

Ennen ja nyt - Historian tietosanomat

“Los Angeles November, 2019” – Kuviteltu tulevaisuus, transhumanismi ja Blade Runner -elokuvan dystopia

Kirjoittanut Kimi Kärki
Julkaistu 2017-08-31 17:08:14



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

Fantasiat eivät toimi, elleivät ne nopeasti muodosta omaa todellisuuttaan, ja näkemäni sci-fi-elokuvat sisälsivät aina hassuja, utopistisia ideoita tai käsittelivät päivänpolttavia kysymyksiä epäloogisilla ja epäuskottavilla tavoilla. Sci-fi-elokuvia tekevät ihmiset eivät ymmärtäneet miten niitä pitää tehdä.^[1]

Elokuvaohjaaja Ridley Scott on tunnettu tieteiselokuvien visionäärisyydestä. Yllä olevassa vuodelta 1984 peräisin olevassa sitaatissa hän peräänkuuluttaa tieteiselokuvien tulevaisuusvisioiden sisäistä ja mahdollisiin kehityskuluihin liittyvää realismia. Hänen *Blade Runner* -elokuvansa (1982) on yksi vaikutusvaltaisimmista populaarikulttuurin piiristä nousseista tulevaisuusvisioista.^[2] Elokuvassa pyrittiin uskottavaan tulevaisuuskuvaan ja sen toteuttamisessa oli mukana myös tulevaisuuden kuvitteluun erikoistunut visuaalinen muotoilija ja konseptualisti Syd Mead.^[3] Oma tutkimuskiinnostukseni kohdistuu juuri tulevaisuuden kuvittelun ja populaarikulttuurin suhteeseen. *Blade Runner* on hyvä esimerkki, koska se on sekä aikansa tuote että myöhemmän tulevaisuuden kuvittelun – kenties siten myös tulevaisuuden – muovaaja. Siitä on myös kirjoitettu valtavasti niin populaareja kuin akateemisia analyyseja ja jokainen kirjallinen tuotos lisää osaltaan teoksen vaikutushistoriallista painoa. “Tuskin mistään toisesta kaupunkiin keskittyvästä sci-fi-elokuvasta on kirjoitettu yhtä paljon”, toteaa mediatutkimuksen professori Jukka Sihvonen omassa *Blade Runnerin* kaupunkikulttuuriin kohdistuvassa analyysissään.^[4]

Scottin väite tieteiselokuvien epärealistisuudesta on osin kohtuuton. Tieteiselokuvan lähihistoria 1960-luvulta Scottin ensimmäisiin tieteiselokuviin sisälsi niin modernistista ja osin surrealistista taide-elokuvaa – Jean-Luc Godardin *Alphaville*, suomeksi *Lemmy Caution – piru mieheksi* (1965), François Truffaut’n *Fahrenheit 451* (1966), Stanley Kubrickin *2001: Avaruusleikkailu* (1968), Nicholas Roegin *The Man Who Fell to Earth*, suomeksi *Muukalaisen kasvat* (1976) ja Andrei Tarkovskin *Stalker* (1979) – kuin pienemmän budjetin dystopioita (Richard Fleischerin *Soylent Green*, suomeksi *Maailma vuonna 2022* (1973), George Lucasin *THX 1138* (1971), John Boormanin *Zardoz* (1974), John Carpenterin *Dark Star*, suomeksi *Pimeä tähti* (1974), Michael Andersonin *Logan’s Run*, suomeksi *Pako tulevaisuudesta* (1976) ja transhumanismiin liittyen kiinnostavan televisiosarjaversioon nytemmin saanut Michael Crichtonin *Westworld* (1973). Mutta olennaisesti se sisälsi myös elokuvateollisuutta muokanneen kirkasotsaisen avaruusooppera-megahitin *Tähtien sota* (George Lucas, 1977), jota voi pitää osittain seikkailu- ja fantasiaelokuvana.^[5] Siten *Blade Runner* ilmestyi aikana, jolloin Yhdysvaltain filmitoollisuus odotti tieteiselokuvilta niin omaperäistä visionäärisyyttä kuin kaupallista menestystä.^[6] Voidaan sanoa, että ennen 1980-luvun alkuakin monet mainitut tieteiselokuvien tekijät kyllä tiesivät, mitä he olivat tekemässä. Scott itse oli tehnyt surrealistisen kauhupainajaisen *Alien – kahdeksas matkustaja* (1979), joka jo itsessään uudisti genreä. *Blade Runner* ei ollut heti suuri kaupallinen menestys, mutta siitä tuli erittäin vaikutusvaltainen.^[7] Tätä kirjoitettaessa elokuvasta on tehty jo viisi erilaista leikkausversiota useissa eri audiovisuaalisissa formaateissa ja elokuva on käytännössä osa tieteiselokuvan kaikkein keskeisintä kaanonia.^[8] Ehkä *Blade Runnerin* erityislaatuisuus nousee siitä, että se tuntuu yhdistelmältä tuttua ja vierasta. Se oli jo 1980-luvun alussa ainakin joltain osin mahdollisen tuntuinen tulevaisuuskkenaario. Tässä suhteessa sen lumovoima perustuu täysin päinvastaiseen ideaan kuin *Tähtien sodan* eskapistinen fantasia.

Tässä artikkelissa tarkastelen ideaa tulevaisuuden kuvittelusta populaarikulttuurin kautta suhteessa teknoutopistiseen transhumanistiseen liikkeeseen – joka tutkimuskohteenani edustaa äärimmäistä ja radikaalia uskoa ihmiskunnan tulevaisuutta ja kykyä muokkaavaan teknologiaan – ja retrofuturismiin historiakulttuurisina ilmiöinä. Tarkastelen siis vaikutusvaltaisen elokuvan kulttuurihistoriallista paikkaa menneen ja tulevan välissä, niin sen kiinnittymistä traditioihin kuin sen kurottamista kohti jotain, mikä ei vielä ole olemassa mutta joka varsinkin nyt lähestyessämme *Blade Runnerin* tapahtuma-aikaa, vuotta 2019, alkaa vaikuttaa lähitulevaisuudessa realistiselta myös muiden kuin transhumanistien mielestä. Katson, että tämä monitieinen yhdistelmä tekee analyysistäni tärkeän kontribuution tätä elokuvaa käsittelevään historiallis-teoreettiseen tutkimukseen. Olen myös hyödyntänyt varsin kattavasti vähemmän käytettyjä ja hankalasti saatavilla olevia *Blade Runner*-aineistoja, joten toivon artikkelista olevan monipuolisesti hyötyä tieteiselokuvien tulevaisuusvisioista ja niihin liittyvistä tulkinna kysymyksistä kiinnostuneille tutkijoille.

Menetelmällisesti kiinnityn elokuvan yhteiskunnalliseen ja intermediaaliseen kontekstualisoimiseen, mutta myös audiovisuaaliseen lähianalyysiin.^[9] Osaltaan artikkelin tiedonintressi kiinnittyy valmisteilla olevaan projektiin “Audible Futures”, mutta myös tämänhetkiseen transhumanistisen liikkeen ja populaarikulttuurin suhdetta koskevaan post doc - tutkimushankkeeseeni.^[10] Erityisenä tapaus tutkimuksena, “audiovisuaalisena koepalana” tulevaisuuden kuvittelusta, lähianalyysin *Blade Runner*-elokuvan alkukohtausta. Sen audiovisuaalisesta ilmeestä vastasivat ohjaajan ohella ennen muuta erikoistehoste-ekspertti Douglas Trumbull, sekä elokuvan musiikin säveltänyt kreikkalainen Vangelis. Tarkoitukseni on tarkastella kohtausta kokonaisvaltaisesti, sijoittaen sen teknologiseen ja historialliseen kontekstiin ja pohtien tekijöiden käytössä olleita keinoja toteuttaa futuristinen audiovisiosa. Tarkastelen siis toisaalta yleistä, yhteiskunnallista ajatusta tulevaisuudesta ja teknologian sekä perinteen – historian läsnäolon – merkitystä siinä, toisaalta tietyssä historiallisessa tilanteessa vallinneita toteuttamiskeinoja, tulevaisuusodotuksia ja tekijöiden pyrkimyksiä. Lähdän siitä, että populaarikulttuurin piirissä tapahtuva visiointi muokkaa tulevaisuutta ja ennen muuta siihen kohdistuvia odotuksia, toiveita ja pelkoja; *Blade Runner* ottaa ihmiskunnan tulevaisuuteen kantaa immersivisen viihteen tuottamalla ylevöittävällä voimalla ja synkkiä näkymiä avaavien eettisten kysymysten esittämisellä. Kysyn, mistä elementeistä tämän filosofisen elokuvan audiovisiion tunteisiin, arvoihin ja tietoisuuteen vetoava voima johtuu ja pohdin elokuvan dystooppisen pessimismin yhteyttä ylevöittävään ja romanttiseen eppisyyteen.^[11] Katson, että tämä yhteys johtuu pitkälti elokuvan onnistuneesta audiovisuaalisesta interaktiosta ja siksi kohdistan lähianalyysin yhteen huippuhetkeen, elokuvan avauskohtaukseen. Käyn kohtausta ensin läpi audiovisuaalisena tulevaisuuskuvitelmana ja sijoitan sen teknologiskulttuuriseen kontekstiin. Tämän jälkeen avaan elokuvan historiakulttuurisia elementtejä, mukaan lukien sen, miten elokuvan teemat kiinnittyvät transhumanismiin. Suurelta osin kaikki avainelementit – retrofuturismi, teknologinen ylevä ja dystooppinen audiovisuaalinen kuvittelu, ihmisen ja koneen suhde – ovat löydettävissä elokuvan alkukohtauksesta. Palaan näihin käsitteisiin analyysissäni.

LÄHIANALYYSISSÄ BLADE RUNNER -ELOKUVAN ALUKOHTAUS

Suuri osa siitä, miten kuvittelen vuoden 2019, heijastuu *Blade Runnerin* katunäkymissä ja elokuvan henkilöhahmojen asenteissa. Näkemykseni puhuu puolestaan. Mietin siitä erittäin tarkasti. Esittelin tulevaisuuden maailman, jonka uskoin olevan lähellä totalitaarista yhteiskuntaa – jos ei aivan 1984 niin vain askelen päässä siitä. Se on 1984 siinä mielessä, että maailmaa hallitsee ehkä vain neljä suuryritystä, joista Tyrell Corporation on yksi, ja ihmiset elävät kafeinaseksä tai orwellilaisessa ympäristössä.^[12]

Ridley Scottin *Blade Runnerin* totalitaarista lähestyvä anarkokapitalistinen ja dystooppinen maailma perustui osaltaan Philip K. Dickin romaaniin *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968, suomeksi *Palkkionmetsästäjä*). Tässä yhteydessä keskityn audiovisuaalisen maiseman lähianalyysiin elokuvan avauskohtauksessa, mutta lisäksi kontekstoin elokuvaa ja kohtauksen ehtoja historiakulttuurisesti.^[13]

Kohtausta edeltävät alkutekstit ja elokuvan lähtötilannetta kontekstualisoiva kuvaus, jossa lyhyesti esittellään Tyrell-yhtiön kehittämät ihmisiä älykkäämmät ja voimakkaammat Nexus 6 - replikantit, ihmistä täysin muistuttavat bio- ja geeniteknillä tuotetut kloonit, joita käytetään orjatyyppinä maan ulkopuolisissa siirtokunnissa. Maan päälle karanneet replikantit täytyy tuhota, jonka toimeenpanevat poliisin Blade Runner -erikoisyksiköt. Taustalla kuuluu metallinen hurina, kuin teollisen liikkuhinnan ääni. Teksti päättyy kylmästi: “Sitä ei kutsuttu teloitukseksi. Sitä kutsuttiin eläköittämiseksi.”^[14] Kohtaus alustetaan sijoittamalla se aikaan ja paikkaan, Los Angelesiin marraskuussa 2019. Teksti ilmestyy valkokankaalle matalataajaisen jymähdyksen kera, luultavasti bassorummun iskua kiuattamalta tehty dramaattinen audioefekti korostaa siirtymää “tulevaisuuteen”.

LOS ANGELES NOVEMBER, 2019

Pysäyttävä alkuteksti, taustalla elokuvassa kuuluu pitkään kaikuva bassojymähdyks. Kuvakaappaus elokuvasta.

Ridley Scottin koulutustausta on kuvataiteesta ja taidesuunnittelusta sekä englantilaisessa taidekoulujärjestelmässä. Ennen ohjaajan uraansa hän toimi BBC:llä lavastesuunnittelijana. Tämän jälkeen hän aloitti mainosohjaajana, mikä opetti hänelle tehokasta liikkuvan kuvan ja leikkausten käyttöä. Taustansa ansiosta hänellä oli niin *Alienien* (1979) kuin *Blade Runnerin*kin tehtäessä jo ennen kuvauksia tarkka lavastuksellinen suunnitelma ja ajatus tulevaisuuden visuaalisesta realistiisuudesta. Tästä syystä hän vaatii paljon myös lavastajiltaan ja tuotantosuunnittelijoiltaan. Vaikka elokuvan tekeminen on ryhmätöitä, Scott piti tiukasti langat käsissään: "Uskon, että minulla on hyvä ote tulevaisuudesta, ja tämän vuoksi on tärkeää että valitsen sellaisen tuotantosuunnittelijan – olipa kyse Michael Seymoresta *Alienissa* tai Lawrence G. Paullista *Blade Runnerissa* – joka jakaa näkemystäni täysin."^[15]

Scott ja konseptisuunnittelija Syd Mead pyrkivät rakentamaan mahdollisimman realistisen tulevaisuuden 35 vuoden päähän. Mead on autoihin erikoistunut teollinen muotoilija ja visuaalinen futuristi, joten hänen kauttaan elokuvalla on suora linkki transhumanistiseen visiointiin. Alun perin Meadin pitikin suunnitella elokuvaan vain autoja, mutta tietesarjakuviin erikoistuneen ranskalaisen sarjakuvataiteilija Moebiuksen (Jean Giraud) kieltäytyttyä Mead sai tehtäväkseen suunnitella *Blade Runnerin* hyvin tietoisesti *film noir*-henkisen "*retro-deco*" kaupunki-ilmeen.^[16] Osin taustalla oli ranskalaisen *Metal Hurlant* -lehden visuaalinen ilme – tästä syystä Scott olisi halunnut palkata lehden vakiopiirtäjän Moebiuksen – mutta myös Scottin ja Meadin ajatus siitä, ettei tulevaisuuden kaupunki nouse tyhjästä. Lähtökohdana oli kerroksellisuus, "retro-sovitaminen": vanhojen struktuurien päälle rakennettiin uutta. Tämä johti kaupungin pyramidimaiseen rakentumiseen.^[17] Elokuvassa nähdyt laitteet, liikennevälineet ja arkkitehtuurin lähtivät siis osittain liikkeelle retrofuturistisesta ajattelusta. Scottin mukaan tulevaisuuden kaupunki on kerroksellinen yhdistelmä uutta ja vanhaa, jossa muutos ja ajalliset kerrokset muovautuvat kaaottisesti: "Kun etenemme yhä kauemmas tulevaisuuteen, on todennäköistä että uusien rakennusten rakentaminen vähenee, paitsi kaupunkien tietyillä alueilla, ja vanhemman arkkitehtuurin jatkuva korjaaminen, pönkittäminen ja modernisointi aiheuttavat varsin retro-sovitetun näkymän."^[18] Tämä on harvinaisen realistinen ajatus tietiselokuvan kaupunkikulttuurin rakentamisen lähtökohdaksi. Scottille kyseessä oli elokuva, joka vuoden 1982 perspektiivistä sijoittuu 40 vuotta tulevaisuuteen, mutta sijaitsee tyylillisesti 40 vuotta menneisyydessä – film noirin kulta-ajassa. Elokuvan katunäkymiä kuvattiin muun muassa 1929 rakennetussa New York -kullisissa Burbank-studiolla, joka oli vain "retro-sovitettu" tulevaisuuden Los Angelesin kaduksi, lisäämällä muun muassa neonvaloja, futuristisia (mutta tuttuja tuotemerkkien) mainoksia ja romua.^[19] Elokuvan liioittelun runsas visuaalisuus, sen outo keinovalo ja ekspressionistinen speitaakkelin estetiikka, ovat sen keskeisiä määrittäjiä.^[20] Tulevaisuuden Los Angeles oli elokuvassa kuin yhdistelmä Roomaa ja Gotham Cityä.^[21] Mutta elokuvan alun massiiviseen maisemaan tarvittiin toisenlainen ratkaisu.



Yleisnäkymä pienoismalliin, pyramidit eivät vielä erotu sen takasasta. Kuvakaappaus elokuvasta.

Elokuvan alkukohtausta tunnettiin elokuvan tekijöihin nimellä "Hades Landscape". Viittaus kreikkalaisen kuolleiden valtakunnan maisemaan kytkee sen osaltaan suoraan niin menneisyyden historiakulttuuriseen hyödyntämiseen kuin dystooppiseen ajatteluun. Kohtauksen visuaaliset erikoistehosteet tuottanut Douglas Trumbull tunnetaan myös erikoistehostetyöstään elokuvien *2001: Avaruusseikkailu* ja *Kolmannen asteen yhteys* (Steven Spielberg, 1977) parissa. Kohtaus yhdistää monimutkaisen pienoismallin erilaisiin visuaalisiin efekteihin ja itessään kerrokselliseen audioraitaan.^[22]



Pyroefekti. Kuvakaappaus elokuvasta.

Itse kohtauksen kuvausilanteessa mallin ylle heijastettiin laslevyjen avulla pyroefektejä, joita Trumbull oli kuvannut bensiniä polttamalla öisellä parkkipaikalla sekä – isompien räjähdysten osalta – automaassa Kaliforniassa. Nämä hän oli kuvannut jo Michelangelo Antonionin *Zabriskie Point* -elokuvaa (1970) varten, mutta niitä ei silloin oltu käytetty. Rakennelmaa täytyi pienoismallia alhaalta käsin valaisevien lamppujen kuumenemisen takia jäähdyttää alapuolelta käsin pöytätuulettimilla. Visuaalisen tunnelmoinnin täydensävukone, jonka avulla malli peitettiin "tulevaisuuden Los Angelesin" savusumuun.



Pienoismallin jäädyttämiseen käytettiin tavallisia pöytätuulettimia. Kuvakaappaus Trumbullin www-sivuilla julkaistusta dokumentista, ks. Trumbull s.a.

Trumbull käytti kohtauksen kuvaamisessa tietokoneohjattua kameraa. Tämän innovaation hän oli kehittänyt jo *Kolmannen asteen yhteys* -elokuvan kuvauksissa. Tietokoneohjaus mahdollisti täsmällisen liikkeen ja kuvakulmien sovittamisen liikkeen ja taustan välillä; usean samanlaisen kamera-ajon avulla voitiin kohtaus hioa visuaalisesti täydelliseksi. Syd Mead'in suunnittelemat lentävät autot, spiraalimaisesti kaduilta ja katoilta nousevat "spinnerit", olivat kohtauksessa yksityiskohtaisia pienoismalleja. Myöhemmin elokuvassa käytettiin niin isompia pienoismalleja kuin katukohtauksissa aidon kokoista autoa.^[23]



Lentävä auto. Kuvakaappaus elokuvasta.

Scott pitää *Blade Runner* -elokuvaa "viimeisenä analogisena tieteiselokuvana", koska kaikki efektit toteutettiin ilman tietokoneteknologiaa, jos tietokoneohjattua Trumbullin kameraa ei lasketa.^[24] NykYTEknologialla kohtaus luotaisiin tietokoneella CGI-tehosteina, eikä mitään fyysisiä objekteja tarvittaisi tietokoneanimoinnin tueksi. Mutta 1980-luvun alussa koko kohtauksen maailma rakennettiin yksityiskohtaisena pienoismallina, jossa yhdisteltiin metalliputkia, tuhansia valokuitulamppuja ja muita mallin alta suunnattuja lampuja (ikkunoista loistavat valot sekä taustalla olevien "pyramidien" ylöspäin suuntautuva ulkovaistus) ja niiden väleihin lisättyä maalattuja yksityiskohtia.



Pienoismallia rakentamassa. Kuvakaappaus Trumbullin www-sivuilla julkaistusta dokumentista, ks. Trumbull s.a.

Vaskiputkia etsattiin syövyttävällä hapolla ja kasattiin teollisuusalueiden horisontteja, toorneja sekä putkistorivejä esittäviä valokuvista haettujen mallien mukaan mahdollisimman realistisen näköiseksi, paljon yksityiskohtia sisältäväksi tulevaisuuden kaupungiksi. Koko pienoismalli sijaitsi noin 4,5 x 2,5 metrin alueella.



Silmä ja heijastus. Kuvakaappaus elokuvasta.

Kohtaus kiinnittyy pitkälti sen teknologisesti ylevään visuaalisuuteen, mitä vielä korostaa lähikuva silmästä, johon kaasuräjähdykset myös heijastuvat. Kohtaus on ilman muuta okulosentrinen, näköaistikeskeinen. Teknologisella ylevällä viittaan tässä yhteydessä teknologisen tapahtuman tuottamaan pelonsekaiseen haltioitumiseen. Mediatutkija ja kulttuuriteoreetikko Joanna Zylińska viittaa käsitteen kykyyn avata teknologisen ajan ahdistuksia ja pelkoja, mutta myös lumoutumista ja viehätystä. Juuri tämä ambivalenssi lumon ja pelon välillä tekee nähdäkseen kohtauksesta niin kiinnostavan ja vaikutusvaltaisen.^[25]



Pyramidit. Kuvakaappaus elokuvasta.

Kohtaus päättyy lähiotokseen pyramideista, joista toinen on Tyrell-yhtiön päämaja. Lähiotoksessa käytettiin yksityiskohtaisempaa pienoismallia.



Tyrell-yhtiön pyramidi ja Douglas Trumbull. Kuvakaappaus Trumbullin www-sivuilla julkaistusta dokumentista, ks. Trumbull s.a.

Kuvaavaa, sananmukaisesti, on oikeastaan kaikkien käsiini saamienei Scottin uraa ja ohjaustyötä käsittelevien kirjojen kiinnittyminen lähestäysin visuaalisuuteen. Akateeminen tutkimus ottaa paremmin kiinni myös äänellisyyteen ja moniaistisuuteen. Itse haluan lähianalyysissäni kiinnittää huomion kohtauksen äänimaisemaan, jota ilman laajan tilan tuntu ja merkitsevä eeppisyys vähenevät huomattavasti.^[26] Tämä on erityisen tärkeää mietittäessä elokuvan vaikutusvaltaisuutta, väitänkin että elokuvan eeppisellä ja romanttisella musiikilla on suuri merkitys sen emotionaaliseen vaikuttavuuteen, vaikka en pyrikään analysoimaan katsojareseptiä psykologisesti. Elokuvan musiikista vastasi kreikkalainen Vangelis (Evangelos Odysseus Papathanassiou), jonka Scott rekrytoi käytettyään tämän *China*-albumin (1979) musiikkia aiemmin samana vuonna ohjaamassaan Chanel No. 5-mainoksessa. Vangelis oli jo saavuttanut mainetta niin progressiivisen rockin parissa Aphrodite's Child -yhtyeen säveltäjänä ja kosketinsoitajana kuin elokuväsäveltäjänä – *Chariots of Fire* -elokuvan (1981) tunnusävelmä voitti Oscarin vuonna 1982.^[27]

Blade Runner -soundtrack ilmestyi itsenäisesti vasta vuonna 1994, jolloin Vangelis yhdisteli niin elokuvassa käytettyä kuin sitä varten sävellettyjä teoksia *Blade Runner: Vangelis* -kokonaisuudeksi, joka nousi Englannin top-20-listalle.^[28] Vaikka vuosina 1981-1982 nauhoitettu musiikki vaihtelee hitaasta romanttisen klassisesta taustamusiikista eri tyylilivariaatioihin – mukaan lukien nopeat ja takaa-ajomusiikkimaiset syntetisaattoriarpeggiot, arabimusiikin tyyliä jäljittelevät teemat, abstraktit elektronisen efektit sekä raukean jazztahtavat saksofoniteemat (jotka soitti Dick Morrissey) – elokuvan avauskohtauksen eeppiset, orkestroidut ja kaiutetut syntetisaattoripyhäisyt lienevät kuitenkin sen vaikutusvaltaisimpia osuuksia.^[29]

Rumpu- ja bassorytmien käyttö oli lopputeemaa lukuun ottamatta minimissään, vaikka matalataajuisia basso-perkussioefektejä käytetäänkin, mikä tekee musiikkiraidasta erittäin tilapainotteisen. Tällaisessa ambient-musiikissa sävellysten teemat ovat hitaita, jopa ilman rytmistä pohjaa; kyse on leijuvasta staattisuudesta, ajan pysähtymisestä ja "tilan" kuulemisesta, ilman draamallista kehittymistä kohti huipennusta. Tärkeintä on tilallisuus ja rauhallinen tunnelma, Vangeliksen tapauksessa myös ylevä eeppisyys, joka saa voimansa "ikään kuin vedenalaisesta melankoliasta" ja "nostalgisesta futurismista", mutta myös "äänimmäisestä kaikujen käytöstä".^[30] "Vedenalaisuudella" viitataan tässä yhteydessä epäilemättä Vangeliksen ambient-musiikin majesteettiseen leijuntaan, "nostalgisella futurismilla" taas yhdistelmään kerroksellisia syntetisaattori- ja puhallinsoundeja – itselleni tulee molemmista määritelmistä erityisesti mieleen surumielinen "Love Theme". Elokuvan äänimaisemaa hallitsevat myös syntetisaattoriefektit ja nauhoitetut äänimaailmat, jotka nousevat elokuvan visuaalisista vihjeistä: ajoneuvot, tietokone-monitorit, neonvalot, mainostaulut, liikennevalot ja muut urbaanit äänet yhdistyvät surinaan, piippauksiin, moottorien ja koneiden ääniin sekä toisteisiin äänimattoihin.^[31] Kyseessä ovat kuvitellun tulevaisuuden äänimaisemat, yhdistelmä tuttua ja vierasta, aivan samoin kuin aiemmin esimerkiksi *Tähtien sota* -elokuvan robottien kommunikointi tai *Alien* -elokuvan avaruusalus Nostromon äänimaisema.

"Hades Landscape" -kohtauksessa Vangeliksen syntetisaattorimusiikki, kappale "Main Titles", kaiutetut "räjähdykset" ja ohikitävien lentävien ajoneuvojen humina luovat yhdessä "tulevaisuuden" äänimaiseman, jonka futuristisuus on kuitenkin tukevasti kiinni 1980-luvun alun soitin- ja studioteknologiassa. Pääpaino alkukohtauksessa on ei-diegeettisessä musiikissa, eli orkestraation lähde ei ole elokuvassa näkyvässä: musiikki aukeaa leijuvan eeppisenä, ylevänä sekä niin viulu- kuin vaskiosuiksi – synteettisesti orkestroituna – maisemaa ja valtavia rakennuksia "monumentalisovana" musiikkina.^[32] Toisaalta kohtauksessa lähestytään myös diegeettisen elokuvamusikin ideaa, eli äänilähde on näkyvässä ja osana elokuvan tarinaa – ennen muuta lentävän "spinner"-auton ääni on selkeästi luonteeltaan diegeettinen. "Moottorin" ääniefektiin musiikkimaisuutta korostaa yhtäaikainen nouseva harppumaisten kosketinsävelten sarja. Samoin "kaasuräjähdyksen" massiivinen ääni on sidoksissa Haades-maisemassa nähtyyn dystooppisteolliseen estetiikkaan. Koska sekä musiikki että ääniefektien maailma ovat erittäin synteettisiä, ne kietoutuvat yhteen ja ovat tärkeä osa kohtauksen audiovisuaalista integraatiota.^[33]

Vangeliksen käytössä hänen Lontoossa sijainneessa Nemo Studiossa olivat 1980-luvun alun laadukkaimmat syntetisaattorit (varhaiset, erittäin kalliit Fairlight CMI ja New England Digital Corporationin Synclavier tosin puuttuivat) ja nauhoitusteknologia – ääniraita nousee tuon ajan soitinteknologian ja tuotantojäljen mahdollisuuksista niin syntetisaattorisoundien kuin kaikkumaailman kautta. On selvää, että Vangelis oli yksi tämänkaltaisen laajoja tiloja ja maisemia rakentavan studiosoundin pioneereista ja siten hän myös aktiivisesti tuotti tuota 1980-luvun äänimaailmaa. Blade Runnerin ääniraidalla soi erityisesti Yamaha CS-80 – aikansa monipuolisin ja kallein polyfoninen analoginen syntetisaattori – jolla soitettiin myös elokuvan alun hitaat melodiat. Jousiosuudet Vangelis soitti Rolandin VP-330 VocoderPlus -syntetisaattorilla. "Nostalgiset" piano-osuudet hän soitti Fender Rhodes -sähköpianolla, joka onkin huomattavasti vanhempi klassikkosoitin. Efektiaaniä ja matalia surina- ja drone-efektejä hän tuotti Sequential Circuits-yhtiön Prophet 10 -syntetisaattorilla. Alkukohtaukselle erittäin tärkeät ja maisemallisuutta korostavat kaiut mahdollisti Lexicon 224 -digitaalikaiku.^[34] Kiinnostavasti Vangelis katsoo syntetisaattorien mahdollistavan suurten äänimassojen improvisatorisen performanssin itse säveltäjän voimin. Tämä tarkoittaa sitä, että syntetisaattorimusiikki on hänelle tavallaan enemmän kiinni ainutkertaisuudessa ja ensimmäisissä ohjaajan lähettämässä visuaalisen materiaalin mielikuvissa – säveltäminen on hänelle samalla soittamista ja ensimmäisten impressioiden vangitsemista. Tosin tämä tapahtui kerrostamalla, otto otolta ja myös vielä miksausilanteessa esimerkiksi juuri Lexicon-kaiulla improvisoiden.^[35]



Vangelis Nemo-studiossaan Lontoossa. Hän säveltää improvisoiden, samalla katsoen filmmateriaalia edessään olevalta videoruudulta. Videoruutu on miksauspyöjän päällä. Vangeliksen äänitysavustaja kontrolloi miksauspyötyä ja seuraa kuvamateriaalia oikeassa yläkulmassa näkyvän television kautta. Zyser 2010, s.

Kiinnostavan teknologisen ongelman tuotti Scottin lähettämän visuaalisen materiaalin ja Vangeliksen säveltämän musiikin synkronisointi. Scott lähetti leikkaamansa osuudet VHS-kaseteilla. Alkuperäinen 35 mm filmi kulk 24 kuvaa sekunnissa, kun taas UK PAL -videostandardi oli 25 kuvaa sekunnissa. Siksi Vangeliksen täytyi vielä masterointivaiheessa nopeuttaa audioraitaa 25/24-suhteessa, ettei kuvan ja äänen synkronointi katoaisi.^[36]

Vangeliksen postmoderni työmetodi, sävellysten rakentaminen improvisaatioita kerrostamalla, edelsi tähän tarkoitukseen soveltuvien synkronisointimenetelmien kuten MIDI (1983) ja kovalevyllä digitaalisesti editoiminen (varhainen 1990-luku) käyttöönottoa; Vangeliksen saavutusta voi pitää tässäkin suhteessa merkittävänä.^[37]

Alkukohtauksen multimodaalisuus, moniaistisuus, lähestyy kenties paikoitellen miltei synesteettistä vuorovaikutusta, eri aistikokemukset sopivat yhteen täydellisesti ja sulautuvat vaikuttavaksi tulevaisuuden audiovisioksi:

Osa Vangeliksen kaikkein mielikuvituksellisimmasta musiikista tapahtuu molemminpuolisessa rinnakkaiselossa elokuvan visuaalisen kankaan kanssa, kun hänen sähköön kuljettama partituurinsa vaikuttaa sulautuvan elokuvan hienoon kuvastoon. Sen kaikkein synergisimmillä ja symbioottisimmilla hetkillä äänen ja kuvan rajat hämrytyvät.^[38]

Tällainen yhdistelmä visuaalista ja musiikillista innovatiivisuutta tuotti siis vaikutusvaltaisen kuvitelman tulevaisuudesta, joka on saanut uusia ystäviä jo 35 vuotta. Yhä uudet leikkausversiot puhuvat puolestaan myös ohjaaja Ridley Scottin ymmäryksestä sen kulttuuriselle merkitykselle. Itseäni kiinnostaa alkukohtauksessa sen näennäinen paradoksi: dystooppinen, öljynkiiltävä, "helvetillinen" maisema ylevöityy ennen muuta eeppiä ja orkestraalis-romanttisen musiikkiraidan kautta. Nostalginen retrofuturismi kohtaa (romanttisen?) postmodernismin, ja nostalgia on

lopulta hiukan yllättävästi voimakkain kuvittelun tulevaisuuden musiikillinen elementti.^[39] Mutta paradoksi on näennäinen myös visuaalisessa mielessä: kohtaas sisältää tuttua mutta "rumuudessaan" äänimiljeen vietyä teollisuusestetiikkaa, mutta myös yöllisen kauniita ikkunoistaan ulospäin hehkuvia pyramideja, jotka yhdessä valtavien räjähdysten ja nopeasti valonhehkuisina lentävien autojen kanssa luovat kohtaukseen myös visuaalista teknologista ylevää. Siten helvetty muuttuu audiovisiona osittain ihastelun kohteeksi; ylevä eeppiä ylisää periaatteessa kauhean tulevaisuuden maailman kiehtovuutta. Kiinnostavasti alkukohtaus on myös osin erillään elokuvan tekohetken kommentoinnista ja historiatietoisuudesta: suuryhtiöiden tutut, postmodemit mainokset ja film noir -estetiikka esitellään vasta myöhemmin. Transhumanistien visiosta kohtauksessa muistuttaa ennen muuta kerroksellinen mega-arkkitehtuuri ja lentävät autot, syvemmälle tulevaisuuden teknologisiin implikaatioihin päästään myöhemmin. Mutta katsoja/kuuntelija on alkukohtauksen jälkeen valmis ja vastaanottavainen suunille teemoille ja ideoille. Alkukohtaus on siten kiteytymä ennen muuta jonkinlaisesta "pimeästä hehkusta"; katsoja haluaa heittäytyä sen ilmaisemaan maailmaan, ainakin elokuvateatterin tai television tuottamassa turvallisessa simulaatiossa. Itse haluan palata *Blade Runnerin* maailmaan ja sen nostamiin kysymyksiin yhä uudelleen – sen nostamat teknologiset ja eettiset haasteet ovat yhä ajankohtaisempia.

BLADE RUNNER, HISTORIAKULTTUURI JA TRANSHUMANISMI

Kuten utopiatutkijat ovat todenneet, 1960-luku merkitsi murrosta tieteisfiktiossa; dystooppiset kertomukset tulevaisuudesta tulivat näkyviksi ja suosituksi osaksi tulevaisuutta käsitellyttä populaarikulttuuria.^[40] Tieteelliset tekniset utopiat hylättiin ja tilalle nousivat dystopiat, jotka kuvasivat tieteestä itsestään kumpuavia riskejä, epäjärjestystä ja jopa tuhoa. Kuten Krishan Kumar kirjoitti, 1960-luvun lopulla ja sen jälkeen dystooppinen kuvasto tuli vielä konkreettisemmaksi kun tietoisuutelmien kiinnostuksen pitkääaikainen kohde, ulkoavaruuden maailmat ja mahdollisuudet, vaihtui ihmisen sisäiseen avaruuteen, psyykeeseen ja lähitulevaisuuden yhteiskuntaan, joka ei ollutkaan enää abstrakti ja kaukainen asia.^[41] Kylmä sota ja orastava ympäristötietoisuus tekivät suurista sodanjälkeisistä ikäluokista vastaanottavia ajatukselle mahdollisesta ihmiskunnan lopusta ja sivilisaation tuhosta. 1980-luvun alkuun mennessä nämä ajatukset olivat radikaalisituneet siinä määrin, että nuorille *Blade Runnerin* lähitulevaisuuden maailma tuntui konseptuaalisesti loogiselta. Pessimismia aiheuttivat niin öljykriisi, väestönkasvu, haposateet, Harrisburgin Three Mile Islandin ydinvoimalaonnettomuus vuonna 1979, nihilismi – punkin ajatus tulevaisuudettomuudesta – kuin alati mahdollinen ydinsota.

Blade Runner sis kiinnittyi tätä kautta tehokkaasti 1980-luvun alun pelkoihin ja on kenties vaikutusvaltaisuuksessaan dystopiaelokuvien kulminaatio, mutta se sisältää myös utooppisia, fantastisia ja yleviä – ja ylevän/subliimin käste sis sisältää lumon lisäksi pelon – elementtejä. Jos ajattelee 1980-luvun maailmaa teknologisen muutoksen kautta, *Blade Runner* on kiinni ajan mediatoiminnan postmodernissa eetoksessa, jossa muun muassa mainosten ja Music Televisionin tuottama levoton kuvatulva alkoi olla osa kaupunkitiilan kokemusta.^[42] Elokuvassa ylikansallisten tuotemerkkien mainonta, kaupunkien monikulttuuristuminen – elokuvan Los Angeles on selvästi aasialaistunut – ja muut tulevaisuuden katukuvaan sijoitetut tutut elementit, kuten Krishna-liikkeen edustajat, punkarit ja neonvalot, kohtaavat kauempaa menneisyydestä tulevat viitteet. Tähdellisiä esimerkkejä tästä ovat olemassaolevan arkkitehtuurin käyttö, erityisesti 1893 Los Angelesin kantakaupungille rakennettu Bradbury Building ja elokuvan kuvaaminen vanhoissa film noir -lavasteissa. Ridley Scott tiesi mainosohjaajana viiltävän tarkasti minkälaisen yltiökaupallisen yhteiskunnan kritiikkiä hänen elokuvansa sisälsi. Siksi se on myös postmodernismin yksi avainteos.^[43]

Blade Runner on siis monella tavalla selkeästi historiallinen tuotos – vuoteen 2019 sijoitettu elokuva on toteutettu tekemisajankohdansa korkeatasoisimmalla audiovisuaalisella teknologialla ja on siten erinomainen esimerkki elokuvataiteen mahdollisuudesta tulevaisuuden kuvitteluun 1980-luvun alkupuolella. Tavallaan kysymys on imaginaarisen konkretisomisesta populaarikulttuurissa, jossa tulevaisuuden visiot tyypillisesti ovat olemassa suhteessa menneisyyteen. Menneet tulevaisuudet taas ovat läsnä malleina tulevaisuuden kuvittelusta yhä uusille visioille. Siten tulevaisuutemme on jatkuvasti historian ja sen tulkinnan ehdollistamaa. Tätä ajatusta menneen ja tulevan välissä olemisen dialogisuudesta on käsitelty myös historioitsija Reinhart Koselleck teoksessaan *Vergangene Zukunft*. Menneisyyttä ja tulevaisuutta koskevien mielikuvien välillä on hänen mukaansa jatkuva toisistaan riippuvainen muutosprosessi.^[44] Millaisessa kokemustilassa elettiin 1980-luvun alussa ja millaisia odotuksia tulevaisuuteen kohdistui? Populaarikulttuurin historia tarjoaa kulttuurihistoriallisesti kiinnostavaa materiaalia tällaisen menneen tulevaisuuden tarkasteluun. Historiakulttuurin käsite on tärkeä ottaa huomioon tulevaisuuden Los Angelesin yhteydessä.

Kulttuurihistorioitsija Kari Immonen on puhunut menneisyyden läsnäolosta suhteessa historiakulttuuriin. Menneisyyttä käytetään niin tulevaisuuteen suuntaavaan politiikan kuin kaupallisen toiminnan resurssina. Myös kulttuurihistorioitsija Hannu Salmi on puhunut historiakulttuurista (*Geschichtskultur*) tapana tuottaa ja käyttää menneisyyttä koskevia mielikuvia ja tietoja.

Menneisyyteen liittyvää tietoa ja käsityksiä tuotetaan hyvinkin erilaisilla foorumeilla.^[45] Populaarikulttuurin osa tässä mielikuvapelissä ei suinkaan ole mitätön. Väittäisin jopa, että joskus historianantutkijankin mielikuvat niin menneisyydestä kuin tulevaisuudesta pulppuavat populaarikulttuurisista lähteistä, kuten historiallisista elokuvista.

Historiakulttuurin yksi muoto on kiinnostus rettoon, menneisyyttä jäljittelyihin ja menneen uudelleenlöytäviin (ransk. *retrouver*) ja siitä inspiroituviin tyylihin. Tästä on kirjoittanut teoksessaan *Retromania* toimittaja Simon Reynolds, joka väittää nykyisten nuorisokulttuurien katsovan varsin puhtaasti taaksepäin.^[46] Retron ajatus suhteessa tulevaisuuden visiointiin on mielestäni historiakulttuuria puhtaimmillaan – menneisyys muutetaan tulevaisuuvision resurssiksi.^[47] Näin tapahtuu myös Ridley Scottin tulevaisuuvision yhteydessä, hänen Los Angelesinsa on yhdistelmä *film noir* -kuvasto, vanhaa rapistunutta arkkitehtuuria ja uutta teknologiaa. Kulttuuriintutkija Caryl Flinnin mukaan tätä yhdistelmää voi kutsua nimellä *Pastische Noir*, hän vertaa *Blade Runneria* tässä suhteessa muuten varsin erilaisiin elokuviin *Brazil* (Terry Gilliam, 1985) ja *Dead Men Don't Wear Plaid* (Carl Reiner, 1982).^[48]

Tärkeää tulkinnallisessa mielessä on tarkastella tutkimuskohteeni – tässä tapauksessa 1980-luvun alun tieteiselokuvan tekijät – minulle mennyttä maailmaa myös heidän nykyisyytenään. Tätä avain aikalaisteknologian tarkastelun kautta *Blade Runnerin* avauskohtauksen analyysissäni. Toisaalta myös heille menneisyys avautuu sekä traditiona että mahdollisuutena uuteen.^[49] Tämä traditioon pohjaava uutuuden mahdollisuus tulevaisuuden kuvittelussa on juuri se visionäärinen elementti, joka on erityisen vaikutusvaltaisen tieteiselokuvan piirissä. Eri aikakausia on mahdollista käsitellä eklektisesti ja limittää suhteessa samaan teoksen sisällä, mikä itessään tuottaa mahdollisuuden luovaan "polyfoniaan".^[50] Tämä ei ole pelkästään populaarikulttuurin tekijöiden heuristinen apuväline, myös tulkitsija tuo vielä yhden aikataason tähän hemeneuttiseen tulkintapeliin. Ja siksi eri aikataasojen läsnäolo tuon visionäärisyyden tulkinnassa, mukaan lukien elokuvan tulevaisuuden aika kahden vuoden päästä koittavana omana nykyisyytenäni, on itsellenikin hedelmällinen tulkinnan lähtökohta. Samoin yhä uudet elokuvat näkevät sukupolvet tulkitsevat sitä suhteessa oman aikansa maailmaan ja teknologiseen muutokseen. Nykyhetkestä katsottuna *Blade Runner* on yhä voimallisemmin transhumanisteille profeettallinen avainteos, yliyönneistään huolimatta. Vaikka elokuva siis kiinnittyikin menneisyyteen myös elokuvallisten konventioidensa kautta, uuden, kuvittelun teknologian visiointi ja pohdinnat ihmiskunnan tulevaisuudesta sekä ihmisen ja koneen rajapinnasta tuovat sen lähelle tutkimani transhumanistisen liikkeen ajattelua. *Blade Runner* onkin kyseisen liikkeen popularisoinnin kannalta keskeinen avainteos, se on vaikuttanut elokuvan nähneiden odotushorisonttiin jo neljällä vuosikymmenellä.^[51] Tämä ei ole yllättävää, koska transhumanistien keskeiset kiinnostuskohteet ovat elokuvassa hyvin esillä. Esittelen seuraavaksi lyhyesti liikkeen perusajatukset.

Transhumanismi (H+, h+, Humanity+, <http://humanityplus.org/>) on hajanainen ja moniaalle kurottuva, pääosin teknologiaoptimistinen liike – optimistinen teknologian kiihtyvän kehityksen osalta, ei niinkään välittämättä tuon kehityksen seurausten – joka tähtää ihmiskunnan teknologiseettiseen muutokseen ja kiihdytettyn evoluutioon, kohti täydellistymistä. Tämä tapahtuu vahvistamalla ihmisten älyllisiä, fyysisiä ja psykologisia kykyjä erilaisten teknologisten innovaatioiden avulla. Transhumanisteiksi tunnustautuu muun muassa filosofeja, insinöörejä, tulevaisuudentutkijoita ja taiteilijoita. Tunnettuja transhumanistisiin ideoihin vaikuttaneita ja niistä kirjoittaneita intellektuelleja ovat esimerkiksi nykyään Googlen palveluksessa oleva tietojenkäsittelytieteilijä ja keksijä Ray Kurzweil, robotikko Hans Moravec, kryonikko Robert Ettinger, insinööri Eric Drexler, sekä filosofit FM-2030 (F.M. Esfandiary), Max More ja Nick Bostrom.^[52]

H+ on maksanut älyllisen ja aatteellisen sisältönsä pitkälti tieteen ja populaarikulttuurin kohtauspinnolta, erityisesti 1950-luvun lopulta alkaen tieteiskirjallisuudesta ja -elokuvista 1950-luvun lopulta alkaen. Vaikka monet liikkeen vaikuttajat ovat julkaisseet aiheesta jo aiemmin, transhumanistien organisoituminen alkoi 1980-luvun alkupuolella, jolloin myös *Blade Runner* sai ensi-iltansa. Näin ollen liikkeen tulevaisuusvisiot ovat usein retrofuturistisia, jopa silloin, kun sen piirissä viitataan osin vielä tuloillaan oleviin teknologisiin ideoihin; osittain liike on saanut ”teknologismissaan” jopa uskonnollisen liikkeen sävyjä.^[53] Liikkeen piirissä on huomioitu lisäksi dystooppisia tulevaisuuspolkuja, kuten älyllisen orgaanisen elämän syrjäytyminen koneiden tuloa itsestietoisesta – singulariteetti – ja ottaessa vallan.^[54] *Blade Runner*-elokuvassa näin ei käy, ylevät androidit, ”replikantit”, ovat ylivoimaisista kyvyistään huolimatta ennen muuta orjia, joille on suunnitellujoidensa toimesta määritelty lyhyt elinikä. Siten elokuvan narratiivi viittaa useisiin transhumanistien keskeisiin ideoihin ja leikittelee niillä julmalla ja oivaltavalla tavalla.

Transhumanistinen populaarikulttuuri – populaarikulttuurin tuotokset jotka sisältävät liikkeen filosofisia ideoita tai ovat jopa osaltaan synnyttäneet niitä – kuvittelee ihmiskunnan tulevaisuutta radikaalin, eksponentiaalisesti kiihtyvän teknologisen muutoksen keskellä. Se on monimediaista ja medialajustalta toiselle nokeasti liikkuvaa populaarikulttuuria ja itsessään usein, jakelufomaattista riippuen, toteutettu tekemisaikansa audiovisuaalisella huipputeknologialla. Transhumanistien piirissä sitä ruokkineisiin valtavirran kirjoihin, elokuviin ja peleihin lasketaan ennen muuta tieteellisesti realistisia ja innovatiivisia tuotoksia. Tieteiskirjallisuuden piiristä esimerkiksi kirjailijat Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, Robert A. Heinlein, Stanislaw Lem, Philip K. Dick ja William Gibson ovat tärkeitä, elokuvista *Blade Runnerin* ohella muun muassa jo mainittu Kubrickin *2001: Avaruusseikkailu* (1968), *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997) ja useat viime vuosien koneälyä koskevat elokuvat, kuten *Her* (Spike Jonze, 2013), *Transcendence* (Wally Pfister, 2014), *Ex Machina* (Alex Garland, 2015) ja *Ghost in the Shell* (Rupert Sanders, 2017), jonka vaikutushistoria alkaa jo sen japanilaista manga- (1989) ja anime (1995) -versioista. Englantilainen televisiosarja *Black Mirror* (2011-) on episodimuotoisuutensa ansiosta vapaa pelaamaan niin vakavilla transhumanistisilla teemoilla kuin satiiriin keinoihin. Peleistä on syytä mainita *Metal Gear Solid* (1998), *Deus Ex* (2000), *EVE Online* (2003), *BioShock* (2007)) ja *Crysis* (2007), joista osa on saanut myös menestyneitä jatko-osia. *Blade Runner* edustaa tässä jatkumossa keskeistä taitokohdan avaintesta: populaarikulttuurin vaikutus näkyy transhumanismissa ja sen tunnetuksi tulemisessa rinnakkain 1980-lukulaisten cyberpunkin ja postmodernismin kanssa. Sittemmin taas transhumanismi on itsessään toiminut yhä selkeämmin populaarikulttuurin tuotteiden lähtökohtana.

Filosofi ja transhumanisti Nick Bostrom on listannut kymmenen transhumanismille keskeistä tulevaisuuden mullistavaa innovaatiota, jotka sisältävät niin vaaroja kuin mahdollisuuksia. Näitä ovat hänen mukaansa superälykkäät koneet, aivojen mielihyväkeskusten manipulointi, persoonallisuuspiillert, avaruuden asuttaminen, molekylaarinen nanoteknologia, pidennetty elinikä, yhteenkytkettyyn maailma, tietoisuuden siirtäminen virtuaalisiin tietoverkoihin, syväjäädyytettyjen ruumiiden henkinherättäminen ja osaan näistä liittyvä älykkään elämän tuhoutumisen mahdollisuus.^[55] Vastaavasti transhumanistisen Lifeboat-säätiön tieteellisessä ohjausryhmässä toimiva Michael Anissimov listaa kymmenen tärkeimmän transhumanistisen tulevaisuusteknologian joukkoon seuraavat (tärkeysjärestyksessä, manga- ensin): yleinen tekoäly (Artificial General Intelligence), tietoisuuden lataaminen tietoverkkoon, megaluokan rakennesuunnittelu, molekylaaritason mittakaavassa rakentaminen, itsenäiset ja itseään monistavat robotit, kybemetiikka, avaruuden asuttaminen, geeniterapia, virtuaalitodellisuus ja kryogeniikka (kuolleiden syväjäädytys ja potentiaalinen elvyttäminen).^[56] Näistä ideoista erityisesti superälykkäät ihmisenkaltaiset koneet ja niiden itsenäinen ajattelu, tulevaisuuden megalomaisen arktehtuuri, avaruuden asuttaminen sekä kysymys inhimillisyydestä, muistamisesta, elämän arvostamisesta, empatiasta ja rakkaudesta saavat elokuvassa *Blade Runner*-elokuvan keskiössä: elokuvan replikantit ovat paeenneet avaruudessa olevista siirtokunnista löytääkseen mahdollisuuden pitempään elämään Maa-planeetalta ja ”tuojansa” Eldon Tyrellin kässissä. Tarinan kautta elokuva ottaa eettistä kantaa juuri nyt ajassamme valtavia edistysaskeleita ottavan synteettisen biologian mahdollisuuksiin ja vaaroihin.^[57]

Blade Runner-elokuvan loppukohtaus ansaitsee oman tarkastelunsa suhteessa transhumanistisen utopian mahdollisuuteen. Elokuvan aikakäsitys on leikittelevä, katkoksellinen ja pessimistinen, vaikka elokuvan ensimmäiseen laajalle levitettyyn teatteriversioon lisättiinkin studion vaatimuksesta hiukan irrallisen tuntuinen onnellinen loppu. Sitä voisi pitää myös postmodernina ironiana, jos Scott ei olisi uudemmissa versioissa leikannut sitä pois.^[58]

Analysioimani elokuvan alkukohtaus on kiinnostavasti yksi sen eri versioiden vakaimpia elementtejä, kun taas lopun monitulkintaisuutta on muokattu useampaan kertaan.^[59] Tarinan jälkikäteen vaiointi on kiinnostavaa myös suhteessa elokuvan eettiseen viestiin ja ajatukseen elokuvan perimmäisestä transhumanistisesta sanomasta. Elokuvan eri leikkausversiot sisältävät nimittäin ennen muuta erilaisia ratkaisuja suhteessa kysymykseen päähenkilöiden kohtalosta. Onko loppu onnellinen, avoin vai pessimistinen. onko Harrison Fordin esittämä Rick Deckard itsekin replikantti? Uudemmat versiot korostavat tätä tulkintaa ja siten kysymys inhimillisyydestä, muistamisesta, elämän arvostamisesta, empatiasta ja rakkaudesta saavat uudenlaisen, keinoelämästä korostetusti ihannoivan sävyn. Jo Philip K. Dickin romaaniassa läsnä olleet mekaaniset ja aidonkaltaiset eläimet ovat mukana myös elokuvassa, mutta ne ovat kirjaa enemmän metaforisina rooleissa – taruolento yksisarvinen edustaa symbolisella tasolla replikantteja. Mutta elokuvan katse ei ole inhimillinen vaan tapahtumien voi välttää aukeavan nimenomaan replikanttien näkökulmasta. Replikanttien johtaja, ylivoimaisen voimakas ja älykäs Roy Batty (Rutger Hauer) pelastaa Deckardin ennen omaa kuolemaansa, mahdollisesti arvostaen lopulta kaikkea elämää. Blade Runner-yksikön Gaff (Edward James Olmos) päästää Deckardin ja replikantti Rachelin (Sean Young) pakenemaan. Hänen huutonsa kaikuu ilmassa: ”Ikävää, että hän ei jää eloon, mutta toisaalta, kukapa jäisi.”^[60] Alkuperäisessä teatteriversiossa loppuun on liitetty Stanley Kubrickin luvalla *Hohdon* (1982) ylläajamateriaalista lopputekstien taakse kuvaa vehreästä luonnosta. Deckardin päällennauhoitettua monologista myös selviää, että Rachelin elinikää ei ole määriteltä muiden replikanttien tavoin nelivuotiseksi^[61] Radikaalein vaihtoehto on The Final Cut Special Edition -versioista löytyvä vaihtoehtoinen loppu, jota ei sis koskaan käytetty missään virallisessa versiossa. Kömpelön autossa käydyin keskustelun päättää Rachelin toteamus Deckardille: ”Meidät on tehty toisillemme”, minkä voi ymmärtää myös ”valmistamiseksi”.^[62] Mielestäni onnistunein versio on hissini sulkeutuminen päättyvä *The Director's Cut* (1994) ja *The Final Cut* (2007) -versioiden tyyli lopetus, joka jättää kaiken ambivalentiksi ja avoimeksi tulkinntalle. Tässä versiossa ajatus elokuvan ylevästä estetiikasta nimenomaan lumon ja kauhun yhdistelmänä saa arvoisensa päätökseen.

HISTORIALLINEN ”TULEVAISUUS” JA NYKYHETKI

Blade Runner valmistui 35 vuotta sitten. Nyt elämme elokuvan aikajanelta: replikantti Roy Batty aktivoitiin elokuvassa esiintyvän tiedon mukaan 8.1.2016.^[63] Teknologisesti ylevä elokuvan avauskohtaus Los Angelesin keskustan yllä, lentävine autoineen, tummanpuhuvine pilvenpiirtäjiineen ja kaasuräjähdyksineen, on enää hiukan yli kahden vuoden päässä. Reinhardt Koselleckin ajatusta ”menneistä tulevaisuuksista” mukaillen, teoksen eri ajalliset kerrostumat – teoksen sisäinen tapahtuma-aika eli kuviteltu marraskuu 2019, teoksen valmistusajankohdan nykyisyys 1982, tämän artikkelin kirjoittamisajankohdan nykyisyys helmi-maaliskuussa 2017 – sekä teoksen kuvitellun tapahtuma-ajan pian tapahtuva historiallinen toteutuminen – alkavat kaikki olla läsnä ja kuvailtavissa. Kuten niin monet menneet tulevaisuudet, Ridley Scottin dystooppinen audiovisio on, lähestyessään historiallista toteutumistaan, vähitellen vanhentunut. Sen sisältämät teknologiset ideat ovat osin toteutuneet, osin tulollaan, osin edelleen epärealistisia.

Teknologisessa mielessä *Blade Runner* oli vielä analoginen elokuva – se kuvattiin filmille, erikoisefektit tehtiin pienoismallien avulla ja ääniraita nauhoitettiin kelanauhurilla. Siten se on historiakulttuurisesti sidoksissa niin omaan aikaansa kuin sitä edeltävään elokuvataiteen perinteeseen, mutta vaikuttaa myös eteenpäin digitaalisen elokuvan uudenlaiseen ja tavallaan rajattomaan audiovisuaalisuuteen. Romanttisen soundtrackin paikoittainen nostalginen pehmeys ja elokuvan monet naisahmot loivat tarvittavaa kontrastia kylmälle ja miehille teknodystopialle, mikä osaltaan on tehnyt elokuvasta lähestyttävämmän.^[64] Elokuvan audiovisio on siis säilyttänyt vetovoimansa ja siten se toimii edelleen esikuvallisena nykyisen digitaalisen estetiikan avaamille kuvittelun mahdollisuuksille. Kiinnostavasti tänä syksynä ensi-iltansa saava jatko-osa *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017) näyttää ainakin trailerinsa perusteella olevan retro-esteettinen rakkauskirje alkuperäiselle elokuvalle. Niin trailerin musiikki – josta vastaa tällä kertaa islantilainen Jóhann Jóhannsson – kuin visuaaliset tehosteet tuovat korostetusti mieleen 1980-luvun alun menneen tulevaisuuden.^[65] Retroilmiö markkinoidaan varman päälle ja alkuperäisen elokuvan estetiikkaa kunnioittaen.

Niin Philip K. Dickin kirjan kuin elokuvan keskeinen teema, ihmisen kuituminen teknologian edessä ja inhimillisyyden menettäminen – replikantit tuntuvat olevan ihmisiä inhimillisempiä, vaikka eivät tunnekaan empatiaa – muuttuu koko ajan profetaalisemmaksi. Myös *Blade Runnerin* yhteiskunnallinen sanoma suuryhtiöiden vallasta ja geeniteknologian etitasta on edelleen relevantti, mutta ei ole laajuudessaan ja rajuudessaan toteutunut. Ehkä tämän elokuvan kaltaisten varoitavien dystopioiden ansiosta niiden ei myöskään tarvitse.

Kiitän erikoistutkija, dosentti Pertti Grönholmia hänen monista tärkeistä huomioistaan artikkelin syntyprosessin aikana. Samoin kahta vertaisarvioijaa erittäin asiantuntevasta ja rakentavasta palautteesta.

Kirjoittaja on filosofian tohtori, joka toimii kirjoittamishetkellä vierailevana Fulbright-tutkijana Case Western Reserve Universityn (Cleveland, OH) Center for Popular Music Studies -keskuksessa Yhdysvalloissa. Kotimaassa hän toimii tutkijana Turun yliopiston kulttuurin historian oppiaineessa ja International Institute for Popular Culture -tutkimuskeskuksessa (IIPC, <http://iipc.utu.fi/>). Kotisivut: <http://users.utu.fi/kierka/>.

LÄHTEET JA TUTKIMUSKIRJALLISUUS

Alkuperäisaineisto

Anissimov, Michael. Top Ten Transhumanist Technologies. Special Report. *Lifeboat.com*. [<http://lifeboat.com/ex/transhumanist.technologies/>] (Haettu 27.2.2017.)

Blade Runner. O: Ridley Scott. The Ladd Company & Wamer Bros 1982. Useita versioita, joista *Director's Cut* (1992) ja *The Final Cut* (2007) ovat viimeisimmät.

Blade Runner. *Souvenir Magazine Volume 1. Official Collector's Edition*. 1982.

Blade Runner special fx breakdown – hates [<https://youtu.be/PeAprWRoeAQ>] (Haettu 27.2.2017.)

Blade Runner – Opening Titles (HQ) [http://youtu.be/-fu7jN2_2pE] (Haettu 27.2.2017.).

Blade Runner Beginning/Ending Comparison (1080p) [<https://youtu.be/vIDWGLOSVN4>] (Haettu 1.6.2017.)

Blade Runner (10/10) Movie CLIP – The Ending: A Replicant? (1982) HD [<https://youtu.be/5lPmFSNwC4>] (haettu 31.5.2017.)

Blade Runner ending international version + end title theme [https://youtu.be/B3l1lUUQ_fE] (Haettu 31.5.2017)

Blade Runner The Final Cut – Made For Each Other (alternate ending) 2. [https://youtu.be/y8t9_08lE9Y] (Haettu 1.6.2017.)

BLADE RUNNER 2049 – Official Trailer [<http://youtu.be/gCcx85zbxz4>] (Haettu 1.6.2017.)

Bostrom, Nick. What is Transhumanism?. *Nickbostrom.com* 2001. [<http://www.nickbostrom.com/old/transhumanism.html>] (Haettu 27.2.2017.)

Bostrom, Nick. 2005. Transhumanist values. Review of Contemporary Philosophy, Vol. 4, May. [<http://www.nickbostrom.com/ethics/values.html>] (Haettu 27.2.2017.)

Depictions and Perceptions of Transhumanism in Media. *Transhuman.neocities.org* [<http://transhuman.neocities.org/>] (Haettu 1.6.2017.)

Dvovskiy, George. Blade Runner Brilliance. Alun perin julkaistu *Betterhumans*, Sep. 10, 2004. *Sentient developments. Science, futurism, life.* March 7, 2006. [<http://www.sentientdevelopments.com/2006/03/blade-runner-brilliance.html>] (Haettu 3.4.2017.)

Galeon, Dom & Reedy, Christianna: Kurzweil Claims That the Singularity Will Happen by 2045. *Futurism*, 2016 [<https://futurism.com/kurzweil-claims-that-the-singularity-will-happen-by-2045/>] (Haettu 4.6.2017.)

H+Pedia [<http://hpluspedia.org/>] (Haettu 1.6.2017.)

Hawkes, Rebecca. Blade Runner's Roy Batty has his birthday today – and the internet is very excited. *The Telegraph* 8 January, 2016. [<http://www.telegraph.co.uk/film/blade-runner/roy-batty-birthday-inception-date-rutger-hauer/>] (Haettu 27.2.2017.)

Humanity+ [<http://humanityplus.org/>] (Haettu 27.2.2017.)

Humphries, Matthew. How the Blade Runner opening sequence was created. *Geek.com* 15.9.2010. [<http://www.geek.com/geek-cetera/how-the-blade-runner-opening-sequence-was-created-1284218/>] (Haettu 27.2.2017.)

Kurzweil, Ray. *The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology*. Viking 2005.

Mehlman, Maxwell. *Transhumanist Dreams and Dystopian Nightmares: The Promise and Peril of Genetic Engineering*. Johns Hopkins University Press, Baltimore 2012.

Peary, Danny. Directing *Alien* and *Blade Runner*: An Interview with Ridley Scott. *Ridley Scott Interviews*. Laurence F. Knapp & Andrea F. Kulas (eds.). University Press of Mississippi, Jackson 2005.

Suomen Transhumanistiliitto [<http://transhumanismi.org/>] (Haettu 1.6.2017.)

Trumbull, Douglas. Blade Runner special fx breakdown – Hades. *YouTube*, julkaisijana nimimerkki Alex K, 14.5.2014. [http://youtu.be/-fu7jN2_2pE] (Haettu 27.2.2017.)

Vangelis. *Blader Runner: Vangelis*. Elokuvan soundtrack. Warner/Atlantic 1994. Kolmen CD-levyn 25-vuotisjuhlaversio on julkaistu vuonna 2007.

Zyser (nimimerkki). *Vangelis. Nemo Studios, London. Fan museum website*. Uudistettu sivusto julkaistu 29.3.2010. [<http://www.nemostudios.co.uk/>] (Haettu 27.2.2017.)

Tutkimuskirjallisuus

Bal, Mieke. *Traveling Concepts in the Humanities: A Rough Guide*. University of Toronto Press: Toronto 2002.

Barham, Jeremy. Scoring Incredible Futures: Science-Fiction Screen Music, and "Postmodernism" as Romantic Epiphany. *The Musical Quarterly*, Vol. 91, No 3/4 (Fall – Winter, 2008). Oxford University Press: Oxford 2008, 240-274.

Bertek, Tihana. The Authenticity of the Replica: A Posthuman Reading of Blade Runner. [*Sic*] – a journal of literature, culture and literary translation No. 1 – Year 5, 12/2014, 1-12.

Booker, Keith. *Alternate Americas: Science Fiction Film and American Culture*. Praeger, Westport 2006.

Boozer, Jack. Crashing the Gates of Insight: *Blade Runner*. Teoksessa Kerman, Judith (ed.): *Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?* Bowling Green State University Popular Press, Bowling Green 1991. 212-228.

Buhler, James; Neumeyer, David & Deemer, Rob: *Hearing the Movies. Music and Sound in Film History*. Oxford University Press, Oxford 2010.

Bukatman, Scott. *Blade Runner*. BFI Modern Classics, London 1997.

Chion, Michel. *Audio-Vision. Sound on Screen*. Orig. L'Audio-Vision. Transl. by Claudia Corbman. Columbia University Press, New York 1994.

Cook, Nicholas. *Analyzing Musical Multimedia*. Oxford University Press, Oxford 2000 (1998).

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

Flisfeder, Matthew. Introduction. *Postmodern Theory and Blade Runner*. Bloomsbury, New York 2017, 1-19.

Flynn, Carol. *Strains of Utopia. Gender, Nostalgia, and Hollywood Film Music*. Princeton University Press, Princeton 1992.

Goodwin, Andrew. *Dancing in the Distraction Factory. Music Television and Popular Culture*. Routledge: London 1993.

Grönholm, Pertti. 2015 Olipa kerran tulevaisuus. Retrofuturistinen nostalgia Kraftwerk-yhtyeen konseptissa. Teoksessa *Kaipaava moderni. Nostalgian ja utopian kohtaamisia Euroopassa 1600-luvulta 2000-luvulle*. Toim. Pertti Grönholm & Heli Paalumäki. Historia mirabilis 11. Turku: Turun Historiallinen Yhdistys, 9-38.

Hannan, Michael & Carey, Melissa. Ambient Soundscapes in Blade Runner. Teoksessa Philip Hayward (ed.): *Off the Planet: Music, Sound and Science Fiction in Cinema*. John Libbey Publishing, Eastleigh 2004. 149-165.

Herkman, Juha. Introduction: Intermediality as a Theory and Methodology. Teoksessa Juha Herkman, Taisto Hujanen & Paavo Oinonen (eds.): *Intermediality and Media Change*. Tampere University Press, Tampere 2012. 10-27.

Immonen, Kari. *Historian läsnäolo*. Turun yliopiston historian laitos, julkaisuja n:o 26: Turku 1996.

Kallioniemi, Kari & Kärki, Kimi. "Elokuvan tulkintakerroksia – Ken Russellin *Lisztomania* (1975) kulttuurihistorian moniäänisenä audiovisuaalisena lähteenä." Teoksessa Asko Nivala & Rami Mähkä (toim.): *Tulkinnan polkuja. Kulttuurihistorian tutkimusmenetelmiä*. k&h, Turku 2012. 170-190.

Kassabian, Anahid. *Hearing Film. Tracking Identifications in Contemporary Hollywood Film Music*. Routledge, New York 2001.

Klinkmann, Sven-Erik. Retro Icons and Anachronistic Artist. Teoksessa Kari Kallioniemi, Kimi Kärki, Janne Mäkelä & Hannu Salmi (eds.): *History of Stardom Reconsidered*. International Institute for Popular Culture, Turku 2007. 16-21. Available as an eBook at [<http://iipc.utu.fi/reconsidered/>] (haettu 2.6.2017.)

Konzett, Matthias: Sci-Fi Film and Sounds of the Future. Teoksessa Bartkowiak, Mathew J.: *Sounds of the Future. Essays on Music in Science Fiction Film*. McFarland & Company, Jefferson 2010. 100-115.

Koselleck, Reinhardt. *Futures Past. On the Semantics of Historical Time*. Alkuteos: *Vergangene Zukunft. Zur Semantik geschichtlicher Zeiten* (1979). Transl. by Keith Tribe. The MIT Press: Cambridge, Massachusetts 1985.

Kumar, Krishan. *Utopia & Anti-Utopia in Modern Times*. Basil Blackwell: Oxford 1987.

Kärki, Kimi. *Rakennettu areenatahteyks. Rock-konsertti globalisoituvana mediaspektaakkelina 1965-2013*. Turun yliopiston julkaisuja, Sarja C, osa 397. Turun yliopisto, Turku 2013.

Levitas, Ruth. *The Concept of Utopia*. Peter Lang, New York 2010.

Martin, Michael. Meditations on Blade Runner. *Journal of Interdisciplinary Studies* Vol XVII No. 1/2. (2005), 105-122.

Nye, David E. *American Technological Sublime*. The MIT Press: Cambridge, Massachusetts 1994.

Paalumäki, Heli. Menneisyys Bertrand de Jouvenelin tulevaisuusajattelussa. Teoksessa Meri Heinonen, Leila Koivunen, Sakari Ollitervo, Heli Paalumäki, Hannu Salmi ja Janne Tunturi (toim.): *Dialogus. Historian taito*. Kirja-Aurora: Turku 2002, 414-428.

Parill, William. *Ridley Scott. A Critical Filmography*. McFarland & Company, Jefferson 2011.

Raw, Laurence. *The Ridley Scott Encyclopedia*. The Scarecrow Press, Lanham 2009.

Reeve, C. D. C. Replicant Love: *Blade Runner* Voight-Kampffed. Teoksessa Amy Coplan & David Davies (eds.): *Blade Runner. Philosophers on Film*. Routledge: Abingdon 2015, 272-284.

Reynolds, Simon. *Retromania. Pop Culture's Addiction to Its Own Past*. Faber & Faber: New York 2011.

Richardson, John. *An Eye for the Music. Popular Music and the Audiovisual Surreal*. Oxford University Press, Oxford 2012.

Salmi, Hannu. Menneisyyskokemuksista hyödykeisiin – historiakulttuurin muodot. Teoksessa Jorma Kalela & Ilari Lindroos (toim.): *Jokapäiväinen historia*. Tietolipas 177. SKS, Helsinki 2001. 134-149.

Sammon, Paul. *Future Noir: The Making of Blade Runner*. Orion Books, London 1996.

Schwartz, Richard. *The Films of Ridley Scott*. Praeger, Westport 2001.

Sihvonen, Jukka. "Ajan tiellä – Sci-fi ja kuvitellun suurkaupungin muodonmuutos." *Lähikuva* 1/2008, 60-75.

Stiller, Andrew. The Music in Blade Runner. Teoksessa Kerman, Judith (ed.): *Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?* Bowling Green State University Popular Press, Bowling Green 1991. 196-200.

Strick, Philip. Blade Runner: Telling the Difference. Teoksessa Newman, Kim (ed.): *Science Fiction/Horror. A Sight and Sound Reader*. BFI Publishing, London 2002. 47-50.

Tribe, Keith. Translator's Introduction. Teoksessa Reinhardt Koselleck: *Futures Past. On the Semantics of Historical Time*. Alkuteos: Vergangene Zukunft. Zur Semantik geschichtlicher Zeiten (1979). Transl. by Keith Tribe. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts 1985. vii-xvii.

Välimäki, Susanna. *Miten sota soi? Sotaelokuva, ääni ja musiikki*. Tampere University Press, Tampere 2008.

Zylinska, Joanna. *On Spiders, Cyborgs and Being Scared. The Feminine and the Sublime*. Manchester University Press, Manchester 2001.

1. "Fantasies don't work unless they quickly take on a reality of their own, and the sci-fi films I'd seen always contained silly, utopian ideas or tended to take the more extraordinary dilemmas of the day and assume they'd develop in nonlogical, unbelievable ways. The people who made sci-fi films didn't understand what they were doing." Ridley Scott Danny Pearyn haastattelussa 1984, Peary 2005, 42. [Takaicin]
2. Elokuvan vaikutuksesta ks. Booker 2006, 15, 185-186. Hän mainitsee olennaisimmat vuoteen 2006 mennessä vaikutteita saaneet elokuvat, kuten *Total Recall* (Paul Verhoeven, 1990), *Dark City* (Alex Proyas, 1998), *Bicentennial Man* (Chris Columbus, 1999), *A.I. Artificial Intelligence* (Steven Spielberg, 2001) ja *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002). [Takaicin]
3. Meadin henkilöhistoriasta ja tulosta mukaan elokuvaan ks. Sammon 1996, 75-81. [Takaicin]
4. Sihvonen 2008, 62. [Takaicin]
5. Bukatman 1997, 15-16. [Takaicin]
6. Harrison Ford oli jo kahden *Star Wars*-elokuvan ja *Kadonneen aarteen metsästäjien* jäljiltä niin iso tähti, että myös *Blade Runneria* markkinoitiin Blade Runner / Replicant Detent Division ja Tyrell Corporation -lippalakien (valmistajana The Thinking Cap Company), fan clubin ja jopa pienten Spinner-autoja jäljittelyvien lelujen avulla (valmistajana ERTL Replicas). Ks. *Blade Runner. Souvenir Magazine* vol. 1 1982. [Takaicin]
7. Schwartz 2001, 39-40. [Takaicin]
8. Yhdysvaltain teatteriversio (1982), "The Workprint" (1982), kansainvälinen teatteriversio (1982), ohjaajan versio (The Director's Cut, 1992), The Final Cut (2007). Parill 2011, 43-44. Näistä kahdessa uusimmassa versiossa ei ole Harrison Fordin film noir -henkistä taustamonologia eikä alun perin päälleliimatun oloista onnellista loppua. [Takaicin]
9. Audiovisuaalisesta lähianalyysistä ks. Kärki 2014, 54-55; Richardson 2012, 13-14 sekä Kallioniemi & Kärki 2012, erit. 180-184.. Ks. myös käsitteen "framing" käytöstä Bal 2002, 133-173. Intermediaalisuudesta, ks. Herkman 2012. [Takaicin]
10. Tutkimushanke "Audible Futures". Projektin vastaavan johtajan, dosentti Pertti Grönholmin lisäksi arvokkaan sisältöpanoksen ovat antaneet muun muassa professori John Richardson ja akatemiatutkija Juha Torvinen. Oma tämänhetkinen rahoitukseni Emil Aaltosen säätiöltä ja Fulbright Finlandilta on suoraa osarahoitusta hankkeelle, vaikka perspektiivini suuntautuu laajemmin populaarikulttuurin piirissä tapahtuvaan audiovisuaaliseen ja intermediaaliseen tulevaisuuden kuvitteluun suhteessa transhumanistiseen liikkeeseen. Projekti tutki musiikkia, ääntä ja auditiivisia käytäntöjä (musiikin kuuntelu, kuluttaminen ja merkityksellistäminen) länsimaisen kulttuurillisen mielikuvituksen pelikenttänä, kiinnittäen huomionsa erityisesti ihmisen ja tekniikan suhteeseen. Huolimatta teeman historiallisesta pitkäkestoisuudesta ja kulttuurisesta läpäisevyydestä ja näkyvyydestä, tulevaisuuteen suuntautuneen musiikillisen mielikuvituksen perustaa ja ilmenemismuotoja ei ole tähän asti syvällisesti tutkittu. Oma tulkinnan lähtökohtani on audiovisuaalisen kulttuurin historiallisissa sitoumuksissa ja niiden analyysissä. Siten tulkitatyöni kohdistuu kuvan ja äänen historialliseen interaktioon. [Takaicin]
11. Ajatukseen "audiovisiosta" moniaistillisena tulkinnallisen tarkastelun kohteena olen saanut vaikutteita niin Michael Chionilta (hänen 1994 kirjansa nimeä myöten) kuin Nicholas Cookilta, jonka ajatus kuvan ja äänen integraatiosta ja erottamattomuudesta – hän lähtee liikkeelle synesthesian, aistien sekoittumisen ajatuksesta – lopullisessa tulkinnassa on itselleni tärkeä (2000, viii). Audiovisuaalisesta narratiivisuudesta ks. Kassabian 2001, 37-60 ja Välimäki 2008, 47-48. [Takaicin]
12. "Much of what I envisage for the year 2019 is reflected in the look of the streets and the attitudes of the people in Blade Runner. The viewpoint speaks for itself. I thought about it very carefully. I presented a future world that I believe would come close to being a totalitarian society – if not a quite 1984, then one step from it. It is 1984 in the sense that the world is controlled by perhaps only four major corporations, of which the Tyrell Corporation is one, and the people exist in what is almost a Kafkaesque or Orwellian environment." Peary 2005, 49. [Takaicin]
13. Avauskohtaus on nähtävissä HD-tasoisena YouTube-videopalvelussa, *Blade Runner – Opening Titles (HQ)* (elektroninen aineisto). Philip K. Dickin kirjan ja elokuvaversio eroista, ks. Dinello 2005, 108-109. [Takaicin]
14. "Special police squads – BLADE RUNNER UNITS – had orders to shoot to kill, upon detection, any trespassing *Replicant*. This was not called execution. It was called retirement." *Blade Runner* 1982, alkukohtaus. [Takaicin]
15. "I believe I have a good take on the future, and it's vital for the production designer I choose – be he Michael Seymour on *Alien* or Lawrence G. Paull on *Blade Runner* – to be in total sympathy with what I'm doing." Peary 2005, 43-44. [Takaicin]
16. Moebiuksen *Blade Runneria* edeltäneistä "visionäärisistä" töistä kannattaa tutustua ainakin Dan O'Bannonin kanssa tehtyyn *The Long Tomorrow* (1975) -sarjakuvaan ja suomeksiin julkaistuu *Jerry Comeliuksen ilmativis autotalli -kokonaisuuteen* (1976), joka perustui löyhästi tieteiskirjailja Michael Moorcockin teoksiin. Erityisesti *The Long Tomorrow* tarjosi suoraan *Blade Runneria* innoittaneita kaupunkinäkömiä. [Takaicin]
17. Bukatman 1997, 16-17, 21; Raw 2009, 224; Parill 2011, 51. [Takaicin]
18. "As we move farther and farther into the future, the probability is that the construction of new buildings will diminish, except in certain areas of the city, and the constant repairing, shoring up, and modernization of older architecture will begin to take on a rather retrofitted look." Peary 2005, 50. [Takaicin]
19. Bukatman 1997, 19, 21. [Takaicin]
20. Boozer 1991, 214. [Takaicin]
21. Sihvonen 2008, 68. [Takaicin]
22. Ks. [http://douglastrumbull.com/]. Sivusto on tätä kirjoitettaessa alhaalla, tekstillä "Coming soon", siksi en ole liittänyt sitä lähdeluetteloon. Video on kuitenkin nyt katsottavissa YouTube-palvelussa, *Blade Runner special fx breakdown – hades*. Elektroninen aineisto. Yksityiskohtainen tarkastelu Trumbullin työmetodeista Sammon 1996, 222-238; ks. myös Humphries 2010. [Takaicin]
23. Bukatman 1997, 28. [Takaicin]
24. Parill 2011, 47. [Takaicin]
25. Bukatman 1997, 10; Zylinska 2001, 2-3. Teknolgian historioitsija David Nye kiinnittää teknologisen ylevän nimenomaan Yhdysvaltoihin ja käyttää esimerkkinä avaruusrakettien laukaisua. Nye 1994, xi-xx. Suhteesta populaarikulttuurin kykyyn tuottaa teknologista ylevää, ks. Kärki 2014, 53, 80. [Takaicin]
26. Eepisytydellä viitataan tässä yhteydessä musiikilliseen vaikutusvuuteen, hämmästyttävyyteen, majesteettisuuteen. Se tulee lähelle spektakulaarista ja ylevää, mutta ei mielestäni sillä samanlaista teoreettista ambivalenssia. [Takaicin]
27. Raw 2009, 309. *Chariots of Fire* oli ensimmäinen kokonaan syntetisaattoreilla tehty Oscarin voittanut soundtrack. Hannan & Carey 2004, 151. [Takaicin]
28. Vangelis 1994, soundtrackin kansilehti, s. 3. Sammon 1996, 275-277. [Takaicin]
29. Romantississa ja nostalgisessa orkestraalisuudessaan Vangeliksen musiikin voi nähdä saaneen vaikutteita myös Richard Wagnerilta, Richard Straussilta ja Anton Brucknerilta. Konzett 2010, 108-109. [Takaicin]
30. Sammon 1996, 273; Bukatman 1997, 40. [Takaicin]
31. Stiller 1991, 199-200. [Takaicin]
32. Elokuvan äänimaiseman ambient-vaikutteista ja diegeettisestä ja ei-diegeettisestä musiikista, ks. Hannan & Carey 2004, erit. 150, 152-155; Buhler et al. 2010, 66-67. [Takaicin]
33. Audiovisuaalisesta integraatiosta, ja dissonoiven – keskenään epäharmonisten – musiikillisten elementtien yhteensovittamisesta ks. Chion 1994, 37-39; Cook 2000, viii. [Takaicin]
34. Laajempi, osin spekulatiivinen lista Vangeliksen Nemo-studion laitteistosta, ks. Zyser 2010, sl. [Takaicin]
35. Zyser 2010, sl. [Takaicin]
36. Zyser 2010, sl. [Takaicin]
37. Hannan & Carey 2004, 163. [Takaicin]
38. "Some of Vangelis' most imaginative music occurs when it takes a mutual coexistence with the visual fabric of the film, as his electronically driven score seems to have fused with the film's exquisite imagery. At its most synergistic symbiosis, there is a blurring of boundaries between what is sound and what is vision." Zyser 2010, sl. [Takaicin]
39. Barham 2009, 255. [Takaicin]
40. *Tulevaisuudella* tarkoitamme myöhemmin esiteltävässä "Audible Futures"-tutkimushankkeessa yksinkertaisesti tulevia aikoja. *Utopia* on kuvitteellinen, nykyisiä olosuhteita paremmaksi ajateltu, toivottu paikka tai aika. Vastaavasti *dystopia* on edellisen vastakohta; nykyisyyttä huonommaksi ajateltu, ei-toivottu paikka tai aika. *Antitopia* puolestaan on tulevaisuuden esitys, jossa realismin nimissä kritisoidaan tai vastustetaan vahvaa idealismia sekä utopistien ja dystoopistien kuvitelmien projisointia tulevaisuuteen. [Takaicin]
41. Kumar 1987, 403-404. [Takaicin]
42. Goodwin 1993, passim; Flisfeder 2017, 2. [Takaicin]
43. Flisfeder 2017, 1-5. [Takaicin]
44. Koselleck 1985, passim.; Salmi 2001b, 135; Paalumäki 2002, 416. Koselleckin lähtökohdat omaavat paljon tietoisia yhteyksiä Hans-Georg Gadamerin hermeneutiikkaan. Tribe 1985, xiii. [Takaicin]
45. Salmi 2001, 134. [Takaicin]
46. Reynolds 2011, passim. Ks. myös Klinkmann 2007, erit. 16-17, 20-21. [Takaicin]
47. Tästä hyvä esimerkki on Kraftwerk-yhtyeen retrofuturismi, ks. Grönholm 2015. [Takaicin]
48. Flynn 1992, 153. [Takaicin]
49. Immonen 1996, 183. [Takaicin]
50. Kari Immonen kutsuu historiallisien aikatasojen samanaikaista leikkiä Femard Braudelin orkesterimetatforaa mukaillen kulttuuriseksi polyfoniaksi. Immonen 1996, 106-108. [Takaicin]
51. Ks. tästä yhteydestä "Depictions and Perceptions of Transhumanism in Media". Elektroninen aineisto; Dvorsky 2006, sl. Olennaista on ihmisen ja ei-ihmisen suhde sekä ihmisen ja kopion roolin hämärtäminen nopean teknologisen muutoksen keskellä. Transhumanisteille ja yleisemmin posthumanisteille kopiot, kyborgit ja tietoiseksi tulevat koneet edustavat

- vähittäistä vapautusta lihan ja sen aiheuttamien roolien kahleista. Bertek 2014. Toisaalta kyse voi olla myös uudenlaisista mielihyvän kytkennöistä ja jopa rakkauden käsitteen uudelleenmäärittelystä. Reeve 2015. Kiinnostavasti ihmisen ja kopion kohtauspisteinä toimivat muisti ja tunne-elämä. Martin 2005, 119. [Takaisin]
52. Lisätietoa löytyy esimerkiksi Suomen Transhumanistiliiton kotisivuilta. Elektroninen aineisto. [Takaisin]
53. Dinello 2005, 19-20, 28-31. Ks. myös H+Pedia. Elektroninen aineisto. [Takaisin]
54. Singulariteetilla viitataan hetkeen, jolloin syntyy ihmisen kyvyt ylittävä supertekoäly, jonka vaikutuksesta ihmiskunnan teknologinen kehitys nopeutuu ja muuttuu ennustamattomaksi. Ray Kurzweil on arvioinut tämän tapahtuvan noin vuonna 2045. Kurzweil 2005; Galeon & Reedy 2016. [Takaisin]
55. Bostrom 2001. [Takaisin]
56. Anassimov, s.a. Geneettisestä manipuloinnista ja transhumanismista ks. Mehlman 2012, erit. 11-33. [Takaisin]
57. Näin Cleveland International Film Festivalilla Matt Ruthefordin ohjaaman tuoreen dokumentt elokuvan *The University* (2017), joka kertoo Piilaaksossa toimivasta transhumanistisesta ajatushautomo Singularity Universitysta, jonka perustivat X Prize Peter Diamandis ja kenties maailman tunnetuin transhumanisti, nykyään Googlen visionäärinä toimiva Ray Kurzweil. "Yliopistossa" työskentelevät eri alojen nuoret nousevat asiantuntijat pyrkivät hautomon perusidean mukaisesti kehittämään ideoita ja yrityksiä, jotka vaikuttavat kymmenessä vuodessa miljoonan ihmisen elämään. Tämän takia heille koulutetaan laaja-alaisesti eri alojen tulevaisuusteknologioita yhteistyössä Nasan ja alueen teknologiayritysten kanssa. Idealismien ohella, onneksi, heidät koulutetaan myös näiden teknologioiden valtavien riskien. Esimerkiksi synteettisen biologian huima ja alati nopeutuva tuotekehittely mahdollistaa kohta pahimpien uhkakuvien mukaan koululaistason toimijoiden bioaseet. [Takaisin]
58. Elokuvan loppujen eroista on olemassa jo yksityiskohtaisia analyysejä. Ks. esim Sammon 1996, 291-308, 341-347, 369-374. [Takaisin]
59. Tässä videokoosteessa on yhdistettynä elokuvan erilaiset alut ja lopetukset. Alku on pysynyt samana, lukuun ottamatta alustavaa Workprint-versiota: *Blade Runner Beginning/Ending Comparison (1080p)*. Elektroninen aineisto. [Takaisin]
60. *The Director's Cut* -versiota: "It's too bad she won't live, but then again, who does?" Ks. *Blade Runner (10/10) Movie CLIP – The Ending: A Replicant? (1982) HD*. Elektroninen aineisto. [Takaisin]
61. Elokuvatutkija Jack Boozer jr. ehdottaa, että lopun luontoon siirtyminen edustaa vapautumista kaupallis-viestinnällisestä tyranniasta: elokuva alkaa helvetillisellä teollisuusajelulla ja päättyy paluulla luonnolliseen oloilaan. Boozer 1991, 225 -226. "Kansainvälisen" 1982-version onnellinen loppu: *Blade Runner ending international version + end title theme*. Elektroninen aineisto. Niin Ridley Scott kuin Harrison Ford vastustivat monologien lisäämistä elokuvaan, mutta ennakkoversion studioleisö vaati sitä. Myöhemmistä Scottin versioista se poistettiin kokonaan. Strick 2002, 50. [Takaisin]
62. "You and me, we were made for each other." *Blade Runner The Final Cut – Made For Each Other (alternate ending) 2*. Elektroninen aineisto. [Takaisin]
63. Hawkes 2016. [Takaisin]
64. Konzett 2010, 110. [Takaisin]
65. *BLADE RUNNER 2049 – Official Trailer*. Elektroninen aineisto. Tätä kirjoitettaessa 8.5.2017 julkaistu traileri on katsottu YouTubeista yli 13000 000 kertaa. [Takaisin]

