen todellisuuden hetkeksi sivuun. Digitaalisesti luodut valojuovat pimeyttä vasten ovat rekvisiittaa, joiden tarkoituksena on herättää kuvitteluleikki luonnonilmiöistä kuten virtaavasta vedestä, revontulista tai tähdenlennoista; saada katsoja osallistumaan teoksen kutsumaan leikkiin. Teoksen äänimaailma vahvistaa tätä kutsua ja luo kuvittelukokemuksesta moniaistillisen.

Sekä *Astaroth*- että *Glacier*-teokset ovat fyysisesti väripintoja ja viivoja paperilla. Silti katsoja näkee niissä jotakin muuta. *Astarothissa* on yksityiskohtaisesti esitetty gaselli leopardin hampaissa öisen metsän keskellä. Kun teosta katsoo tarpeeksi läheltä, voi erottaa etsausviivat ja eri sävyiset akvatintasävytasot kuvan pinnasta. Taidegrafiikan menetelmiä tunteva katsoja saattaa miettiä montaako eri laattaa teoksen aikaansaamiseksi on käytetty ja moniako eri syövytyskertoja eri laatat ovat vaatineet. Tekninen toteutus on kuitenkin katsojalle toissijaista teoksen kertoman tarinan muodostumiseksi. *Astarothin* tulkintaan ei vaikuta se, ymmärtääkö katsoja toteutusprosessin teoksen takana, vaan se, osallistuuko hän kuvan tarjoamaan kuvitteluleikkiin. Sen sijaan, että katsoja näkisi ryhmitelmän värejä ja viivoja, hän näkee fiktiivisen maiseman, jonka kautta astuu teoksen tarinamaailmaan. Katsoja kuvittelee olevansa öisessä viidakossa, näkevänsä välimatkan päässä leopardin saaliineen ja ehkä kuvittelee myös kausaliteetin kuvan ympärille: mitä on tapahtunut ennen kuvan tallentamaa hetkeä ja mitä tapahtuu seuraavaksi?

Glacierin kohdalla teos vaatii katsojalta erittäin aktiivista osallistumista kuvitteluleikkiin. Siinä missä toiselle katsojalle tämä monotypia voi olla vain käsittämätön jälki paperilla, toinen voi nähdä siinä kokonaisen fyysisen- tai mielenmaiseman, joka yhdessä teoksen otsikon kanssa muodostaa ymmärrettävän fiktiivisen tarinamaailman. Ei-esittävän teoksen kanssa käyty kuvitteluleikki vaatii kuitenkin teoksen elementtien konkretisoimista mielessä tarinamaailman muodostamiseksi. Käsittelen seuraavassa alaluvussa tarinamaailmaa ja sen rakentumista laajemmin.

3.4 Tarinamaailman rakentuminen

Viimeaikainen narratologinen tutkimus on Jan-Noël Thonin ja David Hermanin mukaan keskittynyt yhä enemmän tarinamaailmojen (*storyworld*), eli ”tarinoiden synnyttämien maailmojen” tutkimiseen. Yksi jatkuvista peruskysymyksistä on ollut se, miten erilaisten tarinoiden lukijat tai katsojat käyttävät tekstuaalisia vihjeitä rakentaakseen mentaalisia representaatioita tarinoiden herättämistä maailmoista eli tarinamaailmoista. (Thon 2015, 443–444, Herman 2019, 106.)

Tarinamaailman aiheeseen liittyvästä tieteellisestä keskustelusta ja epäselvyyksistä huolimatta joitakin tarinamaailmaan liittyviä osa-alueita on jo määritelty. Tarinamaailman käsite voidaan nähdä transmediaalisena, vaikka narratiiviset representaatiot toteutuvatkin välttämättä aina jonkin tietyn konventionaalisesti erillisen median ominaispiirteiden kautta. Tämä ei välttämättä tarkoita, että tarinamaailmat olisivat samanlaisia eri medioissa, mutta suurin osa tutkijoista on yhtä mieltä siitä, että on olemassa yhteinen keskeinen tarinamaailman käsite, mikä tekee siitä yhtä käyttökelpoisen eri medioissa. (Thon 2015, 444.)

Kuten tarinan, myös tarinamaailman käsite on siten sovitettavissa myös muiden kuin kirjallisten teosten analysointiin. Konventiot ja mahdollisuudet tarinamaailmojen rakentamiseen ovat osittain teknisiltä ominaisuuksiltaan aina kuitenkin sidoksissa esitysmediaan. Erityisesti useita esityskeinoja kuten tekstiä, kuvaa, ääntä ja kolmiulotteisuutta yhdisteleviä esitysmuotoja sisältävät kertomukset kuten digitaaliset pelit tai installaatiot ovat

tässä suhteessa mielenkiintoisia tutkimuskohteita tarinamaailmojen rakentumisen kannalta, kuten myös kohdeteoksistani moniaistillinen *Vortex*.

Ennen David Hermanin esittämää tarinamaailman käsitettä muun muassa Richard Gerrig on tutkinut kertomuksellisten maailmojen (*narrative worlds*) psykologisia vaikutuksia. Hänen mukaansa kertomuksen tehtävänä on kuljettaa kokija pois tästä paikasta ja hetkestä (*literal experience of being transported away*). (Gerrig 1998, 3.) Tässä kokemuksessa lukija ikään kuin imeytyy kertomuksen maailmaan ja unohtaa hetkeksi fyysisen tosimaailman ympärillään. Gerrigin mukaan kirjallisen kuljettamisen kokemuksessa kokija liikkuu pois omasta maailmastaan teoksen maailmaan, ja palaa takaisin tämän matkan häntä jollakin tapaa muuttaneena. Lukijan ollessa uppoutuneena kertomuksen maailmaan osa tosimaailman elementeistä on tavoittamattomissa. Metafora “tulla kuljetetuksi pois” perustuu Gerrigin mukaan lukijoiden subjektiivisiin kertomuksiin siitä, kuinka he ovat jättäneet tosielämän taakseen vieraillessaan kertomusten maailmoissa (mt., 15–16, 157). Gerrig näkee kertomusten maailmojen syntymisen eräänlaisena performanssina, johon lukija osallistuu subjektiivisista lähtökohdistaan, jolloin jokainen lukija kokee aina hieman erilaisen, uniikin version kyseessä olevasta kertomuksen maailmasta (mt., 65). Performanssi-metaforaan sisältyy käsitys kaikille lukijoille yhteisestä ydinprosessista, mutta samalla lukijat luovat kuitenkin yksilöllisiä versioitaan performanssista samaan kertomukseen perustuen näyttelijöiden tavoin (mt., 17, 39–40).

Myös Marie-Laure Ryan (2014a, 2015) on käsitellyt mahdollisten maailmojen ja tarinamaailmojen rakentumista. Hänen mukaansa mahdollisten maailmojen rakentuminen perustuu vastakkainasetteluun kuvitellun ja tosimaailman välillä. Ryanin mukaan fiktiivisten teosten äärellä vaaditaan lukijalta tarinamaailman kuvitteluun mielikuvituksen käyttöä yhdistettynä aiempaan tietoon tosimaailmasta. Tarinamaailman kokija tietää kyseisen maailman olevan välineen luoma, mutta hän esittää uskovansa siihen, että maailma on olemassa itsenäisesti ja että se on todellinen. (Ryan 2014a, 34–35.) Tarinamaailma syntyy, kun lukija suorittaa kuvitteluleikin, johon sisältyy kolme toisistaan riippuvaista toimintaa: itsen kuvittelu maailman jäsenenä, tekstin esittämien ehdotuksien totena teeskentely sekä tekstin ohjeiden täyttäminen mielikuvituksen avulla luomalla mentaalinen kuva tästä maailmasta. Todellinen maailma on ainut, joka on olemassa itsenäisesti irrallaan ihmisen mielestä, kun taas

mahdolliset maailmat ovat unelmoinnin, toivomisen ja mielikuvituksen sekä kirjoitetun fiktion tuotteita. (Ryan 2015, 71, 77–78.)

Hanna-Riikka Roine (2016, 45) esittää, että fiktiivisten maailmojen tarkoituksena on saada lukija näkemään tosimaailma uudesta perspektiivistä, kuten esimerkiksi dystopiakuvauksissa. Roineen mukaan fiktiivisten maailmojen rakentamisessa ulkoisen ja sisäisen maailman näkökulmien yhteys on sisällytetty kutsuun lukijalle olla kahdessa maailmassa yhtä aikaa. Lukija kuvittelee teoksen maailman ja on samalla tietoinen teoksen maailmasta konstruktiona. Fiktiivisten maailmojen rakentaminen on erotettavissa ei-fiktiivisestä juuri niiden mahdollistaman kaksoisperspektiivin käytön vuoksi. Erityisesti fiktion ja ei-fiktion erottaminen toisistaan on tärkeää Roineen mukaan transmediaalisen lähestymistavan kannalta, koska maailmojen rakentaminen ei ole sidottu keksityn kertomuksen kaltaisiin käsitteisiin. (mt., 37, 50.)

Roine (2016) käsittelee väitöskirjassaan tarinamaailmojen rakentumista erityisesti spekulatiivisen fiktion näkökulmasta. Spekulatiivisessa fiktiossa kuvataan usein lukijan näkökulmasta mahdottomia maailmoja, jotka eroavat esimerkiksi fyysisiltä lainalaisuuksiltaan lukijan arkitodellisuudesta. Maailmojen rakentuminen tässä genressä ei siten ole sidoksissa tosimaailman lainalaisuuksiin, vaan maailmojen kuvaukset voivat ottaa mielikuvituksellisempia ja vapaampia käänteitä kuin esimerkiksi realistisessa fiktiossa. Tässä mielessä spekulatiivisen fiktion tarinamaailmat vertautuvat kuvataiteissa genrenä esimerkiksi surrealismiin tai ekspressionismiin, joissa pyrkimys kohteen kuvauksessa ei ole realistinen tai dokumentaarinen vaan vapaampi ja mielikuvituksellisempi. Kuvataiteessa 1900-luvulta lähtien tendenssi on ylipäätään ollut kohti kuviteltujen, fiktiivisten maailmojen sekä tunnetilojen kuvaamista realistiseen, henkilöiden tai maisemien dokumentoimiseen pyrkimisen sijasta.

Roine näkee tarinamaailmat ennen kaikkea prosesseina, joissa lukijalla on aktiivinen rooli. Spekulatiivisessa fiktiossa tarinamaailmat voidaan hänen mukaansa nähdä mentaalikokeiluina siitä mitä voisi olla, eli toisin sanoen mahdollisina maailmoina. Spekulatiivisen fiktion erityiskeino on vieraannuttamisen käyttö ideoiden kommunikoinnissa rinnastamalla olemassa olevan tosimaailman elementtejä teoksessa käytettyihin samoihin elementteihin, joista

keksitty maailma rakentuu. Vieraannuttaminen perustuu käyttäjän tietoisuuteen maailmoista yhtä aikaa sekä rakennettuina että mahdollisesti olemassa olevina. Roineen mukaan spekulatiivinen fiktio käynnistää vieraannuttamisen lukijassa, kun hänet osallistetaan näiden maailmojen käsittelyyn. (Roine 2016, 47–48.)

Sama vieraannuttamisen prosessi voidaan nähdä kuvataiteessa erityisesti surrealistisen tai abstraktin ekspressiivisen taiteen tulkintaprosessissa. Katsoja tiedostaa katsovansa rakennettua konstruktiota, jonka esittämä maailma on kaukana arkitodellisuudesta. Surrealististen teosten kohdalla teoksen elementit ovat usein tosimaailmasta tuttuja ja realistisesti kuvattuja, mutta niiden roolit ja esiintymistapa teoksessa ovat täysin arkitodellisuuden ulkopuolelta. Ekspressiivisissä teoksissa taas teoksen esitystapa rikkoo yhteyttä arkitodellisuuteen. Teos voi esittää esimerkiksi huonetilaa, mutta kaikki huonekalut on maalattu viitteellisesti ja niiden tunnistaminen ja yhdistäminen arkitodellisuuden elementteihin vaatii katsojalta aktiivista tulkintaa.

Martinez on esittänyt mahdollisten maailmojen rinnalle myös tarinamaailman mahdollisen minän käsitteen (*storyworld possible selve*s), jolla tarkoitetaan lukijan itsensä kuvittelua osana tarinamaailmaa. Tämä tapahtuu lukijan minäkäsitysten vastatessa kertomuksen fokalisoijaa. Lukijan tarinamaailman minä projisoituu, mikäli kertomuksen vihjeet aktivoivat vähintään yhden lukijan omista skeemoista tai mahdollisista puolista. Tämä mahdollistaa lukijan osittaisen siirtymisen fiktiiviseen maailmaan, sillä tilanteessa on osallisena yksi tai useampia lukijan mahdollisista minähahmoista, muttei kuitenkaan hänen kokonaiskäsityksensä itsestään. Lukija voi esimerkiksi olla erittäin kiinnostunut seikkailutarinasta, koska se aktivoi hänessä olevan mahdollisen seikkailija-minän, jättäen muut mahdolliset minät lepotilaan. (Martinez 2014, 119–120.) Mahdollisen minän voi nähdä aktivoituvan myös tunnetilaa kuvaavien visuaalisten teosten kohdalla, kun katsoja itse kuvittelee teoksen kuvaamaa tunnetta hyödyntäen omia mentaalimallejaan ja muistojaan tunteiden kokemisesta.

Gerrigin (1998, 19, 239) mukaan kaikilla lukijoilla on lähtökohtaisesti olemassa ne kognitiiviset edellytykset, jotka mahdollistavat siirtymisen kertomuksen maailmaan, sillä käytännössä kertomuksen maailmaan kuljetetuksi tullakseen lukijalta vaaditaan samoja kognitiivisia prosesseja, joita muutenkin tarvitaan jokapäiväisissä kokemuksissa. Merkittäväksi tekijäksi

kertomusten maailmojen muodostumisessa nousee se, millainen eri lukijoiden kokemus- ja tietopohja on (mt., 63–64). Yhdyn Gerrigin näkemykseen kertomusten maailmojen subjektiivisuudesta. Jokaisen lukijan omat mentaalimallit ja kokemukset vaikuttavat lopullisen tarinamaailman muodostumiseen. Tarinamaailmojen muodostumisessa myös teoksen herättämät tunnekokemukset ovat merkittävässä roolissa, ja teosten herättämät tunneassosiaatiot liittyvät vahvasti aiempiin kokemuksiin ja koettuihin tunteisiin.

Kertomuksille ja tarinamaailmoille on ominaista tulkinnan subjektiivinen kokemus. Koska molempien rakentuminen tapahtuu lukijan tai katsojan mielessä mentaalikonstruktiona, on kokemus aina uniikki, eikä sitä voida täysin toistaa tai tallentaa. Kahden lukijan kokeman tarinamaailman vertailu on siten mahdotonta, koska kumpikin lukija käyttää referenssinä maailman rakentamiseen ja aukkojen täydentämiseen omaa henkilökohtaista kokemuspohjaansa.
Thonin mukaan sekä narratiiviset tarinamaailmojen esitykset, että nämä tarinamaailmat itsessään ovat väistämättä epätäydellisiä, mutta vastaanottajat käyttävät ymmärrystään täyttääkseen aukot ja tehdäkseen johtopäätöksiä niistä tarinamaailman osista, jotka on esitetty vain epäsuorasti. Tarinamaailmat eivät koostu vain hahmoista, tapahtumista ja olennoista vaan myös tilallisista, ajallisista ja kausaalisuhteista näiden välillä. Nämä suhteet ovat olennaisia tilanteiden ymmärtämiseen osana laajempaa tarinamaailmaa. (Thon 2015, 445.) Kohdeteosteni kohdalla hahmojen, selkeiden tapahtumien ja kausaalisuhteiden puuttuessa tarinamaailman tilallisuus korostuu *Glacier*-teoksen analyysissani luvussa 4.4.

Kohdeteosteni luomat tarinamaailmat eroavat merkittävästi toisistaan. *Astarothin* tarinamaailma rakentuu yksityiskohtaisesta öisen viidakon kuvauksesta ja värivalinnoilla sekä kontrasteilla luodusta jännittyneestä tunnelmasta. *Glacierin* luoma tarinamaailma taas on viitteellisempi ja perustuu pitkälti teoksen välittämään tunnelmaan ja tunnekokemukseen. *Vortexin* tarinamaailman rakentumiseen katsoja osallistuu itse fyysisesti liikkuessaan teoksen tilassa ja kokiessaan teoksen visuaalisia ja äänellisiä elementtejä. Kaikissa kolmessa teoksessa tarinamaailma on lopulta lopputulosta vuorovaikutuksesta teoksen ja katsojan välillä. Käsittelen tarinamaailman rakentumista yksityiskohtaisemmin luvussa 4.6 *Vortex*-teoksen analyysin kohdalla.

4. Kohdeteokset tarinamaailman rakentumisen näkökulmasta

Tässä luvussa syvennän kuvallisen narratiivisuuden ja tarinamaailman kokemuksen tarkastelua analysoimalla kohdeteoksiani yksityiskohtaisemmin. *Astaroth*-teoksen kohdalla keskityn teoksen kuvaamaan merkittävään hetkeen (*pregnant moment*) sekä jännityksen (*suspense*) luomiseen yksittäisen kuvan keinoin. *Glacier*-teoksen osalta pohdin erityisesti teoksen luoman kertomuksellisen tunnekokemuksen syntymistä sekä ei-esittävän yksittäisen kuvan suhdetta paratekstiin, tässä tapauksessa teoksen otsikkoon, osana tulkintaprosessia. Luvun lopussa syvennyn esteettisen illuusion (*aesthetic illusion*) kokemukseen ja sen suhteeseen immersioon sekä tarinamaailman muodostumiseen ja pohdin *Vortex*-teoksen osalta erityisesti visuaalisen tarinamaailman rakentumista immersion kautta. Käsittelen kaikkien kohdeteosteni osalta sekä niiden kerronnallisia mahdollisuuksia että rajoituksia, ja pohdin millaisen immersiivisen, fiktiivisen tarinamaailman ne pyrkivät luomaan.

4.1 Merkittävän hetken kuvaus ja teoksen luoma jännitys eli *suspense*

Varga väittää mytologisia tapahtumia kuvaavien maalausten kohdalla niiden redusoivan tarinan keskeisistä elementeistään esittämällä merkittävän hetken (*pregnant moment*), jossa tarinan ydin on puristettu yhteen kuvaan, joka kommunikoi katsojalle ainoastaan tarinan emotionaalisen vaikutuksen. Vargan mukaan lopputuloksena varsinainen tarina katoaa ja vain retorinen viesti jää jäljelle. (1988, 202.) Tämä yksittäinen kuvalliseen teokseen rajattu hetki voidaan nähdä tarinan osalta toisaalta myös tiivistymänä: kuvatussa merkittävässä hetkessä tarinan tärkeimmät elementit, toiminta ja tunnelataus on kiteytetty yhdeksi kuvaksi. Tunnettu esimerkki merkittävän hetken kuvauksesta on Leonardo da Vincin maalaus *Viimeinen ehtoollinen*, jossa on kuvattu Jeesus aterioimassa viimeistä kertaa opetuslastensa kanssa. Viimeisen ehtoollisen kohdalla tilannetta edeltävä sekä seuraava tarina on suurelle osalle katsojista tuttu, ja katsoja osaa yhdistää kuvatun hetken osaksi laajempaa kokonaiskertomusta. Kai Mikkosen (2005, 215) mukaan kuvan esittämän hetken merkittävyys voidaan arvioida vain jo tunnettua kertomuksen kokonaisuutta vasten, jolloin juuri kuvan taustalla oleva tuttu teksti mahdollistaa kuvan kertovuuden.

Ryanin mukaan staattisissa, pysähtyneissä kuvissa kausaalisuhteet tapahtumien välillä jäävät katsojan tulkinnan varaan. Yksittäinen kuva aukaisee lyhyen ajallisen näkymän kuvaamansa merkityksellisen hetken kautta. Kuvattu hetki tarjoaa useita erilaisia mahdollisuuksia tarinan kaareksi, sekä monia tapoja kuvitella kuvan esittämän hetken menneisyys ja tulevaisuus, jotka laajentavat kuvatun näkymän kokonaiseksi tarinaksi. (Ryan 2014b.) Yhdyn Ryanin käsitykseen yksittäisestä kuvasta eräänlaisena kehyksenä, joka mahdollistaa erilaisia tarinallisia tulkintoja kuvaamansa yksittäisen hetken kautta. Väitän, että merkittävän hetken kuvaus on mahdollista myös aiemmin tuntemattomien, itsenäisten visuaalisten kertomusten kohdalla. Kuvan tunnelataus, elementit ja symboliikka voivat luoda merkittävän hetken, jonka kautta katsoja kuvittelee aiemman tarinan ennen kuvattua hetkeä sekä mahdollisen jatkumon merkittävälle hetkelle.

Yksittäinen kuva esittää lähtökohtaisesti yhtä yksittäistä hetkeä, jonka tekijä on valinnut kuvaamisen kohteeksi, mutta ei välttämättä anna vihjeitä katsomisjärjestyksestä. Missä järjestyksessä Bremerin teosta pitäisi katsoa, ja onko lukujärjestyksellä merkitystä teoksen sisältämän potentiaalisen kertomuksen muodostumiselle? Kuva voi ohjata katsojan huomion kiinnittymistä esimerkiksi käytetyn perspektiivin, asettelun tai värivalintojen avulla. Bremerin teoksessa erityisesti vahva värikontrasti kiinnittää katsojan huomion kuvan päähahmoihin, gaselliin ja leopardiin.

Vallitseva tunnelma *Astaroth*-teoksessa on jännitys. Tyypillisesti lukijoiden on ajateltu kokevan jännitystä (*suspense*), kun heiltä puuttuu tietoa sellaisten tapahtumien tuloksista, joilla on kohtuullisen tärkeitä seurauksia tarinassa (Gerrig 1998, 77). Jännityksen kokemus fiktiokertomusten kohdalla voi muodostua reaktiona koko kertomukselle tai reaktiona erillisille kohtauksille tai jaksoille osana laajempaa kertomusta, jonka kokonaisrakenne sinänsä ei ole jännittävä. Erotuksena murhamysteerien tyyppisiin etsivätarinoihin, joissa lukija on epävarma siitä, mitä tapahtui menneisyydessä, *suspense*-fiktiossa lukija on epävarma siitä, mitä tapahtuu seuraavaksi. (Carroll 2001, 256–257.)

Vaatimuksena *Suspensen* toteutumiselle ja pääelementtinä voidaan pitää kognitiivista epävarmuuden tilaa. *Suspense* ei kuitenkaan synny reaktiona kertomuksen lopputulokselle, vaan se riippuu hetkistä, jotka johtavat lopputulokseen; siihen aikaan, kun tapahtumien

lopputulos on vielä epävarmaa. Kun lopputulos on selvillä ja epävarmuus poistuu, *suspense* häviää. (Carroll 2001, 254–255, 257.) Esimerkiksi kun murhamysteeriromaanissa tekijä on kirjan lopussa saatu selville, ei lukijalla yleensä ole enää mitään jännitettävää ja *suspens*e raukeaa.

Carrollin mukaan *suspensessa* tapahtumien kululle on aina kaksi kilpailevaa, loogisesti toisilleen vastakkaista lopputulosta. Toinen lopputuloksista, vaikkakin moraalisesti oikein, on epävarma, kun taas looginen vaihtoehtoinen lopputulos on paha, mutta lähes varma tai todennäköinen. On kuitenkin oltava jokin mahdollisuus sille, että hyvä voi voittaa. *Suspensea* luovassa fiktiossa yleisölle tarjotaan usein voimakkaasti toista vaihtoehtoa vetoamalla yleisön moraaliseen herkkyyteen suosimaan moraalisesti oikeaa mutta epävarmaa lopputulosta. Suuri osa *suspense*-jaksoista romaanissa tai elokuvassa tai muussa mediassa perustuu relevanttien vaihtoehtojen korostamiseen yleisön mielessä. Lukija toivoo moraalista lopputulosta (joka on epätodennäköinen) ja pelkää pahaa lopputulosta (joka on todennäköisempi). (Carroll 2001, 258–261.)

Pahalla on merkittävä rooli *suspense*-fiktiossa, ja sitä voi edustaa ihmisen pahuuden sijasta myös luonnon pahuus esimerkiksi petoeläimen muodossa (Carroll 2001, 263). Myös kauhuelokuvissa moraali on sisäänrakennettuna, ja jännite perustuu katsojien kykyyn erottaa hyvä ja paha toisistaan. Osa kauhuelokuvien vetovoimaa on tunnepitoinen konflikti, jonka ratkaisemiseen katsoja osallistuu mielessään miettiessään esimerkiksi, minne päähenkilö voisi piiloutua tai kuka murhaaja oikeasti on. (Haikola 2019.) Carrollin (2001, 254) mukaan yksi *suspense*-fiktion kiehtovista ominaisuuksista on, että yleisö voi kuluttaa samaa jännitykseen perustuvaa kertomusta yhä uudestaan ja uudestaan, ilman että *suspensen* vaikutus hälvenee. Tässä mielessä *suspense* ei siis perustu ainoastaan yllätyksellisyyteen, sillä jännityksen vaikutus toimii myös teoksen uudelleen kohtaamisessa toisella tai kymmenennelläkin kerralla.

Carrollista poiketen Ryan erottelee erilaisia suspensen muotoja. Ryanin mukaan lukijan ajallisen immersion intensiteetti on riippuvainen jännityksen muodosta, jota voidaan erotella neljää eri tyyppiä: mikä-, miten(miksi)-, kuka- ja meta-*suspense*. Mikä-*suspensessa* keskeisenä kysymyksenä on se, mitä tapahtuu seuraavaksi ja tämän tyyppinen jännitys suosii tapahtumien kronologista esitysjärjestystä. Siinä missä mikä-*suspense* olettaa valintaa kahden

vastakkaiseen suuntaan johtavan haaran välillä, miten-*suspense* taas sisältää useita eri mahdollisuuksia, jotka johtavat samaan lopputulokseen. (Ryan 2015, 102-104.) Tunnettu esimerkki populaarikulttuurin puolelta miten-*suspensesta* on takavuosien klassikkorikosmysteeri-tv-sarja Columbo, jossa katsojalle näytetään jo jakson alussa, kuka tarinan murhaaja on, mutta jännitys perustuu siihen, miten Columbo mysteerin ratkaisee. Ryanin esittämä näkemys *suspensen* eri muodoista on monipuolisempi ja sallii laajemman skaalan erilaisia kertomuksia *suspensen* käsitteen alle kuin Carrollin teoria, jonka mukaan *suspense* perustuu aina kahteen vastakkaiseen, kilpailevaan lopputulokseen.

4.2 *Suspense* ja merkittävä hetki *Astaroth*-teoksessa

Astaroth-teoksessa tummansinisävyisessä metsässä kissapeto roikottaa suussaan avutonta gasellia, joka erottuu kullanhohtoisena voimakkaan värikontrastin vuoksi vahvasti sinisävyisestä taustasta ja kiinnittää katsojan huomion heti ensisilmäyksellä teoksen tarinan ratkaisun hetkeä edeltävään, pysähtyneeseen tilanteeseen. Bremerin teoksessa on kyse merkittävän hetken vangitsemisesta, johon tiivistyy tilannetta edeltänyt mahdollinen saalistus kuvan eläimiä ympäröivässä öisessä viidakossa ja toisaalta taas vihjaus tulevasta; hyvin todennäköisesti gaselli tulee surmatuksi.

Bremerin teoksen luoma jännitys eli *suspense* rakentuu voimakkaasti juuri värivalintojen ja värikontrastin varaan. Syvä ultramariiniin taittava tummansininen, unenomainen sävy, joka hallitsee teoksen pinta-alaa luo vaikutelman yöstä, mystisyydestä ja osittain myös uhkaavuudesta. Varjoissa piilee jotain, mitä ei voi heti havaita. Gasellin vaalea, kullanhohtoinen sävy taas erottaa ja nostaa sen esiin voimakkaasti muusta teoksesta. Gaselli on viaton uhri pedon hampaissa, loistaen pyhyyden kaltaista valoa pimeyden keskellä. Leopardi taas sulautuu saman sävyiseen taustaansa ja erottuu kuvasta kunnolla vasta hetken tarkastelun jälkeen.

Astarothissa kertomuksen jännitys rakentuu yhden, pysähtyneen hetken varaan. Katsoja voi vain arvailla, mitä on tapahtunut ennen vedoksen kuvaamaa hetkeä, ja mitä mahdollisesti tapahtuu seuraavaksi. Tässä mielessä Bremerin kuva jättää katsojan ikuisesti roikkumaan jännitykseen, sillä jännityksen laukaisevaa lopputulosta ei ole kuvassa nähtävissä. Paha,

”moraalisesti väärä” lopputulos, jossa leopardi surmaa gasellin vaikuttaa siten todennäköisemmältä kuin ”moraalisesti oikea” lopputulos, jossa gaselli selviäisi pedon kynsistä. Gasellin kultaisena hohtava vartalo viestii kuitenkin vielä virtaavasta elämästä, mahdollisuudesta, ettei gaselli kuolekaan.

Teoksen otsikko *Astaroth* paratekstinä viittaa demonijumalaan, ja myös epäluonnollisen kultaisina kiiluvat leopardin silmät saavat tämän näyttämään paholaismaiselta pedolta. Ympäröivä yönsininen, vaaraa huokuva metsä suurilehtisine kasveineen ja käärmemäisesti kiemurtelevine oksineen on saman sävyisenä kuin leopardi nähtävissä pedon luontaisena ympäristönä ja kotikenttänä, jota tämä hallitsee, kun taas taustasta jyrkästi väritykseltään erottuva vaalea gaselli on selvästi itselleen vieraassa paikassa. Yö on pedon valtakuntaa. Leopardin pistävä, läpitunkeva katse on pelottava, ja vetää yhdessä gasellin avuttomana roikkuvan ruumiin kanssa katsojan huomiota puoleensa. Leopardi on saalistaja, gaselli uhri. Leopardin hallitseva, voimakas olemus ja suora katse kohti katsojaa ovat samalla myös katsojalle kutsu astua suoraan kuvan maailmaan. Katsoja tarkkailee tilannetta, ja peto ikään kuin tiedostaa katsojan tarkkailijana ja voi koska tahansa hyökätä kuvitteellisessa teoksen maailmassa myös katsojan kimppuun. Teoksen luoma jännite perustuu toisaalta myös tähän mahdollisuuteen, jossa katsoja on pedon mahdollinen seuraava uhri.

Teoksen syvä värimaailma, yksityiskohtainen, mimeettinen esitystapa ja huomion kiinnittävä värikontrasti sekä leopardin kiiluva, hypnoottinen katse saavat katsojan uppoutumaan kuvaan ja muodostamaan kuvan elementeistä kertomuksellisen tarinamaailman. Uppoutuminen kuvaan ja kuvan jännitteinen tunnelma vahvistavat *suspensen* vaikutusta, kun katsoja eläytyy teoksen välittämään tarinaan. Katsoja imeytyy kuvan esittämään maailmaan osallistujaksi, vaikka tiedostaakin kuvan rakennetun luonteen ja kuvatun tilanteen sijoittumisen mielikuvitusmaailmaan. Teoksen esitystapa ei ole fotorealistinen, vaan koristeellisen satumainen, mikä yhdessä teoksen värimaailman kanssa korostaa teoksen fiktiivistä, rakennettua luonnetta ja saa katsojan tiedostamaan kuvan maailman mielikuvituksellisen luonteen.

Bremerin teosta voidaan pitää myös visuaalisena metaforana, jossa kuvan näennäisesti esittämän tilanteen taustalla on laajempi vertauskuva. Carrollin (2001, 347-348) mukaan myös

visuaaliset kuvat voivat toimia verbaalisten metaforien tavoin, jolloin katsoja ymmärtää niiden tarkoituksen karkeasti samoin kuin lukija tai kuulija ymmärtää verbaalisen metaforan. Visuaalisia metaforia voidaan luoda minkä tahansa visuaalisen kuvataiteen muodon avulla, kuten maalauksena tai veistoksena. Carrollin mukaan visuaaliset kuvat ymmärretään havainnollisesti, eli ilman mitään erillistä koodia. Visuaalisessa metaforassa esine/asia on tunnistettavissa kuten myös kuvan elementit, jotka palvelevat katsojan havainnointia. Nähdäkseen visuaalisen metaforan katsojan on havaittava kuvan oleelliset elementit ja teoksen tulee ohjata hänen huomionsa niihin. Luodessaan visuaalista metaforaa taiteilija uskoo kuvan heuristiseen arvoon ja pyrkii saamaan katsojan näkemään kuvan heuristiset ominaisuudet. (mt., 362, 364.) Visuaalisen metaforan tunnistaminen vaatii siis katsojalta aktiivista osallistumista kuvan tulkintaan ja visuaalista lukutaitoa.

Astaroth on fiktiivinen esitys, kuvallinen kertomus pedon ja uhrin välisestä kamppailusta ja valtasuhteesta. Kuva-aiheen taustalla on syvempi vertauskuvallinen tarina, ikuisuuskysymys yön ja päivän, hyvän ja pahan välisestä kohtaamisesta ja valtataistelusta. Kuvan jännitys muodostuu näiden vastakohtien välisestä suhteesta. Katsoja toivoo hyvän voittavan, mutta pahan valta näyttää paljon todennäköisemmältä ja katsoja kokee jännityksen tunnetta tämän ristiriidan edessä. Toisaalta teoksen nostattama jännitys voidaan ajatella myös miten-*suspensena* näkökulmasta, jossa gaselli on jo kuollut. Tällöin teos nostattaa esiin erityisesti kysymyksiä siitä, miten nykyiseen tilanteeseen on päädytty ja mitä on tapahtunut aiemmin ennen kuvan taltioimaa hetkeä?

Astarothin kaltaisessa visuaalisessa teoksessa yleisön tunnekokemus, kuten *suspense*, ei rakennu kuitenkaan ainoastaan teoksen esittämän eksplisiittisen sisällön varaan vaan visuaalisilla keinoilla on merkittävä rooli tunnekokemuksen muodostumisessa. *Astarothin* osalta teoksen värimaailma ja värikontrastit toimivat osaltaan katsojan huomion kiinnittäjinä, toisaalta myös teoksen tunnelman luojina. Jos sama kuva-aihe olisi kuvattu esimerkiksi harmaasävyisenä lyijykynäpiirroksena, ei kuva onnistuisi luomaan yhtä vahvaa jännityksen tunnelmaa eikä immersiivistä vaikutusta. Tunnekokemus ja immersio kulkevat käsi kädessä, ja silloin kun katsoja kokee teoksen vaikutuksesta tunteita, hän pääsee aidosti ja täysvaltaisesti uppoutumaan teoksen maailmaan.

Kertomuksellisesti kuvasta on luettavissa kausaliteetti katsojan päätellessä mitä tarinamaailmassa tapahtui ennen kuvan pysäytettyä hetkeä ja mitä tapahtuu seuraavaksi. Kuva myös esittää Ryanin peräänkuuluttamaa erityislaatuista tilannetta; kuvan tilanne rikkoo harmonian, kuvattu toiminta on poikkeus rauhasta ja tasapainosta. Kuvasta voidaan löytää tavoitteellisesti toimiva tunnistettava hahmo (leopardin edustama peto) ja kuviteltavissa oleva tapahtumaketju sekä muutos, mahdollinen gasellin kuolema. Teos voidaan siis lukea kertomuksena pedon ja saaliin kamppailusta.

Teos ei anna varsinaisia vihjeitä ajan kulumisesta. Katsoja ei voi tietää koska gaselli päätyi leopardin hampaisiin ja kauanko kuvattu tilanne on jatkunut tai koska se päättyy. Teoksen kuvaama tilanne kuitenkin vihjaa vahvasti lopputuloksesta, jossa gaselli, eli hyvä, menehtyy ja leopardi, eli paha, voittaa. Teoksen taustalla tulkinnassa toimivat katsojan mentaalimallit sekä intertekstuaaliset suhteet aiempiin teoksiin. Sekä saduissa, Raamatun kertomuksissa, että populaarikulttuurissakin hyvän ja pahan taistelu on toistuva teema, joka esiintyy yhä uudelleen ja uudelleen eri tavoin eri medioihin sovitettuna. Katsojan voidaan ajatella tunnistavan kuvasta visuaalisen lukutaitonsa avulla hyvän ja pahan, yön ja päivän, sekä näiden välisen vastakkainasettelun ja kertomuksellistavan teosta tästä lähtökohdasta. Kuva toimii rekvisiittana katsojan kuvitteluleikissä, jossa katsoja näkee edessään kaksiulotteisen vedoksen, mutta kuvittelee itsensä teoksen luomaan mahdolliseen maailmaan. Teoksen maailma on mimeettisyytensä kautta yhteydessä tosimaailmaan, mutta kuitenkin samalla satumaisen kuvaustyylinsä vuoksi tunnistettavissa fiktioksi.

Kuvasta tulkittu tiivistetty tarina leopardin ja gasellin kamppailusta öisessä metsässä on melko ilmeinen ja yksinkertainen itsessään, mutta laajentaa osaltaan teoksen esittämää hetkeä laajemmaksi tarinalliseksi tapahtumien ja kausaalisuhteiden maailmaksi. Teoksen maailma ikään kuin jatkuu kuvaamansa merkityksellisen hetken ulkopuolella sekä menneisyydessä että tulevaisuudessa, ja katsoja luo kertomuksellistamisen kautta kuvan esittämälle hetkelle laajemman ajallisen ulottuvuuden; historian ja tulevaisuuden. Siirryn seuraavissa alaluvuissa tarkastelemaan *Glacier*- ja *Vortex*-teosten kautta monimutkaisemmin hahmotettavaa tarinamaailmaa ja ei-perinteisesti esittävien visuaalisten teosten välittämiä kertomuksia.

4.3 Kertomuksellinen tunnekokemus

Ekspressionistisessa taiteessa pyrkimys on ennen kaikkea kuvata tunnetta tai tunnelmaa. Miten tunteen kuvaaminen sitten suhteutuu narratiivisuuteen? Voiko tunnekokemuksen kuvaus olla samalla myös kertomus? Tunne itsessään ei voi tapahtua ilman sen kokijaa. Ekspressiivisessä teoksessa voi ajatella tekijän olevan alkuperäinen kuvatun tunteen kokija, joka välittää tunnetilan teoksen kautta myös katsojan koettavaksi. Teos muodostaa siten ikään kuin välikappaleen tekijän ja katsojan kohtaamisen mahdollistamiseksi ja tunteen jakamiseksi, eli toimii Waltonin käsityksen mukaan rekvisiittana tunteen kuvittelussa.

Monika Fludernik (1996, 30) on esitellyt kokemuksellisuuden (*experientality*) käsitteen kertomuksen tapana aktivoida kognitiivisia ominaisuuksia, jotka liittyvät lukijan aiempiin kokemuksiin. Fludernikin mukaan kertomuksessa yhdistyvät inhimilliset kokemukset ja näiden kokemusten representaatiot. Kertomuksen tehtävänä on herättää lukijassa kokemuksen tunnistaminen ja linkittää tuo tunnistettu kokemus osaksi lukijan tulkintaa. Myös Richard Wollheim esittää, että taiteilija maalaa luodakseen tietyn kokemuksen katsojan mieleen. Hänen mukaansa taiteilijan intentiona ei ole välittää vain tiettyä merkitystä tai sisältöä, vaan myös tiettyä kokemusta, ja kuvallinen merkitys perustuu juuri kokemuksen välittämiseen. Taideteoksen kokemuksessa on lähtökohtana taiteilijan intentio, hänen ajatuksensa, uskomuksensa ja kokemuksensa, jotka motivoivat taiteilijaa maalaamaan tietyllä tavoin. Onnistuakseen kuvallisen merkityksen välittämisessä kuvan täytyy onnistua välittämään katsojalle taiteilijan tarkoittama kokemus. Kuvallinen merkitys koostuu siis taiteilijan henkisestä tilasta, siitä miten tämä tila saa hänet luomaan teoksensa, sekä tarpeeksi vastaanottavaisen katsojan kokemuksesta hänen tulkitessaan taiteilijan luomaa kuvaa. (Wollheim 1987, 44.) Wollheimin ja Fludernikin ajatusten pohjalta voidaan siis nähdä sekä kertomusten että kuvataiteen pyrkivän samaan päämäärään: kokemuksen jakamiseen ja herättämiseen yleisössään.

Peter Verstraten väittää, että vaikkeivat ei-esittävät maalaukset esitä selkeää tapahtumaketjua, ne ovat itsessään tarina vuorovaikutuksesta katsojan ja maalauksen välillä. Esimerkiksi Jackson Pollockin teoksia tutkiessaan katsoja näkee siveltimenjäljissä ekspressiivisen maalausprosessin, jota tulkitsee kertomuksellisena prosessina. (Verstraten

2009, 25.) Carrollin mukaan kerronnallisen taideteoksen ymmärtämistä ja seuraamista määrittelee teoksen emotionaalinen puhuttelevuus. Teoksen ymmärtämiseksi sen tulee saada aikaiseksi oikeanlainen tunnereaktio yleisössä. Tunteet ovat hänen mukaansa kuin sementti, joka pitää yleisöt yhteydessä kulutettuihin taideteoksiin, erityisesti narratiivisiin fiktiivisiin teoksiin. Carroll esittelee Tolstoin ideaa, jonka mukaan taiteen kannalta oleellista on taiteilijan ja yleisön jakama sama tunne. Taideteoksen synnyttämien ja tekijän kokemien tunteiden on tämän ajatuksen mukaan oltava yhteneviä, jotta taiteen olemuksen kriteeri täyttyisi. (Carroll 1997, 191–193.)

Gerrigin mukaan erilaisten teosten (kuten musiikkikappaleen tai romaanin) hetkellinen kokemus, esimerkiksi jännityksen rakentuminen, perustuu kokijan skemaattisiin automaattisiin odotuksiin. Fiktion aikaansaamat tunnereaktiot perustuvat jokapäiväisessä elämässä opittujen tilanteiden ja reaktioiden mielleyhtymien aktivoitumiseen (Gerrig 1998, 280, 187.) Osallistujan (lukijan) tunnereaktiot ovat kuitenkin aina subjektiivisia, aivan kuten hänen teoksesta muodostamansa merkityksetkin ovat. (mt., 190). Myös Martinez (2014, 110) esittää, että narratiivinen sitoutuminen (*narrative engagement*) on subjektiivinen kokemus, joka on erilainen jokaisen vastaanottajan kohdalla.

Carroll on esittänyt myös käsitteen sellaisesta tekstistä, joka on suunniteltu stimuloimaan tietty emotionaalinen reaktio yleisössä (*criterially prefocused text*). Tällainen teksti saa aikaan tunnereaktioita yleisössään kiinnittämällä lukijan huomion tiettyihin yksityiskohtiin tekstissä ja sitomalla lukijan tekstiin tavalla, joka laukaisee tekijän suunnitteleman tunnereaktion lukijassa. Aina teksti ei välttämättä kuitenkaan herätä lukijassa mitään tunnetta tekijän intentioista huolimatta, sillä lukijan asennoituminen tekstiä kohtaan vaikuttaa emotionaalisen reaktion syntymiseen. (Carroll 1997, 203–204.) Katsoja voi myös löytää maalauksesta tunteita silloinkin, kun tekijä ei ole tarkoituksellisesti kuvannut mitään tunnetta. Useimmiten kuitenkin syy siihen, miksi maalaus synnyttää tunteen katsojassa on ilmeinen sekä katsojalle että taiteilijalle. Monet maalaukset voidaan yhdistää valmiiksi johonkin tunteelliseen tapahtumaan katsojan elämässä, taiteilijan elämässä tai lähihistoriassa. (Lyons 1997, 148–149.) Taideteoksen nostattamat tunteet voivat siis olla sekä intentionaalisia, tekijän tarkoittamia, että tahattomia, katsojasta itsestään kumpuavia.

Marie-Laure Ryanin mukaan fiktion emotionaalisesta vaikutuksesta puhutaan paljon, mutta vähemmän puhutaan yksittäisistä tunnetyypeistä, ja siitä miten ne voivat vaikuttaa lukijoihin tai katsojiin. Fiktio voi esittää koko kirjon ihmisten tunteita ja aktivoida tietyissä lukijoissa muistoja näiden tunteiden kokemisesta. Ryan esittää, että on kuitenkin pystyttävä erottamaan teoksessa esitetyt tunteet (esimerkiksi henkilöhahmojen kokemat) niistä tunteista, joita lukijat kokevat kohdatessaan teoksen. (Ryan 2015, 107.) Väitän, että fiktion herättämät tunteet ovat yhteydessä teoksen immersiivisyyteen, eli kokemukseen teoksen maailmaan uppoutumisesta.

Ryan erottelee immersiota edistävinä erityisesti seuraavat fiktiivisen teoksen lukijassa herättämät tunteet: 1) subjektiiviset reaktiot henkilöhahmoihin ja heidän toimintansa arviointi, joihin kuuluvat ensisijaisesti pitäminen/ei pitäminen mutta myös ihailu, inho, sääli ja huvittuneisuus. 2) Empaattiset tunteet, eli tunteet, joita ei tunneta itseä vaan muita kohtaan sekä 3) itse koetut tunteet kuten pelko, kauhu, inho. Teoksen herättämät lukijan itseensä keskittyneet (*self-centered*), lukijan omaan persoonallisuuteen vaikuttavat tunteet ovat vaikeimpia selittää ja nämä tunteet vaativat syvintä immersiota. Itseen keskittyneet tunteet ovat erottamattomasti sidottuja läsnäolon kokemukseen, ja siksi ne ovat Ryanin mukaan paljon hallitsevampia visuaalisessa mediassa kuin kirjallisuudessa. (Ryan 2015, 107–108, 110.) Ryanin ajatusta sivuten väitän, että syvin immersio mahdollistuu erityisesti visuaalisen median kautta, joka koetaan kokonaisvaltaisesti yhdellä kertaa. Visuaalisen teoksen immersiivisyyteen voivat vaikuttaa esimerkiksi värienkäyttö, tunteiden tai tunnelman kuvaus tai mimeettinen, fotorealistinen ihmisten tai tilojen esitystapa. Erilaiset visuaaliset keinot resonoivat eri katsojissa eri lailla, ja siinä missä toinen katsoja voi uppoutua täysin ei-esittävän, ekspressiivisen teoksen tarinamaailmaan toiselle kuvasta ei avaudu mitään maailmaa.

Taideteoksen luoman kertomuksellisen kokemuksen ei tarvitse olla miellyttävä luodakseen immersiota. Esimerkiksi teos voi kuvata pelottavia tai vastenmielisiä elementtejä ja onnistua silti uppouttamaan katsojansa teoksen luomaan maailmaan. Fiktiivisten teosten nostattamien tunteiden, kuten jännityksen luomisessa immersio on tärkeässä roolissa. Voidaan ajatella, että lukijan kokeman teoksen aiheuttaman jännityksen voimakkuus on riippuvainen myös immersion asteesta. Mitä enemmän lukija/katsoja on uppoutunut teokseen, sitä vahvempaa jännitystä teos voi hänessä kokemuksellisesti aiheuttaa. Erityisen syvää immersiota on

mahdollista kokea sellaisten visuaalisten teosten kohdalla, jotka käsittelevät ekspressiivisesti vahvoja fyysisesti koettavia tunteita kuten raivoa, surua tai inhoa, ja joissa tekijä on intentionaalisesti pyrkinyt aiheuttamaan katsojassa tämän tunnereaktion.

4.4 Otsikko tulkintaa ohjaavana paratekstinä ja tunnekokemus *Glacier*-teoksessa

Gérard Genette on käsitellyt teosten otsikoita parateksteinä ja toteaa otsikoiden toimivan ikään kuin erillisinä tukiteksteinä varsinaisille teksteille. Otsikoiden tärkeimpien tehtävinä Genette mainitsee 1) teoksen identifioinnin, 2) teoksen kuvailun perustuen esimerkiksi teoksen teemaan, 3) konnotatiivisten yhteyksien luomisen, jotka ovat yhteydessä teoksen kuvailuun ja jotka voivat olla joko intentionaalisia tai tahattomia, 4) lukijan houkuttelun teoksen pariin otsikon avulla. Kuvailu tai konnotatiivisuus ei Genetten mukaan ole otsikon välttämätön tehtävä, mutta käytännössä näiden vaikutusta on mahdotonta sivuuttaa. Genette viittaa Econ käsitykseen, jonka mukaan otsikko on itsessään ”avain tulkintaan”, sillä otsikon avulla voidaan ilmaista myös muutakin, kuin teoksen varsinaista sisältöä. (Genette 1997, 78, 93.) Myös otsikko itsessään on viesti, jolla on lähettäjä ja vastaanottaja. Otsikon vastaanottajana voidaan nähdä laajasti yleisö, jolle teos on tarkoitettu. Siinä missä kirjallisen teoksen otsikon kohtaavan yleisön voidaan ajatella usein olevan laajempi kokonaisuus sisältäen varsinaisten lukijoiden lisäksi myös monia muita tahoja, visuaalisen teoksen kohdalla yleisö koostuu yleensä nimenomaan teoksen varsinaisista vastaanottajista eli katsojista. (mt., 73–75.)

Wolfin (2014, 99) mukaan tekstin- tai kuvansisäiset vihjeet saavat suuremman merkityksen narratiivisuuden tunnistamisessa kuvallisissa teoksissa kuin kirjoitetuissa teksteissä, koska konteksti tai parateksti (kuten teoksen otsikko) eivät kuvien kohdalla ohjaa yhtä voimakkaasti narratiiviseen luentaan kuin kirjoitettujen tekstien kyseessä ollessa. Mikkonen (2005, 79) taas esittää, että vaikkei kuvan nimi sinänsä olisi kertomus, yksi nimen perinteisistä tehtävistä on ollut sitoa kuva johonkin kertovaan viitekehykseen.

Kohdeteoksistani erityisesti Kivisen ja Bremerin töiden tulkinnassa teosten otsikko on merkittävässä asemassa tulkinnan ohjaamisessa. Bremerin teoksen otsikko ”*Astaroth*” viittaa

oletettavasti Raamatussa esiintyvään demoniin, Luciferin ja Beelsepubin kumppaniin Astarothiin. Kivisen teoksen nimi ”*Glacier*” (jäätikkö) taas ohjaa katsojan tulkintaa suoraan nimeämällä visuaalisesti epämääräisen kohteensa. Siveltimenvetomainen teos voisi olla tulkittavissa moneksi muuksikin luonnonilmiöksi, tunteeksi tai esineeksi, mutta teoksen otsikon avulla katsoja liittää siihen täysin eri merkityksiä kuin jos teoksen otsikko olisi esimerkiksi ”Vesiputous” tai ”Viha”.

Glacier-teos on unenomainen siniharmaasävyinen monotypia-grafiikkavedos. Monotypialla tarkoitetaan uniikkia grafiikanvedosta, josta ei jää jäljelle toistettavaa laattaa kuin taas esimerkiksi Bremerin *Astarothissa*, jossa samaa etsaus-akvatinta- kuparilaattaa on vedostettu usean kymmenen vedoksen sarja. Suurin osa *Glacierin* kuva-alasta on vaaleaa taustaa, jota vasten piirtyy siveltimenvetomainen tummansininen, paksu, elävä viiva. Teoksen otsikko ”Glacier”, jäätikkö, yhdessä kuvan sinisävyisen värimaailman kanssa saa aikaan mielleyhtymän hyisestä talvesta ja kylmyydestä. Myös kuva-alaa hallitsevan viivan kerroksellisuus yhdistyy ajatukseen jäätiköstä, jossa ajan kuluessa rakentuneet jääkerrokset vuorottelevat. Utuisen jäätikön keskellä, osana rosoista viivaa voi ikään kuin erottaa myös tummempia ihmishahmoja keskellä jäätikköä. Toisaalta esitystapa on niin viitteellinen, ettei jokainen katsoja välttämättä koe näiden viivan muotojen esittävän henkilöitä.

Teoksen otsikko antaa kehyksen kuvittelulle, ja tämä kehys rajaa katsojan vaihtoehtoja kuvitella tarinaa eteenpäin. Teoksen nimi määrittää rajoja teoksen luomalle tarinamaailmalle, asettaen ylätasolla teoksen potentiaalisille narratiivisille tapahtumille kontekstin, ja katsoja rakentaa maailmaa ylätasolta tarkemmalle tasolle omien psykologisten rakenteidensa avulla. ”Jäätikkö”-otsikko rajaa heti kuvittelun ulkopuolelle kaikki konnotaatioidensa vastakohdat – lämmön, auringon tai kesän, ja saa katsojan ammentamaan tulkintansa kylmään, talveen ja lumeen liittyvistä mentaalirakenteista. Väitän, että ilman paratekstiä eli teoksen otsikkoa myös teoksen tulkinta jäisi huomattavasti avoimemmaksi.

Ei-esittävän, abstraktin tai ekspressiivisen teoksen kohdalla teoksen otsikko paratekstinä on huomattavasti merkittävämmässä asemassa tarinan kehyksen muodostumisessa, kuin mimeettisen kuvan kuten *Astarothin* kohdalla. Siinä missä *Astaroth*-teoksessa ainoastaan hyvin raamatulliseen kuvastoon ja hahmoihin perehtynyt katsoja voi tietää *Astaroth*-nimen

merkityksen, *Glacierin* kohdalla jokainen englantia osaava katsoja yhdistää kuvan sen otsikkoon. Otsikon puuttuminen ei kuitenkaan muuttaisi kuvan tunnelmaa, joka perustuu värivalintoihin, viivan liikkeeseen ja tilan käyttöön. Viivan siveltimenvetomainen liike ja häivytys kuvan oikeaa reunaa kohden luovat myös mielikuvan liikkeestä, ikään kuin jäätiköllä kävisi kylmä tuuli.

Narratiivisuuden vähimmäisedellytyksenä pidetään usein toimintaa, mutta sen sijaan että kertomuksellisuuden toteutuminen vaatisi eksplisiittistä toimintaa, tämä toiminta voi olla myös psykologista ja painottua erityisesti lukijan/katsojan kokemukseen. Kivisen teoksen äärellä katsoja yhdistää kuvan ja annetun otsikon toisiinsa, ja aloittaa näiden avulla kuvitteluleikin teoksen kanssa. Teoksessa voidaan nähdä fiktiivinen maisema jäätiköstä, joka siintää kangastuksenomaisena kaukaisuudessa. Teoksen ekspressiivinen esitystapa ei ole mimeettisesti esittävä, mutta yhdessä teoksen otsikon kanssa katsoja kokee kuvan helposti mimeettisenä, teos kuvaa, jollei suoraan, niin ainakin metaforisella tasolla paratekstiään.

Teoksen tunnelma on alakuloinen ja etäisen viileä. Katsojan asemana on tuijottaa horisontin kaukaisuudessa siintävää jäätikköä ja sieltä mahdollisesti lähestyviä hahmoja. Teoksen luoma tunnekokemus on surumielisen haikea, hyvin erityyppinen kuin esimerkiksi Bremerin teoksen kohdalla. Katsoja näkee maiseman niin kaukaa, että hänen on vaikeaa erottaa mitä todella kuvassa näkee. Miten *Glacier*-teos sitten voidaan ymmärtää kertomuksena? Teos kuvaa toimintaa, vaikkei se olekaan täysin ilmeistä ensivilkaisulla. Teokseen tallentunut siveltimenvetojen liike kuvaa toimintaa kahdella eri tasolla; tallenteena tekijän ekspressiivisestä työskentelyprosessista ja toisaalta teoksen kuvaaman maailman sisäisenä liikkeenä, kylmänä tuulena jäätiköllä. Kuvasta ei ole havaittavissa selkeitä tunnistettavia hahmoja. Siinä missä toinen katsoja voi kuvitella kuvan keskellä jäljestä erottuvan ihmishahmoja, toinen taas ei.

Wollheimin mukaan abstrakti taide on usein samanaikaisesti sekä esittävää että abstraktia. Suurin osa abstraktista taiteesta sisältää kuvia, mutta niiden sisältöä ei pystytä aina kommunikoimaan verbaalisesti. Wollheim esittelee tunnepitoisen havaitsemisen (*expressive perception*) käsitteen tarkoittamaan katsojien kykyä erottaa esimerkiksi maalausten esittämiä tunteita, kuten melankoliaa, levottomuutta tai rauhallisuutta. Aina katsoja ei kuitenkaan pysty

kuvailemaan sanoin kuvan esittämää tunnetta, mutta Wollheimin mukaan tämä ei ole välttämätöntä. Hänen mukaansa se mitä ilmaistaan, on henkinen tai psykologinen ilmiö. Tunnepitoinen havaitseminen ei ole hänen mukaansa ainoastaan visuaalinen kyky, vaan se liittyy vahvasti myös uskomuksiin ja tunnemekanismeihin. (Wollheim 1987, 80.)

Glacierin luoma tarinamaailma rakentuu ennen kaikkea kuvan luomasta tunnekokemuksesta. Teos kuvastaa kylmyyttä värivalintojensa, pelkistetyn asettelunsa ja otsikkonsa kautta. Katsoja yhdistää kuvan omiin mielleyhtymiinsä ja muistoihinsa kylmyydestä. Kuvan pyyhkäisymäinen esitystapa symboloi toisaalta hetkellisyyttä, ohimenevyyttä ja tavoittamattomissa olemista. Kuvan asettelu, jossa ekspressiivinen jälki sijoittuu kuvan alaosaan muodostaa vaikutelman matalasta taivaanrannasta ja maiseman kaikkialle leviävästä äärettömyydestä. Toisaalta kuvan pelkistetty, viimeistelemätön, lähes raaka olemus kielii luonnonvoimien armoilla olemisesta ja karuudesta. Jäätikkö siintää kangastuksena kaukaisuudessa, mutta on kuitenkin tavoittamattomissa, ikään kuin symbolinomaisena jäätikön ikonina. Kuvan kertomuksen keskiössä on kokemus jäätikön ja luonnon armottomuudesta, kylmä tuuli, jonka puhaltaessa katsoja seisoo pakkasessa tuijottamassa kaukaisuudessa siintävää maisemaa. Kylmyys ympäröi katsojan, hän voi tuntea kylmän kuvitteellisen viiman ihollaan. Katsoja osallistuu kuvitteluleikkiin, jossa ekspressiivisistä, ei-esittävistä jäljistä paperilla muodostuu nimeämisen kautta jäätikkö. Jälki paperilla on rekvisiittaa, teoksen otsikon parateksti ohje kuvitteluleikin aloittamiseen. Sinisävyiset kerrosmaiset jäljet paperilla auttavat katsojaa kuvitteluleikissä, sillä yhdessä teoksen otsikon kanssa ne muodostavat yhteyden katsojan sisäisiin mentaalijälkiin ja assosiaatioihin jäätikkö-sanaan liittyen ja aktivoivat jäätikön tunnelman kuvittelukokemuksen. Olisiko verbaalisesti mahdollista esittää *Glacierin* esittämää maailmaa ja tunnekokemusta? Väitän, että osa teoksen ilmaisukeinoista katoaa kielellisessä ilmaisussa, eikä samaa vaikutelmaa ole mahdollista luoda sanoilla.

Glacierin kaltaisessa ei-esittävässä taideteoksessa muutoksen kuvaajana voidaan nähdä ehjän pinnan rikkova jälki, tässä tapauksessa jäätikköä kuvastava monikerroksinen viiva. Viiva ikään kuin etenee muutoksena kuvan vasemmasta reunasta kohti oikeaa, johon se katoaa häivähdyksenä. Kuvan kertomuksellisuus voi rakentua juuri tällaisesta vallitsevan harmonian rikkomisesta. Tarvitaan jotakin, joka poikkeaa taustasta, tavallisesta, jotta teos voi käynnistää kertomuksellisen luennan. Ei-esittävässä teoksessa myös otsikonkaltaista paratekstiä

tarvitaan kertomuksellisen luennan tueksi. Tasainen, yksivärinen pinta ilman nimeä ei voi tässä mielessä olla kertomus. Otsikon parateksti linkittää teoksen katsojan mielessä verbaalisen merkityksen kautta tekijän intentioon kuvan kertomuksen välittymisestä. Nimetön, ei-esittävä teos mahdollistaa toisaalta lukemattomia erilaisia tulkintoja eri katsojien mielessä, kun annettu otsikko taas ankkuroi teoksen tiettyyn tulkintakehykseen rajaamalla tulkinnan muodostumaan mielleyhtymistä, jotka syntyvät kuvan otsikon ja kuvan visuaalisten elementtien välisessä vuoropuhelussa.

Teoksen herättämä tunne on myös yksinäisyys. Vaikka katsoja havaitsisikin kuvasta henkilöitä, nämä ovat niin kaukana, etteivät he voisi teoksen maailmassa nähdä katsojaa. Katsoja on ikään kuin yksin jäisessä erämaassa, kaukana siintävä jäätikkökin vaikuttaa olevan ulottumattomissa, ja toisaalta ei-esittävän luonteensa vuoksi jäätikön olemassaoloakin voi helposti kyseenalaistaa. Onko kyseessä vain mielikuva jäätiköstä? *Glacier*-teos kutsuu katsojan kuvittelemaan sekä fiktiivistä jäätikköä edessään, että jäätikön tunnelmaa. *Glacierissa* ei ole nähtävissä selkeää ongelmaa tai kausaalisuhdetta. Teoksen esittämä kausaliteetti voidaan hahmottaa joko kuva-alan poikki kulkevan tuulen liikkeessä tai jäätiköllä kulkevien hahmojen etenemisessä. Hahmojen kulkusuuntaa ei kuitenkaan pysty määrittelemään kuvasta, onko se kohti, vai poispäin katsojasta? *Glacier* on kohdeteoksistani selkeästi kerronnallisuuden kannalta haastavin, ja pakenee monia klassisen narratologian kertomuksellisuuden määritelmiä. Teos nojaa hyvin vahvasti katsojan narrativisaatioon tunnekokemuksesta, eikä kuvan kertomuksellisuus toteudu ilman katsojan osallistumista. Kuva mahdollistaa monia erilaisia tulkintoja, mutta toisaalta teoksen otsikko antaa kuitenkin raamit näille tulkinnoille ohjaten katsojaa.

4.5 Immersio ja esteettinen illuusio

Kirjaimellisessa merkityksessään immersio, eli teokseen uppoutuminen, on ruumiillinen kokemus, joka saa virtuaalisen kehon tai parhaimmillaan kokijan oikean kehon osallistumaan ja sisältymään taideteoksen maailmaan (Ryan 2015, 13). Ryan (mt., 137) näkee immersion vastineena missä tahansa mediassa esitetylle tekstille, joka kykenee luomaan maailman läsnäolon kokijan mielikuvitukseen ja Waltonin (1990, 6) mukaan suurelle osalle fiktiota on keskeistä kokemus “kertomuksen mukaansa tempautumisesta”, emotionaalisesti

osallistumisesta romaanin tai maalauksen maailmaan. Immersio voidaan siis nähdä mediariippumattomana uppoutumisen kokemuksena, jonka fiktiivinen teos parhaimmillaan yleisössään synnyttää. Itse näen immersion olevan mahdollista myös ilman ruumiillista kokemusta, pelkästään emotionaalisella ja psykologisella tasolla.

Ollakseen immersiivinen, tekstin täytyy luoda laaja tekstuaalinen maailma, johon lukija/katsoja/käyttäjä voi samaistua ja uppoutua ja muodostaa näyttämö potentiaaliselle narratiiviselle toiminnalle, vaikka siitä puuttuisi ajallinen ulottuvuus kehittää tätä toimintaa juoneksi asti. Tämä tekstuaalinen maailma voidaan käsittää tarinamaailmana, joka muodostuu katsojan/lukijan ja tekstin välisessä vuorovaikutuksessa. Mielikuvituksellinen osallistuminen tekstuaaliseen maailmaan on paljon olennaisempaa fiktion esteettiselle tavoitteelle kuin suurimmalle osalle käytännöllisesti suuntautunutta ei-fiktiota. Immersio on tila, mutta sen saavuttaminen vaatii katsojalta/lukijalta henkistä työtä, toisinaan myös ponnistelua ja löytämistä. (Ryan 2015, 9, 62–68, 78.) Kohdeteokseni toimivat juuri tällä Ryanin kuvaamalla tavalla. Vaikka niissä ei ole perinteistä narratiivista ajallista ulottuvuutta, ne luovat kuitenkin kehyksen narratiiviselle tulkinnalle ja mahdollistavat immersion kokemuksen, mutta katsojan on osallistuttava aktiivisesti kuvitteluun saavuttaakseen immersion.

Myös Gerrig (1998, 10) on todennut, että kertomuksen maailmaan siirtyminen voi onnistua myös silloin kun edellytykset siihen ovat fyysisesti epäedullisia, kuten esimerkiksi meluisassa tilanteessa. Gerrig havainnollistaa immersion vaikutusta esimerkillä, jossa yleisö uppoutuu teatteriesityksessä kertomuksen maailmaan katsellen näyttämöllä tyhjää laatikkoa. Yleisö tietää, että laatikko on todellisuudessa tyhjä, mutta koska heidän tarkkaavaisuutensa on niin täydellisesti vangittu kertomuksen avulla, tieto laatikon tosielämän tyhjyydestä jää hetkellisesti heidän tietoisuutensa ulkopuolelle ja he kuvittelevat laatikon sisään näytelmässä kerrottuja asioita. (mt., 194.)

Ryanin mukaan kertomusten osalta voidaan nähdä kolmea erilaista osallistumisen muotoa: tilallinen immersio reaktiona tarinan puitteille, ajallinen immersio reaktiona tarinalle ja emotionaalinen immersio reaktiona henkilöhahmoille. Kertomuksen kyky uppouttaa lukijat paikkaan on usein seurausta ”Madeleine”-vaikutuksesta, joka on riippuvainen enemmän satunnaisesta tekstin resonoinnista lukijan henkilökohtaisten muistojen kanssa kuin

yleistettävistä tekstuaalisista ominaisuuksista. Aivan kuten Madeleine-leivoksen maku ja tuoksu veivät Marcel Proustin kertojan takaisin lapsuutensa kylään, yksittäinen sana, nimi tai kuva on usein ainut mitä tarvitaan viemään lukija hänen tuntemaansa maisemaan. (Ryan 2015, 86.) Tämä näkemys korostaa immersion kokemuksen subjektiivisuutta, sillä eri asiat teksteissä ja kuvissa resonoivat eri lukijalle tai katsojalle eri tavoin riippuen tämän muistoista, aiemmin kohdatuista teoksista ja sisäisistä mentaalimalleista.

Useampi tutkija on pyrkinyt kuvaamaan immersiivistä tulkintakokemusta ja sen virtuaalista luonnetta hieman eri käsittein. Chatmanin mukaan esteettinen teos (*aesthetic object*) on konstruktio kokijan mielessä, joka tulee eläväksi siinä vaiheessa, kun esteettinen kokemus tapahtuu. Esimerkiksi patsaan katsominen ei vielä muodosta esteettistä kokemusta, vaan kokemus muodostuu, kun katsoja tulkitsee näkemäänsä teosta mielessään. Kertomuksen kohdalla esteettinen teos on tarina kerronnan kautta esitettynä. Väline, jossa kertomus toteutuu, kuten maalauksen kohdalla kangas ja maali, tekee siitä todellisen elämän objektin, taulun. Kertomus itsessään on siis virtuaalinen konstruktio, eikä todellinen objekti. (Chatman 1975, 301–302.) Grishakova (2008, 66) esittää, että tekstin ominaisuudet esteettisenä teoksena eivät ole välittömästi luontaisia ominaisuuksia, vaan syntyvät tuloksena antropologisten, viestinnällisten ja sosiaalisten tekijöiden monimutkaisesta vuorovaikutuksesta. Ryanin mukaan suurin ero maalausten ja verbaalisten teosten välillä on, että siinä missä lähes kaikki maalaukset on luotu esteettisiksi teoksiksi, kaikkia tekstejä ei ole luotu samassa tarkoituksessa. Katsojan asenne maalausta kohtaan esteettisenä teoksena tekee esimerkiksi historiallisten tai maisemallisten yksityiskohtien tarkasta, todenperäisestä kuvaamisesta merkityksetöntä. Tässä mielessä lähes kaikki maalaukset, mutta vain osa teksteistä, kutsuu lukijan unohtamaan todellisuuden tarkan kuvaamisen merkityksen. (Ryan 2011, 22.) Yhdyn Ryanin käsitykseen visuaalisten teosten ensisijaisesti esteettisestä luonteesta, vaikkakin taideteoksen tarkoituksena voi olla myös shokeeraaminen (ks. Walton 1990, 296) tai inhon aiheuttaminen katsojassa.

Ryanin (2006, 19) mukaan kuvat voivat helposti upottaa katsojan tilaan ja luoda tarinamaailman sekä esittää henkilöiden ja paikan visuaalista ulkomuotoa. Wolf (2003, 186) taas esittää, että kertomuksen kuvailevat yksityiskohdat helpottavat vastaanottajan uppoutumista mielikuvituksensa avulla teoksessa kuvattuun maailmaan, mikä mahdollistaa

tärkeältä osin myös esteettisen illuusion (*aestethic illusion*) kokemuksen. Kokeakseen esteettistä illuusiota tai immersiota lukijan tai katsojan on matkustettava ja kotiutettava itsensä mielikuvituksessaan vaihtoehtoiseen tai virtuaaliseen maailmaan. Lukija omaksuu kuvittelun avulla fiktiivisen maailman anonyymin jäsenen näkökulman ja kokee teoksen maailman todellisena. Kuvittelun käsite on keskeinen illuusion esteettiselle luonteelle. Jos lukija pitäisi teoksen virtuaalista maailmaa todellisena, olisi kyseessä illuusio. Koska kuvittelu sisältää teeskentelyn ja oikean uskomisen välisen vastakkainasettelun sekä tietoisuuden tästä vastakkainasettelusta, se kääntää illuusion petetyksi tulemisesta esteettiseksi kokemukseksi (*lucid aesthetic experience*). (Ryan 2013, 142.) Fludernikin (1996, 30) mukaan kertomuksen esteettinen vaikutus (*aesthetic effect*) ei välttämättä ole riippuvainen juonen rakenteesta, eli siitä miten kaikki jaksot ja motiivit vaikuttavat lopputuloksen, vaan tämä vaikutus voi muodostua myös mimeettisesti motivoidusta ihmisen tietoisuuden esittämisestä ja kokemuksellisuudesta.

Vaikka kerronnallisuus on tärkeä tekijä esteettisen illuusion muodostumisessa, se ei itsessään ole riittävä ominaisuus esteettisen illuusion luomiseksi. Ryanin mukaan esteettinen illuusio on kokemus, joka tapahtuu vaihtelevilla asteilla. Yleisön näkökulmasta esteettinen illuusio tapahtuu, kun teksti houkuttelee mielikuvituksen simuloimaan maailmaa. Esteettisen illuusion luovat tekstit kykenevät rakentamaan johdonmukaisen maailman, johon on helppo uppoutua mielikuvituksen avulla. Vastakohtana ovat tekstit, jotka eivät luo minkäänlaista maailmaa. Puolivälissä ovat tekstit, jotka luovat osittaisia tai epävakaita maailmoja. Ryan esittää vertauksen maalauksiin: yhdessä päässä asteikkoa ovat täysin esittävät kuvat, toisessa päässä abstraktit maalaukset ja keskellä mahdottomia tiloja kuvaavat taideteokset kuten Escherin tai Magritten teokset. (Ryan 2013, 143–145.)

Toisin kuin Ryan esittää, väitän, että myös abstraktit tai ekspressiiviset teokset pystyvät luomaan esteettisen illuusion, vaikka ne eivät kuvaakaan välttämättä koherenttia tunnistettavaa maailmaa, esitä realistisesti tai sisällä perinteisesti kertomukselliseksi ymmärrettyjä elementtejä. Sen sijaan tällainen teos voi luoda vahvan kuvauksen tunteesta tai tunnelmasta, jonka kokeminen teoksen äärellä luo katsojalle esteettisen illuusion. Katsoja tiedostaa olevansa fyysisesti sen hetkisessä fyysisessä tilassaan ja tunnetilassaan, mutta uppoaa teoksen houkuttelemana hetkeksi osaksi teoksen kuvaamaa toista tunnetta tai

tunnelmaa kuvittelun avulla. *Glacier*-monotypian kohdalla katsoja siirtyy hetkeksi todellisesta fyysisestä ympäristöstään kuvitteellisesti keskelle hyytävää kylmyyttä, jossa usvaisessa siniharmaasävyisessä maisemassa häämöttää jäätikön reuna ja kenties kohti kulkevia hahmoja. *Vortexissa* taas katsoja kokee kuvitteellisen universumin ympärillään.

Esteettinen illuusio tai esteettinen kokemus liittyvät vahvasti tarinamaailman, kuvittelun ja immersion käsitteisiin. Siinä missä esteettisen objektin voidaan nähdä tarkoittavan teoksesta muodostuvaa kokonaistulkintaa, esteettinen illuusio taas käsittää kuvitteluprosessin visuaalisen ja tunnepitoisen osuuden. Esteettinen illuusio voi siten olla vaikutusta sekä virtuaalisen maailman tai virtuaalisen tunteen kokemuksesta kuvittelun avulla. Esteettinen illuusio syntyy, kun katsoja kohtaa teoksen ja kuvittelee teoksen maailman visuaalisesti. Tässä tarinamaailman ja esteettisen illuusion symbioosissa immersio on keskeisessä osassa. Ilman kuvittelun mahdollistamaa immersiota tarinamaailman ja esteettisen illuusion kokemukset jäävät vajaiksi, ja teoksen koko potentiaali ei toteudu.

Visuaalisen teoksen luoma tarinamaailma aktualisoituu siis katsojan esteettisessä tulkintakokemuksessa. Katsoja tuo tulkintaan mukaan omat muistijälkensä ja aiemmat kokemuksensa, ja käyttää teosta ikään kuin kehyksenä tarinamaailman illuusion muodostumiselle. Kohdeteoksiini suhteutettuna varsinainen teos ei siten ole fyysinen grafiikanvedos tai installaatio, vaan teoksen luoma mielikuva ja tulkinta teoksesta katsojan mielessä. Tämä virtuaalinen esteettinen teos on olemassa vain tulkintahetkellä, ja se on väistämättä jokaiselle kokijalle erilainen.
Sekä tekijä että katsoja pyrkivät kuitenkin pohjimmiltaan kohti mahdotonta, tavoittamaan virtuaalisen tarinamaailman, joka lopulta jää fyysisen kokemuksen ulkopuolelle. Silloinkin kun kyseessä on installaation kaltainen taideteos, jonne kokija voi fyysisesti astua sisälle, jää tarinamaailman lopullinen olemassaolo transsendentille tasolle. Teoksen fyysinen maailma on kosketettavissa, mutta tarinamaailman kokemus kokonaisuudessaan koostuu myös kuvittelun ja kokijan muistijälkien hyödyntämisestä. Lopullinen tarinamaailman kokemus ja teoksen kohtaamisesta syntyvä esteettinen teos on siten mahdotonta tavoittaa fyysisesti, tallentaa tai toistaa. Vaikka tarinamaailman kokemus on subjektiivinen ja lopullisesti tavoittamaton, se ei tarkoita, etteikö aihe olisi erittäin kiinnostava tutkimuksen kohde.

4.6 Immersiivisen tarinamaailman kokemus *Vortex of Light Particles* – installaatiossa

Kolmas kohdeteokseni, digitaalinen installaatio *Vortex of Light Particles* (vapaasti suomennettuna ”Valopartikkelien pyörre”) oli osa Amos Rex museon avajaisnäyttelyn *Massless* (vailla massaa) teoskokonaisuutta 30.8.2018.-6.1.2019, josta vastasi monialainen japanilainen teamLab ryhmä. 500-henkinen kollektiivi koostuu taitelijoista, koodareista, insinööreistä, animaattoreista, matemaatikoista sekä arkkitehdeista. Kollektiivi tunnetaan erityisesti immersiivisistä digitaalisista installaatioistaan, joihin katsoja astuu konkreettisesti sisään. Teoksissaan taitelijaryhmä tutkii ihmisen ja maailman välistä rajatonta jatkumoa haastaen samalla tavanomaisia käsityksiä taiteesta ja tekijyydestä ja ryhmän yhteisenä tavoitteena on ”uudelleen määrittää todellisuus” (Amos Rex-sivusto, 2018, näyttelyesite s.3).

Vortex of Light Particles on erittäin suuri digitaalinen paikkasidonnainen installaatio, joka on suunniteltu nimenomaan Amos Rex-museon holvikaarelliseen ja kattoikkunalliseen päänäyttelyhalliin. Teoksessa nähtävä digitaalisten vesipartikkelien jatkumo ja veden liike on määritelty sekä tilan että sen voiman mukaan, joka nostattaa veden aina kattoikkunaan asti. Vesipartikkelit on kohdennettu virtaamaan kohti kattoikkunan pistettä, jolloin syntyy virtuaalinen pyörre. Veden liike kohti pyörrettä luo installaation. (TeamLab-sivusto, 2018)

Teokseen astutaan suureen kaarevaan tilaan, jonka seinille ja kattoon on heijastettu projektoreilla jatkuvassa liikkeessä olevia sinisävyisiä valovirtoja. Virtaus kohdistuu huoneen keskellä olevaan kattoikkunaan pyörremäisesti, joka saa aikaan vaikutelman valon imevästä mustasta aukosta. *Vortex* viittaa jo otsikkonsa kautta erityisesti pyörteeseen, joka on keskeinen, jopa hallitseva osa teosta, koska digitaaliset valopartikkelit ohjautuvat lopulta kaikki tuohon pyörteeseen. Installaation äänimaisemana on ambient-tyyppinen musiikki, joka luo mielikuvan tuulen ja veden äänistä. Teos on digitaalinen installaatio, joka toistuu yhä uudelleen jatkumona.

Ensivaikutelma tilaan astuessa on massiivisuus. Teos täyttää kirjaimellisesti koko tilan, se jatkuu huoneen seinillä, pylväissä ja katossa, mikä jo itsessään luo teoksesta immersiivisen, sillä siirtyessään huoneeseen katsoja siirtyy sisälle teoksen tilaan ja konkreettisesti sisälle

teoksen maailmaan. Tilassa on mahdollista myös katsoa teosta lattiatasosta säkkituolilla maaten, jolloin huomio kiinnittyy erityisesti kattoon. Teoksen luoma ääni- valo- ja värimaailma pimeyden keskellä sekä liikkeen yhdistelmä on hypnoottinen ja vahvistaa täten uppoutumisen kokemusta. Teoksessa käytetyt sinertävän ja violetin sävyt korostavat rauhoittavaa ja meditatiivista vaikutusta yhdessä äänimaailman kanssa. Olen keskittynyt tässä tutkimuksessa erityisesti teosten visuaaliseen kerrontaan, mutta *Vortexissa* myös äänimaailma on erittäin merkittävässä osassa teoksen kokonaisuutta ja tarinamaailman sekä immersion rakentumista. Äänimaailma toimii osana immersiivistä kokemusta uppouttaen katsojan osaksi teoksen maailmaa, ja ilman äänimaailman läsnäoloa teoksen synnyttämä immersion kokemus ei olisi yhtä voimakas.

Toistuva virtaus kohti huoneen keskellä olevaa ”mustaa aukkoa”, pyörrettä, luo mielikuvan jatkumosta ja äärettömyydestä. Sinisävyiset valojuovat mustaa taustaa vasten saavat ajattelemaan avaruutta, tähtitaivasta ja universumia, ja myös tätä kautta äärettömyyttä ja loputtomuutta. Teoksen liike on toistuvaa ja ikuista, se ei katkea koskaan vaan alkaa aina alusta. Lattianrajasta alkunsa saavat valojuovat liikkuvat kohti katon mustaa pyörrettä, jossa ne kohtaavat toisensa ja sulautuvat yhdeksi. Törmätessään katossa muihin kaltaisiinsa partikkeleihin tapahtuu transformaatio joksikin muuksi, uudeksi.

Teoksen voi ajatella kuvaavan luonnon ikuista kiertokulkua ja ikiaikaista jatkumoa. Vesipartikkelit virtaavat jatkuvasti eteenpäin muuttaen olomuotoaan, ne voivat alkaa sadepisaroista pieninä puroina ja päätyä lopulta valtameriin, josta höyrystyvät jälleen sadepilviksi. Vesi on myös elämän ehto planeetallamme, jota ilman ei voi olla elämää. Äärettömän universumin lisäksi teoksen värimaailma ja piirrosmaiset valojuovat muistuttavat tähdenlentoja tai revontulia. Tilan kupolimainen katto korostaa mielikuvaa taivaan kannesta ja yllä kaartuvasta tähtitaivaasta.

Teos herättää myös kysymyksiä. Mistä lattianrajasta ylöspäin kohoava virtaus on lähtöisin ja minne se päättyy sulautuessaan katon mustaan aukkoon? Miksi valo virtaa pyörteeseen? Teoksen katsoja päätyy vääjäämättä miettimään hetkellisyyden ja ikuisuuden välistä kontrastia. Myös teos itsessään on hetkellinen: se on rakennettu tiettyyn tilaan vain tietyn ajanjakson ajaksi, eikä ole toistettavissa samanlaisena enää näyttelyn päätyttyä. Teoksesta on

toki tallenteita esimerkiksi taiteilijakollektiivin internetsivustolla ja sosiaalisen median kanavissa, mutta toisen välineen kautta teoksen kokeminen ei enää vastaa alkuperäistä teoksen tilallista kokemista siinä missä esimerkiksi grafiikan vedoksen digitoidun version tarkastelu ei ole yhtä kaukana alkuperäisteoksen tarkastelusta, koska jälkimmäisessä tapauksessa teoksen katselu perustuu kaksiulotteisen kuvan tarkasteluun eri medioissa.

Teoksen kokemus on myös yliluonnollinen. Ikään kuin katsoja olisi astunut yhtäkkiä toiseen ulottuvuuteen, josta pääsee tarkastelemaan ikuisuuden ja äärettömyyden läsnäoloa ja olemusta. Voimakkaan ultramariinin ja violetin sävyt korostavat epätodellista, arkitodellisuuden ylittävää vaikutelmaa, sillä ne ovat sävyjä, joita ei juuri luonnosta ympärillämme tosielämässä paljaalla silmällä katsottuna löydy. Tässäkin mielessä *Vortex* luo fiktiivisen, mahdollisen maailman kun teoksen maailman värisävyt ovat arkielämästä poikkeavia.

Kohdeteoksistani *Vortex of Light Particles* on kokemuksena immersiivisin, koska siinä katsoja astuu konkreettisesti sisälle teokseen ja kokemus on moniaistillinen. Teosta ei ole mahdollista tarkastella ulkopuolelta, vaan katsoja on vääjäämättä osa teoksen maailmaa astuessaan sisälle huoneeseen. Arkitodellisuus on suljettu teoksen tilan ulkopuolelle, mikä syventää uppoutumisen kokemusta kuten myös pimennetty tila.

Millaisen tarinan teos sitten rakentaa vai onko sellaista? Teoksessa ei ole yhtäkään tunnistettavaa hahmoa, ihmistä tai eläintä, vaan se koostuu ainoastaan erilaisista liikkuvista valojuovista. Näillä valojuovilla on kuitenkin lähtö- ja päätepisteensä ja jatkuva liike eteenpäin. Intermediaalisia kytköksiä luo valojuovien piirrosmainen ulkoasu. Ne muistuttavat käsin piirrettyjä viivoja, vaikka ovatkin digitaalisesti tuotettuja, ja tätä kautta teokseen sisältyy myös ajatus ihmisen kädenjäljestä. Tarinamaailman kokemuksessa kokija itse on aktiivinen osa teoksen maailmaa, ja jokaisen katsojan kokemus on erilainen riippuen siitä, missä järjestyksessä hän tilaa kiertää, katsooko hän teosta pystyasennossa vai lattiatasossa maaten, millainen määrä muita katsojia tilassa on ja miten he mahdollisesti ovat vuorovaikutuksessa keskenään. Teoksen kokemus on siten myös kollektiivinen ja jaettu, koska katsojat ovat tilassa yhtä aikaa. Katsojat osallistuvat yhtäaikaisesti mielikuvitusleikkiin, mutta jokainen tekee sen omista lähtökohdistaan. Kokemus olisi huomattavan erilainen, jos katsoja olisi *Vortexin* tilassa

yksin. Tällöin kokemus olisi mahdollisesti vieläkin immersiivisempi ja äärettömyyden kokemus korostuisi. Toiset katsojat tilassa ikään kuin ankkuroivat katsojan tosimaailmaan ja tiedostamaan teoksen rakennetun luonteen.

Vortexin luoma maailma on lähtökohtaisesti fiktiivinen, eikä esimerkiksi simulaatio jostakin tunnistettavasta olemassa olevasta tilasta. Mikäli teos pyrkisi ainoastaan suoraviivaisesti toistamaan ja simuloimaan jotakin olemassa olevaa tilaa, se ei muodostaisi tarinamaailmaa. Fiktiivisen tarinamaailman ja kertomuksellisen kokemuksen muodostumiseksi teoksessa on oltava jotakin kuvitteellista, arkitodellisuudesta poikkeavaa tai lisättyä. Vortexissa katsojat kuvittelevat itsensä teoksen luoman universumin kaltaisen arkitodellisuuden ulkopuolisen tilan jäseniksi. Teoksen voi nähdä symboloivan ikuisuutta ja äärettömyyttä ja kertovan tarinaa jatkuvasta kiertokulusta, joka on käynnissä ihmisestä riippumatta. Vaikka katsoja on osana tilaa, hän ei kuitenkaan pysty vaikuttamaan teoksen elementteihin tai etenemiseen interaktiivisesti vaan ainoastaan seuraamaan teosta eri näkökulmista. *Vortexilla* ei ole selkeää alkua tai loppua, koska se on looppaava kokonaisuus. Jokaisen katsojan kokema kertomus on siten eri pituinen riippuen siitä, kauanko hän tilassa viettää. Tässä mielessä *Vortexin* kaltaiset taideteokset poikkeavat melko radikaalisti esimerkiksi romaanin tai elokuvan kuluttamisesta, joiden kohdalla tarina on aina saman pituinen kokijasta riippumatta ja joilla on selkeä alku ja loppu. *Vortexin* parissa katsoja taas voi viettää periaatteessa äärettömän ajan.

Voidaanko *Vortexia* sitten ajatella kertomuksena, vaikka siitä puuttuvat esimerkiksi tunnistettavat, tavoitteellisesti toimivat hahmot ja sillä ei ole selkeää alkua tai loppua? Esitän, että *Vortexin* kohdalla kertomus muodostuu immersiivisen kokemuksellisuuden kautta. Tiukan strukturalistisen narratologian kriteerejä kertomuksellisuudesta teos ei täytä, mutta teos kykenee kuitenkin muodostamaan tarinamaailman. Teos sisältää kuitenkin myös perinteisiä kertomuksellisena nähtäviä elementtejä. *Vortexissa* on käynnissä jatkuva liike ja muutos ja toisaalta liikkeen fatalistinen suunta tilan keskiön pyörrettä kohden edustaa kausaliteettia: kaiken lopputuloksena on päätyä samaan pisteeseen.

Teoksen kokemisessa ja tarinamaailman muodostumisessa katsoja on aktiivisessa roolissa. Jos katsoja ei osallistu *Vortexin* puitteiden mahdollistamaan kuvitteluleikkiin, kokemusta tarinamaailmasta ei voi syntyä. Esitän, että *Vortex* tarjoaa lähtökohdat erityisen

immersiiviselle, moniaistilliselle tarinamaailman kokemukselle. Katsojan kokemus fiktiivisen universumin jäsenenä olosta saa hänet tuntemaan itsensä pieneksi maailmankaikkeuden mysteerien edessä, ja toisaalta kokemus muiden katsojien läsnäolosta korostaa tämän kokemuksen yhteisyyttä kaikille ihmisille. Universumi on olemassa riippumatta yksittäisestä katsojasta tai edes koko ihmiskunnasta, tähdenlennot ja revontulet loistavat taivaankannella, vesi jatkaa virtaustaan ja luonto kiertokulkuaan huolimatta siitä, mitä yksittäinen ihminen tekee. Teos saa myös näkemään luonnon mystisyyden ja maagisuuden. Vaikka esimerkiksi revontulien synty on tieteellisesti selitettävä luonnonilmiö, niiden kokeminen on silti monelle katsojalle harvinaislaatuista ja sykähdyttävää.

Vortexissa esteettinen illuusio muodostuu katsojan immersiivisestä kokemuksesta, jossa hän kuvittelee installaation tilan ikään kuin rinnakkaistodellisuudeksi, johon uppoutuu. Tämä tila on osittain myös virtuaalinen katsojan muuntaessa mielessään digitaaliset valojuovat luonnonelementeiksi, mitä ne eivät todellisuudessa ole. *Vortexin* luomaa vaihtoehtoista universumia ei todellisuudessa ole olemassa, mutta katsoja kuitenkin kokee sellaisen hetken aikaa kohdatessaan teoksen ja uppoutuessaan sen maailmaan.

5. Johtopäätökset

Tavoitteena tutkimuksessani on ollut selvittää kuvataiteen teosten kertomuksellista potentiaalia ja kertomuksellisia keinoja erityisesti tarinamaailman kokemuksen näkökulmasta. Tutkimukseni johdannossa esitin hypoteesini, että myös yksittäinen kuva voi kertoa tarinan ja luoda tarinamaailman. Toisen hypoteesini mukaan tarinamaailman rakentuminen on esitysmediasta riippumatta immersiivinen, kertomuksellinen tunnekokemus, jossa esteettinen illuusio on tärkeässä roolissa. Kolmantena hypoteesinani esitin, että tarinamaailmaan ja tunnekokemukseen uppoutuminen psykologisella tasolla mahdollistaa kerronnallisen luennan myös sellaisten teosten kohdalla, jotka eivät ole perinteisen käsityksen mukaan narratiivisia.

Tutkielman alussa olen esitellyt transmediaalista tarinankerronnan näkökulmaa ja pohtinut aiemmassa narratologisessa tutkimuksessa esitettyjä narratiivisuuden edellytyksiä ja narratiivisia mahdollisuuksia visuaalisissa teoksissa, sekä visuaalisen ja verbaalisen kerronnan vastakkainasettelua. Transmediaalinen narratologia sisältää käsityksen kerrontatapojen monimuotoisuudesta ja kertomuksen eräänlaisesta universaalista, mediariippumattomasta luonteesta. Itse pidän kertomuksen ja kertomuksellisuuden määrittelyn osalta molempia käsitteitä dynaamisina ja eri mediamuodoissa eri tavoin ilmenevinä. Eri esitysvälineiden keinot luoda kertomuksia tai kertomuksellisuutta eroavat toisistaan, ja voivat toisaalta rajoittaa ja toisaalta taas tuoda kerrontaan joitakin sellaisia mahdollisuuksia, jotka eivät voisi toteutua muissa esitysmedioissa. Visuaalisten teosten esityskeinot mahdollistavat sellaisia kerronnallisia ominaisuuksia, jotka eivät ole yhtä vahvasti läsnä verbaalisessa kerronnassa. Kuvien etuna on mm. välittömyys ja holistisuus, sekä tunnekokemuksen kuvaaminen ja nostattaminen katsojissa. Kuvataiteen osalta olen nostanut tästä esimerkkinä värien visuaalisen käytön ja kokemisen, joka eroaa merkittävästi värien kuvaamisesta verbaalisissa teksteissä.

Tutkimuksen edetessä olen pyrkinyt selvittämään keinoja, joilla visuaalinen teos luo immersiivisen tarinamaailman ja muodostaa kertomuksen. Olen nostanut tutkimuksessani esiin erityisesti katsojan tunnekokemuksen merkityksen teoksen kokonaistulkinnan muodostumisessa, erityisesti ekspressiivisen taiteen kohdalla. Yksittäisen kuvan

kertomuksellisuutta olen lähestynyt muun muassa merkittävän hetken käsitteen kautta. Olen käsitellyt fiktiivisten tarinamaailmojen rakentumisen prosessia, jossa kuvittelu ja immersio ovat keskeisessä roolissa. Kohdeteosteni osalta olen pyrkinyt vastaamaan kysymykseen siitä, miten nämä teokset kertovat tarinan ja luovat immersiivisen tarinamaailman, ja olen esitellyt ja analysoinut teosten elementtejä tarinamaailman näkökulmasta. Kohdeteokseni edustavat keskenään hyvin erityyppisiä kuvaamisen tapoja, ja niiden mimeettisyyden aste vaihtelee teosten välillä huomattavasti. Visuaalisten teosten osalta narratiivisuus perustuu vahvasti kerronnallistamiseen ja kuvitteluun. Teos luo tarinallisen kehyksen, josta kertomus voi lähteä muodostumaan, mikäli katsoja osallistuu tarpeeksi vastanottavaisena ja aktiivisena käyttäen teosta rekvisiittanaan kuvittelussa. Kohdeteokseni vaativat katsojalta juuri tällaista eri asteista kertomuksellistamista ja kuvittelua toteuttaakseen narratiivisen potentiaalinsa.

Narratiivisuus toteutuu kohdeteoksissani erityisesti toiminnan mahdollisuuden kautta. Teoksissa on läsnä mahdollisuus toiminnasta, mutta tämä toiminta ja kausaliteetti on epävarmaa. Bremerin *Astaroth*-teoksen *suspense* linkittyy juuri tähän toiminnan epävarmuuteen. Katsoja ei tiedä, mitä seuraavaksi tapahtuu, tai mitä on tapahtunut ennen kuvan pysäyttämää hetkeä. Kivisen *Glacier I*-teoksessa taas teoksen esitystapa korostaa epävarmuutta. Abstraktin tai ekspressiivisen teoksen kohdalla katsoja ei voi olla täysin varma siitä, mitä kuvan on tarkoitus representoida ja tulkinta linkittyy vahvasti teoksen otsikkoon. Jos otsikon kaltainen kerronnallinen parateksti puuttuu, tulkinnan epävarmuus lisääntyy ja kertomuksellinen kytkös heikkenee. *Vortexissa* toiminnallisuus on ilmeisempää, ja tulee ilmi teoksen kuvaamassa jatkuvassa liikkeessä. *Vortexista* puuttuu kuitenkin tavoitteellisesti toimiva hahmo, mutta toisaalta katsoja itse voidaan nähdä tällaisena hahmona hänen kiertäessään teoksen sisällä.

Tutkimuksessani olen pyrkinyt haastamaan jäykkiä, mustavalkoisia näkökulmia narratiivisuuteen ja olen perustanut analyysini erityisesti Monika Fludernikin esittämään käsitykseen kokemuksesta kertomuksen perustana, David Hermanin käsitteeseen tarinamaailmasta sekä Kendall Waltonin ajatuksiin kuvittelun merkityksestä fiktiivisten teosten kohtaamisessa. Väitän, että myös visuaaliset ei-esittävät teokset pystyvät välittämään ja toistamaan kokemuksellisuutta ja luomaan erityisesti tätä kautta kertomuksellisen kokonaisuuden. Esitän, että kuvataiteen teoksilla voi olla vahvasti narratiivista potentiaalia,

vaikkeivat teokset täyttäisivätkään kaikkia kertomuksen määritelmien vaatimuksia. Visuaalisten teosten muodostamissa kertomuksissa kokijan subjektiivisuus korostuu, mikä voi tehdä kertomuksellisesta analyysista haastavaa. Kohdeteosteni kaltaiset kuvataiteen teokset mahdollistavat kuvittelun kautta monia erilaisia kertomuksellisia tulkintoja, mutta erityisesti ei-mimeettisesti esittävän teoksen kohdalla on vaikeaa löytää koko yleisön läpäisevää konsensusta teoksen merkityksestä ja kuvan välittämästä tarinasta.

Klassisen narratologian kertomuskäsityksissä korostuvat kronologia, kausaliteetti ja tavoitteellinen toiminta. Jälkiklassiset narratologit kuten Monika Fludernik ja David Herman taas korostavat kokemuksellisuutta ja tarinamaailman merkitystä kertomuksen muodostumisessa.
Wolfin (2011) transmediaalisen narratologian pohdintaan liittyy myös toteamus siitä, että jos kaikki on kertomuksellista niin mikään ei lopulta ole. Vaikka oma kertomuskäsitykseni onkin lavea ja korostan erityisesti kokemuksellisuutta sekä lukijan/katsojan subjektiivista roolia teoksen tulkinnassa, en kuitenkaan näe, että kaikki representaatiot voisivat olla kertomuksia.

Tutkimukseni edetessä olen tunnistanut visuaalisille teoksille tyypillisiä kerronnallisia ominaisuuksia, joita osittain pidän myös kertomuksellisuuden vaatimuksina. Kertomuksellisuuden toteutumiseksi visuaalisissa teoksissa vaaditaan teoksen mahdollistamaa kuvittelua sekä kuvittelun ja immersion kautta nousevaa tarinamaailmaa. Katson, että keskeistä kertomuksen muodostumiselle visuaalisissa teoksissa on potentiaali fiktiivisen tarinamaailman muodostumiselle. Tämä tapahtuu katsojan aktiivisen kuvittelun, immersion ja esteettisen illuusion yhteisvaikutuksesta. Kertomuksellisen potentiaalin toteutumiseksi teoksessa on oltava jo(i)takin seuraavista elementeistä: 1) teoksen nimeävä otsikko, joka paratekstinä ohjaa teoksen kertomukselliseen tulkintaan esimerkiksi synnyttämiensä konnotaatioiden kautta. 2) Mahdollisuus toiminnan kuvitteluun joko teoksen vihjaamana toiminnan ja kausaliteetin mahdollisuutena tai suoraan kuvattuna toimintana. 3) Teoksen yleisössä nostattama tunnekokemus, joka saa katsojan eläytymään teoksen kuvaamaan tunteeseen henkilökohtaisesti ja kokemaan kuvitteellisesti kyseistä tunnetta. 4) Teoksen luoma itsenäinen maailma, jonka katsoja kokee tarinallisena.

Fiktiivinen tarinamaailma vaatii toteutuakseen teokselta elementtejä, jotka käynnistävät kertomuksellisen kuvitteluprosessin. Fiktiivinen tarinamaailma ei ainoastaan taltioi tai toista todellisuutta, vaan teos tuo kokemukseen esityskeinojensa kautta jotakin keksittyä tai lisättyä maailmaansa mukaan. Tämä ”poikkeama” todellisuudesta ohjaa yleisöä tulkitsemaan teosta fiktiivisenä. Esimerkiksi Astaroth-teoksen kohdalla teoksen tosielämästä poikkeava satumainen kuvaustapa ja epätavallinen värikontrasti toimivat lähtökohtina kuvittelulle ja fiktiiviselle, kertomukselliselle tulkinnalle.

Yksittäisten kuvien kohdalla olennaiseksi nousee kuvan esittämä merkittävä hetki, joka voidaan nähdä joko koko kertomuksen tiivistymänä tai yksittäisenä osana tarinaa. Yksittäiset kuvat eroavat kokonaisvaltaisuutensa osalta täysin esimerkiksi romaanien kerronnasta, sillä kuvassa kaikki kertomuksen elementit ovat yhtä aikaa katsojan saatavilla, kun taas romaanin lukijalle kertomus paljastuu pikkuhiljaa, pala palalta lukemisen edetessä. Kuvien voidaan nähdä myös olevan ikään kuin ikkunoita, joista katsoja näkee kutsun kertomukselliseen tulkintaan kuvan tarjoamien kertomuksellisten vihjeiden pohjalta. Kuvassa esiintyvät elementit, värit, asettelu ja symboliikka tarjoavat vihjeitä kertomuksen muodostumiselle, mutta eivät rajaa katsojan muodostamaa kertomusta tarkasti. Yksittäisen kuvan kautta muodostuvat kertomukset ovat siten vuoropuhelua aktiivisen katsojan ja kuvan esittämien vihjeiden välillä.

Olen myös esittänyt, että otsikolla paratekstinä on merkittävä rooli kertomuksellisen tulkinnan muodostumisessa. Visuaalisen teoksen otsikko toimii ikään kuin kehyksenä, joka rajaa tulkintaa tiettyyn suuntaan esimerkiksi otsikon synnyttämien konnotaatioiden tai intertekstuaalisten viittausten kautta. Otsikko ohjaa katsojan tulkintaa ja voi antaa kertomuksellisia vihjeitä erityisesti silloin, kun teos on ei-esittävä tai abstrakti, ja katsojan on mahdotonta suoraan päätellä mitä kuva esittää.

Kuvittelun avulla katsoja/lukija kokee immersiota, eli uppoutuu teokseen ja luo kuvittelun, tulkinnan ja henkilökohtaisten mentaalimalliensa avulla teoksesta esteettisen objektin. Tämä tarinallinen kokonaisuus on teoksen ja katsojan yhdessä aikaansaama subjektiivinen tarinamaailma. Immersion kokemuksessa keskeistä on katsojan uppoutuminen kuvittelun avulla teoksen luomaan maailmaan, ja visuaalisissa teoksissa uppoutumista edistäviä

elementtejä ovat sekä teoksen näköaistin avulla havaittavat elementit että näiden aiheuttamat muistot ja mielleyhtymät katsojan mielessä vuorovaikutuksessa teoksen otsikon kanssa. Kuvittelun ja immersion rinnalla pysyy kuitenkin jatkuva yhteys tosimaailmaan. Katsoja ymmärtää ja hyväksyy teoksen rakennetun luonteen, mutta osallistuu ja uppoutuu kuvitteluleikkiin, jossa teoksen maailma on hetkellisesti todellinen.

Tutkimukseni pohjalta väitän, että visuaalisen tarinamaailman kokemuksellinen rakentuminen on prosessi, jossa katsojan kuvittelun mahdollistama immersio on erittäin merkittävässä roolissa. Tarinamaailman rakentuminen tapahtuu psykologisella tasolla, esteettisenä illuusiona eli virtuaalikonstruktiona, joka ei ole fyysisesti tavoitettavissa tai tallennettavissa. Tutkimuksessani on korostunut tarinamaailman kokemuksen subjektiivisuus, sillä jokaisen katsojan kokema tarinamaailma on erilainen. Tarinamaailman rakentumiseen vaikuttavat merkittävästi katsojan omat mentaalimallit, kokemukset ja aiemmin kohdatut teokset, jotka väistämättä jättävät jälkensä tulkintakokemukseen.

Jatkossa olisi erittäin kiinnostavaa tutkia immersiota ja tarinamaailman kokemuksellisuutta sekä kuvataiteessa että esimerkiksi elokuvissa laajemmin. Immersion syntyyn vaikuttavat monet sekä teoksesta että katsojasta riippuvaiset elementit, ja näiden elementtien tunnistaminen auttaa ymmärtämään teoksen tulkintaprosessia. Myös tarinamaailman eri osa-alueiden ja elementtien tutkiminen transmediaalisesta näkökulmasta veisi narratologista tutkimusta eteenpäin. Kuvataiteen kertomuksellisen kokemuksen tutkiminen taiteilija- ja yleisöhaastattelujen avulla voisi lisäksi avata uusia näkökulmia kertomuksen, tarinamaailman ja immersion kokemukseen. Yksittäisistä kuvataiteen teemoista olisi kiinnostavaa tutkia erityisesti yksittäisiä henkilöitä kuvaavia muotokuvia ja pohtia niitä elementtejä, jotka tällaisissa teoksissa käynnistävät kertomuksellisen tulkinnan ja luovat tarinamaailman.

Tarinamaailmat, toteutuivat ne sitten missä mediassa hyvänsä, antavat katsojille ja lukijoille mahdollisuuden matkustaa mielessään paikkoihin, aikoihin ja tilanteisiin, jotka eivät välttämättä olisi fyysisesti mahdollisia. Mielikuvituksen avulla taulun katsoja voi vierailla hetken Antiikin Roomassa taruolentojen keskellä, kokea fyysistä tunnetta ekspressiivisen maalauksen aiheuttamana tai nähdä arkitodellisuuden täysin uudesta näkökulmasta

ihaillessaan videotaideteosta. Tarinamaailman kokija on samanaikaisesti tässä hetkessä ja toisaalla.

Lähteet

Kaunokirjalliset lähteet

Kinnunen, Tommi 2016. Lopotti. WSOY.

Tutkimuskirjallisuus

Amos Rex -museon internetsivusto https://amosrex.fi/exhibitions/teamlab/ (16.3.2020)

Amos Rex -museon Massless-näyttelyn näyttelyesite 2018.

Arnheim, Rudolf 1974. Art and Visual Perception. A psychology of the Creative Eye. The New Version. University of California Press.

Artnet-internetsivusto http://www.artnet.com/artists/subodh-gupta/ (2.2.2020)

Bal, Mieke 2006. Reading Rembrandt. Beyond the word-image opposition. Amsterdam University Press.

Carroll, Nöel 1997. Art, Narrative and Emotion. Teoksessa Hjort, Mette & Laver, Sue (toim.) Emotion and the Arts. Oxford University Press.

Chatman, Seymour 1975. Towards a Theory of Narrative. New Literary History. Vol. 6, No. 2, On Narrative and Narratives (Winter, 1975). 295–318. The Johns Hopkins University Press.

Cohn, Dorrit 2006. Fiktion mieli. Gaudeamus Helsinki.

Cooke, Peter & Lübbren, Nina (toim.) 2016. Painting and Narrative in France. From Poussin to Gauguin. Routledge.

Elleström, Lars (toim.) 2010. Media borders, Multimodality and Intermediality. Palgrave Macmillan.

Fludernik, Monika 1996. Towards a 'Natural' Narratology. Routledge.

Gerrig, Richard J. 1998. Experiencing Narrative Worlds. On the Psychological Activities of Reading. Westview Press.

Gerrig, Richard J. 2011. Conscious and Unconscious Processes in Readers' Narrative Experiences. Teoksessa Current Trends in Narratology. Olson, Greta (toim.). De Gruyter.

Grishakova, Marina 2008. Literariness, Fictionality, and the Theory of Possible Worlds. Teoksessa Skalin, Lars-Åke (toim.) Narrativity, Fictionality and Literariness. The Narrative Turn and the Study of Literary Fiction. Örebro University.

Haikola, Anne. Kauhuelokuvan katsoja tuntee elävänsä ja aistivansa vahvasti – karmeaan tarinaan eläytyminen polttaa kaloreita yhtä paljon kuin puolen tunnin kävely. Helsingin Sanomat verkkolehti. 18.10.2019. https://www.hs.fi/tiede/art-2000006276395.html. (5.1.2020)

Helsinki Contemporary -gallerian internetsivusto https://helsinkicontemporary.com/exhibition/the-shape-of-things-to-come?fbclid=IwAR0mHucCaStcvJ_GUmtSkOxvV4DVf34hLrk-fxe5dUjHRSt0_DN0cYI8JmZM#discussion (26.12.2019)

Herman, David. Toward a Transmedial Narratology 2004. Teoksessa Ryan, Marie-Laure (toim.) Narrative across media: the languages of storytelling. University of Nebraska Press. Lincoln and London.

Herman, David, Manfred, Jahn & Ryan, Marie-Laure (toim.) 2008. Routledge Encyclopedia of Narrative Theory. Routledge.

Iser, Wolfgang 1978. The Act of Reading. A Theory of Aesthetic Response. The Johns Hopkins University Press, Baltimore and London.

Lyons, William. On Looking into Titian's Assumption 1997. Teoksessa Hjort, Mette & Laver, Sue (toim.) Emotion and the Arts. Oxford University Press.

Kafalenos, Emma 2006. Narrative Causalities. The Ohio State University Press.

Martinez, Angeles M 2014. Storyworld Possible Selves and the Phenomenon of Narrative Immersion: Testing a New Theoretical Construct. Narrative, Vol 22, No. 1 (January 2014). 110–131. Ohio State University Press.

McMahan, Alison 2003. Immersion, Engagement and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games. Teoksessa The Video Game, Theory Reader. Mark J.P. Wolf and Bernard Perron (toim.). New York, NY, US: Routledge, Taylor & Francis Group.

Mikkonen, Kai 2005. Kuva ja sana: kuvan ja sanan vuorovaikutus kirjallisuudessa, kuvataiteessa ja ikonoteksteissä. Gaudeamus Kirja.

Mitchell, W.J.T. Picture Theory 1994. The University of Chicago Press.

Murray, Jane 1997. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge. MA: The Mit Press.

Ranta, Michael 2011. "Stories in Pictures (and Non-Pictorial Objects) – A Narratological and Cognitive Psychological Approach". In: Contemporary Aesthetics 9. URL: http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=619 11.8.2011. (6.1.2020)

Rajewsky, Irina 2005. Intermediality, Intertextuality and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. Intermedialités No 6 automne 2005. 44–63. Centre de recherche sur l'intermédialité, Montréal.

Roine, Hanna-Riikka 2016. Imaginative, Immersive and Interactive Engagements. The Rhetoric of Worldbuilding in Contemporary Speculative Fiction. Tampere University.

Ryan, Marie-Laure (toim.) 2004. Narrative across media: the languages of storytelling. University of Nebraska Press. Lincoln and London.

Ryan, Marie-Laure 2011. Fiction, Cognition, and Non-verbal Media. Teoksessa Grishakova & Ryan (toim.). Intermediality and Storytelling. De Gruyter.

Ryan, Marie-Laure. Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media- Conscious Narratology 2014a. Teoksessa Ryan, Marie-Laure; Thon, Jan-Noel (toim.) Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology. University of Nebraska Press. Lincoln and London.

Ryan, Marie-Laure 2014b. The Living Handbook of Narratology: Narration in various media. URL: http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narration-various-media 7.11.2014. (5.1.2020)

Ryan, Marie-Laure 2015. Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media (Parallax: Re-visions of Culture and Society). Johns Hopkins University Press.

Speidel, Klaus 2013. Can a Single Still Picture Tell a Story? Definitions of Narrative and the Alleged Problem of Time with Single Still Pictures. Interdisciplinary E-Journal for Narrative Research. Diegesis 2, H1. http://elpub.bib.uni-wuppertal.de/servlets/DerivateServlet/Derivate-3654/dej13020114.pdf 2013. (16.3.2020)

Speidel, Klaus 2018. How single pictures tell stories. A critical introduction to narrative pictures and the problem of iconic narrative in narratology. https://www.researchgate.net/publication/327653026_How_single_pictures_tell_stories_A_critical_introduction_to_narrative_pictures_and_the_problem_of_iconic_narrative_in_narratology (16.3.2020). Käännös puolankielisestä julkaisusta Katarzyna Kaczmarczyk (toim.) Narratologia transmedialna. Wyzwania, teorie, praktyki 2017. 65–148. Universitas, Krakow.

Steiner, Wendy. Pictorial Narrativity 2004. Teoksessa Ryan, Marie-Laure (toim.) Narrative across Media : the languages of storytelling. University of Nebraska Press. Lincoln and London.

Taidehalli-taidemuseon internetsivusto https://taidehalli.fi/events/susanne-gottberg/ (22.2.2020)

TeamLab-kollektiivin internetsivusto https://www.teamlab.art/w/vortices-of-light-particles/, https://www.teamlab.art/e/amosrex/ (16.3.2020)

Thön, Jan Noël 2015. Narratives across Media and the Outlines of a Media-conscious Narratology. Teoksessa Rippl (toim.). Handbook of Intermediality. De Gruyter.

Thön, Jan Noël 2017. Transmedial Narratology Revisited: On the Intersubjective Construction of Storyworlds and the Problem of Representational Correspondence in Films, Comics, and Video Games. Julkaisussa NARRATIVE, Vol 25, No. 3 (October 2017). 286–320. Ohio State University Press.

Walton, Kendall L 1990. Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts. Harvard University Press. Cambridge, Massachusetts. London, England.

Varga, Kibédi A. & Raney, Roslyn 1988. Stories Told by Pictures, Vol. 22, No. 2, Visual Poetics (Summer 1988). 194–208. Penn State University Press.

Verstraten, Peter 2009. Film Narratology. University of Toronto Press.

Wolf, Werner 2003. Narrative and narrativity: a narratological reconceptualization and its applicability to the visual arts. Word & Image a Journal of Verbal/Visual Enquiry, vol. 19 no.3, July-September 2003. 180–197. Taylor & Francis.

Wolf, Werner. Narratology and Media(lity): The Transmedial Expansion of a Literary Discipline and Possible Consequences 2011. Teoksessa Current Trends in Narratology. Olson, Greta (toim.). De Gruyter.

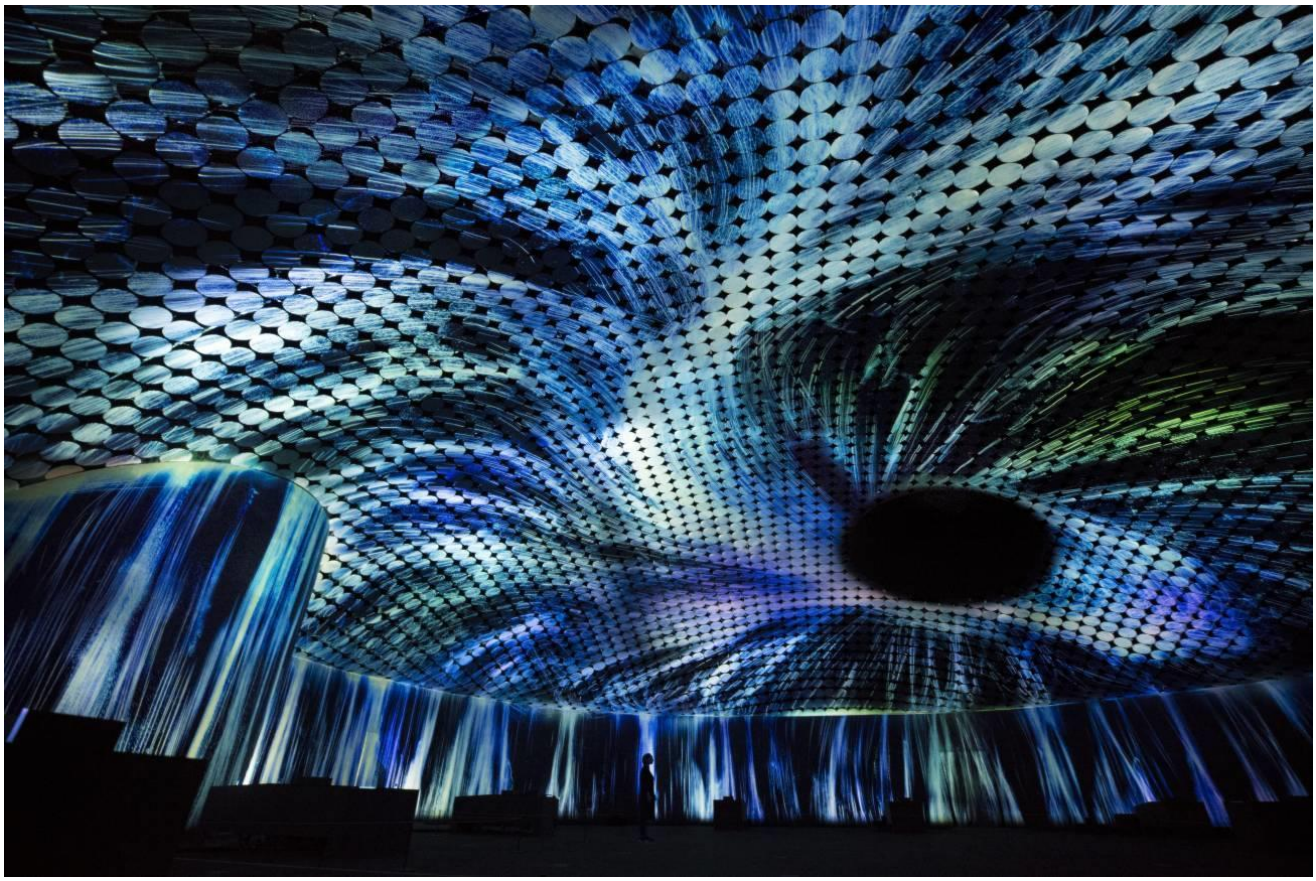
Wolf, Werner 2014. Framings of Narrative in the Pictorial Arts. Teoksessa Ryan, Marie-Laure; Thon, Jan-Noel (toim.) Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology. University of Nebraska Press. Lincoln and London.

Wollheim, Richard 1987. Painting as an Art. Thames and Hudson.

Luettelo kuvioista ja taulukoista

Kuvaliite 1
Sari Bremer: Astaroth (2006)
Etsaus, akvatinta
Kuva lainattu https://www.taidegraafikot.fi/grafoteekki/teosmyynti-ja-verkkokauppa/astaroth/

Kuvaliite 2
Tiina Kivinen: Glacier I (2017)
Monotypia
Kuva lainattu:http://www.tiinakivinen.com/galleria8.html



Kuvaliite 3
Team Lab: Vortex of Light Particles (2018)
Valokuvatallenne digitaalisesta installaatiosta
Kuva lainattu:https://www.teamlab.art/w/vortices-of-light-particles

TeamLab-kollektiivin video installaatiosta nähtävissä
https://www.youtube.com/watch?v=INO2Y8TnplY