

Ilkka Niiniluoto

KONEIHMINEN JA SUURKAUPUNKI – Langin *Metropolis* esimerkkinä filosofisesta elokuvasta¹

¹ Film and Philosophy -
sarjan avausesitelmä
Kiasmassa 29.1.2000

Fritz Langin 1926 valmistunut *Metropolis* on esimerkki siitä, miten elokuva voi tutkia tulevaisuutta: kuvittelemalla mahdollisen tulevaisuuden ja ottamalla kantaa sen toivottavuuteen. Näin elokuva voi toimia myös yhteiskuntafilosofisena puheenvuorona. Langin kuvalliset visiot innoittavat yhä filmintekijöitä Batmanista Madonnan rokkivideoihin. Koneihminen ja suurkaupunki ovat entistäkin ajankohtaisempia filosofisia teemoja uuden vuosituhannen alkaessa.

Fritz Langin ura

Wienissä syntynyt Fritz Lang (1890-1976) opiskeli kotikaupungissaan maalaustaidetta ja arkkitehtuuria. Hän ehti pitää näyttelyn Pariisissa ennen kuin haavoittui ensimmäisessä maailmansodassa. Siirryttyään elokuva-alalle toiseen johtavaan eurooppalaiseen kaupunkiin, Berliiniin, hän pääsi ohjaamaan esikoisfilmensä *Halbblut (Puoliverinen)* ja *Die Spinnen (Hämähäkit)* 1919. Samana vuonna Robert Weinen *Das Kabinett des Dr. Caligari (Tohtori Caligarin kabinetti)* aloitti saksalaisen ekpressionistisen mykän elokuvan lyhyen kultakauden, jonka merkittäviin ohjaajiin Langin ohella kuuluivat F.W. Murnau ja G.W. Pabst.

Langin *Der müde Tod (Väsynyt kuolema, 1921)* on vauhdikas ja eksoottinen seikkailuelokuva. Kaksiosainen *Die Nibelungen (1924)* pohjautuu saksalasiin muinaistaruihin. UFA:n studioilla suosittiin tuohon aikaan teatraaliseen lavastukseen ja kuvankäyttöön perustuvia jyrkeviä historiallisia draamoja, joiden wagnerilaiset sankaruuden teemat tarjosivat vastapainoa Weimarin tasavallan ankeudelle.

Toisena suosittuna aiheena oli tarunomaisten hahmojen kauhuromantiikka, esimerkkinä Paul Wegenerin *Golem (1920)* ja Murnaun vampyyritarina

Nosferatu (1922). Langin uran keskeisten teemojen kannalta merkittävä ovallus oli siirtää demoninen henkilö nykyajan kapitalistiseen kilpailuyhteiskuntaan. Kaksiosaisen filmin *Dr. Mabuse der Spieler* (*Tri Mabuse – ihmispeto, Tri Mabuse rikoksen pyörteissä*, 1922) päähenkilö on monissa hahmoissa esiintyvä häikäilemätön rikollisjärjestön johtaja. *Das Testament der Dr. Mabuse* (*Tri Mabusen testamentti*, 1933) näyttää nero-hullun vanhuksen mielisairaalaan suljettuna. Samaan aiheeseen Lang palasi vielä viimeisessä filmisään 1960.

Vuonna 1926 valmistunut *Metropolis* väläyttää huimaavia tulevaisuuden suurkaupungin kuvia, jotka heijastelevat vaikutteita Langin New Yorkin matkalta. Äänielokuva *M – Eine Stadt sucht den Mörder* (*Kaupunki etsii murhaajaa*, 1931), monien mielestä Langin päätös, jonka Peter von Bagh sijoittaa yhdeksi viidestäkymmenestä ”elämää suuremmasta elokuvasta”, on synkeä kuvaus mieleltään pirstoutuneen lapsenmurhaajan takaa-ajosta katujen ja kellareiden hämärässä viidakossa.

Hitlerin valtaantulon jälkeen 1933 propagandaministeri Göbbels, joka ymmärsi *Metropolis*-filmin ohjaajan nerokkuuden elokuvan mestarina, tarjosi Langille kolmannen valtakunnan hoviohjaajan paikkaa. Lang lähti välittömästi vapaaehtoiseen maanpakoon Saksasta. Hän selitti filmiensä purevan yhteiskuntakritiikin olevan suuntautunut kansallissosialismia vastaan. Sen sijaan hänen vaimonsa Thea von Harbou jäi Saksaan ja liittyi natsipuolueeseen.

Yhdysvalloissa Lang ohjasi sarjan merkittäviä ”mustia” elokuvia, joiden aiheissa toistuvat rikokset, julmuus, seksuaalisuus, väkivalta ja joukkojen harjoittama terrori. Palattuaan Saksaan 1950-luvun lopulla hän ohjasi vielä von Harboun vanhan käsikirjoituksen pohjalta kaksi historiallista seikkailuelokuvaa Intiasta.

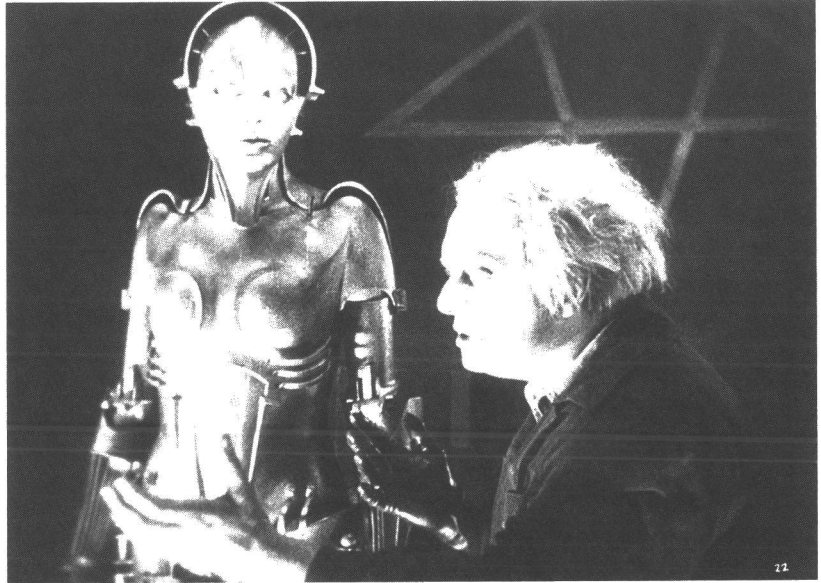
Metropolis

Fritz Langin ohjaama *Metropolis* perustuu Thea von Harboun romaaniin. Teos ei aikanaan ollut suuri menestys, ja sen suuret tuotantokustannukset jouduttivat UFA:n konkurssia. Filmin ensi-illassa tammikuussa 1927 mukana olleesta aineistosta noin neljännes on hävinnyt.²

Filmin alussa koneet, pumput ja hammaspyörät jyskyttävät kaupungin konehuoneissa. Kymmenen tunnin työvuoron jälkeen miehet kulkevat pää kumarassa pimeillä käytävillä ja laskeutuvat hisseillä työläisten kaupunkiin syväälle maan alle. Yläkerran korkeiden kattojen tasalla reippaat pojat ja koristeelliset tytöt kisailevat urheilukentän, puutarhan ja suihkulähteiden valossa. Kaupunkia johtaa synkkäilmäinen ”aivo” Joh. Fredersen. Hänen poikansa Freder näkee sattumalta alakerrasta lapsijoukon kanssa eksyneen Marian. Freder järkyttyy ensimmäisestä käynnistään alakaupungissa, mutta palaa sinne ”veljien luokse” raskasta työvuoroa suorittamaan.

Keksijä Rotwang on rakentanut metallista naisrobotin, joka virheettömänä ja väsymättömänä voisi tehokkaasti korvata ihmistyön. Johtaja Fredersen kiinnostuu tästä, sillä hän pelkää työläisten nousevan kapinaan. Fredersen ja Rotwang näkevät, kuinka Maria saarnaa katakombeissa rauhaa ja tuomitsee Metropoliksen järjestelmän uutena Babelin tornina. Freder ja Maria suutelevat toisiaan, mutta Rotwang kaappaa takaa-ajon jälkeen Marian ja siirtää hänen kasvonsa koneihmiselle.

² Berliinissä ensiesityksessä 1926 nähdyn version pituus oli 4189 m, mikä alkuperäisnopeudella 28 fps (=ruutua sekunnissa) merkitsi 130 minuutin kesto; äänielokuvan myötä vakiintuneella nopeudella /24 fps/ 152 min. Yleiseen levitykseen päässeen version pituus oli 3241 m eli nopeudella /24 fps/ 118 min. Myöhemmin elokuvaa lyhennettiin entisestään eri maissa käytännön syistä. Ensimmäisissä esityksissä elokuvan säestyksenä kuultiin Gottfried Huppertzin läpisävelletty musiikki, joka oli huolellisesti suunniteltu elokuvan pääjaksojen mukaan korostamaan sen ”sinfonia” luonnetta. Myöhemmin elokuvaan on tehty useita musiikkisovituksia, joista laajimman levityksen on saanut Giorgio Moroderin vuonna 1984 säveltämä diskoversio. Se tehtiin 1984 värisävytettyyn kopioon, joka sisälsi kaiken kokoamishetkellä saatavissa olleen kuva-aineiston. Sen pituutta tiivistää välitekstien muuttaminen alateksteiksi, joten tämän 2300 m pitkän elokuvan kesto on 84 min. Mahdollisimman täydellisen version rekonstruointi jatkuu Münchenin elokuvamuseossa. Tilanne 1999: 3161 m /20 fps/ 137 min, /24 fps/ 115 min. Kuvallisesti restaurointi on määrää esittäen Berliinin elokuvajuhlilla 2001; uutta kuva-aineis-toa ei kuitenkaan ole löytenyt. Neljännes alkuperäisestä elokuvasta lienee peruuttamattomasti kadonnut. Tiedot koonnut Antti Alanen Suomen Elokuva-arkistosta.



Metropolis. Kuva: SEA.

Marian näköinen robotti ryhtyy villitsemään työläisiä rikkomaan koneet. Kiihtyneet työläiset, jotka saavat aikaan koko alakaupungin tuhon, hyökkäävät yläkaupunkiin, jossa robotti on jo ehtinyt vamppina viekoittelemaan frakkipukuista juhlaväkeä. Freder ja Maria onnistuvat pelastamaan alakaupungin loukkuun jääneet lapset heidän vanhempiensa tietämättä. Työläiset syyttävät kaikesta noitaa, joka roviolla palaessaan paljastuu koneeksi. Freder voittaa katedraalissa käydyssä taistelussa Rotwangenin. Lopuksi Freder yhdessä Marian kanssa suostuttelee isänsä ja työläisten johtajan puristamaan rauhan kättä.

Utopiat ja antiutopiat

Futurologiaa eli tulevaisuudentutkimusta on 1970-luvulta lähtien luonnehdittu ”tulevaisuuden luotaamisena”, jota voidaan harjoittaa järjestelmälliseen tieteelliseen tapaan. Luovaa mielikuvitusta hyväksikäyttäen rakennetaan tulevaisuuspuu, joka kertoo, millaisia vaihtoehtoisia kehityspolkuja edessämme voi olla. Nykyhetken tilannetta ja kehitystrendejä koskevan tiedon pohjalta arvioidaan näiden skenaarioiden todennäköisyyttä, ja omien arvojemme pohjalta niiden toivottavuutta tai epätoivottavuutta. Lopuksi voidaan pohtia strategiaa, joka auttaisi meitä saavuttamaan halutun tai välttämään epätoivottun tulevaisuuden tilan.

On selvää, että filosofialla, taiteella ja kirjallisuudella voi olla tärkeä osarooli tulevaisuuden luotaamisessa. Systemaattisesti harjoitetusta tulevaisuudentutkimuksesta nämä alat poikkeavat kuitenkin siinä, että useiden vaihtoehtoisten tulevaisuuksien sijasta ne tavallisesti keskittyvät esittelemään yhtä visiota, eivätkä myöskään kerro, millaisin askelin siihen on jouduttu maailman nykytilasta käsin.

Mahdollisia tulevaisuuden yhteiskuntia on hahmoteltu filosofisessa utopiakirjallisuudessa – esimerkkeinä Platonin *Valtio*, Thomas Moren *Utopia* ja Francis Baconin *Nova Atlantis*. Taiteilijoiden kyky kuvitella ja hahmottaa

tulevaisuutta on kuitenkin ollut kiehtovampaa eloisuudessaan ja konkreettisuudessaan. Edgar Allan Poe, Jules Verne ja H.G. Wells panivat 1800-luvulla alulle tulevaisuuteen katsovan tieteiskirjallisuuden, vaikka scifin virallisena syntymäaikana on joskus pidetty vuotta 1926, jolloin alkoi ilmestyä amerikkalainen aikakauslehti *Amazing Stories*. Elokuvan piirissä tulevaisuuskuvitelmien sarjan aloitti jo George Mélièsin *Le voyage dans la lune (Matka kuu-hun, 1902)*. Vuonna 1926 valmistunut *Metropolis* on siten oman aikansa trendeihin liittyvä tuote, joka edeltää sellaisia kirjallisuuden kuuluisia antiutopioita kuin Aldous Huxleyn *Brave New World (Uljas uusi maailma, 1932)* ja George Orwellin *1984 (1949)*.

Positiiviset utopiat ja negatiiviset dystopiat ovat samalla sosiaalisia kommentaareja, joissa arvioidaan maailman kehityksen toivottavuutta eettisten arvojen pohjalta. Tulevaisuuden kuvan kautta voidaan näin myös kritisoida oman nykyisen yhteiskuntamme vallitsevia piirteitä.

Langin ja von Harboun *Metropolis* on tässä suhteessa tyypillinen tulevaisuudentutkielma. Kuten esimerkiksi Wellsin *The Time Machine (1895)*, se kuvaa jyrkkään luokkakatoon perustuvaa yhteiskuntaa, mutta työväen hurjassa kapinahengessä voi nähdä heijastuksia vielä tuoreessa muistissa olleesta lokakuun vallankumouksesta Venäjällä. Metropoliksen joutilaat rikkaat ja orjuutetut työläiset elävät toisistaan riippumatta ja toisiaan tuntematta. Vain järjestelmää apureineen pyörittävä johtaja tuntee yhteiskuntakoneen eri osien tarkoituksen. Työväestön vallankumous johtaa heidän alakaupunkinsa sortumiseen vedenpaisumuksessa, mutta rakkauden sanoma saa kuitenkin aikaan sovinnon. Elokuva ei julista luokatonta yhteiskuntaa, vaan hyväksyy erilaisiin tehtäviin liittyvän funktionaalisen työnjaon - kunkin osapuolten välillä vallitsee veljeys. Elokuvan ideologisenä opetuksena on saksankielisen version alkutekstien teesi, joka yleistetään ihmisestä koko yhteiskuntaan: ”Aivojen ja käden välittäjänä on oltava sydän.”

Lang on itse myöhemmin kyseenalaistanut naiivin sopuisalta tuntuvan loppuratkaisun – hänen omat myöhemmät filmsä ovatkin tässä suhteessa katkerampia ja kyynisempiä. Sydämen teema ja siihen liittyvä kristillisen rakkauden julistus ovatkin ehkä enemmän von Harboun kuin Langin käsialaa. *Metropolis* sisältää muutenkin vahvaa uskonnollista symboliikkaa: johtajan poika pelastaa työläiset. Hätkähdyttävässä kohtauksessa Freder säätelee koneen viisareita, jää lopuksi niihin roikkumaan kuin ristillä ja huutaa avuksi isäänsä.

Automaatit ja robotit

Toinen keskeiseksi kohoava teema, jota *Metropolis* kehittää sekä yksilön että yhteisön tasoilla, on metafora koneista, ihmisen rakentamista mekaanisista artefakteista.

Kreikan *automatos* tarkoittaa itseään liikuttavaa laitetta. Automaattien historia on aina ollut – ja näin edelleenkin – yhdistelmä kansanomaisia myyttejä, insinöörien teknistä kehittämistyötä ja taiteilijoiden science fiction -tarinoita.

Unelma elävien olentojen liikkeitä jäljittelevistä keinotekoisista laitteista syntyi jo antiikin Kreikassa. G. Volkovin teoksessa *Robotti vai ihminen (Edistys, ei vuosilukua)* kerrotaan, että neljännellä vuosisadalla eaa. Arkhippos Tarantolainen rakensi lentävän kyyhkysen, seuraavalla vuosisadalla

Demetrios Falerolainen liikkuvan simpukan ja Ptolomeus Philadelfos ihmisen liikkeitä jäljittelevän androidin. Heron Aleksandrialainen kirjoitti ensimmäisellä vuosisadalla eaa. teoksen *Automaattien valmistamisen taidosta*.

1200-luvulta kerrotaan Albertus Magnuksen suunnittelema mekaanisesta naisesta ja Robert Grossetesten rakentamasta puhuvasta ihmisestä. Keskiajalta on myös peräisin myytti savesta muovatuista monitaitoisesta oliosta, Golemista, jonka rabbi Levi (Löw) tarinan mukaan toteutti 1600-luvun alun Prahassa. Samaan sarjaan voidaan liittää Lönnotin *Kalevalan* runo Seppo Ilmarisesta, joka takoo itselleen vaimon kullasta.

Uuden ajan filosofian perustajaksi kutsuttu René Descartes piti eläimiä koneina, kun taas ihminen on dualistisesti jakautunut ajattelevaan sieluun ja konemaiseen ruumiiseen. Mekanistinen luonnonfilosofian mukaan koko maailma on *kosmopolis*, rationaalisesti suunniteltu suuri kellokoneisto. 1700-luvun valistusajan tuotteisiin kuuluivat Leibnizin logiikan ohella myös mekaaniset lelut, automatisoidut ankat (Vaucanson), soittorasiat, huilunsoittajat ja shakinpelaajat (paroni Kempelen, Maelzel), joita seuraavan vuosisadan alussa jatkoivat Jacquardin reikäkortit ja Babbagen laskukone.

Mekanistiset laitteet kiehtoivat myös romantiikan ajan kaunokirjailijoiden mielikuvitusta. Goethe kirjoitti noidan oppipojan luudasta 1798 (Walt Disneyn animaationa filmissä *Fantasia* 1940) ja E.T.A. Hoffman mekaaniseksi nukeksi paljastuvasta kauniista neidosta 1817. Samana vuonna Mary Shelley kirjoitti kauhuromaaninsa, jossa tohtori Frankenstein herättää sähkövirran avulla henkiin ruumiinosista kootun ihmishirviön.

Teknisten keksintöjen elämää mullistavat vaikutukset tulivat 1800-luvun lopulla science fiction -kirjallisuuden keskeiseksi aiheeksi. Myös *Metropolis* jatkaa klassisia Hoffmanin ja Shelley'n teemoja: sähköisesti luotu konenainen, jota ei voi ulkoa katsoen erottaa ihmisestä.

Mekanistisella ajattelutavalla oli vaikutuksensa myös politiikassa. 1800-luvun yhteiskunnallisessa ajattelussa kilpaili keskenään sosiaalitekologinen suunnitteluoptimismi, joka pitää valtiota ihmisen rationaalisesti rakentamana koneistona, ja romanttinen käsitys valtiosta omien kehityslakiensa mukaan kehkeytyvänä organismina. Stalinin Neuvostoliittoa ja Hitlerin kolmatta valtakuntaa on pidetty äärimmilleen vietyinä kone- ja organismiajattelun to-teutmina.

1900-luvun alun modernismin yhteydessä esiintyi valistuksen ja romantiikan omituinen yhdistelmä, konefetisismi, uusien teknisten välineiden ja urbaanin ympäristön palvova ihailu, joka saavutti huippunsa italialaiseen fasismiin liittyvässä futurismissa. Konekulttuurin ihailu jatkui myöhemmin Neuvostoliiton sosialistisessa realismissa.

Walter Gropiuksen perustama taideteollisuuden, muotoilun ja arkkitehtuurin oppilaitos Bauhaus aloitti 1919 funktionalistisen ohjelmansa, jonka tasapainottavana tarkoituksena oli ”elävän tarkoituksenmukaisuuden asettaminen koneiden orjuuden tilalle”. Jo 1920-luvulla laitoksessa suunniteltiin pilvenpiirtäjiä Berliiniin. Hitlerin suljettua Bauhausin 1933 Mies van der Rohe siirtyi suunnittelemaan amerikkalaisia suurkaupunkeja.

Arkkitehtoniset ideat näkyivät myös 1920-luvun filosofiassa Ludwig Wittgensteinin *Tractatus*-teoksessa (1922) ja Rudolf Carnapin teoksessa *Der logische Aufbau der Welt* (1929). Carnapin kirja, joka on kirjoitettu samaan aikaan kuin *Metropolis*, muotoilee suurisuuntaisen ohjelman koko maailman ”loogiseksi konstruoimiseksi” lähtien hetkellisistä aistikokemuksista.



Metropolis. Kuva: SEA.

Uuden mekaanisen teknologian varoittavana kritiikkinä voi pitää Karel Capekin näytelmää *R.U.R.* (1920), jonka työtä tekeviä (tsekin *robota*) automaatteja alettiin kutsua ”roboteiksi”. Näytelmän lopussa robotit tuhoavat vellostuneet ihmiset. Muutamaa vuotta myöhemmin valmistunut *Metropolis* ei kuitenkaan vielä puhu roboteista, vaan ”koneihmisistä”.

Organismi-metaforaa kulttuureihin soveltanut Oswald Spengler piti 1919 slummiutuvia miljoonakaupunkeja osoituksena modernin länsimaisen kulttuurin rappeutumisesta. Antropologi Lewis Mumford puolestaan arvosteli teoksessaan *The Culture of Cities* (*Kaupunkikulttuuri*, 1938) kaupunkien kehittymisen vaiheita sarjassa eopolis - polis - Metropolis - megapolis - tyrannopolis - nekropolis.

Langin *Metropolis* on siten aatehistoriallisesti aikaansa vahvasti kiinnittävä, mutta myös aikaansa edellä oleva teos. Se voidaan nähdä koneyhteis-kunnan kritiikkinä, jossa teollisuutta pyörittävät tehtaat näyttäytyvät ihmisiä syövänä Molokin kitana. Suurkaupungin pilvenpiirtäjät ja niiden välissä risteilevät radat ja lentokoneet muodostavat ihmisen hybristä ilmaisevan Babelin tornin. Tämä kaupunkikuva toistuu myöhemmin *Blade Runner* -elokuvan (1982) Los Angelesissa ja *Batman* -elokuvan (1989) Gotham Cityssä. Ilman ”sydämen” välittämiä orgaanisia sosiaalisia suhteita tällainen maailma jää hajanaiseksi ja kylmäksi koneistoksi.

Yhteiskuntakoneen kritiikki heijastetaan myös yksilön tasolle koneihmisen teeman kautta. Jo vuosikymmen ennen Charles Chaplinin liukuhihna-kuvauksia elokuvassa *Modern Times* (*Nyky aika*, 1936) Lang näyttää, miten työläisten ruumiinliikkeet sulautuvat osaksi jyskyttävää moottoria. Keksijä Rotwangin laboratorio muistuttaa keskiajan alkemistin työpajaa ja ennakoi myöhempien elokuvien hullujen tiedemiesten laitteistoja. Marian lempä luonne ei siirry Rotwangin naisrobottiin, vaan Marian kauniit kasvonpiirteetkin vääntyvät vinoiksi. Valtaansa pönkittävä johtaja, joka uskoo robotin voivan tehdä tyhjäksi Marian harjoittaman vaarallisen rakkauden sanoman,

joutuu toteamaan, kuinka mekaaninen konstruktio kääntyykin tekijäänsä vastaan: robotti kylvää vihaa ja murhanhimoa.

Maailma vuonna 2000

Vuosituuhannen vaihtuessa maailmassa on kuusi miljardia ihmistä, joista jo suuri osa elää slummiutuuvissa, jopa yli 10 miljoonan asukkaan suurkaupungeissa. Eriarvoisuus maailman valtioiden kesken on edelleen lisääntynyt kehitysmaiden suhteellisen kurjistumisen myötä, mutta myös vauraissa maissa on syntynyt suuria köyhien ja syrjäytyneiden ryhmiä. Rikkaat rakentavat alueidensa ympärille suojamuureja. Työelämää ja olosuhteita on uudistettu, mutta uupumus ja burn out ovat yleisiä vaivoja.

Silti teknologinen optimismi on aikamme virallinen ideologia myös Suomessa. Sen nykyisenä muotona on usko ”tietoyhteiskuntaan”, joka pohjautuu informaatioteknologian mahdollistamaan tuotannon automaatioon ja sähköiseen viestintään.

Tietokoneiden myötä robotiikasta on 1900-luvun jälkipuoliskolla tullut tuottava osa teollisuutta. Automatisoidun tuotannon ohella robotteja otetaan käyttöön myös kodeissa: tekoölyn projekti on saanut jatkokseen tekotunteen ohjelmoimisen robotteihin, jotka ystävällisesti – tai ehkä oikeammin ystävällisyyttä jäljitellen – auttavat ihmisiä heidän arkipäiväisissä askareissaan.

Samalla ihmisen ruumiinosia on onnistuttu korvamaan keinotekoisilla laitteilla – tekonivelistä keinosydämiin saakka. Myös ihmisen aistikokemusta voidaan manipuloida tietokoneohjelmien avulla. Näin on syntynyt uudenlaisia ihminen-kone-yhdistelmiä, joita edustavat tieteiselokuvien väkivaltaiset, tavallisesti miespuoliset kyborgit (esimerkiksi *Robocop* ja *Terminator*) ja virtuaalitodellisuudessa elävät, tietokoneen muistin luomat lumehahmot (esimerkiksi *The Matrix*). Uusi tekniikka on jälleen innoittanut taiteen avantgardisteja, esimerkkeinä berliiniläinen nukkemuoti, teknomusiikin yhtye Kraftwerk ja suomalainen rokkibändi Giant Robot.

Me elämme nyt aikaa, jossa science fiction on muuttumassa todellisuudeksi. Samalla eskapistinen viihde, joka etsii aiheita ilman verisimilituudia eli todellisuudentuntua, on ajautunut alkeelliseen taikauskoon – esimerkiksi vaikkapa television noitaohjelmat ja Robin Hood -sarjan magia.

Siten Fritz Langin *Metropolis* on vuonna 2000 häkellyttävän ajankohtainen, innostava ja pelottava puheenvuoro.