

Kello & kulta – virtuaalinen kerronta ja uudelleen luenta

Luovassa työssä olennaista on kysymysten asettaminen vastaamisen sijaan. Asiat sijoitetaan suhteisiin, joista yhä uudet tulkinnat voivat syntyä. Lena Séraphinin lyhytelokuva Kello & kulta hakee juuri tällaista uudelleen katsomisen ja jatkuvan tulkinnan mahdollisuutta. Teoksessa toisto, luennan prosessuaalisuus ja merkityksen purkaminen toimivat abstraktina prosessina. Kello & kulta on sarja avauksia, jotka tarjoavat katsojalle mahdollisuuden nivoa yhteen tarinan kudelmaa.

Ihmisen on sanottu olevan tarinoita rakastava ja tarinoihin tukeutuva homo narrans, tarinoiva ihminen. Tarinoita on kerrottu kautta aikojen kansanperinteen myyteissä ja saduissa. Tarinat ovat ajallisia kokonaisuuksia, joissa on alku, keskikohta ja loppu. Nykyisin tällaisia tarinoita tuotetaan esimerkiksi Hollywoodin viihde-elokuvissa, joita arvioidaan usein ymmärrettävyyden avulla. Kaikkea merkillistä, mystistä ja tarinallisuutta rikkovaa pidetään helposti liian vaikeana ja vaativana. Kerronnan suola ovat kuitenkin mysteerit ja aukkokohtat, jotka tarjoavat lukijan mielikuvitukselle valinnanvaihtoehtoja ja mahdollisuuksia. Joskus luovimmat ratkaisut perustuvat assosiativiseen prosessiin, jossa kerrontaa ei päätetä loogiseen selitykseen.

Tarinallinen sulkeuma voidaan hahmottaa kulttuurisesti opittuna prosessina. Ihmisen psyyke ei kuitenkaan toimi aina yhtä järjestelmällisesti, vaikka psyykinen hyvinvointi edellyttää usein kykyä jäsentää omaa elämää tarinallisesti koherenttiin muotoon edes jossain määrin. Esimerkiksi muisti ei toimi aina ajallisen jatkumon varassa, vaikka tietoinen ajattelu pyrkiikin järjestämään asioita ajalliseen ja tilalliseen jatkumoon. Muistia ja menneisyyttä ei tule samaistaa vaan paremminkin on ajateltava, että muisti on nykyisyyden keino päästä menneisyyteen. Muistissa menneisyys ja nykyisyys lomittuvat toisiinsa ja erilaiset tapahtumat ja aistimukset aktivoivat muistoja usein tiedostamattakin.

Ranskalainen filosofi Gilles Deleuze puhuu muistin yhteydessä virtuaalisuudesta, mitä ei pidä yhdistää suoranaisesti teknologisesti tapahtuvaan simulaatioon eli niin sanottuun virtuaalitodellisuuteen. Virtuaalinen hahmottuu filosofisena käsitteenä, eräänlaisena mahdollisuuksien avaruutena, joka asettuu konkreettisen ja abstraktin väliin samanaikaisesti läsnä ja poissa olevana. Deleuzen

filosofiassa elämän täyttävät erilaiset samanaikaisesti mahdollisuuksien lailla toteutuvat virtuaalisuudet, jatkuvat kytkennät ja hajautuvat voimat. Virtuaalisuutta luonnehtii ajatus poimusta tai taitteesta. Poimussa sisä- ja ulkopuoli nivoutuvat toisiinsa, eikä liikkeellepanevaa voimaa voi erottaa seurauksesta; esimerkiksi tuuli ja aalto ovat osa samaa liikettä.

Elokuva tarjoaa hyviä esimerkkejä virtuaalisuudesta. Nykyelokuvan tekijöistä David Lynch on virtuaalisuuden taitaja. Lynch kieltäytyy haastatteluissaan tulkitsemasta elokuviaan liian pitkälle, koska taiteen vaarana on latistua liiaksi selitettynä. Hän korostaa katsojan kykyä päätellä asioita oman intuihionsa avulla. Kaikkia ohjaajan luomia abstraktioita ei tarvitse paljastaa ja joskus avaukset ovat kiinnostavampia kuin päätökset. Selitetty ja selittämätön yhdistyvät. Mulholland Drive (2001) ja Inland Empire (2006) tarjoavat vihjeitä ja avauksia mutta eivät yhtä juoneen perustuvaa loppuratkaisua.

Kellossa & kullassa katsoja saa eteensä yhä uusia tasoja samoista tilanteista, jotka kaikki täydentävät mutta samalla rikkovat tarinallista logiikkaa. Elokuva luo merkitysrakenteita hajoamisen, kopioimisen ja häviämisen varaan. Naisen kello on lopettanut toimimisen, miehen kello saattaa olla kopio. Vanha mies on hukannut kellonsa, menettänyt ajantajunsa ja ehkä samalla myös identiteettinsä. Kello on elokuvan keskeinen merkki, hajoavana, kopioituna, väärennettynä ja kadonneena. Kello & kulta purkaa itse merkkinsä ja rakentaa metamerkityksen itse purkuprosessin varaan.

Elokuvan päähenkilö on itse puoti kelloineen ja esineineen. Henkilöhahmot ovat enemmänkin funktioita kuin psykologisia yksiköjä. Kuvakulmat esitetään uudestaan, eri sävyin esitettynä. Hahmot varioivat puhettaan kerta toisen jälkeen ja tarinan ainekset esitetään uudestaan. Eri tasoilla hahmot yhdistyvät tai taittuvat toisiinsa. Kukin toimii myyjänä, kukin varkaan kaltaisena toisen tilan riistäjänä. Elokuvan ainoa nimetty henkilö on Alisa, jota vanha mies huutaa turhaan paikalle. Kutsuhuuto ei johda mihinkään ja lopussa valvontakameran ruutu jää tyhjäksi.

Kello & kulta tarjoaa useita vihjeitä, muttei lopullista ratkaisua, jolloin katsoja alkaa itse kehittää tarinaa eteenpäin. Tekstin aukkokohtat ja paradoksit toimivat näin ikään kuin polttoaineena. Mysteerin säilyttäminen vaatii ohjaajalta enemmän kykyä ja otetta kuin sen paljastaminen. Kelloa & kulta luonnehtii luova paluu

uuteen ja muuttuvaan, elämän virtuaalisesti tarjoamiin mahdollisuuksiin. Rikos ja syyllisyys rakentuvat loppujen lopuksi katsojan mieleen. Katsoja toimii tuomarina, joten olennaisimmaksi kysymykseksi muodostuvat katsojan arvot ja halu tuomita.

Atte Oksanen, 2007 Tohtoritutkija, sosiologian ja sosiaalipsykologian laitos, Tampereen yliopisto