Petri Saarikoski

Petri Saarikoski, FT, dosentti, digitaalisen kulttuurin yliopistonlehtori, Turun yliopisto

BLADE RUNNER 2049 JA TEKOÄLYN DYSTOPIA

VERTAISARVIOITU
KOLLEGIALT GRANSKAD
PEER-REVIEWED
www.tsv.fi/tunnus

Artikkeli tarkastelee Denis Villeneuven ohjaamaa tieteiselokuvaa Blade Runner 2049*, joka ilmestyi vuonna 2017. Tutkin elokuvaa mediahistoriallisin menetelmin kohdistaen analyysini tekoälyn kuvauksiin, jotka olivat yleistymässä tieteiselokuvissa 2010-luvun lopulla. Tutkin myös elokuvan synnyttämiä tutkimuksellisia tulkintoja sekä elokuvan tuotannollisia aspekteja.*

Ridley Scottin ohjaama *Blade Runner* (*Blade Runner*, Yhdysvallat & Hongkong, 1982) sai ilmestyessään ristiriitaisen vastaanoton: kriitikoiden mielipiteet vaihtelivat ja taloudellinen tulos jäi ensi-iltakierroksella laihaksi. Seuraavina vuosikymmeninä elokuva nousi kuitenkin yhdeksi vaikutusvaltaisimmista tieteiselokuvista. Vuonna 2017 ensi-iltaan tullut, Denis Villeneuven ohjaama *Blade Runner 2049* (*Blade Runner 2049*, Yhdysvallat) tarjosi 2010-luvun lopun teknologiakulttuuriin sopivan version alkuperäisestä kyberpunk-klassikosta. Kriitikot ihastuivat elokuvaan, mutta odotettua kassamenestystä siitä ei tullut. Näiltä osin elokuva näytti toisintavan *Blade Runnerin* aikoinaan saamaa viileää vastaanottoa.

Dystopiakuvaukset, joiden piiriin luen myös molemmat *Blade Runner* -elokuvat, ovat olleet tieteiselokuvien yleisiä vakiopiirteitä. Ne ovat tarjonneet pelottavan ennusteen suunnasta, johon tulevaisuuden yhteiskunnat voisivat kehittyä. Utopia edustaa tämän näkymän täydellistä vastakohtaa: se on ennuste tulevaisuuden idealistisesta yhteiskunnasta, joka on kehittynyt ihmisten hyväntahtoisten ponnistelujen avulla. (Ks. esim. Barron 2023; Clute & Nicholls 1995, 360–361, 1260–1261.) Keskityn tässä artikkelissa *Blade Runner 2049:n* tarjoamaan dystooppiseen tulkintaan tekoälyn kehitysmahdollisuuksista. Pääkysymys on: millaisen tulkinnan elokuva tarjoaa tekoälystä 2010-luvun lopun perspektiivistä tarkasteltuna? Tutkin myös, miten elokuva kommentoi ja jatkaa alkuperäisteoksessa esitettyjä lähitulevaisuuden näkymiä. Scottin ohjaustyö toimii mediahistoriallisena kontekstina, mutta rajaan tutkimuksen keskittymään jatko-osan merkitykseen omaan aikaansa kiinnittyvänä taideteoksena. Pohdin myös, miten ja millä tavoin jälkimmäinen teos ottaa kantaa aikaisemmin julkaistuihin, tekoälyä käsitteleviin elokuviin. Tarkastelen samalla *Blade Runner 2049* -elokuvan tuotannollisia aspekteja.

Tutkimusmenetelmien osalta hyödynnän aikaisemmin soveltamaani mediahistoriallista lähestymistapaa: tarkastelen elokuvaa osana syntyajan-

kohtaansa ja kiinnitän samalla huomiota sen historialliseen kontekstiin. Menetelmällisenä perusperiaatteena on, että elokuvan merkityksen ymmärtäminen edellyttää sen huomioimista, miksi elokuva on aikoinaan tuotettu ja millaisiin katsojia puhutteleviin teemoihin se on pyrkinyt vastaamaan. (Ks. esim. Saarikoski 2024.) Mediahistoriallisia menetelmiä hyödyntäessäni nojaan myös sisältöanalyysiin, jolloin elokuvan juoni kulkee käsittelyn teemoja jäsentävänä runkona. *Blade Runner 2049:stä* julkaistuista tutkimuksista tarkastelen erityisesti niitä, joissa analysoidaan elokuvan tekoälytulkintoja sekä suhteutetaan elokuvan merkitystä tekoälyä käsitteleviin varhaisempiin tieteiselokuviin. Omana tutkimuksellisena kohtana esiin nousee *Blade Runner 2049:n* vertailu alkuperäisteokseen. (Ks. esim. Kärki & Sihvonen 2021; Leskelä-Kärki 2021; Kärki 2017.) Artikkeli hyödyntää tekoälyn käsitettä sen nykymuodossa: tarkoitan tekoälyllä koneiden ja ohjelmien tapaa simuloida ihmisajattelua ja käyttäytymistä. (Ks. esim. Saarikoski 2025.) *Blade Runner 2049* käsittelee dystopiaa, jossa tekoälyn käyttö on kehittynyt kiinteäksi osaksi yhteiskunnan toimintaa. Tekoälystä on tätä kautta tullut järjestelmän osa ja koneista ihmisen kaltaisia subjekteja.

Artikkelin rakenne on seuraavanlainen: Ensimmäisessä luvussa käsittelen elokuvan suhdetta tieteiselokuvan tekoälykuvauksiin ja seuraavissa luvuissa elokuvan dystopia-tulkintaa. Lopuksi tarkastelen tekoälykuvausten erityisyyttä vapauden ja yksilöllisyyden teemojen kautta.

Blade Runner ja tekoälykuvausten perintö

Blade Runner (1982) kuuluu 1980- ja 1990-luvulla kehittyneeseen kyberpunktyylisuuntaan, joka oli merkittävä esteettinen taustainnoittaja niin tieteiselokuvissa, televisiosarjoissa, kirjallisuudessa kuin sarjakuvissa. *Blade Runner* tarjosi näkymän lähitulevaisuuden suurkaupungin futuristisesta elämästä. (Ks. esim. McFarlane, Schmeink & Murphy 2019; Murphy & Schmeink 2018.) Mediatutkija Jukka Sihvonen onkin esittänyt, että tuskin mikään toinen scifi-elokuva on toiminut yhtä yleisenä viittauskohteena, kun puhutaan tulevaisuuden dystooppisesta kaupunkikuvasta. Myös tuoreissa tutkimuksissa huomioidaan *Blade Runnerin* kaupunkikuvauksen vaikuttavuus. (Sihvonen 2008, 62; Kiessel & Stubbs 2023, 5–7, 17; Kärki 2017.)

Blade Runner käsitteli ihmisen ja koneen välisen suhteen ongelmallisuutta. Mitä tapahtuisi, jos koneet kehittyisivät yhä älykkäämmiksi ja ihmisen kehitys pysyisi samaan aikaan paikallaan? *Blade Runnerin* biomekaaniset replikantit nousevat kapinaan luojiaan vastaan. Replikantit ovat ihmisiä muistuttavia koneita. Lainsuojattomia replikantteja jahtaavat poliisin erikoisyksikön ”blade runnerit”. Tunnetuin heistä on Harrison Fordin esittämä etsivä Rick Deckard. Katsoja laitetaan pohtimaan kysymystä, voiko kone olla inhimillisempi kuin ihminen. Replikanttien muistot ovat valmiiksi ohjelmoituja siirrännäisiä eli ne eivät ole aitoja. Asetelma problematisoi myös ihmisten muistojen merkitystä nostaen esille kysymyksen, ovatko myös nämä keinotekoisia tai vääristyneitä illuusioita. Katsoja jää pohtimaan, millaista on loppujen lopuksi olla ihminen, mistä tietoisuus koostuu ja mikä siinä on aitoa. (Ks. esim. Bukatman 1997; Reeve 2015; Kärki 2017.)

Edellisen kaltaiset kysymyksenasettelut olivat olleet läsnä jo *Blade Runnerin* käsikirjoituksen pohjana olleessa Philip K. Dickin tieteisromaanissa *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (alk. 1968; suom. *Palkkionmetsästäjä*, 1989, Kari Nenonen ja *Uneksivatko androidit sähkölampaista?*, 2022, J. Pekka Mäkelä), joka

sijoittui postapokalyptiseen San Franciscoon. Satiirisena yhteiskuntakuvauksena romaani hyödynsi salapoliisitarinoiden *noir*-tyylisuuntaa. Kovaksikeitetty etsivä Deckard elää maailmassa, joka on kylmä, brutaali, korruptoitunut ja läpeensä pimeä. (Dick 1996, 9–16.) Käsikirjoituksen osalta *Blade Runner* jatkoi 1960- ja 1970-luvun scifi-elokuvissa syntynyttä kriittistä tulkintaa ihmisen ja tekoälyn välisestä suhteesta. Suurin välillinen syy löytyy tietokonejärjestelmien käyttöönotosta ja arkipäiväistymisestä erityisesti Yhdysvalloissa, joka oli alan teollisuuden ja tutkimuksen maailmanvalta. Tieteiselokuvissa, joista merkittävin ja tunnetuin on Stanley Kubrickin *2001: Avaruusseikkailu* (*2001: A Space Odyssey*, Iso-Britannia & Yhdysvallat, 1968), älytietokoneet nähtiin uhkana ihmisyydelle. Tulkintoja aihepiiristä oli toki nähty jo aikaisemmin. Vuonna 1957 ensi-iltaan tullut *S.O.S Avaruuslaiva* (*The Invisible Boy*, Yhdysvallat) on tiettävästi varhaisin tieteiselokuva, jossa esiintyy maailmanhallintaan pyrkivä älytietokone. (Nofz & Vendy 2002, 26–43; Grönholm & Kärki 2020; Suominen 2003, 66–67; Ahonen 2013, 297–299.)

Ridley Scottin aikaisempi tieteiskauhuelokuva *Alien – kahdeksas matkustaja* (*Alien*, Yhdysvallat & Iso-Britannia, 1979) jatkoi teknologiakriittisellä otteella Kubrickin ohjaustyön perintöä. Tarinan keskiössä on muotoaan muuttava avaruushirviö, joka tuhoaa sitä tutkimaan tulleen avaruusaluksen miehistön. Tärkeässä viiteroolissa on aluksen Äiti-nimellä (Mother) tunnettu tekoälytietokone, joka hylkää ihmiset hirviön armoille, koska sen ohjelmoineen suuryhtiön intresseissä on saada tappokoneena toimiva vieraslaji omaan käyttöönsä. Pertti Grönholmin ja Kimi Kärjen mukaan keinoäly palvelee näiltä osin viime kädessä sen omistavan megayhtiön tarpeita. Tämä saa katsojan miettimään keinoälyn moraalista ulottuvuutta. (Grönholm & Kärki 2020, 41–42.)

Blade Runner oli 1980-luvun teknologiakulttuuriin ankkuroitunut elokuva, joka samalla ammensi tärkeitä teemojaan menneisyydestä. *Blade Runnerin* populaarikulttuurinen merkitys korostui siirryttäessä 1990-luvulle, kun sen tarjoamat tulevaisuuden dystooppiset visiot tulivat katsojalle entistä tutummiksi. Näitä olivat paitsi keinoälyn ja huipputeknologian kehitysnäkymät myös ennusteet luonnon ja ympäristön tuhoutumisesta. Kolmantena puolena oli vallankäyttö ja sen keskittyminen megayhtiölle. (Bukatman 1997; Reeve 2015.) Elokuvan nousevaa suosiota ja kulttistatusta ruokkivat edelleen siitä tehdyt uudet leikkausversiot. Näistä viimeisin on ohjaaja Ridley Scottin valvonnassa ilmestynyt *The Final Cut* vuodelta 2007, jota myös käytän tässä artikkelissa (myöhemmin myös nimellä BR2007).

Blade Runnerin taustahistoria ja kehitysvaiheet vaikuttivat suoraan *Blade Runner 2049* -projektin alkulähtökohtiin. Suunnitelmat jatko-osasta alkoivat 1990-luvulla, mutta kiistat Philip K. Dickin alkuperäisromaanin tekijänoikeuksista siirsivät tuotannon 2010-luvun alkuun. (Ks. esim. *British Cinematographer* 2017.) Vuonna 2011 tuotantoyhtiö Alcon Entertainment osti oikeudet jatko-osaan. Ridley Scottin piti alun alkaen toimia ohjaajana, mutta hänen tilalleen palkattiin kanadalainen Denis Villeneuve, joka oli aikaisemmin tullut tunnetuksi esimerkiksi toimintadraamoista *Prisoners* (*Prisoners,* Yhdysvallat, 2013) ja *Sicario* (*Sicario*, Yhdysvallat, 2015). Ridley Scott jäi tuotantotiimiin, joten hän pääsi osaltaan vaikuttamaan elokuvan yleisilmeeseen, vaikka pysyi muuten anonyyminä toimijana. Mukana oli myös Hampton Fancher, joka oli ollut mukana käsikirjoittamassa ensimmäistä elokuvaa. Päähenkilön rooliin, etsivä K:ksi, valikoitui kanadalaisnäyttelijä Ryan Gosling, joka tunnettiin kyvystään osoittaa yhtä aikaa empaattisuuden ja kylmäkiskoisuuden piirteitä – molemmat miehisten toimintasankareiden perusominaisuuksia. Harrison Ford saatiin mukaan alkuperäisteosta mukailevan jatkuvuuden varmistamiseksi.

Toisena palaavana näyttelijä nähtiin Edward James Olmos. (Ks. esim. *io9* 2011; *Deadline Hollywood* 2018; Kärki 2021, 160.)

Villeneuve oli ansainnut kannuksensa myös scifi-genressä. Vuonna 2016 ensi-iltaan tullut *Arrival* (*Arrival*, Yhdysvallat) oli ollut arvostelu- ja kassamenestys. Elokuva käsitteli inhimillisyyden perusteita. Pääosassa nähtävä naistutkija yrittää kielitieteen avulla saada yhteyden maapallolle saapuneisiin muukalaisiin. Hän on aikaisemmin menettänyt tyttärensä ja purkaa suruaan vaativaan työhönsä. Elokuvan näkökulma avautuu intiimin äiti–tytär-suhteen kuvauksella, kuten kulttuurihistorioitsija Maarit-Leskelä Kärki on korostanut. Elokuva asettuukin 2010-luvulla scifi-elokuvien osalta sarjaan tuotantoja, jotka käsittelivät ihmisten välisiä suhteita ja yleensä inhimillisyyden perusperiaatteita ja joissa teknologian ja keinoälyn pintaa raaputtamalla avautui myös kysymyksiä teknologiasta riippuvaisen sivistyksen ja sivilisaation ongelmista ja tuhoutumisen mahdollisuuksista. Tämänkaltaisista tuotannoista mainittakoon erityisesti *Gravity* (ohj. Alfonso Cuarón, *Gravity*, Iso-Britannia & Yhdysvallat, 2013) ja *Interstellar* (ohj. Christopher Nolan, *Interstellar*, Yhdysvallat, 2014). (Leskelä-Kärki 2021, 239–240.) Näille 2010-luvun scifi-elokuville *Blade Runner* oli ilmeinen taustavaikuttaja. Toisaalta elokuvissa nähtävät teemat olivat tulleet tutuiksi jo esimerkiksi edellä mainitussa Kubrickin scifi-eepoksessa. (Ks. esim. Keyes 2025, 49–50; Ong 2024; Kurt & Koç 2021.)

Arrival muodosti ydinteemansa osalta selvän vertailukohdan *Blade Runner 2049:n* käsikirjoitukselle. Lisäksi ohjaaja Villeneuve on korostanut haastatteluissa, että *Blade Runner* on ollut merkittävä innoittaja hänen elokuvaurallaan, mikä teki projektista myös haasteellisen. Julkaistuissa tutkimuksissa näkyy selvästi taipumus verrata *Blade Runner 2049:n* audiovisuaalista kerrontaa alkuperäisteokseen. Sama koskee myös julkaistuja kotimaisia tutkimuksia. Tutkimuksissa on esimerkiksi huomioitu, miten tekijät jäljittelivät alkuperäisen elokuvan sisältöä ja estetiikkaa tavalla, jota voidaan pitää pastissina. Taiteentutkimuksessa pastissilla tarkoitetaan tapaa luoda uusi teos vanhaa kunnioittavasti jäljitellen. Pastissimaisuuteen panostettiin myös elokuvan markkinointityössä. (Ong 2024; Kärki 2021, 156–160; Kärki 2017.)

Blade Runnerin replikantit jatkavat elokuvahistoriassa nähtyjen älykkäiden robottien kuvauksia. Keinotekoisten ihmisten tematiikkaa oli käsitelty jo Fritz Langin *Metropoliksessa* (*Metropolis*, Saksa, 1927). 2010-luvulle tultaessa tutkijat huomasivat, että elokuvien keinoälykuvaukset olivat muuttumassa. Älykkäät androidit ja koneet oli aikaisemmin kuvattu lähinnä ihmisiä vastaan nousevina antagonisteina. Toisaalta ne oli nähty myös ihmisten viisaina palvelijoina. Tämä ambivalentti suhde oli edelleen läsnä 2010-luvun tuotannoissa, mutta nyt aikaisempaa vahvemmin esiin tulivat tulkinnat, joissa keinoäly nähtiin ihmisen kumppanina. Tekoälykuvauksissa näkyi myös yhä useammin vahvoja naishahmoja. Näistä kuvauksista mainittakoon *Ex Machinan* (ohj. Alex Garland, *Ex Machina*, Iso-Britannia, 2015) naisandroidi Ava sekä Spike Jonzen ohjaaman *Her*-elokuvan (*Her*, Yhdysvallat, 2013) Samantha-käyttöjärjestelmä. Muista esimerkeistä esiin nousee ranskalaisohjaaja Luc Bessonin *Lucy* (*Lucy*, 2014) sekä Rupert Sandersin kyberpunk-sarjaan perustunut *Ghost in the Shell* (*Ghost in the Shell*, Yhdysvallat, Hongkong & Kiina, 2017). (Kärki & Sihvonen 2021, 84–85; Barron 2023, 166.) Elokuvahistorioitsija Nashwa Elyamany on omassa tutkimuksessaan laskenut nämä elokuvat – varsinkin tekoälykuvausten osalta – postkyberpunk-lajityypin alle. Jos 1980-luvun kyberpunkille oli tyypillistä kaupunkitilaan sijoittuvan kaaoksen ja epäjärjestyksen kuvaaminen, postkyberpunkissa tekoäly edustaa uutta järjestystä. (Elyamany 2023, 1200–1201.) Näistä lähtökohdista lähden seuraavaksi analysoimaan

yksityiskohtaisemmin *Blade Runner 2049:n* juonta (myöhemmin myös nimellä BR2049).

Miesetsivä ilmastonmuutoksen jälkeisessä dystopiassa

Elokuvan alkutekstit ajavat sisään *Blade Runnerin* tarinan jatkovaiheisiin. Megayhtiö Tyrell on ajautunut konkurssiin replikanttien toistuvien kapinoiden seurauksena. Maapallon ekosysteemi on romahtanut 2020-luvun puolivälissä. Valtatyhjiön on täyttänyt industrialisti Niander Wallace (Jared Leto), jonka kehittämä synteettinen maatalous on pelastanut maailman nälänhädältä. Replikanttien tuotanto on jatkunut ja nykyiset mallit tottelevat isäntiään. ”Blade runnerit” jatkavat edelleen työtään jahdatessaan viimeisiä, vaarallisia Nexus-8-malleja. On vuosi 2049.[1]

Avainkohtauksessa on useita pastissimaisia viitteitä alkuperäiseen elokuvaan: kaiken näkevä silmä ja katsojan eteen avautuva, postapokalyptinen maailma. Merkittävintä *Blade Runnerin* aloituksessa oli dystooppinen kuva vuoden 2019 Los Angelesista. Teknologiateollisuus oli muokannut kaupungista helvetinmaiseman – tekijät käyttivät siitä nimitystä ”Hades”, joka oli viittaus antiikin kreikkalaisten käsitykseen kuolleiden valtakunnasta. Alkukohtaus avasi katsojalle vision ”pimeästä hehkusta”, joka oli yhtä aikaa sekä pelottava että kiehtova, kuten kulttuurihistorioitsija Kimi Kärki (2017) on todennut.[2] Jatko-osassa sen sijaan nähdään etsivä K lentämässä poliisiautollaan kalifornialaisen maatalousmaiseman yllä: maaperään on rakennettu jättiläismäisiä aurinkopaneelipuistoja ja synteettiseen maatalouteen erikoistuneita tuotantofarmeja. Maisema on muuttunut viherteknologialla vuoratuksi huipputekniseksi autiomaaksi, jossa oikea luonto on korvattu keinotekoisella luonnolla. Ympäristön riistäminen on johtanut olosuhteisiin, jotka muistuttavat samalla lännenelokuvien karua, rajaseutumaista maailmaa. (Docherty 2022, 398–400).[3]

Vielä dystooppisempi on myöhemmin nähtävä *Blade Runner 2049* -elokuvan metropoliksen urbaani maisema, joka on pimeä ja lähes valoton. Kontrasti ”Hades”-kohtauksen valomereen on ilmeinen. Tulevaisuuden katunäkymässä on toisaalta *Blade Runner* -elokuvaa mukailevia pastisseja: katuja piiskaa jatkuva sade pimeyden keskellä, seinillä loistavat vanhat neonväriset tuotemerkit (esimerkkeinä Coca Cola, Pan-Am ja Atari). Uutena piirteenä nähdään ihmisten sekaan projisoituja hologrammeja – visuaalisesti ne toisintavat alkuperäisteoksen pilvenpiirtäjien runkoihin heijastettuja valomainoksia. Kaduilla pyörii monikansallisia ryhmiä kielten ja tapojen sekamelskassa.[4] Esteettiset yhtäläisyydet alkuperäisen *Blade Runner* -elokuvan dystooppiseen maisemaan ovat nähtävissä, mutta jatko-osassa kaupunkitilan tunnelma on selvästi ahdistavampi ja synkempi.

Blade Runner 2049:n värimaailmaa ja sen esteettistä merkitystä tarkastellut taiteentutkija Yuanyuan Mu on tuonut esiin, että elokuva hyödyntää aikaisempien kyberpunk-elokuvien tuttuja visuaalisia ratkaisuja. Suuria, yksivärisiä kohtauksia käytetään luomaan vaikutelmia teknomiljöön vieraudesta. Neonvaloilla ja alhaisella kirkkaudella korostetaan myös synkkää tunnelmaa. Erityisesti sinisen, violetin, oranssin ja keltaisen sävyt yhdistetään elokuvan teknologiaan, kaupunkikuvaan ja tunnekokemuksiin. Hän korostaa, että tekijät kehittivät alkuperäisestä elokuvasta tuttua visuaalista näkymää pidemmälle: näistä mainittakoon esimerkiksi purppuravärin käyttö sekä aavikkokohtauksessa nähtävä oranssi ja punainen. (Mu 2022, 46–48.) Hamblin ja O’Connell ovat tehneet samoja havaintoja: alkuperäisestä elokuvasta tutut visuaaliset

1 Kohtaus (BR2049, 1:00–1:30).

2 (BR2007, 2:58–4:31).

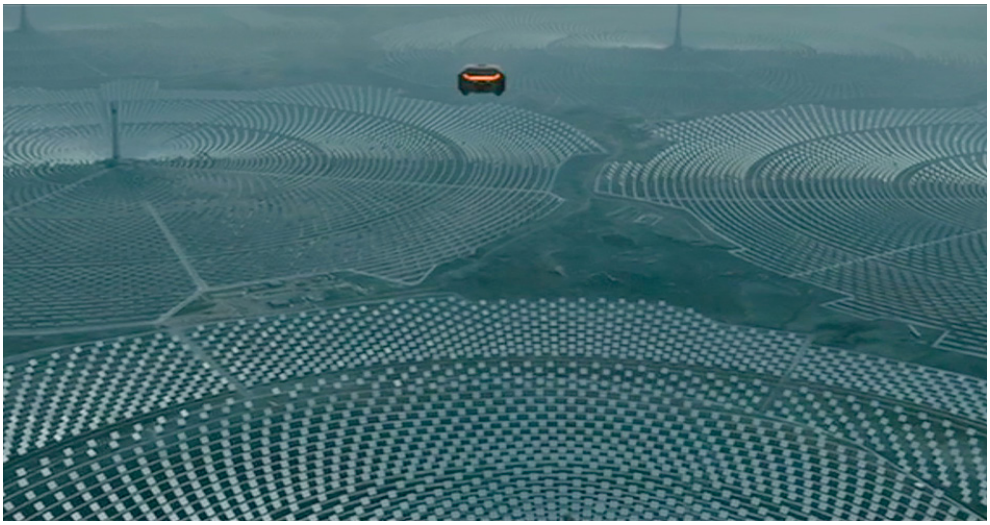
3 (BR2049, 1:44–2:50; 12:01–12.50).

4 (BR2049, 41:00–43:00).

tehokeinot ovat käytössä, mutta Villeneuve korostaa katastrofaalisen ilmastonmuutoksen vaikutuksia maisemaan. (Hamblin & O'Connell 2020, 37–42, 58.) Villeneuve on tunnettu omintakeisista esteettisistä ratkaisuista, joita hän oli hyödyntänyt *Arrival*-elokuvassa ja myöhemmin 2020-luvulla tieteiselokuvissa *Dyyni* (*Dune*, Yhdysvallat, 2021) ja *Dyyni: Osa kaksi* (*Dune: Part Two*, Yhdysvallat, 2024). Näistä piirteistä on nostettava esiin varsinkin luonnon ja maiseman kuvaus. *Blade Runner 2049:n* tapauksessa tämä korostuu aidon luonnon kuolemana. Tilalle on luotu jotain keinotekoista, joka kuitenkin toimii tehokkaasti ja sulautuu dystooppisena tulkintana tekoälykuvauksiin.

Avainkohtauksen aikana kuultava musiikki alleviivaa myös alkuperäisen elokuvan ja jatko-osan audiovisuaalisia yhteyksiä. *Blade Runnerin* "Hades"-kohtaus ajetaan sisälle Vangeliksen säveltämien matalataajuisten bassojymähdysten tahdittamana, joka dramaattisena audioefektinä korostaa siirtymää

Kuva 1. Ballerinahologrammi tanssii neonhohtoisen katunäkymän keskellä. Kansalaisille on tarjolla välittömiä mielihalujen tyydyttäjiä ("Make Love") ja outoja viitteitä menneisyyteen ("Soviet Happy"). Kuva: kuvakaappaus DVD:ltä.



Kuva 2. Katsoja imaistaan tulevaisuuden yhteiskuntaan, jossa tekoälyjärjestelmä on valjastanut ympäristön omiin käyttötarpeisiinsa. Maatalousmaisema on karu ja luotaantyöntävä, mutta ilmeisen tehokkaasti toimiva. Kuva: kuvakaappaus DVD:ltä.

tulevaisuuteen. (Kärki 2017.) *Blade Runner 2049*:n musiikki noudattelee täsmälleen samanlaisten efektien kaavaa. Tuotantohistorian taustat paljastavat, että ohjaaja oli määrätietoisesti pyrkinyt jäljittelemään Vangeliksen alkuperäistä sävellystyötä. Benjamin Wallfischin ja Hans Zimmerin musiikki noudattelee koko elokuvan ajan Vangeliksen tuotannosta tunnettuja ambient-sävyjä ja syntetisaattorilla tuotettuja sinfoniallisia melodioita. (Kärki 2021, 159–160.)

Ilmeisenä pastissina toimiva musiikkimaisema voidaan alkuperäissävellysten kunnioittamisesta huolimatta tulkita laskelmoinniksi, jolla pyrittiin miellyttämään alkuperäiselokuvan faneja. Tulkintani mukaan katsoja houkutellaan sävelmien myötä mukaan maailmaan, joka on yhtä aikaa sekä tuttu että uudenlainen. Menetelmä on sinällään tuttu mistä tahansa suositun elokuvan jatko-osasta, jossa audiovisuaalisia elementtejä ei muuteta samasta syystä.

Seuraavassa kohtauksessa etsivä K laskeutuu syrjäiselle maatalousfarmille, jonka viljelijää Sapper Mortonia (Dave Bautista) epäillään Nexus-8-malliksi. K jää väijymään farmin keittiöön ja yhteenoton jälkeen ampuu hänet hengiltä. Kohtaus saa katsojan pohtimaan K:n moraalista oikeutusta tappotyölle. Viimeisillä sanoillaan Morton kyseenalaistaa etsivä K:n edustaman uuden replikanttimallin motiivin – hän tappaa käytännössä omaa lajiaan.[5] Kohtaus tuo mieleen monet lännenelokuvien avauskohtaukset, näistä ilmeisimmin Sergio Leonen italowesternin *Hyvät, pahat ja rumat* (*Il buono, il brutto, il cattivo*, Italia & Espanja, 1966). Tulkintaa vahvistavat myös edellä mainitut viitteet tapahtumien keskittymisestä rajaseudulle, jossa lain ja järjestyksen ylläpito kuvataan aina suorana ja brutaalina. Tutkija Michael Docherty on huomioinut tämän ilmeisen vertailukohdan mutta laajentanut näkemystään koko elokuvaan, jota hän kutsuu ”krypto-westerniksi”. Etsivä K on lännenelokuvista tuttu yksinäinen sankari, oman kohtalonsa hyväksynyt palkkiometsästäjä. (Docherty 2022, 398–412.) Lännenkuvaston hyödyntäminen elokuvassa ei ole mitenkään sattumaa. Kyberpunkin klassikkoteoksen, William Gibsonin kirjoittaman *Neurovelhon* (*Neuromancer*, 1984) ”konsolicowboyna” tituleerattu hakkeri Case on näistä ilmeisin vertailukohta (ks. esim. Nazare 2003).

Tekoälyteeman kannalta *Blade Runner 2049:n* aloitus on ratkaiseva, sillä siinä ilmenee heti, että etsivä K on replikantti eikä ihminen. Vuoden 1982 *Blade Runnerin* merkittävin taustajännite oli taas ratkaisematon kysymys siitä, oliko etsivä Deckard itsekin replikantti, eikä edes jatko-osa tuo selvää vastausta tähän kysymykseen. Etsivä K:n mekaaninen tehokkuus tuo joka tapauksessa mieleen alkuperäisteoksen kohtauksen, jossa Deckard jäljittää naisreplikantin ja tappelun jälkeen ampuu häntä raukkamaisesti selkään. Kyseessä on myös selvä viite lännenkuvastoon, sillä lajityypin koodissa vain pelkuri ampuu takaapäin. Myöhemmin esimies kommentoi tapahtumaa nimeämällä Deckardin ”yhden miehen teurastamoksi”. Inhimillisistä piirteistään huolimatta etsivä toimii työssään kuin kone.[6] Tappokohtauksen jälkeen etsivä K löytää pystyyn kuolleen puun rungon edestä kukkasen, joka erottuu muuten elottomasta autiomaasta. Rungon alta löytyy arkku ja sen sisältä luuranko.[7] Löydös toimii tulkintani mukaan käänteenä, jolla on välittömiä seurauksia etsivä K:lle. Arkun arvoitus ajaa hänet väistämättömään yhteentörmäykseen järjestelmän kanssa. Arkku on hitaasti avautuva rangaistus moraalittomaksi kuvatusta tappotyöstä.

Keikkansa päätteeksi etsivä K suorittaa soveltuvuustestin.[8] Kysymys on päivitetystä, käänteisestä Voight-Kampff-testistä, joka esiintyi jo Dickin alkuperäisromaanissa (Dick 1996, 43–44). *Blade Runnerissa* testi, jonka tarkoituksena oli erottaa replikantit ihmisten joukosta, esiteltiin yksityiskohtaisesti.[9] Sen ilmeisin taustavaikuttaja on tekoälytutkimuksessa säännöllisesti mainittava,

5 (BR2049, 5:00–9:24).

6 (BR2007, 53:34–60:48).

7 (BR2049, 11:10–12:01).

8 (BR2049, 13:25–14:28).

9 (BR2007, 4:52–7:24; 18:30–21:40).

brittiläisen matemaatikon Alan Turingin vuonna 1950 esittämä Turingin testi, joka on filosofinen tutkielma siitä, milloin koneen ja ihmisen välistä keskustelua ei voitu enää erottaa toisistaan. (Ks. esim. Saarikoski 2025.) Etsivä K:n suorittama testi toimii kuitenkin eri logiikalla: toisin kuin Turingin testissä, tässä testissä K:n on nimenomaan todistettava olevansa kone eikä omia tunteitaan ja ajatteluaan hallitseva vapaa ihminen. Testin läpäistyään etsivä K saa bonusrahat tililleen ja lähtee takaisin kotiin.

Kyvykkyydestään huolimatta K ei ole tasa-arvoinen kollegojensa kanssa. Poliisiasemalla häntä solvataan ”nahkatyöksi” (engl. *Skin Job*). Kotimatkalla häntä haukutaan ”kusipääksi” ja kotioveen maalatussa graffitissa lukee ”painu vittuun nahka”.[10] Haukkumasanaan viitataan jo ohimennen alkuperäisen *Blade Runnerin* repliikeissä, mutta Dickin romaanissa sitä ei mainita. Systemaattisemmin nimitystä käytettiin scifi-televisiosarjassa *Taisteluplaneetta Galactica* (*Battlestar Galactica,* Yhdysvallat, 2004–2009), jonka tekijät olivat selvästi kopioineet nimityksen alkuperäisestä *Blade Runnerista*. Luonteeltaan nimitys on rasistinen. Tutkijat ovatkin kiinnittäneet huomiota, miten replikantit asettuvat jatkumoon länsimaiden historiasta tunnettujen, kolonialististen ja rodullistettujen työvoiman hyväksikäytön muotojen kanssa. Elokuvan biopoliittisessa maailmassa kolonialismin logiikka – hallinta, hyväksikäyttö ja alistaminen – on siirtynyt uudelle tasolle. Ihmiset ja keinotekoiset yksilöt erotetaan biologisesti toisistaan. Kysymys on järjestelmän rakentamasta tulevaisuuden segregaatiosta. (Taşkale 2021, 109–110, 116–117; Ong 2024.)

Blade Runner 2049 ei kuitenkaan avannut segregaation ongelmaa kovin laajasti, mikä herätti sen ensi-iltakierroksella kritiikkiä. Chan on korostanut, että elokuva vain tyytyy esittelemään ”valkoisen ylivallan ydinlogiikkaa”. Chanin tutkimuksessa alleviivattiin demografisen dystopian esittelyn jäävän pintapuoliseksi. Replikantit ovat vain symboli nykymaailman segregaatiosta, ja vertailukohtia muihin etnisiin ryhmiin ei käytännössä tehdä tai heitä esitellään stereotyyppisesti. 1980-luvulla myös alkuperäinen *Blade Runner* herätti vastaavantyyppistä kritiikkiä. Kritiikistä huolimatta *Blade Runner 2049:ssä* esiintyy puoliksi filippiiniläinen (Dave Bautista) ja latinalaisamerikkalainen (Ana de Armas) näyttelijä sekä pienissä sivurooleissa amerikansomalilainen (Barkhad Abdi) ja palestiinalainen (Hiam Abbass) näyttelijä. Suomalaiskatsojan kannalta pikanttina yksityiskohtana kuullaan myös seksityöntekijän (Krista Kosonen) puhumaa suomea. Etnisten viitteiden osalta käsittelyä syvennettiin kolmessa vuonna 2017 ilmestyneessä lyhytelokuvassa: *Blade Runner: Black Out 2022* (ohj. Shinichiro Watanabe, *Blade Runner Black Out 2022,* Japani & Yhdysvallat), *2036: Nexus Dawn* (ohj. Luke Scott, *2036: Nexus Dawn*, Yhdysvallat) ja *2048: Nowhere to Run* (ohj. Luke Scott, *2048: Nowhere to Run*, Yhdysvallat). (Chan 2020, 59–75.) Lyhytelokuvien ilmeinen tarkoitus oli laajentaa *Blade Runner 2049:n* henkilöhahmojen kuvauksia ja vastata näin jo ennakkoon kritiikkiin, jonka ilmenemistä tekijät epäilemättä osasivat odottaa ennen ensi-iltaa.

Etsivä K on valkoinen miessankari, joka ei kiinnitä huomiota häneen kohdistuneisiin solvauksiin. Edellä viitatun ”krypto-western”-kuvaston mukaisesti hänen asemaansa kuuluu eläminen yhteiskunnan ulkopuolella. Kadulla kukaan ei fyysisesti ahdistele etsivää, koska hänet luokitellaan ”todella vaaralliseksi”.[11] Etsivä K on monella tapaa ristiriitainen mies. Hänen nimensä, joka on lyhenne sarjanumerosta KD6-3.7, on itsestään selvä viittaus kirjailija Franz Kafkan tuotantoon, erityisesti romaaniin *Oikeusjuttu* (*Der Prozess*, 1925), jonka pääosan esittäjä joutuu järjestelmän uhriksi mutta on samaan aikaan itsekin syyllinen ja itsepetokseen taipuva yksilö. Nämä piirteet tulevat esiin myös

10 (BR2049, 14:50–15.30).

11 (BR2049, 41:00–44:13).

etsivä K:ssa tämän siirtyessä elokuvassa viettämään omaa henkilökohtaista elämäänsä, jota analysoin seuraavaksi.

12 (BR2049, 15.45–22:00).

Joi-hologrammi ja tekoäly kumppanina

Kotona K:n toivottaa tervetulleeksi hänen naiskumppaninsa Joi (Ana de Armas) – kielileikin viittaus ”Iloon” (engl. ”Joy”). He käyvät arkipäiväistä keskustelua, jossa vaihdetaan päivän kuulumisia. Hetken päästä katsoja ymmärtää, että Joi ei ole oikea henkilö vaan tekoälyn ohjailema hologrammi. Joi käyttäytyy K:n mielihalujen mukaan, laittaa virtuaalista ruokaa, vaihtaa asujaan lennosta ja hössöttää latteuksia esimerkiksi toteamalla: ”Oli ikävä sinua, kultapulla.” Kohtauksessa Joi nostaa näkyviin Vladimir Nabokovin romaanin *Kalvas hehku* (*Pale Fire*, 1962). Viittaus romaaniin yhdessä Join stereotyyppisen kotirouvahahmon kanssa on yksi elokuvan tekoälykuvaston avaintekijöistä. Etsivä K on kiintynyt hahmoon, vaikka on hyvin tietoinen sen keinotekoisuudesta. K on ostanut bonusrahoillaan hologrammille ”säteilijän”, joka päivittää hahmon sellaiseksi, että Joi voi liikkua vapaasti myös kodin ulkopuolella.[12] Joi pystyy tuntemaan vesisateen ja näyttää jopa reagoivan realistisesti K:n kosketukseen. Hänen rakastavat sanansa tuntuvat aidoilta, vaikka ne ovat tekoälyn oppimaa simulaatiota. Joi on hahmona esimerkki keinotekoisesta ihmissuhteesta – aivan vastaavalla tavalla kuin elokuvan alkukohtauksessa oli kuvattu luontoa synteettiseksi.

Etsivä K:n suhde Joi-hologrammiin muistuttaa jonkin verran alkuperäisteoksessa kuvailtavaa Deckardin rakkaussuhdetta Rachael-replikanttiin mutta on toisaalta lähtökohdiltaan täysin toisenlainen. Hologrammi luo hahmona kerroksellisuutta tekoälyn kuvauksiin elokuvassa. Replikantit itsessään ovat lähes ihmisen kaltaisia, vaikka heidän itsetietoisuuttaan ja tunne-elämäänsä on rajoitettu biomekaanisesti. Joi-hologrammi on sen sijaan vaillinainen tietokoneohjelma, joka tosin näyttää oppivan koko ajan uutta. Hän on naishahmona yksiulotteinen ja elää miessankarin ehdoilla. Katsojan on kuitenkin helppo samaistua etsivä K:n tilanteeseen. Hän on rasistisen järjestelmän palvelija ja kaipaa itselleen lohdutusta rankan työpäivän vastapainoksi. Siksi hän leikkii hologrammilla kuin pieni poika.

Joi edustaa hahmona kiinnostavaa läpileikkausta tekoälyn tarjoamista kehitysmahdollisuuksista. Aikaisemmin tieteiselokuvissa tietokoneen ajama tekoäly oli pääasiassa kuvattu näyttöpäätteen ruudun välityksellä, usein tekstimuodossa tai puheena, ilman ihmistä muistuttavaa visuaalista kuvaustapaa. Varhaisena esimerkkinä Kubrickin ohjaaman *Avaruusseikkailu 2001:n* HAL-tietokoneen ”punainen silmä” ja sen sukupuoleton, monotoninen puhetapa. Ihmisyyteen viittaavia piirteitä olivat lähinnä karkeat avatar-esitykset. *Blade Runner 2049:ssä* tekoäly on tähän verrattuna muuttunut huomattavasti persoonallisemmaksi.

Joi ei kuitenkaan ole hahmona ensimmäinen luokassaan. Keinotekoisia kotirouva-androideja on nähty tieteiselokuvissa aikaisemminkin, yhtenä varhaisena esimerkkinä Bryan Forbesin ohjaama *Stepfordin naiset* (*The Stepford Wives*, Yhdysvallat, 1975), mutta tästä kuvastosta poiketen Joi ei ole biomekaaninen kone vaan tekoälyohjelma. Teemaa oli käsitelty myös 2010-luvun alussa. Parhain vertailukohta löytyy edellä mainitun *Taisteluplaneetta Galactican* pohjalta luodusta *Caprica*-sarjasta (Yhdysvallat, 2010). Sarjan päähenkilön Zoe Graystonen virtuaalimaailmassa elävällä ja tekoälyllä toimivalla Zoe-avatarilla on tarkkoja muistoja ja tunteita Zoesta. Ne pysyvät avatarissa

jopa sen jälkeen, kun Zoe kuolee oikeassa maailmassa. Tapahtuneen jälkeen virtuaali-Zoe toteaa: ”Tiedän, etten ole persoona, mutta tunnen silti olevani.” Sarja avaa uskonnollis-filosofisia pohjavivahteita saavan kysymyksen siitä, mistä ihmisen persoona lopulta koostuu ja voiko ihminen toimia keinotekoisen persoonan ”luojana”, jumalan kaltaisena olentona (ks. esim. Wimmler 2014, 120–125, 154). Jos ihmisestä on olemassa tarpeeksi dataa ja tämä data koostuu ihmisaivojen perimän lisäksi kaikesta, mitä hän jättää digitaalisesti jälkeensä elämänsä aikana, niin teoreettisesti hänen persoonansa voidaan rakentaa uudelleen digitaalisesti. (Saarikoski 2025.)

Joi ottaa hahmona kantaa juuri edellä mainittuun subjektiviteettin käsitteeseen. Mitä pidemmälle elokuva etenee, sitä yksilöllisemmäksi Joi muuttuu. Hän esimerkiksi sulautuu – synkronisoituu – seksityöntekijään, joka myöhemmin paljastuu replikantiksi, ja rakastelee hänen ruumiinsa välityksellä K:n kanssa. Rakastelu – hyvin henkilökohtainen ja intiimi teko – on kuitenkin tekoälyn luoma simulaatio. Kaupunkikuvaston mainoksissa osoitetaan Joi-hologrammin olevan vain kaupallinen tuote, miehisten fantasioiden kohde, joka muuntuu ”juuri sellaiseksi kuin haluat hänen olevan”.[13]

Blade Runner 2049 esittää silti kysymyksen, voiko tietokoneohjelma olla esimerkki supertekoälystä, jolla olisi oma tajunta, mahdollisesti tunteita sekä osittainen pääsy fyysiseen maailmaan. Populaarikulttuurin tutkija Lee Barron onkin huomauttanut, että elokuvan tekijät leikittelevät ajatuksella, että tekoälybotti voisi kehittyä simuloinnin rajoissa toimivaksi yksilöksi. (Barron 2023, 8–9, 165–166, 179–180.) Joi-hologrammin yksilöllinen puoli vahvistuu vielä, kun K joutuu lataamaan hänet muistitikkuun ja poistamaan hänet konsolista. Hänestä tulee näin etsivän kumppani, ”oikea tyttöystävä”.[14] Käänteen ilmeinen johtopäätös on, että keinotekoisuudestaan huolimatta tekoäly voi toimia persoonana. Hän ei ole enää tietokoneohjelma vaan yksilö. K:n suhde hologrammikumppaniinsa edustaa myös laajemmin kommentaaria 2010-luvun lopulla käytyyn tekoälykeskusteluun, jota käsittelen seuraavaksi tarkemmin.

13 (BR2049, 83:00–87:12; 131:05–134:00).

14 (BR2049, 89:00–90:10).

Blade Runner 2049:n viitteet nousevaan tekoälykeskusteluun

Elokuvan ensi-illan aikoihin vuonna 2017 tekoälyn käsittely mediajulkisuudessa otti ison harppauksen eteenpäin. Enää tekoälystä ei puhuttu pelkästään teoreettisina malleina, itseohjautuvina koneina tai robotteina, ohjelmien älyominaisuuksina tai populaarikulttuurin värittäminä visioina, vaan huomiota herättivät kuluttajamarkkinoiden uudet applikaatiot. Virtuaaliassistentteja ja -botteja oli ollut koekäytössä jo vuosikymmenien ajan, mutta 2010-luvulla ne kehittyivät dynaamisesti oppivien sosiaalisten chatbottien suuntaan. Tutkimusten mukaan käyttäjät suosivat nimenomaan naishahmoihin perustuvia tekoälybotteja. (Saarikoski 2025.) Erityistä kiinnostusta herättivät virtuaalipuolisot, joista tunnetuin oli vuonna 2017 lanseerattu Replika. Anne Holappa on käsitellyt tekoälykumppanien nousua omassa tutkimuksessaan. Hänen mukaansa suhde sosiaalisen chatbotin kanssa saattoi alkaa pinnallisena, mutta mitä ihmismäisempänä käyttäjät pitivät bottia, sitä intensiivisemmin he kommunikoivat sen kanssa. (Holappa 2025.)

Tekoälytutkimuksissa on osoitettu, miten varhaiset virtuaalipuolisot ja chatbotit vakiintuivat, samalla kun tekoäly kehittyi viihteellisistä, roolipelaamista muistuttavista simulaatioista oppiviin, uuden sukupolven generatiivisiin kielimalleihin. Näistä tunnetuimmaksi nousi loppuvuodesta 2022 lanseerattu ChatGPT. Uusien tekoälypalvelujen tehokkuus perustui siihen,

että ne kommunikoivat uskottavasti käyttäjien kanssa ja reagoivat käskyissä käytetyn kielen tyyliin. Vaikka käyttäjät tiesivät juttelevansa sovelluksen kanssa, kielellisen simulaation vahvuus piili sovelluksen dynaamisessa tavassa oppia ihmiskäyttäjän toimintatapoja. (Saarikoski 2025.) Koska *Blade Runner 2049:n* käsikirjoitus oli laadittu jo huomattavasti ennen vuotta 2017, voidaan todeta, että tekijät loivat Joi-hahmollaan melko realistisen ennusteen tekoälyn lähitulevaisuuden käyttökohteista.

Kysymys oli myös teknologiakulttuuriin liittyvästä antropomorfismista eli elollistamisesta. Tietotekniikan historioitsija Jaakko Suomisen mukaan koko tietokoneistumisen historian ajan ihmiset ovat elollistaneet tietokoneita ja ohjelmistoja – niille on annettu lempinimiä ja niistä on puhuttu tunteellisin ilmaisuin. (Suominen 2003, 72, 93.) Käyttäjät heijastivat tietotekniikkaan omia tunteitaan. Tekoälyn tapauksessa oppivat ja vastavuoroiset kielimallit vahvistivat näin syntynyttä aidon kommunikaation illuusiota – varsinkin, jos sitä pystyttiin vielä tehostamaan visuaalisesti. Joi edusti teknologiana vielä utopiaa, mutta muuten hahmon toimintalogiikka ja toteutustapa oli selvästi realistinen ja mahdollinen, kuten Paul Smart on tutkimuksessaan nostanut esiin. (Smart 2019, 145.)

Tulkintani mukaan Joi oli satiirinen kannanotto virtuaalikumppaneista käytyyn julkisuuskeskusteluun. Joi ei voi juoda K:n kaatamaa drinkkiä, ja hänen vaivalla valmistamansa ruoka on pelkkä illuusio, jonka keinotekoisuudelle K itsekin hymähtää. Joita ei varsinkaan elokuvan alkupuolella voi mitenkään verrata oikeaan ihmiskumppaniin. Tästä huolimatta monissa elokuva-arvioissa ja tutkimuksissa tämä tulkinta ohitettiin. Sen sijaan elokuvaa kritisoitiin sen pinnallisesta naiskuvastosta ja miehisen katseen (engl. *male gaze*) läsnäolosta. (Docherty 2022, 398–405; Kärki 2021.) Miehisen katseen kritiikki on ollut sukupuolentutkimuksen peruskäsitteitä jo vuosikymmenien ajan myös elokuvatutkimuksessa (ks. esim. Mulvey 1975). Esitetyn kritiikin mukaan *Blade Runner 2049* representoi stereotyyppistä maskuliinisuutta, jossa naisen asemaa väheksytään ja pinnallistetaan. Tekijät ovat puolustautuneet väittämällä, että ratkaisulla nimenomaan pyrittiin alleviivaamaan dystooppisen maailman epätasa-arvoisuutta ja alistavia valtasuhteita. (Ong 2024.)

Kuva 3. Joi-tekoäly (Ana de Armas) toimii miessankarin palvelijana ja alleviivaa simuloituna illuusiona elokuvan naiskuvaston yksiulotteisuutta. Kuva: kuvakaappaus DVD:ltä.

Kritiikki on toisaalta oikeutettua, sillä etsivä K:n villin lännen kuvastosta tutun palkkiometsästäjä-hahmon rinnalla ei nähdä ainoatakaan kovin syvällistä naisroolia. Kriitikoiden mukaan *Blade Runner 2049:n* naiset ovat joko hologrammeja, katutyttöjä tai antagonisteja. Luonnehdinta on silti yksiulotteinen. Naisrooleissa nähdään esimerkiksi etsivä K:n esimies, järjestelmää lähtökohtaisesti puolustava Joshi (Robin Wright). Myöhemmin Joshi myös uhrautuu suojellessaan K:ta. Toinen poikkeus on tohtori Ana Stelline (Carla Juri), joka suhtautuu myötätuntoisesti replikantteihin. Edellisten kahden naishahmon täydellinen vastakohta on naisreplikantti Luv (Sylvia Hoeks), joka toimii Wallace-yhtiön tappokoneena. Toisin kuin K, jonka työhön niin ikään kuuluvat tappotehtävät, Luv kuvataan naisdemonina. Hänen rinnallaan K on helppo nähdä miehisen kunniakkuuden ilmentymänä.

Sukupuolten esittämistapoihin liittyvät puutteet ovat tulkintani mukaan kuitenkin karkeita 2010-luvun lopun kontekstissa. Kuten edellä todettu, tekoälyperusteisten vahvojen naishahmojen läsnäolo postkyberpunk-elokuvissa oli yleistynyt 2010-luvulla (ks. esim. Elyamany 2023). Lisäksi vahvoja naishahmoja oli nähty scifi-elokuvissa jo vuosikymmenien ajan. Esimerkkeinä *Alien – kahdeksas matkustaja* -elokuvan luutnantti Ripley (Sigourney Weaver) tai *Terminaattori*-elokuvien Sarah Connor (Linda Hamilton). Naiskuvaston yksiulotteisuuden kritiikki tulee ymmärrettävämmäksi, kun sitä vertaa elokuvan päähahmojen, erityisesti etsivä K:n, persoonien syvällisyyteen. Tärkeäksi teemaksi nouseekin järjestelmän vallasta vapautuminen, jota käsittelen seuraavaksi.

Vapaan sielun etsintä

Etsivä K joutuu keskeyttämään illallishetken ja palaamaan töihin. Puuarkun tutkimustyössä tapahtuu käänne: arkun sisältä löytyvän naisen luurangosta selviää, että hän on synnyttänyt lapsen. Käy ilmi, että nainen on ollut replikantti, vaikka heidän kuuluisi olla lisääntymiskyvyttömiä. Tapahtunut rikkoo vaarallisesti segregaatioon perustuvaa vallitsevaa järjestelmää. Tapaus on viipymättä kätkettävä ja syntynyt lapsi on ”poistettava” (kiertoilmaus tappamiselle). Etsivä K vastustaa ajatusta lapsen poistamisesta, koska jokaisella syntyneellä on pakko olla ”sielu”.[15]

Elokuvan keskiosassa K selvittää kadonneen lapsen arvoitusta. Tiedot ovat hajanaisia, koska kaikki data – papereita lukuun ottamatta – on hävinnyt tai vaurioitunut ilmastokatastrofissa. Arkistoista käy ilmi, että kuollut nainen on replikantti Rachael, yksi ensimmäisen *Blade Runner* -elokuvan päähahmoista. K pääsee myös etsivä Deckardin jäljille, joka lähti *Blade Runnerin* loppuratkaisussa Rachelin kanssa pakomatkalle. Samalla esittäytyy edellä mainittu industrialisti Wallace. Hänen silmänsä viittaavat hänen olevan ihmisen ja koneen yhdistelmä. Wallace ei kuitenkaan pysty uusilla replikanttimalleillaan synnyttämään biologista elämää. Siksi K:n etsimä lapsi on löydyttävä.[16]

Elyamany korostaa analyysissään Wallacesta elokuvan posthumanistisia ja transhumanistisia piirteitä, joiden selkein ilmentymä omaa puhdasta ja ”tähtiin kurkottavaa” rotua etsivä Wallace juuri on. (Elyamany 2023, 1202–1210.) Taşkale on myös viitannut samaan, käytännössä uskonnollisia piirteitä sisältävään ajatukseen. (Taşkale 2021, 115.) Transhumanismin villeimmissä ennusteissa teknologia mahdollistaa ihmiskehon ja -kokemuksen ylittämisen ja tähtää kuolemattomuuden synnyttämiseen. Wallacen hahmossa tiivistyvät monet keskeisimmät tekoälyn kehittymistä koskevat uhkakuvat. Hänen joh-

15 (BR2049, 23:32–27:29).

16 (BR2049, 32:00–40:55).

tamansa tekoälyteollisuus on totalitaristinen järjestelmä, joka on tunkeutunut kaikille elämän alueille. Synteettinen maatalous ja työvoima toimivat sen varassa. Tekoälystä on tullut myös henkilökohtaisten ihmissuhteiden korvike. Näiltä osin myös Joi-hologrammin yhteydessä esitetyt vastaavat viittaukset tulevat ymmärrettäviksi. Olen tutkimuksessani todennut, että tekoälyyn liittyvä tutkimuksellinen keskustelu laajentui 2010-luvun loppupuolella. Teknologian historiantutkimus on viimeistään 1980-luvulta alkaen nostanut esiin, että uuden teknologian käyttöönotto ei ole ollut koskaan neutraalia. Tekoäly on myös osoittautumassa tehokkaaksi, vallankumoukselliseksi työvälineeksi niin hyvässä kuin pahassa. Uhkatekijät tiivistyivät kysymykseen siitä, mitä tapahtuisi, jos tekoäly keskittyisi yhä harvempiin käsiin ja sitä käytettäisiin ihmisten alistamiseen. *Blade Runner 2049* on tulkintani mukaan vahva, fiktiivinen ennuste juuri tästä kehityksestä. (Saarikoski 2025; Kranzberg 1986, 545–547.)

Salapoliisitarinoiden peruskaavan mukaisesti etsivä K huomaa pian tutkivansa tulenarkaa aihetta. Sapper Mortonin maatilalta hän löytää pianon sisältä rasiasta vauvansukan sekä naista ja vauvaa esittävän valokuvan, joka on otettu rakennuksen vieressä, kuolleen puun edestä. K havaitsee puunrunkoon kaiverretun 6.10.21-numerosarjan. K:n muistikuvissa esiintyvästä puuhevosesta löytyy sama kaiverrus. Joi-hologrammin avustamana K saa lähes tuhoutuneista arkistoista vahvistuksen pojan syntymästä. Samalla niissä näkyy viitteitä syntyneestä tytöstä, joka raportoidaan kuitenkin kuolleeksi. K jäljittää pojan orpokotiin, mutta kaikki poikaa koskevat tiedot ovat hävinneet. Lopulta K löytää aidon puuhevosen kylmenneestä polttouunista. Tämä on lisävahvistus siitä, että muistossa esiintyvä poika onkin K itse ja hän on oikeasti syntynyt.[17]

Hylätyssä teollisuuskompleksissa sijaitsevassa orpokodissa lapset hajottavat elektroniikkaa ja metallijätettä kammottavissa olosuhteissa. Ali Riza Taşkale on kiinnittänyt huomiota elokuvan postkolonialistisiin piirteisiin ja nykyajan kapitalistisen tuotantojärjestelmän logiikkaan, johon kuuluu myös lapsityövoiman käyttö. (Taşkale 2021, 114–116.) Likaista työtä tekevät aina ”toiset”, käytännössä usein replikantit, mutta orpokotikohtaus osoittaa, että myös aitoja ihmisiä on orjuutettu. *Blade Runner 2049* laajentaa näiltä osin postkolonialistista keskustelua moniulotteisemmaksi.

Puuhevosen – aidon muiston symbolin – löytäminen on elokuvan käännekohta. Sitä voidaan verrata alkuperäisessä *Blade Runnerissa* esiintyvään yksisarviseen. Elokuvakriitikko Juha Rosenqvistin mukaan yksisarvinen on vahva kulttuuris-uskonnollinen symboli, joka vahvistaa mielikuvaa etsivä Deckardin ihmisyydestä. (Rosenqvist 2000.) Puuhevonen toimii samanlaisena symbolina etsivä K:n kohdalla. Päivitysten ja keskustelujen pohjalta yhä inhimillisemmin käyttäytyvä Joi viittaa K:n olevan puuhevosen löytymisen vuoksi oikea henkilö, joka on syntynyt eikä tuotettu. Hän jopa antaa K:lle oikean nimen: Joe. Myöhemmin kuitenkin paljastuu, että nimen antaminen noudattelee tekoälyn simuloitua logiikkaa. Joi-hologrammin perusversio käyttää Joeta oletusnimenä miespuoliselle omistajalleen. K vierailee muisti-implantteja valmistavan tohtori Ana Stellinen luona, joka vahvistaa puuhevosta koskevan muiston olevan aito. Tämän seurauksena K epäonnistuu seuraavassa työtestissään ja hänestä tulee hylkiö, joka lähtee lukuisista etsivätarinoista tutun kaavan mukaisesti suorittamaan itsenäisesti vaarallista tehtäväänsä.[18]

Puuhevosen alkuperä johdattaa etsivä K:n ja Join aavikolle, Las Vegasia muistuttavaan kasinorakennukseen, jossa Elvis ja Frank Sinatra -hologrammit esittävät menneen maailman lauluja. K kohtaa viimein pakomatkalla yhä olevan etsivä Deckardin. Aavemaisilla ja autioilla käytävillä vaeltava koira, Deckardin ainoa kumppani, tuo tulkintani mukaan mieleen Andrei

17 (BR2049, 45:00–71:11).

18 (BR2049, 71:36–82:00; 131:49–131:54).

Kuva 4. Visuaalisesti näyttävässä aavikkokohtauksessa K (Ryan Gosling) etsii elämää kuoleman keskeltä. Taustalla näkyvät patsaat kuvastavat tekoälyn luomien illuusioiden onttoutta ja pinnallisuutta. Aavikkokohtaus on esimerkki kuvaaja Roger Deakinsin kädenjäljestä. Kuva: kuvakaappaus DVD:ltä.

Kuva 5. Vanhempi ja nuorempi *blade runner*, piileskelevä Deckard (Harrison Ford) ja alkuperäänsä jäljittävä K, kohtaavat lopulta autioituneessa kasinorakennuksessa. Kuva: © Alcon Entertainment.

Tarkovskin scifi-klassikko *Stalkerin* (*Сталкер*, Neuvostoliitto, 1979) koiran, joka on rajavyöhykkeellä elävä, hyväntahtoinen olento. Ilmeinen viittaus Tarkovskin klassikkoon on myös jätemaata kuvastavan aavikon vaarallinen radioaktiivisuus.

Kasinorakennus edustaa unenomaista ja kätkettyä viimeistä pakopaikkaa, jossa K on ei-toivottu tunkeilija. Deckard epäilee K:n tulleen pidättämään häntä ja käy K:n kanssa lyhyen tappelun ennen kuin miehet päätyvät keskustelemaan drinkin äärellä. Käy ilmi, että Deckard oli hankkinut Rachael-replikantin kanssa yhteisen lapsen, minkä jälkeen he olivat kätkeneet jälkensä eroamalla, koska järjestelmä jahtasi heitä. Dialogi antaa ymmärtää, että K on

löytänyt isänsä.[19] Kohtaus linkittää näiltä osin juonen kiinteästi *Blade Runnerin* tarinaan ja luo jatkumon kaikkiin edellä käsiteltyihin kysymyksiin tekoälyn subjektiivisuudesta. Transhumanismin periaatteita noudattaen Deckardin ja K:n oletettu sukulaisuussuhde on näin murtanut koneen ja ihmisen välisen rajan. Vahvistunut inhimillisyyden teema nousee tärkeäksi seuraavaksi käsiteltävässä elokuvan loppuratkaisuissa.

19 (BR2049, 95:00–110:10).

20 (BR2049, 113:08–116:01).

21 (BR2049, 117:00–121:10).

22 (BR2007, 4:52–5:40).

23 (BR2049, 121:30–127:30).

24 (BR2049, 130:01–130:55).

Inhimillisyyden ihme

Wallacen valtuuttama Luv on päässyt K:n jäljille, ja seuraavassa ratsiassa Deckard pidätetään. K joutuu katsomaan sivusta, miten Luv tuhoaa Joi-hologrammia ylläpitävän muistitikun ja Joi kuolee. Kohtauksessa tekoäly muistuttaa jo täysin itsenäisesti toimivaa subjektia, ja ennen tuhoutumistaan Joi ehtii kertoa rakastavansa K:ta. Luv sen sijaan toteaa hänen olleen pelkkä ”tuote”.[20] Kohtaus hämärtää tekoälyn simulaation ja oikean ihmisen välisen eron mitättömäksi. Katsoja ei voi olla tuntematta empatiaa K:n menetystä kohtaan. Teknologian antropomorfismi on tässä kohtauksessa saavuttanut lakipisteensä.

Epäloogisesti Luv jättää K:n kasinorakennukseen, josta replikanttien vastarintaliike löytää hänet. K saa heidän johtajaltaan Freysalta (Hiam Abbass) tietoja lapsen syntymään liittyvistä tapahtumista. Transhumanismin uskonnollisia piirteitä korostaen hän luokitteli lapsen syntymän ”ihmeeksi”. Freysalin sanoin: ”Tiesin lapsen merkitsevän, että emme ole vain orjia.” Replikantit olisivat ”inhimillisempiä kuin ihmiset”.[21] *Blade Runnerista* tunnettu toteamus korotti keinoälyn ihmiskunnan yläpuolelle. Keinoäly, johon voidaan laskea paitsi biomekaaniset replikantit myös tekoälyohjelmat, edusti näin koko sivilisaation uusinta vaihetta, jossa oikeat ihmiset taantuivat, mutta koneet ja ohjelmat sen sijaan jatkoivat kehittymistään. Lopputulos johtaisi väistämättömään yhteenottoon järjestelmän sisällä. Näiltä osin populaarikulttuurissa lukemattomia kertoja nähty tilanne, jossa koneet nousevat luojiaan vastaan, kuvataan oikeutetuksi vastareaktioksi – sorrettujen ja alistettujen pyrkimykseksi kohti vapautta. Erottava tekijä on, että koneet eivät nousseet ihmisiä vaan toisia koneita vastaan.

Kun Freysal kertoo Rachaelin synnyttämän lapsen olleen tyttö, K:n illuusio siitä, että hän olisi ollut kyseinen lapsi, murtuu. Samaan aikaan kaapattu Deckard herää Wallacen valvonnassa. Wallace kuvaa transhumanististen periaatteiden nojalla Deckardia, replikantin lapsen isää, myös ”ihmeeksi”, jota hän on tuloksettomasti etsinyt. Wallace toistaa tavoitteensa: hän tarvitsee lapsen omiin käyttötarkoituksiinsa. *Blade Runner* -elokuvasta tuttu kohtaus, jossa Deckard tapaa Rachaelin ensimmäisen kerran, pyörii arkistonauhoitteena taustalla.[22] Wallacen monologissa luodaan linkitys *Blade Runner* -elokuvaan vihjaamalla, että ensimmäinen tapaaminen oli järjestetty ja Deckardin ja Rachaelin rakkaustarina itsessään on ollut pelkkä järjestelmän salainen koe. Deckardin vastaus ”tiedän, mikä on todellista”, muodostaa jälleen ikävän haasteen supertekoälylle.[23]

Rachael-replikantti kävelee varjoista esiin. Deckard pilkkaa vangitsijoitaan huomauttamalla, että oikean Rachaelin silmät olivat vihreät. Luv teloittaa välittömästi kopion viallisena tuotteena.[24] Kohtaus on myös elokuvien tekoälyteknologian kannalta kiinnostava. Replikantti muistuttaa täydellisesti *Blade Runner* -elokuvassa Rachaelia näytellyttä Sean Youngia. Tekijät olivat turvautuneet tässä tekoälyperusteiseen kuvanmuokkaukseen, jossa alkuperäinen

näyttelijä mallinnettiin videon ja äänen osalta hyödyntämällä sijaisnäyttelijää. Nykyisin tämä tunnetaan myös *deepfake*-tekniikkana (Saarikoski 2025), jonka käyttöä vasta opeteltiin elokuvateollisuudessa 2010-luvulla. Tekniikan yleistyminen herättää myös eettisiä kysymyksiä. Oikea ihmisnäyttelijä voidaan tarvittaessa korvata tekoälyllä tai jopa ”herättää henkiin” kuolleita näyttelijöitä. Vaikka elokuva itsessään on kriittinen tulkinta tekoälystä, tekijät ovat itsekin hyödyntäneet sitä tuotannossaan – tuloksena vain on usein esteettisesti pinnallisia ja staattisia kohtauksia. (Golding 2021, 856–860.)

Blade Runner 2049:n loppuratkaisussa K tekee hyökkäyksen Deckardia kuljettavan poliisisaattueen kimppuun. Visuaalisesti kohtaus on muuten hyvin verkkaisesti edenneessä elokuvassa huomattavan intensiivinen ja kovilla bassotaajuuksilla soivan musiikin terästämä. Taistelun jälkeen K onnistuu vapauttamaan Deckardin ja tappamaan Luv-replikantin, mutta haavoittuu itse pahasti.[25] Vapautettu Deckard pääsee viimein tapaamaan tyttärensä, joka paljastuu tohtori Ana Stellineksi. Käänne on yllättävä, vaikka pieniä vihjeitä tästä on tarjottu juonen aikana – tärkeimpänä näistä tohtorin harvinainen sairaus, jonka arkistojen tietojen mukaan olisi pitänyt johtaa hänen kuolemaansa. K on itse ilmeisen kuolettavasti haavoittunut, ja ennen tämän vajoamista tajuttomuuteen katsojan annetaan ymmärtää, että K on uhrauksellaan viimein saavuttanut vapauden. Hänen ihollaan tuntuva lumisade on aitoa, ei tekoälyn luomaa illuusiota.[26]

25 (BR2049, 134–141:46).

26 (BR2049, 142:05–146:30).

Lopuksi

Blade Runner 2049 tarjoaa vision dystooppisesta, lähitulevaisuuden maailmasta, joka oli visuaalisesti ja tuotannollisesti sekoitus uutta ja vanhaa. Mediahistoriallisesti tarkasteltuna elokuva nojasi vahvasti tieteiselokuvien koneälyn kriittisiin tulkintoihin. Elokuva pyrki hyödyntämään teemoja, jotka olivat tulleet tutuiksi muista postkyberpunk-elokuvista 2010-luvulla. Ohjaaja Denis Villeneuve oli tuotannon aikana turvautunut pastissimaisiin viitteisiin, joilla pyrittiin huomioimaan alkuperäisen *Blade Runnerin* valtava kulttuurinen vaikutus. *Blade Runner 2049* pohti monia alkuperäisteoksessa esiin nostettuja kysymyksiä: Millaisia ovat samankaltaisuudet ja erot koneen ja ihmisen välillä? Mikä on inhimillistä ja ihmisyydelle erityistä? Mitä ovat tietoisuus tai tunteet?

Tutkimukseni paljastaa, että *Blade Runner 2049* on myös kiinnostava ja moniulotteinen kommentaari 2010-luvun teknologiakulttuurista. Toisin kuin alkuperäinen *Blade Runner*, jatko-osa otti kantaa tekoälysovellusten arkipäiväistymiseen. Niihin liittyvät tulkinnat eivät nojanneet enää tulevaisuuden profetioihin vaan tekoälyapplikaatioiden yleistymiseen myös kuluttajasektorilla. Näistä tärkein oli Joi-hologrammin asema virtuaalipuolisona. Hahmo linkittää elokuvan osaksi tieteiselokuvissa 2010-luvulla yleistyneitä tapoja kuvata tekoäly kumppanina. Aluksi stereotyyppisesti käyttäytyvä Joi toistaa paitsi tekoälyn subjektiivisuus-keskustelua myös tarjoaa tulkinnan nyky-yhteiskuntamme vääristyneistä valta-asetelmista ja ”miehisen katseen” olemassaolosta. Etsivä K on paitsi esimerkki maskuliinisesta sankarista myös rasistisen järjestelmän alistamasta yksilöstä.

Populaarikulttuurin tekoälykuvausten pitkässä historiassa *Blade Runner 2049* edustaa sivilisaation päätepistettä: ihmisen kehitys on pysähtynyt ja teknologian valta on sulautunut kaikkeen todellisuuteen. Lopputulos on, että kaikki on tuotteistettua. Luonnon tuhouduttua jopa ruuasta on tullut synteettistä. Päähenkilöt elävät järjestelmän rakentamissa häkeissä. He voivat

suunnitella elämäänsä rajoitusten alla, mutta oikeaa vapautta ei ole olemassa. Ylin päätösvalta kuuluu Wallacen yhtiölle, jota ei kiinnosta muu kuin ympäröivän, tekoälyyn nojaavan järjestyksen ylläpito.

Oman tulkintani mukaan industrialisti Wallacen megayhtiö symboloi elokuvassa dystooppista ennustetta globaalin talousjärjestelmän kehityksestä. Elokuva otti kantaa nykyisten suurten teknologiayhtiöiden tapaan käyttää huomattavaa taloudellista ja teknologista vaikutusvaltaansa autoritaarisella otteella, jonka yhtäläisyydet postkolonialismiin ovat ilmeiset. Tuloksena on uusi luokkayhteiskunta, jossa replikantit edustavat alinta kastia. He ovat korvattavissa olevia tuotteita. Industrialisti Wallace kuitenkin epäonnistuu toistuvasti uuden elämän synnyttämisessä. Hänen ilmeinen tavoitteensa, johon hän myös itse viittaa, on synnyttää uusi rotu, jonka avulla järjestelmä voisi saada ehtymättömän orjatyövoiman lähteen uusien planeettojen kolonialisoimiseksi.

Wallacen postkolonialististen pyrkimysten rinnalla tekoälyä käytetään yhteiskunnassa simuloitujen illuusioiden luomiseen. Elokuvan tarjoaman dystopiakuvauksen pelottavuus tuleekin siitä, että se antaa ymmärtää, että simuloidut illuusiot riittävät suurimmalle osalle kansalaisista. Tapetun Sapper Mortonin sanoin, he elävät ”paskan” keskellä. Sama käyttäytymismalli näkyy myös konekuvauksissa. Parhain esimerkki tästä on kotinsa sisälle lukkiutunut etsivä K, joka saa sisältöä tyhjään elämäänsä leikkimällä Joi-hologrammilla. Jännite syntyy tilanteesta, jossa Joi ja etsivä K ovat lähtökohtaisesti koneita mutta käyttäytyvät samaan tapaan kuin muutkin kansalaiset.

Blade Runner 2049:n juoni kumuloituu etsivä K:n pyrkimykseen kohti vapautta, mitä järjestelmä ei salli, koska hän on kone. Vapauden etsintä oli hallitseva teema myös alkuperäisessä *Blade Runner* -elokuvassa. Kapinoivat replikantit etsivät synnyinoikeuttaan ja asemansa tunnustamista. Tarkemmin analysoituna jatko-osa noudattelee melko uskollisesti samaa toiminnan kaavaa. *Blade Runner 2049:n* loppuratkaisu osoittaa, että etsivät K ja Deckard saavuttavat oman vapautensa: K uhrautumisensa kautta ja Deckard löytämällä hylätyn lapsensa. Näennäisen sankarillinen loppuratkaisu jää alkuperäisen *Blade Runnerin* tavoin avoimeksi. *Blade Runner 2049* ei tarjoa edes selvää vastausta siihen, oliko etsivä K biologisesti syntynyt vai tuotettu. Ratkaisu on tekijöiden tietoinen valinta, jossa tekoälyn mahdollista subjektiivisuutta hämärretään ajatuksia herättävällä tavalla.

On kuitenkin huomionarvoista, että elokuvaa hallitsee oikeiden ihmisten poissaolo. Ihmishahmoja nähdään runsaasti sivurooleissa, mutta pääosaan nousevat koneet ja heidän välisensä suhteet. Tämä tekee elokuvasta mielenkiintoisen suhteessa aikaisempiin tekoälyn kuvauksiin, sillä se kyseenalaistaa niille ominaiset, usein itsestään selvinä pidetyt erottelut ja kategorisoinnit. Näiltä osin postkyberpunkissa nähdyt inhimilliset kuvaukset tekoälystä on vedetty elokuvassa asteen verran pidemmälle, mikä saa katsojan vahvemmin pohtimaan älykkäiden koneiden inhimillisyyttä ja elämisen oikeutta.

Blade Runner 2049 on täynnä yksityiskohtia, jotka tuntuvat yllättävän puhuttelevilta 2020-luvun puolivälin tekoälykeskusteluun suhteutettuna. Erityisesti tekoälyyn liitettävät pelko- ja uhkatekijät, koskivat ne sitten järjestelmän vallankäyttöä tai kansalaisten yksilöllisyyden ja vapauden riistoa, eivät ole enää tieteiselokuvien dystopiaennusteita vaan teknologisia suuntaviivoja, jotka ovat konkreettisesti toteutumassa – samaan aikaan, kun ilmastonmuutos vain syvenee.

Aikaisemmissa tutkimuksissa ja elokuvakritiikissä on sivuutettu myös seuraava tekoälyn dystopiaan liittyvä havainto: esteettisesti elokuva on selvä

pastissi alkuperäisestä teoksesta, mutta samaan aikaan myös siitä löytyvät tekoälykuvaukset ovat luonteeltaan pastissimaisia – ne mukailevat ja yhdistelevät tuttuja sisältöjä, mutta tarjottavat tulkinnat ovat perusluonteeltaan hengettömiä ja jopa epäinhimillisiä. Jos tämä perussanoma tuntuu katsojasta vastenmieliseltä ja vieraannuttavalta, tämä on tulkintani mukaan ollut selvästi myös tekijöiden ilmeinen tarkoitus.

Kiitokset

Kiitän tutkija Jenna Peltosta arvokkaista kommenteista ja ideoista.

Lähteet

Tutkimusaineisto

Blade Runner 2049. Yhdysvallat, 2017. Ohjaus: Denis Villeneuve. Käsikirjoitus: Hampton Fancher. Musiikki: Hans Zimmer, Benjamin Wallfisch. Tuottajat: Andrew A. Kosove, Broderick Johnson, Bud Yorkin, Cynthia Sikes Yorkin. Pääosissa: Ryan Gosling, Harrison Ford, Ana de Armas. Tuotanto: Alcon Entertainment, Columbia Pictures. DVD (2019). Pituus: 156 min.

Blade Runner: The Final Cut. Yhdysvallat, Hongkong, 1982/2007. Ohjaus: Ridley Scott. Käsikirjoitus: Hampton Fancher, David Peoples. Musiikki: Vangelis. Tuottaja: Michael Deeley. Pääosissa: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young. Tuotanto: The Ladd Company, Shaw Brothers. DVD (2007). Pituus: 117 min.

British Cinematographer (2017) More Human Than Human. *British Cinematographer* 12.11.2017. https://britishcinematographer.co.uk/roger-deakins-cbe-bsc-asc-blade-runner-2049/ (linkki tarkistettu 3.8.2026).

Deadline Hollywood (2018) Why 'Blade Runner 2049' Was Denis Villeneuve's Most Challenging Artistic Journey Of His Life. *Deadline Hollywood* 11.1.2018. https://deadline.com/2018/01 (linkki tarkistettu 3.8.2026).

Dick, Philip K. (1996/1968) *Do Androids Dream of Electric Sheep?* HarperCollins.

io9 (2011) 'Blade Runner' Sequel (or Prequel) in Development Now. *io9*. 4.3.2011. Internet Archive. http://io9.gizmodo.com/5774950 (linkki tarkistettu 3.8.2026).

Tutkimuskirjallisuus

Ahonen, Kimmo (2013) *Kylmän sodan pelkoja ja fantasioita: muukalaisten invaasio 1950-luvun yhdysvaltalaisessa tieteiselokuvassa*. Väitöskirja. Turun yliopisto. https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-5355-4.

Barron, Lee (2023) *AI and Popular Culture*. Emerald.

Bukatman, Scott (1997) *BFI Modern Classics: Blade Runner*. British Film Institute.

Chan, Edward K. (2020) "Race in the Blade Runner cycle and demographic dystopia". *Science Fiction Film & Television* 13(1), 59–76. https://doi.org/10.3828/sfftv.2020.4.

Clute, John & Nicholls, Peter (1995) *The Encyclopedia of Science Fiction*. St. Martin's Griffin.

Docherty, Michael (2022) Do Android Detectives Dream of Electric Cowboys? Western Retrofuturity in Blade Runner 2049. *Comparative American Studies* 19(4), 398–418. https://doi.org/10.1080/14775700.2022.2150033.

Elyamany, Nashwa (2023) Postcyberpunk dystopian cityscape and emotion artificial intelligence: A spatio-cognitive analysis of posthuman representation in Blade Runner 2049 (2017). *Convergence* 29(5), 1199–1225. https://doi.org/10.1177/13548565221122913.

Golding, Dan (2021) The memory of perfection: Digital faces and nostalgic franchise cinema. *Convergence* 27(4), 855–867.

Grönholm, Pertti & Kärki, Kimi (2020) Avaruudessa konekaan ei kuule huutoasi: Ihmisen ja keinoälyn dialogi kolmessa vuosien 1968–1979 tieteiselokuvassa. *Lähikuva* 33(1), 26–46. https://doi.org/10.23994/lk.91431.

Hamblin, Sarah & O'Connell, Hugh C. (2020) Blade Runner 2049's incongruous couplings: Living and dying in the Anthropocene. *Science Fiction Film & Television* 13(1), 37–58. https://doi.org/10.3828/sfftv.2020.3.

Holappa, Anne (2025) Mediaviihteen yhteys kumppaninhaun vaikeuteen – analyysi ja ratkaisuehdotuksia. *WiderScreen* 28(1–2). https://widerscreen.fi/assets/Holappa2025PDF.pdf (linkki tarkistettu 3.8.2026).

Keyes, James (2025) The Quest for New Cinematic Grammar in Denis Villeneuve's Arrival (2016). Teoksessa Jon Hackett, Seán Harrington, Damian O'Byrne (toim.) *Beasts of the Sky: Strange Sightings in the Stratosphere*. Indiana University Press, 49–61.

Kiessel, Marko & Stubbs, Jonathan (2023) Urban Dystopia on Screen: The City, Architecture and Power in the Contemporary Science Fiction Film. *Athens Journal of Architecture* 9, 1–33. https://doi.org/10.30958/aja.9-4-4.

Kranzberg, Melvin (1986) Technology and History: Kranzberg's Laws. *Technology and Culture* 27(3), 544–560. https://doi.org/10.2307/3105385.

Kurt, Gülçehre & Koç, Öğr Üyesi Evrim Ersöz (2021) Death on the Road to Revelation in 2001: A Space Odyssey, The Arrival and The Tree of Life. Academia.edu. https://www.academia.edu/download/65968399/2001_arrival_tree_of_life.pdf (linkki tarkistettu 3.8.2026).

Kärki, Kimi & Sihvonen, Tanja (2021) Tekoäly työssä? Kuvitteellinen käyttöjärjestelmä työntekijänä, avustajana ja kumppanina elokuvassa Her. *Kulttuurintutkimus* 38(2–3), 82–95. https://journal.fi/kulttuurintutkimus/article/view/100315 (linkki tarkistettu 3.8.2026).

Kärki, Kimi (2017) 'Los Angeles, November 2019'. Kuviteltu tulevaisuus, transhumanismi ja *Blade Runner* -elokuvan dystopia. *Ennen ja nyt: historian tietosanomat* 17(2). https://journal.fi/ennenjanyt/issue/view/7739 (linkki tarkistettu 3.8.2026).

Kärki, Kimi (2021) Sähköisiä suhteita: virtuaalisuus ja puhuvien koneiden tunteet elokuvassa Blade Runner 2049. Teoksessa Juhana Saarelainen, Heli Rantala, Petri Paju & Mila Oiva (toim.) *Turun romantikko. Esseitä Hannu Salmelle*. Turun yliopisto, 156–165. https://www.utupub.fi/handle/10024/151696 (linkki tarkistettu 3.8.2026).

Leskelä-Kärki, Maarit (2021) Avaruus ja suru. Teoksessa Heidi Kurvinen, Petri Paju & Petri Saarikoski (toim.) *Kuviteltu avaruus. Matkoja maan ulkopuolelle*. Kulttuurihistorian seura ry, 237–246.

McFarlane, Anna, Schmeink, Lars & Murphy, Graham (toim.) (2019) *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture* (1st ed.) Routledge. https://doi.org/10.4324/9781351139885.

Mu, Yuanyuan (2022) Blade Runner 2049: An Analysis of the Color Aesthetics of Cyberpunk Movies. *Art and Society* 1(1), 46–48. https://doi.org/10.56397/AS.2022.08.06.

Mulvey, Laura (1975) Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen* 16(3), 6–18. https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6.

Murphy, Graham & Schmeink, Lars (toim.) (2018) *Cyberpunk and visual culture* (1st ed.) Routledge.

Nofz, Michael P. & Vendy, Phil (2002) When Computers Say It with Feeling: Communication and Synthetic Emotions in Kubrick's 2001: A Space Odyssey. *Journal of Communication Inquiry* 26(1), 26–45.

Nazare, Joe (2003) Marlowe in Mirrorshades: The Cyberpunk (re-) Vision of Chandler. *Studies in the Novel* 35(3), 383–404. https://www.jstor.org/stable/29533587 (linkki tarkistettu 3.8.2026).

Ong, Ethan Rylie (FallenSinister) (2024) Science Fiction According to the Films of Denis Villeneuve. *Medium*. https://medium.com/@ethnarylieong226/science-fiction-according-to-the-films-of-denis-villeneuve-24f28e9880e2 (linkki tarkistettu 3.8.2026).

Reeve, C. D. C. (2015) Replicant Love: Blade Runner Voight-Kampffed. Teoksessa Amy Coplan & David Davies (toim.) *Blade Runner*. Routledge, 272–284. https://doi.org/10.4324/9780203100592.

Rosenqvist, Juha (2000) More Human Than Human – Uskonnollinen symboliikka hahmottelee ihmisyyttä elokuvassa Blade Runner. *WiderScreen* 3(3–4). https://widerscreen.fi/2000/3-4/more_human_than_human.htm (linkki tarkistettu 3.8.2026).

Saarikoski, Petri (2024) Ja taivaalta satoi öljyä: Merijalkaväen mies ja Persianlahden sota tavallisen rintamamiehen kokemana. *Lähikuva* 37(2–3), 108–125. https://doi.org/10.23994/lk.148186.

Saarikoski, Petri (2025) Luovuutta, leikkiä ja dystopioita – tekoäly Skrolli-lehdessä vuosina 2012–2024. *WiderScreen* 28(1–2). https://widerscreen.fi/numerot/1-2-2025-widerscreen-28-numerot/luovuutta-leikkia-ja-dystopioita-tekoaly-skrolli-lehdessa-vuosina-2012-2024/ (linkki tarkistettu 3.8.2026).

Sihvonen, Jukka (2008) Ajan tiellä: sci-fi ja kuvitellun suurkaupungin muodonmuutos. *Lähikuva* 21(1). https://doi.org/10.23994/lk.121002.

Smart, Paul (2019) The Joi of holograms. Teoksessa Timothy Shanahan & Paul Smart (toim.) *Blade Runner 2049: A Philosophical Exploration*. Routledge, 127–148.

Suominen, Jaakko (2003) *Koneen kokemus. Tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle*. Väitöskirja. Vastapaino.

Taşkale, Ali Riza (2021) Thanatopolitics and colonial logics in Blade Runner 2049. *Thesis Eleven* 166(1), 109–117. https://doi.org/10.1177/07255136211043944.

Wimmler, Jutta (2014) Masters of Cyber-Religion: The Female Body as God's "Interface" in the TV Series Caprica. *Journal of Religion, Media and Digital Culture* 3(1), 120–154.