

METROPOLISTA MATRIISIIN

**Elokuva modernin maisemana: peruskysymyksiä kuvalle ja
muutoksia kuvassa 1900-luvulla**

**Jussi Kaisjoki
Pro gradu -tutkielma
Mediatutkimus
Taiteiden tutkimuksen laitos
Turun yliopisto
Toukokuu 2008**

TURUN YLIOPISTO
Humanistinen tiedekunta
Taiteiden tutkimuksen laitos

**KAISJOKI, JUSSI: Metropolista matriisiin. Elokuva modernin maisemana:
peruskysymyksiä kuvalle ja muutoksia kuvassa 1900-luvulla**

Pro gradu -tutkielma, 96 s.
Mediatutkimus
Toukokuu 2008

Tutkin työssäni elokuvaa *modernin maisemana*, millä viittaa lähtökohtaisesti kahteen aspektiin elävää kuvaa ja moderniteettia yhteen kietovassa ajattelussa. Yhtäältä elokuva on leimallisesti moderni keksintö, modernin mediakulttuurimme audiovisuaalinen perusmuoto ja modernin ajan ilmiökenttä, ja sellaisena juuri elokuva *maisemallistaa* eli koostaa kuvallisiksi tapahtumiksi luontevasti monia moderniteetin ulottuvuuksia.

Toisaalta moderni kulttuuri itsessään on peruuttamattomasti *elokuvallistunut*, mikä ei tarkoita pelkästään mediakuvien määrällistä ja yhä monimuotoisempaa vyöryä vaan eritoten muutosta yksilön laadullisissa suhteissa kuvalliseen ympäristöönsä sekä aistimuksien ja ajattelun uudenlaisia liikeyksityyksiä ja siirtymiä suhteessa kuvaan 1900-luvun kuluessa.

Maisema on valittu tutkielmani ydinkäsitteeksi, jotta tavoittaisin representaationa jäsenettyä elokuvaesitystä paremmin elokuvan *kokemuksellisen* luonteen audiovisuaalisena tapahtumana, jossa kuva ja subjekti kietoutuvat erottamattomasti yhteen – kuvaan upotaan tai pukeudutaan. Siinä missä representaatio viittaa määritelmällisesti jonkin poissaolevan uudelleen esittämiseen, maisemassa korostuu voimakas läsnäolon vaikutelma. Maisema on meissä ja me maisemassa.

Maisemallinen kuvakäsitys kiinnittyy työssäni määrittelyyn moderniteetistä hermostollisena ja aistimellisena murroksena, jota leimaa sensomotorisesti, emotionaalisesti ja kognitiivisesti yhä yltäkyläisempi ärsykeympäristö. Tähän esimerkiksi Georg Simmel viittasi kirjoituksissaan jo yli sata vuotta sitten. Saman määritelmän kautta tärkeäksi osoittautuu Gilles Deleuzen elokuva-ajattelusta peräisin oleva muotoilu modernista maailmasta *metaelokuvana* ja liikekuvien *konemaisena koosteena*, johon aistimuksen, havainnon ja ajattelun prosessit erottamattomasti nivELYvät.

Elokuva modernin maisemana on tutkimuskysymys ja kehys, jonka puitteissa työstän tutkielmani analyysiosion käsitteelliset kehittelyt ja keskeiset väittämät. Ennen muuta tämä tarkoittaa *kuvan peruskysymyksiä*, jotka Deleuze johtaa Alois Rieglin kuvataiteen periodisointiin ja Serge Daneyn elokuvahistoriallisiin ja -esteettisiin huomioihin viitaten, sekä Deleuzen omia jäsennyksiä elokuvasta *automaattisen liikkeen* taiteena. Tässä kehyksessä esimerkkielokuvani – Fritz Langin *Metropolis* ja Wachowskin veljesten *Matrix* – osoittautuvat hyödylliseksi ja havainnolliseksi aineistoksi.

Asiasanat: elokuva, kuva, moderniteetti, maisema, kaupunki, kone, automaatti

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
1.1	MAISEMA AUKEAA	2
1.2	VAELTAJA MAISEMASSA.....	8
2	KASVUALUSTA	13
2.1	MODERNITEETIN MATRIISI	13
2.2	LISÄYKSEN ESTETIIKKA.....	20
2.3	KAUNISTAA, HENKISTÄÄ, KILPAILLA	24
2.4	MUUTOKSIA KUVASSA	27
3	SUURKAUPUNKI: <i>METROPOLIS</i>	33
3.1	METROPOLIN MENTALITEETTI	33
3.2	ELOKUVA METAMAAILMANA	42
3.3	KUVAN TAKANA, KUVAN PINNALLA.....	48
3.4	AUTOMAATTI – ELOKUVA JA ITSETOIMIVUUS	54
4	KANINKOLO: <i>MATRIX</i>	61
4.1	MATRIISIN MIELI	61
4.2	MAAILMA METAELOKUVANA.....	68
4.3	KUVAN SISÄÄN, KUVASTA ULOS	75
4.4	AUTOMAATTI – ELOKUVA JA AJATTELUVOIMA	79
5	LOPUKSI	84
	LÄHTEET	89

1 JOHDANTO

Vuoden 1900 Pariisin maailmannäyttelyssä yleisölle esiteltiin elokuvatekninen kokeilu, joka yhdisti kaksi visuaalisen kulttuurin keksintöä ja esittämisen tapaa: Lumière-veljesten kinematografin ja panoraaman perinteen. Ranskalaisen keksijä-yrittäjä Raoul Grimoin-Sansonin *cinéorama* oli järjestely, jossa pyöreän teatterirakennuksen keskelle asennettiin kymmenen elokuvaprojektoria siten, että ne heittivät valokeilansa salin säteen suuntaisesti ja heijastivat rakennuksen sisäseinän kehämäiselle valkokankaalle saumattoman näkymän kaikkiin suuntiin. Projektorijärjestelmän päälle oli asennettu lieriönmuotoinen kori, jonne mahtui pari sataa katsojaa taivastelemaan ympärillä avautuvia maisemia – eri puolilla maailmaa kuvattujen filmien synkronoidun esityksen simuloidessa lentomatkaa kuumailmapallossa. Ainakin teoriassa. Käytännössä järjestelmä ei koskaan toiminut projektorien ylikuumentumisen vuoksi, ja se kiellettiin. (Mannoni 1996.) Hauskassa ajankuvaromaanissaan *Mykän filmin sankarit* Armas J. Pulla (1974, 3–4) mukailee Pariisin maailmannäyttelyn taitelehtistä tähän tapaan:

CINÉORAMA. Heti oikealla venäläisen väkijuomapaviljongin jälkeen. Ilmapalloretki läpi Euroopan ja Afrikan. Pääsymaksu 1 fr ja 2 fr. (—) Toteuttakaa kauan hautomanne haave, jollaisesta on tullut totta vain harvojen kohdalla: retki ohjattavassa ilmapallossa. Tämä unelma toteutuu nyt vaarattomasti, teitä väsyttämättä, mitättömin kustannuksin. Koette jännityksen ja yllätykset, joita matka läpi tuntemattoman tarjoaa: nousun, avaruuden kummat, suuren kaupungin panoraaman ihmeet, sitten siirtymisen kaukaisiin maihin, laskeutumisen mitä erilaisempiin ja pittoreskeimpiin paikkoihin pohjoisessa ja etelässä, Euroopassa ja Afrikassa.

Cinéoraman esimerkki kertoo ilmeikkäästi siitä, kuinka jo varhaisen elokuvateknologian nähtiin antavan avaimet aidon aistikokemuksen simulointiin, tai olevan peräti jonkinlainen päätepiste visuaalisen kulttuurin kehityksessä 1700–1800-luvulla. Elokuvan läpilyöntiä seurasi länsimaisen audiovisuaalisen mediakulttuurin vuosisata, minkä valossa varhaiset mykkäfilmit ja elävän valokuvan sovellukset ovat yhtäläillä simulaation esiaste kuin päätepiste, mutta toisaalta yhä edelleenkin elokuvallisuuden ydin määrittänyt paljolti sellaisen kokemuksellisuuden kautta, johon ”matka läpi tuntemattoman” erottamattomasti kuuluu. Myös Grimoin-Sansonin keksintö sai myöhemmin toimintakykyisemmän toteutuksensa, kun Disney-yhtiö esitteli 1950-luvulla huvipuistossaan modernisoidun cinéorama-laitteen *Circle-Vision 360°*.

Jo ennen elokuvaa (ja kuumailmapalloa) samantapaista maisemallista katsomisen halua tyydyttivät autenttisten näköalojen lisäksi monet varhaiset kuvalliset näytökset, joissa yleisölle tarjottiin mahdollisuus upota vaikuttaviin näkymiin saavuttamattomista paikoista, tapahtumista ja fantastisista tarinoista. Siinä missä panoraama-salit, taikalyhtyesitykset, fantasmagoria, varhainen elokuva tai cinéorama edustavat *julkisen* katsomisen ja speaktaakkelin perinnettä, näiden esitysmuotojen rinnalla kehittyi myös vahva *yksityisen* kuvankokemisen kulttuuri, mistä esimerkkinä porvariskotien optiset leikkikalut, kuten stereoskoopplaitteet ja kuvarumpuanimaatiot. Elokuvatekniikan ja -ilmaisun kehittyessä uudenlaisia maisemallisia vaikutelmia päästiin työstämään edelleen kameran horisontaalisen ja vertikaalisen liikkeen kautta.

August Fuhrmanin 1880-luvulla kehittänyt *kaiserpanorama* (ks. Crary 2001, 134–138) tuo kiinnostavasti yhteen sekä yksityisen katselun että julkisen esittämisen perinnettä ja tarjoaa tekniseltä rakenteeltaan vastinparin edellä kuvatulle cinéoramalle. Siinä missä kaiserpanorama suuntasi kehämäisellä stereoskooppijärjestelmällä (esimerkiksi 12 laitetta ja istumapaikkaa) katseen rakennelman ulkokehältä keskipistettä kohti, cineoramassa idea on käännetty projektori- ja katsomojärjestelmällä toiseen suuntaan: sisältä ulos, suljetusta avoimeksi. Jos leikittelemme ajatuksella, että yhdistettäisiin Fuhrmanin kaiserpanorama ja varhainen elävän kuvan tekniikka (Edisonin kinetoskooppi), niin yhtäältä näin syntynyt ”kinetokaiserpanorama” ja toisaalta cineorama jäsentävät koko julkisen ja yksityisen kuvakulttuurin tilaa 1800-luvun lopun maailmassa. Vastinpariin tiivistyy paljon siitä, millaiselle elokuvallisen katsomisen sosiaalis-esteettis-teknologisia sommitelmia ihminen ja kuva muodostivat, ja millaiselle avoimen ja suljetun katsomisen maisemalliselle perustalle elokuvan vuosisata rakentui.

1.1 Maisema aukeaa

Arkimerkityksessä maisema herättää suoraviivaisia, jokapäiväisiä mielikuvia: juoksulenkki Töölönlahden ympäri tai junamatka Helsingistä Turkuun. Maisema vaihtuu. Niin sanotut ”hyvät maisemat” johdattavat jokseenkin yleisiin ajatuksiin – klassiseen kaupunkiarkkitehtuuriin, kuvaukselliseen maalaismaisemaan, merelle, metsään tai aurinkorannalle. Kyse on visuaalisesti voimakkaista, mieleenpainuvista kokemuksista, jotka ovat peräisin havaitsijansa ulkopuolelta, mutta koskettavat jotain sanatonta sisintä kokijassaan, jotain joka tyypillisesti ”pitää itse kokea” tai ”nähdä omin silmin”. Psykologisena määrityksenä *maiseman halu* lienee myös inhimillinen tarve nähdä ja tuntea oman ohimenevän elämämme vähäpätöisyys suhteessa johonkin ulkoiseen, ihmistä

suurempaan ja pysyvämpään. Näköaistillinen ääriesimerkki tästä voisi olla tuijotus tähtitaivaalle kuulaana syysyönä tai katsahdus kaukoputkella yhä kauemmas galakseihin. Näin maisema on paitsi katsomisen kautta herätetty elämysten kenttä myös sekä rationaalisen suhteellisuudentajun että tietyn myyttisen ja mystisenkin kuvittelun ja lohdun lähde.

Erotuksena yleisestä mediakulttuurin tutkimukseen liittyvästä puheesta, jossa tarkastelun kohteena on vaikkapa ”Suomen mediamaisema” (esim. Nordenstreng & Wiio 2001) tai minuus ”median maisemissa” (esim. Tapper 2000), tässä työssä elokuvan mieltäminen *maisemaksi* ei ole yhtä väljästi tulkittavissa oleva vertauskuva. Pyrin omalla käsitteen määrittelylläni kietomaan yhteen kaksi ulottuvuutta elokuvakokemuksen audiovisuaalisessa tapahtumassa: (1) Jos maisema sovitetaan sellaisenaan median, kuvataiteen ja elokuvan tarkasteluun, se on yksinkertaisesti *välitetty näkymä*, jonka kohtaamme maalauksessa, valokuvassa, postikortissa, televisioruudulla tai matkapuhelimen näytöllä. Valkokankaalle heijastettu varhainen elokuva syntyi nimenomaan eläväksi tauluksi ja maisemaksi, johon erilaiset projisointikokeilut ja teatterijärjestelmät, kameran liike, filminauhan leikkaaminen ja ääniraita sekä kuvasuhteen muutokset toivat sittemmin oman lisänsä. Usein tällaiseen maisemaan liittyy erottamattomasti myös mielikuva luonnosta (maasta, maastosta), joka elokuvan tapauksessa on kaapattu eläväksi tehdyssä valokuvassa sellaisenaan talteen, ajallista kestoja myöten. André Bazinin (1990, 16) tunnetun käsityksen mukaan valokuvassa ja sitä kautta elokuvassa ”ulkomaailman kuva muodostuu automaattisesti ja ankaran determinismin mukaisesti ilman ihmisen luovaa väliintuloa”. Sama ajatus esiintyy yleisesti arkikielen ja journalismin elokuvaa koskevassa diskurssissa, jossa taiteen ja mediakulttuurin kuvat usein ”peilaavat” tai ”heijastavat” todellisuutta tai ovat niin sanotusti ”ikkuna maailmaan”.

Median, taiteen ja kulttuurin nykytutkimukselle näin suoraviivainen näkökulma (elo)kuvallisiin maisemiin edustaa kuitenkin yleisen käsityksen mukaan riittämätöntä, naiivia realismia. Jos ajattelun perustyökaluna on (kaiken kulttuurisen tarkastelussa) representaation käsite, tällainen peilistä heijastuva tai ikkunasta avautuva maisema jää ikään kuin puolitiehen ja niin muodoin luontevasti pelkäksi mieli- ja kielikuvaksi. Kulttuurintutkimuksen käsitteenä representaatio esittää todellisuudesta aina jotain jollain tavalla, eikä mikään kuvallinen representaatio koskaan vain peilaa tai kuvasta vaan aina myös konstruktivismin periaatteen mukaisesti rakentaa todellisuutta. Esimerkiksi kuvan tutkimuksen perusmalli, jossa välitetty näkymä on ennen muuta representaatio, pitää maailman ja mediaesityksen korostetusti erillään, jolloin analyysin keskiössä on väistämättä kysymys realismista, totuudesta ja

korrespondenssista. Etymologisesti representaatio-käsite on peräisin latinasta ja viittaa jonkin asettamiseen uudelleen (*re*) aistiemme (*sentio*) eteen (*pre*), jonkin esittämistä jonkinlaisena jollain tavalla, jonkin poissaolevan tekemistä uudelleen läsnä olevaksi esimerkiksi maisemamaalauksen, lehtikuvan tai sanallisen ilmaisun kautta (ks. esim. Lehtonen 1998, 44–48; Seppänen 2005, 77–96). Representaatioon kuuluu sekä kohteensa edustamisen että esittämisen aspekti. Ahkerimmin käsitettä käytetään puhuttaessa mediaesityksestä kulttuurisena merkitysrakenteena, joka erotetaan todellisuudesta sinällään, ja jonka tulkintaa säätelevät erilaiset koodit ja konventiot. Vaikka representaatio, merkki ja merkkisysteemi eivät ole käsitteellisesti yhtäläisiä, yleensä juuri semiotiikan avulla selitetään representaation perusteita ja yritetään ymmärtää sen toimintaa (esim. Seppänen 2005, 77).

Miksi elokuva sitten on tutkielmani otsikossa maisema eikä representaatio? Mikä motivoi tutkimaan elokuvaa ennemminkin maisemana kuin mediatekstinä? Tähän vastaa käsitteenmäärittelyni toinen taso: (2) Viime kädessä tavoittelen maisemalla elokuvan yhteydessä sitä kuvallis-äänellistä *kokemusta*, joka ei tyhjene nähdyn ja kuullun tiettyyn sanalliseen muotoiluun, eikä tiettyjen kielellisten, kulttuuristen ja yhteiskunnallisten merkitysten uloskoodaamiseen. Tällainen maisemallinen aspekti katsomisessa on työni keskeinen lähtökohta, vaikka heti onkin tiedostettava, ettei elokuvallista kokemusta voi (eikä pidä) tarkastella irrallaan kulttuurisesta merkityksenteosta ja tarinasta. Maisemakäsitteen määrittely kokemuksellisuuden kautta on ilmeinen haaste, mutta uskon saavuttavani sillä elokuvan perusolemuksesta jotain sellaista, joka jäisi muuten taka-alalle. Lisäksi se, mikä elokuvan representaatioluonteessa on analyysilleni tarpeellista, voidaan ajatella sisältyvän maiseman määrittelyyn välitettynä näkymänä tasolla (1).

Aikamme mediatutkimus myötäilee usein ajatusleikkiä, ettei meillä enää ole minkäänlaista pääsyä reaali maailmaan, vaan aistimuksemme, kokemuksemme ja tulkintamme todellisuudesta on kokonaan erilaisten kulttuuristen ja kielellisten esitysten välittämää ja tuottamaa (esim. Sihvonen 2006, 129–130). Pitkällä aikavälillä, kuten jo George Gerbnerin kultivaatioteoria (ks. Gerbner & Gross 1976) esittää, kokonaiskuva yhteiskunnasta ja maailmasta varmastikin rakentuu representaation logiikan ja siihen liittyvien vastaanoton lainalaisuuksien mukaan – median vaikutus kentässä, esimerkiksi journalististen tekstien, tv-ohjelmien tai taiteen kautta. Mutta omassa tarkastelussani pyrin kohti jossain määrin hetkellisempää ja kokemuskokoisempää hahmotusta elokuvasta ja katsomisesta. Kun ajattelemme elokuvallisen kuvan ja äänen kokemuksen intensiivistä kestoja, niin jyrkkä erottelu oikean todellisuuden ja mediatodellisuuden välillä ei välttämättä ole tutkimuksen ja mediakasvatuksen tärkein lähtökohta (esim. Sihvonen 2004c). Olemme yhtä lailla jossain

sisällä kuin jonkin esityksen edessä, joka välittömästi vertautuu johonkin alkukuvaansa tai olemassa olevaan referenttiin jossain tosiasiallisessa todellisuudessa. Siinä missä representaatio viittaa määritelmällisesti jonkin poissaoloon, maisemaan kuuluu vahva läsnäolon tuntu. Maisema on meissä ja me maisemassa.

Eronteko maiseman ja representaation välillä on jossain määrin yhteydessä myös jännitteeseen ”luonnollisen” ja ”kulttuurisen” välillä, ja samalla kiinni taiteenfilosofisessa peruskysymyksessä teoksen ja todellisuuden suhteesta. Elokuvateoriassa jännite kiteytyy kysymykseen, onko elokuvan katsominen, kokeminen ja merkityksellistäminen myötäsyntyinen kognitiivis-ekologinen kyky, vai onko se opitun lukutaidon kaltainen semioottis-kulttuurinen prosessi. Kotimaassa tätä keskustelua ovat käyty ja kartoitettu esimerkiksi Lähikuva-lehden sivuilla Boris Vidovicin (2000), Henry Baconin (2000; 2002) ja Juha Herkmanin (2002) toimesta. Laajemmassa taiteenhistoriallisessa kysymyksenasettelussa taustalla on taidekäsityksen yhä muotoutuva jänneväli käsiteparin realismi/konventionalismi välillä (vrt. Hietala 1996, 53–60). On selvää, että elokuva ja audiovisuaalinen ilmaisu ylipäänsä sisältää merkkejä ja kommunikoi sanomia suhteessa todellisuuteen. Niin muodoin se taipuu myös mallinnuksiin representaatiosta sekä edelleen ”kielestä” ja ”lukutaidosta”. Vaikka taide- ja mediaesityksen tarkastelu tämän diskurssin puitteissa ei ole työssäni keskeistä, keskustelun kehykset oman käsitteellisen painotukseni taustalla on syytä tiedostaa.

Valitsen maiseman lähtökohdakseni jokseenkin samassa hengessä kuin missä Jean-Francois Lyotard on vastustanut strukturalismin ylivaltaa kaiken näkemämme erittelyssä: Visuaalista ei voi pitää ensisijaisesti tekstinä. Visuaalista tilaa ei voida artikuloida kielellisesti. Sitä voidaan osittain ”lukea” kulttuuristen koodien ja konventioiden avulla, mutta kieleksi tulkittuna sitä ei enää todella nähdä, vaan siitä menetetään jotain, eritoten taiteelle, olennaista (Bogue 1996, 259–260). Sama asenne löytyy myös ranskalaisfilosofi Gilles Deleuzen ajattelusta, johon tukeudun työni pääluvuissa toistuvasti. Sen mitä Lyotardin mukaan ”menetetään” kuvan kielellistämällä, pyrin sisällyttämään maiseman käsitteeseen, joka kokemusta painottaessaan suuntaa ikään kuin taaksepäin välitetyn ja uudelleen esitetyn näkymän ajatuksesta ja samalla representaatiokeskeisyydestä. Tarkoitukseni on näin samalla päästä lähemmäs elokuva-analyysin metatasoa, jolla elokuva ja elokuvakokemus itse (mediana, teknologiana, taiteena, abstraktiona) on tarkastelun kohteena. Yksittäisen elokuvan kautta ilmenevien maisemien – historiallisten menneiden, kuviteltujen nykyisten ja mahdollisten tulevien – tutkimus avaa mahdollisuuden tehdä ymmärretyksi jotain myös elokuvasta itsestään maisemana, tässä eritoten modernin maisemana.

Tutkielmassani *moderni* (tarkempi määrittely luvussa 2) kuvaa ennen muuta oman aikamme ja lähihistoriamme nopeasti muuttuvaa ja muuttunutta elinympäristöä, eli tiettyä länsimaisen elämäntavan, aistikokemusten ja ajattelun ympäristöä sekä eetosta, jolla on kulttuuri- ja aatehistorialliseen, yhteiskunnalliseen ja sosiaaliseen sekä teknologiseen ja ekonomiseen kehitykseen liittyvät aspektinsa. Ajallisesti moderni viittaa työssäni lähinnä jaksoon 1800-luvun lopulta nykypäivään, mikä kattaa samalla suurin piirtein elokuvaksi kutsutun mediateknologian ja taidemuodon elinkaaren. Maantieteellisesti jäsenykseni on tavanomaiseen tapaan länsimainen eli viitataan modernilla maailmalla ja kulttuurilla jähmeän oletusarvoisesti Eurooppaan ja Pohjois-Amerikkaan. Modernin kulttuurin myöhemmästä kehitysvaiheesta erotetaan usein 1900-luvun lopun ja 2000-luvun alun määrittämisinä post-tai jälkimoderni aika, etenkin jos modernin murros sinällään paikannetaan lähemmäs uuden ajan alkua. Tässä työssä katson kuitenkin, ettei tarkempi erottelu ole tutkimieni ilmiöiden kannalta tarpeen, vaan myöhäismoderni kuuluu tarkastelussani yhteen ja samaan modernin kulttuurin jatkumoon. Etymologisesti keskiajalle asti juurtuva käsite moderni (lat. *modo*, ’juuri nyt’; lat. *modernus*, ’äskettäin syntynyt’) on hyvin joustava, suhteellinen ja tietyssä mielessä ajaton käsite. Se viittaa johonkin ”uuteen” aina suhteessa johonkin ”vanhaan”. Tällä logiikalla ajateltuna mitä nopeampaa on elinolojemme muutos (vanhasta uuteen), sitä modernimpaa on aika. Ja tässä mielessä moderniteetti ei ole menettänyt vaan päinvastoin vahvistanut merkitystään, mitä lähemmäs tätä päivää tulemme. Toisaalta muutos voi olla hyvin suhteellista ja näennäistäkin, mitä korostaa ”post-historialliseksi” kutsuttu näkemys modernisaatiosta. Esimerkiksi Gianni Vattimon (1988, 7–8) mukaan juuri jatkuva uuden tuottaminen johtaa siihen, ettei mikään lopulta muutu (ks. myös Crary 1990, 10).

Koska elävä kuva on leimallisesti moderni keksintö, modernin ajan ilmiö ja modernin mediakulttuurin perusmuoto, tuntuu luontevalta lähestyä elokuvaa moderniteetin kannalta ja toisaalta pureutua modernin ajan ilmiöihin juuri elokuvan kautta. Kuten Jonathan Crary (1990; 2001) on esielokuvalliseen moderniin aikaan pureutuvissa tutkimuksissaan osoittanut, ”katseen modernisaatio” ja näkemisen psyko-fysiologiset muutokset juurtuvat tukevasti visuaaliseen kulttuuriin jo kauan ennen varsinaista elokuvaa ja 1900-lukua elokuvan vuosisatana. Jos kuitenkin keskitytään elävään kuvaan nykymerkityksessä ja sovitetaan maiseman käsite tähän asetelmaan, niin työni tutkimuskysymys saa lähtökohtaisen muotoilunsa: *elokuva modernin maisemana*. Pohdin yhtäältä, millaisia maisemia elokuva taidemuotona ja mediateknologiana luo modernista kulttuuristamme (johon se itse erottamattomasti kuuluu) sekä toisaalta pyrin ymmärtämään, miten modernin kulttuurimme esteettinen ja audiovisuaalinen maisema itsessään voidaan mieltää (elo)kuvallistuneeksi. Tiedostan, että tutkimuskysymykseni on tällaisenaan varsin laaja, enkä niin muodoin tähtää

tyhjentäviin totuuksiin tai yleispäteviin vastauksiin. Sen sijaan fokusoin teoreettisesti lavean ja tarkoituksellisesti rönseyilevän tutkimusaiheeni ja lähestymistapani aineiston kautta, tarkkaan ottaen rajautumalla lähitarkastelussani kahteen elokuvaan: *Metropolis* (*Metropolis*, Saksa 1927) ja *Matrix* (*The Matrix*, USA/Australia 1999). Ja tämän suppean mutta monin tavoin virikkeelliseksi osoittautuvan tutkimusaineiston kautta tavoitteeni on konkretisoida ja herättää eloon edellä mainitut kysymykset.

Alun perin juuri *Metropolis* ja *Matrix*, elokuvien intuitiivisesti ilmeinen temaattinen ja esteettinen sukulaisuus, intensiivinen visuaalinen kokemus ja molempiin elokuvaan kohdistuva jatkuva kiinnostus ovat vaikuttaneet siihen, että elokuvan ja moderniteetin kysymykset valikoituivat työni tutkimuskohteeksi. Moderniteetin monisäikeisen problematiikan kannalta kyse on vertaiselokuvista, jotka tarjoavat tutkimukselleni kaksi sellaista konkreettista kiinnekohtaa, jotka virittävät kiintoisan ajallisen, kulttuurisen ja elokuvahistoriallisen jännevälin, ja jotka välittömästi avaavat useita toisiaan täydentäviä näkökulmia saman peruskysymyksen pohtimiseksi: millainen suhde elokuvan maisemalla on moderniin kulttuuriimme – yhtäältä yksittäisenä teoksena ja toisaalta mediavälineenä ja taidemuotona? Näissä raameissa tutkielmani pyrkii selvittämään myös sitä, miten modernin subjektin tapa *aistia* ja *havaita*, elää ja ajatella, on yhteydessä elokuvan maisemiin ja elokuvaan *itsessään*. Jossain määrin kehittämyksiä liittyvät myös audiovisuaalisen median ominaispiirteisiin ja kehitykseen yleisemmin, osana 1900-luvun kulttuurista ympäristöä.

On selvää, että tutkielmani keskeiset elokuvat ja teoreettinen fokusointi olisi voitu valita myös toisin. Etenkin, jos ajatellaan moderniteetin ja elokuvallisen maiseman kysymyksiä suhteessa kaupunkikulttuuriin. Oman aikamme elokuvista *Metropoliksen* rinnalle voisi ehkä nostaa *Matrixia* luontevammin sellaisia suurkaupungin kuvitelmia kuin *Batman*-elokuvien Gotham City, Alex Proyasin *Dark City* (USA 1997), Frank Millerin ja Robert Rodriguezin sarjakuvakaupunki *Sin City* (USA 2005), tai se luultavasti kaikkein tunnetuin vertaismetropoli, eli Philip K. Dickin tieteistarinaan perustuva ja Ridley Scottin ohjaama visio vuoden 2020 Los Angelesista elokuvassa *Blade Runner* (USA 1982). *Metropoliksessa* mestaroitu tieteiskuvitelmiin moderni kaupunkimaisema on tuotu valkokankaalla sittemmin tyypillisesti amerikkalaisen film noir -tyylin vaikutusten kautta ja oman aikamme elokuvassa yhä enenevässä määrin digitaalitekniikan tuella toteutettuna. Edellä mainittujen lisäksi kiintoisa esimerkki tästä on Kerry Conranin käsikirjoittama ja ohjaama *Sky Captain and the World of Tomorrow* (USA 2004), jossa peittelemättömän keinotekoisista 1930–40-luvun taitteen New Yorkia uhkaa vieraalta planeetalta tulevien jättimäisten robottien hyökkäys, ja leimallisen ironiseen sävyyn tarinassa etsitään kadonnutta huipputiedemiestä – Dr.

Totenkopia, jota edesmennyt Lawrence Olivier on pantu tulkitsemaan arkistomateriaalia käyttämällä. Myös *Metropolis*-elokuvan yhteisöllisiä ja yhteiskunnallisia painotuksia löytyy sellaisenaan myöhemmästä scifi-elokuvasta; edellisten lisäksi jokseenkin suoria yhtymäkohtia nähdään vähälle huomiolle jääneessä Kurt Wimmerin elokuvassa *Cubic (Equilibrium)*, USA 2002), jossa inhimilliset tunteet kieltävä fasistinen kaupunkivaltio on paitsi arkkitehtonisesti myös sosiaalisesti *Metropoliksen* tapaan rakentunut. Esimerkiksi Jukka Sihvonen (2008) rajaa tarkastelunsa nimenomaan metropolin miljööstä käsin pureutuessaan kuvitellun suurkaupungin muodonmuutokseen tilassa ja ajassa. Koska oman tutkielmani kysymyksenasettelu ja painotus on kuvan ja elokuvan käsitteitä sekä modernia kulttuuria jossain määrin yleisemmin koskeva, olen valinnut keskeiseksi aineistokseni *Metropoliksen* ohessa *Matrixin*, mikä jättää monien muiden kiinnostavien elokuvien käsittelyn viitteellisten sivuhuomioiden tasolle. Tavoitteena on tietysti, että sekä tutkimuskysymykseni että -aineistoni valinta tulee viime kädessä perustelluksi työni edetessä.

1.2 Vaeltaja maisemassa

Kuten edellä totesimme, hyvän maiseman vuoksi on tavallista jalkautua ulos luontoon ja esimerkiksi kiivetä näköalapaikalle, josta avautuu mahdollisimman esteetön näkymä joka suuntaan. Saksalaisen Caspar David Friedrichin romantiikkaa edustava öljyvärimaalaus *Vaeltaja sumujen yllä* (ks. Honour & Fleming 1999, 657–658) vuodelta 1818 tekee osuvasti näkyväksi maiseman yleistä problematiikkaa. Keskellä taulua (ks. Kuva 1) nähdään kokokuvassa mustiin pukeutunut mies, joka katselee kallion kielekkeeltä jylhää vuoristomaisemaa selin katsojaan. Taivas on pilvessä ja laaksoihin on kertynyt sumua, yksittäisiä huippuja ja vuorenrinteitä näyttäytyy siellä täällä. Maalaus ilman miestä, vaeltajaa, olisi jokseenkin tavanomainen maisemakuva, jonka taiteilija on ikuistanut luonnon jumalallisen järjestyksen edessä. Mutta nyt taiteilijan ja maiseman välissä, taulun sisällä nousee keskiöön kaupunkilaisittain pukeutunut miehen hahmo avopäin, kävelykeppi kädessään. Voidaan ajatella, että Friedrichin töissä tällaiset nomadiset päähenkilöt korostavat yksilöllistä arvostelukykyä tai ovat symboleita vieraantuneisuudesta, ulkopuolisuudesta, epätietoisuudesta tai maailmanjärjestyksen etsimisestä (modernin) kaaoksen keskeltä, mutta yhtä lailla vaeltajan asemaa voi pohtia katsojuuden kannalta.

Vaeltaja sumujen yllä -taulun katsojalle tarjotaan perspektiivi pisteestä, joka leijuu ilmassa muutaman metrin taulun tumman hahmon takana pään korkeudella, mutta maiseman varsinainen katsoja on miehen hahmo kuvassa sisällä, maisemassa itsessään. Tämä aspekti tuo osuvasti esiin sen elokuvallisen maiseman käsitteellisesti kahteen suuntaan avautuvan

luonteen, jota työssäni tavoittelen. Ja näin Friedrichin taulun avulla voi havainnollistaa myös representaation suhdetta maisemaan. Siinä missä representaatio asettuu katsojan eteen, erilleen katsojastaan, maisema sulkee katsojan sisäänsä ja avautuu koosteen liikkeessä ja muutoksessa. Emme näe aktuaalisesti kaikkea sitä mitä vaeltaja näkee kehysten sisäpuolisessa maisemassa, mutta oleellisempaa onkin pohtia, miten purkaa käsitteellisesti tällaista visuaalisen kokemuksen ääretöntä horisonttia ja pyrkiä tutkijana Friedrichin vaeltajan asemaan elokuvan maisemassa. Tulkittua, kielellistettyä ja kulttuurista havaintoa perustavampi taso katsomisen prosessissa on se sanallistamista pakeneva kokemuksellinen liike, jonka edellä sisällytin maisema-käsitteen määrittelyn jälkimäiseen osaan.



Kuva 1: Caspar David Friedrich: *Vaeltaja sumujen yllä (Der Wanderer über dem Nebelmeer)*. 98cm x 74cm. Öljy kankaalle. Alk. 1817–1818. Kunsthalle, Hampuri.

Modernissa maailmassa maisema ei ollut entisensä, ja tähän tuntuu viittaavan myös Friedrichin *Vaeltajan* romanttinen melankolia. Kuten Wolfgang Schivelbusch (1996, 51) on teoksessaan *Junamatkan historia* osoittanut, aikalaishuomioiden mukaan ”maiseman menetys koski kaikkia aisteja” ja sai alkunsa 1700-luvun lopun teollistumisesta, johon vaikutti erityisesti höyrykoneen kehitys. Vaikka nykyihmiselle varhainen junamatkailu ei edusta suoranaista etäisyyksien katoamista, liikenoisuus oli kolminkertainen hevosvaunuihin verrattuna. Suljetun junavaunun vauhti muutti aikanaan voimakkaasti ihmisen käsitystä tilasta ja ympäristöstä, ja vaikutti sitä kautta lähtemättömästi ihmisen ja luonnon väliseen vuorovaikutussuhteeseen (Schivelbusch 1996, 49–64). Ennen rautateitä matkustaja ja ympäröivä maisema olivat läheisesti ja avoimesti kosketuksessa toisiinsa, kun taas junassa asemien välillä ”on samantekevää, onko sinulla silmät päässä, oletko sokea vai nukutko”, kuten John Ruskin on kirjoittanut. ”Se, mitä parhaimmassa tapauksessa voit oppia seudusta, jonka läpi matkustat, on sen geologinen rakenne ja pinnan ominaisuudet yleensä”, hän jatkaa (Schivelbusch 1996, 51).

Fenomenologi Erwin Straus kiinnitti huomiota samaan murrokseen. Strausin mukaan uusi matkustustapa oli verrattavissa suljettuun järjestelmään, jolla ei ole kosketusta itsensä ulkopuolelle, ja jossa matkustetaan ikään kuin olematta missään. Hän kutsui tällaista tilaa *maantieteelliseksi* erotuksena vanhan maailman *maisemalliseen* tilaan. (Schivelbusch 1996, 50.) Maisemallisen ja maantieteellisen tilan erottelu perustuu Strausin laajempaan aistimuksia ja havaintoja jäsentävään psykologiaan, josta hän julkaisi vuonna 1935 teoksen *Vom Sinn der Sinne* (ilmestynyt englanniksi 1963 nimellä *The Primary World of Senses*): Siinä missä *aistimus* on jotain primaarista, ei-rationaalista ja välitöntä kohtaamista eletyn maailman kanssa, *havainto* on jo ymmärretty, sekundaarinen ja rationaalinen kokemuksen ulottuvuus. Tässä mielessä maantieteellinen tila viittaa havainnon alueeseen ja käsitteelliseen ymmärrykseen joka geografian tapaan abstrahoi maailman koordinaateiksi, kun taas maisema vastaa aistimuksellista ja alkukantaista kokemusta. Itse kokemuksessa nämä ulkoisen tapahtuman herättämät emotionaaliset ja kognitiiviset muutokset subjektissa ovat kuitenkin erottamattomat, eivätkä esimerkiksi ajallisesti peräkkäiset. Maisemalliseen kokemukseen kuuluu, että yhtä lailla kuin liikumme tilassa, tila liikkuu meissä. Eikä tällainen maisema ole kadonnut tai menettänyt merkitystään, vaikka kokemuksemme on kiistatta modernina aikana ”maantieteellistynyt”, kuten Strauss muotoilee. (Bogue 1996, 258–259; Smith 2003, xiv–xv; Schivelbusch 1996, 50–51.) Maantiede edustaa tässä laajassa merkityksessä sitä teoreettisen mallinnuksen ja abstraktioiden kerrostumaa (kellot, kartat, kalenterit, aikataulut, gps-laitteet) joka kuuluu erottamattomasti moderniin maisemaan ja erottaa sen näin vanhan ajan luonnonläheisestä ja kokonaisvaltaisesta maisemakäsityksestä.

Kun ajattelemme elokuvaa modernina maisemallisena apparaattina, sen voi hyvinkin mieltää junamatkailun jatkeeksi. Jos vanhan maailman maisema oli eheästi läsnä, avoin, vuorovaikutteinen ja kokemuksena ulospäin suuntautunut, niin modernille maisemalle – näkymä junan ikkunapaikalta ulos tai elokuvateatterin penkiltä valkokankaalle – on tyypillistä tietty fragmentaarisuus (silmäykset ja otokset), yksisuuntaisuus, sulkeutuneisuus ja kokemuksen kääntyminen sisäänpäin. Maiseman etäännyminen ja muuntuminen maantieteeksi tuntuu jokseenkin ilmeiseltä murrokselta kokemuksemme luonteessa modernin kulttuurin, matkailun ja mediateknologian leimaamalla 1900-luvulla. Mutta välittömästi on toisaalta selvää, ettei asia ole yksiselitteinen. Audiovisuaalinen mediateknologia on nykyisellään ja historiallisesti hyvin monimuotoinen kenttä, jossa yhtä lailla kuin maisema voi kadota maantieteeksi, suunta voi olla toinen – pyrkimys takaisin ”vanhan ajan” välittömän, kokonaisvaltaisen tai ”aidon” maisemakokemuksen yhteyteen. Sama pätee ilmaisullisesti elokuvan sisällä, jossa mahdollisuudet ovat niin ikään rajattomat. Asian monista ulottuvuuksista voi vakuuttua pohtimalla, mihin sijoittuu maiseman ja maantieteen akselilla digitaalinen animaatioelokuva, dokumentti tai hollywoodilainen efektispektaakkeli, tai tarkastelemalla rinnan 1920-luvun neuvostoliittolaista montaasielokuvaa ja 1940-luvun italialaista neorealismia, tai vertaamalla tässä mielessä sellaisia oman aikamme elokuvan ilmaisullisia ääripäitä, kuten Darren Aronofskyn *Unelmien sielunmessu* (*Requiem for a dream*, USA 2000) ja Gus van Santin *Elephant* (USA 2003).

Lähden työssäni siitä, että elokuvalla on erityinen asema modernin maisemana, ja sellaisena se siis pitää sisällään sekä ”maisemallisen” että ”maantieteellisen”. Elokuvakokemus on aistimusten ja havaintojen kooste, jolla on ainutlaatuinen suhde luontoon ja todellisuuteen ja sitä kautta kyky avata katsojalleen myös sellaisia näkymiä ja merkityksiä maailmaan, jotka muuten olisivat mahdottomia kohdata. Minkään muun taidemuodon tai mediaväliseen kautta emme ole niin välittömästi ja kokemuksellisesti jossain vieraassa tilassa ja ajassa – jatkuvasti toden ja fantasian rajalla. Elokuva on ohittamattoman kiintoisa tutkimuskohde osana modernin kulttuurin arkea ja eetosta, suhteessa moderniteetin ilmiökenttää kaikilla elämänalueilla.

□□□

Tutkielmassani on kolme tasa-arvoista päälukua, jotka kaikki kiertyvät johdannossa edellä rajaamani tutkimuskysymyksen ympärille, toisiaan täydentäen. Luvussa 2 luon yleiskuvan modernista ajasta ja rakennan käsitteellisen kasvualustan seuraaville luvuille, joista luku 3

liikkuu *Metropolis*-elokuvan teollistuneessa urbaaniympäristössä ja koneistetussa kaupunkimaisemassa, kun taas luvussa 4 otan lähtökohdakseni *Matrix*-elokuvassa kokonaan keinotekoiseksi osoittautuvan virtuaalimaiseman. Kaikkinensa pyrin työni tutkimusaineiston ja teoreettisen perustan kautta laaja-alaiseen pohdiskeluun elokuvan maisemista ja kuvan maantieteestä suhteessa moderniteettiin. Käsitteellisen elokuva–maisema-koosteen kehyksessä kyse on muun muassa kaupungista, teknologiasta, koneista, informaatiosta, tietokoneista, keinoälystä, automaatista, kuvan peruskysymyksistä ja elokuvan estetiikasta yleisemmin. Lähteiden käytössä suosin valmiita suomenkielisiä käännöksiä, kun se on mahdollista, ja muissa tapauksissa olen erikseen mainitsematta turvautunut omiin käännöksiini. Käsitteet, joiden alkukielinen muoto on määritelmän kannalta valaiseva, olen sisällyttänyt tekstiin kursivoituna sulkeissa, ja käsitteen alkukielen olen merkinnyt lyhenteellä, mikäli se ei selviä asiayhteydestä, ja sillä on erityistä merkitystä. Sanojen kursivointia käytän sekä sisällöllisenä painotuksena että viittaamassa työni kannalta erityisen keskeiseen käsitteeseen.

Tukeudun työssäni lähdekirjallisuuteen ja aiempaan tutkimukseen melko runsaslukaisesti ja eklektisesti, mistä syystä viittaukset jäävät välillä pintapuolisiksi ja toisinaan vain vihjeiksi lukijalle mahdollisesta jatko- tai taustalukemistosta. Valinta on tietoinen ja oman näkemykseni mukaan perusteltu, sillä aiheenvalintani ja lähestymistapani kautta tutkielmani avautuu ikään kuin johdannonomaisesti moneen suuntaan ja kiinnittyy elokuvatutkimuksen ja -keskustelun perinteeseen, jota voi kutsua ennemminkin filosofiseksi ja taiteenteoreettiseksi kuin esimerkiksi historialliseksi tai kulttuurintutkimukselliseksi. Tarkasteluni keskeisimpiä lähtökohtia ovat monet Jukka Sihvosen (1996; 2001; 2004a; 2004b; 2008), Pasi Väliähön (2003a; 2003b; 2004; 2006) ja Jussi Parikan (2003; 2004) ajatukset ja artikkelit, joilla edelleen on kosketuskohtansa ja teoreettinen perustansa ranskalaisfilosofi Gilles Deleuzen (1930–1995) monisäikeisessä elokuva-ajattelussa. Käsitteellis-teoreettinen lähestymistapa ja tutkimusote sekä tietty kurkotus kohti elävän kuvan filosofisempaa tutkimusperinnettä tuovat tutkielmani keskiöön väistämättä myös kysymyksen siitä, mitä elokuva ja taide yleisesti ottaen ovat – ja mikä tekee elokuvasta erityislaatuisen taiteen modernin kulttuurin kehityksen kannalta. Deleuzen lisäksi nämä laajemmat kysymykset tulevat työssäni näkyville eritoten elokuvakriitikko Serge Daneyn (1944–1992) ja taidehistorian klassikko Alois Rieglin (1858–1905) kuvaa ja sen estetiikkaa koskevien ajatusten sekä samansuuntaisen taiteenfilosofisen kokonaiskäsitteilyn kautta.

2 KASVUALUSTA

Elokuva ottaa lähikuvia, tuo julki tuttujen esineiden salattuja yksityiskohtia ja tekee kameralla kekseliäitä tutkimusretkiä arkipäiväiseen ympäristöömme. Näin se voi auttaa meitä toisaalta ymmärtämään elämäämme ohjailevia välttämättömyyksiä ja toisaalta vakuuttaa meitä valtavista ja arvaamattomista toimintamahdollisuuksistamme. (Benjamin 1989, 160. Alk. 1936.)

Koska speaktaakkelin tehtävänä on aiheuttaa maailma, joka ei ole enää suoraan aistittavissa, vaan joka *nähdään* erilaisten erikoistuneiden välitysmuotojen kautta, se nostaa väistämättä ihmisen näköaistin siihen erikoisasemaan, joka kerran oli tuntoaistilla; näköaisti, aisteista abstraktein ja helpoimmin huijattava, on parhaiten sopeutettavissa nyky-yhteiskunnan yleistettyyn abstraktioon. (Debord 2005, 35–36. Alk. 1967.)

2.1 Moderniteetin matriisi

Andy ja Larry Wachowskin käsikirjoittama ja ohjaama *Matrix* on tulevaisuuskuvaksi muotoiltu allegoria länsimaisesta elämäntavasta ja yhteiskunnasta – ja sellaisena läheistä sukua Fritz Langin ohjaamalle ja Thea von Harboun tekstiin perustuvalla saksalaisella mykkäklassikolle *Metropolis*. Siinä missä *Matrix* kiinnittyy virtuaalidellisuuden, kybernetiikan ja keinoälyn teknologioihin, 1990-lukulaiseen nopeaan tietokoneistumiseen, digitalisoitumiseen, uuteen mediaan ja medioitumiseen sekä vuosituhaten lopun ironiansävyiseen teknopaniikkiin, *Metropolis* ammentaa aineksensa 1900-luvun alun kulttuuri-ilmapiiiristä, mekanisoitumisesta, sähköistymisestä, koneihmisen ensiaskelista ja eritoten modernista, teollisesta suurkaupunkiympäristöstä. Työni kannalta molemmissa elokuvissa tärkeintä on moderniin ja modernisoituvaan kulttuuriin avautuva esteettinen maisema, joka syntyy elokuvan keinoin. Valikoiva tarkasteluni keskittyy niin muodoin elokuvalliseen tyyliin ja tiettyihin juonielementteihin, kun taas taka-alalle jää myytintäytteisten tarinoiden koko kaari, joka kummassakin tapauksessa etenee melko kaavamaisesti, täynnä tietoisien naiivejakin käännteitä sekä valtavirtaelokuville tyypillistä toimintaa ja romantiikkaa. Myös tietty lapsenuskoinen näkemys inhimillisen (ei-konemaisen) ajattelukyvyn ja tunne-elämän mahdollistamasta sankaruudesta ja sen ylivoimasta koneisiin nähden on vahvasti läsnä sekä *Metropolis*ssä että *Matrix*issa.

Moderni kulttuuri ja moderniteuten sekä aatteellisena että aineellisena ilmiökenttänä, olemisen tapana ja ajattelumme eetosena viittaava *moderniteetti* voidaan määritellä monin painotuksin. Varhaisen sensaatiojournalismin ja modernin ärsykeympäristön suhdetta

analysoinut Ben Singer (1995, 72–75) nostaa esiin neljä tärkeää näkökulmaa: Ensinnäkin moderniteetti on moraalinen ja poliittinen käsite, joka viittaa yhteisten ideologisten perustojen, pysyvien normien ja arvojen katoamiseen uskonnollisten ja feodaalisten valtarakenteiden jälkeisessä maailmassa. Toiseksi kyse on kognitiivisen, älyllisen ajattelun ja välineellisen rationalismin kehyksestä, joka uudella ajalla vakiintui hallitsevaksi tavaksi havaita ja konstruoida maailmaa. Kolmanneksi moderniteetti toimii sosioekonomisena määrittäjä, jolla viitataan räjähdysmäiseen teknologiseen, taloudelliseen ja sosiaaliseen murrokseen 1800- ja 1900-luvun kuluessa – teollistumiseen, kaupungistumiseen, väestönkasvuun, kapitalismiin, kulutus-, massa- ja populaarikulttuuriin, koneistumiseen, autoistumiseen, matkailun yleistymiseen, arjen medioitumiseen ja niin edelleen. Mikäli modernia ja moderniteettiä tarkastellaan havaintoja tekevän yksilön kautta, kuten tässä työssä ensisijaisesti teen, niin keskiöön nousee kuitenkin Singerin neljäs kategoria: käsitys moderniteetistä neurologisena, aistimuksia, havaintoja ja aivotoimintaa koskevana ilmiönä. Neljännen painotuksen mukaan kysymys on tietoisuudesta, fenomenalisesta maailmasta ja elämäntodellisuudesta, joka on muuttanut perusteellisesti muotoaan viimeisen reilun sadan vuoden aikana.

Singerin (1995, 73) sanoin moderniin länsimaiseen kaupunkiympäristöön kuuluu ”ärsykkeiden sulkutuli”, joka on tehnyt sensomotorisesta, emotionaalista ja kognitiivisesta olemassaolostamme jatkuvasti nopeampaa, kaoottisempaa, pirstaleisempaa ja häiritsevämpää. Jos elokuva ajatellaan maisemana tutkielmani tapaan, niin tämä aistimellinen ja hermostollinen kuormitus on moderniteetin keskeisin ulottuvuus, vaikka kaikki edellä mainitut määritykset toki ovatkin erottamattomasti kiinni toisissaan. Kulttuuriteoreetikot, filosofit ja sosiologit tekivät maailmasta tämänsuuntaisia havaintoja yleisesti jo 1900-luvun ensimmäisten vuosikymmenten aikana. Esimerkiksi Georg Simmelin (2005, 27–46; ks. myös 1950) essee ”Suurkaupunki” vuodelta 1903 – alkukielellä täsmällisemmin ”Die Grossstädte und Geistesleben” eli ”Suurkaupunki ja sielunelämä” – jätti jälkensä modernin elämän teoretisointiin ja vaikutti muun muassa niiden tunnettujen huomioiden taustalla, joita Walter Benjamin (1986; 1989) teki 1930-luvulla modernin kokemuksesta; suurkaupungin juurettomista väkijoukoista, elinolojen jatkuvasta shokkimomentista ja uusien elokuvallisten havaitsemistapojen apparaatista. Samansuuntaisille kriittisille lähtökohdille perusti ajattelunsa Siegfried Kracauer (1995, 326–327), joka vuonna 1926 kirjoitti Berliinin elokuvakulttuurin ja ajanvieteteollisuuden tarjoamien aistimusten, ärsykkeiden, hajanaisuuden ja ”häiritsevyyden” (*Distraktion*) suhteesta modernin yhteiskunnan epäjärjestykseen ja urbaaniin, teknologiseen kokemukseen. Toisaalta, kuten Jonathan Crary (2001, 1–10; ks. myös Parikka 2003, 53) on

painottanut, sirpaloitunut ja häiritsevä ärsykeympäristö ei välttämättä hajauta yksilön havaitsemis- ja ajatteluapparaattia vaan luo edellytyksiä myös vastavoimalle, joka ilmenee kehittyneenä kykyä havaita, huomioda ja keskittyä (*pay attention*), ja näin edesauttaa elämää modernissa, rytmiltään nopeassa, täsmällisessä ja tehokkaassa kapitalistisessa maailmassa.

Monet diagnoosit ja väittämät, jotka viime vuosikymmenien aikana ovat luonnehtineet nykyaikaa postmoderniksi, notkeaksi moderniksi, riskiyhteiskunnaksi, simulaatiokulttuuriksi, spektaakkelin yhteiskunnaksi tai yksinkertaisesti mediakulttuuriksi ovat selvästi sukua varhaisille modernin elämän ja moderniteetin muotoiluille. Työni määritelmän puitteissa elämme edelleen modernia aikaa; teknisesti monin tavoin yhä hajanaisempaa, monimuotoisempaa ja nopeampaa mutta ytimeltään samaa kuin sata vuotta sitten. Murroksesta on tullut pysyvä tila. Hahmotellessaan nykyculttuurin päälinjoja mediatutkimuksen näkökulmasta Juha Herkman (2001, 7–9, 18–19) ottaa askelmerkkinsä *Matrix*-elokuvasta ja luonnehtii teknologisoitunutta, medioitunutta ja digitalisoitunutta aikaamme ”audiovisuaalisen mediakulttuurin matriisiksi”. Metafora tulee ymmärretyksi kahdella tavalla. Ensinnäkin *matriisi* tarkoittaa matemaattista taulukkoa (m kertaa n alkioita), jollaisilla tietokoneohjelmat operoivat ja ratkovat ihmismielelle mahdottoman työläitä lineaarisia yhtälöryhmiä. *Matrixin* visuaaliseksi tavaramerkiksi vakiintunut salattujen sanomien ylhäältä alas valuva solukko tukee tätä ohjelmiston sisälle avautuvaa maisemaa. Toisaalta kantasana (lat. *matrix*, ’kohtu’) tavoittaa biologis-fysiologisen vertauskuvan, joka on niin ikään osuva. Väljästi ottaen ”matriksi” viittaa kasvualustaan tai elatuspohjaan, ja solubiologiassa se tarkoittaa erityisesti solun energiakeskuksen (mitokondrion) väliainetta. Näin määriteltynä matriisin matemaattinen mielikuva saa rinnalleen suoran yhteyden *Matrix*-elokuvan ihmisviljelyksiin siinä lohduptomassa peltomaisemassa, jonka Morpheus (Laurence Fishburne) esittelee Neolle (Keanu Reeves) tarinan käännekohtassa todellisuuden erämaana: ”Welcome to the desert of the real.” Sama äidilliseen yhteyteen (kreik. *metra*, ’kohtu’) viittaava ajatus löytyy jo *Metropoliksesta*, jonka suuri emokaupunki, siinä missä *Matrix* kaikkien virtuaalitodellisuuksien äitinä, sulkee sisäänsä, ruokkii, pitää huolta ja kasvattaa, tavalla tai toisella.

Tämänsuuntaisten vertauskuvien mukaan vartumme siis maailmassa, jossa kapitalistisen nyky-yhteiskunnan ja mediakulttuurin illuusiot ja silmäkääntötempot ovat ottaneet todellisuuden paikan, ja olemassaolomme perustasta tai ”väliaineesta” on tullut *moderniteetin matriisi*. Siinä missä Herkman jättää kieli- ja mielikuvan matriisista oppikirjansa alkusoiaksi, sama lähtöajatus on Patricia Pistersin (2003) tutkimuskysymysten kannalta perustava. Kirjassaan *The Matrix of Visual Culture* Pisters työstää käsitteensä Gilles Deleuzen

filosofiasta ja elokuva-ajattelusta. Näin ”visuaalisen kulttuurin matriksi” tulee ymmärretyksi koosteena kuvia, joita ei pidä ajatella kopioina jostain, vaan itsenään, signaleettisena materiana, joka elää meissä ja jonka keskellä elämme. Tämän aspektin pyrin huomioimaan, kun työssäni puhun elokuvasta nimenomaan modernin *maisemana*. Taustalla on Deleuzen käsitys maailmasta kuvien muodostamana *immanenssin tasona*, joka pitää sisällään sekä *aktuaaliset* (tosiasialliset, välittömät) että *virtuaaliset* (fiktiiviset, menneet, tulevat) kuvat dynaamisena sommitelmana, johon kytkeydymme katsomistapahtumassa – ja elämässä ylipäänsä (ks. Flaxman 2000a, 15; Deleuze & Guattari 1993, 44–67; Deleuze 2001). Näin moderni subjekti ei enää ole neutraali kartesiolainen tarkkailija, joka asettuu ulkoiseen, transsendentaaliseen asemaan suhteessa maailmaan, vaikkapa mediaesityksiin, ja rakentaa jotain pysyvää todellisuutta ja identiteettiään suvereenisti omassa asemassaan, vaan on tiettyssä mielessä subjektiton, persoonaton aistimusten, havaintojen ja ajattelun – *tulemisen* (ransk. *devenir*, engl. *becoming*), muutoksen, välissä olemisen (esim. Vähämäki 2004, 29; Sihvonen 2004b, 336, 345) tai ”morfogeneesin” (DeLanda 2002, 3–13) – tapahtumakenttä. Tällainen ”uusi subjekti” on vapaa yhteiskunnan ja representaatioajattelun jähmettyneistä rakenteista, jotka tarjoavat valmiiksi suodatetun ja separoidun maailman, jossa kuvat ovat aina representaatioita tai merkitsijöitä jostain ”todellisesta” ja pysyvästä, transsendentaalisesta maailmasta (Pisters 2003, 2–4).

Deleuzelainen maailmankuva on kuvien maailma, jossa olioilla (eli kuvilla) ei ole pysyviä, ylimateriaalisiin yhtäläisyyksiin ja essenssiin perustuvia olemuksia vaan ne ovat jatkuvassa muutoksessa, erossa itsessään. Deleuzen tapahtuma- tai prosessiontologian tärkeänä perustana, etenkin elokuvan kannalta, toimii ranskalaisfilosofi Henri Bergsonin aikaa, muistia, materiaa ja näiden laadullisia, ei mitattavissa olevia, sisäisiä piirteitä luotaava ajattelu, joka omana aikanaan, 1900-luvun taitteen molemmin puolin, vastusti ulkoiseen kvantitatiivisuuteen ja metriikkaan perustuvaa todellisuuskäsitystä. Vaikka Bergson ei varsinaisesti puhunut elävästä kuvasta, hänen liikettä ja ajallisuutta korostava filosofiansa on paitsi syntyäikojensa suhteen myös käsitteidensä puolesta lähellä elokuvaa. Deleuze tarttui tähän ja kehitti bergsonilaisista lähtökohdista systemaattisen elokuvateorian, jossa *kuva* on materian, liikkeiden, voimien ja tapahtumien perusyksikkö ja keskus. Tässä katsannossa kuvien todellisuus on siis konkreettisesti todellisuus, joka koostuu kuvista, ja vasta jollain kuvaontologiaa seuraavalla tasolla niin sanotusti ”visuaalinen kulttuuri”, jossa kuva (arkimerkityksessä) viittaa – ikkunan, peilin, kielellisen merkin tai representaation mielessä – itsensä ulkopuolelle.

Kuvan lisäksi keskeinen Bergsonin ajattelua soveltava käsite Deleuzella on *kesto* (*durée*), joka tarkoittaa asioiden sisäistä, ei kellotettavissa olevaa ajallisuutta, jota esimerkiksi muistimme kerroksellisuus ilmentää. Ihmisen emotionaaliset ja kognitiiviset prosessit tapahtuvat nimenomaan ajassa, tietystä kestossa, jossa aineellinen maailma (mukaan lukien elokuva valkokankaalla) kohtaa ”ruumis-aivot” ja avaa kokonaisuuden muutokselle. (Väliaho 2004, 120.) Kuten Ronald Bogue (2003, 3) huomauttaa, viime kädessä Deleuzen elokuvateoreettisen järjestelmän ymmärtäminen edellyttää bergsonilaista lähtökohtaa, jonka mukaan maailma on ”avoin värähtelevä ykseys, aine-liikkeen virta”, joka yhtäältä supistuu erillisiksi, selväpiirteisiksi tilallisen maailman olioiksi, ja toisaalta laajenee muodostaakseen aikaulottuvuuden, jossa menneisyys, nykyisyys ja tulevaisuus tulevat olemassa oleviksi (ks. myös Deleuze 1986, 1–11, 56–66; Bogue 2003, 11–39; Boundas 1996). Palaan Bergsoniin vielä luvussa 4, vaikka selvää on, ettei tämän filosofis-teoreettisen taustan perusteellinen selvittäminen ole työni puitteissa mahdollista, eikä toisaalta tarpeenkaan.

Yhtä kaikki näin hahmottuvista lähtökohdista Deleuze (1986; 1989) määrittelee elokuvateoreettiset yläkäsitteensä *liikekuvan* (ransk. *l'image-mouvement*, engl. *movement-image*) ja *aikakuvan* (ransk. *l'image-temps*, engl. *time-image*) kirjoissaan *Cinéma 1–2* (ks. myös Deleuze 1995, 47–56, 57–61). Siitä lähtien, kun teokset ilmestyivät Ranskassa ensi kertaa vuosina 1983 ja 1985, niistä ja Deleuzen elokuvafilosofiasta ylipäänsä on kirjoitettu runsaasti. Hyvän suomenkielisen johdatuksen tähän keskusteluun, Deleuzen ajatteluun ja kirjallisuuden äärelle tarjoaa Teemu Tairan ja Pasi Väliahon (2004) toimittama artikkelikokoelma *Vastarintaa nykyisyydelle* (ks. myös Kuuskoski 2001; Parikka & Väliaho 2003; Deleuze 2003). Oman tutkielmani puitteissa ei ole tarpeen käydä perusteellisesti läpi liike- ja aikakuvan kehittelyä, deleuzelaista elävän kuvan typologiaa, saati elokuva-ajattelun filosofiaa. Pureudun käsitteisiin vain silloin ja siinä määrin kuin ne vaativat selitystä jonkin työni kehittelyn ymmärtämiseksi tai kokonaisuuden kannalta. Esimerkiksi liikekuvaa ja aikakuvaa käytän tiettyyn rajaan asti sellaisina yleiskäsitteinä, jotka eivät vaadi perinpohjaista määrittelyä tai viitteitä *Cinéma*-kirjoihin joka kerta esiintyessään. Deleuzelaisen ajattelun kehityksessä moderniteetin matriisi kytkeytyy erottamattomasti sellaisiin käsitteellisiin määrittelyihin kuin ”liikekuvien konemainen kokoelma”, ”kameratietoisuus” ja ”maailma metaelokuvana”, joihin palaan luvussa 4.

Oman aikamme luonnehdinnat – ”audiovisuaalisen mediakulttuurin matriisi”, ”visuaalisen kulttuurin matriisi” tai edellä luonnostelemani ”moderniteetin matriisi” – pyrkivät kuvaamaan kulttuuriympäristöämme teknologian hallitsemana, nopeana ja lyhyenä 1900-lukuna, jonka aikana (elävä) kuva läpäisi länsimaisen ihmisen elämismaailman ja tuotti

runsaasti teoretisointia median ja tietoisuuden suhteesta. Jo 1960-luvulla television valtakaudella, tietoverkkojen ja kotitietokoneiden vasta tehdessä tuloaan, sähköiset viestintävälineet olivat Marshall McLuhanin (1984) tekno-optimistisessa ajattelussa maailmallinen hermojärjestelmä, joka tarjosi mullistavia yhteisöllisyyden mahdollisuuksia maailmankylässä (*global village*). Toisaalta samoihin aikoihin Guy Debordin (2005) poleemiset muotoilut spehtaakkelista ja *spehtaakkelin yhteiskunnasta* edustivat pessimistisempää sosiaalista ja poliittista näkemystä. Debordin (2005, 30) kritiikissä spehtaakkelellä merkitsee nykyihmisen yhteiskunnallista olemisen tapaa, jossa ”[k]aikki aiemmin välittömästi eletty on etäännyntynyt representaatioksi”. Modernien tuotantolosuhteiden myötä kaikesta inhimillisestä kanssakäymisestä ja elävästä toiminnasta on tullut tavaraa. Arkielämä on menettänyt yhtenäisyytensä, sirpaloitunut ja kurjistunut. Kyse on korostetusti kuvasta, muttei niinkään kuvaan pukeutuneesta yksilöstä tai kuvan ja tietoisuuden yhteen sulautumisesta, vaan kuvaksi muuttuneesta yhteiskunnasta, jota mediakulttuuri tuottaa: ”spehtaakkelin tehtävänä on aiheuttaa maailma, joka ei ole enää suoraan aistittavissa, vaan joka nähdään erilaisten erikoistuneiden välitysmuotojen kautta” (Debord 2005, 35–36). Siinä missä radikaali puhe *spehtaakkelin* (ks. myös Römpötti 2006) tai *simulaation* (ks. esim. Sihvonen 2006) yhteiskunnasta jää usein kielikuvien tasolle, kiistämättömän konkreettisenä huomiona kyseessä on Lev Manovichin (2001, 94) sanoin ”kuvaruutujen yhteiskunta”.

Vaikka yhteiskunnalliset, talouspoliittiset ja sosiaaliset spekulatiot mediateknologian vaikutuksista kulttuuriimme ja olemisen tapaamme ovat kiinnostavia ja tärkeitä, tässä tutkielmassa ne jäävät taka-alalle painopisteen ollessa yksilön mediasuhteessa, erityisesti elokuvakokemuksessa ja elokuvan esteettisessä – aistimiseen ja ajatteluun kuuluvassa – ilmenemisessä. Yhtä kaikki rajaus kiinnittyy kysymykseen moderniteetista laajemminkin. Elokuva on leimallisesti modernin elämän ilmiö, mitä korostivat jo 1910–20-luvun avantgarde-taiteilijat, ja minkä Benjamin (1989, 139–173) kirjasi ylös tärkeässä esseessään ”Taideteos teknisen uusinnettavuutensa aikakaudella”. Benjaminille elokuva ennakoiti jotain ”ei-vielä-tietoista”; olemassaolon ohjailevia välttämättömyyksiä ja arvaamattomia mahdollisuuksia, joita kamera tekee näkyväksi. Benjaminin voi nähdä hahmottavan eräänlaista elokuvallisen ajattelun pedagogiaa, johon myös Deleuze (1995, 70) tulee viitanneeksi myöhemmän elokuvailmaisun yhteydessä. Elokuvan katsomis- ja kuulemistapahtumassa on aina kasvatuksellisia ulottuvuuksia, mahdollisuuksia, vaikutuksia ja tehtäviä. Varhaisen kronofotografian havaitsemisvoima ja mahdollisuudet ympäristön ja ihmisruumiin uudenaikaisessa tarkkailussa oli huomattu fysiikan ja lääketieteen empiirisessä tutkimuksessa jo ennen varsinaisen elokuvan syntyä, muun muassa niiden kuuluisien

kokeilujen kautta, joita Eadweard Muybridge ja Etienne-Jules Marey tekivät tahoillaan 1870–80-luvulla (ks. esim. Crary 2001, 138–145, 160–161; Huhtamo 1996, 74, 98–108).

Benjaminin (1989, 159–161) elokuva-ajattelussa yleisö samastuu ennen muuta kameraan. Katsoja omaksuu kojeen asenteen ja kokeilee kuvausryhmän ja ohjaajan valintojen mukana, mikä hänen mukaansa tekee elokuvan katsomistapahtumasta analogian kirurgialle ja psykoterapialle. Benjamin vertaa kameramiestä sekä kirurgiin, joka tunkeutuu kohteensa ruumiiseen, että psykoanalytikkiin, joka tekee saman mielelle valottamalla kohteensa alitajuntaa. Elokuva mahdollistaa sellaistenkin ilmiöiden analysoinnin, jotka ovat havaintokykymme ulottumattomissa tai menevät huomaamattamme ohi. Se on syventänyt ensin optista ja sittemmin myös akustista huomiointirekisteriämme: ”[k]amera tuo meille tietoa optisesti tiedostamattomasta samalla tavalla kuin psykoanalyysi kertoo meille viettimaailmamme tiedostamattomasta” (emt., 161). Vaikka deleuzelainen kameratietoisuus, ja elokuva-ajattelu ylipäänsä, on filosofiselta perustaltaan voimakkaampi muotoilu, mistä lisää luvussa 4, jo Benjaminin käsitys modernin mediateknologian suhteesta moderniin maailmaan ja uuden ajan ihmisen tietoisuuteen pitää sisällään samansuuntaisen oivalluksen.

On selvää, että moderniin teknologia- ja mediasuhteiden läpäisemään todellisuuteen kuuluu historiallisesti ja kulttuurisesti kehittynyt peruuttamaton muutos ympäristössä ja inhimillisessä kokemuksessa. Hermeneuttis-fenomenologisessa teoriakehyksessä voidaan puhua tekniikasta normatiivisena toimintaympäristönä ja kokemuksen transformaatiosta elämismailmassa, jossa erilaiset välineet, ruumiillistunut tekniikka ja konemaisuus tai peräti ”fenomenologinen kyborgisuus” määrittävät ja jäsentävät sitä, miten aistimme, havainnoimme, ajattelemme ja toimimme. (Kupiainen 2005, 54–66.) Eritellessään Martin Heideggerin tekniikan filosofiasta ja eksistentiaalisesta ”silleen jättämisen” ajatuksesta rakennusaineita mediakasvatuksen eetokselleen Reijo Kupiainen (2005, 66) kirjoittaa kuvaavasti: ”Olemme koneiston osia, josta emme voi hypätä pois tuhoamatta koko koneistoa (—) Heideggerin tulkinnassa tekniikka läpäisee elämismailman läpikotoisin ja muodostaa modernin maailman normatiivisuuden, johon ajattelumme ja toimintamme pitkälti perustuu ja joka on muuttanut kokemuksemme rakennetta.” Erityisesti televisuaalinen mediateknologia on kutonut täälläolollemme (*Dasein*) huomaamattoman tekstuurin, jonka vaikutuksesta maailma on aina valmiiksi (kaukaa) nähty ja ennalta ymmärretty. (Emt., 94–95.)

2.2 Lisäyksen estetiikka

Seuraavaksi muutosta olemassaolon kokemuksellisessa perustassa ja elinympäristössämme on syytä tarkastella elokuvan estetiikan näkökulmasta: Millainen maisema elokuva on audiovisuaalisesti, ja miten se sen tyyllisesti tekee? Elokuvalla on automaattisen liikkeen taiteena erityisiä mahdollisuuksia, se voi luoda ja keksiä uusia aistimisen, havaitsemisen ja ajattelun edellytyksiä – Deleuzen sanoin *perseptiä* eli havaitsemismuotoja ja *afekteja* eli tuntemismuotoja, jotka ovat olemassa taideteoksessa itsessään tietynä sommitelmana tai aistimusblokkina (Deleuze & Guattari 1993, 168–169; Sihvonen 2004b, 345; Deleuze 1995, 75). Taiteen *lisäyksellisyys* on elokuvakriitikko-esseisti Serge Daneyn huomio, jonka Deleuze (1995, 73–74) nostaa keskeiseksi tekijäksi elokuvan esteettisessä tarkastelussa ja arvioinnissa. Jos lisä tai lisäys (*supplément*) viittaa niihin elementteihin taideteoksessa, jotka täydellistävät – eli kaunistavat, henkistävät ja samalla säilyttävät (Deleuze & Guattari 1993, 168) – luonnollista ärsykeympäristöämme ja arkista olemassaoloamme, juuri lisäyksellisyys täyttää taiteen esteettistä ja *noeettista* (kreik. *nous*, ’sisäinen tietäminen’), ajatteluun liittyvää tehtävää. Näin taiteellinen *luominen* on nimenomaan lisäyksen luomista; perseptien ja affektien jatkuvaa etsimistä, tuottamista ja muokkaamista. (Deleuze 1995, 74; Sihvonen 2004b, 338; Deleuze & Guattari 1993, 168–202.)

Ranskalaisen elokuvaesseistiikan perinteessä kiinnostava vertailukohta Daneylle on André Bazinin realismi (ks. esim. Aitken 2001, 179–198; Andrew 1976, 134–178; Toiviainen 1990), jossa todellisuuden taltioiminen ja säilöminen on erityinen luomisen ihanne. Bazinin ajattelussaan ”täydellisen realismin myytti” vie kuvataiteen ilmaisumuotoja asympotoottisesti kohti todenkaltaisuutta, muttei pidä sisällään pyrkimystä ylittää luontoa. Bazinilainen realistinen elokuva päinvastoin pyrkii ikään kuin ekologisesti säilyttämään ympäristömme havainnot ja aistimukset koskemattomina ja ylläpitämään samalla ihannetta vapaasta, itseään toteuttavasta ihmisestä (ja katsojasta) modernissa maailmassa, jota hallitsee yksilöä sortava instrumentaalinen rationalismi ja henkisyyden katoaminen (Aitken 2001, 179–183). Näin hahmoteltuna elokuvan esteettis-noeettista funktiota täyttää Deleuzen (1995, 74) sanoin ”luovan säilyttämisen lisäyksellinen voima”. Määritellessään elävän kuvan käsitettään Bazin (1969, 10) viittaa selvästi elokuvallisen suplementin olemassaoloon: ”kuvalla” hän tarkoittaa kaikkea sitä, mitä esitettyyn kohteeseen *lisää* se tapa ja tyyli, jolla se on esitetty valkokankaalla. Tämä miten-kysymys tulee lähelle representaation perusajatusta, ja sitä kautta realismin estetiikan voisi rajata ihanteeksi minimoida kuvan representatiivisuus, eli jonkin uudelleen esittäminen, ja pyrkimykseksi kohti vapautta nähdä mitä näkee tai olla näkemättä. Onko elokuvan realismissa siis pohjimmiltaan kyse tyylin, lisäyksellisyyden ja

samalla luomisen totaalisesta eliminoimisesta? Italialainen neorealismi sai ainakin Bazinin (1969, 15) kysymään johdattelevasti, että ”eikö tälle tyylille ole ominaista juuri ’tyylin’ väistyminen todellisuuden tieltä”. Nykynäkökulmasta katsottuna vastaus on kuitenkin kielteinen, sillä myös kaikkeen realismiin kuuluu tietty valinnoista muodostuva tapa tai tyyli, jolla kohde on esitetty. Bazinin kautta määritelty realismi on tässä lähinnä esimerkki siitä, ettei elokuvan esteettinen perustehtävä (lisäyksellisyden luominen) ole tyyლისidonnainen tai tekninen kysymys, eikä mitenkään suoraan verrannollinen tiettyyn estetismiin tai formalismiin. Elokuva voi olla tyyliiltään ekspressiivistä tai läpinäkyvää, dramaattista tai toteavaa, ja silti suplementin mielessä yhtä lailla täyteläistä tai vajaata. Se mitä Deleuze (1995, 73–74) tarkoittaa puhuessaan elokuvallisesta säilyttämisestä lisäyksen luomisena, on oikeastaan tapahtumien itsensä ja samalla niiden luomisen itsensä säilömistä ennen kokemattomiksi kuvallis-äänellisiksi aistimusblokeiksi. Myös elävän kuvan lisäyksellisyys syntyy taiteellisesta luovuudesta, mutta *teknisesti* sitä on yhtä vähän valvontakameran kuvassa kuin abstraktissa tietokoneanimaatiossa.

Deleuzen taideteoria perustuu audiovisuaalisen tapahtuman filosofialle. Taide on, tai ainakin voi olla, ajattelua aistimuksilla ja havainnoilla, jossa kokija ei niinkään ota haltuun ja tulkitse ilmenevää representaatiota suhteessa johonkin ulkoiseen maailmaan ja itseensä vaan muuttuu sen kestopa, avautuu jollekin, joka toteutuu aistimuksen kautta (Deleuze 2003, 31; Bogue 1996, 260–261). Itse aistiminen ja ajattelu sulautuvat erottamattomasti siihen mitä aistitaan, eli mainittuun perseptien ja affektien sommitelmaan, josta taideteos koostuu. Konkreettisesti lisäyksellisyys ilmenee elokuvan kokemuskimpaleissa, jotka on työstetty luovasti, uudella tavalla, ja jotka aikaansaavat ajattelua. (Deleuze & Guattari 1993, 168; Sihvonen 2004b, 345.) Voitaneen sanoa, että juuri lisäyksellisyys tekee aktuaaliseksi niitä virtuaalisia voimia, jotka ovat Deleuzen estetiikan ja taiteenfilosofian lähtökohta (Sihvonen 1997, 66; Deleuze 2002, 48–49): Pohjimmiltaan taide ei ole muotojen uudelleen tuottamista tai keksimistä, vaan voimien kiinni saamista (ks. myös Bogue 1996, 257). Sitä mihin taidemaalari Paul Klee viittasi ohjeistaessaan, ettei taideteoksen tehtävä ole näyttää sitä, mikä on jo nähtävissä, vaan saada näkyviin jotain näkymätöntä. Ei ilmaista *näkyvää* vaan ilmaista *näkyväksi*. Tällaisenaan suplementti on voimien valjastamista eli täten piilossa vellovien voimakenttien näkyväksi tekemistä. Ilman sitä taide ei tuota mainittavaa ajattelua, eikä täytä esteettistä tehtäväänsä. Ensisilmäyksellä näyttää, ettei valtaelokuvaa myötäsentyisesti esittävänä, kertovana ja vastaanottajalle päällisin puolin ”helppona” taiteena täysin luontevasti voi verrata Francis Baconin voimakkaiden maalausten ”aistimuksen logiikkaan” tai ”tulemisen estetiikkaan”, jota Deleuze (2002) käyttää voimien yhteydessä tutkimusaineistonaan. Kuitenkin myös elokuvalla on erinomaiset edellytykset

panna meidät ajattelemaan. Väkevien siveltimenjalkien sijaan tämän kyvyn voi nähdä perustuvan siihen elävän kuvan itsestään selvimpään tekijään, johon muulla kuvataiteella on vain välillinen suhde – nimittäin liikkeeseen (vrt. Wakonen 2003, 21). *Liike* on itsessään elokuvassa ja elokuvan katsomisen tapahtumassa, jonka osaksi aistimisen ja ajattelun kautta kytkeydymme.

Lisäyksellisyyden ideaa ja voimien näkyväksi tekemistä havainnollistaa esimerkki liikekuvasta, jota Deleuze (1986, 19) itse on käyttänyt aineistona erottaessaan kuvattujen kohteiden suhteellisen liikkeen kuvarajauksen sisällä siitä absoluuttisesta liikkeestä tai muutoksesta kokonaisuudessa, joka syntyy liikkuvalla kameralla kuvatun otoksen kestossa. Alfred Hitchcockin elokuvassa *Frenzy - solmiokuristaja* (*Frenzy*, Iso-Britannia 1972) on noin puolentoista minuutin otos, jossa kamera seuraa sarjamurhaajan ja tämän seuraavan uhrin saapumista murhaajan asuntoon. Kivuttuaan rappukäytävässä yhden kerroksen pari astuu sisään, ovi painuu kiinni ja kamera lähteen hitaasti peruuttamaan portaikkoa pitkin takaisin alas. Ulos päästyään se päätyy kuvaamaan rakennusta kadun toiselta puolelta niin, että rajaukseen mahtuvat myös ne toisen kerroksen ikkunat, joiden takana murha kamera-ajon aikana tapahtuu. Kerronnallisesta ellipsistä ei ole kysymys, sillä hitchcockmaiseen tapaan katsoja on täysin tietoinen siitä, mitä on tekeillä. Murhaaja on jo tunnistettu, ja piinallisen suoraan esitetty edellinen surmatyö on vielä tuoreena katsojan mielessä, niitä repliikkejä myöten, jotka sadistinen kuristaja nyt omalla ovellaan lausuu tekonsa esileikiksi, ja samalla merkiksi kameralle: mitään ei ole tehtävissä, on vain peräännyttävä voimattomana. Kuvausratkaisu on epätavallinen, luova tyylillinen valinta, joka säilyttää tapahtuman siten, että elokuvakokemuksessa on esteettistä ja noettista lisäarvoa, joka saman väkivallanteon suorasta näyttämisestä puuttuu. Tämän *Frenzy* demonstroi kahdella täysin toisistaan poikkeavalla tavalla muokata elokuvalliseksi havaintokimpaleeksi juoneltaan identtinen tapahtuma: murhamies kuristaa naisuhrinsa solmiolla. Esimerkkiotoksen tapauksessa kameratyössä syntyvä suplementti tekee näkyväksi sellaisia älyyn vetoavia, hitaampia voimia, joita eksplisiittisesti esitetystä raakuudesta kumpuava nopea shokki ja inhon tunne eivät tavoita. Toisaalta koko elokuvan voimakentässä tai maisemassa, johon kytkeytyneenä katsoja katsomisensa elää, nämä eri kohtausten impulssit ovat aktuaalisina ja virtuaalisina olemassa viime kädessä erottamattomasti toisiinsa lomittuneina.

Se, mitä abstraktiksi jäävä puhe lisäyksellisyydestä vielä yhtä kaikki näyttää kaipaavan, on *tyylin* käsitteen tarkentaminen. Viittaaan elokuvallisella tyyllillä työssäni ennen muuta kahteen määrittelyyn. Ensinnäkin tyyli on David Bordwellin (1985, 50; 1997, 4; Bordwell & Thompson 2001, 156–184) mukaan elokuvan tekninen kokonaisuus, joka muodostuu

audiovisuaalisista valinnoista, elokuvan järjestelmällisestä ja merkille pantavista tavoista käyttää välineelle ominaisia ilmaisukeinoja: lavastusta, valaistusta, kuvarajausta, -kulmia, -kokoja, optiikkaa, kameran liikettä, näyttelijöitä, värinmäärittelyä, leikkausta, äänitehosteita ja niin edelleen. Vaikka kuinka olemme kiinni juonessa, teemoissa, genressä tai tähtinäyttelijöissä, koemme ensi kädessä sen, miten elokuvallinen materiaali on etemme järjestetty, minkälaisista liikkuvista kuvista ja äänistä se koostuu (Bordwell 1997, 7-8). Toisin sanoen, minkälainen aistimuskooste elokuva on, minkälaisista persepteistä ja affekteista se on sommiteltu. Tämä on formalistinen painotus, muttei se tarkoita, että tyyli näin määriteltynä olisi välttämättä autonominen, elokuvan aineelliseen hahmoon keinotekoisesti rajoittunut ja eristäytynyt tutkimuskohteensa. Kyse on yksinkertaisesti käytännöllisestä näkökulmasta, joka mahdollistaa elokuvallisten tyylien vertailun ja puheen esimerkiksi saksalaisesta ekspressionismista, italialaisesta neorealismista tai uuden aallon ranskalaiselokuvasta tutussa historiallis-maantieteellisessä katsannossa.

Toisaalta Bordwellin teknistä määritelmää voikin täydentää seuraten Raymond Durgnatin (1967, 30), joka jäsentää tyylin subjektiivisen tai ”ei-objektiivisen” maailman luomistyöksi: ”kuten arkkitehtuuri, elokuva luo visuaalisen maailman, jonka ’läpi’ ihmiset kulkevat” (emt., 39). Fenomenologisesti tulkittuna kulkeminen tarkoittaa, että jokin myötätodellisuus tai uusi tajunnan ympäristö ilmenee tai huokuu taideteoksesta (Routila 1986, 77), tulee siihen suuntautuneessa havaitusijassa todelliseksi ja totuudelliseksi (esim. Himanka 2002, 9–21, 132). Maailma ei näin ollen niinkään ole kerronnan ajallisten, tilallisten ja loogisten vihjeiden yhteispelissä rakentuvaa todentuntuista tarinaympäristöä, jotain eheää diegesistä, vaan ennemminkin kokonaisvaltaista, esteettistä, eettistä ja noettista kokemusta. Tällainen määrittely lymyää taustalla siinä arkikielisessä tyyli-käsitteen käytössä, joka viittaa, usein intuitiivisesti, taiteilijayksilön tavaramerkkeihin ja manereihin, esimerkiksi puhuttaessa Kaurismäen, Almodovarin, Langin tai Wachowskin veljesten maailmasta. Jos Bordwellin jäsennyksen tekninen luonne otetaan kirjaimellisesti, tyyli on sen mukaan minkä tahansa elokuvan välttämätön ehto. Kuitenkin on suunnaton määrä elokuvia, joiden tyylistä on vähän jos lainkaan mielekästä puhua, vaikka teknisesti niissä käytetään elokuvallisia keinoja järjestelmällisesti, jopa merkille pantavasti. Rajaamalla tyylin käsitettä edelleen Durgnatin määrittelyn kautta, siitä tulee käyttökelpoisempi ja tehokkaampi, joskin samalla tulkinnanvaraisempi. Edellyttämällä, että elokuvallisen ilmaisun järjestelmä on tyyli, vain jos siihen kuuluu jonkinlaista uudeksi (”ei-objektiiviseksi”) kokemusmaailmaksi tulemisen tunnistettavaa voimaa, käsite menettää vähän konkreettisuudestaan mutta sopii paremmin lisäyksellisyysden luomisvälineeksi ja taiteen tekijäksi.

2.3 Kaunistaa, henkistää, kilpailla

Taidehistorioitsija Alois Riegl muotoili 1900-luvun kynnyksellä länsimaisen kuvataiteen kaaren kolmesta periodista, jotka hän erotti toisistaan kahden maailmankatsomuksellisen siirtymän perusteella. Ensimmäinen historiallinen rajanveto erottaa polyteistisen antiikin kristillisestä keskiajasta, ja jälkimmäinen aloittaa uuden, renessanssin ja uskonpuhdistuksen jälkeisen aikakauden. Kyse on kokonaisvaltaisesta jäsennyksestä, joka määrittelee kuvataiteen tekemisen ja kokemisen tietyn, kulloisenakin aikana hallitsevan tehtävän tai tendenssin mukaan: Ensimmäistä periodia määrittää ihmisen tarve ja tahto (i) *kaunistaa* havaittavissa olevaa luontoa taiteen keinoin, toista taas taiteen tarkoitus (ii) *henkistää* luontoa tuomalle esiin ihmistä korkeampia, näkymättömiä voimia. Kolmannessa vaiheessa taide Rieglin sanoin (iii) *kilpailee* luonnon kanssa itsensä vuoksi, mikä viittaa uuden ajan luonnontieteellistyvään maailmankuvaan ja taiteen taipumuksiin jäljitellä luontoa hetkellisenä, ohi kiitävänä ilmiökenttänä. (Riegl 2004, 57–105.)

Esipuheessaan Serge Daneyn (1998) *Ciné Journal* -tekstikokoelmaan Deleuze (1995, 68–79; 1998) näkee taustalla Rieglin periodisoinnin tulkitessaan Daneyn historiallista jaksotusta, jossa elävän kuvan kehitys hahmottuu kolmen funktion avulla. Deleuzen tarkastelussa Rieglin jaottelua vastaa Daneylla kolme peruskysymystä kuvalle, tässä erityisesti elokuvalle: (i) Mitä on nähtävissä *kuvan takana*? (ii) Mitä on nähtävissä *kuvan pinnalla*? (iii) Miten on löydettävissä *tie kuvan sisään*? Ensimmäisessä vaiheessa, jossa elokuva määritellään montaasin taiteena (Deleuze 1995, 68), kuva on ymmärrettävä kohteensa kautta, jota se täydellistää. Luonnollinen havainto ei yllä taiteen lisäyksellisten aistimuskoosteiden, esimerkiksi elokuvassa attraktiivisen leikkauksen tai tehokkaan lähikuvan, tuottamaan kauneuteen. Siksi taiteen on otettava paikkansa ”maailman ensyklopediana” ja tuotava tietoisuuteemme se, mikä muuten jäisi piiloon. Keskimmaisessä vaiheessa, joka alkaa toisen maailmansodan hajaannuksesta, kyse on ensyklopedisen sisällön sijaan maailmaa henkistävästä ”havainnon pedagogiasta”, joka näkyy kuvan pinnalla, ennen muuta kameratyössä ja todellisuuslähtöisessä näytteillepanossa otoksen sisällä. Kuvan kolmannessa vaiheessa, noin 1960-luvulta alkaen, elävän kuvan esteettistä tehtävää on yhä voimakkaammin syrjäyttämässä sen sosiaalinen ja teknologis-ekonominen funktio, jota erityisesti televisio ilmentää. (Deleuze 1995, 68–71; ks. myös Sihvonen 2004b, 338–341.)

Tarkoitukseni ei ole koetella Rieglin vuosituhansia läpäisevän taidehistoriallisen kaaren soveltuvuutta elokuvan satavuotiseen historiaan yleensä, vaan käytän jaotteluun liimattuja

kuvan peruskysymyksiä esimerkkielokuvieni jäsentämiseen, ja pohdin toisaalta jaottelun implikoimia siirtymiä nimenomaan työni elokuva-aineiston – *Metropolis* ja *Matrix* – virittämän jännevälän puitteissa. Tietty karkea historiallinen perspektiivi on kuitenkin tarpeen, jotta elokuva modernina kuvataiteena saa suurin piirtein paikkansa. Rieglin ajattelussa luonnon *täydellistäminen* on se perustava tendenssi, johon luonnon kaunistaminen ja henkistäminen vastaavat. Ja lisäyksen estetiikan kannalta elokuvataiteen merkitys ja mahdollisuudet kiinnittyvät nimenomaan jaottelun kahteen ensimmäiseen vaiheeseen – luonnon suplementaariseen täydellistämiseen *kaunistamalla* ja *henkistämällä*. Luonnon kanssa kilpailu taas viittaa uuden ajan kuluessa omaksuttuun naturalistis-luonnontieteelliseen maailmanjärjestykseen, jossa vanhanaikainen täydellistämisen tahto muuttua radikaalisti muotoaan. Yhtäällä klassisen fysiikan periaatteet (kuten kausaliteetti, Newtonin lait ja termodynamiikan säännöt) vakiintuivat materiaalisen olemassaolon perustaksi, toisaalla taiteen tekemisen uudet jäljittelytavat (keskeisperspektiivi, liikkeen illuusio, valokuva, kronofotografia, elokuva) tekivät nykyaikaa lähestyttäessä mahdolliseksi kohdata, mallintaa ja kaapata ohikiitävä ja katoava, orgaaninen luonto ikään kuin mekaanisesti ja automaattisesti.

Alun perin täydellistäminen – kaunistamalla ja henkistämällä – perustui ajatukselle ulkoisesta motiivista ja teleologisesta tarkoituksesta, jostain näkymättömistä taustavoimista, jotka viime kädessä, kuten luontokin, olivat olemassa ihmistä varten. Kun taas luonnon kanssa kilpailemisen tendenssiin kuuluu ihmisistä ja jumalista riippumattomien syy–seuraus-suhteiden haltuun ottaminen kuvataiteessa. Uuden ajan ihmishahmo laskettiin ympäristönsä vaikutuspiiriin ja desentralisoitiin aiheeksi aiheiden ja aineeksi aineiden joukossa. (Riegl 2004, 337–340.) Rieglin (2004, 55–56) tapaan on syytä huomata, etteivät taidehistorian kolmijakoisen periodisoinnin jaksot ole mitenkään puhtaasti toisistaan erillisiä vaan kyse on tietenkin yleistyksestä. Siinä missä edellisen aikakauden taiteesta löytyy piirteitä ja ennusmerkkejä tulossa olevan ilmaisuvaihetta hallitsevasta tendenssistä, yhtä hyvin seuraavaa jaksoa määrittävien piirteiden rinnalla kaikuvat yhä taiteen varhaisempien kehitysvaiheiden tunnusmerkit. Luonnollisesti tällainen eri kausien ”epäpuhtaus” pätee myös elokuvan kehityshistoriaan.

Se, mitä olen edellä kutsunut taiteen tehtäväksi, funktioksi tai tendenssiksi vastaa Rieglin taideteoriassa saksankielistä käsitettä *Kunstwollen* eli taiteentahto, jonka kääntämisen ja tulkinnan problematiikkaa Benjamin Binstock selventävää esipuheessaan Rieglin (2004, 11–36) teoksen englanninkieliseen laitokseen *Historical Grammar of the Visual Arts*. Kirjavasti käännetty ja tulkittu *Kunstwollen* (englanniksi *the will of art*) on haastava käsite mutta aivan

keskeinen Rieglin taidehistoriallisessa ja maailmankatsomuksellisessa periodisoinnissa: tahto kaunistaa, tahto henkistää, tahto kilpailla. Ensisijaisesti taiteen tahto oli Rieglin vastaus kapea-alaisen empiristisiin, deterministisiin, funktionalistisiin ja materialistisiin pyrkimyksiin taiteen teoriassa (Iversen 1993, 6). Taide ja sen tekeminen ei palaudu vain käytännölliseen tai historiallis-yhteiskunnalliseen tehtäväänsä. Nuolen päässä, pyramidissa, valokuvassommitelmassa tai dokumenttielokuvassa on ylimääräistä harmoniaa ja symmetriä, joka selittyy Rieglin mukaan ennemminkin jollain teleologisella tarkoituksella ja historiallisella dialektiikalla kuin suoralla kausaliteetilla, syillä ja seurauksilla. (Riegl 2004, 14–18; ks. myös Iversen 1993, 2–18.) Vaikka siltä näyttää, taiteen tahto ei edellytä transsendenttia, taiteen ulkopuolelta määräytyvää korkeampaa henkeä tai pysyvää tarkoitusta, vaan piilee taiteessa itsessään jonkinlaisena aate- ja kulttuurihistorian mukana muuttuvana voimana.

Näin määritelty taiteentahto herättää monia kiinnostavia teoreettisia kysymyksiä esimerkiksi suhteessa tekijyyden kysymyksiin tai ”taidetta taiteen vuoksi” -ajatteluun. Yhtä kaikki työssäni miellän taiteentahdon ennen muuta virtalähteeksi niille kolmelle esteettiselle pyrkimykselle, jotka Rieglin erottelussa ovat kaunistaa luontoa, henkistää luontoa ja kilpailla luonnon kanssa ja jotka daneylais-deleuzelaisessa aikakausiajattelussa vastaavat kolmea kysymystä elokuvalle: mitä kuvan takana, mitä kuvan pinnalla, missä tie kuvan sisään? Avaamalla näin Deleuzen poimintoja Daneyn ja Rieglin ajattelusta löydämme lisäyksellisyyden takaa taiteentahdon ja (elokuva)taiteen tehtävän sekä edelleen tyylistä sen käytännön välineen, jolla tätä tehtävää ja tahtoa voidaan täyttää. Elokuvan audiovisuaalinen lisäyksellisyys on kuvan ja sen kuvitteellisen katsojan välissä olevaa, affektien ja perseptien tuntematonta aluetta tai maisemaa, jonka pinta-ala ja pinnanmuoto määrittyvät viime kädessä elokuvallisen tyylin kautta. Tähän maisemaan elokuvakriitikko, taiteentutkija ja filosofi astuvat, kukin omassa tarkoituksessaan, jäsentäessään ja yrittäessään ymmärtää elokuvan taidetta ja elokuvatapahtuman estetiikkaa (Deleuze 1995, 73).

Vaikka elokuva ja elävä kuva ylipäänsä on historiallis-esteettisessä katsannossa nuori, riegliäisittäin kolmannen periodin kuvataide ja uuden ajan ilmiökenttä, sen oma historia on matkan varrella ehtinyt saada monenlaisia tyylin ja kerronnan eroihin ja yhtäläisyyksiin perustuvia jakolinjoja. Eronteko klassisen ja modernin välillä on myös elokuvataiteen peruskysymys, ja se näkyy taustalla kuvan peruskysymysten asettelussa, jonka Deleuze edellä esittää Daneyyn ja Riegliin viitaten. Vaikka moderni toimii näin kahdessa merkityksessä, yhtäältä yleisenä kulttuurisena ja ajallisena määreenä, toisaalta tiettyyn taidemuotoon, tässä eritoten elokuvaan, sidottuna ilmaisullisena uudistumisena,

sekaannuksen vaaraa ei asiayhteydessä ymmärrettynä ole. Kuvan kolme peruskysymystä ovat elokuvaan sovellettuna kaikki moderniteetin kysymyksiä. Tutkielmani esteettisen jäsennyksen osana nämä kysymykset kuitenkin kiinnittyvät monin tavoin myös elokuvakulttuurin sisäiselle jännitteelle klassisen ja modernin välillä.

Kun elokuvaa tarkastellaan sen kerronnallista perusluonnetta ja kerronnalle alistaisia tyylikeinoja painottavasta näkökulmasta, niin klassinen viittaa Hollywoodin kulta-ajan helposti seurattavaan valtavirtaelokuvaan, jossa läpinäkyvä, huomaamaton tyylijärjestelmä palvelee ensisijaisesti tarinan tilallis-ajallista yhtenäisyyttä (esim. Bordwell 1985, 147–164; Bacon 2001, 66–76). Juonikeskeinen ilmaisu vie katsojan kuin itsestään kuvapinnan alle, kysymään elokuvalta, mistä se kertoo, mitä se esittää, mitä on nähtävissä kuvan takana. Tässä mielessä selväpiirteiselle kuvasommittelulle ja jatkuvuusleikkaukselle nojaava amerikkalainen elokuvakerronta asettuu Deleuzen (1995, 68–69) puheessa kiinnostavasti samaan karsinaan kuin neuvostotekijöiden montaasielokuva, jossa metaforisten otosrajapintojen konfliktit vievät katsojan huomion, ja jossa näin ollen kovin toisenlaiset aistimusblokkit ja ajattelun attraktiot ovat ilmaisun ydintä. Vaikka montaasi yleensä erotetaan omalakisiksi, historiallis-materialistiseksi (Bordwell 1985, 234–248) tai retoriseksi (Bacon 2001, 88–95) kerrontamoodikseen, elokuvan kolmen peruskysymyksen näkökulmasta se näyttääkin ”klassiselta”. Tässä mielessä Eisenstein ja Hollywood ovat saman kolikon kaksi puolta (Daney 1998, 59; Deleuze 1995, 68–69), mitä voi perustellusti selittää myös D. W. Griffithin 1910-luvun suurteosten laajan vaikutuspiirin kautta (esim. Makkonen 1990).

Entä miten asettuvat *Metropolis* ja *Matrix* tähän keskusteluun klassisesta ja modernista elokuvasta, esteettis-historiallisesta periodisoinnista, kuvan peruskysymyksistä ja siirtymistä audiovisuaalisen mediakulttuurin vuosisadalla? Vielä ennen työni päälukujen analyysia näitä kuvan yleisiä muutoksia, kulttuurisia siirtymiä ja maiseman murroskohtia on syytä jäsentää lyhyesti (elo)kuvan moderniteettiin nivELYTÄN historiallisen kehityksen kannalta.

2.4 Muutoksia kuvassa

Serge Daneylle (1997, 208–209) klassinen elokuva – suhteessa toisen maailmansodan jälkeiseen moderniin elokuvaan – tulee määritellyksi kuvan kaksiulotteisen pinnan ja sen taakse pääsemisen kautta. Siinä missä klassinen elokuva rakentuu kätkennän skenografialle, moderni kuva hyväksyy syvyydettömyyden, jopa pyrkii siihen, eikä enää piilota mitään. Uusi elokuvakäsitys perustuu Daneyn mukaan tuhoutuneen Euroopan traumalle, joka teki viattomuuden mahdottomaksi, muutti peruuttamattomasti olemisen ja taiteen tekemisen

perustuksia: Sodan jälkeen ”emme enää olleet tekemisissä saman aineellisen maailman kanssa kuin ennen, kuin ennen leirejä, ennen Hiroshimaa” (Daney 1997, 209; vrt. Deleuze 1995, 69; 1989, xi). Elokvakokemuksen kannalta oleellista on muuttunut katsominen, tai paremminkin audiovisuaalinen ajattelu. Kun kuvan takana ei enää ole mitään, katse ei etsi mitään kuva-alan väleistä ja syvyyksistä vaan palautuu valkokankaasta, virtaa takaisin katsojaan ikään kuin fyysikaalisen voiman ja vastavoiman logiikalla. On huomattava, ettei puhe ”katseesta” enää modernissa elokuvassa tarkoita suuntautunutta, fenomenologista näkemistä, jonka välityksellä subjekti havaitsee kohteensa ja tunkeutuu siihen, vaan katsetta kuvassa itsessään, silmää osana kuvaa (Väliäho 2004, 119).

Daneyn jaottelua ei voi ymmärtää suoraviivaisesti kuvaustyön ja sen luoman visuaalisen syvyyksivaikutelman kautta, jossa kameran osallistuminen tai uppoutuminen, esimerkiksi ajo syvyyssuunnassa ja kuvan syvätarkkuus, ovat keskeisiä modernina pidetyn elokuvan ilmaisukeinoja. Suhteessa klassiseen kerrontaan moderni elokuva ei enää piilota mitään vaan katsoo itse itseään, tuo elokuvallisuuden etualalle, vaikka ilmaisu teknisesti olisikin ”realistista” ja uudella tavalla neutraalia. Elokuvan tyylitieteessä Daneyn korostamaa syvärakenteiden hajoamista ja siirtymää kuvapinnalle havainnollistavat erityisesti italialaisen neorealismien toteavat kuvat elämästä Euroopan ja ihmisyyden raunioilla. Siirtymässä kuvan takaa sen pinnalle – ja samalla klassisesta kuvasta moderniin – toisen maailmansodan jälkeen uutta audiovisuaalisen kulttuurin periodia määrittänyt elokuvataiteen modernistien ja uuden aallon tekijöiden tendenssi ajatella itse itseään elokuvana (Väliäho 2004, 123).

Suhteessa *Metropolikseen* tätä siirtymää havainnollistaa osuvasti Roberto Rossellinin elokuva *Saksa vuonna nolla* (*Germania anno zero*, Italia 1948), jossa suurkaupungin koko kuva on sananmukaisesti raunioitunut. Jäljellä on pinta, joka koostuu ”pelkistä” persepteistä ja affekteista – vailla ensyklopedista syvyyttä. Se mitä näemme, on kaikki, ja ajanlasku alkaa alusta. Rossellinin neorealistiseksi kutsutussa kuvassa ei ole kyse minkäänlaisista allegorioista, eikä enää klassisen toimintakuvan hahmoista ja tilanteista, jotka toimivat ja etenevät tapahtumien jonona ennalta määrätyn sensomotorisen skeeman mukaan. Berliinin aineellisten, esteettisten ja eettisten jäänteiden joukossa harhaileva syyllisyyden piinaama 12-vuotias poika (Edmund Moeschke) menettää elämänhalunsa ja toivonsa maailmassa, joka on olemassa enää puhtaina audiovisioina, kuvina ja ääninä, joiden takana ei ole mitään (vrt. Deleuze 1995b, 51). Tätä tyhjään tilaa ja siihen ristiriitaisesti liittyvää katsomisen ja kuulemisen pedagogiaa neorealistinen tyylilähtö ilmentää, vaikka selvää onkin, että esimerkiksi Rossellinin elokuvista voi löytää myös ensyklopedisia ulottuvuuksia ja kaunistamisen pyrkimyksiä, siinä missä Langin töissä voimme tunnista kuvapinnan pedagogiaksi ja

luonnon henkistämishaluksi tulkittavia signaaleja. Voidaan ajatella, että Rossellinin tyylin kautta realistiseksi määritelty elokuva pyrki pelkän pintansa avulla irti representaatioajattelusta, ja ikään kuin ”voimautti” vapaan katsojan ihmisestä itsestään kumpuavalle eettiselle pohdiskelulle ja muutokselle. Tällainen kuvan ja luonnon henkistämisen ajatus näyttäisi olevan taustalla myös Bazinilla (1969, 15), jonka muotoiluissa neorealistinen estetiikka näyttäytyy ennemminkin humanismina kuin elokuvallisena tyylinä.

Nopeaan tahtiin 1950–60-lukujen kuluessa – ja tämä pätee nykykehitykseen edelleen – näiden uutta luovien, lisäyksellisten kuvamuotojen rinnalle ja niitä syrjäyttämään ilmaantui kuvamuoto, jossa Deleuzen (1995, 72; suom. Sihvonen 2004b, 339) mukaan ”maailmaa koskeva ensyklopedisuus ja havaitsemisen pedagogia romahtavat antaakseen tietä silmän ammattimaiselle kuntoutukselle”. Deleuzen tarkastelussa elokuvan tilalle nousi televisio, jossa median sosiaalinen tehtävä on aina ollut esteettistä tärkeämpi. Sittemmin samaan jatkumoon näyttävät sopivan videopelit, tietokoneet, tietoverkot, mobiilisovellukset ja muu uudempi informaatioteknologia, jota yhtenäisenä ilmiökenttänä yhdistää (merkityksettömien) kommunikaatiomahdollisuuksien mieletön ylitarjonta. Mediakulttuurin nykykuvaan kuuluva silmän ammattimainen treenaus, joka kaunistamisen ja henkistämisen sijaan palvelee *keilpailua*, on Deleuzen käsitteistössä *kontrolliyhteiskunnan* ilmiö, ”kontrolloitujen ja kontrolloijien maailman yhentyessä teknologian, pelkän teknologian, kyseenalaistamattomassa ihailussa” (Deleuze 1995, 72; suom. Sihvonen 2004b, 339). Sen sijaan, että yhä olisi oleellista kysyä ensyklopedian ja pedagogian mielessä, mitä on nähtävissä kuvan takana tai sen pinnalla, on pyrittävä näkemään teknokontrollin valtaamaan kuvaan uppoutumisen mekanismeja, jotta näin mahdollisesti oppisimme jotain myös siitä, miten päästä kuvasta pois.

Deleuzelle televisio ja muu uudempi audiovisuaalinen media ei ole olemuksellisesti vailla esteettisiä ja eettisiä mahdollisuuksia. Ennemminkin näyttää siltä, että voimme Rieglin tapaan puhua käänteestä maailmankatsomuksessa; tavoite tai tahto työstää havaitsemiskulttuuriamme uusilla ja alati uusiutuvilla audiovisioilla on kuvan viimeisimmässä vaiheessa näivettynyt silmän ammattimaiseksi kouluttamiseksi sisällöntuotannon sosioekonomisilla ehdoilla. Taide-elokuvan modernismia ja uuden aallon kekseliästä kokeilua leimannut ensyklopedinen ja pedagoginen pyrkimys tekevät tilaa kontrolliyhteiskunnan logiikalle, johon kuuluu olennaisesti teknologiakehityksen ja talouskasvun varaukseton, itsestään selvyudeksi muuttunut ihailu. (Deleuze 1995, 72; Sihvonen 2004b, 340). Pasi Väliähön (2004, 123–125) tarkastelussa audiovisuaalisen kulttuurin kolmijakoista periodisointia vastaavat erilaiset aivosysteemit: Nykykulttuurissa

kuvan kolmas funktio ja kysymys, miten päästä kuvan sisään, piirtyvät näin eteemme erityisessä elektronisten ja digitaalisten kuvien ”piisysteemissä”, sosioteknologisessa koneistossa, jossa jokaisen kuvan pohjalla on toinen kuva. Tässä mielessä Deleuzen elokuva-ajatteluun nojaava mediateoria nostaa keskeisiksi käsitteiksi aivot ja automaatin (kartesiolaisen) silmän ja representaation sijaan (ks. myös Parikka & Väliaho 2003, 6).

Tarkat murroksen päivämäärät ja kulttuuriset käännteet ovat tietenkin suuntaa-antavia ja aina suhteellisia. Etenkin, jos puhutaan modernista, joka terminologisen perimänsä puolesta merkitsee jotain ”uutta” aina suhteessa johonkin ”vanhaan”. On tiedostettava sekin, että Daney ja Deleuze puhuvat elokuvasta filmihullun (*cinéfile*) äänellä ja kiinnittävät pitkän aikavälin esteettis-historiallis-yhteiskunnallisen linjauksensa nimenomaan elokuvataiteeseen (contra viihde) ja ennen muuta ”modernin elokuvan suuriin keksijöihin” (Daney 1997, 209), kuten kuten Welles, Hitchcock, Rossellini, Bresson, Tati, Resnais, Godard, Antonioni, Fellini, Bergman, Tarkovski, Straub ja Syberberg. Kyse on tyyllisen supplementin arvottavista kriteereistä, joissa aikakuvalla (ajan, keston, muistin ja katkoksen suoralla kuvalla) on keskeinen merkitys. Tämä laadullinen ja jossain määrin marginaalinen raja ei kuitenkaan ole suuri puute, jos tutkimus tähtää historiallisten todistusten ja yleistysten sijaan elokuvan estetiikan ymmärtämiseen. Päinvastoin, eihän luokittelujen ja kehityslinjojen tarkoitus ole määrittää kaikkea elokuvaa vaan kiinnittää huomiota tiettyihin muutoksen merkkeihin ja uusiutumisen ilmentymiin yhtäältä elokuvassa ja toisaalta katsojassa, osana muuttuvaa maailmaa (vrt. Deleuze 2003, 13). Esimerkiksi omassa työssäni olen valinnut lähitarkasteluun kaksi jo omana aikanaan ilmiöksi noussutta studioelokuvaa, joita molempia voi hyvällä syyllä kutsua klassiseksi (kerronnan keinot – kuvan syvyys), mutta joissa molemmissa on myös selvästi moderneja (tyylliset innovaatiot – kuvan pinta) piirteitä.

Samansuuntainen jakolinja, kuin minkä Daney ja Deleuze vetävät teos- ja ohjaajalähtöisesti, voidaan johtaa myös tuotanto-olosuhteista: moderni elokuva ja tekijyys (*auteur*-ajattelu) saivat todellisen mahdollisuutensa vasta sotien jälkeen sitä mukaa, kun klassisen elokuvan studiojärjestelmä maailmanlaajuisesti murtui television tieltä. Samoihin aikoihin nousivat, eritoten Euroopassa, nuoret itsetietoiset elokuvantekijät ja uusi, konservatiiviset konventiot kyseenalaistava elokuva. Näin elokuvataiteen historia (esim. Bordwell 1997, 83) puhuu modernismista usein varsinaisesti vasta 1960-luvun kynnyksellä, eritoten niin sanotun eurooppalaisen uuden aallon tekijöiden yhteydessä. Toisaalta taas elävän kuvan modernistinen traditio voidaan perustellusti määrittää taiteiden yleisemmän modernismin ja tyyllisen avantgarden kautta, kuten Ian Aitken (2001) tekee omassa elokuvateoreettisessa katsannossaan. Näin modernistisen elokuvan juuret paikantuvat 1910–20-lukujen taitteen ja

sitä edeltäneiden edistyneiden taideliikkeiden, kuten venäläisen formalismin ja suprematismien, ranskalaisen impressionismin, italialaisen futurismin ja saksalaisen ekspressionismin vaikutuspiiriin.

Uudistusmielisten elokuvantekijöiden rinnalla monet modernistitaiteilijat, kuten surrealistit, dadaistit, minimalistit ja konkretistit, ottivat 1920-luvulla elävän kuvan omakseen. Syntyivät sellaisia varhaisia kokeiluja, kuten Walter Ruttmannin ”absoluuttiseksi elokuvaksi” sanottujen animaatiofilmien sarja *Lichtspiel Opus I–IV* (Saksa, 1921–1925), jossa geometriset muodot ja värit on sommiteltu liikkeeseen täysin abstraktisti, tai Luis Buñuelin ja Salvador Dalin *Andalusialainen koira* (*Un chien andalou*, Ranska 1929) tai René Clairin *Entr’acte* (Ranska 1924), joissa valtavirtakerronnan logiikka on ajan, tilan ja tapahtumien suhteen täysin hämärretty. Kuvataiteen modernismi oli lähellä elokuvaa myös tulevina vuosina, kun nuori taide sai säilyttäjäkseen elokuva-arkistoja ja museoita eri puolilla maailmaa. Esimerkiksi New Yorkissa tehtävän elokuvaperinteen ja -sivistyksen vaalijana otti vuonna 1929 perustettu *Museum of Modern Arts* (MOMA), vaikka kyse oli jo tuolloin ennen muuta kanonisoidun, ”klassisen” elokuvahistorian säilyttämisestä (Bordwell 1997, 24–25). Varsinaisten modernismin muotojen ohessa itse elokuva olikin monessa mielessä määritelmällisesti modernia, taiteen ja median nykyaikaa. Tästä syystä moderniteetti ja moderni kiinnittyvät myös elokuvataiteen ja -kulttuurin kohdalla laajempaan ajalliseen, historialliseen ja yhteiskunnalliseen murrokseen, siinä missä modernismilla tarkoitetaan monin eri tavoin ilmenevää suuntausta taiteen tekemisessä, tietoisista nousua traditiota vastaan.

Lopulta elokuvan kohdalla eronteko ja luokittelu akselilla klassinen–moderni on hyödyllistä lähinnä tietyn muutoksen aspektin esilletuomiseksi, kuten Daneyn puheessa edellä oleellista on siirtymä kuvan takaa kuvan pinnalle, missä toinen maailmansota toimi murroksen ajallisena, aineellisena ja aatehistoriallisena rajanylityksenä. Daneyn jako muistuttaa selvästi Deleuzen (1986; 1989) *Cinema*-kirjojen käsitteellistä ylärakennetta; elokuvan historian ja elokuva-ajattelun limittämistä toisiinsa ensinnäkin liikekuvaan, joka määritelmällisesti on elokuvan perusta, se mikä tekee elokuvan varsinaisesti mahdolliseksi, sekä toisaalta aikakuvaan, joka on sodanjälkeisen, modernin elokuva-ajan uusi esitysmuoto. Maailman muuttuessa – hajotessa, romahtaessa, raunioituessa – myös elokuva muuttui: sensomotorinen skeema, johon klassinen elokuvakerronta, toiminnan ja liikkeen peräkkäisinä, jatkuvina tila–aika-blokkeina nojasi, sai rinnalleen pyrkimyksen ajallisuuden ja keston suoraan esittämiseen, elokuvalliseen ”ajasta muovaamiseen” (Tarkovski 1989, 91).

Liikekuvan paradigman piiristä nousi esiin uudenlaista ajan kuvaa muovaavia ohjaajia, kuten Orson Welles, Roberto Rossellini, Alain Resnais, Jean-Luc Godard ja Andrei Tarkovski.

Tässä katsannossa *Metropolis* ja *Matrix* ovat molemmat klassista liikekuvan elokuvaa, vaikka tuotannoilla onkin ajallista välimatkaa yli 70 vuotta, jona aikana audiovisuaalisessa ilmaisussa on teknisesti tapahtunut paljon. Aineisto huomioiden tutkimuskysymykseni kannalta oleellisempaa onkin, että kaunistamisen, henkistämisen ja kilpailun esteettisestä jäsennyksestä kumpuavien kuvan peruskysymysten ilmentämä siirtymä – joka periaatteessa erottelematta koskee sekä liike- että aikakuvaa – tulee analyysini avulla näkyväksi. Seuraavissa luvuissa elokuvien lähempi tarkastelu osoittautuu hedelmälliseksi, kun hahmotamme elokuvan työni tapaan *modernin maisemana*, ja pyrimme ymmärtämään muutoksia niin elokuvallisessa maisemassa kuin modernissa kulttuurissa ja elinoloissa yleisemminkin. Sekä *Metropoliksen* että *Matrixin* kautta on mahdollista tehdä valaisevia huomioita *muutoksesta kuvassa*; yhtäältä siitä, miten elokuva ”maisemallistaa” modernia, ja toisaalta siitä, miten moderni maisema itse on 1900-luvun kuluessa ”elokuvallistunut”.

3 SUURKAUPUNKI: *METROPOLIS*

Näin suojautuu juurettomuutta vastaan tyypillinen suurkaupunkilainen (—): sen sijaan, että ihminen reagoisi ympäristöön tunnevaltaisesti, hän reagoi ennen kaikkea älyllisesti. Tällöin nimenomaan tuon älyllisyyden synnyttänyt voimistunut tietoisuus asettaa järjen ensisijaiseksi sielun kerrostumista. Niinpä ilmiöihin reagoiminen on siirtynyt tähän vähiten herkkään, persoonallisuuden syvimmistä tasoista kauimpana sijaitsevaan psyyken osaan.

(Simmel 2005, 29. Alk. 1903.)

Ei luonnonfilosofien muovaamassa matemaattisessa järjestyksessä sen paremmin kuin asioiden systemaattisessa analyysissäkään ollut mitään sijaa organismeille tai yhteisöille, jotka eivät myöskään soveltuneet ”fyysisen maailman” ulkonaisesta erittelystä saatuihin institutionaalisiin tai esteettisiin kaavoihin. Vain kone oli uuden suunnan mukainen. (—) Vain koneet kotiutuivat täysin uuteen ympäristöön: ne ilmaisivat järjestystä, tarkoituksenmukaisuutta, säännöllisyyttä, eikä niiden ollut tarpeen tulkita rakkautta, sympatiaa tai kauneutta. (Mumford 1949, 121. Alk. 1938.)

3.1 Metropolin mentaliteetti

Alkutekstien aikana elokuvamusiiikin fanfaarinen teema kasvaa hiljalleen, ja valonsäteiden diagonaaleista muodostuva Metropolis-teksti avautuu piirretyksi yleiskuvaksi suurkaupungista. Abstraktissa johdannossa näemme kiivaasti jyskyttävän koneen. Läheltä kuvatut männänvarret, vauhtipyörät, kampiakselit, epäkeskot ja hammasrattaat – puhtaassa liikkeessä, pyörien, toisiinsa tunkeutuen ja sulautuen – on koostettu yhteen jaetun kuva-alan ja ristihäivytysten avulla. Vertaus koneiston ja kaupunkiympäristön välillä käy välittömästi ilmeiseksi. Ja ensimmäisessä kerronnallisessa kohtauksessa selviää, ettei kyse ole pelkästä vertauksesta vaan suorasta riippuvuussuhteesta *Metropoliksen* tarinamaailmassa: suurkaupunki tarvitsee mekaanista konevoimaa käydäkseen. Ohjaaja Fritz Langin ja käsikirjoittaja Thea von Harboun skenaariossa eletään vuotta 2026, eli tulevaisuuskuva modernista metropolista on ajoitettu sadan vuoden päähän elokuvan tuotantoajankohdasta. Kuten Ilkka Niiniluoto (2000, 66–69) summaa, *Metropolis* on tyypillinen, populaari tulevaisuuden tutkielma. Sen voi helposti nähdä yhteiskuntafilosofisena puheenvuorona ja kannanottona omasta ajastaan, kultaisen 1920-luvun ristiriitaisesta maailmasta, jota leimasi urbaanin elämätävän, edistysuskon, teknologisoitumisen, sukupuolisen ja sosiaalisen vapautumisen sekä yhteiskunnallisen murroksen ja vallankumouksenkin mieliala. Saksan lyhytikäisessä Weimarin tasavallassa, ensimmäisen maailmansodan päättymisen ja Hitlerin valtaannousun välissä 1918–1933, poliittinen ilmasto oli erityisen hauras. Alkuperäisen

romaaniversion kirjoittanut von Harbou on todennut tarinan syntyneen ennen muuta kuvainnolliseksi kommentaariksi syntyajoistaan, ei niinkään ennusteeksi tulevasta (Gunning 2000, 54).

Metropoliksen kuvaama kaupunkiyhteisö koostuu kahdesta yhteiskuntaluokasta, joiden välillä on sosiaalisen ja funktionaalisen erottelun lisäksi korostetun fyysinen, kaupunkirakenteeseen sidottu etäisyys. Alaluokka, orjuutettujen työläisten kasvoton massa, elää omassa maanalaisessa alikaupungissaan ja työskentelee 10 tunnin vuoroissa metropolin pinnan alla, suuressa koneistossa, jonka rattaat tarvitsevat pyöriäkseen myös ihmistyövoimaa. Pieni yläluokka taas toimii kaupungin älynä, elää suurkaupungin kattojen korkeuksissa, tarkkailee, ohjailee, suunnittelee ja viettää vapaa-aikaa eliitin jälkikasvun ”poikakerhoille” (*Klub der Söhne*) tarkoitetuilla urheilun ja leikin areenoilla, puistoissa ja kilparadoilla. Kaupungin keskushermostona toimii Uudeksi Baabelin torniksi nimetty jyrävä pilvenpiirtäjä, arkkitehtonisesti sadunomainen synteesi goottilaista katedraalia, konstruktivismin geometriaa, uuden ajan pilvenpiirtäjiä ja futuristista toiminallisuutta, aivan kuten koko kaupunki, jota Uusi Baabel kaupungin napana korkeimmillaan edustaa. Tornin huipulla kokonaisuutta hallitsee yksinvaltiainen johtaja Joh Fredersen (Alfred Abel), metropolin aivot ja arkkitehti, joka jo etunimensä puolesta viittaa jumaluuteen (hepr. *jabve*, engl. *Jehovah*), kun taas itse kaupunki edustaa kosmisten rakenteiden jäljennöstä maan päällä muinaisten kaupunkikulttuurien symboliikassa.

Eräänä päivänä johtaja Fredersenin poika Freder (Gustav Frölich) saa ylempiin kerroksiin eksyneen työläislapsikatraan kautta vihiä kaupungin synkistä syövereistä, hänen silmänsä avautuvat ja sydän alkaa perätä yhteiskunnallista oikeutta ”veljilleen” ja ”sisarilleen”. Vieraillessaan alamaailmassa Freder saa selville uskonnollisesta liikkeestä, jota johtaa ylhäällä lapsijoukon kanssa vierailut Maria (Brigitte Helm). Siinä missä johtajan poika lumoutuu yhtäaikaan äidillisen ja neitseellisen Marian aatteesta ja kauneudesta, itse johtaja päättää eliminoida kaupunkinsa poliittista harmoniaa vaarantavan hurmoksen. Apua hän hakee keksijä Rotwangilta (Rudolf Klein-Rogge), joka arkkityyppisen alkemistin ja hullun tiedemiehen tapaan luo laboratoriossaan koneihmisen, hyveellisen Marian paheellisen kloonin. Marialle. Seuraa moraalinen rappio, väkivaltainen kansannousu, sekasorto ja vedenpaisumus, jonka päätteeksi Freder toimii Marian johdatuksessa messiaanisenä sovittelijana ja saa ala- ja yläkaupungin puristamaan veljellisesti kättä. Asukkaat ymmärtävät paikkansa ja käsittävät merkityksensä kokonaisuudessa, tasapaino palautuu, kaupunki eheytyy, ja *Metropolis* sulkeutuu.

Sopuisa, ideologisesti kiistanalainen loppuratkaisu saa sanomallisen kiteytyksensä *Metropoliksen* tunnuslauseessa, joka sekä avaa että päättää teoksen: *Mittler zwischen Hirn und Händen muss das Herz sein*, eli ”aivojen ja käsien välittäjänä on oltava sydän”. Tarinamaailmassa Maria esittää ja toteuttaa vertauksen, joka on yksi vanhimmista allegorioista (Gunning 2000, 57): kaupunkiyhteisön rakenne rinnastettuna ihmiskehoon (aivot–sydän–kädet). Käsikirjoituksen romanttinen epigrammi ja toivorikas loppuratkaisu ei tietävästi täysin miellyttänyt Langia (ks. esim. Manvell & Fraenkel 1971, 22), joka oli sovittelevaa sanomaa kiinnostuneempi koneesta ja kaupungista modernin elämän ilmiönä. Vuonna 1962 ohjaaja pohti omia tarkoituseriään suhteessa tiettyyn yksilöllisyyden tukahduttamiseen omana aikanaan (Lang 2003, 28): ”On sanottu, ettei nykymaailmassa ole tilaa individualismille. (—) Näytin *Metropoliksessä* symbolisesti, kuinka ihminen on muuttunut osaksi konetta. Ja luullakseni kyseessä oli yksinkertaisesti alitajuinen manifesti jostain todellisesta.”

Elokuvan mahdollisuudet modernin todellisuuden tutkimuksessa ja maisemallistamisessa tiedostettiin jo varhaisen elokuvan asetelmallisissa tuokiokuvissa, mutta taiteen modernismin myötä tätä potentiaalia alettiin käyttää suplementaarisella tavalla, johon kului urbaanin ärsykeympäristön, elokuvan keinojen ja tietoisuuden leikkauskohtien problematiikka; esimerkkinä Walter Ruttmannin *Berliini: Suurkaupungin sinfonia* (*Berlin: Die Sinfonie der Grossstadt*, Saksa 1927) sekä Dziga Vertovin *Mies ja elokuvakamera* (*Tshelovek s kinoapparatum*, Neuvostoliitto 1929). Langin suurkaupunkielokuva on lähtökohtaisesti fiktiivinen tulevaisuuskuva ja siksi korostetun lavastettu, tyylillisesti ei-dokumentaarinen ja tarinaltaan sepitteellinen. Tom Gunningin (2000, 55) kiteytyksen mukaan ”*Metropolis* on allegoria tulevaisuudesta koneiden voittokulkuna”, ja tässä mielessä *Matrix* on sille oman aikamme elokuvassa ilmeinen, joskin konekäsitteeltään pessimistisempi sisarteos. Molemmat elokuvat ovat lähtöisin moderniteetin keskeisistä signaaleista; (tieto)koneistumisesta ja yleisestä teknologisoitumisesta, johon laajasti ajateltuna myös kaupungistuminen kytkeytyy, sekä uuden elämäntavan sisäsyntyisestä totalitarismista. Modernin kaupunkiympäristön visuaalisena järjestyksenä *Metropoliksen* maisemat ovat vakiinnuttaneet paikkansa tieteiselokuvien peruskuvastossa, eritoten kun kuvitellaan ja kuvitetaan suurkaupunkielämää, kuten johdannossa totesimme joihinkin vertaiselokuvaan viitaten.

Länsimaisessa mielessä kaikkien fiktiivisten kaupunkimuunnelmiemme kivijalkana toimii Rooma (esim. Sihvonen 2008, 63–64), ikuinen keskustaupunki, jonka muuntautumiskykyisessä rakenteessa ja pohjattomissa kerrostumissa ovat läsnä jumalalliset

ja maalliset järjestykset polyteistisestä antiikista uuden ajan kristilliseen maailmaan. Myös *Metropoliksessa* näkyy Rooman vaikutus sekä kaupungin arkkitehtonisessa että yhteiskunnallisessa rakenteessa, vaikka suorat vaikutteensa Langin äitikaupungin ilmiasu on omaksunut 1900-luvun alun New Yorkista. Jukka Sihvosen (2008, 69) tarkastelussa Metropolis on tyypillinen ”sofistikoitu kaupunki”, jossa ylhäältä alas toteutuva kontrolli ja valvonta kuuluvat rakenteellisesti hierarkkiseen ja pysähtyneeseen kaupunkikuvaan, ja tämän ”vanhan kaupungin” perusmuodon hän näkee toteutuvan myöhemmin, ”uuden kaupungin” muunnelmana, ennen muuta Ridley Scottin *Blade Runner* -elokuvassa: ”*Metropoliksen* proletariaatit 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 ihminen haluaa objektiensa toimivan juuri objekteina, ei subjekteina.” (Sihvonen 2008, 68–69.) Samassa yhteydessä voisi kai yhtä hyvin ajatella *Matrix*-elokuviin virtuaalisiksi orjuutettuja, puhtaasti digitaalisia ja etukäteen ohjelmoituja minuuksia.

Koska työni kannalta *Metropoliksessa* on keskeistä tarinan perusasetelma ja miljöö sekä elokuvan estetiikka ja tyyllisten valintojen suhde moderniteetin kysymyksiin, palaan juonen yksityiskohtiin jatkossa vain silloin, kun se palvelee näitä edellisessä luvussa alkuun pantuja käsitteellisiä kehittäjiä. On ylipäänsäkin perusteltua ajatella, ettei juoni ole *Metropoliksen*, elokuvan itsensä, keskeisin tekijä, kuten Sihvonen (1996, 58) on huomauttanut aiemmin nostaessaan analyysinsä lähtökohdaksi elokuvan otoksensisäisen tilan. Nykykatsojalle urbaanin elämänmenon metaforia, raamatullista ja pakanallista mytologiaa, moraali- ja yhteiskuntafilosofiaa, sukupuoli- ja tasa-arvokysymyksiä, romantiikkaa ja erotiikkaa yhdistelevä kertomus lienee suorastaan vähäpätöinen osa itse katsomiskokemusta ja sen viehätysvoimaa. Vuosikymmenten saatossa *Metropolis* on juoniaineksensa ja (monin tavoin tulkittu) ideologiansa vuoksi, saanut osakseen kritiikkiä, epäluuloja ja tuomioita monesta suunnasta, on tarina sitten leimattu porvarillis-kapitalistiseksi, bolševistiseksi, juutalaisvaikutteiseksi, natsimieliseksi tai yksinkertaisesti lapselliseksi (Manwell & Fraenkel 1971, 25). *Metropolis* näyttää elävän ja muuntautuvan edelleen uusissa vastaanoton ja tulkinnan konteksteissa. Kiinnostavasti viime vuosina on pohdittu esimerkiksi sitä, missä määrin *Metropoliksen* kierrätys nykyelokuvan ja populaarikulttuurin kuvastona kielii sekä oman aikamme vastaanoton että teoksen itsensä postmodernista olemuksesta. (Gunning 2000, 52–54; Sihvonen 1996, 57–64.)

Metropoliksesta on alusta asti ollut liikkeellä useita erimittaisia ja eri tavoin tiivistettyjä kopioita, joista alkuperäinen, noin 130 minuuttia (4189 m) kestänyt versio (ajettuna

projektorinopeudella 28 kuvaa sekunnissa) on noin neljännekseltään, ilmeisimmin peruuttamattomasti kadonnut. Ennen uusinta, vuonna 2001 julkaistua Murnau-Stiftungin versiota, tunnetuin ja laajimman teatterilevityksen saanut restauroitu kopio esitettiin vuonna 1984, jolloin elokuva heräsi henkiin uudelle yleisölle Giorgio Moroderin säveltämän syntetisaattorivetoisen musiikin ansiosta. Martin Koerberin johdolla entisöity tuore laitos, jota käytän aineistonani (*Master of Cinema* -sarjan dvd-muodossa), on kuvanlaadultaan paras ja palauttaa teokseen Gottfried Huppertzin sinfonisen, kohtausten ja otosten rytmin ja kuva-aiheiden mukaan läpisävelletyn alkuperäismusiikin sekä perinteiset välitekstit. Mutta mitään yhtä oikeata versiota *Metropoliksesta* ei ole olemassa. Hyvän tiivistelmän elokuvasta, sen taustoista, tulkinnoista, tuotannollisista tekijöistä, eri versioista ja filmikopion restaurointityöstä antaa Thomas Elsaesserin (2000a) BFI Film Classics -sarjaan laatima esittelykirjanen.

Yhteiskuntateoreetikko Georg Simmel (2005, 29) kirjoitti neljännesvuosisata ennen *Metropolista*, kuinka ”[j]ärkiperäisyys on subjektiivisen elämän keino suojautua väkivaltaista suurkaupunkia vastaan”. Väkivaltaisuuksella hän viittasi yhtäältä suurkaupunkilaisen mentaliteetin psykologiseen perustaan, jota määrittää ”ulkoisten ja sisäisten vaikutelmien nopeasta ja jatkuvasta vaihtelusta aiheutuva *bermoston yliaktiivisuus*” (emt., 28), ja toisaalta rahatalous, johon kuuluu sekä syynä että seurauksena nykyajan laskelmoiva henkinen ilmapiiri. Simmelin (2005, 31) vertauskuvallisin sanoin ”Lontoo ei ole koskaan toiminut Englannin sydämenä, mutta sen sijaan useinkin sen järkenä ja aina lompakkona!” Älyllisyys antaa suojan tunne-elämän ja psyyken sisimpiin kerrostumiin kuuluvia järkytyksiä vastaan, se kovettaa ja turruttaa, mikä on, ainakin jossain määrin, edellytys elämälle suurkaupungissa. Simmelin kriittinen sävy antaa ymmärtää, että suurkaupunki on sydäntä vailla, ja ikään kuin tähän huomioon myös *Metropoliksen* optimistinen loppulausuma kiinnittyy. Simmel (2005, 28) näkee ”psyyken aistinvaraisissa kerrostumissa ja tietoisuuden määrässä” perustavanlaatuisen eron suurkaupungin ja pikkukaupungin tai maaseudun välillä. Kyse on aistimusympäristössä tapahtuvan muutoksen vauhdista ja määrästä, johon ihmisen, olemukseltaan eroja tekevänä, on tietoisuutensa mukautettava: ”nopeasti ohi vilistävien kuvien runsaus, yhdellä katseella havaittavat jyrkät vastakohtat ja esiin työntyvien vaikutelmien arvaamattomuus (—) [j]uuri tällaisia psykologisia tilanteita suurkaupunki luo vauhdikkaassa ja monimuotoisessa talous-, ammatti- ja seuraelämässä ja jopa joka kerran katua ylitettäessä” (emt.). Vauhtiin tottunutta nykyihmistä puhe hurjasta ja epätasapainoisesta suurkaupungin sielunelämästä voi huvittaa, mutta lopulta se on lähellä niitä huolestuneita äänenpainoja, joita usein kuulemme keskusteluissa oman aikamme mediaympäristöistä.

Simmelin esiin nostama rahatalous on osa teollistunutta, kapitalistista järjestelmää. Raha urbaanina, välineellisenä ja itseisarvoisena, psykologisena elämänvoimana, jokapäiväisine lieveilmiöineen – pörssikeinottelu, uhkapeli, talousrikollisuus – läpivalaistaan kauttaaltaan Langin toisessa suurtyössä *Tri Mabuse – ihmispeto (Dr. Mabuse, der Spieler, 1922)* alaotsikolla *Ein Bild der Zeit*, ”ajan kuva”. Peittelemätön viite samaan ongelmakenttään on nähtävissä Ruttmannin elokuvan *Berliini: Suurkaupungin sinfonia* loppukohtauksessa, jossa sanomalehti iskee vasten kasvojamme otsikot ”Kris”, ”Mord”, ”Geld, ”Geld”, ”Geld” – eli ”kriisi”, ”murha”, ”raha”, ”raha”, ”raha”. *Metropoliksen* visiossa modernin rahatalouden teema näyttäytyy välillisemmin: työläisten oloihin kuuluu äärimmilleen yhdenmukaistettu, mekaaninen ja tietyllä performanssin ja tanssin logiikalla ohjelmoitu liike, viittaavat modernin kaupunkitodellisuuden kellon ja kellokortin tarkkaan tehdastyöhön.

Pahimmanlaatuista tuotannon tehokkuusideaalia ja inhimillisen työpanoksen standardointia edusti amerikkalaisinsinööri Frederick W. Taylorin mukaan 1910-luvulla nimetty tuottavuuden rationalisointijärjestelmä (*scientific management*), mikä tarkoitti sekuntikellon avulla toteutettua optimointia työ- ja lepoaikojen jaottelussa, tarvittavissa ruumiin toiminnoissa ja liikeradoissa liukuhihnalla; ihminen sananmukaisesti osana konetta. Kuten Mary Ann Doane (2002, 5–6) kirjoittaa, kyse oli kapitalistiseen moderniteettiin kuuluvasta ihmiskehon mekanisaatiosta ja työväestön yhä pidemmälle viedystä vieraannuttamisesta, joka palveli tehottomuuden ja luppoajan täydellistä minimointia, ja sitä kautta tuottavuuden maksimointia. Kuuluisin ja hultvattomin elokuvallinen esitys toiston ja täsmällisyyden koreografiasta tehdasmiljöössä (ja sen ulkopuolella) nähdään Chaplinin yhteiskuntasatiirissa *Nyky aika (Modern Times, USA 1936)*, jossa yksilö ei pysty sopeutumaan ajan psyko-fyysisiin työ- ja elinoloihin (vrt. Wollen 1995, 20). Vaikka taylorismin mukainen, mekaaninen ja konemainen suorittaminen liukuhihnalla näyttää yksilön tasolla olevan kaukana kaikesta älyllisestä, se on perusteiltaan nimenomaan järkipäristä, rationaalista, ja siten leimallisesti modernia käytöstä. *Metropolis* pakottaa työväkensä konemaisen nykivään liikkeeseen, ja *Nykyajan* elämäntapa ottaa vertauskuvansa luonnosta. Heti ensimmäisissä kuvissa Chaplin rinnastaa lammaslauman metroaseman uumenista kohti työpaikkaansa rientävään tehdastyöläisten massaan. Viesti on sama, mutta erilainen esitystapa on houkuttelevaa nähdä jossain määrin paradigmaattisena erona tulevaisuuteen sijoittuvan tietefantasia ja komediallisen ajankuvan välillä. Maanalainen konekaupunki ja suurkaupungin metroverkosto edustavat molemmissa merkitsevästi modernia, suljettua maisemaa äärimmilleen vietyinä.

Metropoliksen alamaailmassa kuvattu orjatyö edustaa myös toista Simmelin (2005, 33–34) esiin nostamaa modernin elämän peruspiirrettä. ”Ei liene yhtään sielullista ilmiötä, joka olisi suurkaupungille yhtä luonteenomainen kuin kylläntyminen”, hän kirjoittaa ja tarkoittaa tällä yhtä lailla yksilön fysiologiseen ja psykologiseen perustaan vaikuttavaa, ylitsepursuavaa ja alati muuttuvaa ärsykeympäristöä kuin markkinatalouden mahdollistamaa ja edellyttämää kulutuskulttuuria, jossa runsaudenpula hämärtää elämysten ja materian arvot ja erot. Tämä teema näkyy *Metropoliksessa* esimerkiksi Joh Fredersenin olemuksessa ja vertauskuvallisesti työläisten käyttäytymisessä. Suurkaupunkielämään kuuluva älyllisyys saa *Metropoliksessa* konkreettisimman ilmentymänsä majesteettisen Baabelin huipulla, missä kaikkivaltias kaupunginjohtaja esikuntineen ja insinööreineen, valvoo ja ohjaa kaiken tunnevallan tuolla puolen kaaoksen partaalle viritettyä, suunnatonta kyberneettistä organismia. Johtaja Fredersen kontrolloi kaupunkiaan modernin, televisuaalisen viestinnän avulla. Hänellä on tarvittaessa näköpuhelinysteys konemestari Grothiin (Heinrich George), joka valvoo kyborgisen kaupunkikoneen toimintaa alhaalla maan uumenissa. Amerikassa elokuvaa markkinointiin kuvaavasti mahdollisuutena nähdä tieteen uusin ihme – televisio. Informaation ja kommunikaation hallinta on keskeinen valvonnan ja vallan väline. Myös tämän aiheelman Chaplin käyttää kymmenen vuotta myöhemmin *Nykyajassa* valvomalla ja ohjaamalla suurta tuotantolaitosta tehtaanjohtajan huoneesta vastaavalla, nykyisiä web-kameroitamme muistuttavalla apparaatilla, johon liukuhihnan liepeillä päivystävä työnjohtaja (käskynantajan puheessa persoonattomasti ”mies”) vastaa. George Orwellin 1940-luvun lopulla kirjoittamassa tietisromaanissa *Vuonna 1984* koko totalitaariseksi muuttunut yhteiskunta perustuu vastaavalle valvonnan ja kontrollin kuvaruutukoneistolle. Seuraavassa luvussa tulemme näkemään kuinka *Matrixissa* kyse ei enää ole kontrollista kuvan edessä (tai takana) vaan kuvan sisällä, siihen uppoutuneena ja sulautuneena.

Tehdas, kone ja kaupunki ovat *Metropoliksen* yhteiskunnallisen ja filosofisen metaforan ydin. Tässä tapauksessa tehdas koneineen itse asiassa tuottaa kaupungin, ja kuten Jaakko Suominen (2003, 37) osoittaa koneihmisen kulttuurihistoriallisessa analyysissään, ”[r]obotin metaforiikka oli osa tehtaan metaforiikkaa” 1920–30-luvun teknologisessa kulttuurissa. Yhtäältä ajan tuotanto-olosuhteiden tayloristinen järjestelmä, mekanisointi, standardointi ja rationalisointi sekä toisaalta taiteilijoiden ja filosofien edustama futurismi ja koneromantiikka nostivat *robotin* (tšek. *robota*) – eli pakonalaiseen, alkujaan maaorjuuteen viittaavaan, työhön tarkoitettun ihmiskoneen – ajan olennaiseksi ilmentymäksi. ”Robottiteemat olivat pieninä osasina tuotannon rationalisoimiseen, kaupunkikulttuuriin, moderniin, amerikanismiin tai sosialismiin ja futurismiin liittyvissä keskusteluissa”, Suominen (2003, 37) toteaa. (Ks. myös Wollen 1995.) Teknologiaa ja koneihmistä koskevat

tulkinnat – sekä uhkana että mahdollisuutena – istuivat hyvin ensimmäisen maailmansodan jälkeiseen tilanteeseen Euroopassa ja Amerikassa. Moderni robotti esiteltiin ensi kertaa Karel Capekin *R.U.R.*-näytelmässä vuonna 1921, minkä ohessa juuri *Metropolis* on tunnetuimpia puheenvuoroja aiheen varhaisissa julkisissa keskusteluissa, vaikka robottisanan sijaan Langin elokuvassa tyydyttiin vielä koneihmisen (*Machinen-Menschen*) käsitteeseen. Jos Fritz Langin ja kuvaaja Karl Freundin visuaalinen loistokkuus on ikonografisesti velkaa kaksikon omille aiemmille oivalluksille ja aikalaistaiteilijoidensa töille (esim. Elsaesser 2000a, 20–21), niin samaan tapaan elokuvasta voi kirjjata ylös runsaasti viittauksia 1900-luvun alun aatteelliseen ja kulttuuriteoreettiseen keskusteluun esimerkiksi koneromantikkojen ja futuristien piirissä.

Kirjaimellisesti otettavan tulevaisuuskuvan ja realistisen tyylin sijaan *Metropoliksessa* korostuu symbolinen leikkittely sekä omalaatuinen lavastuksellinen ja maalauksellinen lisäyksellisyys. Yhtä kaikki elokuvan ihminen–kone-problematiikka on tiukasti kiinni ajan todellisuudessa; modernien, teollisten tuotanto-olojen toteutumisessa ja kulttuurisen tekno- ja edistyspuheen hengessä. Tässä mielessä Langin urbaaniympäristön kuvassa keskeistä on ensinnäkin työläisten valjastaminen koneiden jatkeeksi tai peräti ravinnoksi, ja toiseksi keksijä Rotwangin luoma dekadentti kone-Maria, joka agitoi yläluokan joutilaat rappiomoraaliin ja sorretun massan kiihkeään kapinaan sillä seurauksella, että koko kaupunki on lähellä tuhoutua. Näin *Metropolis* toimii kahlitsemattoman tieteen ja teknologian sekä sen avulla luodun keinoelämän varoittavana kommentaarina (ei pelkästään koneen voittokulkuna), tuoden yhteen kaksi tällaisen luomistyön mahdollisuuksia avaavaa ajatusmallia tai traditiota, jotka ovat olemassa rinta rinnan 1900-luvun kulttuurissa: Yhtäältä kyse on hallitsevasta, modernista insinööriajattelusta ja valistusajalta periytyvästä edistysuskosta, toisaalta taas näennäisesti tieteen ja teknologian varjoon kadonneesta, monenkirjavasta mytologiasta, jonka perinteeseen vanhassa maailmassa kuuluivat mystikot, alkemistit, noidat, okkultistit ja muut poikkeusyksilöt, jotka nerokkuutensa, rohkeutensa ja salaisen tietonsa avulla pyrkivät ylittämään sekä normaalitieteen että -teologian rajat (vrt. Suominen 2003, 24–25). *Metropoliksessa* dikotomian ensimmäistä aspektia edustaa itse kaupunki sekä arkkitehti-johtaja Fredersenin toimisto Uuden Baabelin huipulla, kaupungin keskipisteessä, ja toista maagikko-keksijä Rotwang ja hänen keskiaikainen, ulkoisesti täysin ympäristöstään poikkeava laboratorionsa katutasen uumenissa. Juuri Rotwang ilmentää parhaiten elokuvan, paikoin ristiriitaisen oloista yleisvaikutelmaa tai ”henkeä”, joka leijailee eklektisenä keskellä modernia, jossain keskiajan ja tulevaisuuden välillä.

Ranskalainen tieteenfilosofi Dominique Lecourt (2002) on nostanut länsimaisen ajattelun ja tieteen etiikan kannalta esiin kolme tärkeää myyttistä hahmoa tai perustyyppiä. Hänen mukaansa kulttuurin ja tieteen historiaa antiikista nykyaikaan värittää suurelta osin kolme myyttiä tai mahdollisesti yhden perustarinan kolme variaatiota – Prometheus, Faust ja Frankenstein. *Metropoliksen* koneihmisproblematiikasta löytyy sekä kiinteitä ja pysyviä että väljiä ja hetkellisiä yhteyksiä kaikkiin näihin. Antiikin tarustossa titaani Prometheus saa osakseen ikuisen kärsimyksen huiputettuaan ja uhmattuaan jumalia ja asetuttuaan kuolevaisten puolelle anastamalla tulen takaisin ihmisille. Elokuvan lopussa tuhoutuva Rotwang on keinoihmistä luodessaan niin ikään noussut tiettyä luonnonjärjestystä vastaan ja menettänyt oikean kätensä. *Vanhan testamentin* tarina Baabelin tornista, joka *Metropoliksessa* elää sekä tarinansisäisenä todellisuutena (Uusi Baabel) ja myyttisenä intertekstinä (Marian saarna työläisille) että metatemaattisena viittauksena (ajatus mykkäelokuvasta universaalina kielenä) on sekin prometheaanista sukua. Toisekseen Rotwangin työtiloja koristaa ylösalaisin käännetty pentagrammi, viisisakarainen tähti, mikä suhteessa elokuvan raamatullisiin viittauksiin ja kristilliseen symboliikkaan viittaa peittelemättä satanismiin, jossa viisikanta on keskeinen muinaiskulteista omaksuttu tunnus. Tohtori Faustista kertova keskiaikainen saksalaismyytti, josta Goethe kirjoitti 1800-luvun alussa – ja jota esimerkiksi sekä Klaus Mann että Thomas Mann mukailivat romaaneissaan myöhemmin (*Mefisto*, 1934; *Tohtori Faust*, 1947) suhteessa natsi-Saksaan – pitää sisällään ajatuksen paholaisen kanssa laaditusta sopimuksesta, joka antaa tekijälleen yli-inhimillisiä voimia ja kykyjä ja sitä kautta verratonta maallista menestystä. Elokuvan historiassa saman teeman maineikkain sovitus on F. W. Murnaun ohjaama *Metropoliksen* ekspressionistinen aikalaisteos *Faust* (Saksa, 1926).

Suorin yhteys *Metropolis*-elokuvan koneihmisellä on Victor Frankensteinin epäonniseksi osoittautuneeseen luomistyöhön Mary Shelley'n romaanissa *Frankenstein, uusi Prometheus* vuodelta 1818. Siinä aiemmin ”luonnollisella magialla” savesta, maasta ja alkemistien seoksista synnytetyn *homunculus*-olennon universaali luomiskertomus yhdistyy modernin lääketieteen ja fysiikan luomaan kuvaan maailmasta mekanistisena järjestelmänä ja ihmisestä sen korkeimpana järkiolentona, maailman kesyttäjänä ja aineen animaattorina. Sekä Frankensteinin henkiin puhaltamassa ihmisen irtokuvassa että Rotwangin kauniissa metallihirviössä on kyse kielletystä tiedosta ja tieteen sopimattomasta soveltamisesta, jolla on tuhoisia seurauksia, ikään kuin jumalallisen moraalin mukaisena rangaistuksena. Shelley'n kirjan täsmentävä otsake ”uusi Prometheus” viittaa muunnelmaan antiikin myyttistä, jossa kyvykäs Prometheus (yhdessä heikkolahjaisen veljensä Epimetheuksen kanssa) muovaa keinoihmisen materiaasta ja energiasta (Lecourt 2002, 29–54, 81–91). Tunnettuja elokuvaesimerkkejä tästä myytin arkaaisesta versiosta ovat, *Frankenstein*-filmatisointien

ohella, muun muassa keskiaikaiseen juutalaistarinaan perustuva Carl Boesen ja Paul Wegenerin ohjaama *Golem: miten hän tuli maailmaan* (*Der Golem, wie er in die Welt kam*, Saksa 1920) sekä Disneyn animaatiotarina henkiin herätetystä puunukke Pinokkiosta. Kun taas *Metropoliksessa* keinoelämän luomisen teema linkittyy jo näkyvästi robottiaikaan ja teknologisoitumiseen. Sittemmin samansuuntaisia kysymyksenasetteluja tietokoneistumisesta, digitalisoitumisesta, keinoölystä ja konevallasta on käsitelty vakavasti muun muassa elokuvissa *2001: Avaruusseikkailu* (*2001: A Space Odyssey*, USA/Iso-Britannia 1968), *Blade Runner* (USA 1982), *Johnny Mnemonic – Kuoleman kuriiri* (*Johnny Mnemonic*, USA 1995), *A.I. – tekoöly* (*A.I. Artificial Intelligence*, USA 2001), *Terminator 1–3* (USA 1984, 1991 ja 2003) sekä tietenkin *Matrix*-trilogiassa. Koneihmisen ja henkiinherättämisen teemoihin liittyy erottamattomasti myös automaatin käsite, erityisesti suhteessa elokuvaan modernina, automaattisen liikkeen taiteena, mutta palaan tähän alaluvussa 3.4.

3.2 Elokuva metamaailmana

Elävän kuvan avantgarde-suuntaukset olivat 1910–20-luvulla tiukasti kytköksissä muiden taiteiden modernismiin. Saksassa tämä tarkoitti eritoten kuvataiteen, kirjallisuuden ja teatterin ekspressionismia, josta suurten amerikkalaistuotantojen kanssa kilpaileva kansallinen elokuvateollisuus omaksui menestyksekkäästi vaihtoehtoisen ”taiteellisen”, tyypillisesti tummanpuhuvan ja osin makaaberin ilmaisutyylinsä. (Aitken 2001, 48–53; Elsaesser 2000b, 18–24; Bordwell & Thompson 2001, 406–408.) Saksalainen ekspressionismi tähtäsi ulkoisen realismin sijaan ihmismielen sisäisen maailman ilmaisuun, voimakkaasti tunnepitoiseen ja subjektiiviseen *ekspressioon* (lat. *exprimere*, ’puristaa ulos’), ja toisaalta katsojan kannalta omakohtaiseen esteettiseen kokemukseen, samaan tapaan kuin symbolismi vuosisadan alussa. Langin elokuvan *Tri Mabuse – ihmispeto* ensimmäisessä osassa (alaotsikolla ”Suuri peluri” ja ”Ajan kuva”) tohtori saa kreivin taidekokoelman äärellä vastattavakseen kysymyksen, mitä pitää ekspressionismista, ja Mabuse vastaa: ”Ekspressionismi – se on peliä, mutta miksei olisi? Kaikki nykyään on peliä!”. Tällainen itsetietoinen leikkisyys ei ollut tavatonta ajan elokuvassa. On lisäksi huomattava, ettei modernismi ollut pelkästään taide- ja tyyli-ilmiö nuorena, jo lähtökohtaisesti modernissa ja synteettisessä ilmaisuvälineessä, joka oli vasta saamaisillaan taiteen statuksen, vaan kytkeytyi ensimmäisen maailmansodan jälkeisen ajan epävakaiden tuotanto-olosuhteiden, sosiaalisen elämän ja uudelleen muotoutuvan ideologis-filosofisen ja poliittisen kentän kokonaisuuteen. Siegfried Kracauerin (1987, 43) tulkinnan mukaan ”lyhyen tuokion ajan saksalaisella hengellä oli ainutlaatuinen tilaisuus järjestää itsensä täysin uuteen uskoon”, millä hän viittaa

hävityn ensimmäisen maailmansodan jälkeisen, tasapainottoman tasavallan horjuvaan tilaan vanhojen tapojen ja arvojen romahdettua.

Ensimmäisenä ekspressionistisena elokuvana pidetään Robert Wieneen ohjaamaa *Tohtori Caligarin kabinettiä* (*Das Kabinett des Doktor Caligari*, Saksa 1919), jonka satumaisesta lavastuksesta vastasivat Berlin Sturm -ryhmän taiteilijat Walter Reimann, Hermann Warm ja Walter Röhrig. Heille elokuvataiteen tuli olla ”henkiin herätetty maalaus” (Manvell & Fraenkel 1971, 17), mikä ekspressionismin tapauksessa oli aina maisema myös mielensisäiseen maailmaan, johonkin näkyvän maailmamme yli tai ohi menevään. *Tohtori Caligarin kabinetti* valoi saksalaiselokuvalle uutta taiteellista ja tuotannollista perustaa, joka tulevina vuosina oli Wieneen ohjaustöiden lisäksi tunnistettavissa sellaisissa elokuvahistoriaan nopeasti vakiintuneissa merkkiteoksissa kuin *Golem*, F. W. Murnauun *Nosferatu* (1922) ja *Faust* (1926) tai Langin *Tri Mabuse – ihmispeto* ja *Niebelungen* (1924). Suuntauksen katsotaan päättyneen *Metropolikseen*, joka tuotannollisena ylilyöntinä ja taloudellisena rasisiteena vaikutti osaltaan siihen, että studiot alkoivat poikkeuksellisen visuaalisuuden ja taiteellisuuden sijaan suosia enemmän sosiaalista realismia, maanläheisempiä aiheita ja myötäillä uusasiallisuuden (*Neue Sachlichkeit*) periaatteita. Vaikka ekspressionismi jäi omana tyyliuuntauksenaan melko lyhytikäiseksi, se jätti lähtemättömän jälkensä audiovisuaaliseen ilmaisuun, ennen muuta kauhuelokuvan, science fictionin ja amerikkalaisen film noirin kautta. Ekspressionismin suora jäljittely ja välillinen vaikutus näkyy yhä eritoten tieteis- ja rikoselokuvassa ympäri maailman. Oma lukunsa ovat tietokonepelit ja musiikkivideot, joista Madonnan *Metropolis*-kuvastoa ja tunnuslausetta kierrättävä musiikkivideo ”Express yourself” toimii oppituntina postmodernista leikkittelystä. (Ks. lisää Sihvonen 1996, 60–63; Gunning 2000, 53; Elsaesser 2000a, 7–8.)

Laajassa mielessä ekspressionistista elokuvaa olisi tarkasteltava suhteessa Weimarin tasavallan aikaan Saksassa. Kyse on yhteiskunnallisista oloista, kulttuuriteollisuudesta, taiteesta, taiteilijoista, yleisöstä sekä elokuvan estetiikasta ja tapahtumisesta tässä kehyksessä. Kun ajan elokuvaa tutkitaan laajasta poliittis-ideologisesta (yhteiskunta, konteksti) näkökulmasta, formalistis-esteettisen (taide, teksti) painotuksen sijaan, usein puhutaan ekspressionismia yleisemmän määrittelyn mukaan ”Weimarin elokuvasta”, kuten puhutaan ”Weimarin kulttuurista” historia- ja yhteiskuntatieteissä (vrt. Elsaesser 2000b, 18–20). On myös tiedostettava, ettei Weimarin elokuvallisessa modernismissa, kuten Ian Aitken (2001, 47) ajan merkittävää saksalaista elokuvaa nimittää, ollut kyse vain ekspressionismista, ja että suurin osa tarjonnasta oli silloinkin populaaria valtavirtaelokuvaa, vaikka nimenomaan ekspressionistiset filmit jäivät elokuvahistorian ja yleistiedon kaanoniin määrittämään

perisaksalaista, kansallista elokuvaa (Elsaesser 2000b, 18–19). Tunnetuin tutkielma, jossa käsitys elokuvaan kätkeytyvästä saksalaisesta sielusta rakentuu, on Siegfried Kracauerin (1987) *Caligarista Hitleriin* vuodelta 1947. Kracauer tarkastelee kirjassaan yksityiskohtaisesti ennen muuta ekspressionistista elokuvaa ja johtaa siitä ”saksalaisen elokuvan psykologisen historian”, missä paljastuu se henkinen ilmapiiri, joka mahdollisti natsismin nousun. Hänen mukaansa elokuvissa, joita *Tohtori Caligarin kabinetti* paradigmaattisesti edustaa, näkyy ikään kuin ennalta sodan (ja Kracauerin analyysin aikaan jo toisenkin) hävinneen kansakunnan kollektiivinen mentaliteetti – keskiluokan viettien ja vaistojen tasolla rakentuva yhteinen piilotajunta, mitä järjenvastainen alistuminen hitlerismille edellytti (ks. myös Alanen 1990, 148–150).

Thomas Elsaesser (2000b, 18–51) on laajassa tutkimuksessaan arvioinut uudelleen Weimarin tasavallan elokuvaa ja ekspressionismia suhteessa Kracauerin päätelmiin ja toisaalta Lotte Eisnerin (1977) tutkimukseen, jossa 1920-luvun saksalaiselokuva hahmottuu osana romantiikan pitkää esteettistä traditiota. Teesimäisten johtopäätösten sijaan Elsaesser pitää tulkintansa avoimina ja moniulotteisina. Hän analysoi ajan elokuvaa salaisen alitajunnan sijaan ”Saksan historiallisena mielikuvituksena” ja tiedostaa kiinnostavasti, etteivät ajan elokuvantekijät varmastikaan olleet täysin huumorin- ja ironiantajuttomia tuodessaan taiteen nimissä valkokankaille sellaisia kansanperinteen ja lastensatujen hirviökarikatyyrejä kuin mitä ekspressionistisissa elokuvissa toistuvasti nähtiin. Tästä kielii myös esimerkkini *Mabuse*-elokuvasta edellä. Kieli saattoi siis olla poskessa, Elsaesser (2000b, 19–20) epäilee, ja tarkoittaa sillä, että elokuvat toimivat kahdella tasolla. Yhtäältä voitaneen ajatella, että elokuvat leikittelivät eklektisesti saksalaisella tyyli- ja kerrontaperinteellä, mutta toisaalta ne kiinnittyivät tiukasti sodan hajaannuttaman maan traumaattiseen tilaan ja tulevaisuuteen. Näkemys sopii yhteen niiden pohdintojen kanssa, joita Tom Gunningin (2000, 53) on tehnyt *Metropoliksen* vastaanotosta ja osakseen saamasta jatkuvasta kiinnostuksesta omana aikanamme. Hän selittää elokuvan romanttisen kuvaston ja ylitsepursuavan tyylin (*excess*) suosionnousua 1980-luvun populaarikulttuurissa postmodernilla asenteella, johon mestarillisen visuaalisen tyylin kautta esitetty ristiriitainen sekoitus ”kitschiä ja monumentaalisuutta, mekaanista seksuaalisuutta ja yliampuvaa melodraama sekä voimakasta poliittista kritiikkiä sarjakuvamaiseen tapaan” (emt.) istuu hyvin.

Ekspressionistiseen liikkeeseen elokuvataiteessa kuului varmasti myös ironisia Aspekteja, mutta oman katsaukseni perusteella olen taipuvainen myötäilemään Marc Silbermanin ajatusta, jonka mukaan Weimarin ajan elokuvassa ilmenevä yhteisen maailmamme

muokkaaminen yksityiseksi tai kollektiiviseksi mielenmaisemaksi taiteessa oli aidosti esteettinen reaktio ja pyrkimys sopeutua moderniteetin vaikutuksiin ja elinympäristöön, joka läpikäy radikaalia muutosta sosiaalisissa suhteissa ja valtahierarkioissa. ”Ekspressionistiset filmit olivat mukana nostamassa elokuvaa siihen asemaan, mikä sillä on tärkeimpänä mielikuvituksen alueena modernissa elämässä, keksimässä ja kuvittamassa esimerkillisen modernistista vastausta subjektin rakenteelliseen kriisiin” (Silberman 1995, 20). Elokuvan muodon ja *Metropoliksen* analyysin kannalta on palattava siihen, mitä elokuvan ekspressionismilla teknisesti tarkoitetaan, ja miten tietyt olemukselliset tyylipiirteet näkyvät nimenomaan tässä Langin teoksessa. Ensialkuun on huomioitava, ettei ekspressionistinen tyyli ollut missään nimessä vain ohjaajan elokuvaa. Tarinasta vastaavan von Harboun ja tuottaja Erich Pommerin lisäksi *Metropoliksen* laajasta taiteellisesta ja teknisestä tekijäkunnasta tulisi huomioida yhtä lailla näyttelijät kuin lavastuksesta, arkkitehtuurista ja visuaalisista erikoistehosteista vastanneet UFA:n huippuammattilaiset. Elokuva-alalle siirtyneiden kuvataiteilijoiden ja arkkitehtien lisäksi ajan elokuvassa näkyi saksalainen insinööritaito. Kracauerin (1987, 10) tutkielman keskeinen premissi kielii samasta havainnosta: ”[k]ansakunnan elokuvat heijastavat sen mielenlaatua suoranaistemmin kuin muut taiteet”, koska elokuvatuotanto on luonteeltaan kollektiivista toimintaa ja pyrkii vastaamaan massojen tarpeisiin.

Metropoliksessa tyyli on äärimmilleen viritetty visuaalinen kokonaisuus, johon sopivat hyvin ekspressionismin tavanmukaiset määreet. Kuvaaja Karl Freundin ja Günther Rittauin kameratyöstä muistetaan edestakaisin vapaasti heilahtava kamera, joka elokuvan loppupuolella kuvaa lyhyen otoksen vedenpaisumusta pakenevista Frederistä ja Mariasta alakaupungissa tapahtuvan (mykän) räjähdysten hetkellä. Ylipäänsä kuitenkin liikkuvan kameran käyttö on *Metropoliksessa* niukkaa ja harkittua, eikä samassa mitassa kokeilevaa ja urauurtavaa kuin vaikkapa Murnaun *Vuimeisessä miehessä* (*Der Letzte Mann*, Saksa 1924), jonka Freund niin ikään kuvasi. Valokuvallisen materiaalin lisäksi *Metropolis*-elokuvaan on sisällytetty myös kokonaan maalattuja kuvia ja lavasteita, jotka tekevät otostilasta paikoin kaksiulotteisen, mutta lavastuksen mielessäkään ei kyse ole ekspressionismin ääripäästä, mikä voisi viitata *Tohtori Caligarin kabinetin* järjestelmällisesti vinoihin ja uhkaavasti päällekkäisiin kulissemiin. Mieleenpainuvimmat näytteillepanon vaikutelmat on *Metropoliksessa* toteutettu niin sanotulla (Eugen) Schüfftanin prosessilla, joka peilien, pienoismallien ja puolittaisten lavasterakennelmien avulla mahdollisti näyttelijöiden sijoittamisen monumentaalisen fantasiakaupungin tiloihin; kaduille, Uuden Baabelin torniin, roomalaishenkiselle urheilustadionille, goottilaiseen katedraaliin tai kone-Molokin kitaan Frederin harhanäyssä (esim. Elsaesser 2000a, 25–26; Rittau 2005). Innovatiivisen

kuvaustyön, tyylitellyn maalauksellisen lavastuksen, visuaalisten erikoistehosteiden ja suuri-ilmeisen näyttelijätyön (mukaan lukien puvustus ja maskeeraus) lisäksi elokuvan ekspressionismia määrittää epätavallinen valaistus, jolla usein on korostuneen dramaattinen, juonen etenemiseen ja asioiden merkityksiin vaikuttava funktio. Ekspressionistisessa valaistuksessa käytettiin spotteja, erikoislamppuja, jotka hallitusti sijoitettuina ja suunnattuina tuottivat epätavallisia kontrasteja, epätodellisia varjoja, tarkkoja ääri viivoja. Tyyliin kuului ”valo dramaattisena tekijänä”, kuten aikalauskritiikki saksalaiselokuvan menetelmää kutsui (Manvell & Fraenkel 1971, 26–27). *Metropoliksessä* valaistus korostaa lavastuksen piirteitä ja muotoja mutta saa myös dramaattisemman funktion kohtauksessa, jossa Rotwang jahtaa Mariaa tehokkaan taskulampun valokeilassa siirtäkseen Joh Fredersenin käskystä työläisten naisvapahtajan ulkomuodon koneihmiselle. Groteski keksijähahmo ajaa pelokkaan Marian pimeistä katakombeista salakäytävän kautta omaan huoneistoonsa, jatkaen samalla diabolisia viittäuksia langenneeseen enkeliin, ”valonkantajaan” eli Luciferiin.

Verrattuna montaašielokuvaan – joka Deleuzen (1995, 69; ks. myös Daney 1998, 59) sanoin on sattuvasti ”Eisensteinin kirjasto, Tohtori Eisensteinin kabinetti” – ekspressionismi määrittää toisenlaisen kaunistamisen kategorian, toisen tyylillisen ulottuvuuden tai luomisen perusmuodon, joka osittain periytyy kuvataiteesta, teatterista ja arkkitehtuurista ja on siinä mielessä elokuvallisesti ”alkeellisempi”. Toisaalta on huomattava, että juuri elokuva mahdollistaa välineenä *Metropoliksen* monumentaaliset tilavaikutelmat, vaikuttavat joukkokohtaukset, koneistot sekä sellaiset metaforiset välitteet ja visuaaliset allegoriat, kuten Marian työläisille kertoma tarina Baabelista, jota rakentavien paljaspäisten orjien massatyövoima esitetään katsojalle koko kankaan kattavan viisihaaraisen, suureen ihmiskäteen ja samalla elokuvan epigrammiin viittaavan muodon kautta. *Metropoliksen* visuaalinen lisäyksellisyys ei selity epätavallisilla kamera-ajoilla tai montaašilla vaan perustuu kokonaisuuteen, jossa näytteillepanon *piktorialismi* (esim. Aitken 2001, 64; Manvell & Fraenkel 1971, 25) on luonnon täydellistämisen keskeisin tekijä. Termi juontaa juurensa valokuvataiteen suuntauksesta, joka pyrki irti välineen sisäsyntyisestä realismista, kohti maalauksellisia sfäärejä todellisuuden tuolla puolen. Liikkuvassa kuvassa se viittaa yltäkylläisyyteen, mikä syntyy eritoten näyttämötaiteellisten keinojen avulla, mutta toisaalta yhdistettynä hallittuun ja innovatiiviseen kuvaustyöhön; kuvakulmiin, kompositioihin, sommitteluun, valaistukseen, sävytyksiin, kaksoisvalotuksiin, ristihävytyksiin, graafisiin yksityiskohtiin, pilkottuun kuva-alaan ja muihin visuaalisiin tehokeinoihin, jotka palvelevat ennemminkin tyylillistä suplementtia kuin kerrontaa. Esimerkkinä *Metropoliksessä* yhteen koostetut erikoislähikuvat kymmenistä, vale-Marian tanssia tuijottavista silmistä, jotka

täyttävät kuvan ja ilmentävät Rotwangin yläluokan miehille järjestämän eroottisen näytelmän asetelmaa. Marian koneklooni esiintyy Babylonin porttona yökerhon estradilla samaan aikaan Freder makaa kuumehoureessa nähtyään aiemmin päivällä robottinaisen vehkeilemässä isänsä kanssa.

Elokuvan modernismin tyylihistoriassa piktorialismin voi yhdistää ranskalaiseen impressionismiin ja Weimarin elokuvaan (esim. Aitken 2001). Se määrittää näin suuntausten eroa yhtäältä montaasiin, toisaalta realismin tekniikkaan ja tyyliin, mikä ilmeni erityisesti italialaisessa elokuvassa toisen maailmansodan jälkeen. Bazin (1969, 10–16) on havainnollistanut vastaavaa erottelua monin esimerkein omassa työhypoteesissaan, jonka mukaan vuosien 1920–1940 elokuvassa on kaksi pääsuuntaa ja lisäyksen tekemisen tapaa: kuvan plastisuus ja leikkauksen käyttö. Se mitä Bazin (1969, 10) tarkoittaa plastisuudella – ”lavastuksen ja make-upin tyyliä, tietyssä määrin jopa näyttelimityyliä, ja lisäksi tietenkin valaistusta ja vihdoin puitteita jotka täydentävät komposition” eli toisin sanoen näytteillepanoa (*mise-en-scène*, ks. esim. Bordwell & Thompson 2001, 156–174) – pitää sisällään piktorialismin tunnusmerkit. Aitken (2001, 64–65) puolestaan tekee piktorialismista 1920-luvun edistyksellisiä elokuvaalikkeitä yhdistävän tekijän, mikä on havaittavissa yksittäisiä ruutuja tarkastelemalla esimerkiksi yhtä lailla Murnaun *Nosferatussa* kuin Pudovkinin *Äidissä* (*Mat*, Neuvostoliitto 1926). Siinä missä yksittäisten otosten plastisuus tehdään yhdeksi leikkauksen kautta, myös attraktiiviseksi leikatussa kokonaisuudessa voi olla, kuten montaasisekvenssissä usein, kyse myös kuvasta itsestään.

Metropoliksessa edellä mainittu kohta, jossa viettelevä konenainen tanssii kaupungin miehille, käyttää myös montaasin keinoja, vaikka muuten tyyli toimii elokuvassa ennemminkin plastisen alueella. Leikkaustyyli on periaatteessa näkymätöntä, vaikka rinnakkaisia kerronnan linjoja usein kuljetetaankin elokuvassa ristiin. Otosrajapintojen ja leikkauksen attraktioiden sijaan *Metropolista* tarkasteltaessa on kuitenkin antoisampaa tutkia sitä, miten maailmaa kaunistava, ensyklopedinen tendenssi ja pyrkimys kuvan taakse ilmenevät elokuvassa otoksen sisäisesti ja toisaalta otoksista koostuvassa tarinamaailmassa kokonaisvaltaisesti. Keskeinen kysymys työni kannalta kuuluu, miten *Metropolis* yhteiskunnallisena tieteiselokuvana ja tulevaisuuskuvana on, toimii modernin kommentaarina, maisemallista sekä kulttuurista että esteettistä ja noettista muutosta 1900-lukulaisessa elinympäristössä sekä toisaalta, miten se itse on osa moderniteetin perustuksia. *Metropoliksen* klassisessa maisemassa on erityisesti kyse toisesta todellisuudesta, kuvapinnanalaisesta metamaailmasta, johon katsoja houkutellessaan – tekemään tulkintoja siitä, mitä on nähtävissä nähdyn takana.

3.3 Kuvan takana, kuvan pinnalla

Serge Daneyn määrittelemää ”klassista” elokuvaa määrittää halu syvyyteen, pinnan alle, esiripun taakse. Näin sen lumo selittyy ennen muuta näkemis- ja tietämisvietillä ja niiden ajamalla toiminnalla, halulla katsoa ja nähdä enemmän siinä, mitä varsinaisesti on havainnon kohteena. Daney (1996, 207–208) käyttää malliesimerkkinä Langin Amerikan-kauden psykologista trilleriä *Lukitun oven salaisuutta* (*Secret beyond the door*, USA 1948) ja ylipäänsä elokuvia, joissa mikä tahansa elementti näytteillepanossa voi toimia ”väliaikaisena maskina”. Katseemme avainkohteiden (*objets-pivots*) joukossa aivan erityisiä naamioita tai kätkön ilmiäsuja (*objets-caches*) merkitsevät ovet ja ikkunat, seinämät, karmit ja kehykset sekä ihmiskasvot (emt.). Usein tällainen salaovi, suljettu astia tai portti on myös tarinan symbolinen tai metaforinen moottori, kuten nimikkopatsas John Hustonin *Maltaan haukassa* (*The Maltese Falcon*, USA 1941) tai ”Rosebud” Orson Wellesin *Citizen Kane* (USA 1941). Keskeistä on pyrkimys nähdyn taakse, kuvapinnan alle.

Kiinnostavasti käänteinen havainnollistus kuvakätköjen logiikasta löytyy Langin ”tyrannisarjan” päätösfilmistä *Tri Mabusen testamentti* (*Das Testament des Dr. Mabuse*, Saksa 1933), joka oli ohjaajan viimeinen elokuva nousevassa natsivaltiossa. Sen viimeisessä otoksessa mielisairaalan potilashuoneen ovi painuu kiinni ja jättää yleisön samaan tilaan mielipuolisen tohtori Baumin/Mabusen (Oskar Beregi) kanssa. Samalla ovi sulkee (taakseen) koko elokuvan, ja katsoja sulautuu arvoitukseen, joka paljastuttuaan on kiepsahtanut kuvan takaa sen etupuolelle. Vaikka tutkielmani keskittyy kuvaan, on syytä huomata, ettei kätkeminen ja pyrkimys pinnan alle ole pelkästään kuvaa vaan myös elokuvan ääntä koskeva tendenssi. Myös tämä auditiivisen piilottamisen aspekti – mihin Michel Chion (1999, 9) on viitannut käsitteensä *acousmètre* kautta – toteutuu havainnollisesti *Tri Mabusen testamentin* innovatiivisessa äänen käytössä suhteessa kuvaan. Samoja elementtejä on nähtävissä ja kuultavissa jo Langin edellisessä varhaisen äänielokuvan taidonnäytteessä *M – kaupunki etsii murhaajaa* (*M*, Saksa 1931).

Elokuvan pinta–syvyys-rakenne merkitsee siis muutakin kuin tarinamaailman tiedonjyviä, kerronnallisia vihjeitä ja juonipaljastuksia. Se vie väistämättä elokuvan psykologiseen, ideologiseen ja mytologiseen *tulkintaan*; niihin väliseiniin ja oviin, jotka erottavat ilmisissäällön piilosisäällöstä, näkyvän näkymättömästä, tajunnan alitajunnasta. Kuten edellä on nähty, juuri saksalaiselokuva sai ensimmäisen maailmansodan jälkeen toistuvasti aiheekseen vieraantuneen mutta vaikutusvaltaisen poikkeusyksilön, joka julkisivun takana on ytimeltään

nurinkääntynyt, sielultaan psykoottinen tai patologisesti jakautunut (Caligari, Mabuse, Nosferatu, Raskolnikov, Rotwang, Faust, M). Sosiopaattiyksilön psyyken takana on edelleen tavallista nähdä jokin kollektiivinen piilotajunta, aatteellinen perusta, kulttuuris-mytologinen syvärakenne tai kansakunnan salattu historia, kuten Kracauer muotoili. Freudilaisen psykoanalyysin mukaan tietoinen valve-elämämme on pintaa, jonka takana avautuu monipolvinen, viettien hallitsema sielunmaisema, jossa muun muassa skooppiiset, katsomiseen ja näkemiseen liittyvät halut vaikuttavat. Elokuvatutkimuksessa psykoanalyttisilla teorioilla, semiotiikkaan ja kielitieteeseen yhdistettynä, on vankka, joskin kiistelty perinteensä (ks. esim. Hietala 1990; Sihvonen 1990; Bordwell 1996). Psykologiaan nojaava elokuvateoria – erityisesti analogia psykoanalyysin ja elokuvan välillä, mihin jo Benjamin viittasi – on itsestään selvä esimerkki pyrkimyksestä välittömästi koetun taakse, selittämään elokuvan teemoja ja rakennetta, katsomiskokemusta ja vaikutusta. Elokuvan tapaan psykologia on tieteenä modernin ajan ilmiö ja sitäkin kautta luonteva lähtökohta sekä elokuvan tekijöille että tulkitsijoille: Miten ihmismieli toimii, mitä on löydettävissä sen takaa? Miten elokuva toimii, mitä on nähtävissä kuvan takana?

Alois Rieglin taidehistoriallisessa periodisoinnissa psykologista kysymyksenasettelua vastaa antiikista periytyvä taiteen tahto täydellistää luontoa *kaunistamalla*, eli luomalla havaittavissa olevan ympäristömme aineellista ilmiasun peittäviä, idealisoivia muotoja. Rieglin mukaan luonnon kaunistamisen tendenssi nousi esiin, kun ihminen tajusi olevansa ylempiä luonnonvoimien muihin luonnonolioihin nähden. Käänteen perustuksiin kuului myös luonnonfilosofinen oivallus, että hallitsemattoman maailman kaaoksen keskellä yksittäisiä ilmiöitä voitiin tarkastella ja osin kontrolloida, vaikka tapahtumien taustalla pöleivät voimat jäivät tavoittamattomiin. Syntyi erottelu aistein havaittaviin luonnonilmiöihin ja näkymättömiin luonnonvoimiin: ihminen oli havaittavissa olevan luonnon (fysiikka) yläpuolella mutta samaan aikaan sellaisten voimien (metafysiikka) armoilla, joista luonnonilmiöt olivat peräisin, ja jotka herättivät aineen eloon. Nämäkin voimat olivat reaalisesti läsnä mutta eivät paljastuneet suoraan inhimilliselle perseptiolle. Koska ihmishahmoa pidettiin korkeimpana havaittavissa olevana muotona luonnossa, ihminen visualisoi luonnonvoimat itsensä kaltaiseksi ja nimesi ne. Näin syntyi antiikin polyteistinen antropomorfismi ja klassinen kuvataide, joka ei pyrkinyt yhdennäköisyyteen kohteensa vaan tietyn jumalihmisen kanssa, jolle kuului omat tunnistettavat attribuuttinsa (kuten Zeus-patsaalle tietynlainen parta). Luonnonvoimat ja kohteiden muut symboliset ulottuvuudet tuotiin esiin kaunisteltuina ihmisvartaloina, kuolemattomina olioina, vailla ruumiillisia vajaavaisuuksia. (Riegl 2004, 57–65.)

Perimältään valokuvan oletetusta indeksisyydestä ja ohikiitävän todellisuuden taltioinnista kumpuava elokuvataide ei selvästikään toteuta ulkoisen täydellistämisen tahtoa ja kohteen idealisointia sellaisenaan. Deleuze (1995, 68–69) näkee Daneyyn viitaten, että eritoten Eisensteinin taide ja taiteenteoria kuitenkin edustavat vastaavaa vaihetta – maailman ensyklopediaa – elokuvan historiassa. Pelkistäen ajatuksen voi tulkita niin, että taiteilijana Eisensteinilla oli hallussaan ”kaiken tiedon piiri” (aikansa kommunistisen neuvostoideologian rajoissa) sekä ennen muuta montaasille perustuva tyyli, elokuvan mitta tai kielioppi (esim. Jalander 1990, 64–76; Aitken 2001, 28–46, 64), jolla sormeilla suoraan katsojan mieltä ja saada tämä automaattisesti sisäistämään haluttu tieto ja tunne valkokankaan takana, näkemään enemmän kuin mitä on välittömästi nähtävissä (Eisenstein 1978, 108–123). Venäläistekijöiden analyyttisten kokeilujen ja oivallusten kautta elokuvan lisäyksellinen muoto opittiin luomaan korostuneen materiaalisesti, järjestämällä kuvattu aineisto tiettyjen kognitiivis-esteettisten periaatteiden mukaan. Uraauurtavaa työtä teki etunenässä Lev Kulešov, jonka nimeä kantava efekti (esim. Makkonen 1990, 35–37; Aitken 2001, 58–60) on elokuvallisen kaunistamisen esimerkillinen työkalu: Huomaamattoman, läpinäkyvän leikkauksen ja kaikennäkemisen vaikutelman sijaan kahden peräkkäisen otoksen metaforinen konflikti ja tietty esteettinen superpositio synnyttävät kolmannen, kuvantakaisen merkityksen ja vaikutuksen, jota otoksissa sellaisenaan ei ole. Näin ohjaaja-leikkaaja luo filmatusta aineistosta uuden, luontoa täydellistävän, lisäyksellisen muodon (teknisesti otosjonon), joka neuvostoelokuvan tapauksessa valjastaa erityisesti ideologisia, sosiaalisia ja poliittisia taustavoimia.

Verrattuna klassisen kuvataiteen kaunistamispyrkimyksiin montaasin tapa täydellistää luontoa on abstraktia ja tieteellistä. Leikkaamalla voidaan työstää uusia muotoja ja epäjatkuvuuksia, joita todellisuutemme tai edes mielikuvituksemme ei ennestään tunne. Tätä myös Eisenstein (1978, 155–156) aikanaan korosti löytäessään montaasista elokuvataiteen ytimen maalauksellisuuden sijaan: ”Elokuvataiteessa puhuminen otoksen maalauksellisuudesta on naiivia. Tämä sopii ihmisille, joilla on hyvä maalaustaiteen tuntemus mutta jotka ovat elokuvataiteellisesti ehdottoman asiantuntemattomia. Tällaiseen ajattelutapaan kuuluvat esimerkiksi Kasimir Malevitšin esittämät lausahdukset elokuvasta. Nykyään ei yksikään kinokeltanokka ryhtyisi valikoimaan elokuvaotoksia maisemamaalauksen kannalta.” Yhtä kaikki elokuvan valtamuodoksi vakiintui studiokaudella jatkuvuudelle ja näkymättömyydelle perustuva kerronta, joka näyttää myötäilevän niin ikään antiikin kaunistamisen ajatusta; tuottihan unelmatehdas luonteeltaan eskapistisia mutta audiovisuaalisesti imuvoimaisia fiktiomaailmoja, joissa sädehtivät näyttelijätähdet edustivat tiettyä ideaalista ihmiskuvaa. Tarkkaan ajateltuna luonnon

kaunistamisen periaate onkin klassisessa Hollywood-elokuvassa sama kuin montaaissa. Siinä missä kaunistava kuvanteko manaa esiin standardimuotoisen jumalten valtakunnan tai muun myyttisen maailman ikään kuin luonnonmukaisessa muodossa, montaasiteoreettinen leikkaustapa kommunikoi näkyväksi haluttuja merkityksiä ja motiiveja inhimillisen, eritoten yhteiskunnallisen, elämäntodellisuutemme puitteissa. Venäläinen montaasikoulu tarjosi elokuvalle erityisen ensyklopedisen työkalun, mutta kuten todettua se ei sulje pois muita ilmaisullisia vaihtoehtoja. Seuraavaksi onkin syytä pohtia, miten Daneyn ja Deleuzen riegliläiset huomiot sopivat *Metropolikseen*, jonka tyyliä määrittää piktorialistinen allegorinen kuva.

Kuten Tom Gunning (2000, 63) korostaa *Metropolis*-analyysissään, elokuvassa ja Langin töissä yleensä kysytään johdonmukaisesti, mitä on löydettävissä kuvan takaa, syvyyksistä; millainen järjestelmä kätkeytyy kaiken alle, kuka sitä kontrolloi ja ketä se palvelee. Ja vastaava sisimmän näkyväksi tekeminen on läsnä ekspressionismissa jo määritelmällisestikin. Langin elokuva-arvoituksilla näyttää olevan erityinen ensyklopedinen tendenssi paljastaa itsensä – sankarin, salatieteilijän tai rikosetsivän toimiessa prosessin välikappaleena valkokankaalla. *Metropoliksessa* Freder ottaa haasteen vastaan ja lähtee alamaailmaan selvittämään kaupunkisysteemin saloja, kun Maria ja joukko ryysyisiä työläislapsia vierailevat yläkaupungissa. *Metropoliksen* tapauksessa alusta asti läpinäkyvä, hieman naiivi juoni ei sinällään tarjoa suuria oivalluksia tai käännteitä, vaan siinä on kyse ennen muuta väkevästä kuva-allegoriasta, joka on täynnä visuaalisia kielikuvia tai trooppeja kirjallisuustieteen termein (ks. Gunning 2000, 54, 58). Jo elokuvan alkumetreillä tarinamaailman konkreettinen vertikaalis-tilallinen rakenne läpivalaistaan kerros kerrokselta – koneiston syvyyksistä Uuden Baabelin huipulle ja takaisin alakaupungin katakombeihin.

Kuvaavasti edes Joh Fredersen ei tunne valtakuntansa pohjimmaisista tasoja, vaan päätyy alimpiin luolastoihin ensi kertaa Rotwangin johdattamana, keksijän verstaan lattiassa olevan salaoven kautta. Maanalainen kaupunginosa suhteessa pilviä hipoviin ylätasoihin rinnastuu selvästi sosiaaliseen alempiarvoisuuteen, mutta sillä on myös aivan suora suhde kaupunkiarkkitehtuurin kehitykseen. Lewis Mumford (1949, 120–122) juurruttaa urbaanin elinympäristön ja modernin rappingon kaivosteollisuuden väkivaltaiseen, hajottavaan luonteeseen klassikotutkielmassaan *Kaupunkikulttuuri* vuodelta 1938, ja nostaa yhtenä kulttuuriamme määrittävänä tekijänä esiin metropolien pinnanalaisen maailman, johon suurkaupunkien ”metro” eli ”maalainen” myös elimellisesti kuuluu: ”Tyypillinen suurkaupungin päivän alku: laskeutuminen Haadekseen, joka tässä tapauksessa [viittaus kirjan kuvitukseen] on Pariisin maanalainen. (—) Maanalaiset asunnot tulevat metropolissa

normaalin ympäristön osaksi, ja niillä on vastineensa itse asiassa myös maanpinnan yläpuolella.” (Emt., 217.)

Metropoliksessa voimakkaat visuaaliset vertauskuvat, kuten niin kutsutun M-koneen metamorfoosi Molokin kidaksi, robottinaisen luominen ja Baabelin kuvakertomus, eivät pyri niinkään suoraan esittämään tiettyjä verbaalisia moraalilauseita kuin tarjoamaan Gunningin (2000, 61) sanoin eräänlaisen ”pelikentän toisiaan vastustaville energioille”. Allegorian takana näyttäytyy näin ymmärrettynä ikiliikkujaan verrattavissa oleva maaginen energiajärjestelmä, joka perustuu vastakkaisten pyrkimysten jatkuvasti itseään toistavaan ja uusintavaan taisteluun. *Metropoliksen* tarinamaailmassa tämä pinnanalainen ”rytmisen energia” (emt.) saa sykkeensä kaupungin polarisoituneesta valta-asetelmasta ja hierarkiasta. Baabelin tragedia, joka (lähes) toistuu *Metropoliksessa*, näyttää, kuinka virtuaalisten voimien kamppailut ja hybrisi voivat olla tuhoisia kaikille osapuolille, orjatyövoimalle (kädet) ja hallitsijoille (pää), jos sydän puuttuu. Gunning (2000, 61–64) puhuu Angus Fletcherin allegoriateoriaan viitaten ”demoneista”, jotka edustavat allegorian taakse kätkeytyviä virtuaalisia toimijoita tai liikuttajia. Näin kyse on erityisestä ”demonisesta energiasta” tai ”energian demoneista”, mikä sopii hyvin *Metropoliksen* pseudo-okkultistisiin ja goottilaisiin painotuksiin sekä modernin kaupunkiyhteisön ja kosmisen hierarkian symbolisiin yhtäläisyyksiin. Kuitenkin elokuvan estetiikan ja kaunistamispyrkimysten kannalta voimia ja niiden näkyväksi tekemistä on syytä tarkastella, sellaisen taidekäsitteiden puitteissa kuin hahmottui edellisessä luvussa, ennen muuta suhteessa tyylilliseen lisäyksellisyteen, jota ilman tällaiset virtuaaliset energiavarannot jäisivät valjastamatta.

Yksi *Metropoliksen* allegorisia kohokohtia on jo edellä mainittu maalauksellinen mutta yhtä aikaa hyvin elokuvallinen otos, jossa Baabelin tornia rakentavista orjajoukoista muodostuu koko kuva-alan täyttävä, elämää kuhiseva käsi. Toisena esimerkkinä toimii Langin kuuluisa neronleimaus, jossa Freder ottaa työläisen numero 11811 paikan niin sanotulla *paternoster*-koneella ja jää lopulta riippumaan koneiston ohjaimiin kuin ristille. Voimaton johtajan poika odottaa vuoronvaihtoa ja huutaa: ”Isä! – Isä! – Eikö tämä vuoro koskaan lopu?!!?” Huolella sommiteltuun näkymään on hetkeä aiemmin ilmaantunut koneen ympyrälevyyn sovitettu kuva 10-tuntisesta kellotaulusta, jonka viisarit osoittavat Frederin työvuoron vihdoinkin lähestyvän päätöstään. Jos taas allegorian ytimeksi mielletään *Metropoliksessa* teknologian ambivalentti voittokulku, kaupunkikone ja koneihminen, niin sähkömekaanisen kopio-Marian luomisprosessi Rotwangin laboratoriossa on avainkohtaus (vrt. Gunning 2000, 55): robottiajan Frankensteinin hirviö – tai paremminkin teknoajan versio antiikin myytin Venuksesta, joka nyt syntyy koeputkien kuohusta sekä näkyväksi tehdyistä

sähkövirroista ja valokaarista, joita keksijä ohjailee hämärään kemialliseen reaktioon yhdistettynä ja monistaa Marian kauniit ulkoiset piirteet metalliselle morsiamelleen. *Metropoliksen* koneihmisen luomiskertomuksessa luova liike syntyy kuvassa, joka on täynnä näkyviä ja näkymättömiä tulemisen voimia, kuten elektronien ja molekyylien värähtelyä. Kliimaksinsa tämä muodonmuutos saa Marian nukenkasvojen huokuessa esiin kylmästä robottinaisesta taitavasti kaksoisvalotetussa, muotoon sovitetussa ristikuvassa, mikä digitalisoituneessa elokuvassa (esim. *Terminator*), musiikkivideoissa ja mainoksissa vastaa suurin piirtein niin sanotun *morfauksen* vaikutelmia. Kuvan takaisesta kuvasta muotonsa saava konenainen ei enää ole pelkkä robotti vaan samalla ihminen – paha kaksoisolento ja kohtalokas vamppi (*femme fatale*). Tähän Marian kaksinaamaisuuteen tiivistyy elokuvan loppupuolella paljon sekä teknologian voittokulun vaaroista että ihmisluonteen pohjavirroista, joihin pahuus ja (syntiin) lankeaminen kuuluvat yhtä lailla kuin hyvyys ja neitseellisyys. Siinä missä aidon Marian viattoman kauniit kasvot paljastivat elokuva alussa hyväsydämisen ja avaran sielun, konenaisen eroottinen ja viekoitteleva olemus on petollinen naamio, joka tulee riisutuksi väistämättä väkivalloin.

Kuten olemme havainneet, pyrkimys kuvan ja kuvassa nähdyn taakse on perusteltu analyysin lähtökohta tarkasteltaessa *Metropoliksta*, jossa mykän elokuvan allegorinen tendenssi on viety poikkeuksellisen pitkälle (Gunningin 2000, 68). Toisaalta elokuvan temaattisten vertauskuvien ja juonellisten arvoitusten ensyklopedisista syvyyksistä katsoja palaa toistuvasti takaisin piktorialistisen kuvan pinnalle, johon eittämättä kuuluu myös pedagogista voimaa. Avatessaan elokuvan välikettä, joka kuvittaa Marian kertomaa Baabelin tarua, Gunning (2000, 61) tekee samansuuntaisen huomion: kuvapinnan tasolla jakso ”toimii oppituntina visuaalisten vertauskuvien konstruoinnista ja lukemisesta, se johdattaa meidät tutkiskelemaan merkitysten, kontrastien, samankaltaisuuksien, synekdokeiden ja symbolisten järjestysten visuaalista muotoa ja rajausta tilassa”. Jos ajatellaan erottelua kaunistamisen (ensyklopedian) ja henkistämisen (pedagogian) välillä, niin langilainen arvoitusten opetusohjelma ei vastaa Daneyn ja Deleuzen (1995, 70) tarkoittamaa ”havainnon pedagogiaa”, joka toisen maailmansodan myötä ilmaantui korjaamaan palasiksi hajonneen liikekuvan ja klassisen ensyklopedisen elokuvamaiseman: ”Miten voimme pohtia mitä on nähtävissä kuvan takana (tai mitä seuraa kuvasta...), kun emme edes näe mitä on kuvassa, tai sen pinnalla, niin kauan kun katsomme sitä sielumme silmin.” Tulkitsen Deleuzen huomion peräänkuuluttavan tiettyä pedagogista siirtymää mielen rakentamasta kuvasta (maantiede) lähemmäs silmän välittämää, ”sielulle” pääsemätöntä kuvaa (maisema), eli tiettyä havainnon reduktiota ja ajattelun paluuta välittömän aistimuksen yhteyteen. Mutta *Metropoliksen* modernissa maisemassa havaittavia hajoamisen merkkejä ei vielä ole.

3.4 Automaatti – elokuva ja itsetoimivuus

Deleuzelle (1989, 156) elokuva on sananmukaisesti liikekuvaa; se tekee liikettä ja ”itse-liikkuu”, mikä ei pelkästään mahdollista kameratietoisuuden kehkeytymistä vaan pakottaa siihen, pakottaa automaattiseen ajatteluun liikekuvan ja ”nooshokin” ehdoilla. Niinpä klassisen ja modernin elokuvan ja elokuva-ajattelun muotoutumisen, deformatumisen ja reformoitumisen historia on aina myös automaatin historiaa. *Automaatti* (kreik. *automatos*) eli itsetoimivuus ja automaattinen käytös sekä tähän liittyvä, *Metropoliksen* kannalta olennainen, henkiin puhaltamisen mytologia ja etukäteisen ohjaamisen ajatus – koneihminen, kontrolli ja kybernetiikka – tunnettiin jo kauan ennen elokuvaa, aina antiikin taruista asti (esim. Suominen 2003, 28). Jo satoja vuosia sitten osattiin myös rakentaa yksinkertaisia automaatteja, kuten shakkikone, huilunsoittaja tai ulostava anka, ja unelmoida tuotantolaitoksista, joissa ei tarvittaisi lainkaan ihmistyövoimaa (Parikka 2004, 31–32; Sihvonen 2001, 50–54). Uuden ajan mekanistis-materialistisessa filosofiassa, esimerkiksi Thomas Hobbesin ajattelussa, ihminen kokonaisuudessaan pyrittiin mallintamaan deterministisenä koneena.

Aatehistoriallisesti katsottuna näyttää, että autonomisesti ajattelevan ja elollisen ihmishenkilön ylevä asema muuhun luontoon nähden mureni uuden ajan kuluessa, ja moderniteetin myötä mystinen, luonnonmagian ja teologian sävyttämä kiinnostus ihmistä ja keinoelämää kohtaan sai rinnalleen kasvavassa määrin tieteellisiä ja teknologisia painotuksia, mitä lähemmäs 1800–1900-lukuja tultiin. Moderni ihminen henkisine ja aineellisine ulottuvuuksineen uskallettiin nyt desentralisoida jumalasta piittaamatta muun materian tasolle – sykkiväksi lihassmassaksi, jota aivot korkeimpana oppivana elimenä ohjailee. Valistusajalla tällaisia ajatuksia viljeli muun muassa Julien Offray de La Mettrie, ranskalainen lääkäri ja parjattu ateisti, joka vastusti Descartesin henkistävää, ihmiskeskeistä dualismia. La Mettrie esitti radikaalin yksiaineisuuden periaatteen ihminen–kone-metaforan kautta kirjassaan *Ihmiskone* jo vuonna 1747: ”Päätelkäämme siis rohkeasti, että ihminen on kone ja ettei koko maailmankaikkeudessa ole kuin yksi eri tavoin muuntunut substanssi.” (La Mettrie 2003, 80; ks. myös Sihvonen 2001, 47–50). Yksi varhaisen ihmistä koneistavan ja automaatisoivan ajattelun keskeisistä toteutumista oli kello ja kellontarkkuus, joka viimeistään 1900-luvulle tultaessa sääteli länsimaista, teollistunutta, markkinoitunutta ja kaupungistunutta yhteiskuntaelämää läpikotaisin. Fritz Langilla kelloaihelma ja moderni aikakäsitys toistuvat *Metropoliksessä* sekä jo aiemmin *Mabuse – ihmispidon* pörssikeinottelua kuvaavassa kohtauksessa. Massatuotantoa palvelevalle automaatiolle, jota liikettä ja aikaa yhteen sitova mekaniikka hallitsee, kello oli suunnittelun ja kontrollin välttämätön työkalu.

Automaatin keskeisin periaate kiteytyy ajatukseen kojeesta, joka suorittaa tietyn tehtävän tai tehtäväsarjan, kun sen lepotilaa ylläpitävä pidäke poistetaan, mikä fysiologiaan ja lääketieteeseen sovitettuna viittaa tiedostamattomiin, ei-refleksipohjaisiin toimintoihin ja käyttäytymiseen. Moderniin teknologiaan, kulttuuriin ja elämäntapaan liittyy yleisesti voimakas automatisoinnin tendenssi: Inhimillisten käytöstopojen, päätösten, liikkeiden, työsuoritusten ja tuotantoprosessien yhdenmukaistaminen ja korvaaminen mekaanisilla, sähkömekaanisilla, elektronisilla ja digitaalisilla koneistoilla. Yleisesti automatia on osa koneistumisen, hyödyn ja tehokkuuden retoriikkaa, mutta yhtä lailla kuin se voi toimia ihmisen hyväksi automaatti voi vallata ihmisen tai ihmisjoukkojen ytimen täysin – tavalla, jota natsivaltaa edeltänyt saksalaiselokuva *Tohtori Caligarin kabinetista* alkaen ennakoii, kuten jo ekspressionismin vinoutuneita maisemia tarkasteltaessa tuli hieman eri lähtökohdista todettua. Deleuzen (2005, 17; 1989, 264) sanoin Kracauer nimenomaan osoittaa, ”kuinka ekspressionistinen elokuva heijasti hitleriläisen automaatin nousua saksalaisessa sielussa”.

Deleuzen elokuva-ajattelussa automaatti ja itsetoimivuuden ajatus on määritelmällisesti läsnä itse elokuvassa – ja samalla aivoissa, minkä vuoksi automaatin käsite on ohittamaton, kun jäsenämme maisemallista kokemusta ”moderniteetin matrisissa”. Siitä, että elokuvaa ei mielletä suuntautuvan katseen ulkopuoliseksi kohteeksi vaan uudenaikaiseksi ruumis–kuva-koosteeksi ja ”psykomekaniikaksi”, seuraa Deleuzen (1989, 262–270; 2005; ks. myös Väliaho 2004, 119) mukaan kaksi päätelmää, jotka vastaavat automaatin kahta rinnakkaista, toisiaan täydentävää merkitystä. Yhtäältä elokuvalla on pään sisään tunkeutuneena aivokankaana suuria mahdollisuuksia: mentaalisenä tai (i) *henkisenä* automaattina (*automaton spirituale*) se edustaa spontaania ajattelun tapaa, mielen autonomiaa, jossa ajattelu itse ajattelee. Elokuva-automaatin jälkimmäisessä merkityksessä on kysymys ajattelukoneen kääntöpuolesta: toisaalta elokuva voi toimia Deleuzen (emt.) sanoin (ii) *psykologisena* automaattina (*automaton psychologique*), henkisen automaatin nyrjähtäneenä versiona, joka ei enää ole autonominen, vaan siltä on riistetty oma ajattelu. ”Mikäli elokuva on henkiseksi taiteeksi tullutta automatismia, siis ennen kaikkea liikekuvaa, se kohtaa edessään automaatteja, ei vain sattumanvaraisesti vaan vääjäämättömästi”, Deleuze (2005, 16; 1989, 263) summaa, ja tähän huomautukseen sekä *Metropolis* että *Matrix* kiinnittyvät.

Kun henkinen automaatti näivettyä tai luhistuu psykologiseksi automaatiksi, elokuvasta tulee yksilöllisen ajattelun eli muutoksen, intensiivisen ”moneuden” ja joksikin muuksi kuin itseksi tulemisen (ks. lisää Deleuze & Guattari 1993, 61–62; Vähämäki 2004, 29–30), sijaan massoja automatisoivaa taidetta; poliittista propagandaa ja käytöksen kollektiivista

kontrollia, jota koristeellisimmillaan ilmentää Hitlerin hoviohjaaja Leni Riefenstahlin perverssi kaunistamisen spektaakkeli *Tabdon riemuvoitto* (*Triumph des Willens*, Saksa 1935) tai idealisoidut ihmiskoneiden kuvat Berliinin olympialaisista vuodelta 1936. Näin avantgardistisesta itse-liikkeestä ja -ajattelusta tulee fasistista itseohjautuvuutta, psykologista automatismia, mikä Deleuzen ja Daneyn puheessa tarkoittaa toisen maailmansodan tietämille ajoittuvaa takaiskua liikekuvalle ja klassiselle elokuvalle (Deleuze 1989, 164–165; ks. myös Kuuskoski 2004, 18) – selittäen näin osaltaan siirtymää ja muutosta kuvassa, joka edellä hahmottui erontekona kuvantakaisen maailman ja kuvapinnan pedagogian välillä. Walter Benjamin (1989, 165–167) näki tuoreeltaan 1930-luvulla, kuinka elokuvan estetiikka shokkivaikutuksineen oli valjastettu fasismille ja sodalle. Deleuzea mukaillen voi sanoa, että siinä missä Kracauerin näkökulma on ulkoinen, Benjamin asettautuu artikkelissaan elokuvan sisään näyttääkseen ”kuinka automaattisen liikkeen taide (—) välttämättä osui yhteen massojen automatisoinnin, valtion näyttämöllepanon, ’taiteeksi’ tulleen politiikan kanssa: Hitler elokuvatekijänä... Onkin totta, että natsismi ajatteli itsensä loppuun saakka Hollywoodin kilpailijana” (Deleuze 2005, 17; 1989, 264). Näin elokuva automaattisena liikkeenä ja ajatteluna, karkeasti summaten, löysi ja tuhosi kaunistavan voimansa maailmansotien välissä, ja sotien jälkeen elokuvan reformaatioon pyrkineet tyyliuuntaukset, kuten neorealismi ja uuden aallon elokuva, lähtivät etsimään elokuvan henkisiä ja luontoa henkistäviä mahdollisuuksia nollasta.

Entä millaisista modernin suurkaupunkimaiseman ja konekulttuurin automaateista ja automaatioista *Metropolis* koostuu? Miten itsetoimivuus ja -liike näkyvät, toimivat ja toteutuvat klassisen mykkäelokuvan estetiikassa? Kuten edellä on käynyt ilmi, *Metropoliksen* ekspressionistisessa kuvassa on toistuvasti kyse siitä, mitä kätkeytyy nähdyn taakse. Juonen tasolla se on kaupunki- ja yhteiskuntarakenteeseen kohdistuva, elokuvan sankaria piinaava peruskysymys, ja tyyllisesti piilotetun totuuden paljastamisen logiikka toistuu monissa emoallegoriaa – Baabelin myyttiä – tukevissa aiheissa. Ensinäkin koko tulevaisuuden suurkaupunki voidaan mieltää teollisuuslaitokseen verrattavaksi jättimäiseksi automaatiiksi, jonka lepotila on poistettu pysyvästi. Se sykkii automatisoitua keinoelämää, kuten tiukasti ohjelmoitua vuorotyöläisten liikettä koneiston uumenissa sekä erilaisten liikennevälineiden ja *automobiilien* kuhinaa tarkkaan rajatussa tieverkostossa. Leppoisaa vapaa-aikaa ja kiihkeää yökerhoelämää viettävä yläluokka voisi tässä kokonaisuudessa olla ikään kuin varaventtiili, joka päästää pois kollektiivista ylipainetta ja ylläpitää näin systeemitasapainoa. Kaupunki on yhtä kaikki pitkälti automatisoitu kyborginen piiri, rihmasto tai informaatiojärjestelmä, jonka solmupisteitä, väyliä, muisteja ja suorittimia ovat ihmiset, kadut, autot, liikenneväylät, rakennukset, voimalat ja koneet.

Toisekseen *Metropolis*-elokuvan maisemassa tehdään näkyväksi yksi automaation sovellus ylitse muiden – koneihminen tai robotti, johon länsimainen teknis-taloudellinen maailmankatsomus, filosofia, populaarikulttuuri ja taide ovat *Metropoliksen* syntyajoista lähtien perustaneet runsaasti sekä realisoituneita että utooppisia odotuksia, ja tieteisfiktion tapauksessa usein myös dystopioita. Kun Rotwang antaa konenaiselleen Marian muodon ja lähettää luomuksensa aiheuttamaan sekasortoa johtaja Fredersenin ja koko kaupungin harmiksi, *automaatti käynnistyy*. Juonikuvio on muunnelma teknologiaan ja erityisesti keinoelämän luomiseen liittyvästä ambivalenssin teemasta, villiintyvistä koneesta tai keinoölystä, joka hyvistäkin aikeista huolimatta saattaa kääntyä luojaansa vastaan, peräämään ihmisoikeuksiaan kuten Frankensteinin hirviö tai kyborgilapsi David (Haley Joel Osmont) elokuvassa *A.I.* (vrt. Sihvonen 2004a, 147). Samaan tapaan ihminen nousi aikanaan uhmaamaan luojiansa antiikin mytologiassa. *Metropoliksessa* kuitenkin nimenomaan lähtöasetelma on lohduton, ja lopputulos inhimillisen väliintulon (rakkaus – *das Herz*, välimies – *der Mittler*) ansiosta onnekas. Kone-Maria kylvää kaupunkiin rappiota ja kiihottaa pojan isäänsä ja ihmisen konetta vastaan, mutta saa lopulta tekijänsä Rotwangin tapaan osakseen väkivaltaisen kuoleman ja paljastuu elottomaksi metalliksi.

Se, mikä lisäksi tekee robotin automaattisesta käytöksestä *Metropoliksessa* merkille pantavaa, on uusi kohtalokas itseohjautuvuus, jonka se tuottaa paradoksaalisesti vapautuksen kautta. Koneiden osa-automaateiksi alistetut työläiset heräävät näkemään ja ajattelemaan asemaansa mutta ajautuvat Marian agitaation ja propagandan kautta vain uudenlaiseen psykologiseen automatismiin; kollektiiviseen, kliseiseen ja dogmaattiseen rappioon, jossa ei ole aineksia kestäväälle muutokselle, ja siksi epäedullinen sovinto solmittava pakon alla (vrt. Parikka & Väliaho 2003, 5–6; Kuuskoski 2004). Toisaalla, metropolin Yoshiwara-yökerhossa, vastaavan alennustilan kokevat yläluokan miehet, jotka menettävät porvarillisen itsekontrollinsa ja antavat ahnaaksi periksi dekadentin konenaisen herättämälle himolle. Vaikka yhteisö lopulta yksissä tuumin polttaa noitansa roviolla ja lunastaa järjestyksen takaisin (lyömällä vielä asetelmallisesti kirkon portailta kättä sosiaaliluokkien välillä) elokuva ei näytä kasvattavan uutta toivoa elämälle modernissa suurkaupungissa.

Metropolis osoittaa, kuinka automaatti on monin tavoin erottamaton osa modernia kaupunkimaisemaa. Tältä pohjalta on syytä pohtia edelleen, miten *Metropolis* ilmentää elokuvan mahdollisuuksia henkisenä, itse-liikkuvana ja liikuttavana automaattina, jolla erityisiä modernin maisemia luodaan. Mitä henkinen automaatti tässä yhteydessä ylipäänsä tarkoittaa? Deleuzen (1989, 156, 262) mukaan henkinen automaatti on *seurausta* elokuvan

automaattisesta liikkeestä. Se on havainnon ja ajattelun esikielellinen mielentila, jonka liikekuva tuottaa kiinnittyessään paitsi näkö- ja kuuloaistehimme niin myös, ja ennen muuta, suoraan keskushermostoomme, aivojemme koko rihmastoon – ymmärrettynä tapahtuvaksi ennemminkin ajassa ja kestossa kuin tilassa. Henkinen automaatti tarkoittaa elokuvan ja katsojan muodostamaa koostetta uuden ajattelun ja uuden luomisen voimana, rajoja rikkovana, mullistavana, uudeksi tekevänä värähtelynä, joka jäsentää kaaoksesta tietoisuuden, joskin hieman eri mielessä kuin mitä abstrahoidulle havainnolle, tiedolle ja päättelylle rakentuva tietoisuus perinteisesti tarkoittaa. (Ks. myös Parikka & Väliäho 2003, 5–6.) Voitaneen ajatella, että *Metropoliksen* syntyäikaan liikekuva ei vielä ollut kriisissä, vaikka psykologisen automaatin uhka onkin myöhemmin paikannettu juuri ajan elokuvaan. Jos elokuvan yleisilme halutaan karkeasti luokitella Deleuzen (1986) ensimmäisen kovalajin kautta, se onnistuu melko helposti. *Metropolis* on pääosin eheän sensomotorisen skeeman mukaan rakentuva kokoelma kolmesta keskeisestä liikekuvan alalajista: orientoivasta *havaintokuvasta* (kaupunki – yleiskuva), aistehin ja tunteisiin suoraan vetoavasta *affektikuvasta* (Marian kasvot – lähikuva) sekä klassisen kerronnan mukaisesta, juonta kuljettavasta *toimintakuvasta* (Freder alati juoksussa paikasta toiseen – kokokuva ja puolikuva). Se on klassinen liikekuvan elokuva vastatessaan kysymyksiin, mitä on nähtävissä kuvan takana sekä mitä tapahtuu seuraavaksi, mihin liike johtaa.

Mitä henkiseltä automaatilta ja automaattisen liikkeen taiteelta sitten edellytetään elokuvan estetiikan, tyylin ja lisäyksellisyyden kannalta? Edellisessä luvussa kävimme läpi esimerkin pitkästä otoksesta Hitchcockin *Frenzyssä*, ja näkyvimmin liikekuva ilmeneekin juuri otoksen tasolla, kameran liikkeen kautta. Joskin *Frenzyyn* esimerkissä ollaan jo aika kaukana tavanomaisesta liikettä, toimintaa, syy–seuraus-suhteita ja lineaarista aikaa palvelevasta ”orgaanisesta” liikekuvasta, jossain puolivälissä matkalla kohti ”kristallisen” aikakuvan suoraa kestoa tai irrationaalista katkosta ilmentävää puhdasta audiovisuaalisuutta. Yhtä kaikki *Metropoliksessä* ei ole vastaavia kamera-ajoja tai niin sanottuja sekvenssiotoksia, eikä juuri kameran liikettä ylipäänsä. Liikekuvalla on myös toinen syntyperusta, joka tukee klassiselle kerronnalle ominaista tapaa tuottaa ehjiä tilallis-ajallisia kokonaisuuksia elokuvallisen liikkeen kautta ja ilmaista elokuvallinen aika epäsuorasti liikkeen funktiona. Molemmissa tapauksissa kyse on pelkkään kehystettyyn liikkeeseen ja luonnolliseen näköhavaintoomme verrattuna siitä, miten liike kytkeytyy elokuvan avoimeen kokonaisuuteen tai ykseyteen, joka muuttuu. (Deleuze 1986, 24–25.) Ronald Bogue (2003, 46) sanoin ”perimmäiset välineet, joiden avulla näemme tällaista irtautunutta liikettä, ovat kameran liike ja montaasissa toteutuva liike otosten välillä”. Elokuvatapahtuman aistimusblokit kumpuavat liikekuvien aikaansaamasta muutoksesta elokuvan alun ja lopun

välillä, ja ”kokonaisuus, joka muuttuu, aika tai kesto, on havaittavissa vain epäsuorasti, suhteessa liikekuviin, jotka sen ilmaisevat” (Deleuze 1986, 29).

Metropoliksessa liikekuvat koostetaan pääasiassa yli otosrajapintojen, ja ne ovat siten kiinni elokuvan piktorialististen kuvien tasapainoisessa leikkaamisessa ja liimaamisessa yhteen. Kohtaus tai muu leikkausten yli ulottuva ykseys voi muodostua useista otoksista tavanomaisten elokuvallisten keinojen, kuten jatkuvuusleikkauksen tai kuva–vastakuva-periaatteen (Hollywood-elokuva), mukaan mutta myös siinä montaasi-käsitteen erityismerkityksessä, joka viittaa neuvostoelokuvan avantgardeen 1920-luvulla; ”vääriin jatkuvuuksiin” ja montaasin ”dialektiseen suuntaukseen”, kuten Deleuze (1986, 28; 30) ilmaisee. Vääriä jatkuvuuksia *Metropoliksessa* ei varsinaisesti ole, vaikka kone-Marian tanssi Rotwangin järjestämässä eroottisessa speaktaakkelissa lähenteleekin montaasin rytmikkaa. Otosrajapintojen perusteellinen analyysi edellyttäisi myös välitekstien merkityksen huomioimista ja sen tiedostamista, että nykymuodossaankin elokuva on vielä alkuperäiseen verrattuna materiaaltaan vajaa. Siitä puuttuu monesta kuvavälistä huomattavia, uusin välitekstein korvattuja katkelmia.

Deleuze (1986, 49–55) korostaa ekspressionistisen elokuvan leikkaustyyliä analysoidessaan valon merkitystä liikkeenä, joka on vastakohta varjon ja pimeyden liikkumattomuudelle. Ja perimmältään valo onkin (aalto)liikettä, värähtelevän väliaineen voimaa, jota ilman elokuvaa (tai mitään) ei olisi. Toisaalta valolla itsellään ei ole merkitystä ilman pimeyttä, ilman ”ei-mitään”. Deleuzelle valo on ”intensiivistä liikettä par excellence” (emt., 49), ja ekspressionismin liike nimenomaan kuvan sisäistä laatua, ei dualistista tai dialektista, ekstensiivistä tai ulkoista. Tässä mielessä ekspressionistinen elokuva rikkoi Griffithin kehittämän kerronnan, Deleuzen sanoin ”orgaanisen komposition periaatteen”, josta venäläiset montaasitekijät olivat ottaneet kaiken irti, ja synnytti jonkinlaisen pimeän ja upottavan visuaalisen maailman, jossa asiat ovat esimerkiksi varjojen pilkkomia tai usvan peitossa. *Metropoliksessa* tämän voi nähdä *chiaroscuro*-vaikutelmia tavoittelevassa näytteillepanon yleisilmeessä tai vaikkapa edellä kuvatussa kohtauksessa, jossa Rotwang taskulamppuineen – ja valo ”dramaattisena tekijänä” – ajaa Mariaa takaa katakombien uumenissa. Deleuzen (1986, 50–51) mukaan tällainen valon ja liikkeen kuva, ”asioiden epäorgaanien elämä, pelottava elämä”, on ekspressionismin ensimmäinen periaate, joka tekee tyhjäksi eron elollisen (luonnollisen) ja elottoman (keinotekoisin) välillä. Kaikki on samaa ainetta, kuten elokuvassa korostuneesti onkin; valot, varjot, jättiläiskaupungin lavasteet, päähenkilöt, Molokin kidaksi muuttuvat koneet ja niin edelleen. Mekaaninen ei

ole vastakohta orgaaniselle. Elävät olennot ovat menettäneet orgaanisuutensa, siinä missä kuollut materia on saanut elämän.

Myytintäyhteisen ja puoliuskonnollisen juonensa puolesta *Metropolis* näyttää pitävän erossa, ja osin binaarisesti vastakkain, hengen ja aineen, mitä selvimmin edustaa Marian olemus kaksoisolentona. Yhtäältä Maria on rakastava äiti, pyhä neitsyt ja hyvä ihminen (sielu), toisaalta vihaa ja rappiota tuottava, yliseksualisoitu paha kone (ruumis). Tyyllisesti elokuvan ekspressionistinen lisäyksellisyys kuitenkin tuo edellä kuvailussa mielessä erottamattomasti yhteen ”hengen” (mukaan lukien tietoisuuden tai järjen) valon ja ”materian” (mukaan lukien alitajunnan tai viettimaailman) pimeyden. Näin ajateltuna ekspressionistinen elokuva on, ainakin montaasielokuvaan verrattuna, henkinen automaatti jossain erityisessä, valoon ja piktorialismiin perustuvassa esteettisessä mielessä. Elokuvan mahdollisuudet henkisenä automaattina ja havainto- ja ajattelukoneena ovat perustaltaan visuaalis-esteettisiä, noettisia ja sidottuja liikkeen kysymykseen sen kaikissa muodoissa. Audiovisuaalisella tyyllillä on merkitystä, vaikka pohjimmiltaan muutos ja liike ovat elokuvassa itsessään. Muotoillessaan elokuvan ja elokuva-ajattelun luovan automaation mahdollisuuksia elektronisen (nyttemmin digitaalisen) televisio- ja videokuvan aikakaudella Deleuze (2005, 18; ks. myös 1989, 266) kirjoittaa Rieglin Kunstwollen-käsitteeseen viitaten, että ”uusi automatismi ei ole itsessään minkään arvoinen, ellei se ole voimakkaan taiteentahdon palveluksessa”.

Olen tässä luvussa osoittanut, kuinka *Metropolis* ottaa tyylinsä ja kerrontansa kautta monin tavoin kantaa elämäntodellisuutemme muutokseen modernissa maailmassa sekä miten nämä muutokset kiinnittyvät kuvan peruskysymysten kautta muutokseen ja tiettyihin siirtymiin kuvassa yleisemmin. Elokuvassa 1900-luvun alun modernin ajan sekä metaforinen että metonyminen vastine on suurkaupungin ärsykeympäristö, jossa ihminen (työläiset) sulautuu osaksi konetta, muuttuu laskutikuksi (Joh Fredersen) tai idiootiksi (yläluokan lapset). Tunnetusti sodat ja suurkaupungit ovat nykyisen informaatioyhteiskuntamme syntysijoja. *Metropoliksen* emokaupungin hermokeskus sijaitsee johtaja Fredersenin huoneessa, josta jättimäistä kaupunkikonetta valvotaan ja ohjataan. Suurilla kuvaruuduilla vilistää ylhäältä alas koodattuja sanomia, joita kaupunkikonetta ohjaavat insinöörit (ihmistietokoneet) tuskissaan kirjaavat muistiin, tulkitsevat ja toimivat tarpeen mukaan. Vielä tässä asetelmassa data on peräisin ihmisen itsensä kontrolloimasta maailmasta – kuvaruudun ja yhtälöiden takaa – mutta jo pelkkä visuaalinen assosiaatio ohjaa ajatukset toiseen merkittävään tulevaisuuskuvaan ja elokuvalliseen modernin maisemaan, johon pureudun tarkemmin seuraavassa luvussa.

4 KANINKOLO: *MATRIX*

Entä ne, jotka ovat jääneet kotiseudulleen? He ovat usein vielä kodittomampia kuin kotiseutunsa menettäneet. Jokaisen päivän jokaisena hetkenä he ovat radion ja television lumoissa. Viikoittainen elokuva vie heidät tuntemattomaan, usein vain halpahintaiseen mielikuvitusfääriin, joka antaa väärän käsityksen maailmasta, joka ei edes ole mikään maailma. (Heidegger 2002, 19. Alk. 1955.)

Aineellinen maailmankaikkeus, immanenssin taso, on *liikekuvien konemainen kokoelma*. Tässä Bergson on hämmästyttävästi aikaansa edellä: maailma on elokuva itsessään, metaelokuva. (Deleuze 1986, 59. Alk. 1983.)

4.1 Matriisin mieli

Vuosituhannen vaihteen kohuelokuva *Matrix* upottaa katsojansa johdantojakson ensimmäisistä kuvista ja äänistä alkaen modernin teknologian hallitsemaan maisemaan, joka on tunnistettava mutta jollain tapaa vinksautanut. Pahaenteiseksi orkestroituun musiikkiin sekoittuu informaatioteknologiaan viittaavaa dataliikenteen pursketta ja tiedon prosessoinnin merkkiääniä, Matrix-planssi muotoutuu valkokankaalla vilisevistä kryptisistä merkeistä, joita seuraa kuva näyttöpäätteen ruudulla vilkkuvasta kursorista ja kahdessa osassa näkyvästä komentorivistä: ”Call trans opt: received: 2-19-98 13:24:18 REC: log> Trace program: running.” Kuulemme kuvalle ulkopuolista puhelinkeskustelua, joka on päällisin puolin rauhallista jutustelua nais- ja miesäänien välillä – Trinityn (Carrie-Anne Moss) ja Cypherin (Joe Pantoliano), kuten myöhemmin tunnistamme. Puhelinlinja tuntuu linkittävän toisiinsa kaksi eri maailmaa, vaikka itse keskustelun sisällöstä emme ensikatselulla ymmärrä paljoakaan. ”Morpheus uskoo, että hän on valittu”, naisääni sanoo, ja epäilee pian, ettei linja ole turvallinen. Joku selvästi salakuuntelee, etsii ja jäljittää keskustelijoita, kuten teksti ruudulla vihjaa. Kuvassa ohi vilistävät kokonaisluvut muuttuvat toisiksi yli-inhimillisellä nopeudella koko kuva-alan peittävässä matriisissa. Hiljalleen näytölle lukkiutuu numerosarja, josta kamera poimii merkin 0, ajaa lähemmäs ja vie katsojan ”ei-minkään” tai olemattoman sisälle avautuvaan tunneliin. Olemme kuvassa.

Digitaalisesti simuloitu virtuaalikamera ajaa kohti portaalin päässä hohtavaa valoa, joka sulautuu graafisesti uuteen kuvaan, jossa taskulampun valokeila liikkuu hämärässä käytävässä, hylätyssä hotellissa. Virkapukuiset poliisit etsivät jotain, potkaisevat oven 303 auki, ja suuntaavat taskulamppunsa tummaan hahmoon huoneen perällä. Nuorehko, tiukkaan pvc-asuun sonnustautunut nainen, Trinity, istuu pöydän ääressä, vanhanaikainen

lankapuhelin edessään, selin tulijoihin, ja nostaa puolilähikuvassa hitaasti kätensä, kun poliisit takana virittävät aseensa ja huutavat komentojaan. Kuva leikataan ulos pimeälle kadulle, jossa autoistaan astuvat paikalla olevan partion tueksi robotinoloiset, siviilipukuiset salaisen palvelun miehet, agentti Smithin (Hugo Weaving) johdolla. Kameran ajaessa rakennuksen seinää pitkin alas kadulle, voimme juuri ja juuri hahmottaa tekstin vanhassa valotaulussa: ”HEART – Of the City – Hotel”.

Matrix-elokuva jatko-osineen (*Matrix: Reloaded*, 2003; *Matrix: Revolutions* 2003) rakentaa tarinansa apokalyptisen tulevaisuuskuvan varaan. Vuoden 2199 tietämällä ihmiskunta on alistettu konevallan biopolttoaineeksi, eikä vapaata tahtoa tai tietoisuutta enää perinteisessä mielessä ymmärrettyä ole. Kolkossa reaali maailmassa ihmiset ovat pelkkiä eläviä kuolleita tai kasveja, joista keinoälyn (*artificial intelligence* eli *AI*) ohjaamat koneet pumpaavat tarvitsemansa käyttövoiman. Ankean aineellisen todellisuuden rinnalla koneet ylläpitävät virtuaalitodellisuutta, jossa arki muistuttaa erehdyttävästi oman aikamme normaalielämää amerikkalaisessa miljoonakaupungissa. Kohdunkaltaisissa kennoissa kasvatettavat, passiiviset paristoihmiset on kytketty voimanlähteeksi koneiden liikkeelle ja ”ajattelulle” sekä sitä kautta kollektiiviselle supertietoisuudelle – *Matrixille* – joka syötetään luonnollisia ärsykeitä ja aistimuksia simuloivilla sähkövirroilla takaisin ihmisruumiisiin. Tarkkaan ottaen suoraan aivoihin tietynlaisen takaraivoon kytkettävän pistokkeen kautta, minkä seurauksena kaikki inhimillinen mielenliike on ulkoistettu tietokoneille. Virtuaalinen, keinotekoinen maailma täyttää tajunnan ja piilottaa alleen kaiken mielenulkoisen todellisuuden. Ja näin ihmiskunta elää näennäisen tyytyväisenä deterministiseen lume-elämäänsä, jossa ajattelu ja muu tahdonalainen toiminta on tehty mahdolliseksi vain näennäisinä, äärellisinä ja etukäteen ohjelmoituina valintoina, samaan tapaan kuin tietokonepelissä. Jotta tilaa jäisi *Matrixin* romanttiselle sankaritarinalle, pieni joukko kapinallisia on toki jo ennen varsinaisen tapahtuma-ajan alkua vapautunut konevallan matriisista, ja joku jopa syntynytkin viimeisessä vapaassa ihmisten kaupungissa, Siionissa.

Jo ensimmäisten minuuttien kuluessa *Matrix*-elokuva on vienyt katsojansa tehokkaasti sisään jokseenkin tyypilliseen, urbaaniin ja dekadenttiin kyberpunk-maisemaan (ks. Gere 2006, 180–190) tietyin variaatioin. Siinä missä esimerkiksi *Blade Runner* kiinnittyy 1980-luvulle tultaessa vakiintuneeseen, postmoderniin scifi-kaupunkiin (lähitulevaisuuden Los Angeles), *Matrixin* dystopia 2000-luvun taiteessa on kokonaan keinotekoinen virtuaalikaupunki, jossa aika on pysähtynyt, eikä vuosiluvulla ole merkitystä. Läsnä on heti myös kaksi suoraa viitettä *Metropolis*-elokuvaan: taskulampun valo ”dramaattisena tekijänä” (Lang ja ekspressionismi) sekä hotellin nimitekstin ”HEART”, eli sydän välittäjänä (aivot–

sydän-kädet), tai tässä paremminkin raja-alueena kahden maailman välillä. Toisaalta *Matrix*-ilmiön on *Metropolikseen* verrattuna luonnollisesti tiivimmin kiinni lajityypin perinteessä, mikä tekee sävystä paikoin leikkisän ironisen. Wachowskin veljeksillä on hallussaan populaarikulttuurin ja elokuvallisten tyylien ja lajityyppien traditio, mikä tässä viittaa tieteiselokuvan lisäksi ennen muuta amerikkalaisen film noirin ja toimintaelokuvan, itämaisen kungfu-elokuvan ja wuxian sekä japanilaisen animen ja tietysti myös saksalaisen ekspressionismin perinteeseen. Tutunoloisten elokuvallisten maisemien lisäksi *Matrixissa* on runsaasti enemmän ja vähemmän suoria intertekstuaalisia viitteitä sekä populaarikulttuuriin että filosofiaan. Unohtamatta digitaalisia, erityisesti niin sanotun mättö- ja räiskintägenren, pelimaailmoja, joiden vaikutus tuntuu elokuvan toimintakohtausten, kuten lukuisien taistelujen ja takaa-ajojen, audiovisuaalisissa, kuvan sisään vievissä efekteissä. Viihdeteollisuuden ansaintalogiikan mukaisesti elokuvaidean pohjalle on kehitetty myös konsolipeli ”Enter the Matrix”, joka julkaistiin ensimmäisen jatko-osan aikoihin.

Kaikkein nasevimmat viitteet *Matrixissa* johtavat kaninkoloon Lewis Carrollin ikivihreässä lastensadussa *Liisan seikkailut ihmemaassa* (*Alice’s Adventures in Wonderland*), alkujaan vuodelta 1865. Isosiskonsa historianluentaan kyllästynyt Liisa vaipuu pihamaalla värikkääseen unimaailmaan, jossa hän seuraa valkoista kaniinia loputtomaan maanalaiseen sokkeloon ja kohtaa matkallaan toinen toistaan kummallisempia hahmoja ja tapahtumia. Aiheen lukuisista filmatisoinneista ja tv-toteutuksista tunnetuin on Disney-animaatio *Liisa Ihmemaassa* (*Alice in Wonderland*, USA 1951). *Matrix*-elokuvassa Morpheus tuntee tarinan ja käyttää sitä retorisesti hyväkseen: ”Feel a bit like Alice? [kysymys Neolle] (—) Take the red pill, you’ll stay in Wonderland, and I’ll show you how deep the rabbit-hole goes.” Pian ihmemaaviittausten jälkeen, ennen kuin Neo vapautetaan ensi kertaa Matrixista, Cypher nostaa puolestaan esiin musikaaliklassikon *Ihmema O_z* (*Wizard of Oz*, USA 1939), jossa kansasilainen maalaistyttö lentää tornadon mukana maagiseen maahan: ”Buckle your seat belt, Dorothy, cause Kansas is going bye bye.”.

Yhtä kaikki *Metropolis* on elokuvallisena esikuvana läsnä läpi koko trilogian, mistä vielä lyhyesti neljä eri tason esimerkkiä: Ensinnäkin jo elokuvien nimissä on etymologiin yhtäläisyys kohtuun ja äitiyteen viittaavan kantasanan (kreik. *metra*, lat. *matrix*) kautta, mikä näkyy myös elokuvien teemassa ja tyyliin. Toiseksi molempien elokuvien yleismaisema on tulevaisuuskuva, joka tekee karkeasti ottaen saman metaforisen viittauksen moderniin massakulttuuriimme: länsimainen nyky-yhteiskunta ja mediakulttuuri tekevät ihmiskunnan enemmistöstä lopulta pelkkää orjatyövoimaa tai polttoainetta ja olemassaolosta epäelämää. Kolmanneksi tarinan hahmot ja tapahtumat rakentuvat moderniteetin lisäksi monille

samankaltaisille kerronnallisille teemoille ja aiheille, kuten inhimillisyyden romantisointi, aineen ja hengen dualismin kysymys, koneen kahtalainen luonne ja päähenkilö Frederin/Neon rooli valittuna välittäjänä tai vapahtajana (*der Mittler/the One*), jonka uudestisyntymisessä uskonnollissävyytteinen rakkaus (Maria/Trinity) on ratkaisevaa. Neljänneksi *Matrixista* voidaan löytää varmaankin loputtomasti alun Heart-hotellin ja taskulampun tapaisia, pieniä juonellisia ja tyyllisiä yksityiskohtia (viitaten *Metropoliksen* lisäksi lajityyppiin yleisemmin), joiden tiedostamisella on oma merkityksensä, mutta ilmankin elokuvaa voi täysipainoisesti seurata. Oman työni kannalta näiden yhtäläisyyksien järjestelmällinen etsiminen ja erittely ei ole tarpeellista eikä kiinnostavaa. Itse asiassa paljon oleellisempaa on ilmeisten yhtäläisyyksien tiedostamisen jälkeen kiinnittää huomio ennemminkin siihen eroon, muutokseen ja siirtymään, mikä tämän aineiston valossa on tapahtunut modernin maisemassa.

Viittausten ja tyyllittelyn rönkyileissä puitteissa *Matrixin* ydintarina on suurimmaksi osaksi ehyt ja helposti seurattava. Tutunoloinen draaman kaari on koottu pitkälti niistä antiikin kolminäytöksisten draamojen ja myyttisten arkkityyppien rakennusaineista, joita Hollywood-käsikirjoittajat suosivat menestyselokuvia tehtaillessään. *Matrixissa* kerronta seuraa niin sanotun ”sankarin matkan” sapluunaa, mikä tarkoittaa, että ensinnäkin tarinan toimijoista voidaan helposti nimetä sankari (Neon muuttuva minä), neuvonantaja (Morpheus mentorina), aarteenvartija (Smith ja muut agentit vastustajana), airut (Trinity sanansaattajana), muodonmuuttaja (Cypher petturina), varjo (pimeä puoli – Matrix) ja veijari (Mouse leikittelevänä koodaajana). Toisekseen sankarin toiminta ja elokuvan tapahtumat noudattavat tarkasti rytmitettyä draaman kaavaa, josta erottuu kronologisessa järjestyksessä sellaisia keskeisiä vaiheita ja käännekohtia, kuten normaalimaailma (Neon ja muiden ihmisten lume-elämä), kutsu seikkailuun (Trinity ja valkoinen jänis), kieltäytyminen kutsusta (Neon rohkeus ei heti riitä), neuvonantajan tapaaminen (keskustelu Morpheuksen kanssa), ensimmäisen kynnyksen ylitys (Neo nieläisee punaisen pillerin), koettelemukset (todellisuus paljastuu), tulikoe (ensimmäinen taistelu agentti Smithin kanssa), ylösnousemus (Trinityn rakkaus herättää kuolleesta) ja paluu (kehä sulkeutuu, mutta sankari on muuttunut). Työssäni *Matrixin* narratologinen perusta – myytit, arkkityypit ja näistä aineksista varioitu sankarin matka – on kuitenkin sivujuonne, joskin kiinnostava sellainen esimerkiksi elokuvan maailmanlaajuista suosiota ajatellen. Elokuvadramaturgian kaavoista ja juoniyhtäläisyyksistä pääsee jyvälle aloittamalla esimerkiksi Christopher Voglerin (1998) oppaasta *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*, Ari Hiltusen (1999) väitöstyöstä *Aristoteles Hollywoodissa* sekä Joseph Campbellin (1990) klassikosta *Sankarin tuhannet kasvot*.

Kuten edellisessä luvussa todettiin *Metropoliksesta*, myöskään *Matrixin* kiinnostavinta antia ei ole tarkasteluni kannalta sen juonellinen kokonaisuus ja tämän kokonaistarinan tulkinta vaan kerronnan perusasetelma ja ympäristö, elokuvallinen tyyli, tietyt havainnolliset yksityiskohdat ja elokuvan mielenfilosofiset kysymyksenasettelut. *Matrixin* mentalistinen orjuus herättää useita ontologian ja tietoteorian alaan kuuluvia filosofisia peruskysymyksiä. Mitä todellisuus on? Mikä on todellista, mikä epätodellista? Miten tietoisuutemme todellisuudesta lopulta syntyy? Mikä takaa, että saamme todellisuudesta luotettavaa tietoa? Kumpi on ”todellisempaa” tai tosiolevaista, havainto vai materia? Onko viimeksi mainitulle erottelulle edes perusteita? Kyse on muun muassa näkökantaerosta realismin ja idealismin välillä (ks. esim. Niiniluoto 1990, 44–87). Realismin (luonnontieteen ja arki ajattelun) mukaan uskomme, että aineellinen maailma on olemassa havaitsijasta riippumatta ja että voimme aistein ja mittalaittein saada myös paikkansapitävää tietoa tästä ulkoisesta todellisuudesta. Idealismi on teoreettisempi mutta perustaltaan aivan yhtä mahdollinen näkemys, jonka mukaan oleminen tapahtuu itse havainnossa ja ajattelussa, ei missään spekulatiivisesti riippumattomassa aineellisessa maailmassa tajunnan ulkopuolella. Vaikka oma tarkoitukseni ei ole tehdä *Matrix*-elokuvasta filosofiaa, lyhyt johdatteleva katsaus elokuvaan on hyödyllistä tehdä juuri tästä näkökulmasta, joka viime kädessä kiinnittyy niin ikään kysymyksiin muutoksesta kuvassa.

Filosofi George Berkeleyn idealistisen teesin mukaan oleminen on nimenomaan havaituksi tuleminen (lat. *esse est percipi*), eikä ajatus ajattelun ulkopuolisista, riippumattomista olioista ole mielekäs. Jos rajoitutaan tarkastelemaan vain *Matrix*-olemassaolon virtuaalista puolta, niin asetelma näyttää jotakuinkin puhtaalta idealismilta, josta sitten herätään realismiin. Siinä missä Berkeley olettaa jumalan viimeiseksi, absoluuttiseksi havaitsijaksi sovittaakseen radikaalin päätelmänsä arkikäsitteeseen, *Matrixissa* jumalan paikalla on tietokoneperustainen tekoäly, joka systeemin on luonut. (Litch 2002, 27–29). Realistisesti ottaen yksilöllinen havainto on sen sijaan vain kuva jostain riippumattomasta todellisesta, itsensä ulkopuolella, ja siten periaatteessa helposti huijattavissa, eli korvattavissa jollain vähemmän todellisella tai keinotekoisella vastineella. Jos havaintomme kohde on jo alkujaan taiteen tai median välittämä kuva, kuvan kuva tai niin edelleen, olemme aina vain kauempana oletetusta todellisesta kohteesta ja totuudesta, mihin viittasimme Debordin kautta jo luvussa 2. Tällainen realismi ja representaation logiikka on myös *Matrixin* kahtiajakautuneen maailman lähtökohta, vaikka elokuvassa myös Morpheuksen sanoin – ”What is real? Can you define real?” – myös osittain kyseenalaistetaan itsestään selvänä pitämämme dualistinen maailmankuva, jossa aineellinen ja aineeton, todellinen ja epätodellinen havainto, erotetaan jyrkästi toisistaan. Jos uni sekoittuu valveeseen, harhakuva todelliseen, virtuaalinen

aktuaaliseen, niin synnä on oltava patologinen tila, keskenkasvuisuus, mielisairaus, huumausaine tai jokin yhteiskunnallisen valtakoneiston (myös median) masinoima, äärimmilleen viety huijaus. Tai yhdistelmä useammasta, kuten Peter Weirin elokuvassa *The Truman Show* (USA 1998) esitetään.

Matrix on selvästi otollinen elokuva herättämään ja havainnollistamaan yhteiskunnallista, taiteenteoreettista ja filosofista keskustelua. Slavoj Žižek (2000, 34–35) huomauttaa oman psykoanalyttisen luentansa aluksi, kuinka *Matrixista* on helppo löytä käsitteellisiä kosketuskohtia muun muassa Frankfurtin koulun kriittiseen sosiologiaan, Jacques Lacanin psyko-semiotikkaan, New Age -ajatteluun tai Platonin dualistiseen ontologiaan. Matt Lawrence (2004, 2–3) käy kirjassaan koko elokuvan läpi filosofian perusopintojen kautta ja listaa kysymyksenasetteluja muun muassa suhteessa visualisoituneeseen, markkinoituneeseen ja teknologisoituneeseen nykyläiskulttuuriimme sekä keinoälyn, tahdonvapauden ja kontrollin problematiikkaan, johon myös Jussi Parikka (2003, 58–59) viittaa tukeutuessaan *Matrixiin* tietokoneen, aivojen ja kontrollin yhteyksien hahmottelussaan. Mary M. Litch (2002, 16–30) puolestaan puntaroi *Matrixin* kautta seikkaperäisesti eroja Descartesin ja Berkeleyyn skeptisismissä. Yhtä kaikki edellä esitettyjen kysymysten valossa *Matrix* ei heti näytä olevan varsinaisesti filosofinen elokuva, sillä jo ensimmäisen kolmanneksen jälkeen elokuvan tarinamaailma on saanut melko eksplisiittisen selityksensä, eikä päähenkilöillä ole enää vaikeuksia erottaa ”oikeaa reaalista” todellisuutta ”vääristä virtuaalisesta” todellisuudesta, eli aitoa havaintoa epäaidosta. Elokuvan alkuosan ihmettely ja epäily on kadonnut, ja kysymyksen tilalle on tullut vastauksia.

Kuten Thomas E. Wartenberg (2005, 270–273) toteaa, ”elokuvan filosofiasta” on tullut viime vuosina jonkinlainen tutkimuksen trendisuuntaus eritoten siinä mielessä, että elokuville haetaan filosofisia tulkintoja tai pohditaan minkä lajin valmiita filosofisia väittämiä elokuvat esittävät. *Matrix* on tyypiesimerkki tällaista puhetta generoivasta elokuvasta, mistä esimerkkinä jo mainitun Matt Lawrencen (2004) *Like a Splinter in your Mind: The Philosophy behind the Matrix Trilogy* sekä William Irwinin (2002) toimittama artikkelikokoelma *The Matrix and Philosophy*. Wartenberg itse haluaa kuitenkin tällaisen elokuvafilosofian sijaan pysähtyä pohtimaan sitä, miksi ja miten ylipäänsä voimme olettaa, että elokuvalla ja filosofialla on jotain yhteistä ja millaisia nämä mahdolliset kosketuskohdat ovat: ”Voidaanko filosofiaa heijastaa valkokankaalle?” Välillinen tavoite omassa työssäni on samansuuntainen: miten ymmärtää jotain elokuvasta filosofian avulla, ja päinvastoin, jotain filosofiasta elokuvan avulla? Wartenberg (2005, 276–282) ei väitä mitään elokuvasta ja filosofiasta yleensä mutta todistaa yksittäistapauksena, että yhteys on mahdollinen, koska

esimerkiksi *Matrix* itse asiassa artikuloi elokuvan muodossa Descartesin skeptisen väitteen käsityskykymme pettävydestä (vrt. Litch 2002, 21). Voihan nimittäin olla aivan hyvin niinkin, että koemme täsmälleen samat aistimukset, joiden perusteella nyt oletamme tutun ulkoisen maailman olemassaolon, ilman tällaista todellisuutta, josta uskomme havaintojen olevan peräisin. Miten ”unikuvan” näkeminen lopulta eroaa ”todellisesta” näkemisestä?

Jos *Matrixin* kaksitasoinen maailma ja herääminen sen keinotekoiselta lumetasolta ”todellisuuden erämaahan” mielletään filosofisena allegoriana, niin se viittaa Platonin luolavertaukseen (Žižek 2000, 34–35; Pisters 2003, 11–12; ks. myös Jarvie 1987, 44–55). Kuitenkin sen sijaan, että havahtuminen ja totuuden näkeminen johdattaisivat luolassa kasvaneet ihmiset pysyvästi ulos valoon ja paljastaisivat totuuden ikuisia ideoita varjoleikin takaa, *Matrixissa* päähenkilöt ovat konkreettisesti heränneet kennoistaan ja tulleet tietoisiksi virtuaalisen maailman jo aikaa sitten inhimillisessä mielessä tuhoutuneesta ja degeneroituneesta aktuaalisesta nyt-hetkestä. *Matrixin* maailma on lopulta (jos unohdetaan uskonnollis-hengelliset sävyt) täysin realistinen ja materialistinen, joskin oman teknologisen ja luonnontieteellisen ymmärryksemme valossa utopistinen, konstruktio, jonka puitteissa elokuvan absoluuttinen kuva tai virtuaalitodellisuus on onnistuttu generoimaan. Tarinan hengellisistä ja messiaanisisista ulottuvuuksista huolimatta kaikki tapahtuu aineen ehdoilla, tietyn emergentin materialismin (Niiniluoto 1990, 12; 255) puitteissa, jopa siinä määrin, että virtuaalipuolen väkivalta todella aktualisoituu *Matrixiin* kytketyssä ruumissa ja saattaa johtaa psykosomaattisen reaktion kautta kuolemaan. Molemmat puolet ovat reaalisia siinäkin hieman oudossa mielessä, että elokuvan niin sanottu virtuaaliavaruus on kollektiivinen tila, ja olemassa jatkuvasti, oli siihen sitten kytkeytyneenä tai ei. Samoin elokuvan ankea reaali maailma, oli siitä tietoinen tai ei. Suurimmalle osalle ihmiskunnasta aktuaalinen todellisuus rajoittuu *Matrixiin*, ja niin sanottu reaalinen pysyy virtuaalisena alusta loppuun.

Yhtäläisyyksistään huolimatta *Metropolis* ja *Matrix* kommentoivat moderniteettia erilaisin painoituksin. Kuten edellä havaitsimme, *Metropolisessa* allegorisessa kuvassa keskeistä on sosiaalinen ja poliittinen vapautuminen (tai lopulta harmonian löytyminen) modernin yhteiskunnan rakenteellisesta kurista, teollisen aikamme elämänrytmistä ja liikeradoista, joita määrittävät kaupunki, tehdas, kone ja kapitalismi. *Matrixissa* taas vapautuminen on korostetusti teknologista ja audiovisuaalista – eli leimallisesti jälkiteollista ”moderniteetin matriisiä” (tai mediakulttuuria) ja kuvan kontrollia koskevaa. Massojen sijaan *Matrixissa* on kyse yksilöiden liikkeistä ja muutoksesta yksilön ärsykeympäristössä: niin sanottu reaalinen aktualisoituu elokuvassa vain päähenkilöille, jotka on vapautettu virtuaalisen kuvan ”vääristä” vallasta. Siinä missä *Metropolis* kiinnittyy kerronnallisesti ja tyyllisesti

kaunistamiseen ja henkistämiseen liittyviin peruskysymyksiin, mitä näemme kuvan takana ja sen pinnalla, *Matrix* näyttää artikuloivan selvemmin kuvan ja luonnon kilpailua koskevat jatkokysymykset, missä on tie kuvan sisään, ja miten päästä kuvasta pois.

4.2 Maailma metaelokuvana

Kulttuurisena ja yhteiskunnallisena kommentaarina *Matrix* viestii, että modernin arkielämän aistimus- ja ajatteluympäristö on muuttunut ja muuttuu edelleen siinä määrin radikaalisti, että yhä värikkäämpien vertauskuvien voi hyvällä syyllä spekuloida käyneen toteen 1900-luvun lopussa. Tai vähintäänkin erilaiset simulaation ja speaktaakelin käsitteille nojaavat kehittelyt näyttävät olevan tarpeen postmodernille aikalaisdiagnoosille. *Matrixin* edellä kuvaillun johdantojakson jälkeen Thomas A. Anderson (Keanu Reeves), hakkerinimeltään Neo, herää kotonaan arvoituksellisten viestien sarjaan tietokoneensa ruudulla: ”Wake up, Neo...”, ”The Matrix has you...”, ”Follow the white rabbit...”, ”Knock, knock, Neo.” Samassa ovelle koputetaan, ja Neo myy ystävilleen jonkinlaisen uuden virtuaalielämyksen ohjelmakoodia sisältävän levykkeen, jonka hän noutaa kätöksiksi koverretusta, kirjaimellisesti ontosta, *Simulacra and Simulation* -teoksesta. Kyseessä on suora leikkimielinen viite postmodernin kriitikko-filosofi Jean Baudrillardin (1994) simulaatioajatteluun, jonka mukaan oman aikamme mediakulttuuri todella on suurin piirtein *Matrixin* kaltainen ”pelkkien” mielikuvien ja niiden kautta ylläpidettävän kontrollin todellisuus. Alun sitaatissa Heidegger murehtii 1950-luvulla arkistuneen media- ja populaarikulttuurin (radio, televisio, elokuva) tarjoamia pakoreittejä ”halpahintaiseen mielikuvitusfääriin, joka antaa väärän käsityksen maailmasta, joka ei edes ole mikään maailma”. Se, että pohtisimme edelleen, voiko elokuvakokemus – tai *Matrixissa* visioitu teknologisesti ja hermostollisesti täydellinen virtuaalimedia (jota Heidegger kaiketi kuvailisi yhtä happamasti) – välittää meille jotain arvokasta tai ”oikeaa” kuvaa maailmasta ja olla näin muutakin kuin halpahintainen fantasia, on työni puitteissa hedelmätöntä (totta kai se *voi*). Sen sijaan *Matrixin* kautta nousee esiin kiintoisampi kysymys: missä määrin maailmasta itsestään on tullut elokuvaa?

Digitaalisessa kulttuurissa (ks. Gere 2006), noin 1980–90-luvulla, varttuneelle Heideggerin huomion taustalla näyttäytyvä tapahtumien ja kokemusten jyrkkä erottelu aitoihin ja epäaitoihin vaikuttaa jähmeältä käsitykseltä, vaikkei vastaava moraalipaniikki olekaan yleisestä mielipiteestä mihinkään kadonnut. Tämän työn tarkoitus ei ole ottaa moraalista kantaa tai varsinaisesti syventyä asian eettiseen pohdiskeluun, vaan korkeintaan luoda pohjaa, joka voisi hyödyttää myös moraalifilosofista ja mediakasvatuksellista puhetta elokuvasta, moderniteetista ja mediakulttuurista. Se, mitä Benjamin (1989, 160) huomautti

1930-luvulla elokuvan mahdollisuuksista tehdä ”kameralla kekseliäitä tutkimusretkiä arkipäiväiseen ympäristöömme”, ”auttaa meitä toisaalta ymmärtämään” ja ”vakuuttaa meitä valtavista ja arvaamattomista toimintamahdollisuuksistamme”, näyttäytyy aistisimulaatioissaan elokuvaa pitemmälle meneviin virtuaalimaailmoihin sovellettuna yhä positiivisemmalta huomiolta. *Matrix*-elokuvan kohtaukset, joissa Morpheus kouluttaa Neoa vastarintaliikkeen opetusohjelmiston sisällä, havainnollistavat kuinka niin sanotussa unimaailmassakin (Morpheuksen sanoin ”computer generated dream world” tai teknisemmin ”neural interactive simulation”) avautuu alkushokin jälkeen rajaton pedagoginen potentiaali.

Matrix on fantasiaelokuva, ja sellaisena sen ei ihmistä ja konetta yhdistelevissä visioissaan tietenkään tarvitse olla tieteellisesti validi tai edes johdonmukainen. Yhtä kaikki elokuva näyttää ottavan pitkälti saman ”realistisen” kannan kyberavaruudelliseen virtuaalisuuteen kuin Johan Fornäs (1999, 43) tarkastellessaan ”todellisia”, jo toteutuneita virtuaalisuuksia: ”*Virtuaalisuus* viittaa johonkin keinotekoiseen ja simuloituun, jonka katsotaan imitoivan jotakin sitä aidompaa todellisuutta. Kun puhumme tällaisesta asiasta, joka on *melkein kuin* jokin muu, annamme samalla helposti ymmärtää, että kyseinen asia *ei ole todellinen*. (—) Usein virtuaalinen nähdään jollakin tavoin ei-materiaaliseksi tai ainakin epäaidoksi. Tietokoneilla luoduilla fantasiamaailmoilla on kuitenkin täysin fyysinen ja käsin kosketeltava perusta”. *Matrix*issa ei ole kysymys klassisesta aine–henki-dualismista, jonka mukaan jokin aineeton substanssi olisi olemassa materiasta riippumatta tai päinvastoin, eikä se liioin pyri sulkemaan tietokoneperustaista virtuaalisuutta pois todellisen alueelta. Elokuvassa aktuaalinen ja virtuaalinen ovat olemassaolon muotoina jokseenkin yhtä reaalisia, vaikka varsinkin Morpheus toistuvasti puhuu arvottavasti ”totuudesta”, ”todellisuudesta”, ”unimaailmasta”, ”heräämisestä” ja niin edelleen.

Elokuvassa *Matrix*iin kytkeytyminen näyttää fyysisesti olevan äärimmäinen, tulevaisuuden teknologian mahdollistama versio näppäimistöstä tai peliohjaimesta (*aivo-joystick*). Ja se tila joka valtaa ”pelaajan” tietoisuuden, siis itse *Matrix*, on periaatteessa pitkälle kehittynyt monenkeskeinen merkkipohjainen tila tietoverkossa, eli lyhyesti MUD (*Multi User Dungeon*). Tosielämän MUD-sovellusten (ks. lisää Kangas 1999) tapaan *Matrix* upottaa käyttäjänsä kuvaan, joka on sosiaalisen kanssakäymisen, näyttäytymisen ja pelaamisen interaktiivinen tila, potentiaalinen oppimisympäristö sekä korostetusti myös eräänlainen postmoderni kyberkaupunkikulttuuri, jonka jäsentämiseen on pelikulttuurin tutkimuksessa sovellettu esimerkiksi Walter Benjaminin (1986) harhailevan *flâneur*-hahmon käsitettä (silmä digijoukossa). Siinä missä *Matrix*issa puhutaan ”digitaalisen minuuden mentaaliprojektiosta”

MUDien yhteydessä on käytetty yksinkertaisesti termiä ”virtuaali-identiteetti” (Kangas 1999, 149). Vaikka tällaiset jokapäiväiset ja kuvitellut virtuaalisuudet hyväksyttäisiin kokemuksellisesti yhtä todellisiksi kuin niin sanottu todellisuus itse, eronteko ei tunnu katoavan. Siinä missä toiset maailmat ovat syntyperältään keinotekoisia ja rakennettuja, toiset ovat jotenkin ratkaisevasti luonnonmukaisempia tai alkuperäisempiä. Kuva on aina ”vain” kuva. Vai onko? Gilles Deleuze näyttää kääntävän perinteisen hahmotuksen kuvan ja todellisuuden suhteesta nurin.

Deleuzen (1986, 59) sanoin ”[a]ineellinen maailma, immanenssin taso, on *liikekuvien konemainen kokoelma*”, minkä keksimisessä Henri Bergson oli reilut sata vuotta sitten ”hämmästyttävästi edellä aikaansa: maailma on elokuva itsessään, metaelokuva”. Tullakseen työni kannalta riittävästi ymmärretyksi tämä väite kaipaa lyhyttä täydentävää katsausta käsitteisiin. Teknisesti liikekuva siis tarkoittaa otosta tai tietyt kriteerit täyttävää otosjonoa, joka on Deleuzelle ”ei-primitiivisen” elokuvailmaisun ensimmäinen perusmuoto, siinä missä aikakuva on toinen, ajallisesti myöhäisempi kuvan päätyyppi. Kuvalajien jakolinja piirtyy karkeasti toisen maailmansodan tietämille, kuten edellä on käynyt ilmi, ja perustuu nimenomaan elokuvan kehitykseen liikkeen ja ajan taiteena, eikä välttämättä seuraa valtavirtaelokuvan tendenssejä ja kehityskulkuja. ”Ei-primitiivinen” erottaa yksinkertaisesti varsinaisen elokuvan varhaisesta liikkuvasta valokuvasta (tai elävästä taulusta) kiinteän rajauksen sisällä. Näin erottuu varsinainen liikekuvan taide ”elokuvasta ennen elokuvaa” (Flaxman 2000a, 17), joka vielä oli filmattua todellisuutta tai teatteria; kuvaa jonka suljetussa tilassa on liikettä, mutta joka ei vielä itsessään ole liikkeessä. Vaikka huomattavimmat liikekuvat ovat tyypillisesti pitkiä otoksia, joissa kamera liikkuu merkitsevästi, liikekuva ei välttämättä edellytä kameran liikettä, vaan yhtäläillä myös yhteen koostetussa otosjonosta voi kehkeytyä laadullisesti elokuvallinen, muutoksen ja tulemisen muoto. Liike on tällöin peräisin kameran ja kuvaan kuuluvan tapahtumisen liikkeen lisäksi leikkauskohdista, otosväleistä ja epäjatkuvuuksista. (Deleuze 1986, 24–26.)

Edelleen liikekuvien ”konemainen kokoelma” (engl. *machine assemblage*, ransk. *agencement machinique*) on elokuvan katsomistapahtuman kaltainen havainnon ja ajattelun apparaatti, jossa kokemuksemme maailmasta rakentuu. Systemi pitää ymmärtää konemaiseksi, ei vain yksioikoisen mekaaniseksi, nimenomaan siinä mielessä, että olemme osa sitä ja se samalla osa meitä. Lähestymme näin sellaisia mediateknologian, hermoverkoston ja ajattelun rihmastollisia rakenteita ja leikkauspisteitä, joita Pasi Väliäho (2003a, 33; ks. myös 2004) on analysoinut neuroelokuvan käsitteen kautta: ”audiovisuaalisessa tapahtumisessa kuvaan ’pukeudutaan’, kuva ja subjekti kietoutuvat erottamattomasti toisiinsa” (Väliäho 2003a, 34).

Deleuzen (2003, 11) elokuvafilosofiassa vastaava ajatus saa tunnetun muotoilunsa ”aivot ovat valkokangas”, mikä, kuten Gregory Flaxmanin (2000a, 16) korostaa, ei ole pelkästään tai erityisesti elokuvan tapahtumista luonnehtiva muotoilu, vaan kiinni kokonaan uudessa tavassa hahmottaa maailma, ajattelu ja näiden välinen suhde. Ihmisaivot ovat ”synaptinen aukko” eli jonkinlainen signaleettiselle materiaalille herkkä vastaanotin, joka suodattaa ja tiivistää kaaosta; aivot kaappaavat maailmasta aistimusten ryöpyn kuin ”fotograafinen levy, jolle valon poimut hetkellisesti tarttuvat” (emt.). Tässä mielessä kuvan kokemus vastaa mitä tahansa kokemusta (tulemista ja kestoja) – ja toisaalta mikä tahansa kokemus kuvaa.

Kameran liikkeen, kuvakulmien vapauttamisen ja luovien leikkauskäytäntöjen, tarkemmin sanottuna liikekuvan, kautta elävästä kuvasta tuli olemukseltaan elokuvallista, eli ajallisille muutoksille ja relaatioille (ensin liikkeelle alisteisina, myöhemmin suorina aikakuvina), ei vain tilalliselle kuvalle, avoin kokonaisuus – ”kinematografinen tietoisuus” (Deleuze 1986, 3; 20). Pisters (2003, 2) on korostanut, kuinka nimenomaan elokuvakameran kautta elämästämme on tullut metaelokuvallista, olemassaoloa maailmassa, jossa ”virtuaalisia (menneitä ja tulevia) kuvia ’varastoidaan’ ja aktuaalisia (tämänhetkisiä) kuvia generoidaan jatkuvasti”. Sekä virtuaaliset että aktuaaliset kuvat ovat reaalisia ja vaikuttavat toinen toisiinsa. Vaikka vain aktuaaliset kuvat ovat fyysisesti läsnä esimerkiksi katseen kautta tässä hetkessä, ne kohdataan aina virtuaalisen kuvasumun keskellä. Visuaalisessa nykykulttuurissa havaintomme ja ymmärryksemme menneisyydestä, nykyisyydestä ja tulevaisuudesta kehkeytyy *kameratietoisuudessa*, jolle on ominaista operoida yhtä aikaa useilla aikatasoilla, hyppiä aktuaalisen ja virtuaalisen välillä. Deleuzen immanentti käsitys audiovisuaalisesta kokemuksesta ja maailmassa olosta liikekuvien koneistona vastaa metaelokuvaksi tullutta todellisuuttamme (immanenssin tasoa), jossa aistihavaintojen ja ajattelun prosessit toteutuvat uudenlaisessa, elokuvallisessa tietoisuudessa. (Pisters 2003, 2–3; 16.) Elokuvassa itsessään on kyky valjastaa ne voimat, jotka ajavat ihmisen ajattelemaan. Kohdatessaan elokuvan (tai maailman) ihmisestä tulee elokuvallisen (tai metaelokuvallisen) koosteen osatekijä, aivoista valkokangas.

Katherine Bigelow’n tieteisjännäri *Strange Days* (USA 1995) antaa Pistersille (2003, 23–27) malliesimerkin metaelokuvallisen tietoisuuden ja ajattelun ideasta. Elokuvassa päähenkilö Lenny Nero (Ralph Fiennes) ostaa ja myy SQUID-elämyksiä (Superconducting QUantum Interference Device), jotka ovat inhimillisten kokemusten aivosähköisiä vastineita digitaaliseen muistiin tallennettuna. Levykkeen, keskussyksikön ja tietynlaisen headset-järjestelmän kautta elokuvalliset kimpaleet yksilöllistä kokemusta voidaan siirtää suoraan toisen subjektin keskushermostoon. SQUID eliminoi fyysiset etäisyydet sekä kameran ja

kuvauskohteen että valkokankaan ja katsojan välillä. Tietoisuus sulautuu ensin ”kuvauksissa” kameraan ja sitten ”katselussa” valkokankaaseen. Aivot ovat elokuva, sananmukaisesti. Tällainen ”aivoelokuva”, samoin kuin ”aivovideopeli” David Cronenbergin elokuvassa *eXistenZ* (Kanada 1999) tai *Matrixissa*, on normaalitieteen näkökulmasta futuristinen teknounelma ja -painajainen, mutta sen voi nähdä seuraavan deleuzelaista maailmankuvaa ja mallia modernin tietoisuuden rihmastosta, jonka erityisiä solmupisteitä ovat audiovisuaaliset kytkeytymiset ja tapahtumat; aistimusten, tuntemusten, havaintojen, muistamisen ja ajattelun kiteytyvät ihmisen ja maailman kohtaamisissa. Deleuzen termin voidaan puhua havainnon ja voimien *territorialisaatiosta* (ks. Sihvonen 1997; Bogue 1996) tai paremminkin *deterritorialisaatiosta*, jossa jokin jo oleva kooste, kuten ihmissilmä tai aivot, kohtaa toisen koosteen, kuten elokuvan tai tietoteknologisen informaatiojärjestelmän, sillä seurauksella, että alkuperäinen kooste hajautuu ja muuttuu uudeksi, esimerkiksi aivot–elokuva- tai ihminen–kone-koosteeksi (Parikka 2003, 58). Kokemuksen deterritorialisaatio on avautumista uusille mahdollisuuksille ja tulemisille.

Pistersin (2003, 12–13) mukaan *Matrix* ei tarkkaan ottaen vastaa Deleuzen immanenttia (tai ”transsendentaalia empirististä”) filosofiaa, ”[k]oska *Matrixin* perustava idea kahdesta maailmasta on niin selvästi transsendentaalinen fantasia”, ja koska elokuvan ”tekno-transsendentaalisessa maailmassa” virtuaalinen erotetaan niin ponnekkaasti reaalisesta. Kuten edellä huomattiin, oma tulkintani on toinen siinä mielessä, etten pidä tätä erottelua *Matrixissa* lopulta ontologisesti perustavana, vaikka tarina ja sen henkilöt tätä rajaa toden ja lumeen välillä korostavat. Ero *Strange Days* -elokuvan ”toisen todellisuuden” aistimusblokkeihin näyttäisi sekin olevan syntyperässä: siinä missä *Matrix*-maailma on tietokoneperustainen (ja täten ”tekno-transsendentti”?), Neron kauppaamat SQUID-affektit ja -perseptit ovat ihmisaivojen itsensä kaappaamia, ja mitään keinoölyä ei, muistia ja tallennusjärjestelmää lukuun ottamatta, tarvita. Ja näin ollen kokemus on jotenkin omavaraisempi tai luonnonmukaisempi (ja täten ”transsendentaalin empirismin” mukainen?). Onko syntyperä tässä ratkaisevaa? Pään sisäisen maailman manipulaatio on kuitenkin molemmissa nimenomaan teknofantasia, eikä esimerkiksi telepaattinen kyky tai paranormaali ilmiö? Ja eikö *Strange Daysin* virtuaaliko kokemus ole vähemmän aito siinä mielessä, ettei SQUIDIin kytkeytynyt aivo–ruumis näytä saavan fyysisiä vammoja aistikokemusten transferenssissa? Niin tai näin, oma tutkimuskohteeni on ennen muuta elokuva (modernin maisemana), ja vasta toissijaisesti elokuvateoria ja filosofia. Niinpä tietyn elokuvan sopiminen tai sovittaminen tiettyyn teoriaan ei ole kovin oleellista. Joka tapauksessa sekä *Matrix* että *Strange Days* kiinnittyvät mielestäni samoihin kysymyksiin –

maisemoidessaan, demonstroidessaan ja kommentoidessaan ihmisen ja mediateknologian yhteen sulautumisen mahdollisuuksia ja toteutumisia nykylukulttuurissamme.

Deleuzelais-bergsonilaiset huomioidut maailmasta metaelokuvana avaavat tutkimuskohteestani odottamattomia merkityksiä ja pakottavat uudelleenmäärittelyyn. ”Elokuva modernin maisemana” ei ole vain näkymä moderniteettiin tai moderniin elämään valkokankaalla, vaan samalla aivoissa (aivot = valkokangas). Näin ajateltuna modernin maisema on ymmärrettävä nimenomaan elokuvallisenä konemaisena koosteena ja kameratietoisuutena (maailma metaelokuvana), ei perinteisen elokuvateorian mukaan elokuvan esittämänä todellisuutena (elokuva metamaailmana). Tällaisen ajatuskulun hyväksyminen edellyttää irrottautumista siitä eritoten kuvan tutkimusta luontaisesti vaivaavasta representaation kysymyksestä (musiikilta ei kysytä mitä se esittää) tai valinnasta idealismin ja realismin välillä: onko se mitä näen totta vai pelkkä vaikutelma todesta? Esimerkiksi apparaattiteorian (ks. Rosen 1986; Baudry 1986) mukaan elokuvallinen apparaatti on Platonin luolan kaltainen idealistinen systeemi: se luo havaintoja, jotka oikeastaan ovat representaatioita, joita luulemme havainnoiksi (ks. myös Pisters 2003, 25). Maailma metaelokuvana, sen sijaan, tuo ennemminkin elokuvan sisälle havaintoon kuin havainnon elokuvaan. Pisters (2003, 22–25) havainnollistaa eroa vertaamalla keskenään *Strange Days* ja Michael Powellin, niin ikään voyerismin, metaelokuvan ja katsomisen problematiikkaan pureutuvaa elokuvaa *Peeping Tom* (Iso-Britannia 1960), jossa etäisyydet kuvattavan uhrin, kuvaajan ja kuvan itsensä välillä pidetään kaikille osapuolille selvärajaisina.

Kuten Flaxman (2000b, 91–94) on huomioinut, Deleuzen taustalla vaikuttavan bergsonilaisen kuvaontologian mukaan koko kysymys, joka pakottaa valitsemaan idealismin ja realismin välillä, on virheellinen. Jos ja kun tämä peruslähtökohta yleisesti hyväksytään, niin ymmärretään väärin koko maailmankaikkeuden luonne, sillä samalla erotetaan väkipakolla toisistaan materia ja havainto (klassisen filosofian mielessä aine ja henki, ruumis ja sielu). Bergsonin omaperäisessä ajattelussa havainnon idean erottaminen aineesta itsestään on suorastaan vastoin arkijärkeämme, joka löytää näiden kahden vaihtoehdon sijaan totuuden niiden *välistä* – *kuvesta* ja *liikkeestä*, jotka itse asiassa ovat yhtä. Sara Heinämaa ja Ilkka Tuomi ovat kirjassaan *Ajatuksia herättävät koneet*, tulkinneet Bergsonin pääteoksen *Matière et mémoire* (”Materia ja muisti”, vuodelta 1896) näkökulmia ja päätelmiä suhteessa neurotietokoneiden mahdollisuuteen ajatella täysin uudenlaisen tekoälytutkimuksen tuloksena (Heinämaa & Tuomi 1989, 264–271). Bergsonin selityksen koemme maailman aina kuvina, jotka ovat liikkeessä ja aiheuttavat toisissaan liikettä, ja tässä materiaalisen maailman kohtaamisessa ihminen vain kuvittelee, että hänen oma ruumiinsa

on kuvana jotenkin erityisasemassa. Bergsonille havainnot ovat joukko kuvia, joka muuttuu aivojen liikkeiden mukana, erottamattomasti sidottuna muuhun materiaaliseen maailmaan. Juuri tähän Flaxman viittasi aikaisemmin puhuessaan aivoista valokuvalevynä, jolle maailman valo hetkellisesti tarttuu. Heinämaa ja Tuomi (1989, 268) siteeraavat Bergsonia: ”Hermoston tehtävänä ei ole rakentaa ulkoisen todellisuuden representaatioita, Bergson väittää. Sen tehtävänä on tarjota mahdollisimman monenlaisia tapoja muuttaa elimistön vastaanottamat liikkeet elimistön tuottamiksi liikkeiksi” (kuten lihasten toiminta tai ajattelu), ja tässä myös ”[m]uistilla on ratkaiseva merkitys havainnon synnyssä. Ei ole olemassa havaintoa, joka ei olisi täynnä muistikuvia.”

Bergsonin neuroesteettinen kuva–liike-ajattelu on välittömästi kiinnostava myös elokuvan kannalta, ja nyt lopulta ymmärrämme paremmin Deleuzen ajatuksen maailmasta liikekuvien konemaisena koosteena ja metaelokuvana. Tai kuten Flaxman (2000b, 92) edelleen tiivistää: ”aine = liike = kuva = havainto”, mikä hänen sanojensa mukaan tarkoittaa, että Bergsonille maailma itsessään on ”joukko kuvia, jotka tiivistyvät ja hajaantuvat aktioissa ja reaktioissa toistensa kanssa”, ja ihminen on yhtäläinen osa tätä maailmankaikkeuden materiaalista, värähtelevää kuvavuota. ”Kuvassa aine saa ilmaisunsa ja yhtäpitävyytensä liikkeen kanssa, se ei ole aineen representaatio; itse asiassa, kun Bergson puhuu kuvasta, konnotaationa ei ole illuusio jostain vaan affektiivinen voima”, Flaxman (emt.) jatkaa. Samalla kun aistimuksemme, havaintomme ja ajatuksemme maailmasta tulee miellettyksi osana aineellista kokonaissommitelmaa, kuvana ja liikkeenä – ja aina myös tapahtumana ajassa eli kestona (Heinämaa & Tuomi 1989, 269), niin myös aktuaalisen ja virtuaalisen erottelu reaalisien kriteerein on virheellistä: ”Bergsonin termin reaalin objekti heijastuu peilikuvassa samoin kuin virtuaalisessa objektissa, joka puolestaan samanaikaisesti pitää sisällään reaalisien näiden kahden välillä tapahtuu ’yhteensulautuminen’. Muotoutuvassa kuvassa on kaksi puolta, aktuaalinen ja virtuaalinen. Se on kuin peilikuva, valokuva tai postikortti heräisi eloon, muuttuisi itsenäiseksi ja tulisi aktuaaliseksi, vaikka tämä tarkoittaisikin, että aktuaalinen kuva palaisi peiliin tai palautuisi paikalleen postikortissa tai valokuvassa, seuraten vapautumisen ja kiinnijäämisen kahtalaista liikettä.” (Deleuze 1989, 68.)

Tapahtuman filosofiassa virtuaalinen/aktuaalinen on kuitenkin Deleuzelle keskeinen käsitepari, joka kiinnittyy myös kysymykseen kuvasta, sen estetiikasta ja sitä kautta edelleen taiteen tarkoituksesta ja tahdosta valjastaa voimia: Taideaistimusten voimat voivat kytkeä kokijan kenttäänsä, päästää kaaosta hallitusti sisään ja pakottaa ”minän” tulemiseen, liikkeeseen, muutokseen (Sihvonen 2004, 345; Deleuze & Guattari 1993, 208–209). Kuten Pisters (1999, 104–105) huomauttaa, aistimuksessa vellovat voimakentät ja värähtelyt ovat

erottamattomia toden ja epätoden ongelmasta (”uudessa [elo]kuvassa”). Kuvaa on arvioitava sen sisäisten ominaisuuksien kautta: Miten se vaikuttaa meihin aktuaalisesti? Mitä voimia siinä on virtuaalisesti? Miksi se on luotu? Deleuzen termein katsojan on arvioitava ”väärän voimia” kuvassa, mikä edellyttää, että otetaan huomioon sekä tapahtuman aktuaalinen että virtuaalinen puoli, joiden dynaamisesta suhteesta reaalin todellisuus – liike, kuva – muodostuu. Deleuzelle olemisen kaksoisluonne on reaalin. Siksi tapahtumaa selitettäessä olisi aina pohdittava, mikä on aktuaalisen tapahtuman suhde virtuaaliseen tapahtumaan. (Ks. myös Williams 2004, 7–10.)

Kiinnittyessään kysymykseen modernista maisemasta liikekuvien konemaisena koosteena *Matrix*-elokuva tuottaa moderniteetin ja elokuvan suhdetta uudelleen verrattuna *Metropolikseen*. Kyse on digitaalisen elokuvateknologian ja -tuotannon mahdollistamasta uudenlaisesta tyyllisestä luovuudesta ja lisäyksellisyydestä, jota ajaa tendenssi kilpailla luonnon kanssa, ei niinkään sen kaunistaminen tai henkistäminen. Vaikka *Matrix* on tarinansa tasolla *Metropoliksen* tapaan tiukasti kiinni kuvan pinnan ja syvyyden problematiikassa sekä kysymyksessä, mikä on totuus kuvan takana (kaninkolon ulkopuolella), tyyllisen innovatiivisuutensa ja syntyperänsä kautta elokuva nostaa keskiöön kuvakulttuurimme kolmatta periodia jäsentävän kysymyksen tiestä *kuvan sisään*. Millaisilla teknologisilla, esteettisillä, sosiaalisilla ja sosioekonomisilla mekanismeilla olemme kuvaan uponneita ja kahlittuja? Mitä uusia muotoja ja merkityksiä liikekuvan konemainen kooste on saanut ja saa jatkuvasti moderniteetin marssissa ja siihen erottamattomasti kuuluvissa, ihmistä ja audiovisuaalista mediaa yhteen kietovissa, muutoksissa ja deterritorialisaatioissa?

4.3 Kuvan sisään, kuvasta ulos

Edellisessä luvussa totesimme *Metropoliksen* olleen omana aikanaan elokuvateknisesti edistysellinen ja tuotannollisesti poikkeuksellisen mittava hanke, jossa otettiin ensi kertaa käyttöön useampia kekseliäitä kuvaus- ja lavastusjärjestelyjä oikeanlaisten visuaalisten vaikutelmien saavuttamiseksi – tunnetuimpana Schüfftan-prosessi, joka hyödynsi peilejä ja pienoismalleja näyttelijöiden ja näytteillepanon taustojen välisten mittasuhteiden manipuloimisessa. Ensimmäinen *Matrix*-elokuva oli samaan tapaan urauurtava, Wachowski-veljesten ja tuottaja Joel Silverin johdolla vuosia valmisteltu suurtuotanto. Kuuluisin efekti, joka *Matrixin* kautta tuli laajasti tunnetuksi, on niin kutsuttu *bullet time*, viitaten lentävän luodin kaappaamiseen kuvassa. *Matrixin* alkukohtaus, jossa Trinity tekee kungfu-tyyliin yksin selvää jälkeä häntä pidättämään tulleista poliiseista, sisältää elokuvan unohtumattomimman *bullet time* -otoksen. Kyseessä on poikkeuksellinen liikekuva, jossa

kamera ajaa ilmassa leijuvan, paikalleen jäädytetyn hahmon ympäri. Toiminnan ja tarina-ajan pysäyttämisen saadaan aikaan ympäröimällä kohde suurella määrällä valokuvakameroita, jota nappaavat kuvan täsmälleen samalla hetkellä (tai lyhyen ajan välein, jolloin efektissä on mukana äärimmilleen hidastettu liike). Tätä nimenomaista *Matrixin* kohtausta kuvatessa käytettiin 125 kameraa kehässä, jonka keskellä Trinityä näyttelevä Carrie-Anne Moss roikkui vaijereiden varassa (ks. esim. *Matrix*-DVD:n lisämateriaaleista löytyvä dokumentti ”Näin tehtiin Matrix”). Kuvien digitaalisen jälkikäsitteilyn, taustojen luomisen ja kuvasarjan täydentävän interpoloinnin jälkeen otosjonosta muodostuu sulavasti liikkuva yhtenäinen kokonaisuus, virtuaalinen kamera-ajo, jota ei olisi voitu toteuttaa perinteisellä kuvauskalustolla, ja josta erilaisilla kameroiden sijoitteluilla ja ajoituksilla saadaan monenlaisia variaatioita.

Matrixin ideoita kehitellessään Andy ja Larry Wachowski halusivat (making of -dokumentin mukaan) toteuttaa sarjakuvista ja animaationsarjoista peräisin olevia action-trikkejä oikeilla näyttelijöillä. Yksittäisenä tärkeänä vaikuttimena voidaan pitää Tatsuo Yoshidan luomaa manga-sarjakuvaa ja sen pohjalle toteutettua tv-anime-sarjaa *Speed Racer (Mach GoGoGo)*, ensiesitys Japanissa 1967–68), joka levisi aikanaan myös Yhdysvaltoihin. Itse asiassa Wachowskien tuleva pitkä elokuva on nimenomaan kilpa-autoilun maailmaan sijoittuva *Speed Racer* (USA 2008), jonka värikylläisessä ja vauhdikkaassa visuaalisessa ilmeessä moni *Matrixin* kuvallisista innovaatioista ja kuvassa sisällä olemisen efektistä on viety yhä pidemmälle. Kun suhteutamme *Matrix*-elokuvan ja sen edustamat uudet elokuvan tekemisen tavat tutkielmani jäsentämiin kuvan peruskysymyksiin ja kuvallisiin siirtymiin moderniteetissa, kiinnitymme nyt kuvan kolmanteen vaiheeseen, eli tendenssiin ja tahtoon kilpailla luonnon kanssa, mikä Deleuzen (1995, 68) katsannossa vastasi kysymystä, miten on löydettävissä tie kuvan sisään. Siinä missä *Metropolis* ammensi kuvan luomisen vaikutteensa maalaustaiteesta, arkkitehtuurista, perinteisestä insinööritaidosta, mekaniikasta ja optiikasta (*Schüfftan-Verfahren*), *Matrixin* maisemassa kiinnitymme sarjakuvan, animaation ja television vaikutuspiiriin sekä digitaalitekniikan ja tietokoneavusteisen suunnittelun mahdollistamiin tehostekuviin (*bullet time*) ja tiettyyn monimediaalisuuteen. Yhtäältä *Metropolis* ja *Matrix* ovat modernin maisemina erottamattomia vertaiselokuvia, toisaalta juuri eronsa kautta ne näyttävät ilmentävän ohittamatonta muutosta ja siirtymää 1900-lukulaisessa kuvassa.

Jussi Parikan (2004, 17–20) kulttuurihistoriallisessa ”koneopissa” ihmisen ja teknologian sekoittumista tai yhteensulautumista – mitä siis sekä *Metropolis* että *Matrix* monin tavoin artikuloivat – kutsutaan laajassa mielessä *hybridisyydeksi*. Jo mykkäelokuva reflektoi omaa hybridisyyttään (mies, elokuvakamera, automaattinen liike) ja valokuvallista

simulaatioluonnettaan, mutta sittemmin mediateknologiaan sulautumisen ja (kyborgisen) identiteetin muodostumisen kysymyksistä on tullut yhä aiheellisempia: mikä on ihmisen asema sähkömekaanisen, elektronisen ja digitaalisen uusinnettavuutensa aikakaudella. Edellä muotoiltu moderni, ja eritoten myöhäismoderni olemassaolomme, jossa aistiminen, havaitseminen ja ajattelu näyttävät liikekuvien konemaisena koosteena, tekee elokuvallisesta hybridisyydestä kaiken kattavan tavan kohdata maailma sellaisen kameratietoisuuden kautta, jota eritoten *Matrix*-efektien tapaan luotava lisäyksellisyys jatkuvasti uudelleen tuottaa.

Reijo Kupiainen (2005, 93) on toisessa yhteydessä puhunut Don Slaterin termein modernin aikamme ”luonnollisesta magiikasta” (*magiae naturalis*, ks. lisää Huhtamo 1996, 19–21), joka tulee ilmeiseksi vallitsevassa visuaalisessa kulttuurissa ja digitaalitekniikassa mutta kätkee koneistonsa (*blue/green screen* -tekniikat, trikit ja ohjelmakoodi). Samaan tapaan mykkäelokuvassa kiedottiin monin tavoin yhteen keskiaikaisen mystiikan ja modernin rationalismin solmukohtia. Esimerkiksi sekä *Metropolis* että *Matrix* tulkittuna allegoriaksi nykyisestä ja tulevasta, törmäyttää toisiinsa romantiikan ja moderniteetin, mikä näkyy tietynä yhdistelmänä uskonnollista pelastusta ja teknologista magiaa (Gunning 2000, 64–68). Tältä kannalta kasvatus saa mediakulttuurissa keskeiseksi tehtäväkseen sekä purkaa realistista ja maagista sekoittavan viestintä- ja viihdeteknologian mystiikkaa että eksplikoida jo mainittu uusia audiovisioita, aivoja ja ajattelua koskeva kysymys (Sihvonen 2004b, 344; Väliaho 2004, 125): *miten päästä kuvasta pois?*

Félix Guattarin jaottelua seuraten *Metropoliksen* konekäsitteys on vielä lähinnä *mekanistinen* ja *vitalistinen*, eli yhtäältä kaupunki on ihmisen apuvälineeksi rakennettu koneisto, ja toisaalta robotti on luotu ihmisenkaltaiseksi koneeksi. *Matrixissa* puolestaan kone on ennen muuta *kyberneettinen*, mikä tarkoittaa, että Matrixiin kytketty tai siihen itse kytkeytyvä ihminen muodostaa eliösystemin kaltaisen, autopoeettisen eli itseään tuottavan ja uusintavan sommitelman, mihin hybridisyys (Parikka 2004, 17–20) edellä viittasi vasta jossain heikommassa mielessä. Guattarin ja Deleuzen mukaan ”konemaisuuden” tarkastelussa ei ole syytä erottaa teknistä ja keinotekoisista vastakohtaksi luonnolliselle, orgaaniselle ja inhimilliselle, vaan koneistossa toimii yhtä aikaa teknologisia, esteettisiä, sosiaalisia, semioottisia, eettisiä ja haluun liittyviä aspekteja. Jukka Sihvosen esimerkissä konkreettisena konemaisena koosteena pidetään PlayStation-pelikonsolin, television ja pelaajan muodostamaa kokonaisuutta. *Matrix*-elokuvassa vastaavan koosteen muodostaa parhaimmillaan ruumis-kone-aivot nimeltä Neo, joka muodostaa nimenomaan autopoeettisen sommitelman päästessään hallitusti takaisin sisään kuvaan (tai tarkemmin

simulaatiota simuloivaan ohjelmistoon) harjoittelemaan taistelutekniikoita ja pian myös käyttämään sisäänsä ladattua taitoa ja tietämystä. (Sihvonen 2004b, 334–335.)

Matrixissa avautuva modernin maisema – yhtäältä äärimmilleen rappeutunut todellisuuden erämaa, toisaalta virtuaalinen kontrollikuva – on helppo tulkita visioksi mediakulttuurista, jossa elämme keskellä keinotekoisien audiovisuaalisten ärsykkeiden virtaa ja huomaamattomaksi muuttunutta informaation ylikuormitusta. Oireellista on, että juuri viihdeteollisuus ja media, mukaan lukien kaupallinen valtavirtaelokuva, luo tätä kuvien ja äänien tajuntateollisuutta, joka ohjailee aistimuksiamme, ajatteluamme, halujamme, tarpeitamme ja toimintaamme. Mediakuvien, teknologian ja markkinatalouden ohjailemassa nyky-yhteiskunnassa on *Matrix*-maailman tapaan hyvin vähän toimintaedellytyksiä ilman konemaisesti itseään toistavista kuluttajista kumpuavaa, puhtaasti materiaalista käyttövoimaa, joka ilmenee kysynnän ja tarjonnan välisenä vaihtojännitteenä. Siinä missä nykyiseen ja tulevaan elämänmenoomme liittyvä metaforinen lataus syntyy *Metropoliksessa* ennen muuta kaupungin, koneen ja tehtaan tasoilla, *Matrixissa* on mukana edellisen luvun näkökulmien lisäksi kysymyksiä tietoteknologiasta, keinoälystä sekä virtuaalisesta ja aktuaalisesta tapahtumisesta. Verratessaan Deleuzen *kontrolliyhteiskunnan* käsitettä Michel Foucaultin varhaisempaan, teollista moderniteettia kuvaavaan *kurijhteiskuntaan* Jukka Sihvonen (2004b, 343; ks. myös Deleuze 1995, 167–182) kirjoittaa: ”Jos ajatellaan, että kurinpidon yhteiskunta ankkuroituu teollisen aikakauden teknologiaan ja koneisiin (esimerkiksi polttomoottoriin), niin vastaavasti kontrolliyhteiskunta perustuu kyberneettisiin koneisiin, tietokoneisiin.”

Matrixissa Thomas Anderson (eli Neo) työskentelee ”maailman johtavassa ohjelmistotalossa”, joka nimellään MetaCortex viittaa leikkisästi johonkin aivokuoremme (lat. *cortex*) yli tai ohi (lat. *meta-*) menevään. Itse asiassa samanniminen virtuaalifirma on yhä osa *Matrixin* ympärillä elävää, mystifiointiin taipuvaista internet-diskurssia (ks. www.metacortechs.com). Baabelin tornista (ja Sydneyn Metcentre-rakennuksesta) muistuttavassa pääkonttorissaan toimiva yritys kuvataan elokuvassa kylmänä ja valvovana ilmapiirinä, johon Neo ei sopeudu, mutta taipuu kuitenkin – ja tulee perverssillä tavalla hyväksikäytetyksi, ei vain markkinatalouden työkaluna, vaan vielä räikeämmin koodatessaan päivittäin omaa vankilaansa. Kontrolliyhteiskunnan logiikan mukaan tällainen yritys on korvannut tehtaan, joka vielä kurin määrittämässä teollisessa kulttuurissa oli yhteiskuntaelämän perusmuoto (ks. Sihvonen 2004b, 343–344). Neo löytää vapautumisen välineeksi uuden, tulevan yhteisön, joka toimii, ei pelkästään kommunikoi. Tosielämämme kontrollissa potentiaalinen vastalääke ”kuolemaan, orjuuteen ja henkiseen nälänhätäänkin”

on Sihvosen (2004b, 344) mukaan taide, eli ainakin periaatteessa myös aineistoni elokuvataide, *Metropolis* ja *Matrix*: ”Deleuzen taidekäsitteessä politiikka, estetiikka ja etiikka ovat välttämättä kytköksissä toisiinsa. Taiteenkaan käynnistämä ajattelu ei kuitenkaan tule mahdolliseksi ellemmme usko maailmaan: ”Jos maailmaan yhä uskotaan, niin silloin tuota kontrollia vastaan työestetään heiveröisiäkin tapahtumia, luodaan uusia aika-tiloja, olivatpa ne sitten kuinka pieniä ja lyhyitä tahansa” (Deleuze 1995, 176). Toisin sanoen tavoitteena ei ole kieltäytyä kuvasta tai suojautua kovalta, vaan nimenomaan avautua taiteen avulla ajattelulle ja toiminnalle, joka työestetää tietoisesti uusia reittejä kuvaan – ja samalla viitoittaa tietä myös toiseen suuntaan.

4.4 Automaatti – elokuva ja ajatteluvoima

Kuten Pasi Väliäho (2003b) osoittaa ”deleuzelaisen elokuva-ajattelun genealogiassaan”, jo 1920-luvun elokuva-avantgarden tekijä-teoreetikot Dziga Vertov, Jean Epstein ja Sergei Eisenstein käsittivät tahoillaan elokuvan nimenomaan ajatteluvoimaksi – ja toisinkin päin, ajattelun elokuvavoimaksi, tietoisuuden kinematografiaksi. Myös Antonin Artaud’n muotoiluissa samoihin aikoihin elokuva oli erityisasemassa vaikuttaessaan suoraan hermoverkostoomme: sen kuvarakenne on välitöntä neurofysiologista värähtelyä, joka tuottaa näin ulkoapäin shokin, josta ajattelu on peräisin (Väliäho 2003b, 23; ks. myös Deleuze 1989, 165). Saman perusoletuksen pohjalta Vertov yhdisti kokeilevassa dokumenttielokuvassaan kommunistista ideologiaa ja aikansa futuristista koneutopiaa. Hän löysi elokuvanteon menetelmälliseksi lähtökohdaksi ”kinosilmän” käsitteen, joka sulauttaa ihmisen ja elokuvakameran kinemaattiseksi koneistoksi, jolla on kyky tehdä inhimillisen aistimusapparaatin ylittäviä havaintoja todellisuudesta. Vertovin systeemissä ajattelevasta yksilöstä (ja yksiköstä) tulee kyberneettinen monikko, joka yhdessä elokuvakoneiston kanssa muodostaa uuden, täydellisen ihmisen, ”kinokin” (Väliäho 2003b, 25; Makkonen 1990, 51–55). Myös Epstein pyrki elokuva-ajattelussaan ylittämään vajaan arkihavaintomme ja tavoittamaan jotain maailmasta sinänsä. Hän määritteli elokuvallisuuden ”fotogeenisyyden” käsitteellä, joka tarkoitti elokuvan liikkeen elimellistä kytkeytymistä maailman rytmien, joka on aistittavissa vain alitajuisesti ja tunneperäisesti. Epsteinille fotogeenisyys oli eräänlaista esiajattelua, puhtainta elokuvailmaisua, joka syntyy kun kameran ”epäinhimillinen silmä liikkuu tapahtumien ajan sisällä”, ja pyrkii kohti ”ajattelukonetta”. (Väliäho 2003b, 26–27; ks. myös Toivainen 1990, 20–23.)

Perinteisessä mielessä tunnetuinta elokuvallisen tietoisuuden ja automatismin kokoonpanoa edustaa Eisensteinin (1978, 145–158) teoria montasista ja korkeamman hermotoiminnan

”intellektuaalisesta montaaista”, jossa elokuva tuottaa ajattelun visualisoimalla käsitteitä psykofysiologisiksi ärsykeiksi yhteen liitetyn otosmateriaalin yhteentörmäyksissä ja konflikteissa, siis liikkuvan kuvan leikkauskohdissa. Väliahon (2003b, 27) sanoin ”intellektuaalisen montaaasin intervaleissa ajattelu karkaa ihmissubjektilta”, mihin myös Deleuzen (1989, 156–157) muotoilut elokuvan automaattisen liikkeen ja henkisen automaatin ykseydestä eritoten viittaavat. Karkeasti summattuna Eisensteinin automaatti tuottaa reflektiivisen elokuvatajunnan, joka pyyhkii pois läpinäkevän subjektitietoisuuden ja korvaa sen neuvostoideologian marxilais-hegeliläisellä dialektiikalla. Deleuzen (1989, 164) katsannossa kyse ei ole massojen manipulaatiosta ja alistamisesta vaan ”massojen taiteesta ja uudesta ajattelusta”, joka vasta keskinkertaisissa käsissä rappeutuu fasistiseksi propagandaksi ja myöhemmin pornografiaksi, väkivallaksi ynnä muuksi kaupalliseksi ajanvietteeksi (”Hitler ja Hollywood”). Juuri tämän rappeutumisen myötä mukaan tulee ajatus uudesta, Daneyn sanoin modernista elokuvasta, joka perustuu ”uudellaisille assosiaatioille, muodostamalla uudestaan suuri mentaalinen automaatti, jonka paikan Hitler vei, ja herättämällä henkiin ne psykologiset automaattit, jotka hän orjuutti” (Deleuze 2005, 17). Eräs aspekti tässä ”uudessa automatismissa” on ikään kuin tyhjäksi tehdyn tai hajonneen liikekuvan elokuvan täydentyminen aikakuvan mahdollisuuksilla (emt., 18), joille voi ajatella jääneen tilaa lähinnä sodan jälkeisessä tyhjiössä tilaa saaneen uuden aallon ja modernismin saavutuksissa – ennen televisiota.

Nykykulttuurissa tietokoneohjelma on (post)modernin automatian paradigmaattinen, kaiken läpäisevä alkeismuoto. Kun yksittäinen ohjelma suoritetaan, se tekee sisäänsä saamalla herätteellä (*input*) juuri sen, mitä se on lähdekoodissa (*source*) ohjelmoitu tekemään, ja tuottaa jotain (*output*), ei muuta. Automaatin toimintamahdollisuudet ja itsenäinen ”ajattelu”, myös virheiden (*bugs*) osalta, on periaatteessa täysin ennalta määrätty. Kyse on informaatiosta, sen tallentamisesta, käsittelystä ja kulusta järjestelmässä tietyn automatiikkaan mukaisesti siinä informaatio-käsitteen teknisessä, tiedosta, merkityksistä ja ideoista riisutussa mielessä, jota esimerkiksi Friedrich Kittler (1995, 258) on korostanut käsitellessään viestintäteknologioita informaatiosteemeinä. Näin voidaan ajatella, että kyse on (taas) muutoksesta myös kuvassa, joka vajoaa tietokoneistumisen myötä (jälleen) uuteen psykologiseen automatismiin, joka nyt on ennennäkemättömällä tavalla rakenteellista. Nykyelokuvan kautta kytkeydymme yhä tiukemmin kuvaan, jossa automaattisen liikkeen lisäksi on läsnä automaattisen tietojenkäsittelyn ulottuvuus, kuten esimerkiksi *Matrixin* tekninen toteutus osoittaa. Yhtä kaikki edelleen automaatilla on kahtalainen luonne. Sekä elokuvateknisesti että temaattisesti tähän yhteyteen sovitettu peruskysymys tiestä

tietokoneistettuun kuvaan nostettiin esille jo yli neljännesvuosisata sitten Steven Lisbergerin tieteiselokuvassa *Tron* (USA/Taiwan 1982).

Kirjoittaessaan Lars von Trierin *Dogville*stä (2003) Martti-Tapio Kuuskoski (2004, 16) löytää ohjaajan elokuvataiteesta ”spiritualisen automaatin aistisesta kasvavat vapahduksen liikkeet” ja perää, Deleuzeen viitaten, elokuvalta yleisemminkin aistiperustaisen ajattelun mahdollisuuksia, katkoksia ja vallankumouksia kyvyttömäksi osoittautuneen abstraktin, älyllisessä konformismissaan rappeutuneen, etukäteen ajatellun ajattelun sijaan. Jatkaessaan analyysiaan Kuuskoski (2005) esittelee oman aikamme psykologista automatismia vastustavan ”kognitiokuvan” käsitteen ja liittää sen Deleuzen kuvakäsityksen, liikekuvan ja aikakuvan jatkoksi; etsimään vaihtoehtoa vapaaehtoiselle kulutuskapitalistiselle kulttuurifasismille, jossa informaatio-sirpaleiden valtaama elektroninen kuva hallitsee ja jossa ”ihmisestä on samalla tullut pelkkiä tiedonsiirtelyn ja organisoinnin parissa toimivia automaatteja” (emt., 6). Kuuskosken ”aistinen” ja ”uuswagneriaaninen” kognitiokuva, joka liike- ja aikakuvan estetiikkaan suhteutettuna löytyy jossain määrin yllättävästi von Trierin *Dogvillen* ja *Manderlayn* (2004) teatterillisestä näytteillepanosta, ”on uudenlainen taiteellinen kuva, joka ottaa huomioon ihmisen aivot toiminnan eri piirteet vaistokäyttäytymisestä intellektuaalisen tason toimintoihin. Se liittää elokuvan ja ihmisaivot kokonaisvaltaisesti toisiinsa ja osoittaa kokijalle itselleen hänen taipumuksensa kokea ja ymmärtää ympäröivää maailma ja oma itsensä. Kognitiokuva tekee tämän yleisesti, universaalilla pätevyydellä, huolimatta kokemustapahtuman ainutlaatuisuudesta.” (Emt., 5.)

Vaikka Kuuskoski korostaa kognitiokuvan suoraa yhteyttä aivoihin, näkökulma näyttää painottavan ennemminkin massa- ja kulutsideologiaa vastustaa poikkeusestetiikkaa ja -etiikkaa (ja poikkeusyksilöä) kuin elokuvan ja neurotieteen yhteyksiä. Kyse on sellaisesta elokuvallisesta kuvasta, joka vastustaa elektronisen, digitaalisen ja kaupallisen mediakulttuurin tuottamia, kulutettavaksi kelpaavia valmiita tyyppisiä. Näin kognitiokuva edustaa ikään kuin jotain aitoa ja aistista luomispyrkimystä ja uudenlaista havainnon pedagogiaa aikana, jolloin orgaaninen liikekuva ja kristallinen aikakuva on tehty voimattomiksi. *Matrixin* tehostepitoinen tyyli ei kai voisi olla kauempana tällaisen kuvan ihanteesta, joten kuuskoskelaisessa katsannossa nykyelokuva tässä mielessä korkeintaan osoittaa aivottomaan kuvaan uppoamisen ongelman, mutta tarjoaa niukasti keinoja ratkaista aidon luomisvoiman ehtyminen ja palauttaa kognitio elokuvaan. Oman tulkintani mukaan sekä *Matrixissa* että *Metropoliksessa* tulee näkyväksi Deleuzen muotoileman automaatin molemmat puolet – henkinen ja psykologinen (ks. luku 3.4.) – ja näin rappeutuneen automatismien rinnalla läsnä on uutta luovien ajatteluvoimien mahdollisuuksia. Kyse on

metaelokuvaksi tulleista yhteiskunnallisista ja sosiokulttuurisista elinoloista ja elokuvasta itsestään visuaalisena taiteena, itsetoimivuutena, ”itse-liikkeenä” ja ”itse-ajatteluna”.

Matrix näyttää muistuttavan tästä asetelmasta läpi elokuvan. Kun taas *Metropoliksessä* esiin nousee tässä mielessä kaksi metaelokuvallista kohtausta: Marian hyveellinen tarina Baabelin tornista työläisille sekä Rotwangin harhaiselle Frederille järjestämä mielensisäinen näytelmä kone-Marian eroottisesta tanssinumerosta Yoshiwaran yökerhossa. On kuitenkin selvää, ettei elokuva–kaupunki-pari ja samalla ”aivot–kaupunki-pari”, hallitse *Metropoliksessä* vielä siinä samassa mielessä, mitä Väliaho (2004, 127) tarkoittaa puhuessaan elektronisten ja digitaalisten audiovisioiden koostamasta kaikkitahoisesta tilasta. Väliahon esimerkkinä on Darren Aronofskyn elokuva *Unelmien sielunmessu* (*Requiem for a dream*, USA 2000), jossa otos on Deleuzen (1989, 267) termin ”ei niinkään silmä kuin yllädatut aivot, jotka lakkaamatta absorboivat informaatiota: se on silmä–Luonto-parin korvaava aivot–informaatio-, aivot–kaupunki-pari.” *Metropolis* pikemminkin kommentoi klassisen liikekuvan keinoin muutosta, joka liittyy moderniin teollistuneeseen kaupunki- ja tehdasmiljööseen yleisemmin ja ottaa vain siinä sivussa kantaa audiovisuaalisen mediakulttuurin kehitykseen. ”Moderni maailma on sellainen, jossa informaatio korvaa Luonnon”, kiteyttää Deleuze (1989, 269), ja jo *Metropoliksen* kaupunkimaisemassa näin on käymässä. Sen sijaan *Matrixissa* ”aivot–informaatio” on erottamaton käsitteellinen kooste, jolla automaattina on myös utooppisia, ensyklopedisia ja pedagogisia mahdollisuuksia, samaan tapaan kuin varhaisilla informaatiokoneilla ja opetusautomaateilla, vaikka tyypillisesti pedagoginen automatia toimiikin ennen muuta sosiaalisen ja poliittisen kontrollin, kuten koulutus- tai puolustusjärjestelmän palveluksessa (esim. Fuchs 1969, 103–108; Mattelart 2003, 50–53).

Siinä missä Kuuskoski määrittää taiteentahdon, elokuvan ja yhteisöllisyyden uusia mahdollisuuksia, Väliaho (2004, 122–128; ks. myös Sihvonen 2004b) pyrkii hahmottamaan tarkemmin kuvan kolmannen vaiheen uutta ”aivosysteemiä”, sitä kulttuurista ja hermostollista tilaa, johon ”kognitiokuvan” voi ajatella olevan yhdenlainen reaktio. ”Kristallisen toimintamallin kanssa samalla akselilla on kuitenkin kehittynyt elektronisten ja digitaalisten kuvien piisysteemiin, jota kutsun ’kuva-piiksi’, liittyvä kolmas funktio: kuinka päästä kuvan sisään tilanteessa, jossa kuvat kytkeytyvät toisiin kuviin ja ’jokaisen kuvan pohja on aina toinen kuva?’”, Väliaho (2004, 125) muotoilee ja käyttää oman media-aikamme diagnostiikkana ja havaintoaineistona *Unelmien sielunmessua*, joka sekin valottaa modernin länsimaisen yhteiskunnan sosioteknologisia rakenteita ja mekanismeja mutta tyylillisesti hyvin eri keinoin kuin von Trierin 2000-luvun riisutut ”Amerikka-elokuvat”. *Unelmien sielunmessu* tekee kemiallisesta ja televisuaalisesta addiktiosta uudenlaisen, yhteisöstä

eristäytyneen psykologisen automatismin muodon ja kytkee sen audiovisuaalisesti monitahoiseen ja värikkääseen elokuvailmaisuun, joka on täynnä erilaisia ääni- ja kuvaefektejä, montaasijaksoja, erikoislähikuvia, kamera-ajoja, pyyhkäisyjä, jaettuja kuva-aloja ja niin edelleen.

Unelmien sielunmessussa narkomaaniystävysten elämä, kamanvetämisen ja huumekaupan ansaintalogiikan ristipaineessa, tiivistää automaattisen luonteensa nopeilla, attraktiivisilla leikkauksilla toteutetuissa sekvensseissä, jotka toistuvat säännöllisesti aina, kun päiväannoksen kemia (nautinto) rikkoo raittiin ruumiin lepotilan. Jos *Unelmien sielunmessua* analysoidaan psykoosiin ajautuvan, televisiosta ja laihdutuspillereistä riippuvaisen äidin (Ellen Burstyn) positiosta ”kuva-piiriin perustava funktio tai kysymys olisikin: miten päästä kuvasta ulos?” (Väliaho 2004, 125; vrt. Sihvonen 2004b, 344.) Laajemmin kysymys viittaa nykyisen elektronisen ja digitaalisen mediakulttuurin toimintamalliin, jossa psykologinen automaatti ei ole irrotettavissa koneistosta (Väliaho 2004, 125; Deleuze 1989, 266–268), vaan päinvastoin se kasvaa yhä tiukemmin kiinni kuvakoosteisiin ja kontrolliin, joka on perustaltaan ainakin jossain määrin Michel Foucault’n muotoilemaa, ”dispositiivista” biovaltaa (Foucault 1998, 79, 108; ks. myös Väliaho 2004, 117, 128–131; Väliaho 2006), eli se on yhteiskuntakontrollin lisäksi kytköksissä ruumiin fysiologisiin prosesseihin, aistimuksiin, haluun, tuntemuksiin ja nautintoihin.

Elokuvakokemuksen luonne näyttäisi näin esimerkkielokuvieni valossa edelleen kaksisuuntaiselta: yhtäältä kuva-katsoja-koosteen tapahtuma pitää sisällään yksilöllisen ajattelun luomisvoiman ja vapauden mahdollisuuden henkisenä automaattina, toisaalta läsnä on aina vaara vajota voimattomaan psykologiseen automatismiin ja ylhäältä ohjattuun, näennäiseen valinnanvapauteen ja massakäytökseen. *Metropoliksessa* jälkimmäinen on osa modernin kaupungin elimellistä, sosiaalisen sarron ja arkkitehtuurin rakennetta, kun taas *Matrixissa* ihmiskunta on degeneroitunut täydelliseen psykologiseen automatismiin tekno-optimismin jälkeisessä koneiden vallankumouksessa. (*Unelmien sielunmessussa* näimme saman vielä yksilön psyyken ja erilaisten leimallisesti modernin maisemaan kuuluvien riippuvuuksien tasollakin.) Analyysini perusteella elokuvalla itsellään on siis taipumus ja tahto sekä kommentoida että ilmentää tätä kuvaan kytkeytymisen kaksijakoista luonnetta, joka modernin kulttuurimme kuvatulvassa ikään kuin värähtelee vaihtoehtojensa välillä, muuttaa olemustaan, löytää ja hukkaa uusia mahdollisuuksiaan, yhä nopeammin ja huomaamattomammin.

5 LOPUKSI

Olen tutkinut työssäni elokuvaa modernin maisemana käyttämällä analyysini ensisijaisena aineistona kahta teosta – Fritz Langin *Metropolista* (Saksa 1927) ja Wachowskin veljesten *Matrixia* (USA/Australia 1999). Työni tutkimuskysymysten ja -tulosten kannalta molemmat elokuvat osoittautuivat hyödyllisiksi lähitarkastelun kohteiksi, kun pyrkimyksenä oli selvittää ja ymmärtää, miten kuva – eritoten elokuva leimallisesti modernina kuvana – yhtäältä maisemoi moderniin kulttuuriimme kuuluvia ilmiöitä ja muutoksia, toisaalta tuottaa ja uudelleen tuottaa yhä (elo)kuvallisempaa moderniteettiä. Tiivistän tässä luvussa tutkielmani johtopäätökset neljään väitteeseen, vaikka yhtä kaikki, työni käsitteellis-teoreettinen tutkimusote, rajaus ja elävän kuvan filosofiaan kurkottava lähestymistapa ovat omiaan avaamaan uusia alueita ja esittämään uusia kysymyksiä jatkuvasti samaan aikaan, kun edellisiin vastataan. Tärkeimmät tulokseni kiinnittyvät johdannossa esittämiini tutkimuskysymyksiin; miksi ja miten elokuva lähtökohtaisesti modernina kuvana on hyödyllistä jäsentää maiseman käsitteen kautta sekä millaisia muutoksia ja siirtymiä havaitsemme tässä maisemassa suhteessa kuvan peruskysymyksiin, moderniteetin matriisiin ja automaattisen liikkeen kahtalaiseen ajatteluvoimaan.

Se, mitä edellä tarkoitan elävän kuvan *filosofialla*, ei niinkään viittaa filosofian tieteenalaan ja oppihistoriaan tai tiettyihin filosofeihin, joiden kautta elokuvaan pureuduttaisiin, tai joiden ajatteluun elokuva sovitettaisiin. Sen sijaan kyse on ennemminkin asenteeseesta ja sellaisesta uutta luovan ajattelun tehtävänasettelusta, mitä Gilles Deleuze ja Félix Guattari (1993) ovat hahmotelleet *Mitä filosofia on?* -teoksessaan, joka kietoo yhteen filosofisen ajattelun ja taiteen tekemisen prosesseja; Deleuzelle ja Guattarille filosofia on käsitteiden (konseptien) luomista ja taide aistimuskoosteiden (perseptien ja affektien) keksimistä ja työstämistä. Omassa työssäni en väitä yltäväni tai edes pyrkiväni tähän tavoitteeseen varsinaisesti luomalla tai keksimällä vaan lähinnä vain löytämällä ja työstämällä edelleen ja uudelleen omiin tarpeisiini jo olemassa olevia käsitteitä ja käsitteellisiä ryppäitä, kuten maisema, kuva, elokuva, moderniteetti, matriisi, kone, kaupunki ja automaatti.

(1) Työni ensimmäinen väite koskee *maiseman* käsitettä (luku 1), jonka määrittelen kuvakäsitykseni lähtökohdaksi johdannossa. Kyseessä ei ole mikään itsetarkoituksellinen nousu kulttuurintutkimuksen valtavirtoja vastaan, vaikka jossain määrin motivoinkin maiseman käsitteeni nimenomaan suhteessa representaation käsitteeseen, joka hallitsee konventionaalista kuvan tutkimusta. Tavoittelen maisemalla

sellaisia visuaalisen tapahtuman kokemuksellisia ulottuvuuksia, jotka representaatiokeskeisessä kuvatutkimuksessa tyypillisesti katoavat erontekoon esityksen ja sen mitä esitetään välillä – eroon kuvan (jäljitelmän) ja kuvatun kohteen (todellisen) välillä. Siinä missä representaatio on aina edessämme ja kohde jossain sen takana, maisemaan kiinnitytään aineellisemmin ja aistimuksellisesti, nähtyyn pukeudutaan, nähdyn sisällä ollaan samalla kun nähty on meissä. Edelleen maisemassakin on mahdollista olla kuvan edessä, pinnalla tai takana, mutta tällaiset lähtökohtaiset asemoinnit eivät perustu käsitteeseen vaan itse tapahtumaan. Kuten tulee nähdä työssäni esimerkkielokuvien kautta, maiseman käsite osoittautuu riittävän väljäksi mutta silti käyttökelpoiseksi lähtökohdaksi tutkimukselleni. Se istuu erityisen hyvin jäsenyyksiin kuvasta, kuvan muutoksista ja siirtymistä osana modernia ärsykeympäristöä, jonka kohtaamme yhä enenevässä määrin erilaisissa audiovisuaalisissa koosteissa ja sommitelmissa, modernin maisemiin uponneina.

- (2) Toinen keskeinen väite työssäni kumpuaa edellä mainitusta aistimusten ja havaintojemme muuttuneesta ja yhä muuttuvasta ärsykeympäristöstä, joka työssäni pitää koossa pitkän ajallisen jännevälin, 1900-luvun alusta 2000-luvun taitteeseen – eli koko elokuvan ja audiovisuaalisen mediakulttuurin vuosisadan. Tutkielmassani kutsun tätä leimallisesti länsimaista olemisen tapaamme *moderniteetin matriisiksi* (luku 2), millä pyrin viittaamaan modernin ajan ja elämämaailman keskeisiin piirteisiin ennen muuta näkemisen ja inhimillisen hermotoiminnan aspekteja painottaen. Kuten Ben Singerin sanoin moderniin länsimaiseen kaupunkielämään kuuluu ”ärsykkeiden sulkutuli”, missä keskeisin ominaisuus on aistimellinen ja hermostollinen ylikuormitus. Sensomotorinen, emotionaalinen ja kognitiivinen olemassaolomme on jatkuvasti yhä nopeampaa, kaoottisempaa ja pirstaleisempaa. Moderniteetin matriisi ei itse asiassa ole niinkään väite kuin lähtökohtainen oletukseni, joka perustu useille vastaaville ajatuksille ja modernin ajan ajattelijoiden, kuten Georg Simmel, Walter Benjamin ja Guy Debord. Tässä katsannossa tutkielmani on edellä pureutunut erityisesti Gilles Deleuzen elokuva-ajatteluun ja hahmotuksiin maailmasta liikekuvien konemaisena koosteena, tietoisuudestamme elokuvana, maailmasta metaelokuvana.
- (3) Kolmas väittämani kiinnittyy *kuvan peruskysymyksiin* (luvut 2.3, 3.3 ja 4.3), jotka jäsentävät elokuvan taiteena kolmijakoisen periodisoinnin kautta, missä kuvalla on tahto (i) kaunistaa luontoa, (ii) henkistää luontoa ja (iii) kilpailla luonnon kanssa, mikä ilmenee elokuvan estetiikassa eri aikoina erilaisin painotuksin. Deleuze muotoilee tämän jaottelun, Serge Daneyyn ja Alois Riegliin viitaten, elokuvan kannalta niin, että

keskiöön asettuvat kaunistamisen, henkistämisen ja kilpailun tendenssejä vastaavat kysymykset: (i) Mitä on nähtävissä kuvan takana? (ii) Mitä on nähtävissä kuvan pinnalla? (iii) Missä on tie kuvan sisään? Lisäksi kysymyksenasettelua, jossa ajallinen jakolinja vaiheiden (i) ja (ii) välillä piiryy toiseen maailmansotaan, halkaisten näin elokuvan vuosisadan suunnilleen kahtia, voidaan täydentää omaa aikaamme leimaavalla jatkokysymyksellä, (iv) miten päästä kuvasta pois? Tutkielmassani väitän ja osoitan, että näistä kysymyksistä lähtien on mahdollista ja mielekästä jäsentää esteettisesti 1900-luvun mittaista elokuvan historiaa, esimerkiksi paikantamalla ilmaisullisia murroksia ja siirtymiä elävän kuvan kulttuurissa tai laajemmin audiovisuaalisessa mediakulttuurissa. Lähestymällä kysymyksiä yksittäisestä teoksesta ja tyylistä käsin, kuten teen työssäni yhtäältä *Metropoliksen* (kuvan takana, kuvan pinnalla) ja toisaalta *Matrixin* (kuvan sisään, kuvasta ulos) kautta, saavutamme myös jossain määrin yleistettävissä olevia tuloksia. Koska aineistoni on määrällisesti suppea, ja kuvan yleisiä kehityslinjoja jäsentävät peruskysymykset niissä puitteissa väistämättä heuristisesti käytössä, on selvää, että työni jättää runsaasti tilaa kysymysten toisenlaiselle soveltamiselle, monenlaisille aineiston laajennuksille ja muulle näistä lähtökohdista ammentavalle jatkotutkimukselle.

- (4) Neljänneksi nostan vielä esiin *automaatin* (luvut 3.4 ja 4.4) käsitteelle perustuvat tärkeät väittämäni. Elokuva ja moderniteettia yhteen lomittavista käsitteistä päällimmäisin on liike – ja tarkemmin automaattinen liike. Deleuzelle elokuva on sananmukaisesti liikekuvaa (ja viime kädessä yhtä kuin aivot); se tekee liikettä ja ”itse-liikkuu”, mikä parhaimmillaan ja pahimmillaan pakottaa automaattiseen ajatteluun näillä kuvilla ja kuvissa. Automaatin käsite viittaa itsetoimivuuteen, mikä elokuvaan sovellettuna tarkoittaa ennen muuta ajattelun voimia. Sellaisia taiteelle mahdollisia voimakenttiä, joiden valjastamiseen, voimien kiinni saamiseen ja ihmismielen suoraan liikuttamiseen elokuvan avantgardistit ja modernistit ovat, omia lisäyksellisyyden väyliä uurtavalla elokuva-ajattelullaan ja luomisellaan, tietoisesti pyrkineet. Parhaimmillaan elokuvan automaattinen liike on Deleuzen katsannossa niin sanotusti *henkistä* ja pahimmillaan *psykologista* automatismia. Erontekoa jäsentävänä rajalinjana toimii jälleen karkeasti toinen maailmansota, ja orastavan sota-ajan heikot signaalit 1930-luvun Euroopassa, joita voisi Deleuzeen ja Benjaminin viitaten kuvata henkisen automaatin mahdollisuuksien rappeutumiseksi ja hajoamiseksi hitlerismin ja fasisin itsehjautuvuuden psykologiseen automatiimiin.

Kääntöpuoleksi moderniteettin kuuluvalla ärsykevyörylle ja moderniin kuvakokemukseen liittyvälle yliaktiivisuudelle Georg Simmel löysi jo yli sata vuotta sitten toisen aikamme

peruspiirteet: ”Ei liene yhtään sielullista ilmiötä, joka olisi suurkaupungille yhtä luonteenomainen kuin kylläntyminen”, hän kirjoittaa ja tarkoittaa tällä yhtä lailla yksilön fysiologiseen ja psykologiseen perustaan vaikuttavaa, ylitsepursuavaa ja alati muuttuvaa ärsykekeiden, aistimusten ja havaintojen ympäristöä kuin yleisempää markkinatalouden mahdollistamaa (ja edellyttämää) kulutuskulttuuria, jossa runsaudenpula hämärtää elämysten ja materian arvot ja erot (Simmel 2005, 33–34). Tämä teema näkyy myös aineistossani: yhtäältä *Metropoliksessa* suurkaupungin aivojen, Joh Fredersenin, tunteettomassa olemuksessa sekä ennen muuta orjuutettujen tehdastyöläisten käyttäytymisessä, ja toisaalta *Matrixin* vertauskuvassa, jossa keinoälyn ylläpitämään kuvaan uponneen ihmiskurjan olemassaolo on riisuttu kaikesta vapaasta ajattelusta ja toiminnasta. Arkisempien audiovisuaalisten mielikuvien maailmassa asetelma muistuttaa suurinta kulutusjuhlaamme joulua, jolloin innosta pakahtuva lapsi saa sata värikästä ja rapisevaa pakettia, repii kaikki auki hetkessä, mutta sen jälkeen mikään ei tunnu juuri miltään. Paitsi ehkä se, että jonkun konsolipelin viimeisen kvartaalin päivitysversion lanseeraus oli mennyt pukilta ohi.

Toisaalta yhtä lailla selviä merkkejä voidaan löytää siitäkin, että modernin ajan, yhtäaikaa ylikuormittavan ja turruttavan, elinympäristömme vaikutus ihmisen psykofysiologiseen, emotionaaliseen ja kognitiiviseen kasvuun ja kehitykseen on enemmän suotuisaa kuin haitallista siinä mielessä, että selviytyäkseen moderniteetin matriisin ”ärsykkeiden sulkutuksessa” subjekti omaksuu entistä aktiivisemmän roolin ja kehittyy huomio- ja keskittymiskyvyltään luontaisesti yhä terävämmäksi toimijaksi. Aktiivisuuden ja passiivisuuden akselilla ääripäihin suistuminen on tietysti ilmeisin vaara, ja asetelmaan sisältyy myös 2000-luvun kuluessa kaikilla elämänalueilla yhä ilmeisemmäksi käyvä *polarisaation* uhkakuva: kuka pärjää, kuka ei? Lamaannuttavan depression vastapoolina voidaan nähdä AD/HD:ksi (*Attention Deficit / Hyperactivity Disorder*) kutsuttu keskittymishäiriö, jota esimerkiksi Shannon E. Lowe (2002) on tutkinut keskeisenä kulttuurimme tautina: hänen mukaansa keskittymishäiriön diagnosoiminen suurena kulttuurisen ongelmana kertoo uudenlaisesta tavasta käsittää subjektiviteetti ja ruumis. AD/HD on puutteellinen kyky keskittyä tehtäviin, joita määritellään tylsiksi ja toisteisiksi, ja joka useimmiten määrittelee nimenomaan lapsen kyvyttömyyttä pysyä paikoillaan ja huonoa itsekontrollia ylipäänsä. Oireyhtymää pidetään järjestyksen puutteena potilaan aivoissa. Hoitomenetelmien yhteydessä Lowe puhuu ”aivojen ulkoistamisesta lääkkeiden [kuten Ritalin] avulla”, jotka pysäyttävät aivojen liiallisen, automaattisen liikkeen.

Jussi Parikka (2004, 123–124) on AD/HD:n problematiikkaan kiinnittyen tarkastellut elokuvaa *Johnny Mnemonic*, jonka kuvittelemassa ihmiskunnassa leviää tuhoisa hermoja

rappeuttava virus (”Nerve Attenuation Syndrome”). Tauti on levinnyt mellakoita aiheuttavaksi epidemiaksi, jossa tartunnan saaneet kärsivät voimakkaista krampinkaltaisista kohtauksista, jotka johtavat tajuttomuuteen ja taudin edetessä kuolemaan. Syyksi elokuvassa esitetään aivolääkäri Allcomen (Henry Rollins) sanoin ”informaation ylikuormitus, kaikki se elektroniikka mikä saastuttaa ilman, teknologinen vitun sivistys, mutta kun emme osaa elää ilmankaan sitä”. Tässä maailmassa Johnny (Keanu Reeves) odustaa eräänlaista kyborgista ja hybridistä eliittiä. Hänet on varustettu teknologialla kestämään tällaista ympäristöä. Ja jälleen Johnny on myös messiaaninen hahmo, joka tarjoaa pelastuksen, kyvyllään tehdä ihmisistä ”terveitä” – eli jälleen käyttökelpoisia kulutuskapitalismin ylläpitämisen mediakulttuurimme kiertokulkuun.

Tämän problematiikan piirissä näen avautuvan työni kannalta moninaisimmat jatkotutkimuksen ja uusien tutkimuskysymysten mahdollisuudet. Kun nyt olen tutkielmassani ikään kuin raottanut näkymän siihen maastoon ja maisemaan, jossa moderni yksilö näkee, elää ja ajattelee suhteessa (elävään) kuvaan, seuraava askel olisi pohtia perusteellisemmin, mitä sitten. Millaisia vaikutuksia sillä on, jos hyväksymme työni jäsenyykset ja määrittelyt yhtäältä koskien moderniteettia ja toisaalta elokuvaa? Ymmärrämmekö näin mahdollisesti paremmin muitakin ilmiöitä, jotka omana aikanamme liittyvät kuvaan, katsomiseen, aistimiseen ja ajatteluun? Ja miten ylipäänsä työni tuloksiin pitäisi reagoida? Näin työni jatkaisi kuvan ja yksilöllisen kuvakokemuksen mallintamisen kautta luontevasti kohti mediakasvatuksen ja mediatajun kysymyksiä, jotka tuovat pohdinnot lähemmäs yhteiskunnan ja mediakulttuurin makrotason ilmiöitä, liittyen muun muassa koulutus- ja kasvatusjärjestelmäämme sekä yhteiskunnalliseen, sosiaaliseen ja psyykkiseen hyvinvointiin ylipäänsä. Miten ohjata ja kasvattaa modernin mediakulttuurimme matriisissa kuvaan uponneita, jotta jonkinlainen yhdenvertaisuus toteutuisi myös kuvasta irtautumisen mahdollisuuksissa.

Toinen ilmeinen täydentävä tutkimustehtävä työni aihealueessa liittyy kuvan peruskysymyksiin, jotka tiivistin edellä kohdassa (3). On selvää, että tutkielmani puitteissa kykenin avaamaan ja kehittelemään kolmijakoa vain päällisin puolin, lähinnä oman aineistoni kannalta. Jotta Deleuzen kiintoisat muotoilut ”maailman ensyklopediasta”, ”havainnon pedagogiasta” ja ”luonnon kanssa kilpailemisesta” – Alois Rieglin periodisoinnin ja Serge Daneyn kuvakäsityksen pohjalta – tulisivat elokuvan estetiikan yhteydessä laaja-alaisemmin ymmärretyksi. Sama pätee jossain määrin ydinkysymykseeni elokuvasta modernin maisemana, joka tämän tarkastelun kehyksessä tekee melko ison loikan *Mertopolista Matrixiin* – jättäen välimaastoon runsaasti tutkimatonta maisemaa.

LÄHTEET

Aitken, Ian 2001. *European Film Theory and Cinema. A Critical Introduction*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Alanen, Antti 1990. ”Tohtori Kracauerin kabinetti”. Teoksessa Kinisjärvi, Raimo; Lukkarila, Matti & Malmberg, Tarmo 1990. *Elokvateorian historia*. 2. korjattu painos. Helsinki: Like.

Andrew, J. Dudley 1976. *The Major Film Theories. An Introduction*. New York: Oxford University Press.

Bacon, Henry 2000. ”Ecosta ekologiseen elokuvateoriaan”. Lähikuva 1/2000.

Bacon, Henry 2001. *Audiovisuaalisen kerroksen teoria*. Helsinki: SKS.

Bacon, Henry 2002. ”Elokuvan tutkimisen monet tasot”. Lähikuva 2/2002.

Bazin, André 1969. ”Elokuvan ilmaisukielen kehitys”. Teoksessa Peter von Bagh (toim.) *Uuteen elokuvaan*. Helsinki: WSOY. Alk. 1958.

Bazin, André 1990. ”Valokuvan ontologia”. Teoksessa Peter von Bagh (toim.) *Elokuvan lajit*. Helsinki: Love-Kirjat. Alk. 1945.

Bazin, André 1973. *Mitä elokuva on?*. Helsinki: WSOY. Alk. 1958–1962.

Baudrillard, Jean 1994. *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press. Alk. 1981.

Baudry, Jean-Louis 1986. ”The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in Cinema”. Teoksessa Rosen, Philip (ed.). *Narrative, Apparatus, Ideology*. New York: Columbia University Press.

Benjamin, Walter 1986. *Silmä väkijoukossa. Huomioita eräistä motiiveista Baudelairen tuotannossa*. Helsinki: Kustannus Oy Odessa. Alk. 1939.

Benjamin, Walter 1989. *Messiaanisen sirpaleita. Kirjoituksia kielestä, historiasta ja pelastuksesta*. Toim. Koski, Markku; Rahkonen, Keijo & Sironen, Esa. Helsinki: Tutkijaliitto.

Bock, Hans-Michael & Töteberg, Michael 2002. ”A History of Ufa”. Teoksessa *The German Cinema Book*. London: BFI Publishing.

Bogue, Ronald 1996. ”Gilles Deleuze: The Aesthetics of Force”. Teoksessa Patton, Paul (toim.). *Deleuze: A Critical Reader*. Oxford: Blackwell Publishers.

Bogue, Ronald 2003. *Deleuze on Cinema*. London: Routledge.

Bordwell, David 1985. *Narration in the Fiction Film*. London: Methuen.

Bordwell, David 1996. ”Contemporary Film Studies and the Vicissitudes of Grand Theory”. Teoksessa Bordwell, David & Carroll, Noël (toim.). *Post Theory. Reconstructing Film Studies*. Madison, Wisconsin: The University of Wisconsin Press.

- Bordwell, David 1997. *On the History of Film Style*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Bordwell, David & Thompson, Kristin 2001. *Film Art. An Introduction*. 6. painos. New York: McGraw-Hill.
- Boundas, Constantin V. 1996. "Deleuze-Bergson: an Ontology of the Virtual". Teoksessa Patton, Paul (ed.). *Deleuze: A Critical Reader*. Oxford: Blackwell Publishers.
- Campbell, Joseph 1990. *Sankarin tubannet kasvot*. Helsinki: Otava. Alk. 1947.
- Chion, Michel 1999. *The Voice in Cinema*. New York: Columbia University Press. Alk. 1982
- Crary, Jonathan 1990. *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Crary, Jonathan 2001. *Suspensions of Perception. Attention, Spectacle, and Modern Culture*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Daney, Serge 1997. *La rampe. Cahier critique 1970–1982*. Paris: Cahier du Cinéma – Gallimard. Alk. 1983.
- Daney, Serge 1998. *Ciné journal. Volume I / 1981–1982*. Paris: Cahier du Cinéma. Alk. 1986.
- Debord, Guy 2005. *Spektaakkelin yhteiskunta*. Helsinki: Summa. Alk. 1967.
- DeLanda, Manuel 2002. *Intensive Science and Virtual Philosophy*. London & New York: Continuum.
- Deleuze, Gilles 1986. *Cinema 1. The movement-image*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Deleuze, Gilles 1989. *Cinema 2. The time-image*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Deleuze, Gilles 1995. *Negotiations. 1972–1990*. New York: Columbia University Press.
- Deleuze, Gilles 1998. "Optimisme, pessimisme et voyage. Lettre à Serge Daney". Esipuhe teoksessa Daney, Serge 1998. *Ciné journal. Volume I / 1981–1982*. Paris: Cahier du Cinéma. Alk. 1986.
- Deleuze, Gilles 2001. "Immanence: A life". Teoksessa *Pure Immanence. Essays on A Life*. New York: Zone Books. Alk. 1995.
- Deleuze, Gilles 2002. *Francis Bacon. The Logic of Sensation. Minneapolis: University of Minnesota Press*. Alk. 1981.
- Deleuze, Gilles 2003. "Aivot ovat valkokangas: Gilles Deleuzen haastattelu". Lähikuva 2/2003. Alk. 1986.
- Deleuze, Gilles 2005. "Informaation rappiosta ja Syberbergin taiteentahdosta". Lyhennetty ote Deleuzen (1989) kirjan *Cinema 2* päätösluvusta. Suom. Martti-Tapio Kuuskoski. Filmihullu 1/2005.

- Deleuze, Gilles & Guattari, Félix 1993. *Mitä filosofia on?*. Helsinki: Gaudeamus. Alk. 1991.
- Doane, Mary Ann 2002. *The Emergence of Cinematic Time: modernity, contingency, the archive*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Durgnat, Raymond 1967. *Films and Feelings*. Cambridge, Massachusetts: The M. I. T. Press.
- Eisenstein, Sergei 1978. *Elokuvan muoto*. Helsinki: Love Kirjat. Alk. 1928–1946.
- Eisner, Lotte 1977. *The Haunted screen: expressionism in the German cinema and the influence of Max Reinhardt*. Berkeley: University of California Press. Alk. 1952.
- Elsaesser, Thomas 2000a. *Metropolis*. London: BFI Publishing.
- Elsaesser, Thomas 2000b. *Weimar cinema and after. Germany's historical imaginary*. London and New York: Routledge.
- Fornäs, Johan 1999. "Digitaaliset rajaseudut. Identiteetti ja vuorovaikutteisuus kulttuurissa, mediassa ja viestinnässä." Teoksessa Järvinen, Aki & Mäyrä, Ilkka (toim.). *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Vastapaino.
- Flaxman, Gregory 2000a. "Introduction". Teoksessa Flaxman, Gregory (toim.). *The Brain Is the Screen: Deleuze and the Philosophy of Cinema*. London, Minneapolis: University of Minneapolis Press.
- Flaxman, Gregory 2000b. "Cinema Year Zero". Teoksessa Flaxman, Gregory (toim.). *The Brain Is the Screen: Deleuze and the Philosophy of Cinema*. London, Minneapolis: University of Minneapolis Press.
- Fuchs, Walter R. 1969. *Oppia uudella tavalla*. Helsinki: Kirjayhtymä.
- Gerbner, George & Gross, Larry 1976. "Living with television. The Violence Profile". *Journal of Communication* 26/2.
- Gere, Charlie 2006. *Digitaalinen kulttuuri*. Turku: Faros & Eetos.
- Gunning, Tom 2000. *The Films of Fritz Lang*. London: BFI Publishing.
- Heidegger, Martin 2002. *Silleen jättäminen*. Tampere: 23°45, niin & näin -lehden filosofinen julkaisusarja.
- Heinämaa, Sara & Tuomi, Ilkka 1989. *Ajatuksia synnyttävät koneet. Tekoälyn unia ja painajaisia*. Porvoo: WSOY.
- Herkman, Juha 2001. *Audiovisuaalinen mediakulttuuri*. Tampere: Vastapaino.
- Herkman, Juha 2002. "Elokuva ei ole aivot (eli miksi elokuva voi olla "kieli")". *Lähikuva* 2/2002.
- Hietala, Veijo 1990. "Lacantilainen psykoanalyysi ja elokuvateoria". Teoksessa Kinisjärvi, Raimo; Lukkarila, Matti & Malmberg, Tarmo 1990. *Elokuvateorian historia*. 2. korjattu painos. Helsinki: Like.

- Hietala, Veijo 1996. *Kuvien todellisuus. Johdatusta kuvallisen kulttuurin ymmärtämiseen ja tulkintaan*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.
- Hiltunen, Ari 1999. *Aristoteles Hollywoodissa. Menestystarinan anatomia*. Helsinki: Gaudeamus.
- Himanka, Juha 2002. *Se ei sittenkään pyöri: johdatus mannermaiseen filosofiaan*. Helsinki: Tammi.
- Honour, Hugh & Fleming, John 1999. *Maailman taiteen historia*. Helsinki: WSOY. Alk. 1982.
- Huhtamo, Erkki 1996. *Elävän kuvan arkeologia*. Helsinki: Yle-Opetuspalvelut.
- Irwin, William (ed.) 2002. *The Matrix and Philosophy*. Chicago: Open Court.
- Iversen, Margaret 1993. *Alois Riegl: Art History and Theory*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Jalander, Ywe 1990. "Eisensteinin elokuvateorioista". Teoksessa Kivisjärvi, Raimo; Lukkarila, Matti & Malmberg, Tarmo 1990. *Elokuvateorian historia*. 2. korjattu painos. Helsinki: Like.
- Jarvie, Ian 1987. *Philosophy of the Film*. New York & London: Routledge.
- Kangas, Sonja 1999. "MUD – Verkon sosiaaliset tilat". Teoksessa Järvinen, Aki & Mäyrä, Ilkka (toim.). *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Vastapaino.
- Kittler, Friedrich 1995. "Kommunikaatiomedioiden historia". Teoksessa Huhtamo, Erkki & Lahti, Martti (toim.). *Sähköiho: kone/media/ruumis*. Tampere: Vastapaino.
- Kracauer, Siegfried 1987. *Caligarista Hitleriin. Saksalaisen elokuvan psykologinen historia*. Helsinki: Valtion painatuskeskus. Alk. 1947.
- Kracauer, Siegfried 1995. *The Mass Ornament: Weimar Essays*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Kupiainen, Reijo 2005. Mediakasvatuksen eetos. *Fenomenologinen tutkimus mediakasvatuksen etiikasta*. Rovaniemi: Lapin yliopisto.
- Kuuskoski, Martti-Tapio 2001. "Kristallikuvia. Gilles Deleuzen elokuvateoriasta". Filmihullu 6/2001.
- Kuuskoski, Martti-Tapio 2004. "Cave canem. Spirituaalinen automaatti ja psykologiset automatismit Trierin Dogvillessa". Filmihullu 1/2004.
- Kuuskoski, Martti-Tapio 2005. "Taiteellinen kognitioelokuva. Tulevaisuuden elokuva à la Lars von Trier". Filmihullu 5/2005.
- La Mettrie, Julien Offray de 2003. *Ihmiskone*. Suom. Tapani Kilpeläinen. Tampere: 23°24, niin & näin -lehden filosofinen julkaisusarja. Alk. 1747.
- Lang, Fritz 2003. "Fritz Lang speaks" Barry Keith Grantin (toim.) teoksessa *Fritz Lang. Interviews*. Conversations with Filmmakers series. Jackson: University Press of Mississippi. Alk. 1962.

- Lawrence, Matt 2004. *Like a Splinter in Your Mind: The Philosophy Behind the Matrix Trilogy*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Lecourt, Dominique 2002. *Prometheus, Faust, Frankenstein. Tieteen etiikka ja sen myyttiset kuvut*. Helsinki: Gaudeamus. Alk. 1996.
- Lehtonen, Mikko 1998. *Merkitysten maailma. Kulttuurisen tekstintutkimuksen lähtökobtia*. Tampere: Vastapaino.
- Litch, Mary M. 2002. *Philosophy through film*. New York & London: Routledge.
- Lowe, Shannon E., 2002. "Miskinetik Neuropolitology: The Politics of Constructing and Disciplining the Organism of the Brain". *Culture Machine* 4 (2002).
<http://culturemachine.tees.ac.uk/Cmach/Backissues/j004/Articles/lowe.htm>. Linkki tarkistettu 7.5.2008.
- Makkonen, Velipekka 1990. "Tekijäteoreetikot: Lev Kulešov, Vsevolod Pudovkin, Dziga Vertov". Teoksessa Kinisjärvi, Raimo; Lukkarila, Matti & Malmberg, Tarmo 1990. *Elokuvateorian historia*. 2. korjattu painos. Helsinki: Like.
- Mannoni, Laurent 1996. "Raoul Grimoin-Sanson". Teoksessa Herbert, Stephen & McKernan, Luke (ed.). *Who's who of Victorian Cinema*. London: BFI Publishing.
<http://www.victorian-cinema.net/grimoinsonson.htm>. Linkki tarkistettu 23.3.2008.
- Manovich, Lev 2001. *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Manvell, Roger & Fraenkel, Heinrich 1971. *The German Cinema*. London: JM Dent & Sons Limited.
- Mattelart, Armand 2003. *Informaatioyhteiskunnan historia*. Tampere: Vastapaino. Alk. 2001.
- McLuhan, Marshall 1984. *Ihmisen uudet ulottuvuudet*. Porvoo: Werner Söderström. Alk. 1968.
- Mumford, Lewis 1949. *Kaupunkikulttuuri*. Helsinki: WSOY. Alk. 1938.
- Niiniluoto, Ilkka 1990. *Maailma, minä ja kulttuuri. Emergentin materialismin näkökulma*. Helsinki: Otava.
- Niiniluoto, Ilkka 2000. "Koneihminen ja suurkaupunki – Langin *Metropolis* esimerkkinä filosofisesta elokuvasta". Lähikuva 1/2000.
- Nordenstreng, Kaarle & Wiio, Osmo A. (toim.) 2001. *Suomen mediamaisema*. Helsinki: WSOY.
- Parikka, Jussi & Väliäho, Pasi 2003. "Miksi mediatutkijoiden pitäisi kiinnostua aivoista?". Lähikuva 2/2003.
- Parikka, Jussi 2003. "Aivokontorilli. Ajattelu kybernetiikan aikakaudella". Lähikuva 2/2003.
- Parikka, Jussi 2004. *Koneoppi. Ihmisen, teknologian ja median kytkennät*. Turku: Turun yliopiston kulttuurituotannon ja maisematutkimuksen julkaisuja I.

Pisters, Patricia 2003. *The Matrix of Visual Culture. Working with Deleuze in Film Theory*. Stanford, California: Stanford University Press.

Pulla, Armas J. 1974. *Mykän filmin sankarit*. Helsinki: Otava.

Riegl, Alois 2004. *Historical Grammar of the Visual Arts*. New York: Zone Books.

Rittau, Günther 2005. "The Schüfftan Process". *Metropolis*-dvd-painoksen vihkosessa. The Master of Cinema Series #8. Eureka! Alk. 1927.

Rosen, Philip 1986. "Apparatus. Introduction." Teoksessa Rosen, Philip (ed.). *Narrative, Apparatus, Ideology*. New York: Columbia University Press.

Routila, Lauri Olavi 1986. *Miten teen tiedettä taiteesta. Jobdatusta taiteen tutkimukseen ja taiteen teoriaan*. Keuruu: Clarion.

Römpötti, Tommi 2006. "Spektaakkeli". Teoksessa Ridell, Seija; Väliäho, Pasi & Sihvonen, Tanja (toim.). *Mediaa käsittämässä*. Tampere: Vastapaino.

Römpötti, Tommi. 2008. "'Voiks mikään enää pysäyttää meitä?' Tie, vapaus ja Foucault'n heterotopia." *Lähikuva* 1/2008.

Schivelbusch, Wolfgang 1996. *Junamatkan historia*. Tampere: Vastapaino. Alk. 1977.

Seppänen, Janne 2005. *Visuaalinen kulttuuri. Teoriaa ja metodeja mediakuvan tulkitsijalle*. Tampere: Vastapaino.

Sihvonen, Jukka 1990. "Elokuva – lingvistiikkaa ja psykoanalyysia: Christian Metz". Teoksessa Kinisjärvi, Raimo; Lukkarila, Matti & Malmberg, Tarmo 1990. *Elokuvatieteen historia*. 2. korjattu painos. Helsinki: Like.

Sihvonen, Jukka 1996. *Aineeton syli. Jobdatus audiovisuaaliseen tulevaisuuteen*. Helsinki: Gaudeamus.

Sihvonen, Jukka 1997. "Kathryn Bigelow'n ritornellit". *Lähikuva* 2–3/1997.

Sihvonen, Jukka 2001. *Konelihan värinä. Jobdatus kytkeytymisen maailmankuvaan*. Helsinki: Like.

Sihvonen, Jukka 2004a. *Mediatajan paluu {pistokeen päässä}*. Helsinki: Like.

Sihvonen, Jukka 2004b. "Ajattelun koneistot: Gilles Deleuze ja Félix Guattari sekä median ja filosofian eripaisuus". Teoksessa Mörä, Tuomo; Salovaara-Moring, Inka; Valtonen, Sanna (toim.). *Mediatutkimuksen vaeltava teoria*. Helsinki: Gaudeamus.

Sihvonen, Jukka 2004c. "Silta maailmojen välissä? Elokuvesta kasvatuksen mediumina." *Widerscreen* 3/2004. <http://www.widerscreen.fi/2004/3/>. Linkki tarkistettu 1.3.2008.

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

Sihvonen, Tanja 2006. "Simulaatio". Teoksessa Ridell, Seija; Väliäho, Pasi & Sihvonen, Tanja (toim.). *Mediaa käsittämässä*. Tampere: Vastapaino.

- Silberman, Marc 1995. *German cinema: texts in context*. Detroit, Michigan: Wayne State University Press.
- Simmel, Georg 1950. ”The Metropolis and Mental Life”. Teoksessa *The Sociology of Georg Simmel*. Wolff, Kurt H. (toim.). Glencoe, Illinois: The Free Press. Alk. 1903.
- Simmel, Georg 2005. *Suurkaupunki ja moderni elämä. Kirjoituksia vuosilta 1895–1917*. Helsinki: Gaudeamus.
- Singer, Ben 1995. ”Modernity, Hyperstimulus, and the Rise of Popular Sensationalism”. Teoksessa Charney, Leo; Schwartz, Vanessa R. (toim.). *Cinema and the Invention of Modern Life*. Los Angeles: University of California Press.
- Smith, Daniel W. 2003. ”Deleuze on Bacon: Three Conceptual Trajectories in *The Logic of Sensation*”. Kääntäjän esipuhe teoksessa Deleuze, Gilles. *Francis Bacon. The Logic of Sensation*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Suominen, Jaakko 2003. *Koneen kokemus. Tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvass Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle*. Tampere: Vastapaino
- Tapper, Helena (toim.) 2000. *Me median maisemissa: reflektioita identiteettiin ja mediaan*. Helsinki: Palmenia.
- Tarkovski, Andrei 1989. *Vangittu aika*. Helsinki: Love Kirjat. Alk. 1984.
- Toiviainen, Sakari 1990. ”Realismin dilemma: André Bazin ja hänen perintönsä”. Teoksessa Kinisjärvi, Raimo; Lukkarila, Matti & Malmberg, Tarmo (toim.). *Elokuvateorian historia*. 2. korjattu painos. Helsinki: Like.
- Vattimo, Gianni 1988. *The End of Modernity*. Cambridge: Polity Press.
- Vidovic, Boris 2000. ”Erään metaforan umpikuja (eli miksi elokuva ei ole kieli)”. Lähikuva 1/2000.
- Vogler, Christopher 1998. *The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Writers*. London: Pan.
- Vähämäki, Jussi 2004. ”Muutos filosofian asiana”. Teoksessa Taira, Teemu & Väliäho, Pasi (toim.). *Vastarintaa nykyisyydelle. Näkökulmia Gilles Deleuzen ajatteluun*. Turku: Eetos.
- Väliäho, Pasi 2003a. ”Neuroelokuva Jean-Luc Godardin *Histoire(s) du cinéma* ja Gilles Deleuzen mukaan – Liikkuvan kuvan, aivojen ja ajattelun kytkeytymisestä”. Lähikuva 2/2003.
- Väliäho, Pasi 2003b. ”Keskipäivä-keskiyö. Liikkuvasta kuvasta filosofian asiana”. niin & näin 1/2003.
- Väliäho, Pasi 2004. ”Audiovisuaalisen median ja kontrollin neuroestetiikasta”. Teoksessa Taira, Teemu & Väliäho, Pasi (toim.). *Vastarintaa nykyisyydelle. Näkökulmia Gilles Deleuzen ajatteluun*. Turku: Eetos.
- Väliäho, Pasi 2006. ”Biovalta”. Teoksessa Ridell, Seija; Väliäho, Pasi & Sihvonon, Tanja (toim.). *Mediaa käsittämässä*. Tampere: Vastapaino.

Wakonen, Juha 2003. ”Auki viilletty audiovisuaalinen hermo – ajatuksia elokuvallisesta tapahtumisesta”. Lähikuva 2/2003.

Wartenberg, Thomas E. 2005. ”Philosophy Screened: The Matrix”. Teoksessa Wartenberg, Thomas E. & Curran, Angela (ed.). *The Philosophy of Film. Introductory Text and Readings*. Oxford, UK: Blackwell Publishing.

Williams, James 2004. *Gilles Deleuze's Difference and Repetition. A Critical Introduction and Guide*. Edinburgh: Edinburgh University Press. Alk. 2003.

Wollen, Peter 1995. ”Elokuva/amerikanismi/robotti”. Teoksessa Huhtamo, Erkki & Lahti, Martti (toim.). *Säbköiho: kone/media/ruumis*. Tampere: Vastapaino.

Žižek, Slavoj 2000. ”*Matrix* tai perversion kaksi puolta.” Lähikuva 2/2000.