

Jukka Sihvonen

AJAN TIELLÄ

– Sci-fi ja kuvitellun suurkaupungin muodonmuutos

Tieteiselokuvan kuva kaupungista korostaa monin tavoin suuruutta. Urbaani kooste on liikenteen solmukohta, olipa kyse valtakunnista tai avaruudesta. Lisäksi se on myös monikerroksinen labyrintti. Tilallisen yhtenäisyyden vastapainona on ajassa tapahtunut matka, jonka puitteissa sci-fi-elokuvan lajityyppi on kulkenut Roomaan periytyvistä mielikuvista kuvitelmiin, joita Los Angeles on ruokkinut. Silti näinkin luonnostellun ajan tien reunamilla on oma erä- ja itämainen maisemansa.



Metropolis.

Maineikas saksalainen elokuvaohjaaja Fritz Lang matkusti 1920-luvun alussa laivalla Yhdysvaltoihin. Nähdessään Manhattanin siluetin hän ajatteli vielä joskus toteuttavansa tämän vision osaksi jotakin elokuvallista ideaa. Omalla tavallaan tämä sitten toteutuikin elokuvassa *Metropolis*, joka sai ensi-iltansa vuonna 1927. Kaupunki tilana ja tätä kautta osana tieteis- eli science fiction -elokuvaa (jatkossa lyhyesti sci-fi) on sittemmin ankkuroitunut aina suoremmin tai epäsuoremmin tähän Langin elokuvaan. Manhattan ja New York, tai ainakin Langin visio tuon kaupunkitilan koostumuksesta ja liikkeestä, muodoista, ääriviivoista ja valoista, ovat tässä mielessä tieteiselokuvan ”arkkitila” tai ”kotipaikka”, josta sen omassa historiassaan kulkemat tiet lähtevät ja jonne ne palaavat.¹

Ajankohta, 1900-luvun alku, on laajemminkin oireellinen. Jos ajatellaan elokuvan ja kaupungin välistä historiallista yhteyttä esimerkiksi siltä kannalta, miten jo olemassa oleva ympäristö on kytkeytynyt elokuvan julkiseen luonteeseen, niin kenties keskeisin kaupunkikolmikko on Berliini, Pariisi ja Moskova.² Berliini siksi, että jo marraskuussa 1895 Skladanowskin veljekset esittivät syksyisen Berliinin kaduilta kuvattuja elokuviaan julkisesti Wintergartenissa. Pariisi siksi, että Lumière-veljekset järjestivät lähes pari kuukautta myöhemmin vastaaventyypisen esityksen Grand Caféssa. Moskova siksi, että siitä tuli 1920-luvulla uuden, kirjaimellisesti vallankumouksellisen elokuvallisen ajattelutavan (Vertov, Eisenstein ja kumppanit) kotipaikka. Varhainen elokuva toi olemassa olevan kaupunkitilan aivan uudella tavalla laajojen katsojapiirien ulottuville. Sikäli kuin materiaalia on säilynyt, samalla se tietysti taltioi ohikiitäviä hetkiä jälkipolvien koettavaksi.³ Tällä tavalla kaupunki tilana on omanlaisensa tienristeys, joka tarjoaa näkökulmia sekä tulevaisuuteen että menneisyyteen.⁴

Tässä artikkelissa tarkastelen muutaman esimerkin valossa ”ajan tietä” eli sitä, miten suurkaupungiksi ymmärrettävissä oleva tila on muuttunut tieteiselokuvan tulevaisuudenkuvitelmissa. Melkein koko tuon runsaan satavuotisen olemassaolonsa ajan se on tavallaan ollut matkalla Roomasta Los Angelesiin kattaen samalla lähes koko länsimaisen kulttuurin kentän. Viimeistään tällä vuosituhanella tämäkin kuvio on tosin alkanut muovautua uudelleen. Keskeisin uudistava tekijä on tullut kaupunkikuvasta, joka onkin nyt kotoisin Aasiasta.⁵

New Yorkista Berliinin kautta Los Angelesiin

Kreikkalainen arkkitehti ja kaupunkisuunnittelija Constantinos Doxiadis nimitti jo 1960-luvulla termillä *Ecumenopolis* (kreikankielen sanoista ”koti” ja ”kaupunki”) sellaista kaupunkimuotoa, joka systemaattisesti levittäytyy koko maapallon kattavaksi verkostoksi.⁶ Siinä globaali tila on maapallon kaupungeista muodostuva saaristo. Doxiadisin mukaan tällainen koko planeetan kattava kaupunki oli osa väistämätöntä tulevaisuutta ja sitä oltiin jo tuolloin 1960-luvulla hyvää vauhtia rakentamassa. Kynnyskysymys tässä suhteessa hänen mielestään olikin siinä, rakennettiinko tuota kaupunkia ”ihmisen mittakaavaan” vai kenties jonkin muun periaatteen mukaisesti.

Tällainen yhtenäiseksi kaupungiksi kasvanut planeetta on tuttu

¹ Kracauer 1987, 144. Kuten Kracauer toteaa, *Metropolikseen* ”rakennettu kaupunki on eräänlainen super-New York.” Roger Dadouniin viitaten tätä ”kotipaikkaa” voisi nimittää myös kohduksi, johon viitteet käyvät ilmi jo elokuvan nimessä: ”metro” (kreikan sanasta *metēr*, ”äiti”) ja ”polis” (”kaupunki”) (ks. Dadoun 1991, 137).

² Tästä enemmän ks. Barber 2002, 13–60.

³ Tämäntyyppisen aineiston luonteesta ja säilyvyydestä kotimaisen elokuvan alueella ks. esim. Salmi 1999, 89–98.

⁴ Tämän artikkelin kysymyksenasettelu tavallaan paikantuu sekä risteykseen. Kun tutkitaan ”kuvitellun kaupunkikuvan” muutosta sci-fi-elokuvassa, kumpaan suuntaan kytkävä sidos on olennaisempi, oikeiden kaupunkien ja niiden historian vai sci-fi-elokuvien ja niiden historian? Risteyksen teemaan palataan toistena näkökulmasta vielä artikkelin loppuosassa.

⁵ Jos Pariisi ja Berliini olivat 1800-luvun sekä New York ja Los Angeles 1900-luvun ”pääkaupunkeja”, niin 2000-luvulla vastaavassa asemassa saattavat hyvin olla Shanghai ja Hong Kong. Tästä teemasta enemmän ks. Wong 2004.

⁶ Aihepiiriin liittyvä Constantinos A. Doxiadisin teksti ”Ecumenopolis: Tomorrow’s City” löytyy esim. linkistä <http://www.doxiadis.org/page/default.asp?id=238> (linkki tarkistettu 20.1.2008). Ks. myös Toyne 1970.

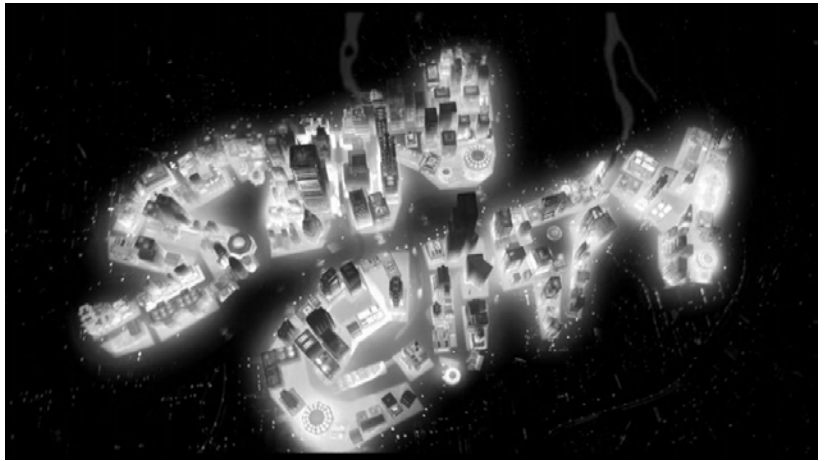
⁷ Tyhjiydessä kelluvaa levyä voisi ajatella muistutmana muinaisesta käsityksestä, jonka mukaan maapallo oli pannukakku. Foucault'n mukaan Galileo Galilein "skandaalimaisin" väite 1600-luvun alussa ei niinkään koskenut sitä, että maa oli aurinkoa kiertävä pallo kuin sitä, että avaruus itsessään oli alati laajeneva äärettömyys (Foucault 1986, 23).

⁸ [Http://video.movies.go.com/sincity](http://video.movies.go.com/sincity) (linkki tarkistettu 1.12.2007).

⁹ Doel & Clarke 1997, 145. *Blade Runner* -elokuvan asema todellisen ja fiktiivisen risteyksessä käy hyvin ilmi sen kaupunkikuvassa, sillä nojatuessaan "Gotham Cityyn" fiktion puolella elokuvaan konstruoidun tulevaisuuden Los Angelesin "todellisenä" esikuvana on ollut Hong Kong. Tästä enemmän ks. Wong 2004.

ilmiö myös tieteistarinoiden maailmasta. Kenties tunnetuimpia esimerkkejä ovat jo Isaac Asimovin kirjoista tuttu *Trantor* tai *Tähtien sota* -elokuvien *Coruscant*. Alex Proyasin elokuva *Dark City – varjojen kaupunki* (*Dark City*, Australia-USA 1997) uusintaa tämän mallin ja siirtää sen yksikkömuodossa suoraan avaruuteen. Proyasin elokuvan kaupunki – jälleen muunnelma New Yorkista – on laboratorio ja keinoympäristö, jonka avulla ihmistä suuremmat voimat tutkivat ja testaavat ihmisaivojen toimintamekanismeja yrityksissään löytää ratkaisua omaa lajiaan kalvavaan kuolemantautiin. Kaupunki sitä ympäröivine merineen ja lopulta myös hiekkarantoinen on tyhjiydessä kelluva levy, jonka koostumusta taianomaiset mielenvoimat saanut elokuvan sankari oppii helposti muovailemaan.⁷

Tuorempi esimerkki voisi olla Frank Millerin ja Robert Rodriguezin *Sin City* (USA 2005), jonka krediittejä edeltävä alkujakso jo paikantaa itsensä tiettyyn mielikuvaan urbaanista tilasta ja tässä tapauksessa sen kytköksestä elokuvallisen sci-fin asemesta kenties suoremmin sarjakuvaan.⁸ Tällä suunnalla kaupungilla on kuitenkin samankaltainen mallikuvasto kuin elokuvassa – tai nyttemminhän nämä ovat jo sekamuotoja, ainakin ajateltaessa Gotham Cityä ja *Batman*-elokuvien sarjaa. *Sin Cityn* prologi on lähes synteesi erilaisten elokuvien tai lajityyppien kuten salapoliisielokuvan, film-noirin ja sci-fin sekä sarjakuvan (mainitussa esimerkissä myös lähes kirjaimellisesti) mustavalkoisesta kaupunkikuvasta. Siinä näkökulma on tyypillisesti yöllä ja yläviistosta.



Sin City

Tuskin mistään toisesta kaupunkiin keskittyvästä sci-fi-elokuvasta on kirjoitettu yhtä paljon kuin Ridley Scottin elokuvasta *Blade Runner* (USA 1982). Oireellista lienee, että Scott käytti Philip K. Dickin tarinasta ponnistavan elokuvansa työnimenä juuri edellä viitattua *Batman*-lainaa: "Gotham City".⁹ Scottin elokuvassa tuo *city* on kuitenkin julkilausutusti Los Angeles ja vuosikin tiedetään, se on 2019. Langin elokuvassahan vastaava tulevaisuuden ajankohta oli 2026. Tästä hetkestä ja näin nähtynä sekä *Metropolis* noin 80 vuoden takaa että *Blade Runner* noin 25 vuoden takaa kuvittelevat ja kuvittavat suurkaupungin sellaisena kuin se on vajaan 20 vuoden kuluttua. Noita kuvitelmia on tuskin mielekästä yrittää pohtia niiden ennustuksellisen

todistusvoiman näkökulmasta, sillä nehan eivät edes pyri olemaan dokumenttielokuvia tulevaisuudesta, vaan välittömämmin yksinkertaisesti elokuvallisia mukaelmia Thea von Harboun ja Philip K. Dickin kirjallisista alkuperäisaiheista. Niinpä jos elokuvan audiovisuaalisen ilmapiirin voi ylipäätään kiinnittää johonkin niin korkeintaan tekoajankohtansa yleisempiin aatteellisiin virtauksiin. *Blade Runner* onnistui kiteyttämään jotakin tällaista, ainakin mikäli elokuvan merkitystä mittaa sen tuottamien tutkimusten, esseiden ja uudelleen tulkintojen näkökulmasta. Scottin elokuvasta tuli hyvin nopeasti "postmodernin elokuvan" tyypiesimerkki.¹⁰

Kuvaavasti *Dark City* -elokuvan loppujaksossa kaikkivoipa sankari toteaa valloittajaheimon johtajalle, että tutkiessaan ihmismielen syövereitä valloittajat etsivät "totuutta" väärästä paikasta, ja osoittaa samalla otsaansa. Kommentti on suora viittaus Langin *Metropolis*-elokuvan iskulauseeseen *Mittler zwischen Hirn und Händen muss das Herz sein* ("Käden ja aivojen välissä on sydän" tai hieman pitemmälle muokaten "Sydämen on oltava ajattelun ja toiminnan välikätenä"), joka sekin siis paikantaa totuuden muualle kuin aivoihin. Langin *Metropolis* saikin aikoinaan lähes hurmioituneen vastaanoton juuri siltä osalta aikalaisyleisöä, jolle "sydämen" kohottaminen aivojen paikalle oli yksi tärkeimmistä kansallisista projekteista. Elokuvan nähtyään Joseph Goebbels tarjosi Langille kansallissosialistisen elokuvan "nimikko-ohjaajan" pestiä. Tämän kuultuaan Lang pakkasi laukkunsa ja lähti matkalle, joka sekin johti Los Angelesin liepeille Hollywoodiin.¹¹

Kivijalkana Rooma

Gotham City, Dark City, Sin City... Kaikki ovat muunnelmia samasta teemasta, jonka elokuvallisessa muodossaan kuvitelluille kaupungeille prototyyppin antoi jo Langin elokuva 1920-luvulla ja sitä ennen esimerkiksi H. G. Wellsin kuvitelma tulevaisuuden suurkaupungista tieteisromaanissa *Aikakone* (*The Time Machine*, 1895). Tällaisella aikamatkalla olevan kuvitelman yhtenä merkkipaaluna tai mittarina voisi jälleen pitää Scottin *Blade Runner* -elokuvaa. Matka "ikuisesta kaupungista", muinaisesta Roomasta 2020-luvun Los Angelesiin on samalla matka perustasta verkostoon, kivijalasta kattoantenniin, maasta eetteriin. Samalla se lähtee perustuksiin liittyvistä kysymyksistä ja päättyy suhteisiin, *relaatioihin* liittyviin kysymyksiin – ja vielä niin, että ne molemmat kietoutuvat monin muodoin toisiinsa. Lisäksi niiden yhteyteen kuuluu muita suhteellisuuskysymyksiä: paikallinen ja globaali, tiede ja filosofia, historia ja myytti, kiinteä aine ja nestemäinen ja kaasumainen aine, ja niin edelleen.¹² Tähän suhteellisuuteen tieteiselokuva on usein suhtautunut ironisesti hautaamalla esineellisen kaupungin, kuten New Yorkin, erilaiseen materiaan, olipa sitten kyse vedestä (*Waterworld*, USA 1995), jäädästä (*The Day after Tomorrow*, USA 2004 ja *A.I.–Tekoäly*, USA 2001) tai hiekasta (*The Planet of the Apes – Apinoiden planeetta*, USA 1968).

Ranskalaisen filosofin Michel Serresin teoksessa *Luontosopimus* (1992) " urbaani antropoidi" on elävä kuollut eli eräänlainen zombi: siitä on tullut abstrakti koodien, kuvien ja merkkien lomassa leijaileva

¹⁰ Doel & Clarke 1997, 142. Yksi erikseen mainittavista tulkintaesimerkeistä voisi olla David Harveyn silmäys tähän elokuvaan teoksessa *The Condition of Postmodernity*, jossa Harvey rinnastaa ko. elokuvan Los Angelesin Wim Wendersin *Berliiniin taivaan alla* (Saksa-Ranska 1988) -elokuvan Berliiniin. Juuri Berliiniin oli aikoinaan ollut Langin elokuvan välittömin urbaani konteksti (ks. Harvey 1989, 308–323). Toisaalta *Blade Runner* voisi olla myös lähtöpiste sellaiselle katseelle ajassa takaisin päin, joka paikantaa postmodernille elokuvalle tunnusomaisia perusmuotoja jo Langin elokuvan yhteyteen. Tästä tulkinnasta ks. Sihvonon 1996, 57–80.

¹¹ Kracauer 1987, 157–158. Roger Dadoun on eritellyt "Mittler"-käsitteen eri merkityksiä ja yhteyksiä (välittäjä, välikäsi, välissä oleva, keinot, jopa "remonttimies") ja pohtinut laveasti sitä, miksi Langin elokuva puhutteli niin voimakkaasti esimerkiksi Adolf Hitleriä (ks. Dadoun 1991, 148–158). Tällaisessa ideologisessa tulkinnassa sydän (eli Hitler itse) paikantuu sekä välittäjäksi että yhteiskuntaa korjaavaksi "remonttimieheksi" Pääoman ja Työvoiman suhteessa.

¹² Hénaff 2005, 171; Serres 1995, 107–115.

¹³ Lefebvre 1996; ks. myös Elden 2004, 127–168.

¹⁴ Hénaff 2005, 172–173.

¹⁵ Sobchack 2004, 78–82. Laajemmin genren historiasta ks. Telotte 2001, 63–120.

¹⁶ Simmel 2005, 141–153. Siinä missä Rooma on Serresille kooste esineitä, kiveä ja rajattua valoa, Simmelille se on yhden ja moninaisen samanaikaisista, ikään kuin päällekkäisiin kerroksiin ladottua historiallista aikaa.

olio, jolla ei kaupungeissaan ole enää minkäänlaista suhdetta elämään tai maailman asioihin. Pehmentyessään ihmisyyks on siis kadottanut kovan; me emme ole enää ”siellä”, vaan me vaellamme ulkopuolisina kaikkien paikkojen ulkopuolella. Tässä käy hyvin ilmi Serresille – ja varmaan monessa yhteydessä laajemminkin – tunnusomainen, kaupunkiin kohdistuva epäily. Esimerkkeinä vastaavasta asenteesta voisivat olla tahoillaan myös Georg Simmel, Lewis Mumford ja Henri Lefebvre, ainakin niiltä osin kuin (suur)kaupunkia arvioidaan vastaakohtana maaseudulle.¹³

Olemuksellisen, ”modernistisen epäluulon” perusta on epäilyssä, joka kohdistuu massaa, yhteisöä, kollektiivia kohtaan. Sosiaalisuus on tässä yhteydessä kuitenkin erityistä: urbaanissa tilassa menestyvä sosiaalisuuden muoto nähdään narsistisena ja tuon muodon muotoutumisen ehtona on, että maailma mielletään kauttaaltaan kaupungistuneena. Maailman sisältönä on ikään kuin turpoava kaupunki eli alati kehittyvä ekumenopolis, jonka ulkopuolelle ei pääse, ja siitä syystä ainoa refleksiivinen (ja relatiivinen) mahdollisuus on kääntää katse – juuri niin kuin ”moderni ihminen” tekeekin – sisään päin, itseen.¹⁴ *Matrix*-trilogian (USA-Australia 1999–2003) maailmassa tällainen turpoaminen on johtanut konkreettisemminkin sisäänpäin, eli kohti maankuoren sisuusia.

Kaupunkiepäilyn heijastukset näkyvät kiinnostavasti myös sci-fin elokuvallisessa historiassa. 1900-luvun alun monet futuristiset vaikutteet löivät leimansa maailmansotien välisen aikakauden kuvitelmiin hyvästä suurkaupungista. Tieteiselokuvan historiaa laajalti tutkineen Vivian Sobchackin mukaan toisen maailmansodan jälkeen valtavirta kuitenkin kääntyi, usko futuristisen kaupungin utopiaan karisi ja suurkaupungin hajoamisesta tuli yksi sci-fin perusaiheista. Uusimman amerikkalaisen sci-fin suurkaupunki taas on eräänlainen sekä esteettinen että eroottinen kaatopaikka ja kierrätyskeskus. Toisaalta se on myös rajattomasti eri ulottuvuuksiin laajeneva labyrintti.¹⁵

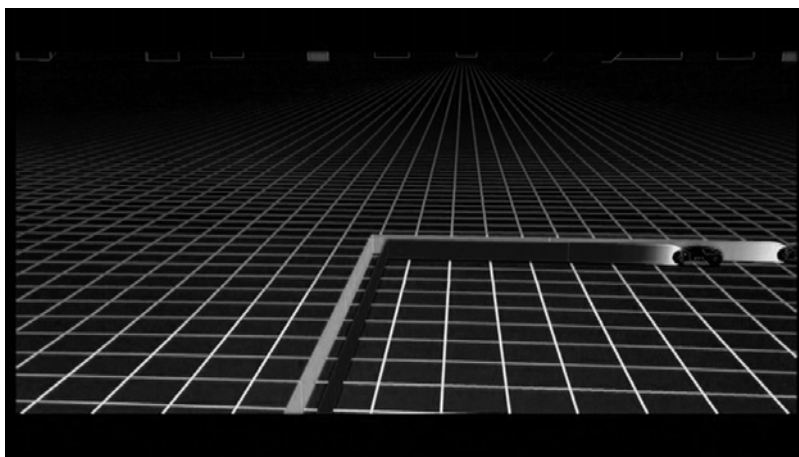
Muutosten taustalla on ”arkkitehtonisen järjestyksen” ideologia, joka syntyy jo antiikin Kreikassa ja joka eri muodonmuutostensa kautta on ulottanut vaikutuksensa aina nykypäiviin asti. Tämän valtamuodon varsinainen ankkuri on Rooma, sillä kuten Serres toteaa, siinä missä Ateena on *mieli* ja Jerusalem on *merkki*, Rooma on *objekti*. Se on tilaan puristettua ja muurein suljettua valoa. Toisentyypinen, jos kohta ei välttämättä Serresin näkemyksen kanssa ristiriitainen näkökulma Roomaan löytyy esimerkiksi Georg Simmelin teoksesta *Suurkaupunki ja moderni elämä*.¹⁶

Kaupunki opettaa sanomaan: ”Tässä on esine itse”. Ja juuri tämä opetus/oppi, jossa esineistyneisyys on sen keskeisin sisältö, on Serresin kaupunkiepäilyn ytimessä, sillä se samalla höllentää meidän yhteytemme maailmaan ylipäätään. Toisin sanoen kaupungista kaikkineen tulee omanlaisensa medium tai *väline*, joka ei suinkaan toimi ihmisen ja maailman välisenä yhteen kytkijänä, vaan pikemminkin erottajana. Kun maailmasta tulee kaupunki, se muuttaa ihmisen esineeksi esineiden joukkoon. Tässä suhteessa etenkin toisen maailmansodan jälkeinen sci-fi-elokuva lainaa kaupunkikuvansa *film noir*ista ja 1920-luvun saksalaisesta ekspressionismista sekä sen ”ilottomilta kaduilta”.

Perustavanlaatuinen erillisyyks on kaupunkisosiologi Richard Sen-

nettin mukaan jo itse aineen, kiven, olemuksessa: sen itsensä valtava paino ja tiheys sekä siitä muovattujen monumenttien uppoaminen syvälle maahan näkyy ja vaikuttaa kaikkialla Roomassa. Sen keskeiset figuurit ovat kiven painavuus maan pinnalla, pinnassa ja alla sekä tilaan vangittu valo. Yhteen rakennukseen kiteytettynä tämä on *Panteon* Roomassa, joka on myös monumentti siirtymästä panteismista monoteismiin. Samat periaatteet ovat säädelleet länsimaisen rationaalisuuden perusluonteen. Rooman valtakunta oli tehnyt visuaalisesta järjestyksestä ja imperiaalisesta vallasta erottamattomia: keisarin valta oli riippuvainen siitä, että se näkyi esimerkiksi monumentteina ja julkisina teoksina. Valta tarvitsi kiveä.¹⁷

Kaupungin (ja valtakunnan) rakentumisessa työstettiin näkyvän ja näkymättömän välistä suhdetta monin eri tavoin. Roomalainen pakkomielle kuviin merkitsi tietynlaista visuaalista järjestystä, jonka rakenne oli geometrinen. Maanmittarin viivoittimesta tuli sääntö: ruumiiden, temppeleiden ja kaupunkien viivat näyttivät paljastavan hyvin järjestäytyneen yhteiskunnan periaatteet. Tällainen roomalainen kaupunkisuunnittelu oli mahdollista sovittaa nopeasti ja helposti valloitetun alueen muokkaukseen. Kaupunkitilojen reaalityodellisuuden historiaa monin tavoin muokanneen ”ruutukaavan” näkyvin kiteytymä voisi olla elokuvasta *Tron* (USA 1982), jossa kilpa-ajot bittiavaruuden virtuaalityodellisuudessa toteutuvat juuri toisiinsa risteävillä ruudukoilla.



Tron

Kaupungin keskusta, *umbilicus*, oli suunnilleen paikassa, johon oli mahdollista sijoittaa ihmisen kehossa napa. Tämä keskipisteenään suunnittelijat piirsivät kaupungin kaikki mitalliset suhteet. Visuaalisena lähtökohtana olivat paikoilleen pysähtyneet, tarkkarajaiset kuvat. Tämä roomalainen perusdesign siirtyi sitten valtakunnan sisällä suunnittelun malliksi myös muualle. Keho, koti-talo, forum, kaupunki, valtakunta – kaikki perustuivat samantyyppiselle lineaariselle, viivojen kuvastolle.¹⁸ Vitruviuksen symmetrinen keho, jonka visuaalisen järjestyksen Hadrianuksen Rooma toteutti, vangitsi roomalaiset ilmi-asuihin.¹⁹ Kaupungin ja ruumiin yhteyden voi nähdä saumattomana myös sci-fin maailmassa.²⁰ Yksi kuvaavimmista esimerkeistä on Ste-

¹⁷ Sennett 1996, 89.

¹⁸ Ibid., 121.

¹⁹ Ibid., 101–111; Kwinter 2002, 15–17.

²⁰ Boyer 1996, 73–136. Asetelmasta laajemmin psykoanalyttisen käsitteistön valossa ks. esim. Pile 1996.

²¹ Hénaff 2005, 185.

²² Kittler 1999, 13.

ven Spielbergin elokuvasta *A.I.–Tekoäly*, jossa perinteinen ”punaisten lyhtyjen” katu on turvonnut kokonaiseksi saarikaupungiksi nimeltään ”Rouge City”. Kaupunkiin johtavat sillat on rakennettu niin, että autolla saapuva ikään kuin sukeltaa sisälle valtaisaan naisen nieluun.



A.I.

Verkoston Los Angeles

Rooma ja sen visuaalinen järjestys on perustus, joka tilassa tekee näkyväksi ja koettavaksi raskaan rationaalisuuden. Vähitellen sekin kuitenkin on kehittynyt ja muovautunut kohti notkeampaa tiedonkäsitystä, jota verkoston käsite mallintaa kenties parhaiten. Samalla tämän rationaalisuuden perusta on irtautunut kiven, maan ja vangitun valon malleista kohti virtuaalista ja aineetonta tilaa. Kun siirtymä on tapahtunut kiinteästä aineesta kohti neste- ja kaasumaista ainetta, se on Michel Serresin mukaan myös merkinnyt muutosta kauemmas muinaisesta Roomasta ja lähemmäs tulevaisuuden Los Angelesia.

Selkeimmin virtuaalisuus tässä merkityksessä näkyy siinä, miten kieli, mielikuvitus ja fiktio kaikkineen ovat ympäristöjä työstää suhdetta aineettomaan. Tällaisessa fiktioiden kyllästävässä ja virtuaalisuuden hallitsemissa verkostotilassa tila *itse* kuitenkin muuttuu: siitä tulee ikään kuin pysyvä toisaalla, jolle Michel Serres on antanut määritelmän *hors-là* (”tuolla jossakin” tai peräti ”tuonpuoleinen”).²¹ Friedrich Kittler on siteerannut maanmiestään Klaus Theweleitia hahmotellessaan mediakentän muotoutumisesta varastoinnin, siirron ja prosessoinnin mediateknologisia suuria linjoja muun muassa seuraavasti: ”Kuolleiden maailma on yhtä laaja kuin kunkin kulttuurin varastoinnin ja tiedonsiirron keinot. Kuten Klaus Theweleit on sanonut, media on aina joukko lentokoneita, joiden määränpäänä on tuonpuoleinen. Siinä missä hautakivet olivat kulttuurisen alkuhämärän symboleja, mediateknologiamme pystyy tuomaan tykö kaikki jumalat.”²²

Nykyaikaiset viestintäteknologiat muuntavat mielikuvitusta kuviksi ja ääniksi, antavat äänen viesteille ja kääntävät tuonpuoleisen toisiinsa kytkettyjen paikkojen verkostoiksi. Yksinkertainen ja tiivis esimerkki on vaikkapa television uutislähetys, jonka aikana pistäydymme eri

puolille maapalloa silti fyysisesti liikkumatta minnekään. Lopputuloksena olen alati sekä *tässä* että *poissa*. Tällä muodolla toteutuu myös siirtymä paikallisesta (tässä) globaaliin (tuolla). Maapallosta on tullut vaihtelevien muotojen kenttä, joka kelluu avaruuden avoimella merellä. Samalla se merkitsee siirtymää kiinteiden kappaleiden (kivien tai Theweleitin tapaan hautakivien) maailmasta entistä enemmän nesteen ja kaasun (siis enkelien) hallitsemaan tilaan.²³

Kaupunkia koskeva ydinkysymys tänään liittyy paikallisen ja maailmanlaajuuden, lokaalin ja globaalin väliseen suhteeseen. Metropolikaupunki kuuluu kuningaskuntien ja valtakuntien, imperiumeiden aikakauteen – siihen, jolloin valta määriteltiin poliittisen, sotilaallisen ja hallinnollisen auktoriteetin *keskeisyyden* kannalta. Suurkaupunkiin sijoittuneen valtakeskittymän aikakausi ja siirtomaiden väliseen suhteeseen jäsentynyt aikakausi päättyi viimeistään toiseen maailmansotaan. Menneestä ovat jäljellä enää väestökasumat, joiden olemassaoloon perustuu kaupunkimuodon seuraava vaihe, ”enkelten kaupunki”, perusmuotonaan tietenkin Los Angeles. Tässä kaupunki ei ole enää säännöllinen ja monumentaalinen muotoutuma tai huomion puoleensa vetävä saareke epämääräisesti hahmottuvan maiseman keskellä. Kaupungista itsestään on tullut maisema, maailmassa olevien alati vaihtelevien tilojen lomassa kelluva rakennelmien saaristo.

Keskuspaikkaan ja verkostoon sitoutuneilla kaupungeilla on moninainen ja vaihteleva historiansa, jota ei kuitenkaan pitäisi mieltää yksioikoisena, alhaalta ylöspäin suuntautuvana ”evoluutiona”.²⁴ Verkostojen kosmopolis edellyttää omia kysymyksiään, joista keskeisin koskee elämäntapaamme ”tuonpuoleisessa”, tapaamme elää jossakin toisaalla. Mutta kaupunki on kaikkialla, kuten luontokin, tai toisin sanoen, ”kosmopolis” itse omii luonnollisen maailman ulottuvuudet.²⁵ Kaupungin historia loppuu samalla, kun maisemasta muotoutuu globaali, jossa vuorottelevat rakennettu ja luonnollinen, viljelty ja villi. Näin Maasta on vihdoinkin tullut pyöreä, kaikki paikat toisiinsa kytkemisen mahdollistava pallo. Tosin myös tämän kaikkialle verkostoituneen tilallisen muodon sci-fi-elokuva on edelleenkin konstruoinut utopian asemesta pikemminkin ”pahaksi paikaksi” eli dystopiaksi, kuten Wachowski-veljesten *Matrix*-elokuviissa.²⁶

Sofistikoitu kaupunki

Rooma antaa mallin muotoonsa hakattujen kivien avulla rakennetusta kaupungista, jonka geometrinen järjestys on omanlaisensa mallinnus ihmiskehon oletetusta symmetriasta. Tämän ideologian elokuvallinen toisinnus näkyy Fritz Langin elokuvassa *Metropolis* – ja sitä kautta tieteiselokuvan kaupunkikuvassa yleisemminkin. Kuten todettu, sen uudemmista muodonmuutoksista toistuvasti mainittu on Ridley Scottin elokuva *Blade Runner*. Tähän elokuvaan kuuluva tulevaisuuden Los Angeles on tietysti yhtä kuviteltu kuin Ridley Scottin ohjaamaan *Gladiator*in (*Gladiator*, USA – Iso-Britannia 2000) kuuluva menneisyyden Rooma. Silti niitä molempia ruokkii joukko käsityksiä, jotka kunkin aikakauden hengessä ovat muokkaamassa kuvitelmia todellisten ”esikuviansa” avulla – tai niistä huolimatta.

²³ Hénaff 2005, 186.

²⁴ DeLanda 2000, 25–99. Globaalissa mittakaavassa verkostojen merkitys tosin näyttää tässäkin suhteessa olevan nykyään suurempi juuri sen liikettä ruokkivan mekanismin takia. Samaan aikaan kun väestömäärä kaupunkikeskitymissä kaksinkertaistui kolmessa vuosikymmenessä (1890–1920), verkostomuotoisen kaupunkijärjestelmän keskusta siirtyi Lontoosta New Yorkiin. (DeLanda 2000, 88–92.)

²⁵ Tällainen käsitys ”kosmopoliksesta” on tosin hyvin toisentyypinen kuin se, jota Stephen Toulmin (1998) kehittää samannimisessä teoksessaan.

²⁶ Ks. esim. Grau 2005.

²⁷ Sobchack 2004, 83–84; Wong 2004, 103.

²⁸ Ks. esim. Tani 1997, 220–222.

Kenties niihin molempiin voi liittää Vivian Sobchackin näkemyksen ”kulutuskulttuurin ja tuotteistumisen erotiikasta”, jonka ainoana tehtävänä on tarjota silmänruokaa historian kustannuksella.²⁷



Blade Runner

Tavanomainen selitys on puhua *Blade Runnerista* tyypillisenä esimerkkinä ”postmodernista elokuvasta” – ja tämä on sitten edelleen perusteena muun muassa sille, miten elokuvassa kaikki on ”kompressoitua”, tiivistettyä ja lähekkäin pakattua. Siinä elokuvan kuvaama kaupunki on entisestään slummiutunut. Tulevaisuuden metropolis on hirviömäinen Manhattan – Gotham City, jonka kaukaisessa menneisyydessä on pakanallinen Rooma. Paradoksaalisesti tämä Rooma on itse elokuvassa kuvattua kaupunkia ajatellen yhä paljon lähempänä kuin visio verkostoituneesta Los Angelesista. Ilmeisesti tuo kaupunkikuvaa ja kaupunkikäsitystä muovannut *kiven* teema tässäkin suhteessa on niin raskas, ettei siitä ole kaikin kohdin onnistuttu vielääkään irtautumaan, päinvastoin. Esimerkiksi Stanley Kubrickin *Avaruusseikkailu 2001* -elokuvassa (*2001: A Space Odyssey*, USA – Iso-Britannia 1968) on tuo kuuluisa ”musta monoliitti” – ikään kuin negatiivikuvana sille alkujaan valkoiselle Omfalos -napakivelle, joka muinaisessa Delfoin temppeleissä sijaitisi maailman keskipisteessä.

Blade Runner -elokuvan keino- tai koneihmiset eli replikantit haluat toisenlaista olemista kuin se oleminen, johon ihmiset on tuomittu – ja tämän olemisen keskeisin piirre on ei-olla-olemassa kuolemaa varten. Replikantin ja ihmisen välillä on siis olennainen ero. Yhtäällä on autenttisen inhimillisen elämän muoto ja orgaaninen läsnäolo: elää, kokea, muistaa ja kuolla. Toisaalla vastaavasti on replikantin elämää *simuloiva*, konemainen reproduktio: toimia, operoida, koodautua ja mennä rikki. Tässä ihanteellisessa hahmotuksessa ihmisen ajallinen kiintopiste on tässä hetkessä, kun taas koneella se on tulevaisuudessa. Scottin elokuvassa nämä asemoidaan vastatusten, mutta niiden välille jätetään monia ristiriitaisuuksia.²⁸

Metropoliksen proletaarit yhtäältä ja *Blade Runnerin* replikantit toisaalta edustavat elämää simuloivaa kuollutta työvoimaa, joka on kyllä tuottava ja tehokas, mutta vailla omaa tahtoa ja omia haluja. Tällainen on modernistinen toiveolio, sillä kuten edellä väitettiin, moderni ih-

minen haluaa objektiensa toimivan juuri *objekteina*, ei subjekteina. Ja tällaisen objektina olemisen kaupungistuneena arkkityyppinä – ainakin Michel Serresin mukaan – toimi jo muinainen Rooma.

”Sofistikoidussa kaupungissa” on valvontaa ja tarkkailua, joka yleensä vielä toteutuu ylhäältä alaspäin. Toisaalta siellä on simulakrummeja tai maastoutuvan naamioitumisen periaatteeseen nojaavia simulaatioita, kuten Scottin elokuvassa replikantteja. Kenties olennaisin piirre on kuitenkin se, että nämä kaksi toimivat kytköksissä toinen toisiinsa. Valvonnan ja tarkkailun lisääminen tuottaa halua kätkeytyä ja piiloutua sen ulottumattomiin. Vastaavasti piiloutuminen tuottaa halua lisätä valvontaa ja tarkkailua. ”Vanha kaupunki” eli *Metropolis* oli hierarkkinen ja pysähtynyt järjestelmä, joka tähtäsi säännöllisiin rytmeihin määrätystä geometrisessa tilassa. Tältä pohjalta kehkeytynyt ”Uusi kaupunki” eli *Blade Runner* on tarkkailun ja kätkeytymisen vuorottelun varaan rakentunutta kaaosta.²⁹

Blade Runnerin kolme kaupunkitasoa toistavat saman rakenteen perusmuodon, joka on tuttu jo Langin *Metropoliksesta*: ylhäällä yksinvaltiainen (Fredersen, Tyrrell), välissä toimeen paneva osasto (poliisi) ja alimpana katutasolla (sekä sen alapuolella) massa, johon sulautuvat ja josta erottuvat poikkeusyksilöt, kuten agentit ja konnat. Sofistikoitu kaupunki tuottaa tässä tilassa valvontakoneiston, joka lakkaamatta pyrkii erottelemaan ”jyvät akanoista”. Vastaavasti normeista poikkeavien parissa se tuottaa erilaisia simulaatiomekanismeja, joiden avulla tätä erottelua lakkaamatta yritetään paeta.³⁰

Tieteiselokuvan kuva suurkaupungista on voimakenttä, jonka kaksi napaa muodostavat ikuinen kaupunki Rooma ja sofistikoitu Los Angeles. Georg Simmelin silmin vanha kaupunki on valtaisa mosaiikki: ”Rooman synnyttämässä vaikutelmassa aivan ainutlaatuisista on se, että kaupunkiin jälkensä jättäneiden aikakausien, tyyllisuuntien, henkilöiden ja elämänsisältöjen erot ovat niin valtaiset, ettei sen vertaista ole koko maailmassa, ja että ne silti ovat kasvaneet joksikin niin yhtenäiseksi, sopusointuiseksi ja yhteenkuuluvaksi, ettei myöskään sille löydy vertaa koko maailmassa.”³¹ Näin luonnehditun vanhan kaupungin ei vastakohta vaan seuraava kehitysaste on uuden kaupungin *telepolis*.

²⁹ Alliez & Feher 1989, 41–55.

³⁰ Sci-fin kuvitellun suurkaupungin hierarkia on vahvasti myyttis-uskonnollisen perinteen sävyttämä jako, jossa ylhäällä oleva on ”hyvä” ja alhaalla oleva vastaavasti ”paha kaupunki”. Itse tarinoiden kannalta jaottelua kenties keskeisempikin piirre on kysymys ”välittäjistä” ja välitilasta, jonka tämä jako väistämättä konstruoi. (Teemasta enemmän ks. Dadoun 1991, 138–140.)

³¹ Simmel 2006, 143.



Code 46

³² Baudrillard 1996, 49.

³³ Rose 2007, 131–154.

³⁴ Nykynäkökulmasta tällaisen ulkopuolisuuden tyypillisenä esimerkkinä voisivat olla ns. venepakolaiset. Osuvasti Michel Foucault kutsuikin juuri venettä ja laivaa heterotopiaksi: "Laiva on heterotopia *par excellence*. Sivilisaatioissa, joissa ei ole ollut laivoja, unelmat kuihtuvat, vakoilu ottaa seikkailun ja poliisi merirosvojen paikan" (Foucault 1986, 27).

Siellä oleminen määritetty aina suhteessa siihen, mikä on toisaalla ja vieläpä niin, että ainakin Jean Baudrillardin kirjoittamana tuo tuonpuoleinen, *hors-là* vaikuttaa lähes suoralta sitaailta sci-fi-elokuvasta: "Oiseen Los Angelesiin tiivistyy sitä vastoin koko ihmishuuhdeverkoston tuleva geometria, niiden säihkyvä abstraktisuus, valohehkuinen avaruus ja astraalinen uusiutuminen äärettömiin. Mulholland Drive on yöllä kuin avaruusolion näkemys planeetta Maasta tai kääntäen kuin maan asukkaan visio toisen linnunradan suurkaupungista."³²

Biologinen kaupunki

Sekä erityistapauksena että eräänlaisena synteessinä voitaisiin vielä pohtia kaupunkia siten kuin sen mieltää nykyajan kannalta lähitulevaisuuteen tarinamaailmansa sijoittava elokuva. Sille – ja tässä esimerkin virkaa tekee Michael Winterbottomin elokuva *Code 46* (Iso-Britannia 2003) – kaupungin keskeisin määrittäjä on edelleen ihmisen keho, mutta nyt pikemminkin biologisena kuin geometrisenä ilmiönä.

Biologinen kansalaisuus on jatkumossa erilaisia kansalaisuuden määrittämisen muotoja, kuten poliittista ja sosiaalista. Kansalaisuus ajatellaan tässä lähes omana evoluutionaan. Kansakuntaa ja kaupunkia ei voi enää ajatella kulttuurisen ja uskonnollisen yhtenäisyyden näkökulmasta, koska niistä molemmista on tullut monikulttuurisia koosteita. Kenties uutena yhteisenä nimittäjänä toimii biologia esimerkiksi siinä mielessä, miten kansalaisten biologinen vastuullisuus ruumiillistuu nykyaikaisissa hyvän terveyden ja terveystieteiden normeissa. Bioarvon tuotannosta on hyvää vauhtia tulossa uuden ekonomian kivijalka.³³

Yhtäältä biologinen kansalaisuus yksilöllistää: kukin on oman kehonsa paras asiantuntija. Toisaalta se samalla kuitenkin myös kollektiivisoi eli tuottaa mahdollisuuksia ajaa etujaan isompana ryhmänä. Molemmista suhteissa nykyaikainen biologinen kansalaisuus operoi *toivon* kentässä – jopa siinä määrin, että voitaisiin puhua eräänlaisesta toivon poliittisesta ekonomiasta. Lähtökohtana tässä on idea siitä, että itse kunkin elinvoima tai elinkelpoisuus, vitaliteetti, voi olla potentiaalinen arvon lähde. Valtiollinen huolenpito väestön biologisesta pääomasta on merkinnyt vesijohtoverkostoja, viemärointiä, syntyyvyys- ja kuolleisuusrekistereitä, lasten terveydenhoitoa ja neuvoloita, lääkärintarkastuksia ja niin edelleen. Nyt riittävästä bioarvosta tuntuu tulevan hyväksytyin kansalaisuuden – ja sitä kautta kaupungissa asumisen ja toimimisen mahdolliseksi tekevä perusedellytys. Yksilöt, joiden bioarvo on syystä tai toisesta vähäinen, voidaan internoida oikeuksista nauttivien ja velvollisuuksia noudattavien kansalaisten asuttamien kaupunkien ulkopuolelle, heterotopiaan.³⁴

Winterbottomin elokuvan nimessä oleva "Pykälä 46" määrää, että geneettisesti 100-, 50- tai 25 -prosenttisesti identtiset eivät saa lisääntyä ja että jos vanhemmat silti näin ovat tekemässä, se on rikos. Rangais- tukseksi mahdollinen raskaus keskeytetään ja kaikki tapahtuman ympärille liittyvät muistikuvat pyyhitään pois tuomittujen mielestä. Toimenpiteiden perusteena on tietysti ihmisen bioarvon ylläpitäminen. Elokuvan alussa sen päähenkilö William Geld (Tim Robbins) saapuu

Shanghaihin selvittämään matkustuslupien eli *papelien* väärennöstapau-
sta niitä valmistavassa tehtaassa. Williामीin on istutettu empatiavi-
rus, jonka avulla ja ansiosta hän kykenee lukemaan kuulustelemissa
ihmisten ajatuksia ja saamaan tällä tavalla syylliset kiinni. Hän saakin
väärentäjän, Maria Gonzalesin (Samantha Morton) selville, mutta ei
paljasta tätä, vaan klassisten salapoliisitarinoiden tapaan tutustuu ja
viimein rakastuu häneen. Seikkailu johtaa pykälä 46:n rikkomiseen,
pakomatkaan, karkotukseen ja kadotettuihin muistikuihin.

Keskeiset kaupunkiin liittyvät tapahtumapaikat ovat muutamin
kuvin sivuttu öinen Seattle, Shanghai ympäristöineen sekä Jebel Alin
satamakaupunki Dubaista etelään Persianlahden rannalla. Shanghai
edustaa modernia arkkitehtuuria, liikenneväyliä, autoja sekä tarkas-
tusportteja, ympärillä laajalle levittäytyvä autiomaan slummialueineen.
Arabikaupunki taas on ajattomalta näyttävä, myyttisiäkin piirteitä
sisältävä asutuskeskittymä, joka tarinan maailmassa on kokonaan *al*
fuera eli ”ulkopuolella”.³⁵



Code 46

Liikkuminen elokuvan kuvaamassa tulevaisuuden maailmassa
on tarkkaan matkustus- ja oleskeluluvilla kontrolloitua. Rakenne
muodostuu myös tilallisesti selkeän kahtiajaon mukaan: sisäpuolella
eli säädellyssä ja turvallisessa ympäristössä ”luvan kanssa” ja ulko-
puolella eli tarkkailun ja turvan ulottumattomissa. Tämä ulkoista
maailmaa jäsentävä kaksijakoisuus kertautuu myös toisella tasolla,
ihmiskehossa. Yhtäältä sisä- ja ulkopuolen teema toistuu Williāmin
kyvyssä lukea toisten ajatuksia. Tämän ”lahjan” on kuitenkin tehnyt
mahdolliseksi empatiavirus. On olemassa myös vastaavia muunkinlai-
sia viruksia, joiden avulla voi omia erilaisia kykyjä, kuten laulutaitoa
tai vieraiden kielten taitoa, tarvitsematta opetella niitä. Kehoa ja aivoja
on siis mahdollista manipuloida eri tavoin.³⁶

Ulkoisen ja sisäisen tasot kytkeytyvät osaltaan yhteen teemassa, joka
eri tavoin liittyy muistiin, muistoihin ja muistamiseen. Lopputilanne
tuntuu tältä osin väittävän, että toisin kuin tarkkaan säädellyissä ja
valvotuissa sisäpuolen tiloissa, sen maailman ominaisuuksien ulot-
tumattomissa myös muistamisen kyky voi säilyä juuri siksi, että se
on vallan, kaupankäynnin, kontrollin ja kaupunkien keskusten ulko-

³⁵ Matkalla Shanghaista
Jebel Alin *Code 46*:
n matkalaiset kulkevat
Pakistanin pääkaupungin,
Islamabadin kautta. Juuri
tuon kaupungin suunnitte-
lusta ekumenopoliksen kä-
sitteestä tuttu Constantinos
Doxiadis on osaltaan ollut
vastuussa.

³⁶ Asetelman tyypillisyydes-
tä sci-fi-perinteessä laa-
jemminkin ks. esimerkiksi
Parikka 2007 ja Turner
2007.

³⁷ Gibson 2005, 87.

³⁸ Ibid., 89. Gibson viittaa tässä ko. käsitteiden metaforisempaan käyttöön, mutta myös sanakirjajälellä voi nähdä suoran yhteyden Winterbottomin elokuvan tematiikkaan: *kiasma*, "vastinkromosomien kohta, josta ne kiinnittyvät toisiinsa meioosissa"; *kimaira*, *kimeera*, "kahden perimältään erilaisen yksilön yhteensulauma, jossa osa on säilynyt toisen, osa toisen kantayksilön kaltaisena, harhama" (ks. *Nykysuomen sivistyssanakirja*, s. 202).

³⁹ Gibson 2005, 93. Omalla tavallaan tästä "risteyksen laista" kertoo jo Langin *Metropolis* "Mittler"-käsitteen, väli-tilan ja perustavien arkkitehtonisten muotojen kautta. Dadounin mukaan ominaisuudet vetosivat "natsien alitajuntaan", mistä yhtenä konkreettisenä osoituksena ja samalla risteyksen muunnelmalla on aatteen symboli, hahmo (ks. Dadoun 1991, 151–152).

puolella. Tällainen "sisäpuoli" on siis globaali, sofistikoitu kaupunki, joka on tuottanut itseltään kätkeytymisen sekä itsensä ulkopuolelle että käyttäytymiseksi, joka on rikollista ja siten rangaistavaa. Tässä valvonnan ja kätkeytymisen kaksoissidos ei ole vain julkisen tilan piirre, vaan ennen kaikkea myös yksityisen, pään- ja kehonsisäisen tilan piirre. Lähitulevaisuuteen projisoiva sci-fi-elokuva tuntuu väittävän, että kaupunkitilaan sijoitetut ominaisuudet ovat olemassa yhtäläillä ihmisen sisä- kuin ulkopuolellakin: olemme kaupungissa ja kaupunki on meissä.

Risteyksessä

Siirtymä kivistä eetteriin tai Roomasta Los Angelesiin on myös siirtymä esineestä, ykseydestä ja eheydestä moninaisuuksien verkostoihin, joissa olennaisia ajallisia ja tilallisia keskittymiä ovat nimenomaan risteykset. Parasiitti, solmu, saaristo ja mosaiikki ovat risteysten ohella Michel Serresin filosofian avainkäsitteitä.³⁷ Risteyksen ongelma ei kuitenkaan ole kysymys tasapainosta tai päätöksen tekemisestä, vaan yksinkertaisesti yhteen tulemisesta, liitosta. Risteyksen "laki" on yhtä kuin Sfinksin laki ja sen kreikankielinen merkki on χ (khi), joka löytyy niin kiasman kuin kimairankin taustasta.³⁸ Jo myyttinen sfinksi on risteyksen vartija. Vain vastaamalla oikein sen esittämiin kysymyksiin on mahdollista jatkaa matkaa "ajan tiellä", siis kytkeä tulevaisuus menneisyyteen.

Maailmankuvaan, joka perustuu voimassa oleviin lupiin ja koodeihin sekä yrityksiin paljastaa niitä väärentävät, viitataan *Code 46:ssa* käsitteellä "Sphinx". Lupakortissa eli *papelissa* myös lukee SPHINX, ja siinä on sfinksin logo. Tietenkään tarina itsessään ei sattumalta ole muunnos vanhasta Oidipus-myytistä. Myös William on tavallaan muunnos sfinksistä ainakin niin kauan kuin hänessä on empatiavirus. Sen lisäksi, että monilla erilaisilla solmukohtilla on elokuvan tilallisessa jäsentymisessä keskeinen merkitys, myös tarinalla itsellään on tavallaan portti, jonka läpi se meille annetaan: sehän on kaikkineen takautuma, jonka Maria kertoo ja vielä ikään kuin Williamille osoitetuna. Kohdattuaan toisensa kertomuksen risteyksessä, jota edustamaan on valittu Shanghai, sen päähenkilöt määrätään kulkemaan omiin suuntiinsa, William palaamaan takaisin Seattlen (mutta muistinsa menettäneenä) ja Maria tielle, joka johtaa erämaahan, missä hänellä ei muuta enää olekaan kuin muistoja. "Risteys on paikka, jossa identiteetin on kohdattava yhteytensä radikaalin ulkopuolen kanssa."³⁹ Silti enemmän kuin ympäröivään tyhjyyteen risteys viittaa aina toisiin risteysiin ja siten siihen laajempaan vyöhykkeeseen, joka kaikkineen koostuu monista risteyksistä.

Code 46 osoittaa, että lähitulevaisuuteen tarinansa ja sen maailman sijoittava sci-fi-elokuva ei jäsenä kaupunkiympäristöä vain mielikuvitukseksi taustaksi henkilöille ja tapahtumille, vaan sulauttaa sen monin tavoin toisiinsa kytkeytyväksi mielenmaisemaksi. Klassinen sci-fi-kaupunki hierarkkisen järjestelmän on aina kasvanut pystysuunnassa. Luc Bessonin ohjaama *The Fifth Element – puuttuva tekijä* (*The Fifth Element*, Ranska 1997) käynee tästä kuvaavana esimerkkinä.

Tällaisen arkkitehtonisen koosteen rakenteissa valta asuu puhtaassa ja ilmapuhtaassa tilassa korkealla ja alamaiset matelevat saasteiden seassa maan tasalla tai sen alla.⁴⁰ Mitä lähemmäksi sci-fin tarinamaailmat sijoittuvat elokuvien tekoajankohdan nykyaikaa, sitä lähempänä elokuvan tarinamaailmassa kuviteltu kaupunki rakentuu muunnelmiksi olemassa olevista kaupungeista – kuten Winterbottomin elokuvassa Shanghaista ja Jebel Alista.

Tarinan käsittelemän mielenmaiseman kannalta on tietysti olennaista, millaisilta näyttävät ne kaupungit, joita elokuvaa varten kulloinkin mukailaan. Vaikuttaa siltä, että klassinen pystysuora ”lähä” toisiinsa kietoutuvia rakennuksia on muuttunut laajalle alueelle levittäytyväksi matoksi. Siinä vanhastaan tuttu hierarkkisuus ja vertikaalisuus on vaihtunut horisontaaliseksi kontrolliksi. Hissin asemesta ajan tielläkin kuljetaan taas autoilla, mikä puolestaan on varma merkki siitä, että ennen pitkää edessä on onnettomuus. Näin on myös *Code 46* -elokuvassa, jos kohta se ei tapahdu risteyksessä, vaan lähes suoralla tiellä keskellä erämaata. Yhä edelleen tuolla matoksi levittäytyneellä kaupungilla on rajansa, josta ulkopuolinen autiomaa alkaa. Ekumenopoliksen muurien takana siis näyttäisi vielä olevan kuviteltujen kaupunkien maailmassa tilaa.

Ainakin länsimaisen, modernistisen mentaliteetin kannalta 1900-luku on ajateltavissa yhtenä suurena siirtymänä tilallisista kohti ajallisia kriteerejä: esineestä tapahtumaan, ilmiasusta käytänteisiin, kuvasta hetkeen.⁴¹ Tältä kannalta esimerkiksi urbaani ympäristö, siten kuin tieteiselokuva sellaisen omine teknisine ehtoineen rakentaa näkyviin ja kuuluviin, on sekin samalla tavalla ajallistuuessaan muuttunut entistä aineettommaksi. Speaktaakkelimaisen näkymän asemesta tuo tila on sekä ulkoisesti että mielentilana pikemminkin tapahtumisen ja toiminnan ympäristö. Keskeinen kriteeri näiden käytäntöjen suhteen on liikkuminen sekä sen mahdollisuuksien, rajojen ja rajoitteiden verkosto.

Liike on näissä tarinoissa aina säätelyn kysymys ja säätelyssä on kyse ulkopuoliseen suuntautuvan avoimuuden kontrollista. Ehkä vielä enemmän kuin tilaan sijoittuvana (ulkopuolisen ympäristönsä suhteen avoin kaupunki) tämä asetelma on ajateltavissa ajallisena kysymyksenä avoimuudesta muutokselle ja tulemiselle. Tässä suhteessa sci-fin tarinoissakin ollaan tavalla tai toisella aina matkalla sekä avaruudessa että ajassa. Vaikuttaa siltä, että tieteiselokuvan urbaanit tilalliset konfiguraatiot ovat muuttuneet ulkonäöltään vähemmän esineellisiksi ja enemmän toiminnallisiksi, jopa käsitteellisiksi. Samalla ne ovat tulleet entistä riippuvaisemmiksi samoista vanhoista tarinoista ja niiden – kuten Oidipuksen – maailmoista.⁴² Kaukana sci-fin kuvitellun suurkaupungin menneisyydessä, Rooman muurien takana ovat niin Egyptin sfinksit kuin myyttinen Theba ympärillään laaja erämaa.

Kiitokset referee-lukijalle sekä Kaisa Kurikalle ja Tommi Römpöttille artikkeliin monin tavoin vaikuttaneista osuvista kommentteista.

⁴⁰ Vivian Sobchackin mukaan tällainen kaupunki on kylläkin rajaton, mutta myös ”oudolla tavalla hermeettinen” (Sobchack 2004, 86).

⁴¹ Ks. Kwinter 2002, luku 2: ”Modernist Space and the Fragment” (s. 33–50).

⁴² Ei liene yllättävää, että varsinkin psykoanalyttisesti orientoitunut tutkimus on ollut innostunut sci-fin yhteyksistä klassiseen mytologiaan. Esimerkkinä Oidipus-myytin, lisääntymisfantasian ja aikamatkailun yhteydestä ks. Penley 1991.

Kirjallisuus

- Alliez, Eric & Michel Feher (1989), "Notes on the Sophisticated City" teoksessa *Zone 1&2. The City*. Ed. By Michel Feher & Sanford Kwinter. New York: Urzone Inc., 41–55.
- Barber, Stephen (2002), *Projected Cities. Cinema and Urban Space*. London: Reaktion Books.
- Baudrillard, Jean (1996), *Amerikka*. Suom. Tiina Arppe. Helsinki: Loki-Kirjat.
- Boyer, M. Christine (1996), *Cybercities. Visual Perception in the Age of Electronic Communication*. Princeton: Princeton Architectural Press.
- Dadoun, Roger (1991), "Metropolis: Mother-City–'Mittler'–Hitler" teoksessa C. Penley (ed.), *Close Encounters: Film, Feminism, and Science Fiction*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 132–159.
- DeLanda, Manuel (2000), *A Thousand Years of Nonlinear History*. New York: Zone Books.
- Doel, Marcus A. & David B. Clarke (eds.) (1997), *The Cinematic City*. New York & London: Routledge, 140–167.
- Elden, Stuart (2004), *Understanding Henri Lefebvre. Theory and the possible*. London & New York: Continuum.
- Foucault, Michel (1986), "Of Other Spaces." Translated by Jay Miskowiec. *Diacritics* Vol. 16, no. 1 (Spring), 22–27.
- Gibson, Andrew (2005), "Serres at the crossroads" teoksessa *Mapping Michel Serres*. Toim. Niran Abbas. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 84–98.
- Grau, Christopher (ed.) (2005), *Philosophers explore 'The Matrix'*. Oxford: Oxford University Press.
- Harvey, David (1989), *The Condition of Postmodernity. An Enquiry into the Origins of Cultural Change*. Oxford: Blackwell.
- Hénaff, Marcel (2005), "Of Stones, Angles, and Humans; Michel Serres and the Global City" teoksessa *Mapping Michel Serres*. Toim. Niran Abbas. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 170–189.
- Kittler, Friedrich A. (1999), *Gramophone, Film, Typewriter*. Translated, with an Introduction, by Geoffrey Winthrop-Young and Michael Wutz. Stanford: Stanford University Press.
- Kracauer, Siegfried (1987), *Caligarista Hitleriin. Saksalaisen elokuvan psykologinen historia*. Suom. Reijo Lehtonen. Helsinki: VAPK & SEA.
- Kwinter, Sanford (2002), *Architectures of Time. Toward a Theory of the Event in Modernist Culture*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Lefebvre, Henri (1996), *Writings on Cities*. Selected, translated and introduced by Eleonore Kofman and Elizabeth Lebas. Oxford: Blackwell.
- Nyky-suomen sivistys-sanakirja*. Helsinki: SKS & WSOY 1972.
- Parikka, Jussi (2007), "Fictitious Contagions: Computer Viruses in the Science Fiction of the 1970s" teoksessa Margret Grebowicz (ed.), *SciFi in the Mind's Eye. Reading science through science fiction*. Chicago & La Salle, Illinois: Open Court Press, 165–183.
- Penley, Constance (1991), "Time travel, Primal Scene and the Critical Dystopia" teoksessa C. Penley (ed.), *Close Encounters: Film, Feminism, and Science Fiction*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 63–80.
- Pile, Steven (1996), *The Body and the City. Psychoanalysis, space and subjectivity*. London & New York: Routledge.
- Rose, Nikolas (2007), *The Politics of Life Itself. Biomedicine, Power, and Subjectivity in the Twenty-First Century*. Princeton & Oxford: Princeton University Press.
- Salmi, Hannu (1999), "Kadonnut kaupunki: urbaanien kuvien ongelma mykkäkauden suomalaisessa näytelmäelokuvassa" teoksessa H. Salmi, *Tanssi yli historian. Tutkielmia suomalaisesta elokuvasta*. Turku: Turun yliopisto, historian laitoksen julkaisuja nro 55, 89–98.
- Sennett, Richard (1996), *Flesh and Stone; The Body and the City in Western Civilization*. New York: Norton.

- Serres, Michel (1992), *Luontosopimus*. Suom. Aila Virtanen ja Jussi Vähämäki. Tampere: Vastapaino.
- Serres, Michel (1995), *Genesis*. Translated by Geneviève James and James Nielson. Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- Sihvonen, Jukka (1996), *Aineeton syli; johdatus audiovisuaaliseen tulevaisuuteen*. Helsinki: Gaudeamus.
- Simmel, Georg (2005), *Suurkaupunki ja moderni elämä. Kirjoituksia vuosilta 1895–1917*. Suom. Tiina Huuhtanen. Helsinki: Gaudeamus.
- Sobchack, Vivian (2004), "Cities on the Edge of Time: The Urban Science Fiction Film" teoksessa Sean Redmond (ed.), *Liquid Metal. The Science Fiction Film Reader*. London & New York: Wallflower Press, 78–87.
- Tani, Sirpa (1997), "Maantiede ja kuvien todellisuudet" teoksessa Tuukka Haarni & Marko Karvinen & Hille Koskela & Sirpa Tani (toim.) *Tila, paikka ja maisema. Tutkimusretkiä uuteen maantieteeseen*. Tampere: Vastapaino.
- Telotte, J. P. (2001), *Science Fiction Film*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Toulmin, Stephen (1998), *Kosmopolis. Kuinka uusi aika hukkasi humanismin perinnön*. Suom. Matti Kinnunen. WSOY: Helsinki.
- Toynbee, Arnold (1970), *Cities on the Move*. Oxford: Oxford University Press.
- Turner, Stephanie S. (2007), "Clone Mothers and Others: Uncanny Families" teoksessa Margret Grebowicz (ed.), *SciFi in the Mind's Eye. Reading science through science fiction*. Chicago & La Salle, Illinois: Open Court Press, 101–113.
- Wong Kin Yuen (2004), "On the Edge of Spaces: *Blade Runner*, *Ghost in the Shell* and Hong Kong's Cityscape" teoksessa Sean Redmond (ed.), *Liquid Metal. The Science Fiction Film Reader*. London & New York: Wallflower Press, 98–111.