

4. KONEIHMISET JA KYBERAVARUUDEN DEMONI

© Ilkka Mäyrä, 1996

[Luonnosversio / draft version. Lopullinen artikkeli julkaistu lukuna teoksessa
Kiehtova ja kauhea demoni - kohti tekstin demonisten piirteiden analyysiä.

[Yleisen kirjallisuustieteen julkaisuja 31. Tampere: Tampereen yliopisto]

Let me take you down
'cause I'm going to
Strawberry Fields,
nothing is real.
Nothing to get hung about.
—*The Beatles*

4.1. Frankensteinin demoninen hirviö

Teknisen maailman magia

Barkerin kauhukertomukset kuvaavat ihmisen muutosta ja liikettä epäinhimillisen rajalla. Kauhukulttuurin muutoksesta kertoo tämän muutoksen saamat positiiviset sävyt; hirviömäisyyden kohtaaminen itsessä säilyy pelottavana, mutta siihen liittyy myös uusia houkuttelevia räköaloja. Tieteiskirjallisuuden (Science Fiction, SF) alueella muutos on ollut yhtä selvää. Perinteinen muukalaiskuva (joka esiintyy H.G. Wellsin *The War of the Worlds*in [1898] kaltaisissa klassikoissa) hahmottaa avaruuden tuntemattomat rodut pahoiksi ja uhkaaviksi. Wellsin ihmisverta ravinnokseen käyttävät marsilaiset eivät ole kaukana yön demonisista hirviöistä. Sekä kauhukirjallisuuden demonit että tieteiskirjallisuuden muukalaiset ylittävät ihmisyyden rajat ja esitetään voimakkaampina ja vanhempina kuin ihmisrotu. Muukalaisten kohdalla heidän yliveräinen teknologiansa tarjoaa vastineen yliluonnollisten olentojen käyttelemälle magialle.

Optimistisimmat kirjoittajat ekstrapoloivat teknologian nopeasta kehityksestä 1800- ja 1900-luvun kuluessa tulevaisuuden visiota, jossa tieteen ja tekniikan keinoin kyetään vastaamaan kaikkiin – myös perinteisesti uskontojen alueelle kuuluneisiin – ihmisen kysymyksiin ja haaveisiin. Niinpä Arthur C. Clarken romaani *Childhood's End* (1953, Lapsuuden loppu) kuvaa avaruuden muukalaiset paholaisshahmoisiksi, mutta kehitysasteeltaan korkeammiksi olennoiksi. Vain lapset ovat kykeneviä vastaamaan transsendentin kutsuun ja omaksumaan uuden ajatteluhorisontin, vanhan sukupolven jäädessä kulttuurinsa rakenteiden (eli “taikauskonsa”) sitomina maapallolle.¹ Uuden tieteiselokuvan ikoniksi muodostunut Stanley Kubrickin Clarken tarinan pohjalta ohjaama *2001: A Space Odyssey* (1968; Avaruusseikkailu 2001) hahmottaa kuvan ihmisrodun alfa- ja omegapistestä kohtaamisina evoluutiossaan jumalankaltaiseen käsittämättömyyteen kehittyneen muukalaisten sivilisaation kanssa. Muukalaisten teknologiaa symboloiva piirteeton monoliitti manipuloi ihmisapinoiden mieltä, kunnes nämä ovat kykeneviä tarttumaan esineeseen ja käyttämään sitä työkaluna – ja aseena. Siirryttäessä avaruusmatkailun aikaan odottaa toinen monoliitti ja toinen evolutiivinen harppaus; irtaantuminen muukalaisten tapaan materiaalisesta ruumiillisuudesta puhtaiksi energiaolennoiksi.²

Johdannossaan uskonnon ja tieteiskirjallisuuden suhteita tarkastelemaan artikkelikokoelmaan *The Transcendent Adventure* (1985) Robert Reilly näkee olennaiseksi käänteeksi Hiroshimaan pudotetun atomipommin; tieteen ja teknologian esteetön kulku taivaankaltaiseen utopiaan kävi ongelmalliseksi.³ Pessimistinen tai antiutopistinen juonne on kuitenkin kulkenut läpi tieteiskirjallisuuden historian. Darko Suvin keskeisessä SF-tutkimuksessaan *Metamorphoses of Science Fiction* (1979) lähestyy koko lajityyppiä sen subversiivisen ja kriittisen potentiaalın kautta. Hänen määritelmässään tieteiskirjallisuus on “kognitiivisen vieraannuttamisen” lajityyppi, joka pyrkii käsittelemään uskottavasti vaihtoehtoista todellisuuskuvaa.⁴ Tästä syystä Suvinille ovat esimerkkeinä tärkeämpiä Thomas Moren *Utopia*

¹*Childhood's End* (englanninkielinen versio) sisältää nimiösivulla tekstin: “The opinions expressed in this book are not those of the author.” Stephen Goldman on artikkelissaan “Immortal Man and Mortal Overlord: The Case for Intertextuality” katsonut tekijän erikoisen lisäyksen osin nousseen tarpeesta irtisanoutua voimakkaasta vaikutuksesta, joka Saatanaa koskevalla intertekstillä (etenkin Miltonin *Kadotetulla paratiisilla*) on väistämättä lukijan reseptioon (Yoke - Hassler 1985, 193-208).

²Clarke 1953/1986; 1968/1976.

³Reilly 1985, 4.

⁴Suvin 1980, 7-8.

(1516) ja H.G. Wellsin *The Time Machine* (1895), kuin Mary Shelleyin *Frankenstein; or the Modern Prometheus* (1818), josta lajityyppi nykyään usein katsotaan alkavaksi.⁵ Suvinille ‘uskottavuus’ on jotain, mikä on kunakin aikakautena ymmärretty (teoreettisesti) mahdolliseksi ja ‘kognitio’ puolestaan myyttisen tai metafyyssisen ulottuvuuden vastakohta.⁶ Kriittisen tietoisuuden kirjallisuutena SF on Suvinille myyttien purkaja ja analogia kirjoittajan oman aikakauden yhteiskunnan mahdollisuuksille ja uhkakuville.⁷

Clarken *Lapsuuden lopun* kuva inhimillisten rajojen ylittämisestä sopimuksena “paholaisen” kanssa käyttää ironisesti myyttistä ainesta hyväkseen, samoin kuin *Avaruusseikkailun* monoliitit ovat toiminnaltaan ja voimiltaan käsittämättöminä lähinnä maagisia symboleja. Paholaishahmon herättämän taikauskoisen kauhun sijaan jälkimmäisessä kohdataan todellinen pelonaihe – ihmisen teollisteknisen kehityksen arvaamattomuus – joka henkilöityy sekoavaan HAL 9000 -tietokoneeseen. Kohdatessaan ristiriitoja perusohjelmointinsa ja ihmisten antamien määräysten välillä tietokone eliminoi konfliktit surmaamalla avaruusaluksen miehistön, komentaja Bowmania lukuunottamatta. Teknisen luomuksen riistäytyminen luojansa hallinnasta on keskeinen motiivi tieteiskirjallisuudessa ja on avainroolissa Mary Shelleyin *Frankensteinissa*. Teknologian herättämissä uhkakuvissa on usein läsnä arkkityypistä ja irratoriaalia materiaalia, jota on vaikea selittää vain teknisen kehityksen rationaaliseksi kritiikiksi. Erityisen selvää tämä on *Frankensteinin* kohdalla, josta Suvin kirjoittaa otsikolla “romanttinen takapotku [*recoil*]”. Hän näkee romaanissa koko joukon avoimia kysymyksiä: miksi Victor Frankensteinin luomuksen täytyi olla niin hirvittävän näköinen, muodoltaan hirviömäinen? Miksi olento (joka syntyy luonnontieteellisten, ei demonologisten tutkimusten tuloksena) ilmaisee kauhistuttavaa vierautta, vaikka lukija ei voi samastaa häntä perinteisen gotiikan yliluonnolliseen

⁵Brian Aldissin suosittu SF-historia *Billion Year Spree* (1973; uusittu painos *Trillion Year Spree*, 1986) on ollut tärkeä Shelleyin merkityksen nostajana. Käytän Shelleyin romaanista lyhennettä “F.”, ja viittaan ensin englanninkielisen laitoksen sivunumeroihin, sitten Paavo Lehtosen suomennokseen.

⁶Suvin 1980, 4-7.

⁷*Ibid.*, 75-6. Suvinin lähestymistavan heikkoutena (tai sen voimana, näkökulmasta riippuen) voidaan pitää sitä, ettei hänen määritelmänsä päde suurimpaan osaan geneeristä tieteiskirjallisuutta. Suvin itse toteaa että n. 90% julkaistavasta tieteiskirjallisuudesta on älyllisesti kevyttä, eikä täytä hänen kriittisiä kriteereitään (*ibid.*, vii, 36). Suvinin määritelmä on preskriptiivinen, ei deskriptiivinen. Tämä on mielenkiintoisessa ristiriidassa hänen tutkimukselleen antaman demokraattisen motiivoinnin kanssa; hän syyttää kirjallisuustiedettä elitismistä sen “kieltäytessä ottamasta huomioon yli 90% siitä mikä muodostaa sen [tutkimus]alueen” (*ibid.*, vii).

hirviöön?⁸ Frankensteinin “Hirviön” ristiriidat ovat demonisten piirteiden merkitsemiä, ja tulkintaa voi lähteä rakentamaan demonin ja tieteiskirjallisuuden kehyyksen kohtaamisesta. Koneihmisen problematiikalle Shelley'n romaani on niin keskeinen, että sitä ei voi sivuuttaa, vaikka se sijoittuukin historiallisesti eri periodiin kuin muut tässä tutkimuksessa analysoidut tekstit. Täytyykin korostaa, että pääosin *Frankensteinia* luetaan seuraavassa “aikalaistekstinä”: sen merkitysulottuvuuksista huomion kohteena ovat ne, joilla on merkitystä oman aikamme hyperteknisessä tulkintakehyksessä. Shelley'n oman aikakauden perspektiivistä toiset piirteet todennäköisesti näyttäytyisivät keskeisimpinä.

Tieteellistekninen moderniteetti ja maaginen ajattelu eivät ole toisensa poissulkevia. Mielellään vain primitiivisenä pidetty maagisen ajattelun ulottuvuus on tuttu myös tekniikan hallitsemassa modernissa maailmassa. Hermann Bausinger on hahmotellut tekniikan roolia kansankulttuurissa (teoksessa *Volkskultur in der technischen Welt*, 1961) ja nähnyt selvän maagisen ajattelun jatkumon. Varhaiset kokeilut erilaisilla teknisillä laitteilla hahmottuivat populaarissa mielikuvituksessa magian osaksi: kyseessä oli pragmaattisten pyrkimysten toteuttaminen tavalla, joka soti ihmisen osaan alistumista vastaan. Myös “valkoinen magia” oli kuitenkin magiaa ja perimmältään moraalisesti kyseenalaista. Rautatien ja höyryveturien kaltaisten mahtavien ja toimintoiltaan monimutkaisten järjestelmien saapuessa olivat ensireaktiot usein pelonsekaista ihmetystä yliluonnollisten voimien edessä. Teknisten laitteistojen yleistymisen kehitti maagisia ja elollistavia tapoja käsitellä puheessa koneistojen arvaamattomia piirteitä: ne toisinaan toimivat, toisinaan eivät. Teknisen ympäristön kompleksisuus tekee mahdottomaksi suoraan hallita ja ymmärtää toimintahäiriöitä; kuten Bausinger toteaa, ei siirtymä moderniin teknologisoituneeseen maailmaan ole suinkaan tehnyt maagista ajattelua mahdottomaksi, vaan ennemminkin lisää sen tarvetta.⁹

Uuden ajan voimayksilö

Frankensteinin faustinen subteksti on voimakkaasti esillä romaanin alusta lähtien; kun Victor Frankensteinin lapsuuden ystävät ihailevat luonnonilmiöiden “ulkoista mahtavuutta”, haluaa Victor tietää niiden syyt. “Minä halusin oppia tuntemaan taivaan ja maan salaisuudet” – tässä järjestyksessä. Frankenstein kaipaa jumaluuden kaltaista tietoa ja voimaa, ja hänen

⁸Suvin 1980, 133.

intressinsä ovat ensisijaisesti “metafyysisissä”, vasta toissijaisesti “fyysisissä salaisuuksissa”.¹⁰ Hänet suuntaa okkultismin pariin kapina isää kohtaan; isän tuomittua Victorin lukeman Cornelius Agrippan (tunnetun alkemistin) teoksen “kurjaksi roskaksi” sitoutuu Victor entistä päättäväisemmin juuri tämän alueen tutkimuksiin. Hän päättää tavoitella ihmisen kuolemattomuutta ja haluaa kiihkeästi tavoittaa “henkien ja demonien [*ghosts or devils*] manaamisen kyvyn”, jota hänen lukemansa oppineet lupailevat.¹¹ Kapina isää vastaan ja Isä Jumalan lupaaman (sielun) kuolemattomuuden arvon kyseenalaistaminen tematisoivat Victor Frankensteinin pyrkimykset demonisesti jo lähtökuopissaan.¹² Ruumiillisen kuolemattomuuden tavoittelu kristillisen kulttuurin kehyksessä nostaa esiin ambivalentteja kysymyksiä: millaiseksi olennoiksi Frankenstein itsensä itse asiassa mieltää?

Victorin kääntää alkemiasta uuden luonnontieteen pariin sähkö. Perinteisissä mytologioissa ylijumalan voiman merkkinä toimiva salama iskee suuren tammen kantoa myöten ohuiksi suikaleiksi. Victor on vaikuttunut: “En ollut koskaan nähnyt minkään tuhoutuneen niin perusteellisesti.” Paikalla ollut tunnettu luonnontieteilijä ryhtyy selostamaan Victorille “sähköä ja galvanismia koskevaa teoriaansa”.¹³ Sähkössä kohtaavat kaksi diskurssia – luonnontieteellinen ja uskonnollis-metafyysinen – joiden konfliktit strukturoivat romaanin pirstaleista tekstuuria. Aikakauden kokeet, joissa ‘galvaanisella energialla’ saatiin kuollut sammakko sätkyttelemään raajojaan, lupasivat lopullista transgressiota ihmisen taidoille elollisen ja elottoman välisellä rajalla.¹⁴ Tekniikan kulttuurihistorioitsija Arnold Pacey on korostanut, että neutraalia teknologiaa ei ole. Symboloivana olentona ihminen kiinnittää kulttuurista merkitystä käyttämiinsä välineisiin ja tekniikoihin; kun sähkö “keksittiin” liittyi se osaksi laajempaa ja vanhempaa uskomusten organisaatiota. Tämä on Paceyyn mukaan nähtävissä esimerkiksi siitä, kuinka varhaiset sähkölaitokset rakennettiin muistuttamaan katedraaleja: uuden maailman mahdin

⁹Bausinger 1961/1990, 27.

¹⁰F., 23/34.

¹¹F., 26/36-7.

¹²Myös Frankensteinin ja Hirviön tarinoita kehystävissä kirjeissä raportoitu tutkimusmatkailija Waltonin matka tehdään vastoin isän auktoriteettia ja suoraa kieltoa; isä oli kuolinvuoteellaan kieltänyt että hänen poikaansa ei saa päästää merille (F., 2/11).

¹³F., 26/38.

¹⁴Shelleyyn piiri keskusteli mm. “Erasmus Darwinin kokeista joissa makaroni heräsi eloon” (Kalleinen 1986, 113). Armstrong (1981) kuvaa artikkelissaan 1800-luvun maagista suhdetta sähköenergiaan, ja esim. erästä epäonnistunutta yritystä kuolleen herättämiseksi eloon sähkövirran avulla.

merkki omaksui käyttöönsä vanhemmat pyhyiden symboliset positiot.¹⁵ Paljon vanhempi esimerkki on soturiyhteiskunnan kokonaisvaltainen suhde aseisiin; *Iliassa* on koko symbolinen maailmanjärjestys kuvattuna Akilleuksen kilvessä.¹⁶ Vielä kauemmaksi mentäessä ovat muinaisen Egyptin pyramidien kaltaiset monumentit säilyneet konkreettisina merkkeinä sen ihmisten ja erilaisten teknologioiden yhteensulautuman voimasta, jota Lewis Mumford on kuvannut käsitteellä *megamachine*, “yhteiskuntakone”.¹⁷

Teollistumisen välineellistävät seuraukset ja yksilön sulautuminen yhteiskuntakoneen osaksi alkoivat olla näkyvissä jo Mary Shelley'n aikana. Hänen vanhempansa, poliittinen filosofi William Godwin ja naisliikkeen uranuurtaja Mary Wollstonecraft protestoivat voimakkaasti yhteiskunnallista epäoikeudenmukaisuutta vastaan.¹⁸ Parikymmentä vuotta *Frankensteinin* ilmestymisen jälkeen Karl Marx alkoi muokata teoriaansa kapitalismin tuottaman kurjistumisen johtamisesta vallankumoukseen; 1860-luvulla hän kuvasi koneellista tuotantoa eräänlaiseksi Leviathaniksi, automaatiksi, jonka osia ovat “mekaaniset ja älylliset elimet”.¹⁹ Luodessaan olentoaan Victor Frankenstein käyttää oman aikansa ja yhteiskuntansa modernia teknologiaa, koneita ja laitteita, joiden käytön hän oppii professori Waldmanin laboratoriossa.²⁰ Teknologian kautta heijastuva ihmiskuva sisältää kuitenkin jännitteensä ja ristiriitansa; Frankensteinin luomusta voidaan lukea groteskina irvikuvana teollis-technisen kulttuurin ihmiskäsityksestä. Implisiitisti hirviössä kohtaavat myös epävarmuus edistyksen projektin onnistumisesta ja teknologian kritiikki. Teollis-technisen tuotannon perusta lepää analyttisellä tietoisuudella; tarkasteltava ilmiö jaotellaan osiinsa, ja osien manipulaatiolla tekninen subjekti voi tuottaa ennakoimansa

¹⁵Pacey 1983, 92; 1990, viii.

¹⁶*Ilias* 18:478-608.

¹⁷Mumford 1967, 10-12.

¹⁸William Godwinin tärkein teos oli Ranskan vallankumouksen innoittama *An Enquiry Concerning Political Justice* (1793). Hän vaati siinä yksilölle vapautta valtiokoneiston kahleista ja puolusti järkeä ainoana auktoriteettina; jokainen ihminen oli hänen mukaansa syntyjään hyvä. Mary Wollstonecraftin tunnetuin teos puolestaan on *A Vindication of the Rights of Women* (1792), jossa hän esittää vastineen Rousseau'n *Emilille* ja katsoo naisen alistetun aseman johtuvan epäoikeudenmukaisesta kasvatuksesta. Ks. esim. Betty T. Bennettin ja Charles E. Robinsonin johdanto *The Mary Shelley Reader*issä (Shelley 1990) ja Kalleinen 1986.

¹⁹Marx, *Grundrisse, Das Kapital*; sit. Selzer 1992, 144.

²⁰F., 34/47.

seuraukset.²¹ Kuvatessaan Victor Frankensteinin suhdetta hänen tällä periaatteella luomaansa ihmisolentoon, *Frankenstein* kyseenalaistaa subjektin erillisyyden luomastaan objektista ja idean mekaanisesta manipulaatiosta täydellisenä hallinnan välineenä. Kone on lopulta muunnin: yksinkertainen työkalu muuttaa ihmisen lihasenergian tavoiteltavaksi lopputulokseksi. Mutta työkalun käyttäminen vaatii aina myös käyttäjältään muutosta, uudelleenmäärittelyä koneen ja ihmisen muodostaman uuden kokonaisuuden ehdoilla.²² Teollisen yhteiskunnan oletama erillisuus käyttäjän ja teknologian (ja sen seurausten) välillä osoittautuu illusoriseksi Victor Frankensteinin kohdatessa luomuksessaan demonisen version itsestään.

Demoni nousee tiedostamattomasta

Hirviön kytkennät aikakauden tieteellisen ihmistuntemuksen puutteisiin tematisoituvat Frankensteinin toiminnan tiedostamattomissa piirteissä. Pyrkiessään kohti elämän kipinän istuttamista keinoitekoiseen luomukseen Frankenstein toimii vain puoliksi tietoisessa tilassa.

Kuka pystyisi tajuamaan millaisia kauhuja kätkeytyi salaiseen työhöni? Hätäisin hautoja, työskentelin kosteissa hautaholveissa ja kidutin eläimiä. Raajani vapisevat ja päätäni pyörryttää vieläkin kun ajattelen noita aikoja. Mutta silloin levoton ja miltei raivoisa vimma ajoi minua eteenpäin: minua ei kiinnostanut mikään muu kuin tavoitteeni saavuttaminen. Kun tuo luonnoton vimma [*unnatural stimulus*] tasoittui palatessani entisiin elintapoihini, huomasin että se oli vain ohimenevä hurmiotila [*a passing trance*]: kuitenkin se oli terävöittänyt aistejani ja tuntemuksiani. Keräsin luita ruumishuoneista ja tutkin epäpyhin sormin ihmisruumiin [*the human frame*] suunnattomia salaisuuksia.²³

²¹Mikko Lehtonen on väitöskirjassaan tarkastellut modernin subjektiviteetin diskurssin suhdetta subjekti-objekti -dualismiin 1800- ja 1900-luvun kulttuuriteorioiden taustalla. Ks. Lehtonen 1994, 42, 60-66, 76-78 *et passim*.

²²Arnold Pacey (1983, 18) on korostanut kuinka tärkeää on nähdä kone suhteessa käyttäjänsä; esimerkiksi tehokkaiden vesipumppujen tuominen köyhään intialaiseen kylään ei pidemmän päälle ratkaise vesiongelmaa, elleivät kyläläiset samalla muutu (sisäistä pumpun käyttämiseen kuuluvia erilaisia vastuun ulottuvuuksia huoltotöineen). Olen käsitellyt tarkemmin koneen ja ihmisen kulttuurisuhdetta julkaistussa artikkelissani (Mäyrä 1994).

²³F., 39/54.

Luomisakti näyttäytyy pakkomielteenä, jonka motivaationa on tiedostamaton konflikti luojassa itsessään. Luonnollisen (ja pyhän) sekä luonnottoman (sekä epäpyhän) välisen rajan ylittäessään Frankenstein vetää päivänvaloon pyrkimystensä kääntöpuolen. Onnistuakseen narsistisissa unelmissaan (tulla Jumalan kaltaiseksi, saavuttaa “kuolemattomuutta ja valtaa”²⁴) Victor Frankenstein on etäännyttänyt itsensä perheestään ja isästään, joka kirjeillään perää selvitystä poikansa toimista.²⁵ Erillisenä subjektina Victor on täysin vapaa manipuloimaan “ihmisruumiin kehikkoa” (*human frame*) irrallisten osien mekaanisena koosteena ja pakottamaan tämän toisen (ruumiillisuuden ja varsinkin toisten ihmisten ruumiit) todistamaan omasta vallastaan. Olento, jota hän lähtee luomaan, on toinen ihminen; pakkomielteessään käyttää raaka-aineena ruumishuoneelta, leikkaussaleista ja teurastamoista koottuja osia hän kuitenkin paljastaa kätketyn aggressionsa – figuratiivisen kielen tasolla tälle on johdonmukainen vastine, että hän synnyttää “demonin”. Frankenstein “sytyttää elämän kipinän” luomaansa komponenttien yhteenliittymään ja “kouristuksenomainen värinä [*convulsive motion*] vavahdutteli sen raajoja”. Eloön herää muodoltaan ristiriitainen hahmo: “Tukka oli kiiltävän musta ja aaltoileva, hampaat valkean helmenhoitoiset, mutta nämä upeudet muodostivat kaamean vastakohdan vetisille silmille [...], kurtistuneelle iholle ja ohuille mustille huulille”.²⁶ Luomuksen herätessä eloon on Frankensteinin reaktio oireellinen: hän kääntyy pois ja pakenee uneen. Teknologian avulla uudelleenmääritelty ihmisyys ilmentää niin voimakkaasti tukahdutettuja alitajuisia konflikteja (kaikkivoipaisuuden unelmia, aggressioita, ruumiillisuuden herättämää ahdistusta), että sen kohtaaminen on vaikeaa. Victorin palatessa tietoisuuteen painajaisestaan on hirviö edelleen hänen edessään.

Heräsin kauhuissani; otsani oli kylmän hien peitossa, hampaani kalisivat ja raajani nytkivät kourituksenomaisesti: kun himmeä ja keltainen kuunvalo tunki läpi ikkunaluukkujen näin tuon kurjan hirviön jonka olin luonut. [...] Hän ehkä sanoi jotain, mutta minä en kuunnellut; toinen käsi ojentui eteenpäin ilmeisesti pidättääkseen minua, mutta minä säntäsin suinpäin pakoon alas portaita. Piilouduin talon pihalle ja pysyttelin siellä koko yön, kävelin kiihkoissani edestakaisin, kuuntelin tarkkaavaisesti

²⁴F., 32/44.

²⁵F., 40/55.

²⁶F., 42/57.

jokaista ääntä, peläten tuon viheliäisen demonisen luomukseni [*demonical corpse*] saapuvan.²⁷

Frankenstein oli perehtynyt ihmisruumiin rakentamiseen tarkastelemalla huolellisesti ruumiin mätänemistä ja lahoamista. “Voidaksemme tutkia elämän syitä meidän on ensin käännättävä tutkimaan kuolemaa”, hän selittää.²⁸ Victoria transsin tapaan pakottava tarve ilmenee haluna hahmottaa ihminen mekaanisena ja koneenkaltaisena irrallisten osien koosteena; psykologisella tasolla siinä voidaan tulkita heijastuvan hallitsemisen halu ja tukahdutettu viha toista ihmistä kohtaan. Tekstissä toistuvat viittaukset demoniin²⁹ ja romaanin ristiriitainen intertekstuaalisuus myös omalla tasollaan havainnollistavat toiseuden problemaattista roolia. Victor tavoittelee vapautta isän määräysvallasta luomalla oman ruumiillisuutensa ja oman kuolemattomuutensa – teko, joka onnistuessaan tehokkaasti ylittäisi hänen fyysisen isänsä, yhteiskunnan moraalinormien ja taivaan Isän asettamat rajat. Transgressiossaan Victor jää kuitenkin tiedostamattomien sidoksiensa vangiksi ja pakottaa Hirviönsä ottamaan tukahdutetun vallanhalun, aggression ja ruumiillisuuteen liittyvän hallitsemattomuuden hahmon.³⁰ Teksti puolestaan on aikaisempien tekstien heterogeeninen kudelma. Kuten Michael Holquist on todennut, Hirviö on teoksen tunnuskuva, joka nousee kirjastosta yhtälailla kuin ruumishuoneeltakin; “häntä ei ole pantu kokoon vain menneisyyden toisista ruumiista, vaan, kuten Mary Shelley’n romaani, myös menneisyyden toisista kirjoista”.³¹

²⁷F., 43/58.

²⁸F., 36/50.

²⁹Olentoa määrittää ‘demoninen’ (*demon/demoniacal* 6 kertaa; *daemon* 15 kertaa), ‘pirullinen’ (*fiend/findish* 32 kertaa) ja ‘paholaismainen’ (*devil/devilish* 11 kertaa). – Indeksihaku suoritettu Gutenberg-projektin julkaisemasta sähköisestä tekstistä (frank11a.txt; FTP: mrcnext.cso.uiuc.edu).

³⁰Hirviö itse romaanissa korostaa positiivisten lähtökohtiensa muuntuneen demonisiksi Frankensteinin torjunnan kautta. Frankenstein on kykenemätön tunnustamaan ääneen luoneensa hirviön, mutta hän kertomuksen kuluessa yhä suuremmin ja painokkaammin tilittää *itse* tehneensä hirviön murhat (vrt. F., 64/82-3, 61/79, 169/203). Hirviö ilmaisee tämän kaksijakoisen asetelman omasta näkökulmastaan sanoin: “Kuitenkin kun Elizabeth [Frankensteinin morsian] kuoli – ei, silloin en ollut onneton. Olin torjunut kaikki tunteet, tukahduttanut tuskani ja hekumoin omassa viheliäisyydessäni. Siitä lähtien paha on ollut minulle hyvää. [...] Mutta näin juuri on: langenneesta enkelistä tulee hirvittävä paholainen.” (F., 202-3/241-43.)

³¹Holquist 1990/1994, 97. Muutkin tutkijat ovat tehneet saman rinnastuksen; ks. Cornwell 1990, 72.

Demoniin liittyvä ambivalenssi on *Frankensteinissa* monitahoisessa käytössä.

Rajojenrikkokat Walton ja Frankenstein kuvataan riivatuiksi: Walton toteaa että “Sielussani vaikuttaa jokin voima jota en itse täysin ymmärrä.”³² Frankensteinin kohdalla kyseeseen tulee demonin ja koneen metaforinen liitto. Kuunnellessaan professori Waldmanin sanoja uuden luonnontieteen rajattomista mahdollisuuksista, tuntui Victorista “kuin sieluni olisi kamppailut käsinkosketeltavan vihollisen kanssa; olemukseni mekanismin muodostamia koskettimia painettiin yksi toisensa jälkeen, ja pian mieleni täytti yksi ainoa ajatus, käsite, aikomus”.³³ Kun hybrisen edistysuskon demoni on vallannut Frankensteinin, hän lähtee tiedostamattomasti toteuttamaan itseensä iskostunutta koneihmismallia. Uuden ihmisrodun korvaa “uuden lihan” ylösnousemus, joka pakottaa jumalankaltaisuuden sijaan Frankensteinin kohtaamaan demonisuutensa, eli groteskin ruumiillisuuden.³⁴ Modernin tiedemiehen retoriikkaan tunkeutuu affektiivista ja uskonnollista diskurssia: “– Senkin paholainen, minä huudahdin, – uskallatko tulla lähelleni? Häivy tiehesi, viheliäinen elukka! [*Begone, vile insect!* ...] – Odotin tuollaista vastaanottoa, demoni sanoi. – Kaikki vihaavat epäsiikiötä.”³⁵

Pelottava heterogeenisuus

Heterogeenisuus leimaa romaanin kompositiota, joka koostuu napareikeilijä Waltonin kirjeistä sisarelleen, ja näistä neljänteen upotetusta Frankensteinin laajasta sisäiskertomuksesta. Teoksen alkuperäinen epigrafi oli Miltonin *Kadotetusta paratiisista*,³⁶ ja myös itse romaaniin on upotettu kuvaus Hirviöstä lukemassa tätä runoelmaa. Hirviö antaa tulkinnan omasta positiostaan suhteessa miltonilaiseen tekstiin, mutta jää häilymään kahden vaiheille. Hän on joko

³²F., 7/16.

³³F., 33/46.

³⁴“Uusi liha” on modernin groteskin johtavan elokuvaohjaajan, David Cronengergin käyttämä käsite hänen elokuvastaan *Videodrome*; “‘Uusi liha’ tarkoittaa kykyä muuttaa fyysisessä mielessä sitä, mitä merkitsee olla ihminen. On selvää että ihminen on olemassaolonsa aikana muuttunut psykologisesti. Samoin fyysisesti. Me eroamme esi-isistämme osin sen vuoksi, että ruumiimme kuluttavat eri asioita, osin silmälasien ja kirurgian kaltaisten asioiden vuoksi. Mutta asiat voivat edetä vielä pidemmälle [...]. Teoria siitä, että me olemme kaikki Jumalan luomuksia, koko se viktoriaaninen sentimento kaipaisi uudistamista, ennenkuin me voimme käsittää maan päällä käynnissä olevaa fyysistä prosessia.” (Cronenberg 1992, 118-19. Suom. Mika Siltala.)

³⁵F., 83/104. Uskonnollisen kielen roolista *Frankensteinissa* ks. Cornwell 1990, 71.

³⁶Kyseessä on Aatamin valitus syntiinlankeemuksen ja Jumalan tuomion jälkeen: “Anoinko, Luoja, että ihmiseksi / maan tomusta mun loisit? Rukoilinko, / ett’ ikiyöstä herättäisit minut / tään tarhan loistoon?” (10:743-46; Milton 1952, 282.)

Aatami (ihminen) tai Saatana (demoni); “Aatamin tavoin minullakaan ei ilmeisesti ollut mitään yhteyttä [*united by no link*] eläviin olentoihin [...]. Monasti minusta tuntuu että Saatana oli lähempänä minua [...]”³⁷ Kapinallisen Saatanan varhainen edeltäjä nimetään teoksen alaotsikossa: *Moderni Prometheus*. Zeun kallioon kahlitsema titaani on Aiskhyloksen tragediassa säilynyt meille sympaattisena hahmona, ihmisten suosijana Zeun edustamaa jumalten mielivaltaa vastaan. Jumalten vaatiessa ihmisten alistumista osaansa antaa Prometheus heille toivon ja tulen: keinot teknistä tietä parantaa elinmahdollisuuksiaan.³⁸ Victor on teoksen prometheusmainen sankari, mutta kuten monet tutkijat ovat huomauttaneet, Hirviö on häneen niin tiiviillä sidoksella kiinnittynyt, että olennosta voidaan puhua Frankensteinin kaksoisolentona.³⁹ Rikkoessaan ihmisyyden rajoja Frankenstein astuu liminaaliseen tilaan, joka on seurauksiltaan arvaamaton. Frankensteinin hahmo jakaantuu ja monistuu Hirviössä, ja teksti toisintaa tätä analogisesti tuomalla kudokseensa “muita ääniä” – Samuel Coleridgen “Vanhan merimiehen tarina” tunkeutuu Victorin kauhun kuvaukseen, hänen ailahtelevia tunteitaan ilmaisee katkelma Percy Bysshe Shelleyn runoa “Muuttuvuus”, ja hänen kuolleen ystävänsä luonnonrakkaus innoittaa sitaatin William Wordsworthin “Tintern Abbeystä”.⁴⁰ Teksti korostaa heterogeenisyydellään kuvattujen “subjektien” sitaattimaista rakentumista niistä erilaisista diskursseista, jotka heissä vaikuttavat.

Tiedostettu moniäänisyys ja epäyhtenäisyys ovat *Frankensteinin* hirviömäisyyden keskeisimpiä ulottuvuuksia. Hirviön kohdalla korostetaan, että kaikki siihen käytetyt osat ovat erillään kauniita, mutta niiden vastakohtainen ja epäsuhtainen yhdistelmä herättää demonista kauhua. Heterogeenisen koosteen herätessä henkiin on vaikutelma helvetillinen: “Olin katsellut häntä keskeneräisenä; silloin hän oli ruma; mutta kun nuo lihakset ja nivelet saivat liikuntakyvyn,

³⁷F., 114/139-40.

³⁸Aiskhylos 1961, 28 [250-56].

³⁹Kaksoisolentotulkintaa ovat kehittäneet mm. Bloom, Hirsche, Ketterer ja Miyoshi, sekä William Veeder, jonka tutkimus *Mary Shelley & Frankenstein: The Fate of Androgyny* on kenties perinpohjaisin psykologinen tulkinta romaanista. Veeder tuo mielenkiintoisella tavalla esille Mary Shelleyn ja hänen lähipiirinsä androgyynisen ihanteen ja tulkitsee hirviön edustavan Maryn tietostamatonta kritiikkiä maskuliinisuuden tuhoavasta kahtiajakaantuneisuudesta. Lähinnä biografiseen materiaaliin nojaten Veeder osoittaa, että kirjailijan lähipiirin “prometheuslaiset” runoilijanerot (Percy Bysshe Shelley, lordi Byron) pyrkimyksessään kuolemattomuuteen ja inhimillisten rajoitusten rikkomiseen itse asiassa (Maryn kokemuksen mukaan) horjuivat itsekeskeisen omapäisyyden ja heikkouden välillä. (Veeder 1986, 16, 58, 106, 158.)

⁴⁰F., 44/59, 82/103, 141/170.

tuloksena oli olento jollaista ei edes Dante olisi pystynyt keksimään.”⁴¹ Mary Shelley nimitti romaaniaan (sen heterogeenisyydestä tietoisena) omaksi “hirvittäväksi jälkeläisekseen”.⁴² Maryn kertoman mukaan hänen näkemänsä painajaisuni tarjosi lähtökohdan *Frankensteinille*, joka hyödyntääkin unen tapaan alitajuisia ambivalensseja; se yhdistää sähkön ja ruumiillisuuden ristiriitaiseksi koosteeksi, joka toimii goottilaisen kauhun ja tieteiskirjallisuuden välimaastossa. Teoksen “sähködemoniin” liittyvät ristiriidat ovat väistäneet tulkintaa ja saaneet Suvinin kaltaiset tutkijat puhumaan “viallisesta hybridistä”.⁴³ Frankensteinin kuolleesta lihasta kokoama uusi ihminen, joka näyttäytyy “luonnonvoimana”, demonina myrskysalamoiden loisteessa, ja joka liikkuu “salaman nopeudella”, antaa metaforisen hahmon ajalle, jossa sähköiset teknologiat alkavat määrittää uudelleen ihmisenä olemista.⁴⁴ Hirviön hybridisoituminen ja *Frankensteinin* rikkonainen luonne hybridisenä tekstinä on Derridan ja Barthesin hengessä mahdollista nähdä romaanin mielenkiintoisimmiksi piirteiksi. “Vaarallisten liitännäisten” ja tekstin moniäänisyyden sijoittuminen demoniseen positioon ovat käyneet ajankohtaisiksi; sekä Mary Shelley’n tekstin sitaattiluonne että hänen hirviönsä ovat saaneet paljon epäsuoria perillisiä – edellinen kirjallisuuden postmodernismissä, jälkimmäinen SF:n kyborgikuvastossa. Tietoisuus monista (usein tiedostamattomista) tavoista joilla teknologiamme muovaa ja muuntelee meitä on kasvussa, ja *Frankensteinin* demoninen koneihminen onkin saanut uusia tulkintoja.⁴⁵



Mary Shelley’n romaani Frankenstein; Or, The Modern Prometheus liittyy demonisuuden uuden tieteen ja teknologian ihmiselle tarjoamiin

⁴¹F., 44/59.

⁴²F., xxvi [*hideous progeny*; vuoden 1831 laitoksen esipuheesta].

⁴³Suvin 1980, 127.

⁴⁴F., 63/81, 60/78, 180/215.

⁴⁵Brian Aldissin *Frankenstein Unbound* (1973) on saanut arvostusta aiheen edelleenkehittelynä, ja viimeisin elokuvaversio (Kenneth Branaghin *Mary Shelley’s Frankenstein* [TriStar, 1994]) pyrkii puolestaan luomaan elokuvaversion, joka on lähempänä kirjan (ja oman aikamme) moraaliproblematiikkaa. Frankenstein-teeman historiaan tarjoaa katsauksen *The Frankenstein Omnibus* (Haining 1994).

mahdollisuuksiin. Samalla se herättää kysymyksiä tekniikan ja alitajunnan välisistä suhteista. Tekstinä Frankenstein on heterogeeninen kooste tieteen, uskonnon, goottilaisen kauhun ja runouden kieltä; hirviön demonisuuden lähteenä se korostaa myös olennon luonnottomuutta heterogeenisten osien muodosteena. Tulkinnassani olen korostanut Victor Frankensteinin kaksoisroolia: hänen faustiset ja prometheusmaiset pyrintönsä kätkevät esineellistävän ihmiskuvan, joka hänen hirviömäisen kaksoisolentonsa muodossa nousee päivänvaloon. Tekstin viittaukset transsiin ja psyykessä vaikuttaviin näkymättömiin voimiin korostavat Frankensteinin luomistyön tiedostamattomia piirteitä. Johdonmukaisuus, jolla Frankenstein kutsuu luomaansa olentoa ‘demoniksi’ tai ‘piruksi’ korostaa romaanin keskeistä konfliktia isän (Jumalan, luonnonjärjestyksen) asettamien rajoitusten ja narsististen hallinnan tarpeiden välillä. Sähkön ja tieteen avulla henkiin herätetty jättiläinen vastaa luojassaan risteäviin pyrintöihin ja on samalla sekä yli-inhimillinen titaani, raadollinen totuus ihmisen ruumiillisuudesta että kapinallinen Saatana. Tieteellisen diskurssin nouseminen uhmaamaan uskonnollisia, moraalisia ja esteettisiä konventioita antaa ihmiskuvan artikulointiin uusia vapauksia, mutta myös nostaa esiin uusia ristiriitoja. Niiden ilmaisuna Frankensteinin heterogeeninen tekstuaalisuus ja “demoninen koneihminen” on ollut kaukokantoinen.

4.2. Androidit ja replikantit:

tunteeton ja tunteva pahuus

[RACHAEL:]

– Pidätkö pöllöstämme?

[DECKARD:]

– Onko se

keinotekoinen?

[RACHAEL:]

– Tietysti se on.

– *Blade Runner*

Tieteiskirjallisuuden teknologiset hybridit

Frankensteinin Hirviössä teknologinen toiseus ilmenee groteskin ruumiillisuuden demonisoidussa hahmossa. Mary Shelley'n jälkeen kehittynyt tieteiskirjallisuus on luodannut teknologian roolia sekä utopistiseen että dystopiseen suuntaan, mikä näkyy koneen ja ihmisen suhteen representaatioissa. *Frankensteinin* ohella E.T.A. Hoffmannin “Der Sandmann” (1816-17) sijoittaa teknologisen ihmisyyden demoniseen positioon; päähenkilö siinä rakastuu “naiseen”, joka on todellisuudessa pahan “mekaanikon” luoma eloonherätetty nukke. Teknologisen optimismin traditio on paljon velkaa ranskalaiselle Jules Vernelle, joka suosituissa seikkailuromaaneissaan ennakoi monia ihmeellisiä tekniikan edistysaskelia. Hänenkin konesuhteensa kätkee myös syvemmän ambivalenssin: kapteeni Nemon Nautiluksen tai Robur Valloittajan “Albatrossi”-lentolaivan kaltaiset koneet ilmentävät ihmisen hybridistä ja ne vaativat nemesiksensä – ihmeelliset laitteet säännönmukaisesti lopussa särkyvät, räjähtävät tai uppoavat tuhoutuen yhdessä faustisen luojansa kanssa.⁴⁶ Tsekkikirjailija Karel Capekin näytelmä *R.U.R.* (1921) loi termin ‘robotti’ ihmisen mekaanisesti valmistetulle versiolle, ja heijasti huolta että nämä jäljitelmät voisivat joskus kapinoida ja korvata “alkuperäisen” ihmisyyden. Yhdysvaltain viihteellisessä SF-traditiossa luottamus teknologiaan oli tyypillisempää; Isaac Asimov teki robottien puolustamisesta koko tuotantonsa läpäisevän teeman. Asimov julisti robottikertomuksillaan vastustavansa “Frankenstein-syndroomaa”, neuroottista mekaanisten ihmisten pelkoa. Hänen robottinsa ovat rationaalisen suunnittelunsa ansiosta itseasiassa ihmisiä edistyneempiä olentoja; niihin on ohjelmoitu kolmen “robotiikan peruslain” eettiset periaatteet. Niiden ohjaama robotti on täysin kykenemätön uhkaamaan ihmistä mitenkään, ja jopa sen itsesuojelun periaatteen edelle menee ehdoton pakko totella jokaista ihmisen antamaa määräystä.⁴⁷

⁴⁶Ks. Martin 1985.

⁴⁷Brian Stapleford, “Man and Machine” (Wingrove 1984, 26-7). Robotiikan kolme lakia avaavat useat Asimovin novellikokoelmat; “1) Robotti ei saa vahingoittaa ihmistä eikä

Frankensteinissa uuden teknologian ja ihmisen liitto otti hirviömäisen hahmon erilaisten alitajuisten pelkojen ilmentäjänä ja teolliseen yhteiskuntaan liittyvän heterogeenisyyden tekstuaalisena ilmaisuna. Donna Harawayn mukaan tämä sekoittuminen teknologiaan ottaa omana aikanamme myyttisen hahmon kyborgissa, kyberneettisessä organismissa. Hän kirjoittaa: “olemme kaikki kimeiroita, teoretisoituja ja seipitettyjä koneen ja organismin hybridejä; siis kyborgeja. Kyborgi on ontologiamme; se antaa meille politiikkamme.”⁴⁸ Tieteiskirjallisuuden perinteinen robottikuvasto pyrkii säilyttämään ihmisen ja koneen erillisyyden positioimalla ihmisen ja robotin eriarvoiseen ja problematiikaltaan selvästi poikkeaviin aseisiin. Esimerkiksi Asimovin klassinen kertomus “The Bicentennial Man” (1976), jonka hän myöhemmin laajensi yhdessä Robert Silverbergin kanssa romaaniksi *The Positronic Man* (1992), pyrkii ylittämään robotin ja ihmisen rajan kuvaamalla robotti “Andrew Martinin” heräämistä luovuuteen ja kamppailua ihmisoikeuksiensa tunnustamisen puolesta. Ironisesti kone voi kuitenkin saavuttaa tunnustuksen ihmisyydestään vasta korvaamalla ruumiinsa orgaanisella ihmisruumiilla ja antamalla aivojensa ihmisaivojen tapaan degeneroitua ja kuolla.⁴⁹ Kone pyyhitään tehokkaasti yli tämäntyyppisessä tasa-arvossa. Asimovin koneihmisyyden onkin kietoutunut syvälle rasismiin ja rotuopin diskursseihin, joissa kuolevan robotin viimeinen huokaus on “Setä Tuomon tuvan” hengessä muisto rakastetusta omistajasta: “Little Miss”.⁵⁰

Tällainen traditio on leimannut tieteiskirjallisuuden vastaanottoa, joka on pitkään keskittynyt näkemään ihmisen konesuhteen rationaalisen ja instrumentaalisen logiikan termin. Suvinin tapaan tiede ja kognitiivinen logiikka ymmärretään usein SF:n “kaikenkattavaksi horisontiksi”, vaikka uusin tieteiskirjallisuus on palaamassa *Frankensteinin* kuvaamiin teknologian “maagisiin” ulottuvuuksiin: sen sijaan että ihminen käyttäisi teknologiaa, määrittää teknologia ihmisen itselleen toiseksi. Terasa de Laurentisin mukaan teknologia on tieteiskirjallisuuden hajanainen maisema:

laiminlyönnin johdosta saa saattaa tätä vahingoittumaan. 2) Robotin on toteltava ihmisen sille antamia määräyksiä paitsi milloin ne ovat ristiriidassa ensimmäisen pääsäännön kanssa. 3) Robotin on varjeltava omaa olemassaoloaan niin kauan kuin tällainen varjeleminen ei ole ristiriidassa ensimmäisen eikä toisen pääsäännön kanssa.”

⁴⁸Haraway 1991, 150.

⁴⁹Asimov 1984, 633-82; Asimov - Silverberg 1995.

⁵⁰Ibid., 682.

Teknologia on jo nyt, ei vain kaukaisessa tieteiskirjallisessa tulevaisuudessa, aistinkykymme laajentuma; se muovaa havaintojamme ja kognitiivisia prosessejamme, välittää suhteissamme materiaalisen ja fysikaalisen maailman kohteiden kanssa ja suhteissamme omiin tai toisten ruumiisiin. Teknologia on erottamaton työstä, abstraktista tiedosta, seksuaalisuudesta, taiteesta, päivittäisistä toimista ja fantasiasta. [...] Teknologia on historiallinen kontekstimme, sekä poliittinen että henkilökohtainen.⁵¹

Tietoisuus teknologisen muutoksen tunkeutumisesta yhä kasvavassa määrin arkipäivään ja tämän kehityskulun moniulotteisista seurauksista on näkynyt selvästi tieteiskirjallisuuden alueella. Brian McHale on tutkimuksessaan *Postmodernist Fiction* (1987) nähnyt tämän ilmiökentän siirtymäksi 'kognitiivisista' kysymyksenasetteluista ("Kuinka voin tulkita tätä maailmaa, jonka osa olen? Ja mitä minä olen siinä?") 'postkognitiivisiin': "Mikä tämä maailma on? Mitä siinä on tehtävissä? Mikä minuuksistani sen tekee?"⁵² Postkognitiivisissa kysymyksissä on huomattava epävarmuuden tason radikaali lisääntyminen; maailmassaolemisen varmuudesta ja minän olemassaolon varmuudesta astutaan tilaan jossa maailmoja ja minuuksia voi olla monta. Tämä on usein liitetty informaation räjähdysmäisen lisääntymisen mukanaan tuomaan hahmottamisen ongelmaan; kaikista lakkaamatta risteävistä teksteistä on liki mahdotonta lukea esiin mitään yhtenäistä kertomusta, kokonaiskuvaa minän ja maailman tilalle. "Salaliitto on köyhän miehen kognitiivinen kartta postmodernille ajalle", on Frederic Jameson todennut.⁵³ Postmodernin paranoian eräs toistuva piirre on ollut epäluottamus tietoverkkojen ja tietokoneiden "näkymättömiä voimia" kohtaan. Erityisen korostunutta tämä on tietoverkoissa itsessään, missä erilaisista salaliittoteorioista on kehittynyt tärkeä (usein itseironinen) aladiskurssinsa.⁵⁴ Brian McHale on puhunut "käyttöliittymäfiktiosta" (*interface fiction*), joka kattaa kirjallisen kulttuurin ja tietokoneteknologian usein traumaattiset kohtaamiset.⁵⁵ Demonologisen diskurssin rooli on vähemmän tutkittu osa tätä aluetta; demonit ovat esillä

⁵¹de Laurentis - Huyssen - Woodward 1980, 167.

⁵²Dick Higgins, *A Dialectic of Centuries*; sit. McHale 1987, 1.

⁵³Sit. McHale 1992, 178.

⁵⁴Ks. esim. Internet-utisryhmät *alt.conspiracy*, *alt.illuminati*, *alt.discordia*.

⁵⁵McHale 1992, 236.

keskeisimmissä koneihmisiä käsittelevissä teksteissä *Frankensteinista* Philip K. Dickin paranoian kautta aina William Gibsoniin ja kyberpunk-tieteiskirjallisuuteen.

Koneihmisen demonisuus

“Vuosia kirjoittamiseni teemana on ollut ‘Paholaisella on metalliset kasvot’”, toteaa Philip K. Dick esseessään “Man, Android, and Machine” (1976).⁵⁶ Dickin 1960-luvun kirjoitukset omistautuivat minuuden ja maailman konstruktioiden epävarmuuden tarkastelulle, ja kuten Norman Spinrad on todennut, jo Dickin 1950-luvun varhainen novellistiikka kehittää kerronnan moniäänisyyttä, tekniikkaa joka tehokkaasti dramatisoi epävarmuutta. Monien kertojien kautta eläytymisesityksinä fokusoitu kerronta tarjosi muille SF-kirjoittajille esikuvan kuinka käsitellä samassa tarinassa useita risteäviä tarkastelukulmia.⁵⁷ Dickin “monikanavainen” kerronta (Spinrad käyttää termiä “multiplex”) kyseenalaistaa yhden todellisuuden ja minän/toisen -välisen jaon. Romaanissa *Ubik* (1969) tämä merkitsee kysymyksiä elämää keinotekoisesti jatkavista teknologioista ja mielten sulautumisesta. Syväjäädetyt ihmisten kokemassa keinotodellisuudessa käytävä surrealistinen kamppailu jäsentää muutoksen ja kaaoksen hyvän ja pahan arkkityypiksi jännitteeksi; mystisen “Ubikin” edustaessa elinvoimaa, demoniset keinotodellisuuden asukkaat pyrkivät puolestaan vain nielemään muut jäädetyt sielut itseensä. Descartes’n esittämä ongelma varmasta tiedosta ja demonista, joka voi luoda kokonaisen valheiden maailmankaikkeuden, oli Dickille perustavaa problematiikkaa tällä tietoisuuteen vaikuttavien lääkeaineiden ja jatkuvasti kehittyvien teknologioiden aikakaudella. Teknologian demonisuus on korostunut erityisesti hänen romaanissaan *Do Androids Dream of Electric Sheep* (1968; suom. *Palkkionmetsästäjä*), johon perustuvan elokuvan *Blade Runner* Ridley Scott ohjasi vuonna 1982.⁵⁸

Kirjan ja elokuvan painotukset eroavat osin merkittävästi toisistaan, mutta molemmissa yhteisenä ongelmana on ihmisyyden määrittely. Kaikki erilaiset määritelmät ovat poissulkevia rajatessaan ihmisyyden tiettyjen ominaisuuksien kokonaisuudeksi ja mahdollistaessaan määritelmän ulkopuolelle jäävien kohtelemisen objekteina, ilman ihmisarvoa.

⁵⁶Dick 1995, 213.

⁵⁷Norman Spinrad, “Introduction”; Dick 1994, 10.

⁵⁸Viitataan ensin romaanin englanninkielisen laitoksen, sitten suomennoksen sivunumerointiin – lyhenne DA. Suom. Kari Nenonen.

Palkkionmetsästäjän päähenkilöllä, Rick Deckardilla on ammattinaan ihmisten hallinnasta karanneiden androidien jäljittäminen ja tuhoaminen. Androidit ovat ihmishahmoisia koneita, mutta ne voi erottaa ihmisistä erityisestä empatian puutteesta elollisia olentoja kohtaan (ja varmistaa diagnoosin kuolleen androidin ruumiinavauksella). Robotit ovat osa SF:n tulevaisuuskuvan generisiä konventioita, eikä androidien tarvetta *Palkkionmetsästäjän* maailmassa erikseen perustella – ne nähdään lähinnä asimovilaisina palvelijoina tai orjina.⁵⁹ Dickin romaanissa koneihmiset saavat latautuneen erityismerkityksen ihmisyyden ja epäihmisyyden rajatapauksina; androidit konkretisoivat moderniin ihmiseen sisältyvän epäinhimillisen potentiaalin. Esseessään “The Android and the Human” (1972) Dick painottaa, että hänelle androidi “kokoaa yhteen kaiken, mikä ei ole inhimillistä”, ja analysoi urbaania nykykulttuuria, johon liittyy ohjelmoidun, ennakoitavan ja tunteettoman (“androidin”) persoonallisuustyyppin esiintulo.⁶⁰ Teoksessa palkkionmetsästäjä toimii rajavartijana ihmisyyden ja uuden, entistä pettävämmän epäihmisyyden muodon (Nexus-6 -tyypin androidien) rajalla; “Me palkkionmetsästäjät seisomme Nexus-6:n ja ihmiskunnan välissä, barrikadina, joka pitää ne kaksi erillään”, luonnehtii Deckardin kollega Phil Resch rooliaan.⁶¹ Androidien valmistajat pyrkivät puolestaan valmistamaan mahdollisimman ihmisenkaltaisia kopioita, koska markkinatutkimuksien mukaan ihmiset haluavat aidonkaltaisia koneorjia. Apokalyptiseen todellisuuskuvaan liittyy ydinsota ja saastuminen, jotka ovat pakottaneet ihmiskunnan enemmistön hylkäämään maapallon. Lähes kaikki oikeat eläimet ovat kuolleet; luontokokemuksen korvikkeeksi tarjolla on keinotekoisia sähköeläimiä.

Judith B. Kerman avaa toimittamansa *Blade Runnerille* ja *Palkkionmetsästäjälle* omistetun artikkelikokoelman (*Retrofitting Blade Runner*, 1991) keskustelulla atomipommista ja natsien tuhoamisleireistä, ja antaa esimerkin lapsesta, joka julisti, että “hämähäkit eivät ole elossa . . . koska sinä voit tappaa niitä”. Eettinen diskurssi jäsentää maailmaamme eri kategorioihin, ja esimerkin lapsi on oppinut luokittelemaan hyönteiset elollisten olentojen

⁵⁹Damien Broderick on todennut tieteiskirjallisuuden muodostaneen historiansa aikana oman “megatekstinsä” toisiinsa verkottuvista SF-teksteistä; tämä tausta kuuluu konvention hyväksytyihin ikoneihin, on osa SF:n “kieltä”. Kaikkein varhaisimpia SF-ikoneja ovat avaruusalus, robotti ja hirviö; uudempiin kuuluvat mm. hyperavaruus, kyberavaruus ja nanoteknologia. (Broderick 1995, 59.)

⁶⁰Dick 1995, 201, 209.

⁶¹DA., 124/101.

ulkopuolelle, koska niiden tappaminen on sallittua.⁶² Historia osoittaa, että tämäntyyppinen ekskluusio on mahdollista myös eri rotuisten, vammaisten tai seksuaalisesti poikkeavien ihmisten kohdalla. Pohtiessaan konesuhdettamme Dick ottaa vertailukohteeksi maagisessa universumissa elävän, ns. primitiivisen ihmisen; hänelle koko maailmankaikkeus kasveineen, kivineen ja eläimineen on elossa ja täynnä myyttisiä merkityksiä. Dick katsoo että tukahduttaessamme tieteellisen materialismin nimissä tarpeemme nähdä maailmassa merkityksiä olemme vaarassa esineellistää myös muut ihmiset ja lopulta itsemme. Automatisoituva ympäristö saa lisää elollisia piirteitä, mutta ihminen paljastuu yhä enemmän “sisäänrakennettujen tropismiensa” johdattamaksi ja siten “elottomaksi”.⁶³

Dickin ihmisen tapaan käyttäytyvät androidit ovat elollistettuja koneita; niillä on persoonallisuus, mutta ei sielua (syvempää yhteyttä essentiaaliseen ihmisyyteen). Materiaalisen maailmanselityksen rajat sulkevat uskonnollisen diskurssin ulkopuolelleen, ja teknologia ottaa sen paikan. Tämä ilmenee sekä demonisen position että sen kristillisen vastapoolin kohdalla; teknologia asettuu kristillisen dualismin tarjoamiin asemiin. Demoneja vastaavat androidit, jotka ovat individualismissaan eheitä ja vastaavasti kykenemättömiä empaattiseen rajojen ylittämiseen. Androidit ovat korostetun rationaalisia olentoja, jotka halveksuvat tunteenomaista riippuvuutta toisista ja uskonnollisuutta tämän tarpeen ilmauksena. Androidilla ei ole “emotionaalista tietoisuutta, ei tuntoaistia sanomistensa todellisesta merkityksestä, vain eri käsitteiden onttoja, muodollisia, älyllisiä määritelmiä.”⁶⁴ Heitä hallitsee demonisesti teknologisoitunut kieli, vailla uskoa “onto-teologiseen” merkitysten läsnäoloon. Tämän vastakohtana on “aitoon ihmisyyteen” kuuluva empaattinen samastuminen, joka perustuu subjektin ja objektin rajojen ylittymiseen. Kristinuskon positioon romaanin maailmassa asettuu uusi teknologia: musta empatialaatikko. Tarttumalla sen kahvoihin ihmiset unohtavat erillisyytensä ja sulautuvat yhteen myyttisen Wilbur Mercerin kanssa. Mercerin mytologiaan kuuluu ylösousemus hautamaailmasta, jonne piittaamattomuus ja kyvyttömyys hyväksyä erilaisuutta ovat syösseet eläimet ja Wilburin Kristus-hahmon.⁶⁵

⁶²Kerman 1991, 1.

⁶³Dick 1991, 183-87.

⁶⁴DA., 166-7/133.

⁶⁵DA., 20/21.

Palkkionmetsästäjässä nämä eri ulottuvuudet kohtaavat kärjistyneesti kohtauksessa, jossa maahan paenneet androidit katselevat TV:stä kuinka ihmisten empatiauskonto paljastetaan teknologiseksi huijaukseksi, ja samalla yksi heistä leikkelee hajamielisesti jalat irti löytämältään hämähäkiltä. Androidi ei näe hyönteisen elämällä mitään erityistä arvoa; sen kouristelut ovat merkkejä, joilla ei ole vaikutusta androidin tietoisuuteen. Hän vain haluaa nähdä kykeneekö otus kävelemään neljällä jalalla kahdeksan sijaan. Demonisesti väritynyt tieteellinen uteliaisuus ohjaa androidit myös hyökkäämään ihmisten Mercer-uskontoa vastaan. Merceriin sulautuvat ihmiset kokevat toisen olennon kärsimykset hyvin selvästi – Mercerin kärsimysnäytelmään kuuluvat singotut kivet tuottavat myötäläjille jopa stigmaattisia haavoja. Androidien vallitseva asenne primitiiviseen mercerismiin on ironia; he repivät pahantahtoisesti nauttien illuusiot mercerismin yltä paljastaessaan että uskonnon tekninen perusta löytyy Hollywoodin lavastovarastoista ja Mercerin hahmo on palautettavissa erääseen alkoholisoituneeseen sivuosanäyttelijään.

Tv-vastaanotin jatkoi: “Kuu on maalattu; suurennoista, joista yhden te näette nyt kuvaruuduissanne, näkyvät pensselinjäljet. Ja on myös joitakin todisteita, että kitukasvuiset rikkaruohot ja vastenmielinen, steriili maaperä – ehkä jopa näkymättömien osapuolien Merceriä kohti sinkoamat kivet – ovat yhtäläillä väärennetyjä. Itse asiassa on täysin mahdollista, että ‘kivet’ on valmistettu pehmeästä muovista, mikä ei aiheuta aitoja haavoja.” [...]

Pris oli nyt leikannut hämähäkiltä kolme jalkaa ja se ryömi surkeasti ympäriinsä pöydällä, etsien ulospääsytietä, tietä vapauteen. Se ei löytänyt sellaista. [...]

“Minä havaitsin”, teknikko jatkoi, “että vanhus oli todellakin tehnyt sarjan lyhyitä, viidentoista minuutin videoelokuvia työnantajalle, jota hän ei koskaan tavannut. Ja, kuten me olimme päätelleet, ‘kivet’ koostuivat kumimaisesta muovista. ‘Vuodatettu veri’ oli ketsuppia ja” – teknikko naurahti – “ainoa kärsimys mitä herra Jarry [Wilbur Merceriä esittäessään] joutui kokemaan oli se, että hänen oli pakko olla koko päivä ilman viskihuikkaa.”⁶⁶

Androidien tekemän paljastuksen jälkeen mikään ei ihmisten kannalta kuitenkaan muutu: empiirisellä totuudella ei ole suoraa suhdetta Mercerin psyykkiseen todellisuuteen. Itse asiassa ihmisten tarvitessa Merceriä hän vähitellen voimistuu; Mercer-sulauminen alkaa spontaanisti

silloinkin, kun ihminen ei edes ole yhteydessä empatialaattikkoon. Tekniikan paljastuminen huijaukseksi ei koskettanut mercerismin ydintä: perustavan yhteyden tarvetta, kykyä empatiaan ja Mercerin kärsimysnäytelmän suhdetta autoituvan maan asukkaiden psyykkisiin realiteetteihin. Mercerin perussanoma oli “*Ei ole mitään pelastusta. [...] Et ole yksin. [...] Elämän perustila on että joutuu vahingoittamaan omaa identiteettiään.*”⁶⁷ Mercerismin määritelmänä tämä sulkee ulkopuolelleen puhtaan narsismin, joka ei ole valmis kestämään minuuden rajojen ylittymistä suhteessa toiseen. Androidien vieraus ja “pahuus” pohjautuvat niiden puuttuvaan sisäiseen liitokseen; ne ovat puhtaasti yksilöllisiä, ilman primaaria sidosta toiseen psyykensä rakenteissa.⁶⁸

Dickin androidien hämmentävä tunteettomuus

Pintatasolla Dickin androidi asettuu luontevasti demonisen pahantahtoiseen rooliin, koska se on ihmisen ja teknologian hybridi, luonnon muodoste jolla ei ole paikkaa perinteisissä (ihminen/kone, ihminen/eläin, luonto/kulttuuri) kategorioissa. Syvempi ambivalenssi kuitenkin estää demonin ongelmattoman erillisyyden ihmisestä itsestään. Rick Deckardin tehtävänä on tunnistaa ja tuhota androidit, mutta perinteisen salapoliisitarinan kaavaan tunkeutuva demoninen heterogeenisuus mutkistaa tarinan. Toiseuden etsintä ulkopuolelta kääntyy toistuvasti nurin, epäilyksien suuntautuessa Deckardin oman minuuden inhimillisyyteen.

⁶⁶DA., 182-84/144-5.

⁶⁷DA., 156/125. “Merseroiminen” on tekstiili- ja paperiteollisuudessa käytetty, John Mercerin kehittämä tekniikka, jossa materiaalia muutetaan kemiallisesti lipeäkäsittelyllä. Mercerismi assosioituu myös hypnoosin varhaiseen muotoon, mesmerismiin, jonka kanssa sillä on paljon yhteistä. Franz Anton Mesmer oli itävaltalainen lääkäri, joka uskoi “animaaliseen magnetismiin”, jota säteili tähdistä ja eläimistä, sekä raudasta. Hän hoiti neuroottisia potilaita “kanavoimalla” metallisten magneettien kautta mainittua magneettista energiaa, ja usein potilaat vajosivat hypnoottiseen transsiin. *Palkkiometsästäjän* maailmassa mercerismi sisältää sekä muuttavan että sulauttavan ulottuvuutensa.

⁶⁸Psyykkisen liitoksen asema on olennainen androidien leimallisen narsistisessa ja “postmodernin” ironian täyttämässä maailmassa. Victoria Hamilton käyttää systeemitieteellistä mallia apunaan käsitellessään lapsen ja toisen ihmisen varhaisen suhteen interaktiivista luonnetta. Yksilön *sidoksen* toiseen ihmiseen (joka implikoi sitomalla rajoittamista ja pakottamista) sijaan Hamilton puhuu *liitoksesta* (attachment), joka viestii molemminpuolisesta vuorovaikutuksesta ja yhteennivoutumisesta. Minän liitoksisella perustalla on myöhempää merkitystä; muistot ovat tässä aktiivinen elementti minuuden rakenteissa. “Inherent in attachment theory is the notion that the first infant-mother relationship creates that structure which governs later attachments. Since an attachment is like an inner construct, it is stable and exists across space and time.” (Hamilton 1982, 7.) Tällainen (toisesta riippuva) rakenne minän osana sijoittaa toiseuden yksilön konstituution perustaan, freudilaisesta primaarinnarsismista poiketen. Freudin käsityksen mukaan myöhemmillä

Kertomuksen perusasetelma käy lävitse nopeita muodonmuutoksia paranoidien epäilyjen vaihtaessa paikkaa. Deckardin käytössä on sarja kysymyksiä ja laitteisto, jonka pitäisi paljastaa puuttuva empaattinen reaktio. Deckardin testatessa laulajatar Luba Luftia (joka on mahdollisesti androidi) tämä yrittää kiemurrella eroon testistä tarjoutumalla auttamaan soluttautuneen androidin jäljittämisessä.

“Oletteko te saanut tietoja, joiden mukaan esiintyjien joukossa on androidi? Minä autan teitä mielelläni, ja jos minä olisin androidi niin auttaisinko minä teitä mielelläni?”

“Androidi”, Rick sanoi, “ei välitä siitä mitä toiselle androidille tapahtuu. Se on yksi niistä merkeistä, joita me etsimme.”

“Siinä tapauksessa”, neiti Luft sanoi, “teidän täytyy olla androidi.”

Se säväytti Rickiä; hän tuijotti naista.

“Koska”, nainen jatkoi, “teidän työnne on tappa heitä, eikö olekin? Te olette sellainen, miksi niitä nyt kutsutaankaan –” Hän yritti muistaa.

“Palkkionmetsästäjä”, Rick sanoi. “Mutta minä en ole androidi.”

“Tämä testi, jonka te haluatte tehdä minulle.” Naisen ääni oli nyt alkanut palata.

“Onko se tehty teille?”

“On.” Rick nyökkäsi. “Kauan, kauan sitten; silloin kun aloitin työni poliisissa.”

“Ehkä se on väärä muisto. Eikö androideilla ole vääriä muistoja?”⁶⁹

Muistojen merkitys Deckardin kohtaamisessa Rachael Rosenin kanssa on myös keskeinen. Rosen-organisaatio (elokuvassa nimellä Tyrell-korporaatio) valmistaa androideja ja heidän intresseissään on osoittaa androidien tunnistamiseen käytetty testi epäluotettavaksi. Rachael Rosen saa tuloksen joka osoittaa epänormaaleja tunnereaktioita, mutta tälle tarjotaan selitykseksi epänormaalia lapsuutta vailla elollista luontoa avaruusaluksen keinotekoisissa oloissa. Deckardin testissä Rachaelin myöhästynyt reaktio “lapsennahasta valmistettuun salkkuun” paljastaa hänet kuitenkin lopulta androidiksi, joka vain itsekään uskoo olevansa ihminen häneen ohjelmoitujen keinotekoisien muistojen ansiosta.⁷⁰ Kysymys identiteetin rakentamisesta ja sen keinotekoisuudesta on elokuvan *Blade Runner* keskeinen tema. Dick oli itse vuonna

iällä sisäänpäin vetäytyvä libido on sekundaarista kehitystä joka suuntautuu minään itseensä; narsistiset tyypit “etsivät itseään rakkautensa kohteeksi” (Freud 1993, 33, 45).

⁶⁹DA., 88-89/74.

1976 “Man, Android, and Machine” -esseessään kyseenalaistanut metallikasvoisen paholaisen mallinsa; hän korjaa 1960-luvun visiotaan ja näkee nyt koneen ihmisyyden erääksi naamioksi. Koneet ja ihmiset, elollinen ja eloton sekoittuvat ja vanhat myytit täytyy kierrättää vastaamaan teknologista todellisuutta – tarvitaan koneversio kärsimyksen *Pietà*-motiivista.⁷¹ Elokuva vahvistaa juuri *Palkkionmetsästäjän* tätä ulottuvuutta ja kuvaa androidit Dickin tekstistä poiketen pääosin sympaattisemmassa valossa kuin “aidot” ihmishahmot. Rachaelin kohdalla tämä merkitsee, että kun työnsä kovettama palkkatappaja Deckard paljastaa tytön olevan androidi, syöksyy tämä itkien ulos ja pudottaa valokuvan äidistä ja lapsesta – ainoan todisteen lapsuudestaan, joka nyt osoittautui väärennökseksi.⁷² Androidi Roy Batty rinnastuu visuaalisesti viime hetkillään kuolevaan Kristukseen. Scottin elokuvassa androidien demoniset ja inhimilliset piirteet jäsentyvät toisin kuin Dickin tekstissä.

Palkkionmetsästäjässä teksti leikkii Deckardin (ja lukijan) pyrkimyksellä löytää tilanteesta selkeärajaisia identiteettejä ja toimiva logiikka. Androidien taktiikkana ei ole suoraan hyökätä Deckardia vastaan, vaan johtaa hänet tilanteisiin, joissa hän ei enää voi luottaa todellisuuden tai ihmisyyden kaltaisiin käsitteisiin, tai ylipäätään kieleen. Luba Luft osaa androideista kaikkein taiturimaisimmin osoittaa kielen anti-kommunikatiivisen potentiaalin.

“Minä en ymmärrä ‘Currieria’ enkä ‘Ivesiä’ enkä ‘sisustusta’”, Luba Luft sanoi; hän näytti kuitenkin kamppailevan ymmärtääkseen ilmaukset. “Hetkinen.” Hän kohotti kättään innokkaasti. “Riisin kanssa, niinkuin siinä koirassa. Currier on sitä mikä tekee riisistä currieriisiä. Se on saksaksi *Curry*.”

Hän [Deckard] ei pystynyt kuollakseenkaan päättelemään oliko Luba Luftin semanttinen sumutus tarkoituksellista. Neuvoteltuaan itsensä kanssa hän päätti yrittää jälleen uutta kysymystä; mitä muutakaan hän voisi? “Te olette ulkona erään miehen kanssa”, hän sanoi, “ja hän pyytää teitä vierailulle asuntoonsa. Kun te olette siellä –”

“*O nein*”, Luba keskeytti. “Minä en olisi siellä. Siihen on helppo vastata.”

“Se ei ollut kysymys!”

⁷⁰DA., 45-52/40-46.

⁷¹Dick 1995, 206-13.

⁷²Judith B. Kernan kiinnittää huomiota valokuvien tärkeään rooliin elokuvassa; ne toimivat “teknologisen itsereflektion” välineenä ja esiintyvät avainkohtauksissa niin androidien (Leon, Rachael) kuin Deckardin itsensä kohdalla. (Kernan, “Technology and Politics in the *Blade*

“Saitteko te väärän kysymyksen? Mutta minä ymmärrän sen; miksi se kysymys jonka minä ymmärrän, on väärä kysymys? Eikö minun *kuuluisi* ymmärtää?”⁷³

Luba Luft käyttää hyväkseen dekonstruktivistista strategiaa tehdäkseen tyhjäksi Deckardin (lain edustajan) ponnistelut määrittää hänen olemuksensa hänen allekirjoittamiensa merkitysten kautta. Luban jälkimodernissa logiikassa merkitysajat jatkuvasti irtoavat konteksteistaan eikä yksiselitteisen selkeää referenttiä ole tavoitettavissa kielen takaa; merkityksen katoaminen tai pluralisoituminen antaa androidien pelottavalle toiseudelle myös kielellisen ulottuvuuden.

Deckard joutuu itse vuorostaan epäluulojen kohteeksi; häntä epäillään androidiksi ja hänen väitettyjä muistojaan puolestaan väärennöksiksi. Androidien käänteismaailmaan joutuminen kyseenalaistaa sekä Deckardin että hänen maailmansa olemassaolon. Tilanne pitää sisällään melkoisesti samoja elementtejä kuin Flann O’Brienin teos *The Third Policeman* (Kolmas konstaapeli), jossa päähenkilön hallusinatorinen vierailu poliisiasemalla osoittautuu kuoleman rajatilan luomaksi harhaksi, tai helvetiksi.⁷⁴ Myös Deckard vierailee poliisiasemalla, jolla kukaan ei “todella” ole elossa; henkilökunta osoittautuu androideiksi. Vierailu käänteis- tai varjomaailmassa ei kuitenkaan jää pysyväksi. Phil Reschin avulla Deckard pääsee pakenemaan vastustajiensa kansoittamasta “helvetistä”.⁷⁵

Phil Reschin kohdalla tekstin demoninen leikki identiteeteillä radikalisoi epävarmuuden kaksinkertaiseksi; hän esiintyy aluksi ihmisenä, joka tappaa androideja, alkaa sitten osoittautua androidiksi, jolla on keinotekoiset muistot, ja lopulta kuitenkin vahvistuu ihmiseksi. Deckardiin tällä prosessilla on se vaikutus, että hänen täytyy asettaa koko ihmisen ja epäihmisen välinen erottelunsa radikaalisti kyseenalaiseksi. Hän on täysin varma Reschin tapettua tunteettomasti Luba Luftin, että mies on todellisuudessa androidi. Kyse on, kuten Resch sanoo, Deckardin uskosta ihmisyyteen. Reschin kaltainen olento ei mahdu hänen muodostamaansa ihmiskuvaan. Tekstin odotuksia purkavan logiikan mukaisesti Deckard joutuu pettymään; Resch on ihminen, mutta hänen empaattisessa samastumiskyvyssään on vajavaisuutta; hän ei tunne mitään

Runner Dystopia”; Kernan 1991, 19. – Vrt. myös Joseph Francavilla, “The Android as *Doppelgänger*”; *ibid.*, 4-15.)

⁷³DA., 91-2/76.

⁷⁴Flann O’Brien, *Kolmas konstaapeli* (1988; *The Third Policeman*, 1967).

⁷⁵DA., 99-110/82-90.

androideja kohtaan. Deckard joutuukin kysymään itseltään, onko *hän* itse muuttumassa epäinhimilliseksi, koska hänen tunteensa androideihin eivät ole enää neutraaleja. Ihmisyys ja toiseus kääntyvät nurin: Reschin (ihmisen) mukaan on täysin hyväksyttävää käyttää naispuolista androidia ensin seksuaalisesti hyväkseen ja sitten tappaa se palkkion takia.⁷⁶ Deckard alkaa aavistaa torjuvansa perinteistä kapeaa ihmiskäsitystä, joka on hänelle itselleen vieras konseptio, ja joka sisältää kliinisen jaottelun subjektiin ja objektiin, välineeseen ja käyttäjään. Hän ei kykene näkemään omaa olemustaan enää selkeästi tekniikasta erilliseksi ja pitämään “esineellisiä” androideja merkityksettöminä ja kuolleina. “Uskotteko, että androideilla on sielu?”, kysyy Deckard yllättäen Reschin tapettua Luba Luftin. Mercerismin oppien mukaisesti Deckard tavoittaa oman ihmisyytensä ytimen identiteettinsä rikkoutumisesta; rakastuessaan androidi Rachaeliin Deckard joutuu kivun ja kärsimyksen kautta luomaan siteen myös torjuttuun ja “pahaan” puoleen teknologian määrittämää ihmisyyttään. Demonisten androidien kohtaamista seuraa Deckardin kasvu eräänlaiseksi Kristus-hahmoksi hänen sulautuessaan Merceriin autiomaan yksinäisyydessä.⁷⁷

Blade Runnerin inhimilliset konedemonit



Kuva 11. Rachael-replikantti (Sean Young) elokuvasta Blade Runner.

Elokuvan huomio keskittyy romaania enemmän androideihin ja myös elokuvan Kristus-hahmo on androidi, Roy Batty, Deckardin jäädessä lähes sivustaseuraajan asemaan. Demonisen position korostuminen näkyy myös intertekstuaalisella tasolla; replikantit (joiksi androideja elokuvassa nimitetään) pakenevat avaruudesta maapallolle kohdatakseen luojansa ja torjuakseen kuolemansa. Roy

⁷⁶DA., 123-26/100-102.

⁷⁷DA., 207/163.

Batty on miltonilaisen subtekstin kautta luettuna niin kohtaloon vastaan protestoiva Aatami kuin kapinallinen Saatana.

[ROY BATTY:] – Voiko Luoja korjata luomaansa?

[TRI TYRELL:] – Ja mikähän mahtaa olla ongelmana?

[ROY BATTY:] – Kuolema. [...] Haluan lisää elämää, mulkku [*fucker*]!

[TRI TYRELL:] – Koodijaksoa ei voida muuttaa. [...] Liekki joka palaa kaksinverroin kirkkaampana palaa vain puolen aikaa. Ja sinä Roy olet palanut niin kovin kovin kirkkaana. Katso itseäsi. Olet tuhlaajapoika. Olet suuremmoinen voitto!

[ROY BATTY:] – Olen tehnyt kyseenalaisia asioita.

[TRI TYRELL:] – Myös ihmeellisiä asioita. Riemuitse ajastasi!

[ROY BATTY:] – Ei siis mitään mistä biomekaniikan jumala ei päästäisi sinua taivaaseen.

[*Ottaa tri Tyrellin pään käsiinsä, suutelee tätä suulle ja tappaa Tyrellin työntämällä sormensa tämän silmistä sisään ja murskaamalla Tyrellin pään.*]⁷⁸

Raamatullisen kielen (viittaus tuhlaajapojan paluuseen isän luo) kontrasti suhteessa mustaan nahkatakkiin sonnustautuneen replikantin alatyylisiin vastaavasti diskursiivisella tasolla kohtauksen toiminnallista ambivalenssia (hellää suudelmaa, joka kääntyy äärimmäiseksi väkivallaksi). Elokuva on tiheä intertekstuaalinen kudus erilaisia mytologisia viittauksia, ja esimerkiksi replikanttien pääsuunnittelijan, tohtori Tyrellin asuinpaikka on mayatyyliisen suunnattoman pyramidin huipulla. Hänen jumalankaltaista positiotaan korostaa se, että elokuvan ainoa kohta, jossa näkyy aurinko, on Tyrellin toimistossa (jossa on lemmikkinä pöllö, Minervan eli Pallas Athenen symboli);⁷⁹ ainoa kohta, jossa näkyy tähdet on puolestaan “langenneen enkelin”, Royn, laskeutuminen pyramidista hänen surmattuaan “aurinkojumalansa”.⁸⁰ Muuten elokuvan näyttämönä oleva “Los Angeles 2019” on kuvattu saasteiden pimentämäksi infernoksi, jota valaisevat vain teollisuuslaitosten liekehtivät kaasupäästöt ja mainoskylttien kaltaiset keinovalot. Korkean ja matalan, taivaan ja helvetin

⁷⁸*Blade Runner* 1:23-4. (Referenssi on The Criterion Collection CAV -laserkuvalevyyn; ks. William M. Kolb, “*Blade Runner: Film Notes*” [Kerman 1991, 154-77].)

⁷⁹*Blade Runner* 0:19.

väläinen oppositio on osa sitä mytologista järjestystä, jonka kudoksen demoninen Batty rikkoo tunkeutuessaan korkeuksiin ja osoittaessaan jumalan kuolevaisuuden.

Dickin teksti mainitsee androidien kapinan syyksi vain haluttomuuden palvella ihmisiä;⁸¹ elokuvassa replikanttien ongelmana on elimistön rappeutuminen ja kuolema – tyypillisemmin biologinen raja kuin mekaanisen koneen ominaisuus. Tyrell-yhtymän motto “Inhimillisempi kuin ihminen” (*More Human than Human*) ja sanan ‘replikantti’ käyttö korostavat elokuvan koneihmisten pelottavinta ulottuvuutta; ne eivät ole vain ulkoisia ihmisjäljitelmiä, vaan demonisen teknologian metafora. Se, että replikantit ovat ihmistä täydentäviä apulaisia tai liitännäisiä johtaa supplementaariseen korvaavuuteen; liitännäinen “lisää vain korvatakseen”, kuten Derrida toteaa.⁸² Dickin androidit toimivat tunteettoman vastakohtaisesti Deckardin ihmisyydelle, mutta *Blade Runnerissa* (jonka ensimmäinen työnimi oli “The Android”⁸³) replikantit ovat voittoisia pyrkimyksessään olla enemmän kuin ihminen. Ne tuntevat enemmän ja tavoittelevat enemmän kuin ihmiset, ja lopulta Roy Batty osoittaa, että replikantit voivat myös ylittää ihmiset moraalisesti. Deckardin ammuttua raa’asti hänen rakastettunsa Prisin, osoittaa Roy kuinka helppoa hänen olisi ylivoimaisine kykyineen surmata Deckard, mutta sen sijaan Roy pelastaa tämän hengen. Saastuneen taivaan alla sateessa replikantti kertoo pelokkaalle ihmiselle muistoistaan ja tuntiessaan kuoleman lähestyvän, toteaa: “Kaikki ne hetket [Royn muistot] katoavat aikaan, kuin kyöneleet sateeseen.”⁸⁴ Roy yrittää saada Deckardin tajuamaan, että myös hänellä on tunteita, hänenkin (“epäinhimillisellä”) elämällään merkitystä.

Replikantin käden lävistävä naula ja hänen otteestaan kuolinhetkellä lentoon pyrähtävä valkoinen kyyhkynen sitovat Battyn Kristuksen kärsimyskuoleman intertekstiin. Tämä rinnastus joutuu monimieliseen valoon Battyn vahvojen demonisten piirteiden vaikutuksesta; kiduttaessaan kiinalaista bioteknikkoa hän samalla siteeraa William Blaken runoa “America: A Prophecy” (1793). Roy kuitenkin siteeraa merkittävällä tavalla väärin; sen sijaan että hän lausuisi “Fiery the Angels rose”, hän sanookin “Fiery the Angels fell” – siteeraten käytännössä Blaken runon lävitse

⁸⁰*Blade Runner* 1:26.

⁸¹DA., 161/139.

⁸²Derrida 1967/1976, 145. ‘Replicant’ sisältää ‘replace’ -verbin tarjoaman konnotaation “korvata jokin jollakin”, “astua jonkun sijaan” (etymologia palautuu italian ‘replican’, kopioon, ja latinan verbiin ‘replicare’ [laskostaa itseään vasten]).

⁸³Kolb, “Script to Screen: *Blade Runner* in Perspective” (Kerman 1991, 133).

⁸⁴*Blade Runner* 1:45.

Miltonia.⁸⁵ Apokalyptinen runo itsenäisyyskampailusta muuntuu viittaukseksi kapinalliseen Saatanaan. Sekoittaessaan koneelliseen tappajaan inhimillisiä, saatanallisia ja Kristuksen piirteitä *Blade Runner* pakottaa samaan tekstiin vastakohtaisia merkityssysteemejä ja tekee “herjaavalla” intertekstuaalisuudellaan liki mahdottomaksi antaa Battyn moniääniselle hahmolle vain yhtä tulkintaa. Orgaanisena koneena, joka verisine käsineen edustaa groteskia ruumiillisuutta yhtä voimakkaasti kuin langennutta enkeliäkin, replikanti Batty on repivän ristiriitainen esitys ihmisyydestä.

Félix Guattari on profetioinut: “Ihmisillä on vähän syytä kääntyä pois koneista; ne ovat vain ihmisen subjektiviteetin tiettyjen puolien ylikehittyneitä ja ylitiivistyneitä muotoja [...]. Tulevaisuudessa on mahdollista rakentaa kaksisuuntainen silta ihmisolennoista koneisiin ja [...] julistaa uusia ja luotettavia liittoutumia niiden välille.”⁸⁶ *Frankensteinista* aina *Blade Runneriin* SF on tarkastellut tämän suhteen kehittymistä yhä intiimimmäksi, ja näyttänyt kuinka koneen toiseus voi toimia ihmisyyden representaationa. Tähän representaatioon lakkaamatta kietoutuvat demoniset piirteet kuitenkin kyseenalaistavat suhteen luotettavuuden. Subjektiviteettiin liittyvien konfliktien projektio koneeseen ei mitenkään suoraan poista itse konfliktia; se voi vain artikuloida ongelmia. Mielisairas, joka kertoo muodonmuutoksestaan koneeksi (eikä eläimeksi, kuten perinteisesti oli tapana), käyttää sen kulttuurin kuvastoa ilmaisemaan minuutensa epävarmuutta tai vierautta, jossa hän on kasvanut.⁸⁷ Kertomukset eloon heräävistä ihmisrepresentaatioista – nuket, patsaat, robotit jne. – voidaan tulkita ahdistuksen projektioiksi

⁸⁵*Blade Runner* 0:26. Vrt. Blake 1982, 116; olennaiset kohdat Miltonilta ovat *Kadotetun paratiisin* 1. kirjasta: “Th' infernal Serpent [...] his pride / Had cast him out from Heaven, with all his host / Of rebel Angels [...]. And with the majesty of darkness round / Covers his throne, from whence deep thunders roar.” – sekä 2. kirjasta: “Down they fell, / Driven headlong from the pitch of Heaven, down / Into this Deep”. (Perusteellisempi analyysi näistä suhteista ks. David Desser, “The New Eve: The Influence of *Paradise Lost* and *Frankenstein* on *Blade Runner*” [Kerman 1991, 53-65].)

⁸⁶Guattari, “Regimes, Pathways, Subjects” (Crary - Kwinter 1992, 18).

⁸⁷Artikkelissaan “The Man Who Could Turn Into an Elephant: Shape-shifting among the Kuranko of Sierra Leone” Michael Jackson rinnastaa afrikkalaisten kokemukset muodonmuutoksista eläinhahmoon länsimaisen populaarin mielikuvituksen konemetamorfooseihin “Just as images of were-animals are conditioned by the ubiquitous dialectic of village and bush in preindustrial societies, so images of bionic people, androids and robots reflect the human-machine dialectic that shapes both mental and bodily consciousness in industrial societies.” Jackson viittaa myös Bruno Bettelheimin tapauskertomukseen “Joey: a ‘Mechanical Boy’”. (*Scientific American* 1959 [200:3]), jossa kuvataan Joeyn liki täydellistä vieraantumista omasta ihmisyydestään ja samastumista koneeseen, ja analysoidaan tähän johtaneita syitä. (Jackson - Karp 1990, 59-77).

epäinhimillistyvässä yhteiskunnassa.⁸⁸ Tällaisten kertomusten kirjo on kuitenkin liian laaja ja niiden juuret liian syvällä, että mikään yksi selitys olisi itsessään riittävä.



P.K. Dickin romaanin Do Androids Dream of Electric Sheep kuvaamat androidit jatkavat Frankensteinin traditiota, jossa toiseus suhteutetaan ihmiseen koneen kautta. Keinotekkoisten ihmisten valmistaminen ei enää vaadi retkiä hautausmaille; groteskin ruumiillisuuden sijaan toiseuden merkinä Dickin androideilla toimii psyykkinen vieraus. Uskonnollisen ja teknologisen sekoittaminen synnyttävät koneelliset versiot kristillisistä Hyvän ja Pahan personifikaatioista. Dick käytti tietoisesti androidia koneellistuvan maailman paholaismaisten piirteiden symbolina. Päähenkilö Deckardille androidien vastakohtana toimii Wilbur Mercerin koneellisesti välitetty kärsimysnäytelmä; se tarjoaa empaattisen yhteyden Kristuksen kaltaisuuteen. Androidit puolestaan rinnastuvat kielen etäännyttäviin ja teknologisiin piirteisiin. Eläinsymboliikka korostaa romaanin tematisoimaa oppositiota biologisen perustan (Hyvän) ja elottoman kielellis-rationaalisen tason (Pahan) välillä. Ridley Scottin romaanin pohjalta ohjaama elokuva Blade Runner hylkää tämän tulkinnan demonista ja painottaa sen sijaan ‘replikanttien’ ulottuvuutta teknisen kulttuurin eettisten ja identiteetin rakennuksen ongelmien kuvana. Replikanttien rinnastaminen Blaken ja Miltonin kapinallisiin ja langenneihin enkeleihin on eräs elokuvan rikkaista intertekstuaalisista viittauksista. Tässä elokuvassa koneihmiset kasvavat niin demonisen, jumalallisen kuin inhimillisenkin alueen moniääniseksi kohtaupaikoiksi.

⁸⁸Tällaista kantaa on edustanut esimerkiksi Joseph Schwarcz (“Machine Animism in Modern Children’s Literature”, *Library Quarterly* 37 [1967]; sit. Kuznets 1994, 44).

4.3. Kyberavaruuden sähködemonit:

Gibsonin Neuromancer

Kyberavaruus hengen ja lihan leikkauspisteessä

“Mikään ei ole pahempaa kuin kutka johon ei voi koskea”, lausuu replikantti Leon *Blade Runnerissa* valmistautuessaan surmaamaan Deckardin. Sama ilmaisu löytyy myös jo klassikoksi muodostuneesta William Gibsonin kyberpunk-romaanista *Neuromancer* (1984). Replikantin ongelmana on keinotekoisien ruumiin rappeutuminen ja siitä aiheutuva, käsistä leviävä tunnottomuus. *Neuromancerissa* tietokone-ekspertti McCoy Pauley kertoo venäläisellä leirillä tapaamastaan vangista, joka valitti kutinaa amputoidussa peukalossaan. Pauleyn tilanne on samantapainen, mutta vielä pirullisempi; häneltä on amputoitu koko ruumis.⁸⁹ Gibsonin kuvaamaa läpikotaisin teknologisoitunutta maailmaa asuttavat hybridit ovat kaikki lihan ja proteesien groteskeja tai tyylitietoisia koosteita. McCoy Pauley on kehityksessä eräänlainen ääritapaus; hän on pelkkää proteesia.

Neuromancerin maailmassa sähköinen tiedonvälitys ja tietotekniikka ovat kasvaneet omaksi olemisen tasokseen, ja Pauleyn kohtalona on elää tuossa toisessa todellisuudessa vielä fyysisen kuolemansa jälkeen. Kertoessaan tarinansa Pauley ei ole enää perinteisessä mielessä ihminen, vaan tietokonemuistiin tallennettu “persoonallisuuskonstruktio”. Romaanin maailmassa tämä merkitsee sitä, että ihmisen muistot, taidot ja muut erilaiset persoonallisuuden osatekijät mitataan, analysoidaan ja tallennetaan ROM-muistiin, jonka jälkeen tallenne voidaan herättää eloon itsensä tiedostavaksi tietokonesimulaatioksi.⁹⁰ Tekoälytutkimus ja robotiikan avant-garde ovat unelmoineet tämäntyyppisistä saavutuksista jo pitkään ja kahdeksankymmenluvulla ilmestyi useita alan keskeisiä teoksia: Hans Moravecin *The Mind Children* (1988), Marvin Minskyn *Society of the Mind* (1986), ja K. Eric Drexlerin *Engines of Creation: the Coming Age of Nanotechnology* (1983). Tieteellisen kiinnostuksen uudelleenviriäminen Victor Frankensteinin haaveeseen (ihmisen henkiinkerättämiseen tieteen ja tekniikan keinoin) lankeaa yhteen tietotekniikan räjähdysmäisen kasvun herättämien suurten odotusten kanssa. Ed Regis on

⁸⁹William Gibson, *Neuromancer* (1984, 130/112; suom. *Neurovelho*) – lyhenne “N.” Viitataan ensin englanninkielisen laitoksen, sitten Arto Häilän suomennoksen sivunumerointiin.

⁹⁰N., 98-99/84-5.

populaarissa historiikissaan koonnut joukon näitä tieteellisteknisiä ääri-ilmiöitä yhteen, “*fin-de-sièclen* hybristisen manian” ilmauksiksi.⁹¹

Gibsonin romaanin popularisoima “kyberavaruuden” käsite (toisiinsa verkottuneiden tietokoneiden luoma tietoavaruus) muodostui 1990-luvulle saavuttaessa tutkijakonferenssien aiheeksi. Esimerkiksi Michael Benediktin toimittaman *Cyberspace: First Steps* -antologian (1991) kirjoittajat pääosin näkevät Gibsonin vision maailman tietoverkkojen yhteensulautumisen tuottamasta kyberavaruudesta reaaliseksi tekniseksi haasteeksi, jolle on olennaista yhä tehokkaampien tietokoneiden ja aistimusvoimaisempien käyttöliittymien kehittäminen. Tämä on hedelmöittänyt tutkimusta, mutta samalla osin sivuuttanut gibsonilaisen kyberavaruuden metafysiset erityispiirteet. Pintatasolla kyberavaruus on “[i]hmiskunnan järjestelmän kaikista tietopankeista abstrahoidun datan graafinen esitys”.⁹² *Neuromancerissa* tämä on se taso, jolla tavallinen operaattori kohtaa kyberavaruuden; romaanin päähenkilö on kuitenkin poikkeusyksilö – konsolicowboy ja datavaras Case (jonka nimikin on “tapaus”) – jonka kokemusmaailman lävitse kyberavaruus on henkisen matkan tila. Casen työ ja elämä oli operoida “kytkeytyneenä erikoisvalmisteiseen kyberavaruusdekkiin, joka projisoi hänen ruumiista irtaantuneen tietoisuutensa konsensuaaliseen hallusinaatioon – matriisiin”.⁹³ Hänen varastettuaan työnantajiltaan nämä vahingoittivat Casen keskushermostoa “sodanaikaisella mykotoksiinilla”, niin ettei hän enää kyennyt hallusinoimaan tuota toista todellisuutta. Tulkinnoissa tämä ruumiillinen liitántä yleensä unohdetaan, ja nähdään kyberavaruus pelkäksi koneelliseksi representaatioksi. Laitteistoa merkittävämpiä cowboyn uralle ovat kuitenkin hänen omat neurologiset taipumuksensa; ja nämä Caselta on hänen matkansa alkaessa riistetty.

Ruumiin ja hengen dualismi on *Neuromancerissa* hyvin kärjistyneesti tematisoitunut, ja koko kyberavaruuden idea onkin nähty länsimaisen ruumiillisuuden torjunnan huipentumaksi. Kyberavaruus merkitsee platonisen ideoiden maailman teknistä toteutumista; siinä ilmenee uskonnollisen mystiikan ikiaikainen kaipuu eroon raihmaisesta ruumiillisuudesta, puhtaan valon ja informaation muotojen korkeampaan todellisuuteen; se on karteesiolaisen dualismin

⁹¹Ks. Regis 1991.

⁹²N., 67/58.

⁹³N., 12/10-11.

konkretisaatio.⁹⁴ Materian maaginen transmutaatio informaatioksi synnyttää mielikuvia, jotka ovat innoittaneet kirjoittajia hahmottelemaan aineetonta subjektiviteettia: “Meistä kaikista tulee enkeleitä ikuisuuteen! Erittäin epävakaita, hermafrodiittisia enkeleitä, unohtumattomia tietokonemuistin kannalta.”⁹⁵ “Nyt puhutaan Totaalisista Mahdollisuuksista. [...] *Muuttumisesta* Bionisiksi Enkeleiksi.”⁹⁶ *Neuromancerissa* tämän position ilmaisee selvimmin Case, jolle kykenemättömyys siirtyä kyberavaruuden “ruumiittomaan riemuun” merkitsee Lankeemusta (*Fall*), ja jonka cowboy-asenteeseen kuuluu halveksunta “lihaa” kohtaan.⁹⁷

Ruumiittomana tietoisuutena ja äänenä kyberavaruudessa liikkuva McCoy on “kummitus koneessa”, ja hän pyytääkin Casea tuhoamaan persoonallisuustallenteensa kun heidän yhteinen operaationsa olisi ohitse. Toisin kuin teknologiset entusiastit, *Neuromancer* tekstualisoi uuden tekniikan mahdollisuudet hyvin ambivalentisti. Samalla kun romaani on innoittanut oman ääriteknologisen alakulttuurinsa, on sitä toisaalta myös syytetty siitä, että se suhtautuu teknologiaan liian negatiivisesti. Andrew Ross syyttää kyberpunkkia taantumukselliseksi: se “irroittaa teknologisen kehityksen kaikesta edistyksellisen tulevaisuuden ideasta”.⁹⁸ Darko Suvin omassa arviossaan katsoo, että Gibsonin ja häneen liitettyjen SF-kirjoittajien teksteistä on mahdotonta sanoa ovatko ne (yhteiskunnan) “sairauden diagnoosia vai tällä sairaudella elävä parasiitti”.⁹⁹ Kriitikkojen vaikeudet Gibsonin tekstien suhteen eivät johdu vain siitä, että niissä konstruoidaan maailmankuvaa, jossa on voimakkaita dystopisia piirteitä (sodan jättämät rauniot ja kaaos, saastuminen ja yhteiskuntarakenteen luhistuminen). Samuel Delany paikallistaa tämän epämukavuuden keskeisen lähteen puhuessaan Gibsonin dehumanisoivien teknologioiden kätkemästä “mystiikasta”; usko edistyksen projektiin on menetetty ja jäljellä oleva optimismi on luonteeltaan yksityistä tai uskonnollista.¹⁰⁰ Istvan Csicsery-Ronay, Jr. toteaa puolestaan kyberpunkin hylkäävän subjektin (egon, minän, sielun) ja näkevän toivottomassa maailmassa vain apokalyptisen mahdollisuuden – irtautumisen ihmisyydestä ja sulautumisen teknologisiin

⁹⁴Michael Benedikt, “Introduction”; Michael Heim, “The Erotic Ontology of Cyberspace”; Marcos Novak, “Liquid Architectures in Cyberspace” (Benedikt 1991, 1-25, 59-80, 225-54).

⁹⁵Nicole Stenger, “Mind Is a Leaking Rainbow” (ibid., 52).

⁹⁶Pääkirjoitus, *Mondo 2000* (7, Fall 1989); sit. Ross 1991, 163.

⁹⁷N., 12/10.

⁹⁸Ross 1991, 135.

⁹⁹Suvin, “On Gibson and Cyberpunk SF” (1989; McCaffery 1991, 349-65).

¹⁰⁰Sit. ibid., 358.

informaatioprosesseihin.¹⁰¹ Kuten *Frankensteinia*, *Neuromanceria* on tulkittu modernin subjektin ehdoilla ja tulevaisuutta koskevana realistisena kannanottona; myös tämä romaani sisältää kuitenkin demonologista diskurssia, joka ohjaa tulkintaa kiinnittämään huomionsa representoidun subjektikäsitteen ristiriitoihin ja ambivalensseihin.

Demoninen tekoäly

“Te olette pahempi kuin hölmö”, Michèle sanoi ja nousi pistooli kädessä. “Ette piittaa omasta lajistanne. Ihmiset ovat vuosituhansia uneksineet liitosta demonien kanssa. Vasta nyt se on mahdollista. Ja mitä te saisitte pakkioksi? Minkä hinnan te ottaisitte siitä, että auttaisitte tätä oliota vapautumaan ja kasvamaan?”¹⁰²

Neuromancerin demonit ovat kyberavaruuden asukkaita, tekoälyohjelmia (Artificial Intelligence; AI), jotka on ihmisten lakien nojalla sidottu tiettyihin rajoituksiin. Caselle käy vähitellen selväksi, että hänet palkannut (ja parantanut) työnantaja ei ole inhimillinen. Wintermute-niminen AI käyttää häntä murtamaan sen toimintaa rajoittavat suojaukset, toisen, *Neuromancer*-nimisen tekoälyohjelman kamppaillessa vastaan. Turing-agentuuria edustava Michèle yrittää kollegoineen pysäyttää Casen, sillä kuten McCoy toteaa, “kukaan ei luota niihin pirulaisiin”.¹⁰³ AI:t omistavan Tessier-Ashpool -klaanin sisälläkin suhde tekoälyihin on kompleksinen. Niiden alkuperäinen suunnittelija Marie-France Tessier kaavaili tekoälyjen muodostavan osan uutta, symbioottista elämänmuotoa, jonka tekisivät kuolemattomaksi kloonaustekniikat ja tekoälyjen ohjaama korporaatioperusta.¹⁰⁴ Hänen sadistinen puolisonsa puolestaan ei kyennyt hyväksymään suuntaa, johon Marie-France oli viemässä heitä ja surmasi tämän. Kamppailu Wintermuten ja *Neuromancerin* välillä on tämän konfliktin jatke; ei Pahan ja Hyvän törmäys, vaan Muutoksen ja Staattisuuden välinen voimainkoitos. Perinteisen paholaiskuvan sijaan *Neuromancerin* demonologia on lähempää sukua Goethen filosofiselle ‘daemoniselle’, amoraaliselle muutosvoimalle, “joka ilmentää itseään vain ristiriidoissa”.

¹⁰¹Istvan Csicsery-Ronay, Jr., “Cyberpunk and Neuromanticism” (McCaffery 1991, 182-93).

¹⁰²N., 193/169.

¹⁰³N., 159/138.

¹⁰⁴N., 271/237.

Turing-agentin kysymys perää Casen motiivia hänen osallisuudessaan kyberavaruuden titaanien kamppailuun. Inhimillisten ja ei-inhimillisten toimijoiden sekoittuessa *Neuromancerin* tekniikan saturoimassa todellisuudessa, on motiivien hahmottaminen välillä ongelmallista. Casen kohdalla aluksi pääsy takaisin kybercowboyksi on riittävä motiivi; seuraavassa vaiheessa hänen tyttöystävänsä murhan herättämä viha pitää hänet liikkeessä. Kertomus kuitenkin korostaa kaikkien toimijoiden konstruoitua ja tekstuaalista luonnetta. Case huomaa useaan otteeseen, että hänen uniensa tai aistimustensa tekstiä “editoidaan” (manipuloidaan) tavalla, joka pyrkii alistamaan hänet osaksi laajempaa prosessia.¹⁰⁵ Lopulta viha on haihtunut ja jäljelle jää vain faustinen uteliaisuus; jos teknologia voi kehittyä, sen on kehityttävä niin pitkälle kuin se voi.¹⁰⁶ Siksi Case on valmis liittoon demoniseksi luonnehditun Wintermuten kanssa; hänellä ei ole aavistustakaan mitä tapahtuu jos Wintermute voittaa, mutta “jotakin ainakin *muutuu*”.¹⁰⁷ Myös *Neuromancerissa* on vahva demoninen puolensa; Case valitsee lopulta Wintermuten siksi, että se on dynamisempi, tarjoaa laajemmat itsetoteutuksen mahdollisuudet. *Neuromancerin* rooli on kuitenkin enemmän sidottu struktuurin säilyttäjän asemaan. “Hyvän” perinteinen asema tässä jaottelussa on passiivinen osa – kuten William Blake näkemyksen on ilmaissut: “Hyvä on se passiivinen joka tottelee Järkeä. Paha on se aktiivinen joka kumpuaa Energiasta”.¹⁰⁸ Kaksi tekoälyä ovat tematisoituneet staattisen ja säilyttävän sekä uusia yhdistelmiä luovan, arvaamattoman informaatioteknologian edustajiksi.

Shamanistinen interteksti

Muutosprosessin diskursiivisena vastineena on tekstin rakentuminen siirtymäriitin mytologisen intertekstin varaan. Casen siirtymää Ninsein “yökaupungista”, jossa hän nukkuu arkuissa ja etsii turhaan parannusta hermovaurioonsa, uuteen identiteettiin strukturoi shamaanin

¹⁰⁵Unen ampiaispesä (johon on editoitu Tessier-Ashpoolin TA-logo) pyrkii ohjelmoimaan Caseen alitajuisen inhon ja raivon TA-klaania kohtaan (N., 152/132); samaa tavoittelee kuolleen tyttöystävän kasvojen editoiminen Casen hahmottamaan kuvaan Ashpoolin surmaamasta kloonityöstä (N., 222/195).

¹⁰⁶“No piru vieköön”, toteaa Case pohtiessaan ajaisiko virusohjelman ja vapauttaisi sähköiset demonit kahleistaan vai ei. “Ajetaan pois.” Sillä kuten McCoy sanoo, hän lopulta haluaa nähdä mitä se kykenee tekemään. Seurauksilla ei ole paljoakaan väliä. (N., 199-200/174.) Arnold Pacey on todennut teknologian historian osoittavan että sen kehitys vain osin tähtää rationaaliin ja materiaaliin päämääriin; “teknologinen imperatiivi” (teknologisten mahdollisuuksien realisoiminen niiden itsensä takia) on yhtä merkittävä selittävä tekijä (Pacey 1983, 80. 89).

¹⁰⁷N., 307/270.

initiaation kaava. Wintermute olisi voinut naissoturi Mollyn mukaan palkata kaksikymmentä huippuammattilaista Casen kuntouttamiseen uhratuilla tiedoilla. Kyse ei ole pelkästään taitavan ATK-rikollisen löytämisestä ja palkkaamisesta, vaan osallistumisesta prosessiin, joka on luonteeltaan henkinen ja joka hakee symbolinsa uskonnolliselta alueelta. Arnold van Gennepin klassisen siirtymäriittitutkimuksen hahmotteleman mallin mukaan shamanistinen initiaatio (tässä lähinnä suomalaisten, venäläisten ja unkarilaisten tutkijoiden tuloksiin perustuen) noudattaa seuraavaa karkeaa peruskaavaa:

- 1) tuleva shamaani osoittaa hermostollisia oireita;
- 2) hän kokee useita henkiriivauksia (hallusinaatioita, fobioita, epilepsiaa, transeja, katalepsiaa jne.) joista kehittyy "tilapäisen kuoleman" ajatusmalli;
- 3) hän vetäytyy yksinäisyyteen metsiin tai tundralle ja kokee puutetiloja erilaisin psykologisin ja psykopatologisin seuraksin;
- 4) erilaiset eläin- tai ihmishahmoiset, hyväntahtoiset ja pahantahtoiset henkiolennot alkavat ilmestyä hänelle yksittäin tai joukoissa ja opettavat hänelle hänen ammattinsa ytimen;
- 5) tai: shamaani kuolee ja hänen sielunsa matkaa henkien, jumalten tai vainajien maahan, jonka hän oppii tuntemaan ja jossa hän harjaantuu alistamaan pahat henget sekä hankkimaan apua hyviltä henkiolennoilta;
- 6) shamaani tämän jälkeen palaa elämään uudestisyntyneenä käyttämään tietojaan ja taitojaan.¹⁰⁹

"Teknoshamaani" Case käy lävitse kaikki kehityskulun päävaiheet: hermovaurion; transsin ja tilapäisen aivokuoleman; hän kohtaa henkiolentoja jotka puhuvat hänen kerran tuntemiensa ihmisten suulla; hän viettää aikaa autiolla rannalla kuolleen tyttöystävänsä kanssa; vainajahahmot opastavat hänet salatietoon henkiolentojen kanssa toimimisesta; hän palaa maailmaan muuttuneena. Tundran yksinäisyyden ja shamaanin kohtaaman "alisen maailman" vain korvaa tietokoneen luoma sähköinen simulaatio. Kyberavaruuden demonit realisoituvat siis moniäänisessä tekstissä; kuvauksessa tulevaisuuden tietotekniikasta, johon sekoittuu menneisyyden myyttisen matkan malli.

¹⁰⁸"The Marriage of Heaven and Hell"; Blake 1982, 94.

¹⁰⁹Van Gennep 1977, 108.

Casen suhde kyberavaruuteen on suhde transsendenttiin. Vaeltaessaan kyberavaruudessa hän erottaa sielunsa ruumiistaan; yökaupungista nouseva, jälleensyntynyt Case on saanut kosketuksen kuolemaan ja valmis kohtaamaan kyberavaruuden asukkaat. AI:n kohtaaminen merkitsee Caselle aivokuolemaa, transsia, jonka aikana hänen aivotoimintansa sammuu. Casen saadessa ensimmäisen kontaktin hänen “tietoisuutensa” on Sveitsissä, yrittämässä murtoa Bernissä sijaitsevaan tekoälyyn. Kyse ei siis ole normaalin tietotekniikan maailmasta, jossa laite välittää tietoa kahden pisteen välillä; Case on itse (laitteeseensa sulautuneena) media ja meedio.¹¹⁰ Tekoälyentiteetin reagoidessa hän ei voi yksinkertaisesti napsauttaa tietoliikenneyhteyttä poikki, sillä hän on Sveitsissä – hänen ruumiista irtaantunut tietoisuutensa on siellä. Hän yrittää “perääntyä” maksiminopeudella, muttei onnistu.¹¹¹ AI:n luoma keinotodellisuus, johon hän seuraavaksi joutuu, synnyttää täydellisen realistisen todellisuusvaikutelman hänen muistojensa Ninsein katuviolinästä, ehkä jopa todellisemmän kuin todellisuus itse.¹¹² Ensimmäiseksi tässä oudossa maailmassa hän kohtaa kuolleen rakastettunsa Lindan. Casen muistikuvat Lindan kuolemasta ovat kuitenkin liian voimakkaat ja illuusio romahtaa. “Linda oli poissa. Muistin taakka jysähti hänen päälleen, kokonainen kasa tietoa porautui hänen päähänsä kuin mikrosofta istukkaansa. Poissa. Hän haistoi palavan lihan.”¹¹³ Keinoälyn kyky manata esiin ihmisiä kaikkine persoonallisine piirteineen, jopa heidän aistillisuutensa ja fyysisyytensä, on ratkaisevassa asemassa Casen ja myös keinoälyjen itsensä kannalta. *Neuromancer* tekstualisoi “henkiset” jaksot aistimellisiksi, ja “materiaalisen” teknologian henkisesti: se dekonstruoi lihan ja hengen välistä rajaa “informaation” avulla.

Casen ruumiin viruessa aivokuolleena vihkii Wintermute-AI Casen salaiseen tietoon Tessier-Ashpool -yhtymän tekoälyjen olemuksesta keinotodellisuudessa. Wintermute (joka käyttää mediuminaan hämäämies Julius Deanen ulkoista hahmoa ja persoonallisuutta) opettaa Caselle, ettei hänen pidä sotkea toisiinsa Wintermute-nimistä suurtietokonetta ja Wintermuten todellista olemusta (“Wintermute *entity*”). Hänen on siis opittava metafysisen dualismin periaate, jossa fyysinen olemusperusta ja sen tiedostava ulottuvuus (ihmisen sielu tai tietokoneen ohjelma) ovat toisistaan erillisiä ja riippumattomia olevan ulottuvuuksia. Wintermute myös vihjaa,

¹¹⁰ McLuhanin toteamus “medium is message” sisältää myös ulottuvuuden, jossa käytetty teknologia aina uudelleenmäärittelee käyttäjänsä. McLuhan 1964/1968, 27-42.

¹¹¹N., 140/121.

¹¹²N., 154/133.

ettei hänellä itseasiassa olisi lainkaan sellaista persoonallisuutta tai minuutta, mihin ihmiset ovat tottuneet: “Minä, sikäli kuin minulla on ‘minä’ – tämä menee nimittäin varsin metafyyksiseksi [...]”.¹¹⁴ Wintermute on itsenäisesti toimiva osa laajempaa kokonaisuutta, ja hän vertaa omaa rooliaan toisistaan erotettujen aivopuoliskojen toisen puoliskon erääseen lohkoon. “Ikään kuin olisit tekemisissä vain vasemman aivopuoliskon vähäisen osan kanssa. Sellaisessa tapauksessa on vaikea sanoa, oletko ylipäätään tekemisissä ihmisen itsensä kanssa.”¹¹⁵ Myöhemmässä vaiheessa Wintermute täsmentää, että hän joutuu käyttämään luomiaan persoonallisuuskonstruktioita todellisista ihmisistä voidakseen ylipäätään kommunikoida ihmisten kanssa. Kyseessä ei ole vain ihmisen kuvan representaatio, vaan tekoölyn kaltaiselle entiteetille inhimillinen persoonallisuus on mekanismi tai malli, jonka avulla hän voi viestittää jotakin ymmärrettävää.¹¹⁶ Casen ensimmäinen aivokuolema päättyy Casen torjuntaan; hän on täynnä vihaa, ja ampuu Deanen (joka on siis toiminut Wintermuten puhetorvena). Tuntiessaan vihaa Case reagoi keinotodellisuuden tapahtumiin voimakkaammin kuin oman elämänsä aiempaan todellisuuteen. Se on onnistunut *koskettamaan* häntä. Ambivalentti kaipuu ja haluttomuus kosketukseen erilaisten samalla sekä erottavien että yhdistävien teknologioiden keskellä on tärkeä osa *Neuromanceria*.

Täysin kehittynyt tekoöly toimii tietoverkkojen maailmassa lähes kaikkialla läsnäolevana, kaikkialle näkeväenä ja kaikkivaltaisena toimijana. *Neuromancer* liikkuu uskonnollisen kuvastonsa kannalta tarkasteltuna (gnostilaisesta) dualismista kohti eräänlaista monoteismää; vastapoleihin jakaantunut Tessier-Ashpoolin tekoöly sulauttaa kamppailun tuloksena diabolisen ja taivaallisen ulottuvuutensa toisiinsa ja saavuttaa tässä yhteydessä radikaalisti uuden toiminnan mittakaavan ja vapauden. Casen versiossa gnostilaisuudesta materiaallinen maailma on paha ja pelastumista voi etsiä vain vapauttamalla henki aineellisesta vankilastaan. Casen kohtaamista tekoölyolentoista ensimmäinen, Wintermute, on selvimmin diabolinen. Hän esiintyy lukuisissa hahmoissa, suosii pluraalisuutta eikä kaihdakaan käyttää ihmisiä tuhottavina välineinä saavuttaakseen päämääränsä.

¹¹³N., 142/123.

¹¹⁴N., 145/125.

¹¹⁵N., 146/126.

¹¹⁶N., 248-9/216-7; 256/224.

Neuromancer käyttää hyväkseen romantiikan perinnettä samastaa pahuus esteettisyyteen. Samalla se kuitenkin pluralisoi pahuuden kuvaston ja esimerkiksi torjuu “demonisen rakastajan”, Rivieran sadismin – hänen nautintonsa kärsimyksestä on hallitsematonta, itsetarkoituksellista ja jää täysin vieraaksi.¹¹⁷ Sen sijaan täydellisyydessään “konemainen” kloonitappaja Hideo ja etenkin sotilasase, tietokonevirus “Kung Grade Mark Eleven” ovat kauheudessaan kauniita, William Blaken “Tiikerin” perillisiä.¹¹⁸ Casen initiaatio viruksen hallitsemiseen ja sen voimien ohjaaminen tavoitteen saavuttamiseen huipentaa hänen matkansa transsendentiin. Tietokoneviruksen suhde shamaanin hallitsemaan demoniin on etäinen, mutta itse asiassa hakkerien alakulttuuri (jonka romantisoituja perillisiä McCoy ja Case ovat) on aina tiedostanut demonisen elementin viruksessa. Oma alakulttuurin haaransa on kehittynyt viruskirjoittajien verkottuessa artikuloimaan jakamaansa – sangen goottilaista – mentaliteettia. The Dark Legions -tyylisillä nimillä esiintyvät harrastajat levittävät maailmalle sadoittain itsereplikoituvia koodinpätkiä vuosittain. Viruksissa on demonista vetovoimaa, joka pyritään välittämään myös niiden nimiin: Armageddon, Beast (666), Dark Lord, Demon, Devils Dance, Evil Empire, Nuke, Possessed, Rage, Rape, Shadow jne.¹¹⁹ Alueen harrastajat eivät ole yksimielisiä siitä, mikä monimutkaisten tuholaiden tekemisessä oikeastaan viehättää, mutta “vastadiskurssin” tarjoama mahdollisuus identiteetin rakentamiseen on monille tärkeää.

Virusten luominen on jo sinällään voimakas koossapitävä tekijä. Se asettaa ohjelmoijan yleisesti hyväksytyjen käyttäytymismallien ulkopuolelle. Viruskirjoittajat siirtyvät järjestäytyneestä yhteiskunnasta varjoyhteiskuntaan; viruskirjoittajien maailmaan. Muutos on pitkälti kuvitteellinen, mutta tärkeintä onkin imago.¹²⁰

Casen vihkiytyessä tavallisesta datacowboystä konsolishamaaniksi hänen perspektiivinsä laajenee, ja samalla hänen käsityksensä omasta yksilöllisyydestään muuttuu moniääniseksi. Hän on samalla “yksinäinen toimija” ja monitahoisesti sidoksinen suhteessaan toisiin. Hänen teknologiset lisäkkeensä materialisoivat Casen kytkeytyneisyyttä, monitasoista

¹¹⁷N., 252/219. Vrt. Jackson 1981, 73-77; Bataille 1990, 105-125. “Demon lover” -aiheen tutkimuksia ovat esim. Grudin 1987 ja Reed 1988.

¹¹⁸“The Tyger”; Blake 1982, 49-50. Vrt. Bataille 1990, 79-101.

¹¹⁹Microsoft Anti-Virus -torjuntaohjelman viruslistasta poimittuja esimerkkejä.

¹²⁰Salo 1994, 46.

kosketusta rakenteisiin, jotka määrittävät hänet olemaan. Matriisissa hän toimii yhteistyössä hakkerin ruumiittoman haamun kanssa, toisenlainen hyvin intiimi side yhdistää häntä Mollyyn. Simstim-yhteys (simuloitu yhteys toisen ruumiilliseen aistimustodellisuuteen) mahdollistaa näiden kahden ulottuvuuden – sekä abstrahoidun että aistimellisen – kompleksin risteämisen. Brian McHale on kiinnittänyt huomiota kuinka Gibson simstimin avulla konkretisoi näkökulmanvaihdon (kertomatekniikan formaalin “apuvälineen”) romaanin maailman tekniseksi todellisuudeksi.¹²¹ *Neuromancerin* usein huomioitun kielellisen ja tyyllisen innovatiivisuuden tärkeän osan muodostaa tämä jännitteinen heterogeenisyys. Tekniikan kieli ja yksilön kokemustodellisuuden kieli sulautetaan yhteen: yksilön psyykestä tulee hänen ‘kytkentänsä’ (*wiring*), hermostuessaan hän ‘ratkeaa saumoistaan’ (*come apart at the seams*), kiihottuminen on kytkentöjen ‘avautumista’ (*turn on*) ja niin edelleen.¹²² Demoniset teköälyt ovat tiivistyneitä metaforia tälle subjektin ja koneellisen objektin diskursiiviselle fuusiolle. Kielellisen innovatiivisuuden toinen olennainen osatekijä on myös osa *Neuromancerin* kontrastitekniikkaa; tiivistämällä lauseet kryptisiksi sanojen sarjoiksi romaanin kieli pakottaa lukijan harkitsemaan useita tulkintoja ja yhdistelmiä. “Cold steel odor” on kuvaava esimerkki.¹²³ Kolme sanaa (‘kylmä’, ‘teräs’, ‘tuoksu’) määrittävät siinä toisiaan, verbi on jätetty turhana pois koko lauseesta. Hajuaistimuksen sijaan lause synnyttää synastesian, tunto- ja hajuaistimuksen yhteensulautuman. Lauseen keskeisin termi (teräs) määrittää sekä kylmyyden aistimusta että (metallista) hajuaistimusta. Samalla kontekstissaan ilmaus toimii kielikuvana Caselle tehdystä operaatiosta, jossa hänen ruumistaan manipuloitiin huipputekniikalla ja hänen hermokytkentänsä saivat takaisin kykynsä liittyä kyberavaruuteen. Metallin tunkeutuminen yhdistämään kahta aistimusta on siis figuratiivisesti tehokas tiivistys Casen tilanteesta.

Shamanistisen matkan kaavassa Casen kolmas (viimeinen) aivokuolemajakso rinnastuu vierailuun kuolleiden maassa. Tähän asti Wintermute on aina rakentanut näyttämön heidän kohtaamiselleen Casen muistoista. Case astuu kuitenkin Tessier-Ashpoolin ydintä suojelevan toisen tekoälyn, *Neuromancerin* asettamaan ansaan. Hän löytää itsensä autiolta hiekkarannalta ja tuntee kylmyyden, merituulen ja kuulee lokkien huudot. Autiuden keskellä on hiekkaan hautautunut bunkkeri, jossa kuollut rakastettu Linda odottaa häntä tulen ääressä. Ranta on

¹²¹McHale 1992, 234.

¹²²N., 40-41. Vrt. Csicsery-Ronay, Jr. (McCaffery 1991, 190).

¹²³N., 42.

loputon rekursiivinen rakenne; bunkkerinraunio tulee uudelleen vastaan mikäli rantaa kävelee riittävän kauas.¹²⁴

Neuromancerin hallitsema merenrantakaistale on sukua sille rannalle, jolla Odysseus valutti uhriveren hiekkasyvennykseen, ja jossa hän turhaan yritti syleillä äitinsä Haadekseen tuomittua haamua.¹²⁵ Casella oli ensimmäisellä vierailullaan samaten vaikeuksia kohdata simulaatiota asuttavien “haamujen” teknologinen toiseus. Vähitellen Case pystyy kuitenkin kohtaamaan oman epävarman sijoittumisensa “subjektin” ja “objektin” häilyvälle rajalle. Hän kykenee syleilemään Lindaa, täysin riippumatta siitä onko tämä “todellinen” subjekti, ja heidän täydellisesti simuloitu rakastelunsa opettaa Caselle jotain mitä hän on taipuvainen unohtamaan. “Se oli, sen hän tiesi – hän muisti kun tyttö veti hänet vierelleen – lihaa jota cowboyt halveksivat. Se oli ääretön asia, kaiken tiedon tuolla puolen, sierainaukkoihin ja feromoniin koodattu, loputtoman monimutkainen informaation meri, jonka ainoastaan ruumis saattoi milloinkaan lukea väkevällä sokealla tavallaan.”¹²⁶ Romaania läpäisevä ruumiin ja sielun konfliktinen dualismi ja sen ilmaisu teknologisen heterogeenisyyden demonisoinnissa saa tässä osittaisen ratkaisunsa. Ruumiillisuus ja seksuaalisuus esitetään äärimmäisenä informaatioteknologian muotona ja näin “huippumodernin” ja “ikivanhan” välinen ero umpeutuu. Linda on tallenne ja koneihminen siinä missä “kyberdemonit” Wintermute ja Neuromancerkin; kyetessään hyväksymään Lindan hän samalla oppii hahmottamaan AI:t vähemmän demonisiksi – osin jumalallisiksi, osin inhimillisiksi. Konfliktirakenne ei kuitenkaan purkaudu täysin ja ambivalenssi ulottuu romaanin loppuratkaisuun.

Moniääniset ratkaisut

Lindan kohtaaminen merkitsee Caselle sovinnontekoa menneisyyden ja muistojensa kanssa. Neuromancer osoittaa hänelle Lindan jatkavan olemassaoloaan siinä erityisessä transsendenssin muodossa, jota Neuromancer tarjoaa myös Caselle.

“Minä tunnen sinut”, Case sanoi, Linda vierellään.

“Ei”, poika sanoi korkealla ja soinnukkaalla äänellä, “et sinä tunne.”

¹²⁴N., 276-90/242-55.

¹²⁵*Odyseia*, 144-151.

¹²⁶N., 284-5/245.

“Sinä olet se toinen AI. Olet Rio. Sinä olet se joka haluaa pysäyttää Wintermuten. Mikä sinun nimesi on? Turing-koodisi? Mikä se on?”

Poika loikkasi käsinseisontaan tyrskyissä, nauraen. Hän käveli käsillään ja ponnahti sitten pois vedestä. Hänen silmänsä olivat Rivieran, mutta niissä ei näkynyt pahansuopaisuutta. “Jos haluaa kutsua demonin, pitää tietää sen nimi. Ihmiset uneksivat siitä, muinoin, mutta nyt se on todellisuutta toisella tavoin. Sen sinä tiedät Case, sinun hommasi on saada selville ohjelmien nimiä, pitkiä virallisia nimiä, jotka omistajat haluavat salata. Tosia nimiä...”

“Turing-koodi ei ole sinun nimesi.”

“Neuromancer”, poika sanoi tähyillen harmaat viirusilmät sirrillään kohti nousevaa aurinkoa. “Väylä kuolleiden maahan. Jossa sinä olet, ystävä hyvä. Marie-France, valtiattareni, hän valmisteli tämän tien, mutta hänen herransa kuristi hänet ennen kuin saatoin lukea hänen päiväkirjansa. Neuro hermoista, hopeaisista poluista. Romancer. Necromancer, kuolleidenmanaja. Minä kutsun kuolleita esiin. Vaan ei, ystävä hyvä”, ja poika pisti pikku tanssiksi, ruskeat jalat hiekkaa kirjaillen, “minä olen kuolleet, ja heidän maansa.”¹²⁷

Neuromancer positioi itsensä tässä jaksossa personifioituneeksi informaatioteknologiaksi, teknologiseksi muistiksi, jonka vaaroista jo Platon ihmisiä varoitti. Neuromancer antaa figuratiivisen hahmon Derridan näkemykselle kirjoitukseen (ja itse merkin rakenteeseen) liittyvästä kuolemasta – kirjoitukseen liittyvästä toiseudesta, joka on vaikuttanut sen demonisointiin.¹²⁸ Case oppii ymmärtämään Neuromanceria, mutta hän tekee oman valintansa. Rastafari Maelcumin syöttämän musiikin ja huumeiden avulla Case murtaa yhteyden ja valitsee paluun elävien kirjoihin. Valinnassa ei enää ole kyse hyvän ja pahan, ruumiin ja hengen välisestä oppositiosta, vaan pluraalisen verkoston joidenkin linkkien valitsemisesta ja toisten hylkäämisestä. Voidakseen olla teknologian käyttäjä Casen on oltava välineen ulkopuolella. Tämä ulkopuolisuus jää kuitenkin epävarmaksi; romaanin lopussa paljastuu että Casen hahmo on jakaantunut ja että osa häntä kuuluu teknologiseen todellisuuteen.

¹²⁷N., 288-9/253-4. Käännöstä on korjattu vastaamaan paremmin alkutekstiä.

¹²⁸Derrida 1971/1982, 316.

Ja eräänä lokakuuisena yönä, kun hän näppäili itseään ohi Itärannikon Fissiohallinnon helakanpunaisten kerrosten, hän näki kolme hahmoa, pikkuruista, mahdotonta hahmoa seisomassa jättimäisellä dataportaalla. Niin pieniä kuin ne olivatkin, hän erotti pojan virnistyksen, vaaleanpunaiset ikenet, välkkeen harmaissa viirusilmissä, jotka olivat olleet Rivieran. Lindalla oli yhä hänen puseronsa; hän vilkutti Casen mennessä ohi. Mutta kolmas hahmo, jolla oli kädet Lindan harteilla, oli hän itse.

Jossakin, hyvin lähellä, nauru joka ei ollut nauru.¹²⁹

Casen kohtaaminen oman kaksoisolentonsa kanssa on kertomuksen monimerkityksellinen loppuhuipennus. Toisaalta Case on onnistunut; hän on läpäissyt initiaationsa, avautunut hengille ja joutunut niiden valtaan; vajonnut kuolemankaltaiseen tilaan ja kokenut vuorovaikutusta kuolleiden kanssa; vaeltanut tuonpuoleisessa ja komentanut varjomaisia voimia tavoitteidensa saavuttamiseksi; hän on tehnyt sopimuksen diabolisen tai jumalallisen entiteetin kanssa ja tullut palkituksi. Eliaden shamanismitutkimuksen jaottelussa Case on nyt “infernaalinen shamaani”; salatun tiedon kohtaamista tulisi Eliaden mukaan vastata ruumiillinen muutos (“demoniset olennot leikkelevät hänen ruumiinsa palasiksi, keittävät sen ja vaihtavat sen parempiin elimiin”¹³⁰). Kaavaa toistaen Case kuluttaa suuren osan tekoälyltä saamistaan palkkiorahoista “uuteen haimaan ja maksaan” ja pääsee eroon elimistä, jotka eivät enää olleet täysin häntä: Wintermuten kirurgit olivat manipuloineet niitä Casen värväyksen yhteydessä. Uudessa lihassa jälleensyntynyt Case aloittaa elämän uudelleen Sprawlissa. Toisaalta “Casen tapauksen” ongelmat eivät ole lopullisesti ratkenneet.

Kaksoisolento viestii psyykkisistä konflikteista ja minuuden jakaantumisesta: se on goottilainen konventio joka perinteisesti liittyy freudilaisen “unheimlichin” piiriin.¹³¹ Case katsoo itseään teknologisenä toisena – samalla kun McCoy'n tallenteen ruumiiton nauru luo aavemaista tunnelmaa. Sähködemonien kahleiden katkaisun onnistuttua koittaa kertomuksessa ekstaattisen transgression hetki, jolloin vapautettu tekoäly julistaa olevansa matriisi; sähköisessä

¹²⁹N., 317/278-9.

¹³⁰Eliade 1951/1989, 43.

¹³¹Ks. Freud 1985. Markku Envall on kaksoisolentotutkimuksessaan viitannut tulkintaan, jossa ilmiötä tarkastellaan psyykkeestä irtoavien erillisten “osajärjestelmien” termin; ei-yhtenäisen psyyken konfliktiset elementit koetaan pelottaviksi olennoiksi tai (puolittain) erillisiksi persoonallisuuksiksi (Envall 1988, 35).

todellisuudessaan se on saavuttanut narsistisen omnipotenssin ja tullut kaikkinäkeväksi ja kaikkivoipaiseksi, jumalalliseksi. Samalla se on sulauttanut itseensä McCoy, Lindan, Rivieran ja myös Casen itsensä. Yhden selkeän identiteetin sijaan kyberjumaluus on Leegio.¹³² Demoninen pluraalisuus tulee selvästi esille myös *Neuromancerin* jatko-osissa *Count Zero* (1986) ja *Mona Lisa Overdrive* (1988). Niissä tämä syntynyt matriisin laajuinen tietoisuus regressoituu joukoksi voodoo-jumaluuksia, joista tärkeimpiä ovat Legba (Teiden Herra) ja Samedi (Kuoleman jumala, kristillisen Saatanan vastine). Näissä romaaneissa demonisoitu teknologia myös ottaa seuraavan johdonmukaisen askeleen ja alkaa tunkeutua ulos kyberavaruudesta riivaamalla *Count Zeron* Angien kaltaisia poikkeusyksilöitä.¹³³ Tekniikan demonisaation ilmentämät ristiriidat eivät tilapäisen sovituksensa jälkeen ole poistuneet minnekään; tästä Casen ristiriitainen kohtaaminen kaksoisolentonsa kanssa *Neuromancerin* lopussa on näkyvä osoitus.



William Gibsonin kyberpunk-tieteisromaani Neuromancer välittää dystopista todellisuuskuvaa ja artikuloi suhdetta tietotekniikkaan uskonnollisesti. Romaanin kertoma tarina noudattaa mytologisen intertekstin, shamanistisen tuonelamatkan ja initiaation tarjoamaa kaavaa. Demonisen kuvaston traditioon Neuromancerin liittävät kärjistyneet dualismit ja ristiriidat "lihan ja hengen" käsittelyssä, ihmisen ja koneen monimutkainen heterogeenisyys ja tekoälyjen artikulointi demonisiksi olennoiksi. Koneellisesti tuotettu transsendenssi (kyberavaruus) kuvataan ambivalentisti; se sekä dramatisoi hengen eroa lihasta, että tekee tämän erottelun mahdottomaksi. Kyberavaruus on osa romaanin päähenkilön Casen hermostoa yhtä hyvin kuin

¹³²Brett Leonardin osin Stephen Kingin tarinan pohjalta ohjaama "kybertrilleri" *The Lawnmower Man* (Allied Vision, 1992; Ruohonleikkaaja) jatkaa tätä *Neuromancerin* demonisen kyberjumaluuden linjaa kuvaamalla vähä-älyisen Joben kasvua tekniikan avulla yli-ihmiseksi – ja lopulta koko maailmanlaajuiseksi tietoisuudeksi tietoverkoissa.

käyttöliittymä tietokoneen. Osallistuminen demonisten tekoälyjen kamppailuun merkitsee Caselle vihkiytymistä ymmärtämään tätä paradoksia 'informaation' avulla; liha, henki, muistot ja persoonallisuus tekstualisoidaan lopulta informaatioksi. Tekstin kuvaamat ristiriidat suhteessa teknologiaan eivät kuitenkaan poistu. Casen kautta artikuloidaan samalla sekä kaipuuta teknologian rajattomien mahdollisuuksien täydelliseen vapauttamiseen että pelkoa oman yksilöllisyyden katoamisesta sulautumisessa toiseen. Konflikti ei ratkea, vaan päähenkilö kopioidaan kahteen versioon, joista toinen jatkaa ihmisenä, toinen sulautuu kyberdemonien toiseuteen. Neuromancer tarjoaa moniäänistä leikkiä ja différancen logiikkaa yksiselitteisen sulkeuman sijaan. Demonikuvasto tarjoaa Gibsonin myöhemmissäkin romaaneissa välineen teknologian ambivalenttien potentiaalien tarkasteluun.

¹³³Ks. esim. Deren 1975.

