

Itseään rukoilevat koneet

Kirjaimellistuvat kielikuvat scifirunoa rakentamassa



Tomi Sirviö

Voisiko tieteiskirjallisuus olla pohjimmiltaan runollista? Suomessa scifirunoja on analysoitu toistaiseksi vain vähän. Kielikuvien, novumien ja runojen yhteyksien tarkastelu on kuitenkin tärkeää. Scifiaiheisten runojen analysointi tieteisfiktion lajipiirteiden avulla voi tuottaa uutta tietoa esimerkiksi teknologian ja ihmiskunnan suhteesta.

Keskeisintä scifissä ovat reaalityodellisuudesta poikkeavat ilmiöt tai keksinnöt, *novumit*, jotka usein ovat luonteeltaan teknologisia. Jo scifin teorian perusteoksessa, Darko Suvinin *Metamorphoses of Science Fiction – On the Poetics and History of a Literary Genre* esitetään, että jokainen runollinen kielikuva on

potentiaalinen tieteisfiktion novum eli reaali maailmasta eroava, luonnontieteellisesti uskottava asia, jonka ympärille kunkin scifiteoksen narratiivinen aines kerääntyy. Se totalisoi narratiivisen universumin ja vieraannuttaa lukijaa kognitiivisesti meidän maailmamme lainalaisuuksista. (Suvin 1979, 64.) Esi-

merkiksi metafora ”meri on avaruusolento” tuottaa novumin, tietoisien meren, Stanislav Lemmin romaanissa *Solaris* (1961/1999). Kielikuvasta tulee novum, kun se otetaan kirjaimellisesti eli selitetään tieteellisen kaltaisesti ja kun siitä johdetaan uusi fiktiivinen maailma.

Tieteiskirjailija Brian Aldiss kirjoit-

taa laatimassaan genrehistoriikissa *Trillion Year Spree – The History of Science Fiction* (Aldiss & Wingrove 1973/1986, 25), että scifin keskeisin tehtävä on yrittää paikantaa ihmiskunnan sen omalle tiedolle eli tieteelle perustuva asema maailmankaikkeudessa. Suvinin (1979, 8–10) mukaan scifin kognitio on satiirinomainen: siinä vuorottelevat usko ja epäusko tieteen mahdollisuuksiin. Tosin kylmän sodan aikana ja varsinkin sen jälkeen scifi-elokuvat ovat alkaneet käsitellä tiedettä suurimmaksi osaksi uhkana: edistynyt teknologia muuttuu hallitsemattomaksi, epäinhimillistäväksi ja sortavaksi (Telotte 1995, 2, 8). Joka tapauksessa scifiä ajatellaan aina teknologian kautta, silloinkin kun sen kohteena on maailma, jossa ei ole tapahtunut minikäänlaista teollistumista. Voimme esimerkiksi ajatella, että fiktiivisen maailman teknologia on omaan kulttuurimme nähden vaatimattomammalla tasolla. (Suvin 1979, 67–68.)

Vaikka novumin yhteys runouden kielikuviin on tunnustettu, scifin ja runouden välisen suhteen tutkiminen on ollut vähäistä (Chu 2010, 64). Oikeastaan vasta Seo-Young Chun tutkimus *Do Metaphors Dream of Literal Sleep? A Science-Fictional Theory of Representation* syvensi scifin ja runouden välistä suhdetta. Chu (2010, 15–63) muun muassa löysi viisi scifille ja runoudelle yhteistä

piirrettä: yksinpuhelu, lyyrinen ajattomuus, verbaalinen intensiivisyys, musiikaalisuus ja poikkeavat tietoisuuden tilat.

Tässä artikkelissa tutkin kolmea kotimaista scifi aiheista runoa. Käsittelem sekä runouden kielikuvien vaikutusta scifi proosaan että analysoin tieteisfiktivistä runoutta scifi proosasta käsin. Ensin keskityn siihen, miten kielikuvien ja novumin yhteyttä on ennen Chun tutkimusta teoretisoitu ja analysoin miten metafora ja metonymia konkretisoituvat kohderunoissa novumeiksi. Sen jälkeen tutkin, miten Chun viisi runouden ja scifin yhteistä lajipiirrettä tuottavat tieteisfiktiiivisyyttä kohderunoihin eli miten metonymiaan tai metaforaan pohjautuvat teknologiset novumit kerronnallistuvat runollisten piirteiden avulla laajemmin runoon. Tutkin myös, miten kohderunot toimivat scifirunoina ja millä tavoin ne kyseenalaistavat tieteellisiä pyrkimyksiä. Aineistona ovat Markku Paasosen ”Kone”, Veera Antsalon ”Play” ja Tomi Sonsterin ”Tettiläinen”.

Scifi-aiheiset runot ja tieteisrunoelmat

Scifirunouden voisi määritellä niin, että siinä tieteisfiktio motiivit esiintyvät aktuaalisina, eivät pelkkinä runon puhujan mielentilaa ilmentävinä vertaus-

kuvina (ks. Clute, Frazier & Langford 2021). Suomalainen scifirunous on keskittynyt maailmanrakennukseen, joka tapahtuu koko kirjan mitassa: V.S. Luoma-ahon *Kronologi* (2013) tapahtuu maailmassa, jossa aurinko alkaa työntää maapalloa ulommas itsestään. Tuukka Hämäläisen *Moottorit* (2010) rakentaa maailmaa, jossa saastumisen estämiseksi suoritettuna ajassa matkustelemisen yhteydessä aiheutuu suurempi tuho. Noora Kaikkosen teoksen *Lauluja rubiinipunaisesta lammesta* (2020) runojen maailma rakentuu meteoriitin törmäyksessä syntyneen lammen ympärille. Mark Mallonin *Aregemian* (2010) runot sijoittuvat kaikki samaan scifiaineksia sisältävään paikkaan, jonka historia avataan kokoelman ensimmäisessä tekstissä. Elli Lepän teoksen *Seisaukset tasaukset* (2020) jokainen runo rakentaa lähitulevaisuuden apokalyptistä maailmaa. Jotkin teokset, kuten Teemu Mannisen *Futurama* (2010), Janne Nummelan *Medusareaktorit* (2009) ja Kaj Kajanderin viisi pitkää runoa sisältävä *Supersäikeet* (2014), ovat myös niin elimellisesti runoelmia, että niistä on mahdotonta erottaa yhtä runoa analysoitavaksi.

Näiden scifirunoelmien sijaan valitsen tutkimuskohteeni sellaisista kokoelmista, joiden jokainen runo ei osallistu yhden tietyn maailman rakentamiseen.

Sen sijaan että scifin ja runouden yhteiset piirteet olisi paikannettava monesta kokoelman runosta, voin paikantaa ne kustakin kohderunosta, mikä mahdollistaa niiden käsittelemisen artikkelin mitassa. Valitsen siis kohderunoni sellaisista kokoelmista, joissa ei ole yhtä novumia, jonka kontekstissa kaikki teoksen runot olisivat tulkittavissa tai jolle kaikki muut teosten arjesta poikkeavat ilmiöt olisivat alisteisia. Tällaisia kokoelmia ovat Markku Paasosen *Voittokulku* (2001), Veera Antsalon *Sähkökatkoksen aikaan* (2012) ja Tomi Sonsterin *Koska olen täydellinen* (2017). Kokoelmat, joihin esimerkkirunoni kuuluvat, ovat kaikki eräänlaista scifin ja muun spekulatiivisen fiktion kuvastoa surrealismiin yhdistävää runoutta. Spekulatiivinen fiktio on kattotermi scifille, kauhulle, fantasialle ja näiden yhdistelmille (Sisättö 2012, 11). Paasosen *Voittokulku* sisältää scifin kategoriaan asettuvia runoja. Runoissa tematisoituu usein teknologisten keksintöjen mahdollistama ruumiistapoistumiskokemus. Antsalon kokoelman *Sähkökatkoksen aikaan* runoissa esiintyy paljon yliluonnollisuutta, joka on tulkittavissa arjen vieraannuttamisen tuottamaksi. Sonsterin *Koska olen täydellinen* sisältää runoja, joissa messiasmyytti yhdistyy futuristisen teknologian kuvastoon. Ihmeellinen eli lukijan todellisuuskäsityksestä poikkeava on näissä

kokoelmissa keskeisellä sijalla, mikä on lähellä spefin lajimääritelmää (ks. Sisättö 2012, 11).

Jokainen kohderunoista on kokoelmansa tieteiskirjallisin. Runoja yhdistää myös se, että jokaisen teemana on muodonmuutos. Tämä teema takaa sen, että kielikuvat todella, tieteisfiktion tapaan, muuttavat runoissa asioita toisiksi (ks. Chu 2010, 65–66). Jokaisen kohderunon muodonmuutos liittyy jotenkin teknologiaan. ”Kone” kuvaa, kuinka tietotekniikka muuttaa todellisuuden fiktioksi. ”Play” kuvaa, kuinka arkipäivän teknologia televisioineen ja jääkaappeineen muuttuu jäljiksi avaruusolentojen vierailusta. ”Tettiläinen” kuvaa ihmisen muuttumista koneeksi. Lisäksi kussakin esimerkkirunossa on rakenteellista samankaltaisuutta. Kukin loppuu rukoilemismotiiviin. ”Koneessa” keinoavot rukoilevat itseään, ”Playssa” avaruusolentot osoittavat taivaalle kuin rukoilisivat ja ”Tettiläisessä” runominä yrittää saada laitteita toimimaan ajattelemalla, mikä muistuttaa rukoilua.

Kohderunot näyttävät käyttävän scifiä samaan tapaan kuin surrealistit käyttivät runoissaan sananparsia ja vitsejä: muokkaamalla mielivaltaisesti jotain tuttua surrealistit ajattelivat luovansa uutta (Riffaterre 1979/1983, 204–205). Kohdetekstit ovat siis merkittäviä tutkimusongelman kannalta siksi, että ne si-

sältävät viittauksia scifiin, mutta niiden yhteys scifiin jää kuitenkin lukijan tulkittavaksi.

Runoista esittämäni tulkinnot pohjaavat edellä mainittuun teoriakehykseen, jonka mukaan sekä runous että scifiproosa ovat kielikuvien kirjallisuutta. Olen itse kirjoittanut kolmannen analysoitavan runon ”Tettiläinen” kirjailijanimellä Tomi Sonster. ”Tettiläisen” tulkinta poikkeaa täten kahden muun runon tulkinnasta. Oman runon ottaminen tutkimuskohteeksi on perusteltua, sillä Chu puhuu tutkimuksessaan juuri scifitekstiä synnyttävistä periaatteista. Hänen mukaansa samat periaatteet, jotka tekevät runosta lyyrisen, tekevät myös scifistä scifiä. (Chu 2010, 13.) Tällöin on paikallaan tuoda esiin kirjoittajan analyysi oman tekstinsä merkityksien hahmottumisesta ja rakentumisesta. Tiedän siis, että tekijän intentio on ollut rakentaa ”Tettiläiseen” intertekstuaalisia yhteyksiä tieteisfiktion. Myös kaksi muuta artikkelin runoa sisältävät samankaltaisia intertekstuaalisia viitteitä kuin ”Tettiläinen”, joten tulkitsen niitä samalla tavalla kontekstualisoiden muuhun scifiin. Vaikka ”Tettiläisen” tulkinta on sen kirjoittajan tekemä, se ei ole ainoa tulkinta, jonka siitä voi tehdä, kuten eivät muidenkaan tässä artikkelissa käsiteltävien runojen tulkinnot tietenkään ole ainoita mahdollisia.

Novum – scifin runollinen ydin

Novumien on Chun tutkimusta aiemmassa teoriassa nähty pohjautuvan erityisesti *metaforalle* ja *metonymialle*, jotka ovat runouden peruskielikuvia. Metonymialle eli läheisyyden kielikuvalle perustuvan novumin kirjailija voi tehdä niin, että hän ottaa jonkin yksityiskohdan omasta todellisuudestaan ja kerronnallistaa siitä ilmiön, joka ei ole vielä totta hänen todellisuudessaan. Tällainen metonymia voi olla esimerkiksi köyhien ja rikkaiden välisen kuilun kasvaminen, niin että syntyy erilliset ihmislajit, kuten H.G. Wellsin romaanissa *Aikakone* (1895).

Metonymialle pohjautuva novum, jota kutsutaan *ekstrapolatiiviseksi* novumiksi, vastaa siis kysymykseen, mitä jos jonkin asian kehittyminen jatkuu tietynlaisena. Esimerkiksi minkälaiseen maailmantilaan tämä kehitys johdonmukaisesti vie? Uusi maailmantila voi olla esimerkiksi ihanneyhteiskunta eli utopia tai painajaisyhteiskunta eli dystopia. (Malmgren 1991, 12–13, 39–40.) Se voi olla myös heterotopia eli kriittinen utopia, jossa molempien, sekä utopian että dystopian ainekset, ovat lopulta ratkaisemattomasti yhtä aikaa läsnä. Tällöin teoksessa on etualalla taistelu kohti ihanneyhteiskuntaa. (Stockwell 2000/2006, 208.)

Metafora sen sijaan käsittelee jotakin jonakin muuna. Ihminen käsittelee kokemaansa metaforan avulla. (Culler 1997/2011, 73.) Novum voi olla mikä tahansa metaforan alalaji, esimerkiksi personifikaatio (ks. Culler 1981/2002, 210), kuten Lemmin *Solariksessa*. Personifikaatio tarkoittaa paitsi elottoman elollistamista myös luonnon inhimillistämistä (Culler 1997/2011, 77). Myös robotti teknologian inhimillistämisenä pohjautuu personifikaatiolle (Chu 2010, 11). Personifikaatio voi lähentää lukijaa ilmiölle, joka on niin vieras, että sitä ei voi ymmärtää hylkäämättä kaikkia ennakkoletuksia esimerkiksi älystä. *Solariksen* novum on meren personifikaatio, olento, jota ihmiset ovat yrittäneet ymmärtää jo sadan vuoden ajan. Kerronta tuo esiin teorioita, joita tutkijat ovat kirjoittaneet meriplaneetasta, ja uskontoja, joita ihmiset ovat meriplaneetan ympärille perustaneet. Lopulta romaanin päähenkilö ymmärtää unessa minkälaista on olla meriplaneetta, johon ihmiset tunkeutuvat tajunnoillaan ja antavat ajatustensa muovata siitä kuolleita läheisiään ja muita ihmishahmoja. Päähenkilö muuttuu siis itse novumiksi yrittäessään ymmärtää sitä. Tällaista novumia, joka vie lukijan keskelle täysin uusia suhteita, kutsutaan *spekulatiiviseksi* novumiksi. (Malmgren 1991, 12–13, 49–50.) Toisaalta *Solariksen* novum voidaan hahmottaa

sekä metaforan että metonymian avulla. Sen lisäksi että avaruusolento on meri, on se myös planeetta, joka on vain yksi maapallon metonymia, vesi. Ekstrapolatiivinen novum voidaan luoda myös niin, että jokin reaalityodellisuuden asia peilataan johonkin avaruuden ilmiöön (Malmgren 1991, 12). Yhden novumin muodostamiseen voi käyttää siis sekä metaforaa että metonymiaa.

Suvinin (1979, 64–67) mukaan novum on välittäjä lukijan ja toiseuden välillä. Tästä syystä voidaan varsinkin spekulatiivisen novumin nähdä rakentuvan kognitiivisen metaforan tavoin kaiken muun runollisen rakentumisen ohella. Kognitiivinen metafora siirtää tietoa jostain tutusta asiasta tuntemattomaan, mutta scifissä myös tuttu asia muuttuu yhtä vieraaksi kuin kohde (Stockwell 2000/2006, 201).

Kognitiivinen metafora voi olla kätkeyty eli jotenkin täydentämätön metafora. Kätkeyty metaforan toinen osapuoli voi olla implisiittinen. Esimerkiksi lauseessa ”lautanen laskeutui maan pinnalle” sana ”lautanen” on metaforan ”lautanen on avaruusalus” toinen osapuoli. Tällöin siirretään tietoa lähteestä lautanen kohteeseen avaruusalus. Lauseen voi tuki ymmärtää myös kirjaimellisesti niin että tavallinen lautanen kohtaa maanpinnan. Metaforan kätkeyty osapuoli voidaan ymmärtää kontekstina,

joka tuo lähteenä olevalle asialle uuden merkityksen. Kätketyn metaforan molemmat osapuolet voivat olla myös ekplisiittisesti tekstissä, mutta ne eivät ole lähellä toisiaan. Ne voivat olla esimerkiksi monien lauseiden, sivujen tai lukujen päässä toisistaan. Lukijan täytyy itse koostaa metafora etsimällä osapuolet tekstistä. (Stockwell 2000/2006, 185–187.) Kätketty metafora toimii siis yhtenä novumin kerronnallistajana levittyessään teoksen halki.

Kussakin kohderunossa on motiivi,

joka houkuttelee tulkitsemaan tekstiä tieteisfiktio kontekstissa. Markku Paasosen runossa ”Kone” tällainen motiivi on unia tuottava laite.

Paasosen runon novumin määrittelynä toimii vertaus ”[k]one, suunnaton kuin aivot”. Jokainen proosarunon seuraava lause käsittelee tuota vertausta, kerronnallistaa sitä. Vertauksesta on löydettävissä kognitiivinen kätketty metafora ”aivot on kone”, jolla runo asettaa kysymyksen: mitä tapahtuu jos kone ajattelee ihmisen puolesta. ”Koneen”

novum on luonteeltaan ekstrapolatiivinen. Se on tehty venyttämällä kirjailijan oman todellisuuden metonymia eli tietotekniikka äärimmilleen virtuaalitodellisuudeksi. Runon koneen voi tulkita myös teknologian personifikaationa, ja Paasosen runo muistuttaakin Lemmin *Solarista* siinä, että ihmiset näkevät ihmillisen siellä, missä ei ole välttämättä mitään elävää tai järjellistä. ”Kone” ei välttämättä toimi scifirunona, jos lukija ei muodostaa metonymiaa, josta runon maailmantilanne on johdettu.

KONE

Kone, suunnaton kuin aivot, humisee lakkaamatta kalpean pikku kaupungin kattojen alla. Siksi kadut ovat tyhjät ja harmaat kuin uni olisi karkoitettu, tai ehkä annostelee unenkin. Se tarjoaa asukkaille utareensa ja he ryntäävät imemään, aamusta iltaan he roikkuvat nisillä kuin vasikat. Näen omin silmin ettei kone ole mikään öljyä tihkua entisaikojen hirmu. Se ei näytä koneelta ollenkaan. Ei talon kokoisia vauhtipyöriä, ei voimansiirtohihnoja, ei toisiaan kuluttavia rattaita. Ei mitään romanttista: ei ruosteisia jousia jotka kasvavat maan uumenista. Silti jos katsoo tarkkaan voi erottaa nykyaikaisten osien välissä muinaisia: eläimen laskelmoivuutta, sodan mekanismeja. Olen uusi kaupungissa, etsin koneen käyttäjää kunnes saan kuulla että ne virat lakkautettiin vuosia sitten. Voin vain ihmetellä miten hienosti asiat on järjestetty! Kaikki toimii itsestään: kone puhalttaa onteloihinsa voiman ja käynnistyy, sen keukot paisuvat ja se tuottaa fiktion johon ihmiset astuvat sisään. Jokainen täällä on oman onnensa seppä, minulle kerrotaan. Kone huolehtii, että kukin voi saada mitä haluaa, kunhan vain haluaa oikeita asioita oikeaan aikaan. Ja pitää kiinni utareista! Ne jotka irrottavat ikenensä nisiltä ja antavat hampaittensa kasvaa voivat syyttää vain tyhmyyttään. Minulle kerrotaan että koneen tehtävä on rukoilla. Se rukoilee koko ajan itseään.

(Paasonen 2001, 30.)

Veera Antsalon runon ”Play” novumeita ovat avaruusolennot. Runon novumin rakentumista voidaan ajatella niin, että ensin on muodostettu metafora ”humalaiset vanhemmat ovat avaruusolentoja” ja sitten siitä on johdettu metonymia ”vanhempien vieraus lasten silmin”, josta koko runon maailma on laajennettu. Runon novum on spekulatiivinen. Ulkoavaruuden olennot sijoitetaan arkisen teknologian ympäristöön runon ensimmäisessä lauseessa, jossa

PLAY

Ulkoavaruuden olennot eivät tule ulkoavaruudesta vaan keittiöstä, aivan tarkalleen jääkaapista. Ne nuolevat mansikkahilloa ja sulatejuustoa pitkistä mutkikkaista sormistaan. Ulkoavaruuden olennot laahustavat neljältä aamuyöllä olohuoneeseen ja aukaisevat television, juovat sen sinistä valoa kunnes pohja tulee vastaan. Kun ulkoavaruuden olentoja on lähellä, sähkö ei enää toimi, kodinkoneet käyvät tyhjää, lapset näyttävät vierailta. Talotoimikunnat tekevät pikaisia päätöksiä kiinteistöjen ulko-ovien pitämisestä lukittuina aina. Toivomme teidän pitävän koodin vain huoneiston käytettävissä. Ulkoavaruuden olennot pitävät matalalta tulevasta valosta ja kaskaista, syyskesän kuivuudesta, pihalleen levälleen jätetyistä leluista. Mutta ne eivät koskaan kiinny näkymään. Ne katsovat sitä kuin asetelmaa. Ulkoavaruuden olennot haluavat kotiin mutta joutuvat Youtubeen. Niillä on lihanvärinen pitkä sormi, jolla ne osoittavat taivaalle, se hetki, jolloin ne oppivat yhden ainoan sanan yhdestä meidän kielistämme.

(Antsalo 2012, 39.)

kerrotaan, että ulkoavaruuden olennot tulevat avaruuden sijaan jääkaapista, ja seuraavissa lauseissa scifistä lainatun sijoittaminen arkiseen jatkuu. Jokapäiväinen teknologia muuttuu vieraaksi ja hallitsemattomaksi, jopa uhkaavaksi: ”sähkö ei toimi, kodinkoneet käyvät tyhjää”. Koska ”Playn” teknologia on kuitenkin arjesta tuttua, eikä futuristista, ei ”Play” toimi välttämättä scifirunona, vaan se on helppo lukea pelkkänä lapsuuden ja aikuisuuden eron vertauskuvana.

”Playn” tapaan myös Tomi Sonsterin runossa ”Tettiläinen” esiintyy maapallon ulkopuolelta peräisin oleva ilmiö. ”Tettiläisen” novum on avaruudesta tullut laite, jota tutkitaan. Novum pohjautuu kätketylle metaforalle ”tettiläinen on tiedemies, joka on avaruudesta tullut kone”. Metaforan muodostaminen on yksinkertaisen vaihdon sijaan kaksivaiheinen prosessi. Ensin tettiläinen muuttuu tiedemieheksi, sitten tiedemies koneeksi. Runon minä on harjoittelija, joka ehdottaa mitä mielikuvituksellisempia teorioita siihen, mikä kone on, esimerkiksi potilaiden sijaan lääkäreitä keräävä ambulanssi. Lopulta hän sulautuu koneen kanssa, joten runon novum on tulkittavissa spekulatiiviseksi. Arjen teknologiasta tulee runossa vierasta: pakoputket vaaditaan lyhtypylväiden päälle, autot hengittävät. Siihen, mikä runon novum oikeastaan on, ei saada lopullista vastausta. Koska novumia ei määritellä, lukija kallistuu helpommin siihen että ”Tettiläinen” on surrealismin mielettömyyttä, eikä scifiruno.

Chun mukaan novum voi pohjautua oikeastaan mille tahansa kielikuvulle. Esimerkiksi telepatia eli ajatustenvaihto suoraan mielestä mieleen pohjautuu apostrofile, koska se on poissaolevan puoleen kääntymistä. Yliluonnollinen aistimus pohjautuu synestesialle eli aistien sekoittumiselle, esimerkiksi

TETILÄINEN

Alus on tähtienvälinen ambulanssi,
sireenin voi kuulla päänsärkynä.
Annetaan sille parhaat lääkärimme,
jäniksiä kampaavat puut.

Tiedemies unohtaa ihmisyytensä koneeseen,
viimein saan olla hänen laisensa.
Olen liian ihmeellinen maailmaanne,
poltan maapallon sulakkeen.

Jaksan kyllä kantaa teidät täältä etäältä,
yö tuli säkiksi käteeni.

Laitteet toimivat kun ajattelen
pakoputkia lyhtypylväiden päällä,
täytyyhän autojenkin hengittää.

(Sonster 2017, 10.)

mutanttivuokko kuulee fotonit eli valo-
hiukkaset musiikkina J. G. Ballardin
novellissa ”The Voices of Time” (1962).
Scifille ominainen kahden yhteen so-
vittamattoman asian näkeminen sa-
massa pohjautuu *katakreessille*. Tällai-
nen tieteismotiivi on esimerkiksi hir-
viömäisen alkukantaisuuden ja sivisty-
neen älykkyyden sovittaminen samaan
ruumiiseen Robert Louis Stevensonin
romaanissa *Tohtori Jekyll ja Herra Hyde*
(1886). Näistä esimerkeistä huolimatta
Chu näkee novumin enemmänkin kieli-

kuvien joukkona kuin yksittäisenä kieli-
kuvana. (Chu 2010, 11.)

Novum kielikuvien järjestelmänä ja muuhun scifiin viittaavana ikonina

Chu käsittää novumit kirjaimellisina ja
kirjaimellistavina kielikuvien järjestel-
minä, joiden läpi kognitiivisesti vieraan-
nutetut referentit tulevat kosketeltaviksi,
ymmärrettäviksi ja representoiduiksi.
Pohjimmiltaan nuo kirjaimellistavat
kielikuvat ovat runouden ja scifiin yhtei-

siä piirteitä. *Referentti* eli viittauskohde
on scifiin tapauksessa jokin todellisen
elämän ilmiö. Teoksen kognitiivisesti
vieraannutettu referentti voi olla esimer-
kiksi sotatrauma, ja tieteiskirjallinen ai-
nes, jonka kautta referenttiä käsitellään,
voi olla vaikkapa avaruusmatkat ja kloona-
naaminen. Esimerkiksi Joe Haldemanin
romaanin *Loputon sota* (1974) käsittelee
sotaveteraanien kokemaa vieraantumista.
Sillä aikaa, kun sotilas on käynyt tais-
telemassa valovuosien päässä olevilla
planeetoilla, on aika mennyt maapallolla
eteenpäin satoja vuosia, ja kun hän tulee
takaisin, on ihmiskunta hänelle vieras,
sillä suurin osa muista ihmisistä on yh-
den täydellisenä pidetyn yksilön kloone-
ja. (Chu 2010, 11–12, 68, 71, 171–173.)

Suvin (1979, 83) alleviivaa novumin
uutuusarvoa: novum ei saisi olla esimer-
kiksi lähtöisin mytologioista, jotka hän
näkee mielikuvituksen rajoittajina. Tätä
on mielenkiintoista tarkastella esimerk-
kirunojeni kohdalla, koska niiden novu-
mit muistuttavat viittauksia aikaisem-
min kirjoitettuun. Paasosen ”Kone”,
Antsalon ”Play” ja Sonsterin ”Tettiläi-
nen” sisältävät scifiin liitettävää sanastoa
ja kuvastoa, mutta ne eroavat varsinais-
ista scifirunoista siinä, että niiden tulkin-
taan täytyy sijoittaa jotain muista scifi-
teoksista, jotta ne olisivat tulkittavissa
varsinaisena tieteisfiktiona. Tulkitse-
malla näin lukija ei kuitenkaan syyllisty

ylitulkintaan, sillä juuri tieteisfiktioon kuuluvan kuvaston ja motiivien avulla teokset ohjaavat hänet intertekstuaaliseen prosessiin.

Tällainen intertekstuaalinen prosessi vastaa Damien Broderickin ideaa scifille ominaisesta tekstienvälisyydestä. Novumeista tulee ajan myötä, eri teoksissa toistuttuaan, ikoneita, scifin kliseenomaisia motiiveja, joilla on kuitenkin jonkin verran kognitiivista tehoa. Esimerkiksi matkan apuväline, kuten avaruusalus tai aikakone, ei ole oikeastaan enää novum vaan ikoni – varsinkin silloin kun sen kuvaukseen ei tuoda mitään genren kontekstissa uutta. Varsinainen novum olisi tällöin esimerkiksi uusi todellisuus tai maailma, johon matkataan. Jokainen scifin ikoni, kuten avaruushirviö tai laserase, viittaa myös kaikkiin muihin koskaan kirjoitettuihin tai esitettyihin kaltaisiinsa. Esimerkiksi avaruusalus implikoi yhtä aikaa evakuoinnin välinettä, asetta, tutkimuskohdetta, ihmisiä sieppaava ufoa – ja niin edelleen. Ikonit eivät siis ole lukituneet yhteen merkitykseen. (Broderick 1995, 59–63, 155–156.) Lukija yrittääkin päästä selville reaali maailmasta uupuvan esineen tai ilmiön luonteesta vertailemalla sitä muun lukemansa, katsomansa tai pelaamansa scifin vastaaviin. Kun novum käsitetään tällaisena intertekstuaalisena ikonina, voisi siis olettaa,

että siitä katoaa uutuuden luonne. Oikeastaan uutuuden luonne kuitenkin vain muuttuu: uutta on se, miten tai missä kontekstissa toiseen tekstiin viitataan, tai kuten kirjallisuudentutkija ja scifikirjailija Markku Soikkeli (2015, 23) toteaa *Tieteiskirjallisuuden käsikirjassaan*, scifikliseen aiempaa yksityiskohtaisempi käsittely tuottaa vaikutelman uudesta, ennennäkemättömästä maailmasta.

”Koneen” kognitiivisesti vieraannutettu referentti on vuosituhannen vaihteen tietoteknologia, ja sen tieteiskirjallinen aines on tietoiseksi heränneen kaupungin lisäksi kyberavaruus. Tieteisfiktiossa ihminen siirtyy kyberavaruuteen eli tietokoneohjelmien muodostamaan todellisuuteen hermoverkkonsa välityksellä (McHale 2010, 11). Kohderunossa ihmiset liittyvät koneeseen. Kone syötää heille unia eli luo kyberavaruuden: ”ehkä kone annostelee unenkin. Se tarjoaa asukkaille utareensa ja he ryntäävät imemään”.

”Playssa” kognitiivisesti vieraannutettu referentti on lasten ja aikuisten todellisuksien ero, jonka scifi-ikoni, avaruusolento, tuo lukijan käsiteltäväksi. ”Tettiläisen” kognitiivisesti vieraannutettu referentti on tietoyhteiskunnan mukanaan tuoma teknologinen vallankumous. Se tuodaan käsiteltäväksi scifikonien, kuten muukalaisteknologian ja kyborgin, avulla. Kyborgi, ihmisen ja ko-

neen hybridi, on fiktiossa yhtä aikaa sekä uhkaavan teknologian tuote että tuota teknologiaa vastaan taisteleva ihmiskunnan puolustaja (Bukatman 1993/2005, 20). Nimi ”Tettiläinen” eli ”työelämään tutustuva” viittaa siihen, että runossa vasta tutustutaan kyborgin rooliin.

Broderickin ajatus novumeista ikoneina on lähellä Ronald Barthesin ideaa runollisesta kielestä; kaikki modernin runon sanat ovat eräänlaisessa nollatilassa, jossa ne merkitsevät kaikkea sitä, mitä noihin sanoihin on liitetty tai voidaan liittää. Jokainen sana on kuin Pandoran lipas: jokainen sana nautiskellaan hitaasti, sen jokainen lukematon merkitys läpikäyden. (Barthes 1953/1993, 39.) Myös runoudessa lienee mahdollista tuottaa scifi-ideoita, jotka kerronnallistetaan romaanin mittoihin jokaisesta idean merkitystä pohtien, ja päinvastoin scifiromaanin voinee tiivistää takaisin runoksi kiteyttäen idean merkitykset yhteen tai muutamaa kielikuvaan.

Viisi tieteiskirjallisuuden ja runouden yhteistä piirrettä

Radikaali muutos tai selkeä poikkeama reaalityodellisuuteen nähden on scifissä keskeisintä. Scifi käyttää runon piirteitä tuottamaan muodonmuutoksen, käännöksen, nyrjäyttämisen. Poikkeama voi olla esimerkiksi siinä hetkessä, kun eliö

muuttuu aivan toiseksi olennoksi mutaation seurauksena, tai siinä kun käsitys todellisuudesta muuttuu sen ajatuksen inspiroimana, että todellisuus onkin simulaatio. (Chu 2010, 65–66.)

Kuten edellä totesin, lyriikkaa ja sci-fiä yhdistää Chun (2010) mukaan viisi piirrettä, joilla muutos aikaansaadaan scifissä. Nuo runouden piirteet tulevat kirjaimellisiksi scifin maailmoissa. Metaforaan ja metonymiaan perustuvat novomit eivät yksiselitteisesti toimi kohdeteksteissä novumeina, joten tutkin voisivatko ne kuitenkin kerronnallistua näiden lajipiirteiden avulla runossa selvemmin.

Ensimmäinen lajipiirre: yksinpuhelu

Ensimmäinen piirteistä olisi Chun (2010, 13,15) mukaan keskeislyyrinen yksinpuhelu. On totta, että runous on romantiikan ajoista lähtien ollut minäkeskeistä: runon minä on sulkeutunut meditatiivisesti itseensä (Hökkä 1995, 107). Runous on saanut alkunsa rituaaleista, joissa lausuja lausuu sanansa apostrofisesti tuulelle tai vuodenajalle eikä ympärillä olevalle yleisölle. Jonathan Cullerin (1997/2011, 75, 157) mukaan jopa lausuntatilaisuuksissa runon kirjoittaja, jota ei pidä sekoittaa runon puhujaan, lausuu runonsa yleisöstä välittämättä, ohi. Scifissä tapaukset, joissa

päähenkilön puhe on yksinpuhেলা tai apostrofia, ovat yleisiä, sillä hän voi olla esimerkiksi ainoa ydinkatastrofista selvinnyt ihminen tai astronautti, joka on haaksirikkoutunut planeetalle, jonka asukkaat eivät ymmärrä hänen kieltään eivätkä voi siksi vastata (Chu 2010, 16–18).

Paasosen ”Kone” on tulkittavissa tieteiskirjalliseksi yksinpuheluksi, sillä runominä vaeltelee yksin runon futuristisessa maisemassa ja etsii koneen käyttäjää löytämättä: ”Olen uusi kaupungissa, etsin koneen käyttäjää kunnes saan kuulla että ne virat lakkautettiin vuosia sitten.” Runominälle kerrotaan asioita, mutta passiivimuodon takia ei ole varmaa, onko hän ihmisten kanssa vuorovaikutuksessa: ”Jokainen täällä on oman onnensa seppä, minulle kerrotaan.” Jos ihmiset nauttivat vain koneen tuottamista unista, he eivät ole vastaamassa runominän kysymyksiin. Ei ole toista hereillä olevaa ihmistä, on vain teknologia. Yksinpuhelulla runo kyseenalaistaa ihmiskunnan tieteellisiä pyrkimyksiä, sillä tie-de on onnistunut luomaan vain pelkkää viihdykettä, joka on johtanut kommunikaation loppumiseen.

Antsalon ”Playssa” runon puhuja on samalla tavalla ulkopuolinen kuin runon ulkoavaruuden olennot, jotka katselevat ”maisemaa kuin asetelmaa”. Runon puhuja ajattelee kuin yksinäinen lapsi: hän

päättelee, että talotoimikunnat tekevät päätöksiä ulko-ovien lukossa pitämistä avaruusolentojen vierailujen takia, eikä hän saa aikuiselta opastusta, että näin ei ole. Se, että runon puhuja puhuu yksin, mahdollistaa tieteiskirjallisten elementtien eli avaruusolentojen läsnäolon. Scifissä kielikuva, joka on tulkittu kirjaimellisesti, voidaan toisaalla tekstissä tulkita vertauskuvallisesti eli jännite vertauskuvallisen ja kirjaimellisen merkityksen välillä pysyy (Chu 2010, 10). Vertauskuvallisuus tuo esiin sen mahdollisuuden, että avaruusolennot ovat vain lapsen mielikuvituksen tuotetta, ja se avaa sitä, miten lapsi voi ilman vanhempien läsnäoloa vieraantua todellisuudesta. Yksinpuhelu tuo runosta ”Play” esiin sen, että lapsi on ottanut ilman ohjausta tieteellisiä harppauksia tutkiessaan arkea avaruusolioiden jälkeen. Myös meidän todellisuudessamme ihmiskunnan voi ajatella ottaneen liian nopeasti ja seurauksista tietämättä käyttöönsä teknologian, esimerkiksi kännykät ja sosiaalisen median, johon runon ”Youtubekin” viittaa.

Tieteiskirjallinen yksinpuhelu on ”Tettiläisessä” paikannettavissa siitä, että runon puhuja puhuu lopussa telepaattisesti koneille: ”Laitteet toimivat kun ajattelen/ pakoputkia lyhtypylväiden päällä.” Ehkä maapallo on runon maailmassa nyt koneiden kansoittama. ”Tettiläisen” yksinpuhelu tuo ilmi sen, että ih-

minen yrittää epätoivoisesti komentaa teknologiaa sen sijaan että tiede käyttäisi koneita maailmankaikkeuden tutkimiseen.

Toinen lajipiirre: ajattomuus

Toinen yhdistävä piirre olisi Chun mukaan ajattomuus. Rituaalisen runouden kautta on myös syntynyt mahdollisuus puhua kuin ajan tuolta puolen. Vaikka runon puhuja olisikin elossa ja tässä maailmassa, tuntuu kuin hänen äänensä kuuluisi ajan tavoittamattomista. Sci-fissä ajattomuus ilmenee esimerkiksi siten, että päähenkilö voi nähdä tulevaisuuden tai matkata ajassa, eikä aina ole täysin selvää, mistä ajasta käsin kertoja kertoo tapahtumia. (Chu 2010, 23–34.)

”Koneessa” scifin ajattomuus on läsnä siten, että runon minä vertaa novumia edeltäneeseen teknologiaan, johon hän tekee eroa. Nuo aiemmat koneet ovat eksplisiittisesti tekstissä, vaikka ne eivät runon maailmassa olekaan aktuaalisia, joten kone kuvataan menneisyyden kautta: ”Ei talon kokoisia vauhtipyöriä, ei voimansiirtohihnoja.” Koneen uusien komponenttien alla on vanhoiksi kutsuttuja osia, jotka ovat kuitenkin ajattomia: ”Silti jos katsoo tarkkaan voi erottaa nykyaikaisten osien välissä muinaisia: eläimen laskelmoivuutta, sodan mekanismeja.” Vaikka järki hallitsee futuristista

maailmaa, ihminen ei ole päässyt eroon taipumuksestaan väkivaltaan.

”Playssa” mainitaan aika ”neljältä aamuyöllä”, mutta unen aika venyy koko päivän mittaiseksi. Asiat tapahtuvat kuin unessa tai saavat unesta peräisin olevan tulkinnan. Samanlainen ajattomuus ilmenee runon nostalgisuudessa. Runossa mainitaan yhtä aikaa 2000-luvun ilmiö YouTube ja pitkäsovit avaruusolennot, jotka osoittavat taivaalle, kohti kotia, mikä taas viittaa yhdysvaltalaiseen 1980-luvun elokuvaan *E.T. the Extra Terrestrial* (Spielberg 1982/2012). Ajattomuus mahdollistaa avaruusolentojen, runon ikoneiden, intensiivisen rakentumisen tuomalla yhteen eri aikakausien populaarikulttuurin ilmiöitä. ”Playn” ajattomuus kyseenalaistaa tieteellisiä saavutuksia, sillä se tuo esille sen, että ihmiskunta ei pääse irti omista lähtökohdistaan. Runossa ihminen ajattelee avaruusolentoja eri aikakausien populaarikulttuurin ilmiöiden kehyksissä.

”Tettiläisessä” metafora ”yö tuli säkiksi käteeni” selittää, miten runon minä voi tuoda ihmisiä kaukaa, ehkä turvaan kaukaisesta avaruudesta, jonne nämä ovat sinkoutuneet. Se, onko muiden sinkoutuminen kauas seurausta siitä, että tuo käsi on yön säkki – jonka voi tulkita mustaksi aukoksi, johon muut ovat pudonneet – vai pelastaako runominä muut säkkikädellään kaukaa, tuo runoon

ajallista monitulkintaisuutta, joka kytkeytyy alukseen sulautuneen tetteläisen rooliin: ei ole vielä varmuutta siitä, onko hän ihmiskunnan ystävä vai vihollinen. Myös tiede on tiedemieshahmoineen runossa samankaltaisessa ajattomassa asemassa, se on yhtä aikaa sekä katastrofin aiheuttaja että sen aiheuttamien vahinkojen korjaaja eli tieteelliset pyrkimykset ovat turhia – voisi olla parempi, jos niitä ei tehtäisi ollenkaan.

Kolmas lajipiirre: verbaalinen intensiivisyys

Kolmanneksi piirteeksi Chu erittelee intensiivisyyden. Runo on luonteeltaan intensiivinen tiivistymä. Sekä scifi että runous sisältävät paljon lennokkaita ilmauksia. Scifissä tämä johtuu siitä, että jokapäiväiseen elämään kuulumattomia asioita täytyy kuvata lukuisten retoristen keinojen avulla. Kun realistisen tekstin kirjoittaja antaa lukijalle ohjeet, miten kuvitella vaikkapa hahmon kasvot silmineen ja suineen, on tieteiskirjailijan annettava ohjeet kokonaan uuden ilmiön kuvitteluun. Scifin ja runon kuvaukset eroavat kuitenkin toisistaan usein siinä, että kun scifiproosassa kuvaukset ovat pitkiä, lyriikassa kuvaus tiivistyy esimerkiksi metaforaan sen takia, että runot ovat sanamäärältään proosaa huomattavasti pienempiä. (Chu 2010, 32–33.)

Koska ”Koneen” runominä on vieras kaupungissa, hän yrittää metaforin ymmärtää kytkeytymistä kyberavaruuteen: utareet ja imeminen ovat tiedon siirron metaforia. Se että asukkaat ryntäävät imemään konetta alleviivaa sitä, että he nauttivat koneesta ja sen tarjoamasta keino-teknoisesta todellisuudesta ja ovat siitä riippuvaisia. Tämä addiktioituminen kyberteknologiaan tulee esille myös William Gibsonin *Neurovelhossa* (1984), jossa hakkeri tulee riippuvaiseksi kyberavaruudesta koska kokee olevansa siellä kaikkivoipa (Bukatman 1993/2005, 285). Paasosen runon kone kuvataan muutenkin intensiivisesti. Intensiivisyyttä korostaa ei-sanan toisto: ”ei toisiaan kuluttavia rattaita. Ei mitään romanttista: ei ruosteisia jousia jotka kasvavat maan uumenista.” Koska konetta, runon ikonina, ei ole lukijan maailmassa, on se kuvattava niin, että se eroaa kaikista aiemman scifin konemotiiveista, joita edustavat runossa luetellut koneen stereotyyppiset ominaisuudet. Intensiivisyys on niin kiihkeää, että runominä ei ehdi edes nimetä muita koneita, joihin hän tekee eroa: on vain jokin aiempi koneen esiaste, joka oli paikannettavissa selviin konemaisiin rajoihin ja koneiston tuntomerkkeihin kuten jousiin, rattaisiin ja voimansiirtoihin. Sen sijaan runon todellisuutta tuottava kone on kaikkialla, sillä runon novum on se-

kä olento että paikka. Scifissä reaalitydellisuudesta poikkeava ilmiö kuvataan usein sijoittamalla se yhtä aikaa moneen eri kategoriaan (Chu 2010, 46). Teknologia, jolla ihmiskunta on yrittänyt tutkia maailmankaikkeuden rajoja, onkin muuttunut rajoiksi, vankilaksi.

”Playssa” avaruusolennot tuotetaan sovittamalla yhteen arkisen ja yliluonnollisen kuvastoja: ”Ulkoavaruuden olennot laahustavat neljältä aamuyöllä olohuoneeseen ja aukaisevat television, juovat sen sinistä valoa kunnes pohja tulee vastaan.” Avaruusolennot juovat valoa televisiosta, mikä viittaa siihen, että ne alkavat rakentua televisiossa nähdystä asioista. Runossa yritetään ymmärtää toiseutta televisiosta tuttujen ilmiöiden avulla. Lapset näyttävät vierailta avaruusolentojen läsnä ollessa, mikä on viittaus elokuvista kuten *Children of the Damned* (1964) tuttuun aiheeseen, jossa avaruusolennot ovat soluttaneet ihmisten joukkoon nopeasti kasvavia lapsia, joilla on yliluonnollisia voimia (ks. Hänninen & Latvanen 1992, 325–326). Humalaisesta aikuisesta oma lapsi voi näyttää vieraalta, samoin kuin lapsesta humalainen aikuinen. Television valon juominen on synestesia, jonka voidaan tulkita syntyvän siitä, kun runon puhuja näkee olohuoneesta heijastuvan tv:n kaikon ja kuulee aikuisen oluen juomisesta syntyvät äänet.

Avaruusolennot ovat novum, jonka metonymioina kaikki arkiset tapahtumat nähdään eli jonka kontekstissa kaikki arjen asiat ja erityisesti tavalliset teknologiset laitteet muuttuvat ihmeellisiksi. Avaruusolennot koostuvat arjen teknologiasta kuin jonkinlaiset hybridit tai kyborgit. Varsinkin scifielokuvissa robottien, kyborgien, androidien, replikanttien ja avaruudesta tulneiden muodonmuuttajien kaltaiset ihmisyyden matkijat kyseenalaistavat sen, mitä on olla ihminen (Telotte 1995, 3–4). Myös ”Playssa” lapsen silmin nähtynä humalaiset ihmiset ovat pelkkiä ihmisyyden matkijoita, eivät varsinaisesti ihmisiä. Koko runo voidaan myös tulkita kognitiivisena metaforana, jossa aikuisista siirretään tietoa avaruusolentoihin. Tämä saa sekä lähteen eli aikuiset että myös metaforan muodostajan eli lapsen näyttämään vieraalta. Yrittyessään ymmärtää novumia lapsi siis ikään kuin muuttuu novumiksi itse. Näin ollen ”Play” on pohjimmiltaan scifiruno, vaikka lukija selittäisi runon todellisuudesta poikkeavat ilmiöt lapsen tulkinnoiksi.

”Tettiläisessä” tieteiskirjallinen intensiivisyys tulee ilmi runominän esittämissä tulkinnoissa siitä, mikä alus on, eli metaforisissa kiteytymissä. Ehdotukset ovat kömpelöitä. Tettiläinen päättelee, että päänsärky, jota alus aiheuttaa ympärillään oleville ihmisille, on ambulans-

sin sireeni, vaikka alus voi myös yrittää ottaa tutkijoihin yhteyttä telepaattisesti onnistuen aiheuttamaan ainoastaan migreenin. Sireenin aistiminen pääsärkynä on synestesia, joka on scifin ylläonnollisen aistimuksen kielikuva (ks. Chu 2010, 11). Tettiläisen esittämällä tulkinnoilla runo asettaa kyseenalaiseksi ihmiskunnan taipumuksen yrittää ymmärtää ympäröivää maailmankaikkeutta metaforien avulla.

Neljäs lajipiirre: musikaalisuus

Chun neljäs piirre on runoudessa säe-jakona tai jopa riimeinä läsnä oleva kielien äänteellinen musikaalisuus, joka tulee runouteen siitä, että alun perin runoja lausuttiin lyyran säestyksellä uskonnollisissa tilaisuuksissa. Tämä kirjaimellistuu scifissä. Siinä musiikki kytkeytyy esimerkiksi kosmisen loputtomuuden kunnioitusta herättävään olemukseen, kuten H. P. Lovecraftin teoksissa, joissa aavemainen, musikaalinen putkiston ääni on vihje siitä, että pian ilmestyy epäinhimillisiä olentoja vihamielisine aikeineen. Scifissä musiikki on aiheena yleinen, koska se on samantapainen ilmiö kuin scifin reaalityodellisuudesta poikkeavat ilmiöt. Kumpiakaan ei voi kuvata suoraviivaisen proosan avulla, koska musiikki on itsessään näkymättömyyden ja scifin ilmiöitä ei ole olemassa.

(Chu 2010, 48; 50–53.) Musiikin kuvaamisen avulla voidaan siis representoida reaalityodellisuudesta poikkeavia ilmiöitä.

Musikaalisuuteen Chu (2010, 48–50) lukee aiheen ja kuvaston lisäksi scifin runsaan onomatopoeettisuuden, uudissanat, sekä sen, että scifikirjailijat antavat keksinnöilleen äänneasultaan tieteelliseltä kuulostavia nimiä. Esimerkkinä scifiin kontekstualisoituvasta musikaalisuudesta käy lause Antsalon (2012, 38) proosarunosta ”Palaamme kotiin”: ”valmistamme hänen teensä ja tuomme sen hänen eteensä”. Lauseessa oleva riimi teensä–eteensä implikoi sitä, että takaisin ehkä kuoleman rajalta palanneelle yritetään tehdä arjen alkeita ymmärrettäviksi. Palannut on todella ollut tuonpuoleisessa, sillä ”hän on selvästi revitty kappaleiksi ja kurottu sitten kokoon, pala palalta.” Riimi voi auttaa häntä muistamaan asioiden yhteyden eli sen, että hänen teensä kuuluu hänen eteensä.

”Kone” alkaa musikaalisesti, sillä se tuo esille novumin äänen, huminan: ”Kone, suunnaton kuin aivot, humisee lakkaamatta kalpean pikku kaupungin kattojen alla.” Konetta verrataan aivoihin ja huminasta tulee aivojen ääni. Lukija voi kuvitella, että jos aivot ääntelisivät, ne humisisivat. Humina rinnastuu katujen tyhjyyteen ja koneen riippumattomuuteen: kone puhaltaa ehkä hu-

misten voiman onteloihinsa ja käynnistyy itsestään. Lopussa humina rinnastuu rukoukseen. Scifissä musiikki, erityisesti laulu, voi tulla ilmi sellaisissa olosuhteissa, joissa ei yleensä odoteta olevan minikäänlaista minuutta (Chu 2010, 51). Koneen huminan voi tulkita epäinhimilliseksi lauluksi, koneessa kiinni olevien ihmisten kuoroksi, kuin kuorsaukseksi, joka on epäinhimillisen yhtenäistä, koneellista. Tieteelliset eli teknologiset pyrkimykset ovat johtaneet siihen, että ihmiset eivät ole enää yksilöitä. Runossa on muutakin musikaalisuutta. Siinä on sisäsointuisuutta, esimerkiksi ilmaisussa ”syyttää vain tyhmyyttään”. Se alleviivaa sitä, että koneaivot eivät suvaitse tyhmyyttä, ehkä koska ne rakastavat vain järkeä. Ihmisten unet ovat runossa erittäin järkeviä eivätkä oikeastaan unia ollenkaan. Ehkä kone painottaa älyä koska tunteet voisivat epäloogisuudessaan tuhota keinoaivot. Tämä asetelma muistuttaa ranskalaisesta tietiselokuvasta *Alphaville* (1965). Siinä sankari tuhoaa totalitaarista yhteiskuntaa valvovan tietokoneen tunteiden avulla. Yleensäkin teknologia yrittää tällaisissa dystopioissa tehdä yhteiskunnasta sellaisen, että se pyrkii poistamaan luovuuden, intohimon ja ajattelun eli toisin sanoen ihmisen subjektiivisuuden. (Dinello 2005, 94–95.)

”Playssa” toistuu ilmaus ”ulkoava-

ruuden olennot”. Se aloittaa virkkeen viisi kertaa luoden jäsentelyä ja rytmiä. Toisto tuo aina uuden ulkoavaruuden olentojen aspektin esille, joten musikaalisuus tuottaa tieteellisen lähestymistavan mieleen tuovan analyttisen otteen lapsen näkökulmasta kirjoitettuun runoon. Näin ”Play” kritisoi tieteellistä maailmankuvaa: lapsi yrittää ymmärtää vanhempiaan tieteeseen assosioituvan analyttisyyden avulla, ja tiede asetuu lopulta arkisen asian ymmärtämisen esteeksi. Ensimmäisen maininnan jälkeen avaruusolennot luodaan jääkaapissa. Kun avaruusolennot mainitaan toisen kerran, alkaa jakso, jossa ne lainaavat ominaisuuksia televisiosta. Kolmannen maininnan yhteydessä avaruusolentoilla aletaan viitata muihin teksteihin. Neljännen maininnan jälkeen runossa näytetään, miten avaruusolennot käyttäytyvät ulkomaailmassa. Ja viidennen maininnan jälkeen käsitellään avaruusolentojen koti-ikävä. Musikaalinen toisto vie siis metaforan ”vanhemmat ovat ulkoavaruuden olentoja” eri konteksteihin.

”Tettiläisessä” musikaalisuus ilmenee, kun runominä kantaa muita ihmisiä jostain kaukaa: ”Jaksan kyllä kantaa teidät täältä etäältä.” Laittamalla sanat ”täältä” ja ”etäältä” peräkkäin runo näyttää, kuinka samanlaisia nuo miltei päinvastaista tarkoittavat sanat ovat äänne-

asultaan. Musikaalisuus tuottaa säkeeseen jopa ylikuonnolliseen vertautuvaa vierauden ja toiseuden tuntua, ollaan yhtä aikaa lähellä ja kaukana. Myös sana ”lainen” toimii tieteiskirjallisen uudissanantavoin. Runon maailmassa ”lainen” voi myös tarkoittaa ihmisen varmuuskopioita. Tettiläinen onkin vain toisen ihmisen varmuuskopio, joten runon kuvaama yhteiskunta on arvoiltaan lähellä yhdysvaltalaisen *Robocop*-elokuvan (Verhoeven 1987/2009) dystopiaa, jossa poliisit allekirjoittavat virkaan astuessaan sopimuksen, jonka mukaan kuoltuaan heidän ruumiistaan saa tehdä mitä vaan – vaikka poliisikyborgin. Samoin tettiläisen ruumiista tehdään runossa kyborgin kaltainen olento sulauttamalla hänet avaruuskoneen kanssa, mikä näkyy runossa siinä, että runominä alkaa katsoa maailmaa koneen silmin. *Robocopissa* kyborgin ihmispuoli ja konepuoli vuorottelevat ja lopulta ihmispuoli voittaa, kun taas kohderunon lopussa kyborgi näyttäisi olevan koneiden puolella.

Toisaalta sanaa ”lainen” käytetään suomen kielessä myös erillisenä sanana, joten sitä on vaikea nähdä uudissanana. Myöskään ilmaukset ”täällä” ja ”etäällä” eivät ole toisiaan poissulkevia. Näin ollen musikaalisuus ei näiden esimerkkien perusteella välttämättä tee ”Tettiläisestä” scifirunoa, päinvastoin kuin ”Koneesta” ja ”Playsta”.

Viides lajipiirre: poikkeavat tietoisuuden tilat

Viides tieteiskirjallisuutta ja runoutta yhdistävä piirre on Chun mukaan se, että niissä molemmissa esiintyy arkielämästä poikkeavia tietoisuuden tiloja. Nämä ovat peräisin ritualistisen runouden shamanistisesta ja ekstaattisesta luonteesta. Scifissä empatia on usein vetytetty äärimmilleen intersubjektivisuudeksi tai telepatiaksi, ja tietoisuus on jaettua. Tällöin puhutaan tehostetusta tai kohonneesta tietoisuuden tilasta. Lisäksi tietoisuus voi sekä scifissä että runoudessa olla vastakohtaisesti täysin omalaatuinen ja muista olennoista eristetty. Scifissä esimerkiksi vieraalle planeetalle laskeutuneen ihmisen ajatusmaailma eroaa uudessa maailmassa asuvien avaruusmuukalaisten maailmankuvasta. (Chu 2010, 55.)

Paasosen runossa on scifin hahmoille ominainen kohonnut tietoisuuden tila, sillä koneen syöttämien unien näkijöiden voidaan tulkita näkevän samaa unta. Kyberavaruus on yhteistä hallusinaatioita (Chu 2010, 55). Käyttäjä, kybernautti, lataa tahdonvoimansa kyberavaruuteen ja kykenee tahdonvoimallaan muuttamaan asioita: mieli irtaantuu ruumiista, ja mieli onkin kyberavaruudessa ruumis (Bukatman 1993/2005, 19, 210). ”Koneessa” kybernautit antavat tahdonvoi-

mansa kirjaimellisesti pois ja liikkuvat unissa kuten kone haluaa, sillä kone hallitsee heidän uniaan, ja runo muistutaakin näin ollen elokuvaa *The Matrix* (The Wachowskis 1999/2008). Samankaltaista *The Matrixin* kanssa on myös se, että kybernautit ovat sekä elokuvassa että runossa ”maalliselta” ruumiiltaan voimattomia ja koskemattomia. *The Matrixin* ihmiset ovat kytkeytyneinä kyberavaruuteen koko elämänsä ajan, koska ovat koneiden polttoaineen lähteitä, ja Paasosen runon unennäkiäjät ovat koko elämänsä fyysisesti kehittymättömiä: ”aamusta iltaan he roikkuvat niillä kuin vasikat”. Molemmissa siis korostuu huoli ihmisen fyysisestä rappeutumisesta viihdeteknologian kehityksen kourissa. Mutta toisin kuin *The Matrixin* päähenkilö, runominä tietää heti, että on olemassa keinotekoinen todellisuus, joka ei ”Koneessa” ole runominnan kokemusmaailma, vaan hän tarkkailee ihmisiä, jotka ovat kytkeytyneet kyberavaruuteen. Ei ole kuitenkaan varmaa, että uneksijat jakaisivat saman keinotekoisien todellisuuden, sillä ”kukin on oman onnensa seppä” eli oman fiktionensa luoja. Tämän tulkinnan mukaan jokainen on siis sisällä omassa unessaan. Kuitenkin kone hallitsee kaikkien unia, sillä jokaisen on toivottava oikeita asioita oikealla hetkellä. Runossa on todella moniulotteinen käsitys tietoisuudes-

ta. Vaikka kone onkin asukkaiden unissa, se itse rukoilee vain itseään. Se on yhtä aikaa sekä laajentanut tietoisuutensa ihmisten erillisiin uniin sekä täysin yksin, koska rukoilee vain itseään eli ottaa yhteyttä vain itseensä – ehkä yhteyttä saamatta. Tietoisuus on yhtä aikaa sekä täysin eriytynyt että laajentunut. Runo sisältää satiirinomaista tieteen ja teknologian kyseenalaistamista kuvatesaan dystopiaa, jossa tietokone määrittelee tarkkaan, mitä kukin saa ajatella. ”Koneen” kybernautit muistuttavat myös tv-sarjan *Star Trek – uusi sukupolvi* (1987–1994) borgeja. Ne ovat konesivilisaation jäseniä, jotka tekevät ihmisistä keskusmielensä ohjaamia orjia ensin muokattuaan kyberneettisesti heidän ruumiitaan (Bukatman 1993/2005, 285). Paasosen runossa keskusmieli eli kone ei kuitenkaan halua laajentua vaan on borgeja passiivisempi.

”Playssa” ulkoavaruuden olennot ymmärtävät maailman eri tavalla kuin ihmiset. Näin kuvatuille olennoille kaikki maapallolla on keinotekoista, eikä mikään siis ole heille luonnollista: ”[N]e eivät koskaan kiinny näkymään. Ne katsovat sitä kuin asetelmaa.” Voidaan tulkita, että ulkoavaruuden olennoilla on täysin maapallon ihmisistä poikkeava tietoisuus, samoin runon lapsi-puhujalla on aikuisten maailmasta poikkeava maailmankuva. Avaruusolennot pää-

sevät kuitenkin kommunikoimaan ihmisten kanssa, joskin yksipuoleisesti: ”Ulkoavaruuden olennot haluavat kotiinkin mutta joutuvat Youtubeen. Niillä on lihanvärinen pitkä sormi, jolla ne osoittavat taivaalle, se hetki, jolloin ne oppivat yhden ainoan sanan yhdestä meidän kielistämme.” Se että avaruusolennot ymmärtävät ja osaavat lausua vain yhdellä ihmiskunnan kielen sanalla ”koti”, saa ihmiskunnan eri kansat näyttämään erillisiltä. Kun ihmiskunta kohdatessaan avaruusolentoja näyttäytyyyleensä aikaisempaa yhtenäisempänä monikulttuurisuudessaankin (Soikkeli 2002, 233), on runon ”Play” kohtaamisella päinvastainen vaikutus.

”Tettiläisessä” tiedemiehen ihmissyys häviää koneeseen, mutta tettiläinen annetaankin koneelle tiedemiehen sijaan. Tettiläinen onkin tiedemiehen klooni. Se, että ymmärtää olevansa jostain muuta kuin ainutkertainen oma itsensä, esimerkiksi klooni, on scifille ominainen poikkeava tietoisuuden tila, aavemainen subjektiivisuus (Chu 2010, 56). Runon käsitys tietoisuudesta on kuitenkin vielä monimutkaisempi, sillä tettiläinen sulautuu koneeseen ja alkaa puhua sen suulla: ”Olen liian ihmeellinen maailmaanne,/ poltan maapallon sulakkeen.” Sulautuneena alukseen tettiläinen näkee todellisuuden teknologisisena. Maapallo on iso kone, jolla on sulake.

Tässä lainauksessa ei ole kuitenkaan selvää, että tetteläinen puhuu koneena, sillä hän voi puhua myös ajasta, jolloin hän oli vielä ihminen ja hänen tieteelliset käsityksensä erosivat muiden tutkijoiden ajatuksista – ennen sulautumista koneeseen tetteläisen tietoisuus oli siis eriytynyt.

Tetteläisen tietoisuus on laajentunut koneisiin, kun hän ymmärtää, mikä koneille on hyväksi: ”Laitteet toimivat kun ajattelen/ pakoputkia lyhtypylväiden päällä,/ täytyyhän autojenkin hengittää.” Tetteläisen tietoisuus on eriytynyt ihmiskunnasta, mutta se on samaan aikaan yhteinen koneiden kanssa. Kuitenkaan ei ole varmaa, onko tetteläisen tietoisuus sulautunut täysin koneisiin, vai onko se vasta yhdistymässä niihin. Tetteläisen ajatus siitä, että katulamppujen päälle täytyisi kiinnittää pakoputkia autojen hengittämisen mahdollistamiseksi, on lähellä hänen ensimmäisiä kömpelöitä ehdotuksiaan, joiden mukaan alus on ambulanssi, joten runo tuntuu parodioivan spekulatiivisen novumin vaatimuksia lähestyvä toiseutta sanoutumalla irti kaikista ennako-oletuksista. Jos tetteläisen sulautuminen koneeseen on vielä kesken, ja hän vasta opettelee ohjaamaan alusta ajatustensa voimalla, voi hän oppia vielä käyttämään konetta myös hyvään. Runon ikoni, avaruudesta tullut kone, ei lukkiudu yhteen merkitykseen,

se ei ole esimerkiksi kaikentuloava laite. Runon lopussa maailmanloppu tai mikään muukaan lopullisuus edustava tila ei ole varma. Se, saako tetteläinen lopulta messiaana muokalaisteknologian hallintaansa vai tuhoako se maailman, jää avoimeksi. Runon maailman-tila muistuttaa siis heterotopiaa. Suvinin (1979, 83) mukaan scifi tähtää kognitiiviseen vieraannuttamiseen välttämättä lopullisia ratkaisuja: myös lukija voi vielä muuttaa suhtautumistaan jokapäiväiseen teknologiaan. Tetteläisen tietoisuudella on samanlainen suhde muokalaisteknologiaan kuin ihmiskunnan tietoisuudella on omaansa. Myös ihmiskunta tutustuu vasta omaan teknologiaansa ja voi lopulta peruuttaa saastumisen, jonka se on aiemmin teknisellä kehityksellään aiheuttanut. Ihmiskunnan teknologia on merkitykseltään scifi-ikonin kaltaisessa, loputtomasti muuttuvassa tilassa.

Runo – tieteiskirjallisuutta uudistava voima

Tässä artikkelissa olen tutkinut miten kielikuvat kirjaimellistuvat spekulatiivisiksi ja ekstrapolatiivisiksi novumeiksi scifi-aiheisissa runoissa. Olen tutkinut myös, miten novumit kerronnallistuvat runon ja scifin yhteisiksi lajipiirteiksi pitkin kutakin kohdetekstiä. Olen siis tutkinut miten scifi-aiheet runot toimivat

scifinä. Metaforan ja metonymian kautta tarkasteltuina novumit näyttäytyvät yksinkertaisina määrittelyinä – esimerkiksi aivot ovat kone – mutta eivät kerronnallistu yksittäisten kielikuvien, vaan vasta runouden ja scifin yhteisten piirteiden avulla. Nuo lajipiirteet kiinnittävät runot laajempaan scifin kontekstiin, jotta ilman runot eivät toimi scifirunoina.

Yksinpuhelu vieraannuttaa teknologian kognitiivisesti tai tuottaa sen kaikkivoipaisuuden. Ajattomuus koostaa novumit osista, jotka eivät sijaitse samassa ajassa. Verbaalinen intensiivisyys tuottaa runoihin sen, että vieraannutettua teknologiaa pyritään ymmärtämään muodostamalla metaforia. Musikaalisuus tuottaa runoihin tieteellisen kaltaisuutta ja dystooppisuutta. Poikkeavat tietoisuuden tilat alleviivaavat teknologian mielikuvituksettomuutta.

Esimerkkirunot käyttävät scifin motiiveja eli ikoneita laajempien kuvausten sijaan. Kun aiempaa yksityiskohtaisempi käsittely voi näyttää scifikliseen uutena scifi-proosassa, voi scifi-ikoni olla runossa sitä uskottavampi mitä useamman scifitekstin asiayhteyteen runoilija sitä vie. ”Kliseinen” ikoni voi olla kognitiivisesti vieraannuttavampi kuin täysin uusi novum, koska ikoni koskettaa monia scifitekstejä voiden saada lukijan ajattelemaan monia eri ongelmia. Novumin uutuuden luonne ei ole sen kognitiivisen

vieraannuttavuuden kannalta runoudessa niin merkittävä, kuin Suvin (1979) on tähdentänyt tieteisproosassa sen olevan, oikeastaan päinvastoin. Chun (2010) mukaan scifi on pohjimmiltaan runoa, mutta analyysieni perusteella voidaan sanoa, että aiempi, jo automatisoitunut ja kulttuuriseksi peruskuvastoksi jähmettynyt scifi myös uudistuu runossa.

Kohderunojen analyysissä olen osoittanut, ettei runon tulkitseminen tieteisfiktiona ole aina mutkatonta. Tämä ei eroa runojen lukemisesta yleisesti. Runo on aina luonteeltaan elliptistä, aukkoista. Siksi myös kielikuvat on mahdollista tulkita miltei niin monella tavalla kuin on lukijoita. Tällöin kielikuvat eivät ole itsessään novumeita tai sinällään minkään ilmiön määritelmää. Runon monitulkintaisuudella on kuitenkin vahvuutensa, joita voi käyttää opetuksessa ja kasvatuksessa.

Erityisesti scifiaiheisen runon kautta voi käsitellä asioita, joita on vaikea sanallistaa. Lukija voi tuoda oman vaikean aiheensa runon tulkintaan, esimerkiksi kätketyn metaforan kautta. Esimerkiksi ”Playn” avaruusolennot voivat olla vanhempien sijaan vaikkapa nuoria, joiden on vaikea sopeutua arkeen bileillan jälkeen ja jotka haluaisivat siksi muuttaa jo lapsuudenkodistaan, mutta eivät tiedä minne. Samoin ”Tettiläisen” voi saastumisen

sijaan tulkita kertovan vaikeuksista sopeutua työelämään. ”Kone” voi olla kokonaisuudessaan kapitalismin metafora ja niin edelleen. Se toimiiko runo scifirunona, on toissijaista. Tärkeämpää on se, miten helposti yhteiskunnallisia asioita voi ottaa esille runon avulla, kun se tuodaan scifin kontekstiin.

Scifin ja runon yhteisten piirteiden paikantaminen tuo kohderunoista esiin sen, miten teknologia, joka on tarkoitettu alun perin kartoittamaan ihmiskunnan asemaa maailmankaikkeudessa ja helpottamaan elämää, onkin eristänyt meidät toisistamme, minkä takia olemme eksoyksissä. Runot näyttävät, minkälainen maailma on, jos koneet saavat vallan: mielikuvituksen ja tyhjä. ”Kone” näyttää, miten ihmiskunta on joutunut teknologiansa hallitsemaksi. ”Play” näyttää, miten ihmiskunnan tietoisuus on vielä eriytynyt: paitsi kansoihin, se on jakautunut myös lapsiin ja aikuisiin, joiden käsitykset maailmasta ovat erilaisia. ”Tettiläinen” näyttää, miten ihmiskunnalle voi käydä, jos se antaa teknologiansa eriytyä erilliseksi osaksi, jota se ei enää ymmärrä. Lopulta vain koneet elävät saasteiden keskellä – ehkä planeetalla, jonka ilmakehä tuottaa hiilidioksidin sijaan pakokaasua. Ehkä runo on muotona liian lyhyt, jotta siinä ehtisi vaihdella asennoitumista sen suhteen, aiheuttaako tiede ongelmia vai onko se myös vastaus niihin.

Proosassa vaihteleva näkemys tieteen mahdollisuuksista ja vaaroista voisi olla näkyvämmän toteutettavissa, ja jokainen esimerkkiruno onkin laajennettavissa pitkäksi kertomukseksi. Samoin kuin olen avannut runojen intertekstuaalisia viittauksia, kirjailija voisi kasvattaa scifirunosta vähintään novellin kirjoittamalla runon jokaisen scifikonin merkitykset bartheslaisesti auki. ”Playn” voisi kuvitella romaanin tai novellin mittoihin venytettynä, lapsen silmin kerrottuna kertomuksena avaruusolennoista, joita lapsi auttaisi muuttamalla heidät takaisin omiksi vanhemmikseen ja ymmärtäisi lopulta, että hänestäkin tulee avaruusolento eli aikuinen. ”Kone” voisi olla alkua kybernauttien uniin keskittyvälle romaanille. Kysymyksen siitä, olisiko heidät oikein heittää, voisi kytkeä problematiikkaan koskien nykyajan viihdeteollisuutta, jonka voi nähdä paitsi kuluttajansa passivoina myös eräänä kognition muotona. ”Tettiläisestä” taas voisi alkaa romaani, jossa päähenkilö matkaisi aluksena avaruuteen ja kohtaisi toisen planeetan ihmiskunnan teknologiselle tasolle kehittyneen sivilisaation, jonka tuhon hän esittäisi, koska on puoliksi kone ja puoliksi biologinen olento – ja näin hän ymmärtäisi viimein molempia puoliaan. Tällainen tehtävä, jossa scifirunosta laajennettaisiin proosateksi, esimerkiksi novelli,

voisi sopia hyvin luovan kirjoittamisen opetukseen.

Sciromaaniin voi toisaalta tiivistää takaisin runoksi, ja tällöin scifistä tulee vain eräs runon tulkintakehyksistä. Kotimaista scifirunoa ei ole vielä oikeastaan tutkittu, mutta tämä artikkeli osoittaa, että scifirunotutkimuksessa voi ottaa kohteeksi myös sellaisia teoksia, jotka eivät sisällä tiivytensä takia novumin määrittelyä itsessään vaan viittaavat etupäässä itsensä ulkopuolelle, aikaisempaan tieteisfiktioon. Kohteeksi voi ottaa muidenkin kuin tässä artikkelissa käsiteltyjen runoilijoiden runoja, sellaisiakin, joissa jokin scifin ikoni vain mainitaan sen sijaan että siitä eksplisiittisesti kerronnallistettaisiin oma maailmansa.

TUTKIMUSAINEISTO

Antsalo, Veera (2012) *Sähkökatkoksen aikaan*. Helsinki: Teos.

Paasonen, Markku (2001) *Voittokulku*. Helsinki: Tammi.

Sonster, Tomi (2017) *Koska olen täydellinen*. Joensuu: Kirjokansi.

LÄHTEET

Aldiss, Brian W. & Wingrove, David (1973/1986) *Trillion Year Spree. The History of Science Fiction*. London: Victor Gollanz Ltd.

Barthes, Roland (1953/1993) Kirjoituksen nollaste. Teoksessa *Tekijän kuolema, tekstin syntyminen*. Suom. Lea Rojola & Pirjo Thorel. [Le degré zéro de l'écriture.] Tampere: Vastapaino, 14–41.

Broderick, Damien (1995) *Reading by Starlight. Postmodern Science Fiction*. London & New York: Routledge.

Bukatman, Scott (1993/2005) *Terminal Identity. The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham and London: Duke University Press.

Chu, Seo-Young (2010) *Do Metaphors Dream of Literal Sleep. A Science-Fictional Theory of Representation*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University press.

Clute, John, Frazier, Robert & Langford, David (2021) Poetry. *The Encyclopedia of Science Fiction*. Toim. John Clute, David Langford, Peter Nicholls & Graham Sleight. London: Gollancz. <https://sf-encyclopedia.com/entry/poetry> (Tarkistettu syyskuussa 2022)

Culler, Jonathan (1981/2002) *The Pursuit of Signs*. London: Routledge.

Culler, Jonathan (1997/2011) *Literary Theory. A Very Short Introduction*. New York: Oxford university Press.

Dinello, Daniel (2005) *Technophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology*. Austin: University of Texas Press.

Hänninen, Harto & Latvanen, Marko (1992) *Verikekkerit. Kauhun käsikirja*. Helsinki: Otava.

Hökkä, Tuula (1995) Lyyrin minä – onko häntä, onko sitä, onko sinua? Subjektin problematiikkaa lyriikan teoriassa ja historiassa. Teoksessa Pirjo Lyytikäinen (toim.) *Subjekti. Minä. Itse. Kirjoituksia kielestä, kirjallisuudesta, filosofista*. Tietolipas 139. Helsinki: SKS, 106–130.

Lem, Stanislav (1961/1999) *Solaris*. Suom. Matti Kannisto. Helsinki: Tammi.

Malmgren, Carl (1991) *Worlds Apart*. Indiana: Indiana University Press.

McHale, Brian (2010) Towards a poetics of cyberpunk. Teoksessa Graham J. Murphy & Sherryl Vint (toim.) *Beyond Cyberpunk. New Critical Perspectives*. New York: Routledge, 3–28.

Riffaterre, Michael (1979/1983) *Text Production*. Kääntänyt Terese Lyons [*Production du texte*.] New York: Columbia University Press.

Sisätö, Vesa (2012) Mitä on spekulatiivinen fiktio? Teoksessa Anne Leinonen (toim.) *Kirjoita kosmos. Opas spekulatiiviseen kirjoittamiseen*. Turku: Suomen tieteiskirjoittajat ja Turun yliopiston tieteiskulttuurikabinetti, 9–17.

Soikkeli, Markku (2002) Monikulttuurisuus 1990-luvun tieteisfiktiossa. Teoksessa Markku Soikkeli (toim.) *Kurittomat kuvitelmat. Johdatus 1990-luvun kotimaiseen kirjallisuuteen*. Turku: Turun yliopisto, 227–247.

Soikkeli, Markku (2015) *Tieteiskirjallisuuden käsikirja*. Helsinki: Avain.

Spielberg, Steven (ohj.) (1982/2012) *E.T. the Extra-Terrestrial* [BLU-RAY-tallenne]. Espoo: Universal Pictures Nordic.

Stockwell, Peter (2000/2006) *The Poetics of Science Fiction*. Essex: Pearson Education Limited.

Suvin, Darko (1979) *Metamorphoses of Science Fiction. On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven and London: Yale University Press.

Telotte, J. P. (1995) *Replications. A Robotic History of the Science Fiction Film*. Illinois: University of Illinois Press.

The Wachowskis (ohj.) (1999/2008) *The Matrix* [BLU-RAY-tallenne]. Helsinki: Warner Bros Entertainment Finland.

Verhoeven, Paul (ohj.) (1987/2009) *Robocop* [BLU-RAY-tallenne]. Helsinki: FS-Film.

FM Tomi Sirviö on kirjoittamisen tohtoriopiskelija Jyväskylän yliopistossa. Hän tekee parhaillaan väitöskirjaa seikkailullisen runouden poetiikasta.