

This is a self-archived version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details.

Author(s): Koistinen, Aino-Kaisa; Välisalo, Tanja

Title: Fantasia ja transmedia

Year: 2021

Version: Published version

Copyright: © tekijät ja Nykykulttuurin tutkimuskeskus

Rights: In Copyright

Rights url: <http://rightsstatements.org/page/InC/1.0/?language=en>

Please cite the original version:

Koistinen, A.-K., & Välisalo, T. (2021). Fantasia ja transmedia. In J. Korpua, I. Hirsjärvi, U. Kovala, & T. Välisalo (Eds.), *Fantasia : Lajit, ilmiö ja yhteiskunta* (pp. 271-286). Jyväskylän yliopisto. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja, 130. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-8699-5>

Aino-Kaisa Koistinen & Tanja Välisalo

FANTASIA JA TRANSMEDIA

Fantasiatarinat ovat jo pitkään vaeltaneet taiteenlajista tai medias- ta toiseen; esimerkiksi kirjallisuudesta elokuvaan ja televisioon (ks. myös Koistisen & Korpuan luku ”Fantasia elokuvassa ja televisiossa” tässä teoksessa). Kulttuurituotteiden, kuten tarinoiden tai kuvien, uudet versiot eli adaptaatiot eivät olekaan missään nimessä uusi ilmiö (ks. Hutcheon 2013). Tänä päivänä yksi tunnetuimmista fantasia-adaptaatioista on epäilemättä J. R. R. Tolkienin *Taru sormusten herrasta* -teoksesta (alkuteos *The Lord of the Rings*, 1954–55, suomennos julkaistu 1973–75) tehty Peter Jacksonin elokuvatri- logia (Yhdysvallat/Uusi-Seelanti 2001–2003). Jacksonin elokuvat niittivät laajaa kansainvälistä suosiota – myös Suomessa. George R. R. Martinin *Tulen ja jään laulu* -kirjasarjaan (*A Song of Fire and Ice*, 1996–) perustuva *Game of Thrones* -televisiosarja (Yhdysval- lat/Iso-Britannia, 2011–2019) lienee samoin useimmille suomalai- sille television katselijoille tuttu adaptaatio.

Viime vuosina mediamuodosta toiseen liikkuvat tarinat ovat yleistyneet entisestään, mikä on johtanut myös adaptaation käsit- teen problematisointiin ja uudelleenmäärittelyyn. Yksi ja sama ta- rinamaailma voi levittäytyä vaikkapa elokuvasta televisioon ja di- gitaalisiin peleihin jokaisen uuden tarinan tai tuotteen jollain ta- paa laajentaessa tarinamaailmaa (ks. myös Roineen luku ”Fantasia ja digitaalinen kulttuuri” tässä teoksessa). Tällöin kyse ei olekaan enää adaptaatiosta vaan jostain muusta. Myös esimerkiksi *Game of Thrones* oli alkujaan lähinnä kirjasta audiovisuaaliseen muotoon muutettu adaptaatio, mutta se kehittyi nopeasti useita mediamuo- toja ja tuotteita, kuten pelejä ja sarjakuvia, hyödyntäväksi ilmiök- si, johon osallistuvat niin sarjan tekijät kuin sen katsojat. Sarjan kuvasto on myös levinnyt ahkerasti erilaisten, usein yhteiskuntaa kriittisesti kommentoivien meemien muodossa.

Adaptaation rinnalle onkin nostettu transmédian käsite, jonka teki laajalti tunnetuksi Henry Jenkins klassikoksi nousseessa teok-

nessaan *Convergence Culture* (2006). Jenkins käyttää termiä *transmedia storytelling* viittaamaan siihen, miten sama tarinamaailma laajenee eri medioihin. Jokainen laajennus myös sopii loogisesti tähän laajempaan tarinamaailmaan. Jenkinsin mukaan ihanteellisessa transmediakerronnassa jokainen mediamuoto, kuten esimerkiksi elokuva tai digitaalinen peli, tuo tarinankerrontaan jotain itselleen erityisiä ulottuvuuksia. Ihannetapauksessa transmediamaailman rakentumisesta vastaisi myös sama tuottajatiimi, joka huolehtisi tarinamaailman loogisuuden ja yhtenäisyyden säilymisestä. (Jenkins 2006, 95–96.) Jenkinsille transmediakerronta onkin parhaimmillaan yhtenäisen kokemuksen rakentamista, ja tätä rakennusprosessia kontrolloi (sekä sen levityksestä vastaa) yksi ja sama taho (2011).

Kun transmedian tutkimuksessa on keskitytty kerrontaan, ovat tutkimuksen kohteeksi yleensä valikoituneet tarinamaailmaa laajentavat kertomukset (vrt. esim. Scolari 2009). Jenkinsin termiä on kuitenkin myöhemmin kritisoitu ja täydennetty. Yhtäältä se, että yksi ja sama taho kontrolloisi transmediamaailmojen rakentumista, on osoittautunut hankalaksi, koska transmediamaailmat koostuvat niin monista tuotannoista monine tekijöineen (Harvey 2015, 89; Mittell 2015, 292–295, 303, 317–318). Toisaalta taas muun muassa yllä mainitun kontrollin puutteen takia läheskään kaikki transmediamaailmat eivät ole sisällöltään loogisia ja yhtenäisiä (ks. esim. Harvey 2015, 85–87; Mittell 2015, 303, 317–318).

Transmediatutkimuksen keskiössä ovat kerronnan lisäksi olleet transmediamaailmat (*transmedial worlds*) laajempina, myös kerronnan tason ylittävinä ilmiöinä. Lisbeth Klastrup ja Susana Tosca (2004; 2011; 2014) kuvaavat transmediamaailmoja ”abstrakteiksi sisältöjärjestelmiksi”, joiden ominaisuuksista tuottajilla ja yleisöillä on yhteinen jaettu mielikuva, ja joihin kaikki yksittäiset tarinat ja tuotteet perustuvat. Tarinankerronnan ja tarinamaailmojen ohella tutkijat ovat myös kiinnostuneet yhä enemmän transmediaalisista tuotantoprosesseista (ks. esim. Dena 2009; Clarke 2013) sekä transmediayleisöjen tutkimuksesta (ks. esim. Koistinen, Ruotsalainen & Välisalo 2016; Derhy Kurtz & Bourdaa 2017). Tuotannon tutki-

mus sen sijaan on ottanut mukaan myös ei-kerronnalliset elementit kuten lelut ja pienoismallit (ks. esim. Harvey 2015).

Transmediamaailma on siis enemmän kuin osiensa summa: se on olemassa yksittäisten teosten ja tuotteiden ulkopuolella, tekijöiden ja yleisöjen mielikuvituksessa. Tuohon maailmaan tarjoavat kurkistuksia lukuisat tarinat ja tuotteet. Tässä luvussa tarkastelemme transmediaa sekä sen suhdetta adaptaation käsitteeseen fantasiaalajityypin piirissä. Fantasiaa ja tieteisfiktiota on pidetty erityisen otollisina lajityypeinä transmediaalisten tarinamaailmojen rakentamiselle, koska maailmanrakennus on niille lähtökohtaisesti keskeinen elementti (Harvey 2015; Mittell 2015; Roine 2016; ks. myös Vint 2013). Fantasian ja tieteisfiktion lajityypilliset piirteet, kuten rinnakkaistodellisuudet, -ulottuvuudet tai -maailmat mahdollistavat myös rinnakkaisten tarinoiden kertomisen eri medioiden välityksellä. Ei olekaan yllätys, että transmediaalista tarinankerrontaa on käytetty yleisimmin juuri näiden lajityyppien piirissä (Harvey 2015, 1; Mittell 2015, 311). Colin B. Harvey (2015) on jopa lanseerannut termin ”fantastinen transmedia” (*fantastic transmedia*) kuvaamaan tieteisfiktion ja fantasian piirissä tehtyjä transmediatuotantoja.

Tunnettuja esimerkkejä fantastisista transmediamaailmoista ovat vaikkapa *Star Wars*, *Doctor Who* ja sarjakuvista ponnistanut Marvel’s Cinematic Universe (*MCU*), joka on viime vuosina tuottanut useita elokuvia ja televisiosarjoja (Harvey 2015, esim. 5, 9, 79). Tieteiselokuva *Matrix* (Wachowskit, Yhdysvallat 1999) ja sen ympärille kasvanut transmediamaailma on myös jo lähes klassinen esimerkki yhtenäisestä transmediakerronnasta. *Matrixin* dystooppiseen tulevaisuuteen sijoittuneen tarinamaailman hahmottaminen kokonaisuudessaan edellytti yleisöltä perehtymistä kolmeen elokuvaan, lyhyisiin animaatioihin ja tietokonepeliin (Jenkins 2006, 95–97). Suomalaisessa kontekstissa fantasiatv-sarja *Nymfit* (Suomi, 2013–2014) hyödynsi transmediakerrontaa, kun sarjan tarinamaailmasta julkaistiin myös romaaneja. Valkokankaan puolella taas osittain suomalaisvoimin tuotetun tieteiselokuva *Iron Sky* (Vuorisalo, 2012) tarinamaailma täydentyi heti elokuvan julkaisu-

vuonna sekä lautapelillä että digitaalisella pelillä, ja vuonna 2018 se laajeni vielä Johanna Sinisalon kirjoittamalla romaanilla *Rena-ten tarina*. Tämän lisäksi elokuvan tarinaa edeltävistä tapahtumista kerrottiin Mikko Rautalahden käsikirjoittamassa vuonna 2013 julkaistussa sarjakuvassa.

Tieteisfiktio tutkija Sherryl Vint (2013) on huomauttanut, että transmediakerronta mahdollistaa erilaisten katsojanautintojen kytkemisen samaan spekulatiiviseen tarinamaailmaan. Siinä missä tieteiskirjallisuuden on ajateltu kiehtovan lukijaa kognitiivisen vierannuttamisen avulla – eli luomalla erilaisten kirjallisen kerronnan keinojen avulla arkitodellisuudestamme poikkeavan maailman (ks. Suvin 1979) – on tieteiselokuvan vahvuus audiovisuaalisten speaktaakkeliin äärellä koetuissa häkellyttävissä ihmeen kokemuksissa. Transmediakerronta voi siis hyödyntää erilaisia tapoja tuottaa nautinnollisia katsojakokemuksia, jolloin eri media – ja kerrontamuodot sekä niiden tuottamat nautinnot korostavat tarinamaailman eri osia ja niiden erityisyyksiä. (Vint 2013.) Vintin näkemys on lähellä Jenkinsin ajatusta siitä, että ideaalissa transmediakerronnassa jokainen mediamuoto tuo tarinamaailmaan jotain omaa ja ainutlaatuista.

Sen lisäksi, että transmediaalinen fantasiafiktio tarjoaa katsojille erilaisia nautintoja, fantasia ja tieteisfiktio houkuttelevat myös faneja laajentamaan niiden piirissä tuotettuja fiktiivisiä maailmoja. Toisin sanoen kyseiset lajityypit tarjoavat faneille otollisia tarinamaailmoja, joita lähteä täydentämään omilla kertomuksillaan, kuvillaan tai muilla fanituotannoilla (Harvey 2015, 94–97, 186; Mittel 2015, 311).

Fantasiafiktio tarjoaa siis oivallisen lähtökohdan erilaisille transmediatuotannoille, olivatpa kyseessä sitten ”viralliset” tai fanien tuottamat laajennukset. Samalla lajityypin tuotannot usein hämärtävät transmedian ja adaptaation välisiä raja-aitoja. Esimerkiksi MCU sarjakuville tyypillisine uudelleenikäynnistyksineen (*reboot*) on hyvä esimerkki tästä (ks. Harvey 2015, 79–92). Seuraavaksi tarkastelemme fantastista transmediaa suhteessa adaptaatioon käyttämällä esimerkkeinä tarinoita, jotka liikkuvat adaptaation ja trans-

median rajamailla, mutta jotka tulkitsemme jollain tapaa transmediaalisiksi. Käsittelemme esimerkkien avulla adaptaation ja transmedian leikkauspisteitä, eroja ja yhtäläisyyksiä sekä väitämme, että transmediatutkimuksen on syytä ottaa kerronnan ja tuotannon ohella huomioon myös fantasian yleisöt, fanit ja käyttäjät, jotka näemme tärkeänä osana fantastista transmediaa ja sen kulttuuristen merkitysten rakentumista (ks. myös Koistinen, Koskimaa & Välisalo 2015).

Adaptaation ja transmedian rajoilla

Miten transmedian ja adaptaation käsitteitä ja niiden välisiä suhteita sitten tulisi lähestyä? Miten termit voidaan erottaa toisistaan, ja onko edes mielekästä puhua kahdesta erillisestä ilmiöstä? Tarinaa on adaptaatiotutkimuksessa pidetty yhteisenä tekijänä alkupe-
räisteoksen ja sen eri adaptaatioiden välillä (Hutcheon 2013, 10). Tarina myös erottaa adaptaation transmediasta: siinä missä transmediakerronta laajentaa tiettyä tarinaa tai tarinamaailmaa eri medioiden kautta, adaptaatiossa tietyistä tarinasta tehdään uusi versio (ks. myös Evans 2011, 27). Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että tarina pysyisi adaptaatioprosessissa aina täsmälleen samanlaisena. J. R. R. Tolkienin *Hobitti, eli sinne ja takaisin* -kirjaan (alkuteos 1937, suom. 1973/1985) perustuva *Hobitti*-elokuvatrilogia on esimerkki adaptaatiosta, jossa lyhyen lastenkirjan tarinaan lisättiin elokuva-
sovitusta varten esimerkiksi pitkiä taistelukohtauksia, uusia tarinalinjoja ja uusia henkilöahmoja. Samoin *Game of Thrones* on televisio-
osarjan edetessä eriytynyt yhä enemmän *Tulen ja jään laulu* -kirja-
sarjasta – osaksi siitä syystä, ettei kirjasarjaa kirjoittava Martin ole saanut tuotettua romaaneja käsikirjoitusten pohjaksi tarpeeksi tiuhaan tahtiin. *Game of Thronesin* tapaus nostaakin mielenkiintoisella tavalla esiin, millaisia realiteetteja adaptaatioiden tai transmedia-
kerronnan ratkaisujen takana saattaa olla.

Sekä adaptaatiolle että transmedialle on tyypillistä niin kutsutulla *alkuperäis* – tai *ydintekstillä* leikittely – tarinan elementte-

jä muunnellaan, laajennetaan, korostetaan tai kadotetaan (Harvey 2015, 74). Mediasta toiseen muuntuva adaptaatiota on myös kutsuttu *transmediakäytännöksi* eli yhdeksi tavaksi, jolla transmedia-laajennukset syntyvät (Eder 2015, 70). Transmedian ja adaptaation rajoja voidaan kuitenkin hahmotella vaikkapa sitä kautta, että adaptaation tulee aina toimia myös omana itsenäisenä teoksenaan, joka ei välttämättä vaadi alkuperäisteoksen tuntemusta, vaikka adaptaatiota usein arvioidaankin suhteessa alkuperäiseen teokseen ja siitä kumpuava mielihyväkin voi perustua juuri tunnistamiseen ja tuttuuteen (Hutcheon 2013, 114, 118, 121). Transmedialaajennukset puolestaan voivat toimia alkuperäistä tarinaa tai tarinamaailmaa täydentävinä niin, että niiden ymmärtäminen edellyttää tarinamaailman muiden osien tuntemusta. Usein pyrkimys on kuitenkin rakentaa myös transmedialaajennukset niin, että ne toimivat itsenäisinä teoksina (ks. Jenkins 2007).

Yksi tapa hahmottaa adaptaation ja transmedian suhdetta on Colin B. Harveyn (2015) mukaan *muistamisen tavat*. Harvey kuvaillee adaptaation muistavan alkuperäisteoksensa vertikaalisesti, jolloin uusi teos siis ”muistaa” alkuperäisen, kun taas transmediassa muistot kulkevat horisontaalisesti teosten välillä, teoriassa mihin suuntaan tahansa. Käytännössä myös transmediassa muistot kuitenkin virtaavat usein ensisijaisesti ”ydintekstistä” pois päin, eli yksi teos toimii ikään kuin alkutekstinä laajemmalle transmediamaailmalle (Harvey 2015, 91). Esimerkiksi suosittu spekulatiiviseen fiktion lukeutuva televisiosarja *Lost* (Yhdysvallat 2004–2010) toimi aikoinaan ydintekstinä, jonka ympärille kehiteltiin transmedialaajennuksia, joiden avulla fanit pystyivät selvittämään sarjassa vailla ratkaisua jääneitä mysteerejä ja tilkitsemään kausien väliin jääneitä kerronnallisia aukkoja (Mittell 2015, 295, 303–311).

Adaptaatiota ja transmediaa ei kenties olekaan tarve nähdä toisistaan täysin poikkeavina prosesseina – voi olla vaikeaa tai jopa mahdotonta lokeroida tietty teos tai tuote jompaan kategoriaan. Linda Hutcheon (2013, 151, 171) on kirjoittanut teosten välisistä suhteista jatkumona, jonka toiseen päähän hän sijoittaa alkuperäiselle uskolliset käännökset ja transkriptiot, keskivaiheille

teokset, joita tyypillisesti kutsumme adaptaatioiksi, ja toiseen päähän jatko-osat ja erilaiset löyhemmin alkuperäistekstistä kumpuavat teokset, kuten spin-off (sivutuote) -televisiosarjat tai fanifiktio. Tällainen jatkumo kuvaa selvästi paremmin mediatuotantojen monimuotoista todellisuutta kuin tiukka lokerointi.

Tieteistelevisiosarja *Taisteluplaneetta Galactica* on esimerkki transmediasta, jossa luokittelu adaptaatioiksi tai transmediaksi ei ole aivan yksinkertaista (Koistinen, Koskimaa & Välisalo 2015). Niin kutsuttua alkuperäistä *Taisteluplaneetta Galacticaa* esitettiin Yhdysvalloissa vuosina 1978–1979 ja Suomessa vuosina 1981–1982. Sarjan tarina alkaa, kun vihamieliset *cylon*-robotit hyökkäävät ihmisten asuttamille planeetoille tarkoituksenaan tuhota ihmisrotu. Tarina seuraa hyökkäyksestä selvinneiden ihmisten pakoa avaruuden halki sekä uuden kotiplaneetan, myyttisen Maan, etsintää. Tapahtumien keskiössä on avaruusalus *Galactica* ja sen miehistö. Jatkona alkuperäiselle sarjalle ilmestyi pian vain kymmenen jakson verran esitetty uusi televisiosarja, *Galactica 1980* (Yhdysvallat 1980), jossa avaruuden ihmiset ovat jo löytäneet Maan ja yrittävät tulla toimeen sen asukkien kanssa.

Taisteluplaneetta Galactica herätettiin henkiin vuonna 2003 minisarjana Yhdysvalloissa, missä se jatkui televisiosarjana vuosina 2004–2009). Uuden version lähtökohta on sama kuin vuosien 1978–1979 sarjassa: *cylonit* hyökkäävät ihmisten siirtokuntiin pakottaen selviytyjät pakenemaan avaruuteen etsimään uutta kotia, Maata. Ensi katsomalta uusi *Taisteluplaneetta Galactica* vaikuttaisikin olevan kahden aikaisemman sarjan adaptaatio. Erojakin sarjojen välillä on. Uudessa versiossa *cylonit* ovat ensinnäkin muuttuneet ihmisen kaltaisiksi (ihmismäisiä *cyloneita* tosin nähtiin jo *Galactica 1980* -sarjassa, mutta vain ohimennen). Lisäksi *cylonit* eivät ole ihmisille uusi tuttavuus, vaan niitä vastaan on sodittu jo aiemmin, 40 vuotta sitten, ensimmäisessä *cylon*-sodassa.¹ Sarja kuitenkin myös tietoisesti viittaa vanhaan versioon. Erilaisissa takaumisissa ja muissa viittauksissa menneisyyteen esiintyy alkuperäisestä televisiosarjasta tuttuja elementtejä, kuten vanhan sarjan tunnusmusiikkia. Erityisesti ensimmäisen sodan *cylonit* esitetään visuaali-

sesti hyvin samankaltaisina kuin alkuperäisen sarjan robotit. Viittaukset alkuperäiseen sarjaan mahdollistavat kaikkien kolmen sarjan tulkittamisen saman tarinamaailman sisällä, jonkinlaisessa jatkumossa, mutta tämä ei kuitenkaan vielä riitä tekemään sarjojen suhteesta transmediaalista – ovathan ne kaikki tuotettu samalle mediamuodolle, televisiolle. (Koistinen, Koskimaa & Välisalo 2015.)

Lähempi tarkastelu kuitenkin osoittaa, etteivät *Taisteluplaneetta Galactica* -sarjat tahdo asettua adaptaation kategoriaan. Esimerkiksi uusimman sarjan transmediamaailmaan kuuluu aiemmin esitellyjen televisiosarjojen lisäksi elokuvia, digitaalisia ja ei-digitaalisia pelejä, pienoismalleja ja figuureja, sarjakuvia ja romaaneja sekä uuden televisiosarjan yhteydessä verkossa julkaistuja minijaksoja eli *webisodeja* ja sarjan tekemisestä kertovia podcasteja. Samoin vanhojen sarjojen ympäriltä löytyy muun muassa kirjoja ja pelejä. Harvey on myös huomauttanut, että sama tarinamaailma voi sisältää sekä adaptaatioita että transmediaalista tarinankerrontaa (2015, 9, 79–92). Kun ottaa huomioon nämä erilaiset laajennukset, sekä uusi että vanha sarja voidaan tulkita osiksi laajempaa transmediaalista maailmaa, jolloin niiden suhde muuttuu transmediaaliseksi. Silloin myös uuden sarjan sisältämät viittaukset vanhaan tulevat luetuiksi laajemman transmediamaailman sisällä. (Koistinen, Koskimaa & Välisalo 2015).

Riippumatta siitä, millä tavalla adaptaation ja transmedian suhdetta hahmotetaan, onkin selvää, ettei adaptaation käsite riitä kuvaamaan samaan fiktiiviseen maailmaan sijoittuvien eri kulttuurituotteiden välisiä ajoittain mutkikkaitakin suhteita. Tarvitaan uusia teoreettisia ja käsitteellisiä työkaluja. Näitä tutkijat ovat lähteneet kehittämään transmedian kattokäsitteen alle.

Transmedian käyttäjät fantastisen transmediainiversumin luojina

Transmedian käsitteen tarpeellisuus tulee erityisen selväksi yleisöjen ja vastaanoton tarkastelussa. Huomion siirtäminen transmedi-

an käyttäjiin (Koistinen, Ruotsalainen & Välisalo 2016) laajentaa transmedian käsitettä entisestään, sillä virallisen tuotannon lisäksi lukuisat yleisöjen omaan aktiivisuuteen perustuvat vastaanoton ja toiminnan muodot liittyvät kiinteästi transmediaan. Tällaisia ovat esimerkiksi transmediamaailmoihin ja niiden luomiseen liittyvien faktojen kerääminen erilaisille fanisivustoille kuten *Star Trekiin* keskittyneelle monikieliselle Memory Alpha -sivustolle², joka on ollut toiminnassa vuodesta 2003 alkaen. Fanit tuottavat myös esimerkiksi fanifiktiota, eli omia tarinoitaan fiktiivisestä maailmasta, fanitaidetta ja fanivideoita. Samalla transmediamaailma täydentyy tavoilla, jotka eivät aina ole mahdollisia virallisissa tuotannoissa: tutuille hahmoille annetaan eri sukupuoli tai toinen etninen tausta tai hahmot sijoitetaan kokonaan toiseen ajanjaksoon tai ympäristöön, jopa kokonaan toiseen tarinamaailmaan (vrt. Stein 2017; fanifiktioin muodoista ks. esim. Jenkins 1992).

Transmediamaailmat rakentuvat siis erilaisten kulttuurituotteiden kokonaisuuksina, mutta se, miten ne koetaan, on aina kiinni käyttäjistä – lukijoista, katsojista, pelaajista ja kokijoista. Peter Jacksonin *Hobitti*-elokuvatrilogia (2012–2014) on tästä erinomainen esimerkki, sillä sen vastaanotosta tehty tutkimus osoittaa, etteivät kaikki katsojat tulkinneet elokuvia ensisijaisesti Tolkienin kirjan *Hobitti, eli sinne ja takaisin* (1937) adaptaationa, vaan monille trilogia edusti esiosaa Jacksonin aiemmalle elokuvatrilogialle *Taru sormusten herrasta* (2001–2003), joka niin ikään perustui Tolkienin samannimiseen kolmiosaiseen teokseen. Näille katsojille *Taru sormusten herrasta* -elokuvasarja oli ydinteksti, jonka maailmaa *Hobitti*-elokuvat laajensivat kertoen tarinoita ennestään tutujen hahmojen menneisyydestä. *Hobitti*-elokuvat ovatkin yleisöille ennen kaikkea osa laajaa Tolkienin tarinamaailmaa, johon kuuluvat niin Tolkienin tekstit kuin vaikkapa elokuva-adaptaatiot ja pelit (Koistinen, Ruotsalainen & Välisalo 2016, 364).

Colin B. Harvey (2015) mukaan myös käyttäjien muistoilla on merkitystä adaptaatioiden ja transmediatuotantojen hahmottamisessa. Yleisöille transmediamaailmat ja niiden sisäisten tarinoiden suhteet rakentuvat muistojen kautta, ja esimerkiksi sillä, missä jär-

jestyksessä he transmediamaailman osiin tutustuvat, on merkitystä (Harvey 2015, 2–3, 89; vrt. Urbanski 2013, esim. 21–22). Edellä mainittu *Hobitti*-kirja julkaistiin aiemmin kuin *Taru sormusten herrasta* -kirjat, ja *Hobitin* tapahtumat ovat myös tarinamaailman ajassa varhaisempia. Siitä huolimatta monille *Hobitti*-elokuvatrilogian katsojille *Taru sormusten herrasta* -elokuvat, jotka julkaistiin vuosikymmentä aiemmin, olivat ikään kuin alkuperäisteoksia, joita muisteltiin *Hobitti*-elokuvia katsoessa (Koistinen, Ruotsalainen & Välisalo 2016, 363). Samoin vierailut *Hobitti* – ja *Taru sormusten herrasta* -elokuvien kuvauspaikoille Uuteen-Seelantiin olivat katsojille merkittäviä tunnekokemuksia. Kuvauspaikoilla käyminen laajensi katsojien kokemusta elokuvien tarinamaailmoista, kun he tunsivat itse astuvansa tarinoiden maailmaan. (Koistinen, Ruotsalainen & Välisalo 2016, 365.) *Taisteluplaneetta Galactican* tapauksessa katsojien muistot vanhasta sarjasta auttavat sijoittamaan uuden ja vanhan sarjan jonkinlaiseen kerronnalliseen jatkumoon saman transmediaalisen universumin sisälle. Sarjassa muistoja herätellään usein transmediaalisesti Internet-jaksoissa eli webisodeissa, jotka sisältävät viittauksia alkuperäiseen sarjaan. (Koistinen, Koskimaa & Välisalo 2015; vrt. Urbanski 2013, esim. 7, 31, 57–58, 60–61.)

Transmediailmiön ymmärtämiseksi onkin tarpeen ottaa huomioon pelkkää virallista tarinamaailmaa laajempi tarinoiden, artefaktien ja käytäntöjen muodostama kokonaisuus. Tämän vuoksi on hyödyllisempää puhua transmediauniversumista, joka ei ole selvärajainen fiktiivinen tuotteiden tai tekstien joukko, vaan kattaa myös niihin liittyvät vastaanoton ja käytön prosessit (Koistinen, Koskimaa & Välisalo 2015).

Käyttäjien muistot vaikuttavat myös adaptaatioiden ja transmediatuotantojen vastaanottoon ja suosioon. Adaptaatioita tulkitaan tyypillisesti uskollisuuden kautta – eli niitä arvioidaan sen perusteella, kuinka uskollisesti uusi versio mukailee alkuperäisen muotoa tai ideaa (vrt. Stam 2000; Hutcheon 2013, 6–7; Bacon & Mikkonen 2008). Samoin uusien transmedialaajennusten onnistumista tai laatua määrittää yleisön silmissä usein se, miten uskollinen se

on sille transmediamaailmalle, jota sen on tarkoitus täydentää. Sellaiset seikat kuten maailmassa vallitseva arvomaailma, käyttäytymissäännöt, yhteiskuntajärjestys, luonnonympäristö ja fysiikan lait ovat yhdessä maailmaa määrittäviä elementtejä, joiden noudattaminen tekee transmedialaajennuksesta onnistuneen osan transmediamaailmaa. Poikkeaminen näistä säännöistä, järjestyksistä ja laeista vaatii selityksen (Klastrup & Tosca 2004). Koska maailmanrakenne on niin keskeistä fantasiafiktioille, voisi ajatella, että maailman lainalaisuuksien noudattaminen olisi erityisen tärkeää juuri fantasiafiktio laajennuksille. Esimerkiksi Tolkienin fantasiamaailmaan sijoittuvassa digitaalisessa pelissä *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2002) sankarihahmo Aragorn suorittaa vähemmän sankarillisia tehtäviä, kuten melonisadon korjaamista, mikä ei istu kirjojen ja elokuvien tuottamiin käsityksiin hahmosta (mt.).

Kuten luvun alussa totesimme, Sherryl Vintin (2013) mukaan eri medioiden tuottamat erilaiset katsojanautinnot voidaan kytkeä samaan spekulatiiviseen tarinamaailmaan transmediakerronnan avulla. Linda Hutcheon on myös todennut, että mediamuodosta toiseen siirtyminen tarjoaa mahdollisuuden aiemmasta poikkeavaan vuorovaikutukseen tutun fiktion parissa. Fanit esimerkiksi nauttivat elokuviin ja televisiosarjoihin perustuvien romaanien tarjoamista yksityiskohdista ja pääsystä hahmojen ajatuksiin, ja digitaalisiin peleihin perustuvat elokuvat voivat rikastuttaa ja syventää pelissä esiteltyä tarinaa tai maailmaa. (Hutcheon 2013, 114, 118–119, 128.) Tutut elementit tuovat turvallisuuden tunnetta ja tunnistamisen riemua; uudet piirteet ja yksityiskohdat puolestaan tarjoavat uutuu-denviehätystä. Tämä on tyypillistä sekä transmedialle että adaptaatiolle myös muiden lajityyppien kuin fantasiafiktio piirissä. Yksi syy juuri fantasiafiktio taipumukselle hyödyntää transmediaa lie-nnee kuitenkin siinä, että lajityypin tarinat ovat perinteisesti houkuttelee laajoja ja uskollisia fanijoukkoja, jotka ovat valmiita kuluttamaan lempifiktionsa ympärille tehtyjä tuotteita – ja luomaan niitä myös itse (vrt. Jenkins 1992; Clarke 2013, 6–8). Fantasiafiktio faneineen ja käyttäjineen tarjoaa siis myös tässä mielessä otollisen

ympäristön erilaisten transmediaalisten kertomusten, maailmojen ja tuotantojen kehittelylle – ja myös tutkimukselle.

Lopuksi

Fantasiafiktio kiehtoo meitä monesta syystä. Nykyisessä globaalissa mediamaisemassa yksi syy fantasian suosioon näyttäisi olevan, että lajityypin tarinoita on helppo lähestyä mitä erilaisimpien median muotojen ja käyttötapojen kautta. Fantasian taipumus maailmanrakennukseen mahdollistaa myös tarinamaailmojen laajentamisen mediasta toiseen, mikä nostaa esille eri mediamuotojen toisistaan poikkeavia kerronnallisia ominaisuuksia. Toisin sanoen fantasian monet maailmat mahdollistavat kertomusten sijoittamisen eri medioihin, ja myös katsojat voivat lähestyä tiettyä tarinallista maailmaa tai universumia heille tutuimman median kautta. Samalla fantasiamaailmat inspiroivat myös faneja jatkamaan maailmanrakennusta omissa projekteissaan. Faneilla, käyttäjillä ja kuluttajilla on siis roolinsa siinä, millaiseksi fantasian transmediaaliset maailmat tai universumit rakentuvat.

Vaatisi lisää tutkimusta ja fanitutkimuksen lähestymistapojen ja tutkimustulosten yhdistämistä transmediatutkimukseen, että yleisöjen ja fanien rooliin transmediauniversumien rakentumisessa sekä transmediatuotantojen merkitykseen fantasiafiktio faniudessa voisi kunnolla pureutua. Transmediaan liittyvät käsitteet ja teoriat ovatkin tarpeen nykyisen mediarajat ylittävän fantasiafiktio ymmärtämisessä niin tarinankerronnan, fiktiivisten maailmojen, mediatuotannon kuin yleisöjen ja käyttäjienkin osalta – ja erityisesti näiden teoreettisten suuntausten ja näkökulmien yhdistämisessä. Erilaisia teoreettisia lähtökohtia ja tutkimuksellisia näkökulmia yhdistelemällä pääsemme käsiksi sekä fantasiafiktio muuttuviin kerronnan tapoihin että sen henkilökohtaisiin, yhteiskunnallisiin ja poliittisiin merkityksiin fanien ja käyttäjien arjessa.

VIITTEET

¹ Uuden ja vanhan *Taisteluplaneetta Galactican* vertailusta ks. Koistinen 2015; Urbanski 2013.

² <http://memory-alpha.wikia.com/>

LÄHTEET

- Bacon, Henry ja Kai Mikkonen (2008) Mahdottomasta ja rajattomasta adaptaatiosta. *Kirjallisuudentutkimuksen aikakauslehti Avain* 2008/1, 94–104.
- Clarke, M. J. (2013) *Transmedia television. New trends in network serial production*. New York: Bloomsbury.
- Dena, Christy (2009) *Transmedia practice: theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments*. University of Sydney, 2009.
- Derhy Kurtz, Benjamin W. L. & Bourdaa, Mélanie (toim.) (2017) *The rise of transtexts. Challenges and opportunities*. New York: Routledge.
- Eder, Jens (2015) Transmediality and the politics of adaptation: concepts, forms, and strategies. Teoksessa Dan Hassler-Forest & Pascal Nicklas (toim.) *The politics of adaptation. Media convergence and ideology*. New York: Palgrave-Macmillan, 66–81.
- Evans, Elizabeth (2011) *Transmedia television: audiences, new media, and daily life*. New York: Routledge.
- Harvey, Colin B. (2015) *Fantastic transmedia. Narrative, play and memory across science fiction and fantasy storyworlds*. Basingstoke: Palgrave MacMillan.
- Hutcheon, Linda (2013/2006) *A theory of adaptation*. 2. painos. New York: Routledge.
- Jenkins, Henry (1992) *Textual poachers. Textual poachers: television fans and participatory culture*. New York: Routledge.
- Jenkins, Henry (2006) *Convergence culture: where old and new media meet*. New York: New York University Press.
- Jenkins, Henry (2007) Transmedia storytelling 101. *Confessions of an aca-fan. The official web-blog of Henry Jenkins*, 1.8.2007. http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html (Luettu 24. 10. 2018).
- Jenkins, Henry (2011) Transmedia 202: Further reflections. *Confessions of an aca-fan. The official web-blog of Henry Jenkins*, 1.8.2011. <http://>

- henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html. (Luettu 3. 5. 2018).
- Klastrup, Lisbeth & Tosca, Susana (2004) Transmedial worlds – rethinking cyberworld design. Teoksessa Nakajima M, Hatori Y & Sourin A (toim.) *CW '04: Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds*. Los Alamitos: IEEE Computer Society, 409–416.
- Klastrup, Lisbeth & Tosca, Susana (2011) When Fans Become Players: LOTRO in a transmedial world perspective. Teoksessa Tanya Krzywinska, Esther MacCallum-Stewart, and Justin Parsler (toim.) *Ringbearers. The Lord of the Rings Online as intertextual narrative*. Manchester: Manchester University Press, 46–69.
- Klastrup, Lisbeth & Tosca, Susana (2014) Game of Thrones: transmedial worlds, fandom, and social gaming. Teoksessa Marie-Laure Ryan & Jan-Noël Thon (toim.) *Storyworlds across media. Toward a media-conscious narratology*. Nebraska: University of Nebraska Press, 295–314.
- Koistinen, Aino-Kaisa (2015) *The human question in science fiction television: (re)imagining humanity in Battlestar Galactica, Bionic Woman and V*. Jyväskylä studies in humanities. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Koistinen, Aino-Kaisa, Koskimaa, Raine & Välisalo, Tanja (2015). Constructing and consuming a fictional world: *Battlestar Galactica* and transmedia storytelling. Konferenssiesitelmä, The Fantastic in a Transmedia Era: New Texts, Theories, Concepts, University of Southern Denmark, 25.11.2015.
- Koistinen, Aino-Kaisa, Ruotsalainen, Maria & Välisalo, Tanja (2016) The World Hobbit Project in Finland: audience responses and transmedial user practices. *Participations. Journal of Audience & Reception Studies* 13:2, 356–379.
- Mittell, Jason (2015) *Complex TV. The poetics of contemporary television storytelling*. New York University Press.
- Roine, Hanna-Riikka (2016) *Imaginative, immersive and interactive engagements. The rhetoric of worldbuilding in contemporary speculative fiction*. Tampere: University of Tampere.

- Scolari, Carlos (2009) Transmedia storytelling: implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. *International Journal of Communication* 3: 586–606.
- Stam, Robert (2000) Beyond fidelity: the dialogics of adaptation. Teoksessa James Naremore (toim.) *Film adaptation*. London: Athlone Press, 54–76
- Stein, Louisa Ellen (2017) Fandom and the transtext. Benjamin W. L. Derhy Kurtz & Mélanie Bourdaa (toim.) *The rise of transtexts. Challenges and opportunities*. New York: Routledge, 71–89.
- Suvin, Darko (1979) *Metamorphoses of science fiction: on the poetics and discourse of a literary genre*. London: Yale University Press.
- Urbanski, Heather (2013) *The science fiction reboot. Canon, innovation and fandom in refashioned franchises*. Jefferson, North Carolina & London: McFarland.
- Vint, Sherryl (2013) Spectacles and seriality: The Entwined Pleasure Potential of Science Fiction Television. *Deletion*, 30.8.2013. <http://www.deletionscifi.org/episodes/episode-1/spectacles-and-seriality-the-entwined-pleasure-potential-of-science-fiction-television/> (Luettu 3. 5. 2018).