

Helsingissä

NOTE 13 Nov 2013 (when this digital copy has been recovered to the MA in New Media final degree works archive of Aalto University ARTS (School of Arts, Design and Architecture) Department of Media / Media Lab Helsinki:

This final degree work has been re-edited and published in English in two peer-reviewed articles:

1) Tuomola, Mika & Leskinen, Heikki (1998). Daisy's Amazing Discoveries: Part I – The Production. Digital Creativity Journal Vol. 9, No. 2, pp. 75-90. Swets & Zeitlinger. ISSN 1462-6268.

<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14626269808567112>

[13.11.2013]

2) Tuomola, Mika (1998). Daisy's Amazing Discoveries: Part II - Learning from Interactive Drama. in the Digital Creativity journal Vol. 9, No. 3, pp.137-152. Swets & Zeitlinger. ISSN 1462-6268.

<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14626269808567119>

[13.11.2013]

Teoksesta ja tekemisestä

Lopputyön kirjallinen osio Taideteollisen korkeakoulun Medialaboratorioon “Daisy’s Amazing Discoveries” Internet-sarjan käsikirjoittamisesta ja ohjauksesta

“En pysty vastustamaan kuvaamisen kiusausta, vaikka hyvin tiedän, että kertoja - ja sellaisenahan näillä sivuilla toimin - ei saisi vaivata lukijaa tapahtumilla, jotka arkisesti sanottuna eivät “tuo mitään lisää”, koska ne eivät millään tavoin edistä sitä, mitä nimitetään “toiminnaksi”. Kuvatessaan omaa elämäänsä kirjoittajalla kenties kuitenkin on lupa taiteen lakien sijasta noudattaa sydämensä ääntä.”

-Thomas Mann, “Huijari Felix Krullin tunnustukset”

JOHDANTO

Lopputyöni Taideteollisen korkeakoulun Medialaboratorioon on käsikirjoittamani ja ohjaamani “Daisy’s Amazing Discoveries” tietoverkkosarja. Tässä lopputyön kirjallisessa osiossa esitellään ensin itse sarja, sekä ne kerronnalliset peruslähtökohdat, joista sen tuotanto lähti liikkeelle. Lisäksi kuvaillaan sarjan tuotantoa ja vastaanottoa. Tämä osio muodostuu tuottaja Heikki Leskisen projektiraportista, johon olen tehnyt lisäyksiä.

(-> *Ks. I. TEOS*)

Toiseksi pohdin itse tekemisestä oppimiani asioita suhteessa vuorovaikutteiseen kerrontaan yleensä. Mietin kuinka vuorovaikutteisen teoksen tilaa ja aikaa tulisi jäsentää. Kuvailen lyhyesti tällaisten jäsennysten vaikutusta “Daisyn” juonen kokoonpanoon, sarjan henkilöihin ja sen genreen, sekä katsojan rooliin teoksessa. Päädyttyäni tilan, eli teoksen maailman, dramaattiseen tärkeyteen vuorovaikutteisessa kerronnassa, käsittelen kontekstin suurta merkitystä näissä kerronnan virtuaalisissa maailmoissa: kuinka voimme helpottaa katsojan osallistumista siirtämällä teoksen maailmaan todellisesta maailmasta tuttuja asioita ja toimintoja. Samalla esitän epäilyni siitä miksi vain osa näistä todellisuusviitteistä “Daisyssä” onnistui ja painotan sekä kontekstin, viitetodellisuuden, että katsojan roolin suunnittelun tärkeyttä. Lopuksi esittelen teemoja, joiden ympärille “Daisyä” rakensin. Mietin, voiko epälinearisessa, ajan käyttöä (ja siis teoksen loppua!) hyvin vähän kontrolloivassa vuorovaikutteisessa teoksessa olla lainkaan merkittävää teeman ja juonen käsittelyä. Päädyn uskomaan, että “Daisyn” ja tilallisesti orientoituneen vuorovaikutteisen teoksen muoto yleensä edellyttää hyvin toisenlaista teeman käsittelyä kuin mitä ajallisesti lineaarisen teoksen (elokuva, perinteinen teatteri) muoto edellyttää.

(-> *Ks. II. TEKEMINEN*)

Lopputyöni kirjallisen osion liitteenä ovat html-osoiteviitteitteni printit (paitsi animaatioita ja videoita) siinä järjestyksessä, jossa olen tuonut ne tekstissäni esille. Saman viitteen esiintyessä tekstissä myöhemmin, en ole tehnyt siitä uutta printtiä. Valitettavasti viitteeni eivät paperilla reagoi mihinkään, eivät soi, eivätkä puhu, ja ovat kaiken lisäksi vielä värittömiäkin, joten itse osoitteiden avaaminen WWW-selaimella antaa paremman kuvan esimerkeistäni.

(-> *Ks. HTML-VIITTEET*)

Lisäksi liitteenä on lista kirjoista (ja elokuvista), joiden muistan vaikuttaneen lopputyöhöni ja joihin eräisiin viittaan tekstissäni. Mukana ovat myös ensimmäisen pilottijakson ja kehittyneempien loppujaksojen käsikirjoitukset, jotka ovat osa kirjallista lopputyötäni.

(-> *Ks. KIRJALLISET LÄHTEET, JOIDEN MUISTAN VAIKUTTANEEN, sekä PILOTTIJAKSON KÄSIKIRJOITUS ja KÄSIKIRJOITUS JAKSOILLE 2-5*)

Teoksesta ja tekemisestä

SISÄLLYS

JOHDANTO

I. TEOS

Yleiskuvaus “Daisy’s Amazing Discoveries” sarjasta, sen tuotannosta ja vastaanotosta: tuottaja Heikki Leskisen projektiraportti omien työpäiväkirjojeni pohjalta tehdyin muutamin lisäyksin ja muutoksin.

- I.1. Yleisesti ja lyhyesti
- I.2. Kuvaus
 - I.2.i. Tarinan runko
 - I.2.ii. Kerronnan mediat
 - I.2.iii. Kerronnan rakenne
 - I.2.iv. Vuorovaikutus
- I.3. Tuotanto
 - I.3.i. Tuotantoyhtiö ja yhteistyökumppanit
 - I.3.ii. Tuotantotyöryhmä ja esiintyjät
 - I.3.iii. Tuotantoprosessi
 - I.3.iv. Toteutunut aikataulu
- I.4. Vastaanotto

II. TEKEMINEN

Henkilökohtaisia löytöjä, kysymyksiä ja pohdintoja sarjan kerronnasta ja estetiikasta työpäiväkirjojen ja lopputyön ohjaaja Minna Tarkan minulle tekemän haastattelun pohjalta.

- II.1. Tila, aika ja fantasia
 - II.1.i. Tilan rytmi
 - 1. *Aiheiden rytmi*
 - 2. *Musiikki ja äänet*
 - 3. *Visuaaliset keinot*
 - 4. *Linkit rytmittävät aikaa*
 - II.1.ii. Aika tilassa
 - 1. *Aikakone*
 - 2. *Pysäkit ajassa*
 - II.1.iii. Taikatila
- II.2. Haarautuvien persoonien puutarha
 - II.2.i. Kansoitus
 - II.2.ii. Näkökulmien orkesteri
 - II.2.iii. Näkökulmien orkesteri haarauttaa genren
Saippuasalapoliisi

- II.2.iv. Haarautuvat roolihenkilöt
- II.2.v. Katsojan rooleista
 - Väliinpuotoaminen*
- II.3. Virtuaalisia viitteitä todellisuuteen
 - II.3.i. Toimittajabailut baarin vessassa
 - 1. *Eräs työllistämissuunnitelma*
 - 2. *Paikkansa mielipiteillekin*
 - II.3.ii. Baarikärpäsisistä
 - Lähibaari: tukea kontekstille*
- II.4. Viettelyn ja vihjailun palapeli
 - II.4.i. W
 - II.4.ii. Daisy viettelijänä
 - 1. *Kohtaukset*
 - 2. *Pikkutarinat*
 - 3. *Vihje ei toimi yksinään?*
 - II.4.iii. Lukutapana aika
- II.5. Aristoteleen abstraktioissa
 - II.5.i. Daisy ja Aristoteles
- II.6. Teema ja muoto
 - II.6.i. Opetus
 - II.6.ii. Lopetus
 - II.6.iii. Teema ajassa ja tilassa

Teoksesta ja tekemisestä LIITTEET

HTML-VIITTEET

mainitsemisjärjestyksessä

KIRJALLISET LÄHTEET, JOIDEN MUISTAN VAIKUTTANEEN

& muutamia audiovisuaalisia lähteitä aakkosellisessa järjestyksessä

PILOTTIJAKSON KÄSIKIRJOITUS

KÄSIKIRJOITUS JAKSOILLE 2-5

I. TEOS

“Koska näet minussa yhä enemmän vahvistuu aikomus tämän kyhäelmän luovuttamisesta painettavaksi ja yleisön käsiin, mikäli ylipäänsä joskus saan sen valmiiksi, tekisin väärin, ellen noudattaisi pääsääntöjä ja -periaatteita, joilla oikeat kirjailijat herättävät uteliaisuutta ja kiristävät tunnelmaa ja joita törkeästi rikkoisin, jos antaisin myöten taipumukselleni heti lörpötellä julki parhaat palat ja ikään kuin sytyttää ruutini ennen aikojaan.”

-Felix Krull

I.1. Siis yleisesti ja lyhyesti

“Daisy's Amazing Discoveries”¹ on viisiosainen draamasarja Internetissä. Se lähestyy interaktiivista elokuvaa maailmanlaajuisesta tietoverkosta käsin ja on ensimmäinen audiovisuaalisesti painottunut fiktiosarja Internetissä.

Esitysmediaksi ja jakelukanavaksi valittiin Internet, koska Internetillä on teknisistä puutteistaan huolimatta piirteitä, jotka tekevät siitä mielenkiintoisen tulokkaan olemassa olevaan mediakenttään ja antavat syytä uskoa, että kehittyessään se tulee olemaan varteenotettava kulttuurifoorumi, jonka piirissä tulee olemaan kysyntää audiovisuaalisen viestinnän ammattilaisille. Se on maailmanlaajuinen jakelukanava ja mahdollistaa teokset, joissa informaatio liikkuu kahteen suuntaan.

“Daisyn” kohderyhmä muodostui Internetin nykyisistä ja potentiaalisista käyttäjistä. Nykyiset aktiivikäyttäjät ovat yleensä ottaen 18-35-vuotiaita miehiä. Erityinen potentiaalinen kohdeyleisö olivat naiset/tytöt ja yleensä ottaen peleistä vähän kiinnostuneet tietokoneiden käyttäjät, joiden mielenkiinto pyrittiin herättämään vaihtoehtoisella vuorovaikutusratkaisulla, jonka päämääränä ei ollut peleille erittäin tyypillinen voitto/pistetilasto/saavutus, vaan pikemminkin vaeltelu, tarinan viehätys. Koska sarja sisältää runsaasti kuva- ja äänimateriaalia, suositellaan sitä katsottavaksi kotimodeemia tehokkaammilla Internet-yhteyksillä. Tästä syystä sarjan katsojat ovat löytyneet pääosin oppilaitoksista ja työpaikoilta.

Sarjan kerronnallisena tavoitteena oli löytää tietoverkot yhteisöllisenä mediana, joka pystyy luontevasti yhdistämään elokuvalle, televisiolle ja teatterille tyypillisen vahvan tarinan ja peleille tyypillisen sujuvan ja monipuolisen vuorovaikutteisuuden. Olenaisiin tavoite itse kerronnassa oli katsojan aktivoiminen, Dionysos-juhlan ja kreikkalaisen kuoron eli kerronnan kollektiivisten lähtömuotojen herättäminen.

Sarjan tuotannollisena päätavoitteena oli tuottaa Internetiin taiteellisesti kunnianhimoinen, rahoitukseltaan ja tuotantoprosessiltaan mahdollisimman ammattimaisesti toteutettu teos, joka toimisi hyödyllisenä oppimisprosessina kaikille

¹ <http://daisy.kolumbus.fi/>

siinä mukana oleville tahoille ja loisi kerronnallista ja tuotannollista pohjaa uusien kotimaisten multimediateosten tuottamiselle Internetiin.

Tarinan päähenkilö on romantiikkasarjojen pauloissa elävä Daisy,² joka isänsä³ kuoltua jättää synkän lapsuudenkotinsa sirkuksen⁴ ja muuttaa kaupunkiin⁵ päästäkseen osalliseksi rikkaiden mediatahtien glamour-elämästä. Aktiivinen katsoja voi löytää tarinan maailman kepeän ulkokuoren alta niin mediaironiaa kuin liikuttavan henkilökohtaisia perspektiivejä, yhtä hyvin kuin salaisuuksia, jotka hän voi paljastaa kirjoittamalla tarinan maailmassa ilmestyvään Flash!-elämäntapalehteen⁶ tai Bar Krakovan vessan⁷ seinään - eri tyyppisiin medioihin, joiden viestit eivät varmasti ohitu sarjan henkilöiltä. Niin ikään katsojat voivat ottaa erilaisia rooleja ja keskustella tarinan maailmassa tapahtumista keskenään Bar Krakovan “irkissä.”⁸ Viimeisten jaksojen ilmestyessä he saattoivat myös osallistua samoihin kauneuskilpailuihin kuin Daisy.⁹ Finalistit esiintyivät myös sarjassa¹⁰ ja voittaja pääsi “Bar Krakovan hyväntahdon lähettilääksi” Tallinnaan.¹¹

Kerronta rakentuu videojaksoista,¹² musiikkia ja äänitehosteita sisältävistä teksti-kuvakollaaseista,¹³ sekä kuvitetuista kuunnelmista (slide-showt).¹⁴ Ensimmäisessä jaksossa tapahtumapaikkana on öinen sirkusmaisema. Sirkuksen pihan läpi kulkee kivitie, joka johtaa kohti kaukaisuudessa näkyvää kaupunkia. Konkreettinen tarinan seuraaminen tapahtuu siten, että katsoja liikkuu sirkusmaisemassa osoittamalla hiirellään kohtaa minne hän aikoo liikkua tai josta hän haluaa lähikuvan. Kivitien kivistä avautuu ensimmäisen jakson kaksitoista kohtausta,¹⁵ jotka muodostavat ensimmäisen jakson runkotarinan. Runkotarina kertoo vain osan. Liikkumalla sirkuksessa, menemällä vaunuihin¹⁶ sisälle ja löytämällä niistä menneitä tapahtumia,¹⁷ lehtiä,¹⁸ päiväkirjoja,¹⁹ tai esimerkiksi seuraamalla Daisyn lempisaippuaopperaa,²⁰ katsojalle avautuu kokonaisempi tarina.

Sarjan tuotannossa oli mukana noin kolmekymmentä henkilöä,²¹ joista kaksikymmentä tuotannollisissa tehtävissä ja kymmenen esiintymässä. Tuotantoryhmästä viisitoista henkilöä oli taiteellisissa tehtävissä. Sarjassa esiintyvät mm. Kristiina Elstelä, Sara Paavolainen, Pekka Valkeejärvi sekä Peter Franzén. Päähenkilöä Daisyä esittää elokuvataiteen opiskelija Pasi Peni.

² <http://daisy.kolumbus.fi/fi5/star/daisy.html>, sekä <http://daisy.kolumbus.fi/fi1/star/daisy.html>

³ <http://daisy.kolumbus.fi/fi5/starz/benito.html>

⁴ <http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/circus.html>

⁵ <http://daisy.kolumbus.fi/fi2/city/index.html>

⁶ <http://daisy.kolumbus.fi/fi4/city/flash3/kansi.html>

⁷ <http://daisy.kolumbus.fi/fi4/city/krakova/wc/index.html>

⁸ <http://daisy.kolumbus.fi/fi4/city/krakova/irk/index.html>

⁹ <http://daisy.kolumbus.fi/fi2/city/krakova/missi.html>

¹⁰ Esim. <http://daisy.kolumbus.fi/fi4/city/flash3/miss1.html>

¹¹ http://daisy.kolumbus.fi/fi4/city/stones/stone_14.html

¹² Esim. <http://daisy.kolumbus.fi/fi3/city/motel/clip.html>

¹³ Esim. http://daisy.kolumbus.fi/fi5/city/stones/stone_18.html

¹⁴ Esim. <http://daisy.kolumbus.fi/fi5/city/krakova/bruno/index.html>

¹⁵ Esim. 1. kohta: http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/stones/stone_01.html

¹⁶ Esim. http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/s_h/index.html

¹⁷ Esim. http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/s_h/hismo.html

¹⁸ Esim. http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/d_b/flash/index.html

¹⁹ Esim. http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/s_h/s_diary/index.html

²⁰ Esim. http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/d_b/tv/index.html

²¹ <http://daisy.kolumbus.fi/fi5/credits/index.html>

Tuotannossa oli mukana Helsinki Media, Helsingin Sanomat, Helsingin Puhelin, Kaupparamainos Bozell, Valiojäätelö, ICL Data, Silicon Graphics, Fazer Keksit sekä Taideteollisen korkeakoulun Medialaboratorio ja Elokuvataiteen osasto.

I.2. Kuvaus

Kun aloin kirjoittaa “Daisyä” syksyllä -95, Internetissä ei vielä ollut yhtään vuorovaikutteista sarjaa - vastaavista tuotannoista kyllä liikkui nettikeskustelua. Käsikirjoitusprosessin aikana ehti ilmestyä ensimmäinen nettisaippuaoooppera, The Spot.²² “Daisyn” ensimmäisen jakson ilmestyessä erilaisia sarjoja oli jo neljä (3 saippuaa ja yksi kyberetsiväkertomus). Nyt niitä lienee viitisenkymmentä (tietohakujen perusteella). Kaikki olemassaolevat sarjat ovat yhä käyttöliittymällisestikin tekstipainotteisia. “Daisy” oli ensimmäinen audiovisuaalisesti painottunut sarja, ja edustaa varmaan yhä vieläkin audiovisuaalisinta kerrontaa Internetissä.

I.2.i Tarinan runko²³

Sarja kertoo Daisystä, syrjäisessä sirkus Zimbabwessa elävästä nuoresta tytöstä, joka päättää jättää sirkuksen ja lähteä kaupunkiin lunastamaan osuuttaan unelmista, joita saippuasarjat ja muotilehdet luovat.

Daisyn äiti²⁴ katoaa heti Daisyn syntymän jälkeen ja tyttö kasvaa isänsä tirehtööri Beniton miehekkäässä otteessa sirkuksen tuubaa soittavaksi painonnostajaksi. Daisy kuitenkin pakenee sirkuksen kovaa elämää saippuasarjojen ja juorulehtien maailmaan: Rakkauden gladiaattorit -televisiosarja ja Flash! -muotilehti tuovat lohtua hänen elämäänsä, ja televisiotähti Tom Mooren²⁵ äklöromanttisista maneereista ja korukielestä tulee Daisylle mittapuu, johon hän vertaa ympärillään olevia miehiä.

Kun Daisyn isä kuolee jäätyään norsun alle ja sirkusta uhkaa sulkeminen, Daisy päättää muuttaa kaupunkiin setänsä Brunon²⁶ kanssa ja osallistua tämän järjestämiin Miss Krakova -kisoihin,²⁷ joiden voiton hän arvelee avaavan tien rikkaiden ja kuuluisien mediamaailmaan.

Todellinen kaupunki aukeaa synkkänä ja eri ihmisten ristiriitaisten tavoitteiden nostattamat aallot lyövät Daisyn yli yhtäläillä kaupungissa kuin sirkuksessakin - vain kulissit ovat kaupungissa toisenlaiset. Juonen ja jaksojen edetessä kimalteleva mediamaailma osoittautuu illuusioksi: Tom Moore ei ole herrasmies vaan hän liehittelee Daisyä ainoastaan koska luulee, että tämä on rikkaan mediamogulin Alex

²² <http://www.thespot.com/>

²³ Erään “Daisyn” henkilön, huipputoimittaja Naomi Nortamon, mielenkiintoisempi näkemys tarinasta on luettavissa Flash!-lehdessä osoitteessa: http://daisy.kolumbus.fi/fi5/city/flash4_2/daisy1.html

²⁴ <http://daisy.kolumbus.fi/fi1/star/zelda.html>

²⁵ <http://daisy.kolumbus.fi/fi3/star/tom.html>

²⁶ <http://daisy.kolumbus.fi/fi1/star/bruno.html>

²⁷ http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/d_b/flash/krakova1.html

Rastapopouloksen²⁸ avioton tytär. Alex Rastapopouloksen ilkeä vaimo Norma Taylor-Rastapopoulos²⁹ taas vainoaa Daisyä koska luulee Alexin rahojen päätyvän ennenpitkää Daisylle. Saippuaopperatahti Julia Zelig³⁰ osoittautuu Daisyn äidiksi, joka oli alunalkujaan paennut sirkuksesta pelätessään Normaa, joka taas tietää miehensä pettäneen häntä Julian kanssa.

Tarinan kaksijakoisuutta (todellisuus-haaveet, sirkus-kaupunki) korostaa sarjan roolijako. Kaikilla näyttelijöillä on sirkusroolinsa ja kaupunkiroolinsa. Esimerkiksi Daisyn äitiä näyttelevä Sara Paavolainen esittää myös rikkaan mediamogulin pahaa vaimoa, joka epäilee Daisyä miehensä aviottomaksi lapseksi. Sirkuksen hurmurimerimiestä Johnnya³¹ ja Rakkauden gladiaattorit -sarjan Tom Moorea esittää sama näyttelijä, Peter Franzén. Sirkuksessa Daisyn kasvatusäitinä on revyytyttö Henrietta,³² Kristiina Elstelä, joka näyttelee kaupungissa Daisyn parasta ystävää, kyynistä yksinhuoltajaa Tante Hannaa.³³ Jokaisella näyttelijällä on siis kahdessa eri ympäristössä kasvaneen ihmisen roolit. Viimeisessä jaksossa kaikki sirkuksen roolihahmot kohtaavat vastaavat kaupunkiroolihahmonsia.³⁴

I.2.ii. Kerronnan mediat

Teknisesti kerronta koostuu seuraavista elementeistä: video-osuuksista, teksti-kuvakollaaseista, taustamusiikista sekä eräänlaisista kuvitetuista kuunnelmista.

Video-osuudet (ohjaus Keijo Lehtisen) muistuttavat leikkaukseltaan ja kerronnaltaan musiikkivideoita. Internetin hitaudesta johtuen kunkin osuuden kesto rajoitettiin 40 sekuntiin.

Suurin osa tarinankerronnallisesta informaatiosta välitetään *teksti-kuvakollaasein* (kuvallinen design Marja Vainionpään, graafinen design Aki Kivelän) joihin liitettiin taustamusiikkia tai tehosteäänä. Ruudulla näkyy tilanteeseen liittyvä kuva. Katsoja lukee ruudulta tekstiä, jonka graafinen ilme on kussakin jaksossa hieman erilainen riippuen jakson yleisestä tunnelmasta. Tekstityypin käyttö vaihtelee myös sen mukaan onko kyseessä tarinankertojan kerronta vai yksittäisen henkilöhahmon ajatukset.

Kuvitetut kuunnelmat toteutettiin Java-ohjelmointikielellä. Kohtaus muodostuu valokuvista, jotka vaihtuvat äänidialogin edetessä. Tekniikkaa käytetään mm. Daisyn lempisaippuaopperan Rakkauden gladiaattorit kuvaamiseen. Kun katsoja on Daisyn huoneessa ja osoittaa hiirellä televisiota niin televisio näkyy lähikuvana ja sen ruudulla alkaa kyseiseen Daisyn jaksoon liittyvä Rakkauden gladiaattoreiden jakso.

I.2.iii. Kerronnan rakenne

²⁸ <http://daisy.kolumbus.fi/fi2/star/alex.html>

²⁹ <http://daisy.kolumbus.fi/fi2/star/norma.html>

³⁰ <http://daisy.kolumbus.fi/fi2/star/zelig.html>

³¹ <http://daisy.kolumbus.fi/fi1/star/johnny.html>

³² <http://daisy.kolumbus.fi/fi1/star/henrietta.html>

³³ <http://daisy.kolumbus.fi/fi2/star/hanna.html>

³⁴ Esim. http://daisy.kolumbus.fi/fi5/city/office/tom_johnny/index.html

Ensimmäisessä jaksossa tapahtumapaikkana on öinen sirkusmaisema. Sirkuksen pihan läpi kulkee kivitie, joka johtaa kohti kaukaisuudessa näkyvää kaupunkia. Konkreettinen tarinan seuraaminen tapahtuu siten, että katsoja liikkuu sirkusmaisemassa osoittamalla aina hiirellään sitä kohtaa minne hän aikoo liikkua tai mistä kohdasta hän haluaa lähikuvan. Muissa jaksoissa ympäristönä on kaupunki. Katsojan roolina on olla öinen hiiviskelijä, jolle tarinankertoja Homunculus³⁵ kertoo Daisyn tarinaa sirkuksesta kaupunkiin.

Sirkuksen ja kaupungin läpi kulkevan tien kivet kätkevät kukin alleen tapahtuman kunkin jakson runkotarinasta (kuten Waltarin ”Turms Kuolemattoman” kukin kivi pitää sisällään yhden Turmsin elämän). Osoittamalla hiirellään ensimmäisellä kivellä seisovaa Homunculusta, katsojalle avautuu jakson ensimmäinen kohta. Ensimmäisessä jaksossa on yhteensä 12 kiveä eli 12 kohtausta, ja tarinan edetessä Homunculus siirtyy kivitiellä eteenpäin kohti kaupunkia.

Kohtauksen sisällä katsoja voi siirtyä yleiseltä tasolta yksityiselle tasolle osoittamalla hiirellään henkilöahmoja ja lukea lähikuvasta heidän ajatuksiaan.³⁶ Ajatukset tuovat täydentävää informaatiota kohtauksiin ja esimerkiksi joissain kohtauksissa osoittavat ristiriidan hahmon toiminnan ja ajatusten välillä. Kaikkien ajatusten lukeminen ei ole välttämätöntä perustarinan seuraamiselle. Katsoja itse valitsee tason, millä hän haluaa liikkua tarinassa, ja minkä hahmon ajatuksista ja tekemisistä hän on erityisen kiinnostunut.

Runkotarina kertoo vain osan tarinasta. Liikkumalla sirkuksessa ja kaupungissa, menemällä asuntoihin ja julkisiin tiloihin sisälle ja löytämällä niistä menneitä tapahtumia, lehtiä, päiväkirjoja, tai esimerkiksi seuraamalla Daisyn lempisaippuaopperaa, katsojalle avautuu kokonaisempi, rikkaampi tarina. Osoittamalla esimerkiksi pulloa revyytyttöjen vankkurin ulkopuolella,³⁷ katsojalle avautuu slide show -esityksenä revyytyttö Henrietan ja merimies Johnnyn välinen dialogi. Osoittamalla sirkusteltan kankaassa olevaa repeämää³⁸ katsojalle avautuu toinen ensimmäisen jakson video-osuuksista.

Kaikki yksittäiset elementit sirkusmaisemassa tai rakennusten sisällä assosioituvat kivitien tarinaan, täydentävät sitä ja tuovat samoihin tapahtumiin uusia näkökulmia. Katsojan kokema tarina muodostuu siis hänen valitsemansa reitin ja kiinnostuksensa mukaisesti. Kumpikin kertomus toimii itsenäisenä maailmana, mutta ainoastaan antautumalla kummallekin katsoja saa tietää koko totuuden. Katsoja on eräänlainen oman esityskopionsa leikkaaja, jossa hänellä on käytössään tekijöiden tuottama perusmateriaali sekä aikaisempien tai samanaikaisten katsojien tuottama lisämateriaali.

Kaikki tarinan elementit pyrkivät täyttämään kaksi asiaa: viehättämään katsojaa itsenäisinä osatarinoina sekä toisaalta vihjaamaan muualle tarinaan ja näin motivoimaan ja ohjaamaan katsojaa eteenpäin tarinassa.

I.2.iv. Vuorovaikutus

³⁵ <http://daisy.kolumbus.fi/fi1/prolog.html>

³⁶ Esim. http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/stones/stone_01homunculus.html

³⁷ <http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/ladies.html>

³⁸ http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/circus_doors.html

1. Taustaa

Keskustelu kerronnan vuorovaikutteisuudesta, eräästä uuden median käsitellyimmistä ongelma-alueista, on jakautunut (vielä toistaiseksi) selvästi kahteen leiriin: toisaalta vahvan kertomuksen ja katsojaa manipuloivan johdattelun kannattajiin, toisaalta katsojaa inspiroivan (kerronta)ympäristön, emergentin tarinan ja katsojan jatkuvan vaikuttamismahdollisuuden puolestapuhujiin.³⁹ Edellisten tausta on useinmiten jossain ohjaajavaltaisessa vanhassa mediassa (elokuva, teatteri etc.), jonka vuoksi kutsun heitä "ohjastajiksi." Jälkimmäiset ovat useinmiten tietokonepeliteollisuudesta tai muuten pelikulttuurista vahvasti vaikutteita saaneita, joten kutsun heitä "pelureiksi."

Ohjastajat uskovat hyvin jäsennetyn ja rytmitetyn kertomuksen mieltävängitsevaan voimaan, josta katsoja jää paitsi, ellei hän jokaisesta valinnasta pääse tarkoin ohjattuihin kokonaisuuksiin. He vetoavat usein tämän lähestymistavan olevan hyväksi osoitettu jo vuosituhansia vanhassa dramaattisessa perinteessä.⁴⁰

Näistä lähtökohdista jatkaen vuorovaikutteisen kerronnan kriitikot ovat esittäneet, että koko "vuorovaikutteinen kerronta" käsitteenä on oxymoroni: toisaalta todellisessa vuorovaikutuksessa ei voi olla valmista (aiottua) kertomusta, kun taas toisaalta vuorovaikutus tuhoaa (aiotun) kertomuksen. Väitteen mukaan vuorovaikutus väistämättä "konstituoivat katsojan," tekee tämän tietoiseksi katsojan roolistaan (koska hän joutuu toimimaan) ja siten estää todellisen eläytymisen tarinaan.⁴¹

Pelurien valttikorttina ovat tietokonepelit, jotka ovat jo hyvin toimiva ja kaupallisesti menestyvä esimerkki ihmisen ja systeemin välisestä vuorovaikutuksesta. Mutta huolimatta "interactive drama"-sanoista, jotka ovat viime vuosina esiintyneet yhä useamman pelin pakkauksessa, ovat pelit yhä kerronnallisesti hyvin kevyttä kamaa. Ei ole helppoa aloittaa syvällistä keskustelua pelien juonen ja aiheen käsittelystä, tai löytää niistä pitkälle kehitettyjä roolihenkilöitä. Keskustelun aihetta ei juurikaan ole.

Siinä missä ohjastajien töiden vuorovaikutus on usein parhaimmillaan ollut vain kirjan sisällysluettelon tai viitehakemiston digitaalinen versio, on "interactive drama"-pelin kertomus usein parhaimmillaan vain pitkäksi muotoiltu arvoitus ja sen ratkaisu. On hämmästyttävää, ettei tästä ensimmäisen tietokonepelin dramaturgisesta loppuratkaisusta, onnistuminen/epäonnistuminen, ole vielä menty menestyksekkäästi pidemmälle.

2. Pyrkimys "Daisy"-sarjassa

Lopputyöni yleisenä ongelmana Daisy's Amazing Discoveries -verkkosarjan käsikirjoittajana ja ohjaajana oli etsiä ratkaisuja näiden kahden toisilleen ongelmallisen elementin, moniulotteisen kertomuksen ja monimuotoisen, sujuvan vuorovaikutteisuuden, yhteen saattamiseksi.

³⁹ Ks. esim. KIRJALLISET LÄHTEET; JOIDEN MUISTAN VAIKUTTANEEN: *Interactive Story Systems...*

⁴⁰ Ks. KIRJALLISET LÄHTEET, JOIDEN MUISTAN VAIKUTTANEEN: *Aristoteles...*

⁴¹ Onko "eläytyminen" välttämätöntä? Vrt. esim. lyhyt keskusteluni Brechtistä **II. TEKEMINEN.**

Osa ongelman ratkaisua seurasi "avoimen" median (Internetin) valinnasta. Jo Lewisin "Liisa ihmemaassa" (joka syntyi Lewisin kertoessa naapurin lapsille tarinaa antaen heidän koko ajan vaikuttaa "heitoillaan" sen etenemiseen), sekä monien vanhempien iltasadut ja improvisoitu tarina keskustelijoiden välisenä leikkinä osoittavat, että hyvä kertomus voi selvästi syntyä vuorovaikutteisesti ainakin ihmisagenttien välillä.⁴² Yhteisesti jaettu media (Internet) mahdollistaa tämän ihmisten välisen kanssakäymisen ja on jo osoittanut emergenttien, vangitsevien tarinoiden syntyminen MUD-ympäristöissä. Nämä tarinat ovat kuitenkin dramaturgisesti kelpoja ainoastaan perustuessaan jonkun henkilön, esim. pelinjohtajan, alustavasti miettimille yleisille kehityskuluille, uskoisin.

Eli: Internet avasi mahdollisen ratkaisun sujuvaan vuorovaikutteisuuteen, joka vie keskustelun kautta tarinaa eteenpäin vielä sen luomisen jälkeen. Täsmennyntä ongelmani oli siis sellaisen tarina-vuorovaikutus-suhteen muovaaminen, että tarina - ilman kerronnallisen jänteveytensä rikkoutumista - on katsojien välisen vuorovaikutuksen myötä avoin muutokselle ja jatkumiselle ilman tekijöiden valvontaa ja kontrollia.

3. Vuorovaikutuksen suunnittelun lähtöoletukset

Tällaisen vuorovaikutteisuuden muotojen ideoimisessa ja kehittämässä luontevaksi osaksi tarinaa lähdimme kolmesta esittämästäni perusoletuksesta. Ensimmäinen oletus perustui MUD(Multiuser Dungeons)ien ja "irkkiin" suureen suosioon. Toisen oletuksen lähtökohtana oli Stanfordin yliopiston professori Larry Friedlanderin esitys ympäristöistä, joihin osallistujat voivat jättää jälkensä, erityisesti hänen yhteistyöprojektinsa MIT (Massachusetts Institute of Technology) Medialabin ja Glorianna Davenportin kanssa.⁴³ Kolmas oletus perustui yksinkertaisesti muistumaani vetävästä tunteesta, joka minut valtasi, kun 10-vuotiaana luin salaa siskoni päiväkirjoja...

a) KOMMUNIKAATIO - Katsojat ovat kiinnostuneita sellaisista vuorovaikutteisuuden muodoista, jotka mahdollistavat kommunikaation muiden katsojien kanssa.

Tällainen on ensimmäisessä jaksossa sirkusteltasta ja seuraavissa jaksoissa kaupungin slummikorttelista löytyvä Bar Krakova. Katsoja menee sisälle baariin, jossa hänet toivottaa tervetulleeksi baarin omistaja Bruno (Rekku Kuortti), edesmenneen sirkustirehtööri Beniton kaksoisveli. Liittyäkseen keskusteluun katsojan on valittava itsellensä jokin neljästä ihmistyyppivaihtoehdosta, jotka ensimmäisessä jaksossa ovat kabareetahti, trapetsitaiteilija, klovnin ja voimamies.⁴⁴ Varsinainen keskustelu tapahtuu siten, että katsoja kirjoittaa kommenttinsa, jonka jälkeen se ilmestyy kaikkien niiden katsojien ruudulle, jotka ovat samaan aikaan baarissa.

Bar Krakovasta toivottiin rajapintaa todellisuuden ja tarinan maailman välille. Joillekin katsojille se voi olla paikka keskustella sarjasta, eräänlainen kahvila, jonne mennään elokuvan jälkeen. Toisille se voi olla paikka, jossa voi ottaa tarinan maailman mukaisen roolin ja esittää esimerkiksi Daisyä.

⁴² Ks. KIRJALLISET LÄHTEET, JOIDEN MUISTAN VAIKUTTANEEN: *Interactive Story Systems...*, Barbara Hayes-Roth.

⁴³ Ks. KIRJALLISET LÄHTEET, JOIDEN MUISTAN VAIKUTTANEEN: *Davenport, Friedlander...*

⁴⁴ <http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/krakova/irk/index.html>

b) OSALLISTUMINEN - Katsojat ovat kiinnostuneita sellaisista vuorovaikutteisuuden muodoista, joissa heillä on mahdollisuus tuottaa omaa materiaaliaan teokseen.

Katsojat voivat jättää seinäkirjoituksia muiden luettavaksi Bar Krakovan vessan seinään⁴⁵ tai kirjoittaa hienostuneemman artikkelin Flash! -elämäntapalehteen,⁴⁶ samaan lehteen, jota Daisy ja muut katsojat lukevat ja josta ilmestyy uusi numero kussakin jaksossa. Sarjassa on myös voinut osallistua samoihin kauneuskisoihin, joiden takia Daisy jätti sirkuksen. Raatimme valitsi Daisyn lisäksi kaksi katsojaa Miss Krakova-kisojen finaaliin, joiden kuvat liitettiin varsinaiseen tarinaan missikisojen finaalia ja niiden kauheaa loppua käsitteleviin kohtauksiin.⁴⁷ Voittajaksi, Miss Krakovaksi selviytyi Anna Sairanen⁴⁸ Mäntästä, joka palkittiin kahden hengen Tallinnan matkalla.

c) UTELIAISUUS - Katsojia motivoi mahdollisuus tirkistellä tarinan henkilöiden yksityiselämää ja oppia käyttäjäaktiiviteetin kautta enemmän tarinasta.

Kolmas kohta liittyy koko sarjan kattavan perusrakenteen valintaan. "Daisyssä" tarina etenee katsojan valitseman kulkureitin mukaan. Hän liikkuu yöllisenä hiiviskelijänä sen maailman sisällä, josta kertovaa tarinaa hän seuraa. Hän voi tutkia tarinan henkilöiden henkilökohtaisia päiväkirjoja ja nähdä tarinan henkilöiden ajatuksia. Näistä katsoja voi kirjoittaa paljastuskirjoituksia Bar Krakovan vessan seinään tai Flash!-elämäntapalehteen. Katsoja voi luoda uusia ulottuvuuksia päähenkilöiden luonteeseen esiintymällä esimerkiksi Daisynä Bar Krakovassa. Katsojalle, jolle hän esittää Daisyä, tämä "vale-Daisy" on yhtä todellinen kuin "oikeakin" Daisy. Näin muodostuu katsojan toimintaa motivoiva jännite: toisaalta mahdollisuus uppoutua päähenkilöiden yksityiselämään usealla eri tasolla ja toisaalta mahdollisuus käyttää tätä informaatiota kommunikoinnissa muiden katsojien kanssa tai oman materiaalin tuottamisessa tarinan maailmaan.

I.3. Tuotantoprosessi

I.3.i. Tuotantoyhtiö ja yhteistyökumppanit

Tuotantoa hallinnoimaan perustettiin kesäkuussa 1995 yhtiö Coronet Interactive Oy, jonka pääosakas on tuottaja Heikki Leskinen. Tuotantoyhtiöllä ei ollut Daisy-projektin aikana muuta liiketoimintaa.

Tuotannon käynnistyttyä ja perusrahoituksen varmistuttua sarjan tuotantoon lähti mukaan Taideteollinen korkeakoulu. Elokuvataiteen osasto osallistui kustannuksiin antamalla käyttöömmme kuvausstudion, kamerakaluston ja tarvittavat jälkituotantolaitteet.

Medialaboratoriosta saimme käyttöömmme tarvittavat tietokoneet sekä Internet-yhteydet. Lisäksi Medialaboratorion johtaja Philip Dean auttoi tuotannon edistymistä

⁴⁵ <http://daisy.kolumbus.fi/fi4/city/krakova/wc/index.html>

⁴⁶ <http://daisy.kolumbus.fi/fi3/city/flash2/oma/>

⁴⁷ http://daisy.kolumbus.fi/fi5/city/stones/stone_16.html

⁴⁸ http://daisy.kolumbus.fi/fi4/city/stones/stone_14molo.html

ja markkinointia monin eri tavoin. Valokuvataiteen laitos antoi käyttöömme valokuvausstudion.

Sarjan sponsoreiksi lähtivät tuotannon alusta alkaen seuraavat yritykset: Helsinki Media, Helsingin Sanomat, Helsingin Puhelin sekä Kauppamainos Bozell. Ensimmäisen jakson valmistuttua jaksokohtaisiksi sponsoreiksi tulivat Valiojäätelö, ICL Data sekä Fazer Keksit. Silicon Graphics toimitti Silicon Graphics Indy - palvelinkoneen sarjan käyttöön. Lisäksi Helsingin Puhelin tarjosi tarvittavat verkkoyhteydet sarjan esittämistä varten.

AVEK rahoitti sarjaa käsikirjoitus- ja ennakkosuunnittelutuella sekä tuotantotuella. Opetusministeriö myönsi sarjalle valtionavustusta Keppi-projektin yhteydessä.

Tuotantoyhtiön kirjanpidosta vastasi Tabula Ky. Lainopillista apua hankittiin Advolink Oy:stä. Lehdistönäkyvyyden hankinnassa käytimme viestintätoimisto Pilgrim Communications Oy:tä ja lehdistökuvamateriaalia jaettiin mm. uutiskuvatoimisto Pressfoto Oy:n kautta. Lehdistönäkyvyyttä seurattiin SITA:n lehdistöseurannan avulla.

I.3.ii. Tuotantoryhmän kokoonpano ja esiintyjät

Tuotannon eri vaiheissa työskenteli yli kolmekymmentä henkilöä.

Tuottaja Heikki Leskinen opiskelee Taideteollisen korkeakoulun Elokuvataiteen osastolla elokuvatuotantoa ja Helsingin kauppakorkeakoulussa markkinointia. Hän oli ainoa henkilö hallinnollisissa tehtävissä koko tuotannon aikana.

Taiteelliset päävastuulliset minun (käsikirjoittaja-ohjaaja) lisäksi olivat graafinen suunnittelija ja pääohjelmoija, Aki Kivelä, sekä valokuvaosuuksien suunnittelija ja toteuttaja Marja Vainionpää Taideteollisen korkeakoulun Medialaboratoriosta. Daisy on sekä minun että Marja Vainionpään lopputyö Medialaboratorioon.

Video-osuuksien tuotantoryhmä koottiin Taideteollisen korkeakoulun Elokuvataiteen osaston opiskelijoista. Kirjoittamani pääkäsikirjoituksen pohjalta videojaksojen käsikirjoituksesta vastasivat niiden ohjaaja Kimmo Lehtinen, sekä Daisyä näytellyt Pasi Peni. Kuvaajana oli elokuvauksen opiskelija Rauno Ronkainen. Lavastajat olivat lavastustaiteen laitokselta, puvustaja pukutaiteen laitokselta. Molemmat maskeeraajat olivat juuri valmistuneet maskeeraajakoulusta.

Mukaan lähteneitä ammattinäyttelijöitä olivat Kristiina Elstelä, Sara Paavolainen, Peter Franzén sekä Pekka Valkeejärvi. Heidän lisäksi sarjassa näyttelee kuusi amatöörinäyttelijää sekä viisi avustajaa pienemmissä rooleissa.

I.3.iii. Tuotantoprosessi

Tuotantoprosessi muodostui kolmesta päälinjasta: 1) video-osuuksien tuotannosta, 2) teksti-stillkuva-ääni-osuuksien tuotannosta, sekä 3) materiaalin koostamisesta digitaaliseen muotoon ja serverille. Itse vastasin ohjaajana toisesta päälinjasta, ja kolmannesta yhteistyössä Aki Kivelän ja Marja Vainionpään kanssa.

Kirjoitin myös koko sarjan kattavan käsikirjoituksen, joka oli laajuudeltaan noin 120 konekirjoitusliuskaa.⁴⁹ Tämän käsikirjoituksen pohjalta Kimmo Lehtinen ja Pasi Peni laativat kuhunkin jaksoon videokäsikirjoituksen yhteistyössä kanssani.

Käsikirjoitukseni lopullinen muoto muistutti elokuvakäsikirjoitusta huolimatta siitä, että koetin erilaisia metodeja vuorovaikutteisen sarjan käsikirjoittamiseksi (Proline -softaa, eri osioiden kirjoittamista eri fileiksi erilaisten asiakokonaisuuksien, käytännössä kansioiden, sisään).

Lopullinen muoto johtui pääasiassa yhdestä ainoasta syystä: käsikirjoitusformaatti, joka kuljetti koko TARINAA, kommunikoi sarjan luonteen paremmin työryhmälle, ja helpotti varmaan minuakin hahmottamaan kokonaisuuden paremmin. Ennen ensimmäisen jakson tuotantoa kylläkin piirsin koko jakson kuulakärkikynällä A4- arkeille, joita syntyi 80-90 kappaletta. Niin hahmotimme paremmin käyttöliittymää ja navigointimetoodeja.

1. Videojaksojen tuotanto

Kuvaukset järjestettiin Elokuvataiteen osastolla. Kuvauspäiviä oli yhteensä yksitoista, joiden aikana kuvattiin viiteen jaksoon yhteensä kuusi videojaksoa, joiden kunkin kesto oli noin 40 sekuntia. Kaikki tilat lavastettiin studioon. Olin mukana videojaksojen lavastuksen ja puvustuksen suunnittelussa, jotta videojaksot integroituisivat saumattomasti Marja Vainionpään digitaalisesti käsiteltyihin kuviin. Yhdistämistä helpotti myös se, että puvustaja, maskeeraajat ja lavastaja olivat samoja molemmissa tuotantolinjoissa.

Kamerakalusto ja tilat saatiin käyttöön Elokuvataiteen osastolta. Valokalusto vuokrattiin Filmfotografernasta.

Jokaista videota varten rakennettiin studioon uusi miljö. Ensimmäisessä jaksossa tapahtumat sijoittuvat sirkus Zimbabwen areenalle (poikkeuksellisesti kuvattiin kaksi videota tähän jaksoon).⁵⁰ Toisessa jaksossa ollaan kaupungissa, Club Carioca -nimisessä muotiravintolassa (ravintolasali ja keittiö).⁵¹ Kolmannen jakson tapahtumat sijoittuvat pilvenpiirtäjän kattotasanteelle.⁵² Näkökulmakuvaa varten rakennettiin myös pienoismalli katolta näkyvästä katumaisemasta. Neljännessä jaksossa oli useita tapahtumapaikkoja: uutisstudio, kaupungin köyhällistöalueella sijaitseva asunto, katunäkymä sekä tehtaan liukuhihna.⁵³ Viidennen jakson tapahtumapaikkoja olivat ennustajan huone, kaksi eri katunäkymää sekä unimaisema Daisyn kuolinvuoteesta.⁵⁴

⁴⁹ Ks. PILOTTIJAKSON KÄSIKIRJOITUS & KÄSIKIRJOITUS JAKSOILLE 2-5.

⁵⁰ Videot: <http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/hole.html>, sekä <http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/story.html> - vrt. kerrontamaisema: http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/circus_in.html

⁵¹ Video: <http://daisy.kolumbus.fi/fi2/city/carioca/clip.html> - vrt. kerrontamaisema: <http://daisy.kolumbus.fi/fi2/city/carioca/index.html>

⁵² Video: <http://daisy.kolumbus.fi/fi3/city/motel/clip.html> - vrt. kerrontamaisema: http://daisy.kolumbus.fi/fi2/city/office_window.html

⁵³ Video: <http://daisy.kolumbus.fi/fi4/city/hosu/clip.html?203,131> - vrt. <http://daisy.kolumbus.fi/fi4/city/hosu/index.html>

⁵⁴ Video: <http://daisy.kolumbus.fi/fi5/city/circus/clip.html> - vrt. esim. <http://daisy.kolumbus.fi/fi4/city/carioca/usva/index.html>

Jaksot kuvattiin betalle ja editoitiin Elokuvataiteen osaston on-line Avidissa. Jaksoa varten sävelletty Kepa Lehtisen musiikki ja Pasi Penin äänitehosteet lisättiin ProTools -äänityöasemassa. On-line -tasoinen originaalikopio tehtiin beta-editointiyksikössä. Beta-originaali siirrettiin digitaaliseen muotoon Avid-työasemassa ja siirrettiin kovalevyllä Medialaboratorioon, jossa se siirrettiin "Daisyn" sivuille Internetiin Quicktime-standardina. Jaksosta teetätettiin vielä Video for Windows -standardin mukaiset versiot pc-käyttäjille Terranova Visuals Oy:ssä.

Vaikka Internetin kautta esitettynä videokuvan laatu on heikkoa, niin beta-materiaalin käyttöön oli kaksi syytä. Ensiksikin, korkea originaalitaso paransi lopullisen Internet-version laatua. Toiseksi, videojaksoista haluttiin tehdä esityskelpoisia televisioon. Videojaksoja esitettiin niin Tampereen filmifestivaaleilla kuin Kettupäivillä, samoin kuin televisiossa mm. Nyt-nuortenohjelmassa, Jyrkissä, Valopilkuksissa ja Kroma Productionsin Kehä-dokumentissa.

2. Valokuvaosuuksien tuotanto

Jokainen Daisy-sarjassa käytetyistä kuvista koottiin digitaalisesti 5-25 erillisestä Daisyä varten kuvatusta valokuvasta. Tällä tekniikalla loimme lähes fotorealistisia kuvia mielikuvitusmaailmasta, joka koostuu meidän todellisuutemme elementeistä, mutta tukee esitettävää tarinaa paremmin kuin jos kuvat olisi kuvattu lopulliseen muotoonsa todellisilla kuvauspaikoilla. Kuvien suunnittelijana Marja Vainionpää toimi siis myös virtuaalilavastajana.

Käsikirjoituksen pohjalta tekemämme kuvasuunnitelman mukaan kuvasimme näyttelijät yksitellen valkoista taustaa vasten Valokuvataiteen laitoksen studiossa. Kuvaajana oli Kari Kankainen ja hän käytti kinokoon diafilmiä. Kuvattavia hahmoja oli yhteensä 19. Näyttelijöistä kuvasimme yhdellä kertaa kaikkien jaksoiden kaikki eri kohtaukset ja vaatekerrat. Joitain kohtauksia kuvasimme useammalla näyttelijällä aidon tunnelman aikaansaamiseksi jo kuvauspaikalla. Tämä helpotti myös huomattavasti ohjaamistani.

Diamateriaalista valitsimme käytettävät kuvat ja ne skannattiin tietokoneelle, jonka jälkeen kaksi avustajaa "leikkasivat" ne irti taustoistaan. Näin syntyneet digitaaliset paperinuket Marja Vainionpää yhdisteli lopullisiksi kuviksi yhdistämällä ne muualla kuvattuihin taustakuviin ja rekvisiittakuviin Photoshop -kuvankäsittelyohjelmassa. Visuaalisen maiseman luomisessa Marja käytti raakamateriaalina myös aidoilla paikoilla otettuja kuvia. Esimerkiksi ensimmäisen jakson sirkusmaisemakuvan yötaivaan, joka tarinan edetessä muuttuu yhä enemmän aamun sarastukseksi, Marja kuvasi lomamatkallaan Firenzessä. Kuvan pohjamaisema on Suomenlinnasta, sirkusteltoa alunperin herätysteltoa Kaisaniemen puistossa, sirkustirehtöörin pakettiauto on kuvattu Töölön torilla ja esimerkiksi kivitie on rakennettu käsittelemällä mukulakivitiestä otettua valokuvaa.

3. Teksti-kuvakollaasit

Aki Kivelä yhdisti Marja Vainionpään toteuttamat kuvat kirjoittamiini teksteihin. Tämä työvaihe sisälsi runsaasti typografista suunnittelua sillä typografia haluttiin

yhdeksi elementiksi ilmentämään kohtauksissa vallitsevia tunnelmia. Akin typografia myös kehitti käyttöliittymää: hän mm. keksi lisätä alatekstit paluulinkkeinä kuvista edellisiin.

4. Dialogiäänitykset

Dialogiosuudet äänitimme elokuvataiteen osaston äänitysstudioissa. Dialogileikkaukset teimme Pasi Penin kanssa ProTools -äänitysoasemassa ja valmiit dialogit siirrettiin DAT -nauhalla Taideteollisen korkeakoulun Medialaboratorioon, jossa lopullinen editointi ja pakkaus tehtiin SoundEdit -ohjelmalla.

5. Materiaalin yhdistäminen

Aki Kivelälle toimitettiin jaksokohtaisesti sarjan raakamateriaali digitaalisessa muodossa: videojaksot, stillkuvat, tekstiosuudet ja musiikki.

Tästä alkoi elokuvan leikkausvaihetta vastaava työprosessi, jossa järjestimme käsikirjoituksen mukaan valmistetun materiaalin lopulliseen esitysmuotoonsa. 3-5 hengen ydintyöryhmä (minä, Aki, Heikki + ketä kulloinkin) osallistui tähän prosessiin. Ensimmäisen jakson rakenteeseen kului suhteessa eniten aikaa, sillä silloin loimme koko sarjan kattavan kerronnallisen rakenteen, jota pystyttiin soveltamaan muiden jaksojen tuotannossa.

Aki Kivelän kokoaman jakson pohjalta Jari Honkonen työsti englanninkielisen version kulloinkin tekeillä olleesta jaksosta.⁵⁵

I.3.iv. Toteutunut aikataulu

1995

kesäkuu	AVEK myönsi käsikirjoitus- ja ennakkosuunnittelutukea tuotannon suunnittelu ja ryhmän kokoaminen alkoivat rahoitusneuvottelut alkoivat
heinäkuu	demon toteutus
elokuu	rahoituksen hankinta
syyskuu	rahoituksen hankinta, käsikirjoittaminen alkoi
lokakuu	käsikirjoitus valmis ensimmäiseen jaksoon tuotantoryhmä koossa
	pääsponsorit hankittu
marras-joulukuu	ensimmäisen jakson kuvaukset ja dialogiäänitykset materiaalin jälkityöstö alkoi
	AVEK myönsi tuotantotukea seuraavien jaksojen tuotantoon

1996

⁵⁵ Ks. seuraavalla sivulla Heikki Leskisen tekemä kaavio eri työvaiheista.

tammi-helmikuu	sarjan rakenteen viimeistely, ohjelmointi, visuaalisen ilmeen suunnittelu, ensimmäisen jakson viimeistely, sponsoreille
esittely	seuraavien jaksojen käsikirjoittaminen alkoi
	uusien sponsorien hankinta alkoi
12.2.	ensimmäinen lehdistötiedote julkaistiin
14.2.	I jakso esiteltiin lehdistölle
6.-10.3.	I jakso ennakkoesittelyssä Tampereen elokuvajuhlilla
15.3.-	seuraavien jaksojen kuvaukset alkoivat (jatkuivat 16.4. saakka, yhteensä 15 päivää sis. dialogiäänityksiä 3 päivää)
28.3.	I jakson julkistustilaisuus lehdistölle ja sponsoreille, toinen lehdistötiedote julkaistiin
29.3.	I jakso julkaistiin Internetiin
6.-30.4	I jakso esillä Kinema -tapahtumassa Kaapelitehtaalla
	Jaksojen II-V tuotanto jatkui
10.5.	II jakso julkaistiin, seuraavan jakson tuotanto jatkui
24.5.	III jakso julkaistiin, seuraavan jakson tuotanto jatkui
7.6.	IV jakso julkaistiin, seuraavan jakson tuotanto jatkui
20.6.	V jakso julkaistiin

Kustakin jaksosta julkaistiin samanaikaisesti sekä suomen- että englanninkieliset versiot.

Yhteistyökumppaneille marraskuussa 1995 toimitetun aikatauluarvion valossa aikataulussa pysyttiin kohtuullisen hyvin. Kyseisen aikataulun mukaan ensimmäinen jakso olisi julkaistu huhtikuun toisella viikolla kun todellisuudessa jakso julkaistiin jo maaliskuun viimeisellä viikolla. Toisen jakson julkaisuajankohdaksi arvioitiin toukokuun ensimmäinen viikko kun toinen jakso julkaistiin toukokuun toisella viikolla. Suunnitelmasta poiketen jaksoja ei julkaistukaan viikon välein vaan kahden viikon välein. Syyt olivat sekä tuotannollisia että markkinointiin liittyviä. Tarvitsimme viimeisten jaksojen tuotantoon lisää aikaa ja halusimme venyttää sitä periodia, jolloin uusia jaksoja julkaistaan. Näin ollen viimeinen jakso ei ilmestynytäkään toukokuun viimeisellä viikolla vaan kesäkuun kolmannella viikolla.

II.4. Vastaanotto

"Speaking of students, the ones at the University of Art and Design in Helsinki invite you to catch their five-part drama that includes photos, Java slides, music and video. (With an English version.) Finland is wilder than you think."

-USA TODAY, April 5-7, 1996, "Hot sites"

Sarjalla on ollut 9.3.1997 mennessä yli 80 maasta yli 50 000 katsoja, joista noin puolet on tullut muualta kuin Suomesta. Katsojien tasainen virta jatkuu, vaikka sarjaa ei ole päivitetty sitten kesäkuun 1996. Luultavasti "Daisyn" maailman rikkaus ja vuorovaikutteisuus pitävät yllä sen kiehtovuutta taiteellisesti yhtenäisenä kokonaisuutena Internet-viidakossa.

Kävijätilastojemme mukaan "Daisyä" on katsottu pääasiassa opiskelu- ja työpaikoilta, joissa on yleensä ottaen nopeammat yhteydet kuin kotona. Suurin osa ulkomaisista käyttäjistä on tullut Yhdysvalloista, jossa on lukumääräisesti eniten Internetin käyttäjiä maailmassa. Seuraavaksi suurin maantieteellinen alue on ollut Eurooppa. Eksoottisimmat paikat, joista Daisyä on käyty katsomassa useita kertoja ovat Malesia, Singapore, Australia, Japani, Etelä-Arfikka ja Uruguay. Kävijätilastomme rekisteröivät myös organisaation, josta katsoja tulee. Tämän perusteella Daisyn aktiivisimpien kansainvälisten katsojien joukossa ovat olleet mm. Yhdysvaltain avaruushallinto NASA, Walt Disney Company, Viacom, MGM-UA, sekä Microsoft.

Saamamme katsojapalaute on ollut odotusten mukaista. Sarjaa on keuhuttu etenkin näyttävästä visuaalisesta muodostaan sekä monitasoisesta kerronnasta. Negatiivinen katsojapalaute on taas useinmiten liittynyt juonen seurattavuuteen ja siihen, että kotimodeemilla sarjan seuraaminen on hidasta. Toisaalta taas sarjan käyttöliittymää on myös keuhuttu. Työryhmän välittömään kontaktipiiriin kuuluvien ihmisten palautteen perusteella tuntuu siltä, että mitä paremmin katsoja on perehtynyt uusiin medioihin ja mitä myönteisempi alkuasennonituminen hänellä on ollut aiheeseen, sitä paremmin sarjaan on myös suhtauduttu.

Flash!-lehden kirjoitettujen artikkelien perusteella sarjan faneja ovat olleet nuoret naiset (15-25). Voitto/tappio -päämäärähakuisuudesta pois päin suuntautuneen vuorovaikutteisen kerronnan lähestymistapa siis tuntuu jossain määrin toimineen kyseiselle kohderyhmälle. Joidenkin käyttäjähaastattelujen perusteella kiehtovinta "Daisyssä" ovat tälle kohderyhmälle olleet päiväkirjat ja kirjeet, sekä saippuaopperaironia.

Suosituimpia katsojien omia keskusteluväyliä ovat olleet Bar Krakovan vessan seinä sekä keskustelutila. Keskustelutilassa ongelmana on ollut kuitenkin se, että sinne on sattunut harvoin useita kävijöitä samanaikaisesti, jotta varsinaista "keskustelua" olisi päässyt syntymään. Suurin osa tilaan jätetyistä kommentteista onkin ollut kävijöiden yksinpuhelua tai pikemminkin -kirjoittelua. Vähiten oma-aloitteisuuteen ovat innostaneet Flash! sekä Miss Krakova -kisat.⁵⁶

Sarja on noteerattu eri medioissa lähes sata kertaa, ja mm. ranskalainen Libération ja yhdysvaltalainen USA Today ovat kehuneet sarjaa. "Daisy" on myös saanut lukuisia "nettipalkintoja" (mm. Hot Site of the Day,⁵⁷ Tomorrow's Site of the Day 6.6.96,⁵⁸ Radio Cityn Kultainen Pullonkorkki,⁵⁹ Supreme of the Day 9.12.96⁶⁰).

Sarja esitellään CD-ROM-näyttelykappaleena Pariisin Suomi-instituutin multimedianaäyttelyssä syyskuussa 97. Sen tekijöitä on myös kutsuttu laajasti luennoimaan tekoprosessista sekä yrityksiin että korkeakouluihin.

Daisyn ensimmäinen jakso voitti Grafia ry:n Vuoden huiput kilpailussa kultaa Uudet mediat -sarjassa. Grafian tuomaristo luonnehti Daisyä seuraavasti:

⁵⁶ Ks. jatkopohdintoja **II.3. Virtuaalisia viitteitä todellisuuteen**

⁵⁷ <http://usatoday.com/life/cyber/ch0407.htm>

⁵⁸ <http://www.ismedia.com/tomorrow/tomorrow-june.html>

⁵⁹ <http://www.linkkiopas.fi/z-net/nettisa.html>

⁶⁰ <http://www.24supreme.com/>

"Työssä on yhdistetty erinomaisella tavalla mediateknologian "State-of-the-Art" kehitys uuden median esitystekniikkaan. Se yhdistää mediaintegration (kuva, televisio, interaktiivinen tarinankerronta) eri elementit uudeksi kerronnan muodoksi.

Erinomaisen visuaalisen ja typografisen käyttöliittymän lisäksi Daisyn tekninen ratkaisu edustaa kansainvälisestikin uuden median huippua."

II. TEKEMINEN

“...loittonin sisäisesti suuresta joukosta, joka tyytyi pelkästään itsensä unohtaen uppoutumaan näkemäänsä, yrittämättäkään vertailla itseään siihen. He vain nauttivat, ja nauttiminen on kärsimystila, joka ei tyydytä ketään toimintaan ja itsensä toteuttamiseen syntyneitä.”

-Felix Krull

“Suuren yleisön” aktivoiminen, sen saaminen ajattelemaan itsenäisesti ja toimimaan yhdessä tärkeiden ja ilahduttavien asioiden puolesta kertojan aiheen ja muodon käsittelyn ansiosta, lienee eräs romanttisimpia tekijöiden toiveista.⁶¹ Muiden muassa Bertolt Brecht koetti sitä luomalla todellisuudesta vieraannutettua teatteria, tosia musikaaleja, joiden tarkoitus oli herättää ihmisten tunteet ja äly aktiiviseen toimintaan todellisuutta ja yhteiskuntaa muuttamaan. Hän ei halunnut yleisön tunteiden sammuvan passiivisessa samaistumisen ja aristoteelisen katharsiksen⁶² kokemisessa, ja oletti mm. teatricalismin riittävän “pahanlaatuisen” eläytymisen ehkäisemiseen.

Ihmiset pitivät Brechtin ja Kurt Weillin musikaaleista, toimivat laulamalla heidän laulujaan, mutta eivät tehneet vallankumousta (Brecht ei kylläkään näyttänyt kummoista esimerkkiä).

Olisiko 90-luvun Brecht tarttunut uuteen mediaan ja katsojan konkreettiseen aktivoimiseen? (Olisiko hän myös päätenyt Microsoftille töihin, kuten päätyi Kalifornian aurinkoon tekijänoikeuksineen?) Tai miksei hän yksinkertaisesti ryhtynyt tekemään vuorovaikutteista, aktivoivaa teatteria, herättänyt Dionysistä perinnettä?

Ohjaaja ei tahdo päästää hyppysistään tilan ja ajan hallintaa. Hänen ohjaksensa höltyvät heti kun katsoja astuu kehiin mukaan teoksen rytmiä määrittelemään. Syntyy arvaamattomia tilanteita. Erityisesti elävässä elämässä ja teatterissa, jossa katsojat ovat fyysisesti läsnä.

Internetin kaltaisessa vuorovaikutteisessa audiovisuaalisessa mediassa tilanne voi olla samankaltainen, mutta myös paremmin hallittu, koska vuorovaikutusmahdollisuuksia voi konkreettisesti rajoittaa tarjotuilla keinoilla ja materiaalin määrällä ja laadulla. Toisin on täysin leikkiin antautuvassa teatterissa, jossa katsoja voi rikkoa esiintyjän roolin ja tuottaa millaista materiaalia tahansa osallistuessaan. Sekin saattaa olla mielenkiintoista. Sellainen Internet on tänään kokonaisuudessaan tarkasteltuna.

⁶¹ Tämä synnillinen (ja naiivi) ajatus vietti minut alunperin uuden median pariin. Ensimmäisessä “digitaalisen taiteen” symposiumissani (ISEA’94) kirjoitin kerronnan uusista rakenteista: *“...interactivity (in art) has a unique chance to emphasize alternatives of actions and consequences. Viewer can actually be made responsible for his choices. I believe this to change revolutionally our relationship towards invented reality - perhaps towards reality itself.”* Ks. KIRJALLISET LÄHTEET, JOIDEN MUISTAN VAIKUTTANEEN: *Tarkka...*

⁶² “Tunteiden mielihyvää tuottava vapautuminen.” - ks. KIRJALLISET LÄHTEET, JOIDEN MUISTAN VAIKUTTANEEN: *Aristoteles, Laurel...*

Osallistujan ainoina rajoitteina - lainkaan väheksymättä niiden merkitystä - ovat itse teknologia ja “Communications Decency Act.”⁶³

“Daisy’s Amazing Discoveries” -sarjassa on sekä tietystä määrin hallittuja tiloja (kertomus) että hyvin vapaita tiloja (katsojien väliset vuorovaikutusväylät). Toivomukseni oli, että edelliset vaikuttaisivat katsojien toimintaan jälkimmäisissä. Suurelta osin näin ei nähdäkseni ole tapahtunut, mutta myös poikkeuksia löytyi.

Tekemisen orjaa huojentavat harvojenkin sanat. Kuten klovnin “Jackie Laparozzin” whiskyn huurteiset, Margon⁶⁴ - erään “Daisyn” roolihenkilön jota Bar Krakovassa kerran esitin - ja koko sarjan hyvin tuntevat ehdotukset Bar Krakovan keskustelutilassa. Tai viestit, jotka alkoivat: *“Let me start by telling that I've fallen in love with Daisy's Amazing Discoveries...”*⁶⁵ tai *“Hikisenä ja uupuneena raahauduin työpaikaltani, arkisen raadannan keskeltä, tänne tietoverkostoon odottaen rentouttavaa puolituntista Daisyn ja muiden seurassa...”*⁶⁶ Useat viihtyivät, mutta vain eräät nappasivat (aikomamme) idean. Mutta eikö aina ole niin?

II.1. Tila, aika ja fantasia

Heti “Daisyn” työtarjoituksen tultua minulle oli selvää, että halusin käyttää käsikirjoituksessa useille peleille tyypillistä kerrontaympäristöä, tilaa, joka pystyy hyödyntämään ihmiselle hyvin luontaista tapaa muistaa asioita niiden paikkojen perusteella. Huolimatta paljosta puheesta, suorastaan muotivirtauksesta, Internetissä graafinen paradigma oli ja on yhä hallitseva.

En missään tapauksessa väitä, että tilallinen orientaatio olisi graafista- tai tekstiorientaatiota parempi vaihtoehto. Orientaatiostysteemin valinnan täytyy aina olla tapauskohtaista, ja suhtaudun jopa skeptisesti tähän tilamuotivirtaukseen erityisesti yritysmarkkinoinnin puitteissa. Tilaan matkani mieluummin suoraan matkatoimiston kohdelistasta kuin lähdän etsimään oikeaa huonetta 3D-mallista.

⁶³ Yhdysvaltain kongressin 1996 hyväksymä, tietoverkkojen sisältöjä määrittävä laki, joka on saanut “netissä” paljon vastustusta osakseen, mm. “Free Speech Campaign”-liikkeen sinisine nauhatunnuksineen. (Tilanne on mielenkiintoinen: käsissämme on maailmanlaajuinen media (Internet), jota koetetaan kontrolloida kansallisella lainsäädännöllä. Onko kansallisella lainsäädännöllä oikeutta rajoittaa koko maailmassa käytettyä mediaa? Jos ei, niin kuinka lain toimeenpanijat voivat ehkäistä Internetissä julkaistun materiaalin leviämisen omassa valtiossaan? Meillä on nyt satojen miljoonien ihmisten virtuaalivaltio, jonka pitäisi huomioida kaikkien kansallisvaltioiden lainsäädäntö tai olla niistä riippumaton vyöhyke. Jälkimmäinen vaihtoehto tietysti pelottaa erityisesti valtiojohtoa, jonka valta perustuu kansalaisille annettun tiedon rajoittamiseen (kuten Kiinan tapahtumat ovat osoittaneet). Kertooko Yhdysvaltain kongressin hyväksymä, Internet-materiaalin säädyllyisyyteen keskittyvä laki siis jotain Yhdysvalloissa käytettävän poliittisen vallan luonteesta? Kuinka suurelta osin se perustuu moralistien ja uskonnollisten ryhmittymien tyydyttämiseen (poliittisesta opportunistista)? Uskovaiset ovat nimittäin poliittisesti aktiivisimpia, koska heillä on usein missio ja jopa heidän kuolemanjälkeinen pelastuksensa saattaa olla riippuvainen sen onnistumisesta. Moralisteilla taas ei jää aikaa muulle kuin politiikalle...)

⁶⁴ <http://daisy.kolumbus.fi/fi1/star/margo.html>

⁶⁵ Sähköpostiviesti Mattias Stanghediltä.

⁶⁶ “*Tahdon lisää!*” Flash!in “Lukijoiden omalla kanavalla”: <http://daisy.kolumbus.fi/fi4/city/flash3/oma/index.html>

“Daisyn” fiktiivisen kertomuksen kohdalla tilallinen orientaatio tuntui kuitenkin houkuttelevalta. Tahdoin täyttää huoneiden nurkat muistoilla, vanhoilla kirjeillä ja intiimeillä tavaroilla. Halusin kertoa tarinan tirkistelijälle, käyttää hyväkseni inhimillistä uteliaisuutta, sitä vaaran tunnetta, joka meidät valtaa yksityiseen tunkeutuessamme.⁶⁷

En ottanut käyttööni peleille tyypillistä tilallista orientaatiota sellaisenaan. Lämpäisin “Daisyn” kerrontatilan ajalla, kivitiellä, jonka laatat muistuttavat leffan filmiruutuja, ajassa tapahtuvia paikan vaihtumisia. Yhdistin abstraktilla tasolla teatterin ja elokuvan: toisaalta on paikkoihin, tapahtumien näyttämöihin sidottu kertomus (maisema), toisaalta ajan kulumiseen, "filmin" pyörimiseen, sidottu kertomus (tie). Kumpikin kertomus toimii itsenäisenä maailmana, mutta ainoastaan tutkimalla kummankin, katsoja saa tietää koko totuuden. Esimerkiksi Daisyn isän, Beniton, murhaaja ei paljastu ajassa,⁶⁸ mutta murha paljastuu “erehdykseksi” klovnien asuinhuoneita tutkiessa.⁶⁹ Toisaalta Daisyn lopullinen päätös lähteä kaupunkiin ei paljastu tilassa,⁷⁰ mutta kertoja, Homunculus Mystericum, kertoo sen kivitiellään.⁷¹

II.1.i. Tilan rytmi

“Sana on näet salaperäisyyden vihollinen ja paljastaa julmasti arkisuuden.”

-Felix Krull

Käsikirjoituksen ensi vaiheissa olin levoton. Rytmien käyttäminen (ohjaajan merkittävimmän työvälineen!) tuntui miltei mahdottomalta. WWW-sivujen latausaikojen epämääräisyys ja päätös tarjota katsojalla vapaa “vakoilureitti” pelotti. Pystyisikö teoksen rytmiä hallitsemaan mitenkään?

Itse tekemisen prosessi osoitti kuitenkin mahdollisuudet varsin laajoiksi. Kerronta on mahdollista jäsentää/rytmittää tilaan yhtä vahvasti kuin aikaan. Elokuvan, teatterin ja yleensäkin kerronnan aikaan keskittyminen kenties sumentaa tämän tajuamisen ajoittain.

Tajusin pian kolmen hyvin itsestään selvän rytmillisen keinon olevan käytössäni, vaikka katsoja saattoikin liikkua vapaasti kerrontamaisemassa. Keinot olivat tuttuja osittain jo elokuvamontaasinkin perinteestä. Neljännen rytmillisen vaikutusmahdollisuuden havaitsinkin sitten olevan olemassa kuin sattumalta kolmannen ansiosta, kun ensimmäinen jakso oli toteutettu.

1. Aiheiden rytmi

⁶⁷ “Daisyn” ilmestyttyä olen kuullut sitä useasti verrattavan “Freakshow” nimiseen peliin, jossa pelaajalla on vastaava tilanne ja tunne. En ole vielä kukaan ehtinyt nähdä itse peliä, mutta toivoakseni se on hieno tuote.

⁶⁸ http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/stones/stone_09.html - murhan syyhyn kyllä löytyy vihje myös tieltä: http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/stones/stone_03hismo.html

⁶⁹ Kaupungissa: <http://daisy.kolumbus.fi/fi4/city/motel/hletter/hletter2.html?236,135> ja sirkuksessa: http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/s_h/letters/letter7.html

⁷⁰ Viitteellisiä haaveita ja muka-päätöksiä kylläkin päiväkirjassa:

http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/d_b/d_diary/page16.html

⁷¹ http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/stones/stone_11.html

Jo käsikirjoituksessa minun oli huomioitava katsojan mahdolliset siirtymät erilaisten tarinan fragmenttien välillä. Tilallisella jäsentämisellä saatoinkin keskittää esimerkiksi Daisyyn liittyvät asiat luonnollisesti hänen huoneeseensa, jättää sinne vihjeitä muista henkilöistä, joihin sitten saattoi tutustua paremmin näiden omissa tiloissa. Tällainen vihje on esimerkiksi Saddy-klovnin⁷² rakkauskirje⁷³ Daisyille. Saddyistä kiinnostuessaan katsoja voi etsiä tiensä Saddyn “koloon” ja oppia enemmän tästä henkilöstä, jolloin hän jo saattaakin päätyä oppimaan Saddyn huoltajan Hismo-klovnin⁷⁴ surullisesta kohtalosta Norma Taylorin kiristyksen⁷⁵ kohteena etc.. Yhden aiheen kehittyessä toinen esitellään, ja kolmas ja niin edelleen.

Ensimmäisessä pilottijaksossa “aiheiden rytmittäminen” näkyy lisäksi kertojan, Homunculus Mystericum, kulloisessakin sijainnissa kivitiellä. Riippuen katsojan kulloisestakin pääkuvaan tulon paikasta, Homunculus vaihtaa sijaintiaan. Muisto, jonka hän kertoo seuraavaksi, liittyy edeltävän tilan tapahtumiin tai henkilöihin. Jos esimerkiksi katsoja tulee prologista⁷⁶ sirkukseen, Homunculus on tien ensimmäisellä kivellä, joka aloittaa tarinan. Jos katsoja tulee kaupungista⁷⁷ (2.-4. jaksosta), Homunculus on viimeisellä kivellä, joka kertoo Daisyn lähdöstä kaupunkiin. Jos katsoja tulee revyytyttöjen vankkurin nuolikyltistä,⁷⁸ Homunculus on kuudennella kivellä, joka kertoo kuinka revyytyttöjen huomassa Daisyn naiseuden nuppu avautuu.⁷⁹ Ja niin edelleen.

Homunculuksen eri sijainneista luovuimme kuitenkin käytännön syistä seuraavissa jaksoissa: ensinnäkin oletimme, että useat katsojat käyttävät varmaankin selaimen “Back”-nappulaa, eivätkä siksi koe “aiheesta leikkausta” laisinkaan. Toiseksi aiheesta leikkaus ja Homunculuksen kaksitoista eri sijaintia edellyttävät niin monta kertaa “uuden” päämaisemakuvan latausta, että mahdollisen aiherytmillisen hyödyn menetämme kokonaan katsomiskokemuksen hidastumisen takia. Ja suurimmat valitukset “Daisyä” kohtaan ovat koskeneet nimenomaan materiaalin lataamisen hitautta.

2. Musiikki ja äänet

Musiikin ja äänien (alitajuinen) vaikutus oli ohjauksen alkaessa ilmiselvin keino. Millaisia rytmillisiä muutoksia tapahtuu katsojan siirtyessä paikasta toiseen? Tämän kokeilun voi erityisesti kuulla kolmannen jakson kaupunkikuvasta⁸⁰ siirryttäessä esimerkiksi pilvenpiirtäjän huipulle ja toimistoon ja mihin tahansa objektiin siellä, tai kaupunkikuvasta siirryttäessä vasemmalle Motelli Suarezin edustalle ja roskalaatikoon tai huoneeseen tai laatikoon etc.. Keijo Lehtisen “venakkopopista” äänet muuttuvat laukaukseksi, puhelimeksi ja vastaajaksi, kirjeen hiljaisuudeksi, tai kellon raksutukseksi, intiimimmäksi sellaiseksi ja painajaisunen kaikuun. Katsoja siirtyy julkisesta metelistä yksityiseen rauhaan, pään meteliin ja päinvastoin. Leikin tällä myös toisin päin.

⁷² <http://daisy.kolumbus.fi/fi1/star/saddy.html>

⁷³ http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/d_b/flowers.html

⁷⁴ <http://daisy.kolumbus.fi/fi1/star/hismo.html>

⁷⁵ Kiristyskirjeet: http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/s_h/letters/index.html

⁷⁶ <http://daisy.kolumbus.fi/fi1/prolog.html>

⁷⁷ http://daisy.kolumbus.fi/fi4/city/diablitos_12.html

⁷⁸ <http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/ladies.html>

⁷⁹ http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/stones/stone_06.html

⁸⁰ http://daisy.kolumbus.fi/fi3/city/diablitos_06.html

Millaista musiikkia katsoja soittaa kuljeksiessaan? Katsojahan soittaa äänillä musiikkia joka tapauksessa kulkiessaan eri paikoissa. Millaista tahdomme sen musiikin olevan? Esimerkiksi viimeisessä jaksossa⁸¹ tahdoin tuon musiikin muuttuvan melodiseksi, en enää levottomaksi. Maisemassa liikkueensa katsoja kääntelee edestakaisin kahta “chansonin” variaatiota, kunnes löytää rauhallisen keskustelutuokion joidenkin “sirkus-kaupunkilaiskaksosten” välillä. Sitten hän palaa taas leikkimään melodialla, jonka rikkovat ainoastaan tietyt kertojan kivet, jotka tutustuttavatkin katsojan paratiisin varjoihin...⁸²

Äänillä voi myös helpottaa katsojan orientaatiota kerrontamaisemassa. Tätä kokeilimme erityisesti toisessa jaksossa,⁸³ jossa jokaisen maisema- ja huonekuvan äänimaailma on sama kuin kiven kertomuksen vastaavassa tilassa.⁸⁴ Toivoin katsojan assosioivan tilat väistämättä tien kertomuksen eri kohtiin ja etsivän niistä tien kertomukselle täydennystä. Ja päinvastoin.

Käytössämme olivat myös kerronnan tyypilliset keinot teeman ja juonen edistämiseksi. Daisyn eri jaksoille pyysin Keijolta hyvin erityyppisiä musiikkeja koettaen luoda yleisvaikutelman Daisyn elämän kehityksestä (musiikin perusidea vaihtui sirkuksen mystiikasta kaupungin poppiin ja jazziin ja lopulta kaupunkiin palaavan sirkuksen lempeään “chansoniin”). Loimme äänellä myös jännitystä ja kohdensimme huomiota juonellisiin elementteihin. Esimerkiksi Rastapopouluksen pilvenpiirtäjätoimiston puhelinvastaajan viestit, joita katsoja ikään kuin vahingossa osuu kuulemaan jaksoissa 2-4, vihjaavat meneillään oleviin tapahtumiin.⁸⁵ Samoin laukaukset ja tikitykset Motelli Suarezin edessä (kenties liiankin osoittelevasti, mutta minusta koomisesti) viittaavat siellä meneillään oleviin salamurhahankkeisiin. Tikitykset vaimenevat, kun katsoja loittonee kriittisistä paikoista.

3. Visuaaliset keinot

Kolmas keino on värien rytmi ja kuvapinnan (tai tilan) muutokset. Keinon olisi pitänyt olla ilmiselvä ainakin slideshow-animaatioiden suhteen: dynaaminen, elävä leikkaus, jonka kuitenkin opimme vasta sarjan loppupäätä kohdin. Ensimmäisessä jaksossa se oli päässyt “uuden median” takia täysin unohtumaan - “vanhojen medioiden,” kuten animaation, keinojen muistaminen on aivan yhtä tärkeää kuin yrittää löytää uusia tapoja uudessa ympäristössä.

Värien ja kuvan rytmi on kuitenkin hyvin voimakas tekijä myös katsojan tilassa vaeltelussa. Daisyn päämaisemasta poistuessa, yksityisiin ja julkisiin tiloihin siirryttäessä kuvat muuttuvat koko ajan kompleksisemmiksi, niihin tulee enemmän tavaraa. Katsoja saapuu sinne, missä todella tapahtuu. Hän löytää yhä merkityksellisempiä koloja yleisestä maisemasta. Tämän rytmityksen tarkoitus oli

⁸¹ http://daisy.kolumbus.fi/fi5/city/diablitos_16.html

⁸² Esim. http://daisy.kolumbus.fi/fi5/city/stones/stone_16.html

⁸³ http://daisy.kolumbus.fi/fi2/city/diablitos_01.html

⁸⁴ Vrt. esim. http://daisy.kolumbus.fi/fi2/city/stones/stone_04b.html ja <http://daisy.kolumbus.fi/fi2/city/carioca/index.html>

⁸⁵ Esim. <http://daisy.kolumbus.fi/fi3/city/office/index.html> - vastaajaviesti viittaa Rastapopouluksen lemmikkisika Parentin kamalan juonisuunnitelman käynnistymiseen. 2. jaksossa se hautoi sitä jo puhelimesta (<http://daisy.kolumbus.fi/fi2/city/office/phone/index.html>) ja Club Cariocan juhlissa (http://daisy.kolumbus.fi/fi2/city/stones/stone_04parent.html).

luoda vaihtelua avaruudellisesta tilasta (sirkus, kaupunki) enemmän yksityiskohtia paljastaviin ulkotiloihin ja niiden kautta intensiivisiin sisätiloihin, joista katsoja saattaa jälleen lentää ikkunan kautta avaraan maailmaan.

Ehdotin koko sarjan rytmittämistä eri värimaailmoilla. Päädyimme jaksollisiin siirtymiin sirkuksen sinisestä (1. jakso)⁸⁶ kaupungin turkoosiin (2. jakso),⁸⁷ violettiin (3. jakso)⁸⁸ ja vihreään (4. jakso),⁸⁹ ja lopulta raunioituneen kaupungin mustavalkoiseen (5. jakso).⁹⁰ Miettiessämme eri jaksojen värejä Marja Vainionpään ja Aki Kivelän kanssa, Marja keksi toisessa jaksossa alkaa käyttää sisä- ja ulkotilojen värimaailmojen vaihtumista. Sisään siirryttäessä ulkomaisemien linkkivärit (2. jaksosta lähtien: pinkki, keltainen, punainen, sininen) muuttuvat sisätilojen pääväreiksi, kun taas ulkotilojen pääväristä tulee sisätilojen linkkiväri. “Värinkäännöt” jäsentävät tilaa mainiosti nyt jälkikäteen tarkasteltaessa, ja tekevät selkeän eron “taivaan-” ja “katonalaisen” välillä. Yksityiseen siirryttäessä tulee oikeasti TUNNE ympäristön ja kontekstin muuttumisesta.⁹¹

4. Linkit rytmittävät aikaa

Värien muuttuessa ja tilan/kuvapinnan tullessa kompleksisemmaksi, myös linkkien määrä lisääntyy katsojan siirtyessä yleisestä yksityisyyteen. Tämä on huomaamaton keino lisätä katsojan aktiviteettia. Huomasin muutamia “Daisyn” pilottijakson katsojia seurattessani, että mitä enemmän linkkejä kuvassa esiintyi, sitä kiihkeämmäksi heidän toimintansa myös muodostui: kokeillaanpa myös tuota, ja sitten tuota - ja tuota... Vähälinkkisessä kuvassa katsojat puolestaan tutkiskelivat kuvaa ja miettivät minne tilassa siirtyä: kaiken laajassa yleiskuvassa on harkittava kauemmin minne todella tahtoo tunkeutua. Toiseen jaksoon mennessä siis ymmärsin, että pystyimme todellakin rytmittämään katsojien toimintaa, eli AIKAA, tällä hyvin yksinkertaisella, kuin vahingossa löytyneellä keinolla.

Lisäksi linkkimäärillä saotin rytmittää koko sarjan. Katsoja jättää ensimmäisen “Naisen tahto” jakson, Daisyn lapsuuden, kokonaan taakseen historiallisena maisemana siirtyessään kaupunkiin toisessa jaksossa. Sen jälkeen linkkien määrä lisääntyy kaupungin hektisessä rytmissä aina neljänteen jaksoon saakka. Koko maisema täyttyy eri värisistä linkeistä. Viimeisessä jaksossa kaupunki tuhoutuu ja sirkus saapuu - tällöin myös kaikki linkit häviävät ja olemme ikään kuin jälleen alussa, vähälinkkisemmässä, avarammassa maisemassa, jonne on luotava uusi elämä. Tätä kehän rytmiä tukevat myös värit ja äänimaisema: sirkuksen sinisestä pääväristä tulee mustavalkoisen rauniokaupungin linkkiväri, ja sirkuksen ääni ilmenee jo kuvailemissani “chanson”-tyyppisissä pikkusävelmissä.

II.1.ii. Aika tilassa

⁸⁶ <http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/index.html>

⁸⁷ http://daisy.kolumbus.fi/fi2/city/diablitos_01.html

⁸⁸ http://daisy.kolumbus.fi/fi3/city/diablitos_06.html

⁸⁹ http://daisy.kolumbus.fi/fi4/city/diablitos_12.html

⁹⁰ http://daisy.kolumbus.fi/fi5/city/diablitos_16.html

⁹¹ “Daisyn” visuaalisesta suunnittelusta on kirjoittanut enemmän Marja Vainionpää MA-lopputyössään Taideteollisen korkeakoulun Medialaboratorioon (3/1996).

Käyttäessäni useita medioita - televisiota, muotilehteä, kertojaa, päiväkirjoja, muistumia, lyhyitä objektiivisesti kuvattuja tilanteita, unia - kertoakseni tarinan “Daisyn” maailmassa, sen aika väistämättä jäsentyi tilaan myöskin näiden medioiden ehdoilla. Flash!in numerot ilmestyvät jaksottain, sen maailmankuva menee eteenpäin, horoskoopit,⁹² Flash!it ja Flush!it,⁹³ uutiset ja juorut muuttuvat joka jaksossa tukien kuitenkin kullekin jaksolle keskeisiä käännteitä ja aiheita (esimerkiksi roolihenkilöiden horoskoopit paljastavat epämääräisesti jo seuraavan jakson käännteitä). Samoin tapahtuu tv-sarjoissa, päiväkirjoissa etc.: muistot muuttuvat vanhoiksi, unet kehittyvät, kertojan tie pitenee, kivet lisääntyvät. Tila muuttuu ajallisesti joka jaksossa.

1. Aikakone

Yhdistin tien (ajallisesti) lineaarisen kertomuksen ja kunkin jakson nonlinearisesti kertovan tilan toisiinsa niin, että tietä ympäröivä tila (sirkus, kaupunki eri vuorokaudenaikoina ja lopulta sen rauniot) muuttuu aina siirryttäessä eri ajalliseen jaksoon kertojan kertomuksessa. Katsoja seuraa Homunculuksen kertomusta ja päättäessään välillä seikkailla maisemassa hän huomaakin ajan menneen eteenpäin (tai taaksepäin, jos hän valitsee tutkia tarinaa “seurauksista syihin”). Tie on aikakone, jota katsoja voi käyttää. Kaupungissa aikakoneena toimii myös Circus Zimbabwe - kyltti: se vie katsojan kertahyppäyksellä Daisyn lapsuuteen, sirkukseen, pilottijaksoon, josta teimme historiaa, kuten olen aikaisemmin kertonut.⁹⁴

Myöhemmin ajattelin, että olisi mielenkiintoista kokeilla, kuinka tällainen aikakonemalli toimisi sarjan yleisempänä tapana reagoida katsojan toimintaan. Kertojan tien lisäksi myös muut mediat olisivat voineet olla aikakoneita: jos katsoja esimerkiksi olisi lehteillyt päiväkirjaa taaksepäin, hän olisi sen suljettuaan siirtynyt varhaisemman jakson huoneeseen. Tämä oli kuitenkin käytännössä mahdotonta: tuotantoaikataulun tiukkuus ei sallinut uusien muodollisten ajatusten tuomista enää pilottijakson jälkeen.

2. Pysäkit ajassa

Tavallaan “Daisyssä” on siis viisi pysäkkiä katsojan aikakoneelle, viisi jähmetettyä murtosekuntia, jotka muodostavat viisi jaksoa. Kunkin sekunnin murto-osan voi tutkia huolellisesti, kaiken “Daisyn” maailmassa siihen kellonaikaan mennessä tapahtuneen. Kuhunkin jaksoon kasautuu koko ajan enemmän materiaalia, kunnes tulee maanjäristys ja pyyhkii pois kaiken viimeisessä jaksossa. Katsojalla ei enää tällöin ole pääsyä menneen ajan muistoihin, lehtiin ja kirjeiseen, ellei hän siirry tien kertojan kautta (tai etusivun jaksovalikosta) ajassa taaksepäin.

Kun elokuva-/teatteriohjaaja jäsentää dynaamisena virtana kulkevaa aikaa ja tilaa, minä tällä tavoin merkillisesti jäsensin viisi aikapysähdystä ajallisesti (eli jaksollisesti), ja sitten kunkin pysähdyksen tilallisesti - sen mikä kulloisessakin hetkessä oli vielä ja oli tullut olevaksi.

⁹² Esim. <http://daisy.kolumbus.fi/fi2/city/flash/horoskooppi1.html>

⁹³ Vrt. esim. <http://daisy.kolumbus.fi/fi3/city/flash2/flush.html> ja <http://daisy.kolumbus.fi/fi4/city/flash3/flush.html>

⁹⁴ **II.1.i. Tilan rytmi, 4. Linkit rytmittävät aikaa**

II.1.iii. Taikatila

“Ajateltavissa oleva on mahdollista.”

-Hegel

Eräässä Taideteollisen korkeakoulun Medialaboratorion ryhmäkeskustelun yhteydessä opettajamme Kari-Hans Kommonen esitti, että olisi mielenkiintoista käyttää “taikaa” kerronnassa ja käyttöliittymissä. Hän ilmeisesti tarkoitti, että koska virtuaalisissa maailmoissa avautuu mahdollisuuksia tehdä asioita joita tosittodellisuudessa ei voi tehdä, meille avautuu tilaisuus käyttää taikasauvoja, lentää, luoda asioita ikään kuin tyhjästä ja niin pois päin. Miksi sitoutua tosimaailman keinoihin?

Vaikka pidin ajatuksesta, en keksinyt sille todella hyödyllistä käyttötarkoitusta, enkä ajatellut sitä lainkaan “Daisyä” tehdessämme. Pikemminkin pyrin mahdollisimman paljon hyödyntämään ihmisille reaalityodellisuudesta jo tuttuja käyttö- ja orientoitumismalleja: tilamuistia, öisen kävelyn tunnelmia, päiväkirjoja, joiden sivut todella kääntyvät etc.. Ja silti - kuin luonnostaan - "taika" tuli merkittäväksi elementiksi “Daisyyn” maailmaa. Edellämämainitsemani aikamatkailu,⁹⁵ mahdollisuus "lentää ikkunan kautta avaraan maailmaan," hypätä pilvenpiirtäjän katolle ja voittaa kaikki seinät ja esteet kuin haamu ikään - kaikki se on taianomaista, ja silti hyvin luontevaa katsojille.

Taian läsnäolo näkyy mielestäni myös koko Marja Vainionpään visuaalisessa kielessä: me olemme unessa, jossa kaikki on mahdollista, jossa niin esineet kuin asiat taipuvat mitä ihmeellisimpiin perspektiiveihin ja valokin taittuu taianomaisesti kuin luonnonlakeja ei olisi olemassakaan. Itseasiassa Marja saakin suurimman osan inspiraatioistaan omasta unimaailmastaan.

Ja silti: ei liikaa. Katsoja tarvitsee myös viitteen todellisuuteen, jossa elämme, emme voi mennä liian pitkälle eksyttämättä katsojaa. Unen, jossa taikoja tapahtuu, on oltava kollektiivinen, ei yksityinen. Marja ei ylittänyt kollektiivisen ymmärtämisen rajoja, enkä minäkään, toivoakseni. Koska koetin pysytellä reaalityodellisuuden keinoissa, vain sellaiset fantastiset tavat tehdä asioita, jotka tulivat mieleeni itsestään, LUONNOLLISINA, välittyivät “Daisyyn” maailmaan huomaamattani. Toivoakseni myös katsoja kokee ne luonnollisina.

Jälkikäteen ajateltuna, katsojan kannalta kaikkein hankalin väline tarinassa liikkumiselle on aikakoneeni kivitie, sen ja maiseman tarinan välisen logiikan ymmärtäminen. Ja tämä ehkä siksi, että kivitie oli todellakin kaikkein mietityin ja harkituin ajan ja tilan jäsentämiskeino. Sen idea oli kenties liian yksityinen. Katsojat eivät jakaneet ajatustani luonnostaan.

Ja yhä silti: taianomaisuus saattaa olla eräs keskeinen yhteinen tekijä uudelle, vuorovaikutteiselle mediailmaiselle. Ja fantastisuus tulee vain lisääntymään: hieman muokatun todellisuuden omaksuttuamme alamme kuvitella ja uneksia yhä taianomaisempia tiloja ja toimintoja.

Näinhän on käynyt esimerkiksi elokuvaleikkauksen. Elokuvan kieli on kehittynyt huimasti sadassa vuodessa: nykypäivän katsoja ymmärtää luonnostaan useita

⁹⁵ II.1.ii. Aika tilassa, I. Aikakone

leikkauksia, jotka elokuvan varhaisaikoina olisi pitänyt “selittää.”⁹⁶ Ehkä 20-luvun katsoja tippuisi pian kärryiltä nähdessään nykyelokuvia. Ehkä me tippuisimme kärryiltä, jos seikkailisimme vuoden 2050 virtuaalimaisemassa. Medioiden merkit ja lukutavat muuttuvat. Kollektiivinen todellisuuskäsitys evoloituu.

II.2. Haarautuvien persoonien puutarha

II.2.i. Kansoitus

Ilman isoa näyttelijäkaartia, ilman henkilöitä baareissa, kaduilla, kahviloissa, ilman olentoja, jotka avautuvat ja joiden ajatuksiin katsoja voi tunkeutua - ilman ihmisiä - emme olisi tavoittaneet sitä surrealistisen taikamaailman autenttisuutta, jonka nyt uskon “Daisyssä” olevan. Los Diablitos ja Sirkus Zimbabwe ovat todella paikkoja, eivät pelkkää kertomusta. Ilman tätä paikan luonnetta olisimme menettäneet sen tunnelman vahvuuden, jonka toivon katsojalla olleen, kun hän vaelteli öisessä maailmassa tai kirjoitti "salaa" vessan seinään. Jos katsomme muita virtuaalimaailmoja yleensä ottaen näinä päivinä, ne ovat yhä vielä peräti tyhjiä elävistä olennoista. Kuinka voi olla MAAILMA ilman olentoja, jotka havaitsevat sen, toimivat sen lainalaisuuksien mukaan ja näyttävät katsojalle/osallistujalle kuinka toimia?⁹⁷

II.2.ii. Näkökulmien orkesteri

Lisäksi laaja henkilögalleria palveli ajatustamme katsojan aktivoimisesta. Sarjan esitellessä monenlaisia persoonallisuuksia, se myös tarjoaa katsojalle useita näkökulmia tarinaan ja teemaan, sekä mahdollistaa hyvin erilaisia samaistumisvaihtoehtoja. Paitsi että katsoja voi tarkastella “rakkauden ja paremman elämän kaipuun” teemaa ja sarjan juonenkäänteitä useasta näkökulmasta seuraamalla eri rooleja, hän voi myös valita mieleisensä roolin esimerkiksi Bar Krakovaan mennessään ja kehittää sitä edelleen muille katsojille.

Kansoitin “Daisyn” erilaisilla rooleilla ja näkökulmilla temaattisista syistä⁹⁸ ja silkasta kapinallisuudesta. Miksi aina (linearisissa medioissa) joudumme tyytymään kertojan

⁹⁶ Esimerkiksi leikkaus laajakuvasta lähikuvaan saatettiin esittää näyttämällä välikuva okulaarista, jolla siirryttiin katsomaan tapahtumaa lähempää. Takaumiin mentiin aina vasta välitekstin jälkeen (esim. “5 vuotta sitten”). Nykykatsoja ymmärtää kuvakoon vaihtelut ilman selityksiä, samoin kuin takaumat elokuvan visuaalisen kielen vakiintujen käytäntöjen kautta.

⁹⁷ Olen tuntenut suurta henkilökohtaista vastenmielisyyttä “upeiden” kolmiulotteisten virtuaalimaailmojen edessä, jotka huokuvat kuolleen materiaalin tuntua vailla **persoonallisuutta**. Ehkä joku muu kykenee näkemään 3D-siloukon “persoonana,” mutta itse uskon etteivät meneillään olevat virtuaalikaupunki ym. hankkeet voi osoittautua menestyksekkäiksi, ellei niitä kansoiteta mielenkiintoisilla olennoilla, joita kohtaan voi tuntea ja joiden kautta **ihmiset** voivat oppia kyseisen maailman lainalaisuudet ja tavat, joilla toimia niissä. Ihminen on sosiaalinen eläin kaikesta huolimatta, “*eläin, jolla on huolia ja pankissa tratta.*” (Eeva-Liisa Manner) Ei hänellä ole aikaa vaellella virtuaalilyhytydessä, kun muu maailma on mielenkiintoisia olentoja (joiden kanssa unohtaa huolensa?) täynnään. Graafinen Internet muuttui mielenkiintoiseksi, koska se kansoittui. Samoin täytyy käydä muiden virtuaalimaailmojen.

⁹⁸ Ks. II.6. Teema ja muoto.

- olivatpa hänen medianaan sivut, kamera tai näyttämöllepano - näkökulmaan? Näkökulma on aina valmiiksi valittu. “Daisyssä” tahdoin myös sivuhenkilöiden kykenevän tulemaan ulos omine ajatuksineen, antaa katsojalle mahdollisuuden “zoomata” sisään myös heidän elämäänsä.⁹⁹

Paitsi että halusin tuoda katsojan näkökulman mukaan, koetin vilpittömästi (“Daisyn” aiheen rajoissa) myös ilmentää muita, toisten ihmisten kuvittelemiani näkökulmia eri roolihenkilöissä. Kritisoin henkilöitäni toisten henkilöiden näkökulmien kautta. Esimerkiksi Daisyn kertojaa, Homunculus Mystericumia, kritisoin muun muuassa paljastamalla hänen rajoittuneen perspektiivinsä antamalla katsojalle mahdollisuuden tutustua “autenttiseen” materiaaliin, päiväkirjoihin etc..¹⁰⁰ Kritiikki syveni, kun Marja Vainionpää keksi että roolihenkilöille voisi kirjoittaa omat ajatusmaailmansa myös kivitien kertomuksen still-kuviin.¹⁰¹

Kun katsoja nyt valitsee tiellä kulkiessaan “klikata” roolihenkilöitä, hän näkee näiden ajatuksia eri tilanteissa. Hän kenties huomaa, että kertoja kertoo “väärin.” Kertojan valitsema olennaisin asiasisältö jossain tapahtumassa ei suinkaan ole olennaisinta kaikille roolihenkilöille, jotka ovat mukana siinä. Heitä hallitsee hetken fyysinen tunne (himo, humala, pelko etc.), pikemminkin kuin hetken kerronnallinen laatu. Kukapa heistä haluaisikaan olla vain osa suurempaa tarinaa, sivuhenkilö, dramaturginen lisäelementti?

Kaikki riippuu näkökulmasta. Meillä ei ole mitään syytä luottaa pelkästään kertojan näkökulmaan: hän voi olla tietämätön, valehdella, ja väistämättä hän sivuuttaa asioita. Niin tekevät myös kaikki muut roolihenkilöt, joten “Daisyn” “tosi”tarina näyttäytyy vasta kaikkien yksilöllisten näkökulmien orkesterissa.

II.2.iii. Näkökulmien orkesteri haarauttaa genren

Se, että katsojalla on mahdollisuus tutustua useampaan yksilöön kuin päähenkilöön (ja tämän antagonistiin ja "sidekick"eihin) oli kerronnan rajoja koetteleva kokeilu ja kantoi mielestäni tyydyttävästi. Jos lineaarisessa kerronnassa pyrimme rajaamaan katsojan huomion valittuun olennaiseen, niin miksemme vuorovaikutteisessa kerronnassa kokeilisi muodostaa valinnaisia olennaisuuksia, joiden erilaiset yhdistelmät synnyttävät hyvin erilaisia teoksia muodostumatta kuitenkaan merkityksettömiksi? Tekijän valinnat ovat välttämättömiä, mutta päähenkilöiden

⁹⁹ Itselläni on tämä outo sairaus, että haluan elokuvissa ja teatterissa aina ymmärtää, miksi “paha tyyppi” tekee mitä tekee, mitä sivuhenkilö ajattelee huiman “johtavan toiminnan” syöksyessä eteenpäin kohti “dramaattista välttämättömyyttään” etc..

¹⁰⁰ Annan kertojalleni kyllä myös kiitosta meedio Tähti Usvan suulla, kun Flash! julkaisee hänestä paljastusjutun: <http://daisy.kolumbus.fi/fi4/city/flash3/usva3.html>. Nyt muistan, että käsikirjoittajakonkariystäväni Michel Loulergue sanoi minulle kerran että “kirjoittaminen on itsen puhumista itselle, kirjoittaja on tuomari ja syytetty.” Niin. Hui. “Daisyssä” kai vain toin tuon vuoropuhelun suoraan käsikirjoitukseeni - kirjasin kaiken ylös, sekä itsesyytökset että -puolustukset.

¹⁰¹ Marja keksi tämän juuri ennen pilottijakson ilmestymistä, koska piti still-kuvia liian tylsinä ja passiivisina alueina “Daisyssä.” Tietysti kauhistuini: yhdessä yössä olisi kirjoitettava kahdenoista kohtauksen kaikille henkilöille ajatusmaailma - olin mielestäni tuonut eri näkökulmat juuri sopivasti esille kirjeissä, päiväkirjoissa etc.. Mutta Marja oli oikeassa. Ensinnäkin katsojat klikkailivat kuvia koko ajan odottaen lisää toimintaa stilleissä. Toiseksi Marja avasi aivan uuden, konkreettisesti roolihenkilöiden päähän tunkeutuvan median käyttöömme. Ja kolmanneksi, ajatuksien keksiminen ei ollut niinkään vaikeaa: tunsin henkilöt, tiesin miten ne ajattelivat eri tilanteissa. Vaikeus oli tehdä ajatuksista tähdellisiä tarinan kannalta...

valitseminen ei mielestäni ole vuorovaikutteisessa teoksessa - eikä ylipäätään kerronnassa - välttämättömyys. Miltei kaikissa olemassaolevissa nettisarjoissa katsoja valitsee oman päähenkilönsä - samoin tekevät ihmiset esimerkiksi “Kauniita ja rohkeita” katsoessaan. Päähenkilöttömyys ja laaja henkilögalleria ovat itseasiassa eräitä saippuaopperan genreen kuuluvia ominaisuuksia.

Saippuasalapoliisi

“Daisyn” tuottaja Heikki Leskisen antamana lähtökohtanani olikin saippuaoppera tai sen parodia. En innostunut siitä ennen kuin keskustelin folkloristiystäväni Kaisa Rihun kanssa aiheesta: “Kauniiden ja rohkeiden” virtuaalielämästä olohuoneissamme tunnin ajan joka ilta, ihmisakvaariosta, jonka tunnemyrskyjä katsojat tirkistelevät ja tutkivat sen kautta vieläpä omaa elämäänsä.

Netissä saatoimme luoda akvaarion, joka olisi olemassa todellisuutemme rinnalla 24 tuntia, ajattelin. Ja ihmiset pääsisivät ihan konkreettisen itse vakoilemaan henkilöitä, salaa tutkimaan heidän päiväkirjojaan, kirjeitä ynnä muuta kuin etsivät ikään.

Minun käsissäni tästä saippuaopperasta sitten kehkeytyi hieman vakavampiinkin aiheisiin eksyvä. Etsin Chaplinmaista “gagiä,” oikeaa ihmistä parodian karrikatyyrien rinnalle. Arvelin, että vuorovaikutteisen median omimman kaltaiseen ilmaisuun saattaisi sekoittua myös genrejen sekoitus (ajan, paikan ja näkökulmien ohella): katsojalla olisi tilaisuus nähdä asiat yhtä hyvin koomisesti (esimerkiksi dialogi Daisyn isän haudalla¹⁰²) kuin traagisesti (isän kuoleman ilta Daisyn päiväkirjassa¹⁰³), niin vakavasta (rakkaus Tom Mooreen päiväkirjassa¹⁰⁴) kuin parodisesta (sen ilmaiseminen 2. jakson videossa¹⁰⁵) näkökulmasta.

Nykyään “Daisyssä” saippuaopperaa muistuttavat lähinnä iso henkilögalleria, päähenkilön häviäminen (tai vaihtelu), sekä uskomattomat, sarjan kuluessa yhä monimutkaisemmiksi muuttuvat juonikiemurat. Toisaalta Los Diablitosin gansterimaailma ja jatkuvasti piilossa haudotut murhasuunnitelmat, joista katsoja voi oman aktiivisuutensa myötä päästä selville, viittaavat etsivä- tai salapoliisikertomukseen.

Uskoisin, että Daisyn tarinan surrealistisuus perustuu paljolti juuri saippuaopperan ominaisuuksien ylläpitämiseen, vaikka jaksoja tehtiin vain viisi kappaletta. Normaalisti saippuaopperan tapahtumat kulkevat vääjäämättömästi yhä absurdimpaan suuntaan, koska 769:nessä jaksossa on enää vaikeaa keksiä henkilöille uutta tekemistä. Sarjaan siis tuodaan lisää henkilöitä ja väännetään juonikuvioita suuntiin missä ne eivät vielä ole ehtineet kulkea (salatut perhesiteet, mielisairaus, murhat etc.). “Daisyssä” kaikki tyytit ja juonikuviot mahdutettiin viiteen jaksoon - seuraus: absurdi, surrealistinen maailma.

II.2.iv. Haarautuvat roolihenkilöt

¹⁰² <http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/lion/index.html>

¹⁰³ http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/d_b/d_diary/page22.html

¹⁰⁴ Esim. <http://daisy.kolumbus.fi/fi3/city/daisy/diary/df03.html>

¹⁰⁵ <http://daisy.kolumbus.fi/fi3/city/carioca/clip.html>

Ensimmäisen kaksoisroolia näyttelevän näyttelijän pilottijakson kuvauksissa nähtyäni (Kristiina Elstelä - Tante Hanna, Henrietta), en voinut vastustaa syntynyttä ajatusta jokaisen näyttelijän kaksoisroolista. Jos jokaisella sirkuslaisella olisi myös kaupunkiminä, saattaisin luoda mielenkiintoisia teemoja "saman ihmisen" kasvamisesta eri olosuhteissa, sirkuksessa ja kaupungissa, ajattelin. Niin syntyivät huorahtavan revyytyttö Margon vastapooli, huipputoimittaja Naomi Nortamo, saippuaopperatähti Tom Mooren vastapooli, merimies Johnny, etc..

Halusin myöhemmin myös tuoda nämä vastapoolit yhteen viimeisessä jaksossa, josta tuli mielestäni sisällöllisesti kaikkein vahvin ja yhtenäisin. Ihmisen moraalin ja monien sielunpiirteiden ympäristösidonnaisuus näkyi, kun saman näyttelijän kaksi roolipersonaa kohtasivat dialogissa toisensa.¹⁰⁶ Yleensä ottaen he näissä dialogeissa ylittivät esteet kohdatakseen toisen ihmisen, itsensä. Ajatus hykerrytti minua tuolloin ja olen siihen yhä tyytyväinen.

Kirjoitin "Daisyn" roolihenkilöiden persoonat haarautuviksi: jokin katsojan löytämä tarinaelementti saa hänet pitämään roolihenkilöä, esimerkiksi Tom Moorea, elostelevana naistensankarina, kun taas toinen tarinaelementti näyttää Tomin elostelun laskelmoituna opportunismina.¹⁰⁷ Toisaalta Tomin "sirkuskaksosen," merimies Johnnyn, elostelu paljastuu vilpittömän viattomaksi. Siihen sekoittuu vain epävarmuutta ja luontaista kykenemättömyyttä asettua aloilleen.¹⁰⁸ Katsojan mielikuva riippuu tarinan fragmenteista - materiaalista ja näkökulmista - joihin hän on tutustunut. Hän voi itse luomillaan fragmenteilla siis kuljettaa roolihenkilöitä "vääriinkin" suuntiin, mutta varmasti samalla johdonmukaisuudella, jolla itse annoin paloittain enemmän tietoa heistä.

"Ihmisaivomme, ruumiimme ja luustomme olivat... alkeisosasten mosaiikkeja..."

-Felix Krull

II.2.v. Katsojan rooleista

Lähtöoletuksemme katsojaa kiehtovista mahdollisuuksista vuorovaikutukseen - uteliaisuus, osallistuminen, kommunikaatio¹⁰⁹ - muodostivat "Daisyn" katsojalle neljä erilaista roolia. Katsojalla on "nyysijänä" 1) TIRKISTELIJÄn, osallistujana 2) LEIKKAAJAN ja 3) KIRJOITTAJAN, sekä kommunikoijana 4) KESKUSTELIJÄn roolit ja vuorovaikutuskeinot. Hän saapuu yöllä sirkukseen/kaupunkiin tirkistelemään ihmisten elämää ja tutkimaan näiden unia ja muistoja. Samalla katsoja leikkaa valmiit kohtaukset ajallisesti omaan järjestykseensä. Tuntemuksiaan, tavoitteitaan ja mielipiteitään, sekä mahdollisen oman roolihenkilönsä, hän voi ilmaista koko

¹⁰⁶ Esim. Henrietta/Tante: http://daisy.kolumbus.fi/fi5/city/henrietta_tante/index.html tai Naomi/Margo: http://daisy.kolumbus.fi/fi5/city/stones/stone_18naomi.html ja http://daisy.kolumbus.fi/fi5/city/stones/stone_18margo.html

¹⁰⁷ Vrt. esim. <http://daisy.kolumbus.fi/fi2/city/carioca/clip.html> ja <http://daisy.kolumbus.fi/fi2/city/carioca/bar/index.html>, ja sitten

http://daisy.kolumbus.fi/fi3/city/stones/stone_08b.html ja http://daisy.kolumbus.fi/fi3/city/stones/stone_06tom.html

¹⁰⁸ Vrt. esim. http://daisy.kolumbus.fi/fi5/city/office/tom_johnny/index.html ja Johnnyn kuvat joka revyytytölle näiden huoneessa http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/h_m_1/index.html, ja sitten <http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/bottle/index.html> ja

http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/stones/stone_01johnny.html

¹⁰⁹ Ks. I.2.iv. Vuorovaikutus, 3. Vuorovaikutuksen suunnittelun lähtöoletukset

yleisölle yhteisillä foorumeilla: kirjoittaa Bar Krakovan vessanseiniin tai Flash!-lehteen, tai keskustella baarissa muiden katsojien kanssa.

Roolit ovat hyvin liikkumavaraisia ja kaikki valinnaisia. Katsoja saa ennenkaikkea olla oma itsensä. Alunperin tahdoinkin välttää katsojan rajaamista johonkin kapeaan rooliin, millaisen muodostaminen on hyvin tyypillinen piirre peleille. Miksei katsoja saa olla oma itsensä? Miksi täytyy muuntua lentäjäksi, joka tuhoaa tukikohdan tai tulla sankariksi, joka pelastaa maailman? Eikö katsoja voi olla oma itsensä yöllisenä hetkenä tutkimassa muita ihmisiä? Ja miksi hänen täytyy aina voittaa tai hävitä? Eikö hän voi nauttia tarinasta kuin olisi siinä itse? Näiden kysymysten johdosta päädyin tähän katsojan roolien avoimuuteen.

Väliinputoaminen

Jälkikäteen tarkasteltaessa katsojan roolien avoimuus kuitenkin johti väliinputoamiseen: katsojalla ei toisaalta ole aktiivista pelaajan roolia, mutta hän ei toisaalta voi myöskään vain passiivisesti nauttia teoksesta kuten esimerkiksi elokuvan katsoja tekee. Toimme katsojan mukaan, mutta emme dramatisoineet hänen toimintaansa orgaaniseksi osaksi koko teoksen toimintaa.

Olemassaolevassa "Daisyssä" katsoja on päämäärätön, pelkästään uteliaisuuden eteenpäin ajama. Minäkään en olisi salaa lukenut siskoni päiväkirjoja, ellen olisi tiennyt voivani käyttää tietoa hyväkseni myöhemmin. Watergate-nauhoja ei olisi varastettu, ellei niihin olisi sisältynyt konservatiiveille hyödyllistä aineistoa. Eikä Raskolnikovkaan olisi heilauttanut kirvestään, jos ei eukolla olisi ollut kultaa kaapissaan. Ja niin pois päin.

Tehtävänanto ei olisi vienyt pois katsojan omaa persoonallisuutta, vaan pikemminkin kiihdyttänyt hänen uteliaisuuttaan ja haluaan osallistua ja kommunikoida "Daisyn" maailmassa. Uskon, että olisi ollut mahdollista luoda katsojalle voittopäämäärästä vapaa rooli, joka kuitenkin olisi määritelty selkeämmin hänen suhteensa teokseen. Kuvailen erästä mahdollista tällaista roolia enemmän käsitellessäni kontekstin merkitystä katsojan vuorovaikutukselle seuraavassa kappaleessa **II.3. Virtuaalisia viitteitä todellisuuteen**.¹¹⁰

Pilottijakson jälkeen tarjosimme katsojalle yhä "kätkeytympiä" salaisuuksia: kirjeet eivät avautuneet ensimmäisellä klikkauksella, vaan kuoret piti avata (esimerkiksi "Fingers off!" varoituksista huolimatta¹¹¹). Uskon tämän vahvistaneen tirkistelyn tuntua ja siten ehkä hieman korvanneen katsojan roolin tunnelmalla sitä, minkä hänen rooliaan eteenpäin vievissä tavoitteissa olimme menettäneet.

II.3. Virtuaalisia viitteitä todellisuuteen

Edellä olen nähnyt vuorovaikutteisen kerronnan omimpana luonteena roolinäkökulmien laajuuden ja teoksen taianomaisuuden. Vahvoina keinoina ohjata

¹¹⁰ **II.3.i. Toimittajabailut baarin vessassa, 1. Eräs työllistämisuunnitelma**

¹¹¹ <http://daisy.kolumbus.fi/fi3/city/office/hismo/kuori.html>

katsojaa hienovaraisesti teoksessa olen esittänyt tilan harkittua jäsentämistä tarinan aiheiden, äänien, värien ja kuvan kompleksisuuden, sekä linkkimäärien rytmittämällä.

Katsojan omaan tuottamiseen inspiroivan ihmis-teos-vuorovaikutussuhteen vahvimpana voimana pidän kontekstia, jossa katsojan tulee toimia. Millaisessa ympäristössä katsojalta edellytetään tuottamista? Muistuttaako konteksti häntä olosuhteista, joissa hän on normaalielämässäänkin tottunut luomaan jotain? Assosioituuko virtuaalinen ympäristö niihin ympäristöihin, joissa katsoja tuolloin toimisi? Vai tulisiko katsojan tuottaa jotain uutta, mitä hän ei ole aikaisemmin tottunut tuottamaan? Halutaanko katsojalta kenties tiettytyyppistä materiaalia? Kuinka siis olosuhteet, joissa hän on, inspiroivat sen luomiseen? Mikä on katsojan **toiminnallinen** rooli suhteessa esitettyyn materiaaliin?

II.3.i. Toimittajabailut baarin vessassa

“...ihmisen rinnalla yhä eli kiinteämuotoinen alkueläin, yksisoluinen, ripsieläin, mikrobi, jonka soluruumiissa oli tulo- ja poistoaukko - enempää ei tarvittu eläimenä olemiseen ja useimmiten se myös riittää ihmiselle...”

-Kuckuck Felix Krullille

Konteksti sai huomattavan merkityksensä kysellessäni itseltäni miksi katsojat olivat aktiivisia Bar Krakovan vessan seinään kirjoittamisessa, mutta eivät lainkaan samassa määrin kirjoittaneet Flash!-lehteen - tai eivät ainakaan sellaisia juttuja joita heiltä odotin: artikkeleita tarinan maailmasta, paljastuksia murhista ja salatuista perhesiteistä.

Eräs äkkiä mieleentuleva selitys oli, että vessanseinään kirjoittamisen kynnyks oli yksinkertaisesti helpompi ohittaa kuin Flash!iin kirjoittamisen. Lehden konteksti edellytti pidempiä juttuja, eivätkä katsojat jaksaneet vaivautua artikkelien kirjoittamiseen.

Tämä oli varmasti osavaikutin. Merkittävimpänä tekijänä näen kuitenkin, että suurimmalle osalle katsojista vessanseinä oli kontekstina, kirjoittamispaikkana, tutumpi kuin Flash!-lehti. Harvat ihmiset tuntevat toimittajan roolin itselleen läheiseksi, mutta kuka tahansa voi ajatella kirjoittavansa vessanseinään lyhyen huomion, vitsin, mielipiteen tai "hävyttömän" jutun. Jos vertaa vessan seinän ja Flash!in juttujen määrää kävijämääriin, voisi arvioida, että 70% ihmisistä kirjoittaa vessojen seiniin, vain 1% lehtien palstoille. Koska itse en liiemmin harrasta edellistä, vaan pikemminkin jälkimmäistä, arvioin Flash!in merkityksen vuorovaikutuskanavana väärin. Odottelin tylsistyneenä huimia juttuja Flash!iin, kun hyvät bileet pidettiin Bar Krakovan vessassa.

1. Eräs työllistämissuunnitelma

Jos olisimme tahtoneet enemmän juttuja Flash!iin tarinan maailmasta, olisimme esimerkiksi voineet luoda voimakkaamman roolin katsojalle, kerronnallisen kontekstin, jossa katsoja olisi toiminut toimittajana, koettanut lehden palstoilla ratkoa tarinaan liittyviä mysteerejä, löytää skandaaleja ja paljastaa niitä.

Tällainen rooli katsojalle olisi kenties pitänyt määritellä jo ennen “Daisyn” maailmaan astumista. Tullessaan “Daisyn” pääsivulle, häntä olisi voinut ensimmäiseksi tervehtiä Flash!in päätoimittaja vaatien eri jaksoissa erilaista juttua nopeasti. Esimerkiksi pilottijaksossa: *“Luotan että toimit varovaisemmin ja nopeammin kuin muut toimittajat. Tutki sirkustirehtööri Beniton murha ja tuo todistusaineisto mukana. Liikkeellä on huhuja, että Los Diabliton kerma on mahdollisesti sekaantunut tähän juttuun... Toimi ennen kuin muut ehtivät saada vihiä!”*

“Kilpakumppaneinaan” toiset katsojat, tuore toimittaja olisi voinut kerätä tietoa kaikkialta “Daisyn” maailman kätköistä. Kenties hän olisi voinut myös kaupitella niitä Bar Krakovassa muille henkilöille. Päätoimittajan uhkaava siluetti tai vaateliias katse olisi tietysti aina välillä tullut esiin toimittajan vaellellessa sirkuksen varjoissa tai kaupungin syrjäkujilla...

“Daisy” sellaisena kuin se nyt on, ainoastaan viittaa tähän katsojan toiminnan mahdollisuuteen joka jakson prologissa.¹¹² Voimakkaimmin viittaus tapahtuu ensimmäisessä jaksossa,¹¹³ jossa informaatio kuitenkin hukkuu koko sarjan esittelemiseen.

2. Paikkansa mielipiteillekin

Flash!in “Lukijoiden oma kanava” koostuu nyt pääosin mielipidekirjoituksista, jotka enimmäkseen käsittelevät itse “Daisy” -sarjaa, sen hienoutta tai huonoutta. Mukana on myös kritiikkiä muista maailman ilmiöistä (esim. *“Uskonnot ovat vaarallisia”*) ja outoja, lyhyitä runoja ja tekstejä, jotka sopisivat kenties paremmin Bar Krakovan vessan seinän kontekstiin.

“Daisyn” katsojien mielipiteille ei varsinaisesti ole muuta kanavaa kuin Flash!. Siksi on luonnollista, että katsojat ilmaisevat näkemyksensä sarjasta siellä. Mielipidejuttujen kirjoittaminen lehtien palstoille on myöskin kontekstina luonnollisempi paljon suuremmalle osalle katsojia kuin on varsinaisten artikkelien kirjoittaminen.

II.3.ii. Baarikärpäisistä

Bar Krakovan “irkkibaarin” suosio oli sarjan alussa hyvä, mutta laski sitten. En vielä näe sen kontekstissa mitään vikaa (kuka tahansa voi poiketa oluelle tai kahville kaupungilla kulkiessaan), joten olen päätenyt siihen, että katsojamäärien laskiessa avausjaksojen jälkeen, ihmiset ovat vain sattuneet harvemmin yhtä aikaa paikalle. Syyt baarin suosion tippumiseen ovat siis teknisiä ja käytännöllisiä luonteeltaan. Bar Krakovaa ei löydetä yhtä aikaa muiden katsojien kanssa.

Koetimme parantaa baarin suosiota kolmannessa jaksossa tuomalle etusivulle suoran linkin sinne, Bar Krakova -kyltiin.¹¹⁴ Tämä ei kuitenkaan ole auttanut asiaa.

¹¹² Esim. sivun viimeinen lause: <http://daisy.kolumbus.fi/fi2/prolog.html>

¹¹³ Sivun puolivälissä: <http://daisy.kolumbus.fi/fi1/prolog.html>

¹¹⁴ <http://daisy.kolumbus.fi/fi3/index.html>

Voi myös olla, että naamion ja nimen valitseminen ennen baariin astumista on kynnys, joka ei ole käyttöliittymällisesti riittävän helppo suorittaa.

Lähibaaari: tukea kontekstille

Jos katsojat eivät löydä toisiaan, on suurin syy baarin suosion tippumiseen "Daisyn" maailman laajuus suhteessa katsojamääriin. On sattuman kauppaa, että katsojat (noin 50-500 päivittäin), jotka vaeltavat "Daisyn" (noin 1000 tilan) maailmassa osuvat baariin yhtä aikaa toisten katsojien kanssa. Fanit ovat kyllä kovasti koettaneet sopia sinne treffejä baarin vessanseinällä - missäpä muuallakaan.

Keskusteluaktiviteetin olisi saanut siis kenties nostettua tekemällä Bar Krakovasta yksinkertaisesti "liikkuva" lähibaaari. Koko katsojan kerrontamaisemassa vaeltelun aikana hän olisi voinut nähdä maiseman rinnalla esimerkiksi "ikkunasta" sisään baariin, jossa aina olisi syttynyt valo jonkun astuessa sisään - tai sieltä olisi kuulunut reipas: "*Terve! Onko puhtaita kolpakoita?*"

Käytännössä olisi ollut mahdotonta tehdä nimelistaa siitä, ketkä **vielä** olivat baarissa, sillä emme olisi voineet pakottaa ihmisiä kirjoittautumaan ulos serverin tarvitsemalla tavalla. Mutta sisäänkirjoittautumisista olisi serverimme voinut saada tiedon, ja ilmoittaa sen sitten muille "Daisyn" katsojille, jotka olisivat voineet astua sisään esimerkiksi vain "ikkunaa" klikkaamalla.

II.4. Viettelyn ja vihjailun palapeli

Jäsentääkseni näkökulmien ja materiaalin runsauden mielekkäiksi kohtauksiksi, jotka voisivat eri järjestyksissään muodostaa mielekkään tarinan, otin peruslähtökohdakseni draamasta tutun "täydentävän/rikastuttavan kohtauksen" idean. Tällaisten kohtausten tapahtumat eivät välttämättä liity kokonaisuuteen (vaikka usein jokin viittaus juoneen on rakennettu), vaan voivat olla pelkästään tematiikkaan liittyviä ja toimia jopa itsenäisinä, kokonaisteoksesta täysin irrallisina. Myös "Daisyssä" tarinan elementtien (teksti-kuvasivujen, animaatioiden, videoiden etc.) tuli pystyä toimimaan itsenäisesti (satunnaisen hiiren klikkauksen ne käynnistäessä), mutta samalla viitata kokonaisuuteen. "Daisyä" kirjoittaessani pidin siis muistisääntönäni W-kirjainta. Viettele ja vihjaile: tee kohtaus yksikseen toimivaksi mausteeksi, mutta kerro myös että koko soppa on maukkaampi.

II.4.i. W

W:n periaatetta noudattavat mm. Shakespearen kuningasnäytelmien useat kohtaukset, joissa valaistaan eri yhteiskuntaluokkien näkökulmia ilman että se olisi välttämätöntä päähenkilöille tapahtuvan juonen kuvauksen kannalta. Täydentävät kohtaukset kuitenkin muutamissa minuuteissa tarjoavat lukijalle/katsojalle aivan toisenlaisen näkökulman tapahtumiin, saavat meidät näkemään myös päähenkilöiden kannat toisesta näkökulmasta, rikastuttavat näytelmää temaattisesti. Esimerkiksi "Hamletin" tragediassa tällainen kohtaus on kahden haudankaivajan välillä (V,i).

Pidän erityisesti kahdesta “rikastuttavasta kohtauksesta” Michael Curtisin “Casablancassa.” Ne seuraavat elokuvan puolivälissä toisiaan peräjälkeen. Ensin kuulemme vanhan saksalaispariskunnan (Ilka Gruning, Ludwig Stossel) koomisen keskustelun¹¹⁵ Rickin (Humphrey Bogart) hovimestari Carlin (S.Z. Sakall) kanssa pariskunnan juhliessa Amerikkaan lähtöään Carlin hyvän konjakin kera (n. 20 s). Sitten nuori unkarilaisnainen (Joy Page) tulee pyytämään Rickiltä neuvoa poliisikapteeni Renaultin (Claude Rains) luotettavuuden suhteen: tyttö on valmis - kapteenin ehdotuksen mukaisesti - makaamaan tämän kanssa saadakseen poliisilta ilmaiseksi matkustuslupat itselleen ja kihlatulleen (Helmut Dantine), joka pelaa viimeisiä pennejään rulettipöydässä. Muutamien kyynisten kommenttiansa jälkeen Rick heltyy ja vaikuttaa ravintolanomistajan ominaisuudessa kihlatun “onneen” rulettipöydässä. Nuori pari “voittaa” matkustuslupiin tarvittavat rahat ja pääsee lähtemään ilman tytön suostumusta prostituutioon (n. 3 min).

Kumpikin kohtaaminen sopisi lyhytelokuvaksi. Ne toimivat itsenäisinä, mutta antavat myös koko tarinan teemalle rikastuttavia elementtejä: ne kuvaavat “rakkauden ja paremman elämän kaipua” (myös “Daisyn” teema!) vanhassa ja nuorena pariskunnassa. Ne poikkeavat kuitenkin toisistaan siten, että ensimmäinen ei vihjaa koko elokuvan juoneen, vaikka rikastuttaa sitä näkökulmallaan ja koomisuudellaan, mutta jälkimmäinen sisältää selviä viitteitä koko juoneen ja Rickin epäonniseen rakkauteen Ilsa Lundia (Ingrid Bergman) kohtaan. Tämä rakkaus itseasiassa motivoi hänet auttamaan unkarilaisnaista.

Päätin siis, että kaikkien “Daisyn” tarinaelementtien ei tarvitse täyttää toisen V:n (vihjailun) vaatimusta. Eräät osat voivat olla vain vietteleviä - kuten ensimmäiseksi kuvailemani Casablancan kohtaaminen - sinänsä kiinnostavia, kunhan ne rikastuttavat “Daisyn” teemaa.

II.4.ii. Daisy viettelijänä

1. Kohtaukset

Suurin osa “Daisyn” kohtauksista on toivoakseni sekä vihjailevia että vietteleviä: ne toimivat itsenäisesti lyhyinä tuokioina (jollaisia yksinäinen kahvilassa istuskelija metsästää toisten keskustelutuokioista tai luo itse viidessä minuutissa kynällä paperille), mutta samalla toiminnan jatkuvuuteen vihjaillessaan liittyvät juonellisesti “Daisyn” koko tarinaan. Näitä löytää kaikkialta.

“Daisyssä” on myös puhtaasti “viettelykohtauksia,” joiden tarina on melkein vain yhden kohtauksen mittainen. Esimerkiksi Johnnyn ja Henriettan tapaaminen¹¹⁶ ja rakkauden jatkuminen on hyvinkin verrattavissa Casablancan saksalaispariskuntaan. He vilahtavat tarinassa, mutta tuovat siihen temaattisen lisän: vanhempana, viisaampana, me ehkä ymmärrämme missä todellinen kaipuumme sijaitsee, ja sen tiedettyämme osaamme ehkä helpommin antaa anteeksi ja vastaanottaa myös toisten rakkauden.

¹¹⁵ Carl, Mrs. & Mr. Leughtag: *To America!* - Mrs: *Since we are now going to America, we have decided to speak nothing but English, so we will do well when we get there.* - C: *That's good.* - Mr: *Darling, what watch?* - Mrs: *Ten watch.* - Mr: *Such much?!* - C: *Eh, I think you will do beautiful in America...*

¹¹⁶ <http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/bottle/index.html>

2. *Pikkutarinat*

“Daisyn” yhteen kietovana aiheena on siis jo mainitsemani “rakkauden ja paremman elämän kaipuu.”¹¹⁷ Juonikuviot kuvaavat toimintana tätä pyrkimystä eri lähtökohdista: Saddy ei edes uskalla puhua kaipuustaan (rakkaudestaan Daisyyn)¹¹⁸, Daisy on valmis lähtemään etsimään kaipuunsa kohteita ja muuttamaan elämäänsä toiminnalla (pyrkii missiksi, kuuluisaksi ja rikkaaksi, sekä suoraan koettaa iskeä Tom Mooren)¹¹⁹, Hismo on valmis tappamaan veloistaan selvitäkseen, mutta katu myöhemmin,¹²⁰ Norma Taylor on valmis murhaamaan ilman katumusta, jolloin rakkaus ei enää edes mahdu hänen käsitteistöönsä,¹²¹ ja niin edelleen.

Kaikki edelläkuvatut juonikuviot luonnollisesti nivoutuvat toisiinsa, mutta ne voisivat olla myös erillisiä tarinoita, pikku novelleja ison teeman sisällä. Osatarinoidenkin on tarkoitus vietellä sellaisinaan ja samalla vihjata isomman kertomuksen olemassaoloon, toisiin henkilöihin ja toisiin tarinoihin. Toivoakseni uteliaisuus ajaa katsojaa tutustumaan useampiin tarinoihin ja herättää näkökulmien lisääntymisen myötä yhä useampia kysymyksiä, joihin hän sitten etsii vastauksia, tuottaakin niitä. Miten toinen henkilö kokee tämän henkilön rakkauden (katsoja suunnistaa toisen henkilön majapaikkaan)? Millaisella toiminnalla esitetyn kaipuun täyttäminen onnistuu (katsoja suunnistaa tulevaisuuteen)? Mitä hyvää, mitä pahaa toiminnassa ja täyttymisessä lopulta on? Voiko henkilöiden valintoja ylipäätään arvostella yleisesti? Eikö vain henkilön subjektiivinen kokemus voi olla oikeutta tekevä näkemys (sillä näemme että välikädet, kuten Flash! tai toisten päiväkirjat, eivät suinkaan kerro tapahtumia niin kuin henkilö ne itse kokee)? Vai onko subjektiivinen kokemus aina vääristynyt?

3. *Vihje ei toimi yksinään?*

Työperiaatteena W oli selventävä: ajattelin jokaista Daisyn kohtausta, lineaarista yksikköä (slidehow'ta, kuva-tekstikollaasia, videota) ikään kuin omana kokonaisuutenaan, että se alkaa ja päättyy oman suoraviivautensa aikana jäämättä kesken. Tällä toivoin välttävämme katsojan frustraation: jokainen klikkaus kerrontamaisemassa tuottaisi tarpeeksi merkittävän palautteen, kokonaisen kohtauksen.

Varsinaisten kohtausten lisäksi “Daisyssä” on myös maailman autenttisuutta lisääviä kappaleita, enimmäkseen valokuvia, jotka vihjaavat ihmisten välisistä suhteista (kuka rakastaa ketäkin). Luovuimme niiden käytöstä kolmanteen jaksoon mennessä. Ne eivät tuntuneet sisältävän tarpeeksi informaatiota tai koekatsojat eivät onnistuneet yhdistämään informaatiota kokonaisuuteen. Vihjeet eivät olleet riittävän vietteleviä. Kuva oli vain "jokin kuva," katsojat eivät miettineet sen merkitystä sen pidemmällä,

¹¹⁷ Aiheko liian yleinen? Kaukaa hakien siihen mahtuivat kaikki katsojien tuottamat materiaalit - niin pornokuvat Bar Krakovan “irkissä” kuin “*Uskonnot ovat vaarallisia*”-tyyppiset artikkelit Flash!issä...

¹¹⁸ Ks. esim. päiväkirjat: http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/s_h/s_diary/index.html,
<http://daisy.kolumbus.fi/fi2/city/motel/diary/index.html>

¹¹⁹ Ks. Daisyn koko toimintaa ja esim. iskentää: <http://daisy.kolumbus.fi/fi2/city/carioca/clip.html>,
<http://daisy.kolumbus.fi/fi2/city/carioca/bar/index.html>

¹²⁰ Ks. esim. <http://daisy.kolumbus.fi/fi4/city/motel/hletter/index.html>

¹²¹ Ks. esim. <http://daisy.kolumbus.fi/fi4/city/office/alex/index.html>,
http://daisy.kolumbus.fi/fi4/city/stones/stone_15norma.html

kuten: "*Miksi Saddyllä on Daisyn kuva? Rakastaako hän Daisyä?*"¹²² tai "*Miksi jokaisella revyytytöllä on Johnnyn kuva? Taitaapa olla aika höylä...*"¹²³

Ehkä syyllistyin näiden linkkielementtien (joita Marja vastusti) käsikirjoittamisessa "kertojan tautiin." Itse olen jotakuinkin sisäistänyt draaman peruseriaatteen, jonka mukaan loppuun viedyssä toiminnassa minkään elementin ei tulisi olla merkityksetön kokonaisuuden kannalta. Katselen kertovia teoksia tällä silmällä ja luulin katsojan toimivan samalla tavoin. En ajatellut, että katsojat eivät kenties usko kaiken olevan merkityksellistä, vaan ohittavat vähemmän viettelevät elementit.¹²⁴

II.4.iii. Lukutapana aika

Suuri yleisö on kenties tottunut siihen, että kaikki merkityksellinen paljastetaan kyllä AJAN mittaan. Lineaarinen media, kuten elokuva, kokoaa "palapelinsä" osaset osaksi kerronnallista kokonaisuutta viimeiseen näytettävään sekuntiin mennessä. Me emme voineet päättää viimeistä sekuntiamme, ja ensimmäinen sekuntimme on tunnelmallinen maisema, jäsenetty TILA, jossa merkityksellinen toiminta ei voi alkaa ilman katsojan aktiviteettia ja uteliaisuutta. Tämä ei kuitenkaan merkitse ettei laukaistu toiminta olisi kaikki merkityksellistä.

Siinä vaiheessa kun peleillä ja vuorovaikutteisella kerronnalla on vakiintunut asemansa "kulttuurituotteina," kenties silloin suuren yleisön lukutapakin on muuttunut. Teoksia tullaan katsomaan ennako-oletuksella, että kaikki mitä saan teoksessa aikaan on mietittyä ja merkityksellistä. Tai vielä parempaa: kaikki mitä saan aikaan, JA MITÄ ITSE MIETIN JA TEEN on merkityksellistä.

II.5. Aristoteleen abstraktioissa

"Pelko ja sääli voidaan herättää näyttämöllepanon avulla, mutta parempi on ja suurempaa kykyä osoittaa, jos ne aiheuttaa jo toiminnan kokoonpano."

-Aristoteles, Runousoppi

W-muistisäännön lisäksi käytin teoreettisella tasolla ratkaisujeni arvioimiseksi ja jäsentämiseksi Aristoteleen kuutta draaman peruselementtiä (ks. Kuva 1)¹²⁵ ja Brenda

¹²² http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/s_h/daisy_photo.html

¹²³ Esim. http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/h_m_l/johnny_photo_m.html

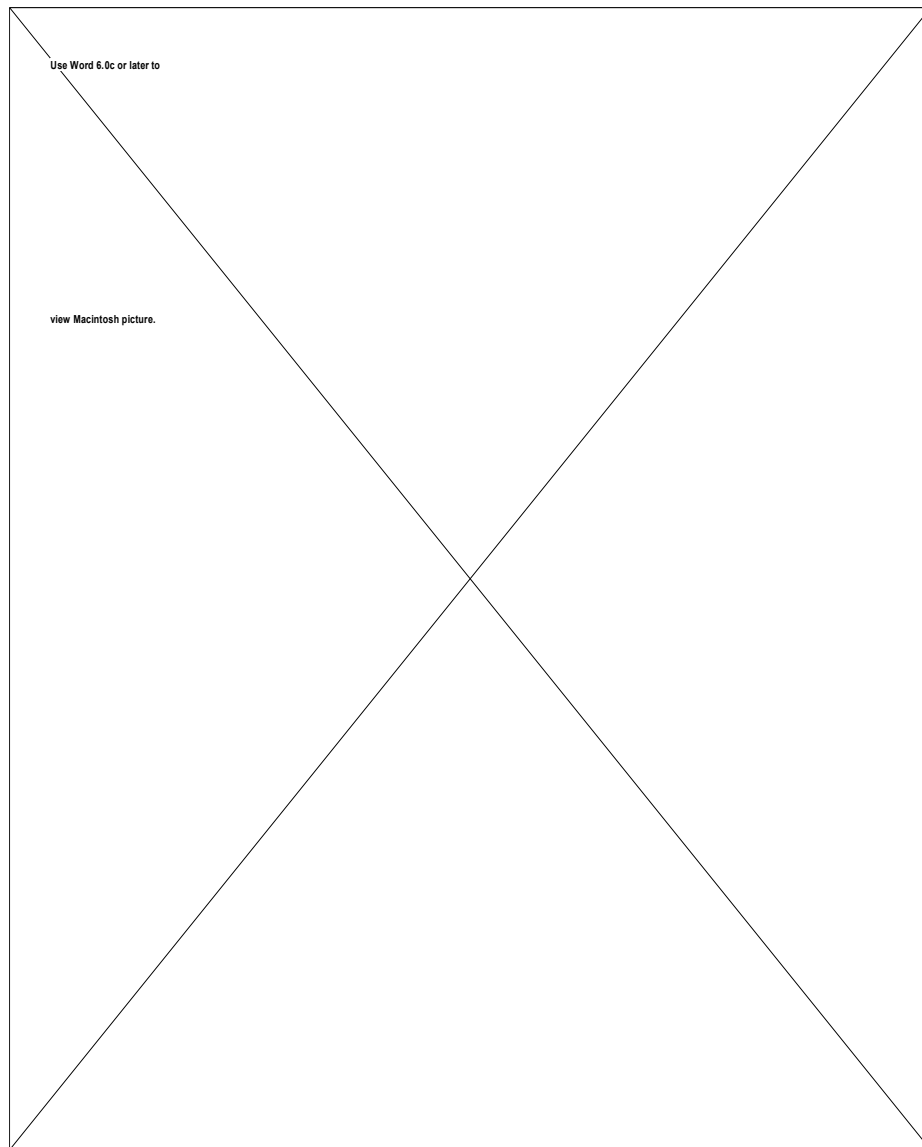
¹²⁴ Muutamien puolittujen "Daisyn" katsojien muistan kylläkin kertoneen kuvien toimineen mainiosti. Mutta muistan myös, että he taisivat kaikki työskennellä jossain määrin kerronnan kanssa...

¹²⁵ Saarikosken käännöksen mukaan "toiminta, luonteet, ajatus, sanonta, sommittelu, näyttämöllepano." Itse käytän uuden median yhteydessä "toiminnasta" mieluummin käsitettä "(yhdistävä) teema" ja "näyttämöllepanosta" "(kaikki) materiaali." Aristoteleen mukaan jokainen oheisen taulukon käsite muodostuu sen allaolevista elementeistä (Laurel: "*material cause*"), mutta toisaalta jokaisen elementin olemassaolo täytyy perustella ylläolevalla käsitteellä (Laurel: "*formal cause*"). Eli kaiken materiaalin olemassaolon tulisi olla osa "orgaanista kokonaisuutta." "*Jos näyttämöllä on ase, sen on lauettava viimeistään viimeisessä kohtauksessa,*" Stanislavski kärjittää. Tarkemmat määrittelyt käsitteistä s. 49-

Laurelin sovellusta niistä ihmis- ja koneagenttien välisen vuorovaikutuksen suunnitteluun ja arviointiin.

Käsikirjoittamisen alussa olin hyvin innostunut Laurelin “Computers as Theatre” väitöskirjasta, joka tutkii kuinka aristoteelista dramaturgian mallia voisi soveltaa tietokonepohjaisten medioiden suunnittelussa. “Computers as Theatre” osoittautui kuitenkin ajan kuluessa riittämättömäksi tarpeisiini. Se ei esimerkiksi huomioi monen osallistujan systeemejä - tai pikemminkin käsittelee tietokonetta systeeminä niin yleisesti, ettei spesifikaatioita voi löytää - eikä käytännöllisesti katsoen tarjoa yhtään kunnollista sovellusesimerkkiä Laurelin hyvin pitkälle (ehkä liiankin pitkälle) Aristoteleen “Runousoppia” soveltavan teorian pohjalta.

Aristoteleen kuusi draaman peruselementtiä tuotuina uuden median kontekstiin osoittautuivat kuitenkin varsin hyödyllisiksi työkaluiksi miettiessäni, kuinka syvälle katsojan vuorovaikutus teoksen dramaturgisten peruselementtien kanssa voisi ulottua. Esimerkiksi: vaikuttaako katsojan toiminta koko teoksen yhdistävään toimintaan/teemaan (kuten sellaisissa MUDeissa, joissa osallistujilla on vapaat kädet ympäristön luomiseen)? Tai: tuottaako katsoja ainoastaan materiaalia tai esimerkiksi roolihenkilön jo asetettuihin puitteisiin (kuten roolipeleissä)?



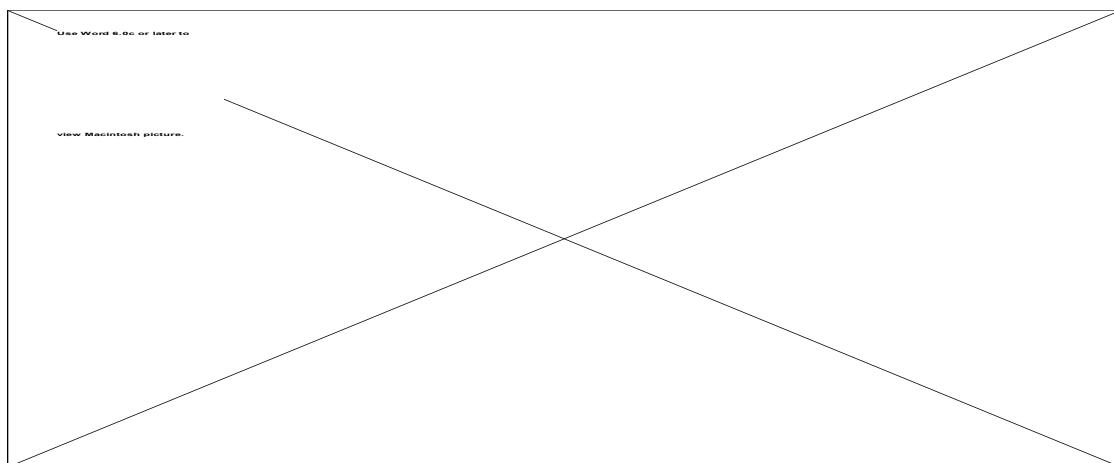
Kuva 1. *“Daisy's Amazing Discoveries” -sarjan yleisön ja tekijöiden keskinäiset vuorovaikutussuhteet ja vuorovaikutussuhteet Aristoteleen kuuteen draaman peruselementtiin.*

II.5.i. Daisy ja Aristoteles

Oheisessa, hyvin varhain tekemässäni kaaviossa (ks. Kuva 1) katkoviivat merkitsevät heikkoa vaikutusta (ei materiaalista muutosta, vaikka representaatio, katsojan vaikutelma “Daisystä” muuttuu). Vahvat viivat taas merkitsevät voimakasta vaikutusta (teoksen materiaali muuttuu konkreettisesti). Kaavion “Daisyssä” katsojat ja tekijät siis konkreettisesti luovat AJATTELUA, joka muodostaa luonteita ja

teemoja keskinäisen vuorovaikutuksen ja teoksen kanssa käydyn vuorovaikutuksen pohjalta. Tekijät ovat kuitenkin jo määritelleet teoksen henkilögallerian (LUONTEET) ja yhdistävän TEEMAN. Ainoastaan he määrittelevät kahta ylätasoa käsitettä kokonaisdramaturgisessa suunnittelussaan. Näin oletin “Daisyn” toimivan.

Käytännössä, katsojalle avautuneen representaation kannalta, asiat ovat kuitenkin olleet toisin. Tajusin, että tekijöinä olemme itseasiassa luoneet valmiiksi ainoastaan tilanteita ja kuvia, jotka tuovat eräitä piirteitä esiin roolihenkilöistä ja teemoista, joiden kanssa he ovat tekemisissä. AJATTELU - palapelin palaset - on kehitetty pitkälle, mutta LUONTEET ja TEEMA todella riippuvat kunkin katsojan nonlineaarista kuljeksimisesta “Daisyn” eri aikojen kerrontamaisemissa, siitä millaisen palapelin hän sattuu itse rakentamaan. Me emme voi kontrolloida katsojan ajan- ja tilankäyttöä millään varmuudella. Hänen valinnoistaan riippuvat luonteet¹²⁶ ja teema. Samoin hänen tuotoksistaan Bar Krakovassa tai Flash!-lehdessä (ks. Kuva 2).



Kuva 2. Katsoja a:n otanta ja otantajärjestys kaikesta mahdollisesta materiaalista luo toisenlaisen representaation kuin katsoja b:n valinnat. Koska a ja muut ovat luoneet myös paljon materiaalia teokseen tekijöiden materiaalin lisäksi, se vaikuttaa huomattavasti b:n representaatioon. B on nähnyt pääasiassa samaa materiaalia kuin a tekijöiden materiaalista, joten esimerkiksi a:n johdonmukaiset luonne- ja teemakehittelyt antavat b:lle hyvin toisenlaisen kuvan koko teoksesta kuin mitä pelkkä tekijöiden materiaali tarjoaisi.

Esimerkiksi Hismon epätoivoisuus ja murhasuunnitelmat eivät paljastu samalla tavoin eri katsojille. Kahdelle katsojalle, jotka ovat viettäneet tunnin “Daisyn” maailmassa, toiselle Hismo on harmiton klovnin ja Saddyn huoltaja (kuten Saddyn päiväkirja ja kertoja osoittavat),¹²⁷ toinen taas näkee hänet kiristyksen kohteena olevana

¹²⁶ Ks. II.2.iv. **Haarautuvat roolihenkilöt.** Tekijöinä me olemme todellakin antaneet vain luonteiden raaka-aineita, Felix Krullin kutsumia “alkeisosasia” katsojalle ja luoneet konkreettisesti erään “mosaiikin” kustakin henkilöstä. Mutta katsoja voi yhä luoda omansa.

¹²⁷ http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/s_h/s_diary/17_08_83.html ja <http://daisy.kolumbus.fi/fi2/star/saddy.html>

pelurihomona (kuten Norman kirjeet ja Hismon valokuvat osoittavat).¹²⁸ Kolmas katsoja on jo löytänyt kaiken tekijöiden ajatteleman aineiston näistä useista roolia määrittävistä ominaisuuksista ja luonut synteisiin eri elementeistä. Ja kuten lineaarisissakin teoksissa, synteesi voi olla aivan toinen kuin aikomamme, mutta “Daisyssä” katsojalla on myös mahdollisuus ilmaista se aktiivisella tuottamisella.

II.6. Teema ja muoto

“Mitä luonto siis ajattelee? Se ei ajattele mitään eikä ihminenäkään siis voi ajatella mitään nähdessään sen aktiivisen tasapuolisuuden, vain kohdistaa myötätuntonsa milloin oikealle, milloin vasemmalle vaeltaessaan kunniavieraana Kuckuckin museossa, jonka salit ovat täynnä oivallisia, osaksi herra Hurtadon valmistamia malleja sen moninaisista luomuksista.”

-Felix Krull

Kaikki mitä teemme perustuu vanhaan, kaikki arvostelut “Daisyn” muotoa kohtaan heijastelevat teatterin ja elokuvan dramaturgisia "periaatteita," eräs niistä ollen loppuun viety toiminta tai teeman kehittäminen, teoksen lopettaminen. Ja jos lopettaa, niin opettaa,¹²⁹ antaa näytteen elämästä teoksen keinoin, sen rajatussa ympäristössä kertoo elämästä, on kietovina teemassa eräänlaisen vastauksen.

Itse en halua tätä. Tarkka kysymys on tärkeämpi kuin puolivillainen vastaus. “Daisyn” maailma - täynnä valmistamiemme malleja sen moninaisista luomuksista - koettaa esittää kysymyksensä elämästä ja mediatodellisuudesta, sen vaikutuksesta mieliimme ja sydämiimme, mahdollisimman täsmällisesti kuvaamalla niihin liittyvät moninaiset näkökulmat vuorovaikutussuhteessa katsojaan/käyttäjään. Toivon, että katsojan myötätunto kohdistuu “Daisyssä” milloin oikealle, milloin vasemmalle, jotta hän näkisi elämän olevan näkökulmien orkesteri.

Eräs keskusteluni “Janoisessa lohessa” ohjaaja Jotaarkka Pennasen kanssa meni suunnilleen näin.

- J: Mitä sä oikeastaan haluat kertoa “Daisyllä”?
- M: En tiedä.... Ihmisten kaipuusta eri asioihin, rakkauteen - täyttymättömästä kaipuusta. Miten se muuntuu eri ympäristöissä, mediassa,¹³⁰ kurjuudessa,¹³¹ loassa¹³² ja pumpulissa,¹³³ eri olosuhteissa....
- J: Kaipuusta... Mitä siitä seuraa?
- M: Eri asioita eri henkilöille.

¹²⁸ http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/s_h/letters/letter3.html ja

http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/s_h/johny_photo.html

¹²⁹ Ajatus 'lopettamisen' ja 'opettamisen' perimmäisestä yhteydestä syntyi keskustellessamme Minna Tarkan kanssa vuorovaikutteisesta kerronnasta.

¹³⁰ Esim. <http://daisy.kolumbus.fi/fi4/city/daisy/tv3/index.html>

¹³¹ Esim. http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/stones/stone_01.html

¹³² Esim. http://daisy.kolumbus.fi/fi2/city/stones/stone_04parent.html

¹³³ Esim. <http://daisy.kolumbus.fi/fi3/city/flash2/tuulee2.html>

- J: Mitä siitä sun mielestä seuraa?
 M: Eri asioita! "Daisyssä" nähdään subjektiivisesti samat tapahtumat ja tunteet eri näkökulmista. Haluan näyttää ihmisille, että asioihin on aina useita näkökulmia, että totuus ei ole yksiulotteinen.
 J: Eikö ihmiset sitten jo tiedä sitä?
 M: Ehkäpä...
 J: Jos kaikki tietävät, että on olemassa useita näkökulmia, niin mitä taiteilijalla on sitten annettevanaan?
 M: Oma näkökulmansa.
 J: No niin.
 M: *(tuntee täydellistä kyvyttömyyttä tekijänä, arvelee ettei kykene koskaan tekemään mitään puhuttelevaa ja ihmettelee miksi ylipäättään on ryhtynyt mieltämään vuorovaikutteista kerrontaa, saatikka nyt tekemään "saippuaopperaa" Internettiin, hätäntyy ja alkaa mieltää siirtymistä toiselle alalle)*

No, keskustelu voi jatkua loppumattomiin. Eikö "Daisyynkin" kuitenkin tule väistämättä (l)opetuksia, sekä katsojien konkreettisella toiminnan keskeyttämisellä/lopettamisella valitsema että meidän valitsema? Eikö sinnekin kasata valittu materiaali jostain tietystä syystä, tietystä näkökulmasta käsikirjoituksen mukaisesti? Ja kuitenkin: vaikka teemana olisi täyttymätön kaipuu, eikö muodon tulisi (aristoteelisesti) joka tapauksessa täyttää katsojan odotukset, "loppuun viedyn toiminnan" kaipuu, tarjottava "organiseen kokonaisuuteen" nivoutuva hyvä lopetus? Ja enkö ole heikko ohjaaja, jos en onnistu viemään muotoa sulavasti loppuun saakka? Voiko sen viedä sulavasti kaikkiin mahdollisiin loppuihin? Tuskin.

II.6.i. Opetus

Ehkä en uskaltanut puhua Jotaarkalle teemoista, asioista, joita kuitenkin halusin sanoa eri näkökulmien **orkestoroinnin** kautta. Teemoista on ikävä puhua, kun ei ollenkaan tiedä onko onnistunut välittämään niitä. Tulkoon nyt kuitenkin lopputyöni yhteydessä kirjoitettua niistäkin, vaikka teoksen ilman teemojakin voisi arvottaa.

"...the purpose of playing, whose end, both at the first, and now, was, and is, to hold, as't were, the mirror up to nature; to show virtue her own feature, scorn her own image, and the very age and body of the time, his form and pressure."

-Shakespeare, "Hamlet"

Halusin "Daisyn" todellisuuden peilaavan omaa todellisuuttamme, olevan kommentoiva osa sitä, pikemminkin kuin pyrkivän muutaman tunnin pakopaikaksi. Kuten oma todellisuutemme, myös "Daisyn" maailma jakautuu hahmojen "tosi"todellisuuteen ja heidän maailmansa mediatodellisuuteen. Jokaisella näyttelijällä on rooli sirkuksessa (mutaisessa, lihallisessa "tosi"todellisuudessa), sekä mediassa, kaupungissa (epätodellinen, makea haave rakkaudesta, rikkaudesta ja maineesta).

Englanninkielisessä versiossa¹³⁴ tätä painotetaan myös aksentin valinnalla: kaupungin ja median todellisuus on tyyliteltyä amerikanenglantia (kommentoiden siis tämänhetkistä amerikkalaista kulttuuri-(ym.)imperialismia), kun taas sirkuksessa

¹³⁴ <http://daisy.kolumbus.fi/en5/index.html>

puhutaan cockney-murteella (täysin muoditon niin kuin on jokainen ihminen sisällämme).

*"Mene ja valloita maailma, Miss Daisy! Täytyyköön kaikki toiveesi, vaikka niihin pettyisitkin, sillä pettymyksemme haaveen toteutuessa osoittaa meille usein sen täyttymistä edeltäneen menneisyytemme kauneuden, jonka sivuutimme unta tavoitellessamme. Onnemme on näin pettyessämme moninkertainen, sillä se ei liity hetkeen tai epämääräiseen tulevaisuuteen, vaan läpäisee koko eletyn elämämme, joka jo on osa meitä."*¹³⁵

-Homunculus Mystericum

Nimihenkilö Daisyn keskeinen kehityskertomus on antautuminen mediatodellisuudelle (joka saa hänet sokeaksi todellisuuden ja todellisen rakkauden arvolle) ja yritys muuntaa se hänen omaksi todellisuudekseen. Daisy jopa pääsee unelmiensa miehen, "Rakkauden gladiaattorien" Tom Mooren rakkauden kohteeksi. Tämä rakkaus, kuten koko mediatodellisuus, osoittautuu kuitenkin harhaksi. Daisy kohtaa todellisuuden haasteen kovettumalla. Useat muut roolihenkilöni kohtaavat sen aivan toisin: avautumalla ja rakastamalla.

Uskon vahvasti että meitä nykyisin ympäröivä mediatodellisuus voi olla tappavaa inhimillisyydellemme, itsetunnillemme ja kyvyillemme rakastaa kaltaistamme. Katselemme päivittäin yliestetisöitua ihmisvartaloa ja -rakkautta. Mielikuvamme myrkyttyvät. Olen alkanut toivoa että ulosottomies kuittaa verorästini televisiollani.

*Pyysin, anoin, itkin: älä jää siihen hulluun tanssiin -
kun titaanit laskevat korkoa korolle,
pienet kuolevat jättien valssiin.*

*Silti syöksyt pyörteisiin leikin hurjan,
vihan voimalla, kostoja janoten.
Näit kun jätti tanssitti rotkolle daaminsa julman -
siinä näit myös tilaisuuden.
Näit ettei ole sydäntä, sääntöjä tanssissa tässä:
singahti veitsi helmasta daamin;
rotkoon tippuikin jätti, ei ole enää leikkimässä -
arkkuunsa pääsee avulla kaavin.*

*Mikset nähnyt mihin mieletön leikki tuo johtaa,
miten käy kun sydämet vihasta palaa?
Etkö oppinut että tappaja tappajan kohtaa,
murhaaja hautaan murhaajan halaa?*

*Taidokas tanssi on loppu.
Soittakaa valssi vielä! Musiikkia uusien intohimojen!
Minne teillä on hoppu?
Hae tanssiin ei kukaan rakkausvuoteesta kuolleiden.*

*Pyysin, anoin, itkin: älä jää siihen hulluun tanssiin -
kun titaanit laskevat korkoa korolle,*

¹³⁵ http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/stones/stone_11.html

*pienet kuolevat jättien valssiin.*¹³⁶

-Saddy Hismon (ja Daisyn) kuoltua¹³⁷

Saddyn runo Hismon vihasta sopii mielestäni yhtä hyvin Daisyn rakkauden kuvaukseksi. Kumpikin tunne voi olla sekä hyvästä että pahasta. On vain osattava valita oikea tanssi ja orkesteri. Ja partneri, jonka kanssa opetella.

Henkilökohtaisesti asettamani teemat ovat siis sekä hyvin yksilöllisiä (miten kohtaan rakastamisen kollektiivisen massamediaunelman ja oman todellisuuteni ja rakkauteni?) että yleisiä (mihin perustuu valtakulttuuri, miksi ostamme kysymyksistä tyhjän amerikkalaisen mediatodellisuuden?). Pysin "Daisyä" tehdessäni kuitenkin poistamaan intohimoani näiden teemojen suhteen, näkemään asiat myös toisin. En luota kaikkiin näkemyksiini. Enkä pidä opettamisesta.

"...olen viimein huomannut kuinka langanohueen kaihoon olen kaikki nämä vuodet tarttunut. Rakkauteni ja suruni ovat olleet pintakuohua, kenties omana kokemuksenani vahvoja, mutta kaikki sanani niistä ovat osoittautuneet käytännössä kelvottomiksi. En ole osannut toimia.

Olen uskotellut itselleni että Syy (rakkaus) on sanoiksi laitettavissa ja harhautunut pitämään kaunista lausepartta tai -rykelmää elämäni olennaisimpana sisältönä. Ne ovat pelkkää leikkiä, viehättävää mielenantamista minulle, kenties jollekulle muullekin joskus, eivätkä koskaan hajotessaan osoita elämän hyödyttömyyttä tai julmuutta vaan ainoastaan sanojemme riittämättömyyden ja unenomaisuuden.

Me nukumme sanoissa, heräämme todellisuuteen ja rakennamme heti pian uuden vuoteen uusista sanoista. Vanhennettuumme uusimme vuoteet kai harvemmin, mutta ne ovatkin kestävämpiä ja lujatekoisempia kuin nuoruudessamme. Viimeiseen kyhäelmäämme totumme niin täysin, ettemme enää muista kuinka rakentaa uusi, kun koko elämä lopultakin kulkee silmiemme ohitse ja nukumme kokonaan pois. Pian sen jälkeen nukahtaa myös sana, henkäys, joka oli nimemme, toisten, rakastajiemmekin, huulilla."¹³⁸

-Saddy

II.6.ii. Lopetus

Kamppailin "Daisyn" lopun kanssa, sillä pelkäsin moralistista tai temaattista (l)opetusta, teoksen kuvaa maailmasta. En tahtonut antaa sitä, ja siellä se kuitenkin on MEIDÄN (työryhmän) toimestamme. Mutta en oikein tiedä mikä se on. Se on (käsikirjoituksessaan ja ohjauksessaan) minun (yllä osittain esitelty) maailmankuvani, alati muuttuvainen, joustava, joskus relativistinen, joskus liiankin moralistinen.

"Daisyn" joka jakso lähti (ehkä ensimmäistä pilottijaksoa lukuunottamatta, joka syntyi suorituspaineen ja muodon mietiskelyn alla) erilaisista täyttymättömän kaipuun ja rakkauden ilmiöistä, jotka sattuiivat olemaan elämäni piirissäni siihen aikaan. Mietin

¹³⁶ <http://daisy.kolumbus.fi/fi5/city/circus/sdiary/index.html>

¹³⁷ Hismon kuolema: http://daisy.kolumbus.fi/fi5/city/stones/stone_16hismo.html ja Daisyn: http://daisy.kolumbus.fi/fi5/city/stones/stone_18daisy.html

¹³⁸ <http://daisy.kolumbus.fi/fi5/city/circus/sdiary/sdiary10.html>

millaista toimintaa täyttymätön kaipuu saa aikaan naiivissa nuorukaisessa¹³⁹, keski-ikäisessä uranaissessa¹⁴⁰, kyynistyneessä mukavasti-eläjässä¹⁴¹, skitsofreniaan taipuvaisessa mielessä¹⁴² etc.. Millaisia (toive)unia/pettymyksiä¹⁴³ se heissä herättää? Vai luopuvatko he koko hemmetin kaipuusta?¹⁴⁴ Myöntää täytyy, että vain siirsin “Daisyyn” kaipuut ja unet ja luopumiset, joita näin ihmisissä ympärilläni joka jakson kirjoittamisen hetkellä. Kylläkin rinnastin niitä edellä esittämiini omiin lähtökohtiini.

Tarinallisista syistä eräiden henkilöiden tarinan päätin onnellisesti¹⁴⁵ (ympärilläni olevien ihmisten kuvittelemaani toiveuneen), toisten taas onnettomasti¹⁴⁶ tai jätin heidät kaipaamaan.¹⁴⁷ Omassa mielessäni kaipaamaan jäävä Saddy¹⁴⁸ on fiksuin tyyppi, säilyttää kriittisyyden sekä niin kutsuttuja täyttymyksiä kuin pettymyksiä kohtaan, näkee asiat pidemmällä aikajänteellä (jollainen aina taipuu kehäksi: mitä pidempi aikajänne, sitä enemmän se taipuu, kunnes päät kohtaavat toisensa).

Mielipiteestäni huolimatta en tahtonut nostaa Saddyn näkökulmaa temaattisesti muita ylemmäksi: hän pysyy päiväkirjoissaan.¹⁴⁹ Nyt tosin huomaan, että Saddyn näkemys asioista näkyy kertojan toiseksi viimeisellä kivellä hyvinkin selvänä, vaikkakin keinotekoisesti peiteltynä mystikko Tähti Usvan¹⁵⁰ ajatukseen.¹⁵¹ Mutta katsojan ei tarvitse valita sitä. (Tarvitseeko dramaattinen teos kuitenkin “väistämättämyyttä” kaiken “mahdollisen” sijaan?)

Lyhyesti koetan kai sanoa: tämä ajattelu vielä jatkuu, mutta en koe itseäni vielä tarpeeksi viisaaksi aktiivisesti formuloidakseni vastauksen, oman suuren näkökulmani - en edes yhdeksi hetkeksi. Ei tee mieli valehdella teoksessa.

Juuri siitä syystä kai olen tahtonut tehdä vuorovaikutteisia teoksia, ymmärtää niiden kautta toisia näkökulmia. Tekijän tietynaikainen subjektiivinen näkökulma tulee aina niin taatusti esille (kuten “Daisyyn” **itse ajattelemassani** lopussakin), että itseasiassa en koe että haluan omistaa näkökulmalleni yhtään ajatusta minkään tekoprosessin aikana. Olen varma, että väistämätön sydämeni tuo näkökulman. Tietoisena pyrkimyksenäni olkoon vain napata elämästä helmiä ja pujottaa ne teoksen lankaan mieltä ja aistejamme miellyttävään järjestykseen.

II.6.iii. Teema ajassa ja tilassa¹⁵²

¹³⁹ Esim. http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/stones/stone_10saddy.html

¹⁴⁰ Esim. http://daisy.kolumbus.fi/fi3/city/stones/stone_09naomi.html

¹⁴¹ Esim. http://daisy.kolumbus.fi/fi2/city/stones/stone_04alex.html

¹⁴² Esim. <http://daisy.kolumbus.fi/fi4/city/office/hismo/kuori.html>

¹⁴³ Esim. ajatukset: http://daisy.kolumbus.fi/fi5/city/stones/stone_16b.html

¹⁴⁴ Esim. http://daisy.kolumbus.fi/fi5/city/stones/stone_18daisy.html

¹⁴⁵ Esim. http://daisy.kolumbus.fi/fi5/city/stones/stone_18julia.html

¹⁴⁶ Esim. http://daisy.kolumbus.fi/fi5/city/stones/stone_16.html

¹⁴⁷ Esim. http://daisy.kolumbus.fi/fi5/city/stones/stone_17hanna.html

¹⁴⁸ <http://daisy.kolumbus.fi/fi5/star/saddy.html>

¹⁴⁹ <http://daisy.kolumbus.fi/fi5/city/circus/sdiary/index.html>, myös:

<http://daisy.kolumbus.fi/fi4/city/motel/index.html>, ja

http://daisy.kolumbus.fi/fi1/circus/s_h/s_diary/index.html

¹⁵⁰ <http://daisy.kolumbus.fi/fi5/star/usva.html>

¹⁵¹ http://daisy.kolumbus.fi/fi5/city/stones/stone_19usva.html

¹⁵² Paitsi temaattisesti, tämä tilaan ja aikaan jäsentämisen erilaisuus on ollut tärkeää tekemisen joka yhteydessä - ks. esim. **II.1.i. Tilan rytmi** ja **II.4.iii. Lukutapana aika.**

Viisi jaksoa, viisi tilaa, viisi helmeä nauhassa, viisi jähmetettyä murtosekuntia. Jokaisen ajansuikaleen sisäisen rytmin ja jäsentelyn täytyi olla erilaisia kuin lineaarisessa kerronnassa. Pysähtyneissä hetkissä on dramatisoitava tila, kun taas virtaavassa ajassa (elokuva) olennaisinta on juuri ajan rytmi.

Koska teatteri-/elokuvaohjaaja jäsentää aina AIKAA kerronnallisesti, lopetus on väistämätön. Koska itse puolestani jäsentäsin enimmäkseen TILAA kerronnallisesti, kenties sen muodon ominaisuuksiin kuului loppumattomuus. Tilalle ei voi luontevasti ajatella yhtä päätepistettä. Vai kuka voi sanoa milloin huone loppuu? Sillä on omat äärirajansa, mutta me emme voi osoittaa sormella sen päätöskohtaa. Mikä sen muoto onkaan, ääriajan jokainen piste on sen loppu. Tilaa kerronnallisesti hyödyntävä vuorovaikutteinen teos voidaan siis määritellä ja arvottaa vasta kun koko tila on tutkittu (samoin kuin näytelmä/elokuva vasta kun kokonaisaika on kulunut).

Kuitenkin "Daisyn" jakso-ominaisuus antoi sille myös ajallisen rytmin, vaikka viimeisen jakson, siis koko sarjan, loppua ei voi määritellä kuin sen tilaa rajaavalla pinnalla. Ja jos tuosta pinnasta voi jonkin johtavan teeman löytää, se on: on montaa moraalialia, eikä meistä ole niitä arvottamaan - sydäntemme arvostelykyvytön herkkyys ehkä antoi suosiollisemman valon jollekulle roolihenkilölle, mutta, katsoja, käytä sinä omaa sydäntäsi. Viimeinen tien kivi loppuukin kertojan sanoihin: *"Jos jotain vielä tulisi sanoa, se sanottava jää yleisölleni. Siitä alkaa toinen tarina, josta en vielä mitään tiedä.*
Terve." ¹⁵³

Katsoja voi siis aloittaa oman tarinansa - teemoineen, moraaleineen, (l)opetuksineen - jolle tarjoutuu aina onnellinen tilaisuus kuolla, jotta uusi tarina voisi nousta siitä. "Daisy" tarjoaa tälle tarinoinnille myös ympäristön: Bar Krakovan, ¹⁵⁴ sen vessan seinän ¹⁵⁵ ja Flash!-elämäntapalehden ¹⁵⁶ - tilansa rajapinnalla koko netin.

¹⁵³ http://daisy.kolumbus.fi/fi5/city/stones/stone_20.html

¹⁵⁴ <http://daisy.kolumbus.fi/fi3/city/krakova/irk/index.html>

¹⁵⁵ <http://daisy.kolumbus.fi/fi3/city/krakova/wc/index.html>

¹⁵⁶ <http://daisy.kolumbus.fi/fi3/city/flash2/oma/>

EPILOGUE

*IT WAS IN THE REIGN OF GEORGE III
THAT THE AFORESAID PERSONAGES LIVED AND QUARRELED;
GOOD OR BAD, HANDSOME OR UGLY, RICH OR POOR
THEY ARE ALL EQUAL NOW*¹⁵⁷

¹⁵⁷ Stanley Kubrickin elokuvan "Barry Lyndon" viimeinen kuva/teksti - toivoin jossain määrin pystyväni "Daisyssä" kuvaamaan yhtä objektiivisesti roolihenkilöiden intohimoja ja tekoja kuin Kubrick on onnistunut tekemään tässä elokuvassaan.

KIRJALLISET LÄHTEET, JOIDEN MUISTAN VAIKUTTANEEN
& eräitä audiovisuaalisia lähteitä

Aristoteles: *Runousoppi* (suom. Pentti Saarokoski), Otava 1967

Barrett and Redmond (toim.): *Contextual Media* - Davenport, Glorianna & Friedlander, Larry: *Interactive Transformational Environments: Wheel of Life*, MIT Press 1995

Barry Lyndon (ohj. Stanley Kubrick), Warner Bros. Pictures (UK) 1975

Carroll, Lewis: *Alice's Adventures in Wonderland*, An Online Literary Library (last updated Sun Oct 15 1995 at 14:44 by @www.literature.org at <http://www.literature.org/Works/Lewis-Carroll/alice-in-wonderland/index.html>)

Casablanca (ohj. Michael Curtis), Warner Bros. Pictures (US) 1942

Eisenstein, Sergei: *Elokuvan muoto* (suom. Antero Tiusanen, Vesa Oittinen, Veli-Pekka Makkonen & Timo Nieminen, Sakari Toiviainen & Anssi Sinnemäki), Love 1978

Friedlander, Larry: *Spaces of Experience: On Designing Multimedia Applications* (henkilökohtaisesti saatu artikkeli, mahdollinen julkaisu tuntematon)

Greenaway, Peter - haastattelu NBC Super Channelin *Selina Scott Show*'ssa 21.2.1996

Interactive Story Systems: Plot and Character, AAAI Spring Symposium Series Working Notes, Stanford University, March 27-29, 1995

Laurel, Brenda: *Computers as Theatre*, Addison-Wesley 1993

Laurel, Brenda (toim.): *The Art of Human-Computer Interface Design*, Addison-Wesley 1994

Mann, Thomas: *Huijari Felix Krullin tunnustukset* (suom. Kai Kaila), Gummerus 1994

McLuhan, Marshall: *Understanding Media*, MIT Press 1994

Shakespeare, William: *The Illustrated Stratford Shakespeare (All 37 Plays, All 160 Sonnets)*, Chancellor Press 1982

Tafler, David: *Kertovuuden tuolla puolen - kohti interaktiivista elokuvaa*, Lähikuva 4/89, 1/90

Tarkka, Minna (toim.): *ISEA '94 Catalogue, The Fifth International Symposium on Electronic Art*, Publication series of the University of Art and Design Helsinki UIAH. B 40. 1994, Salpuri Oy