

JUHO RANTALA

Elokuva, filosofia ja arkkitehtuuri

– valmiiksi annettua vastaan

Tieteen- ja taiteenalojen välillä on aina etsitty horisontaalisia linjoja. Elokuvan, filosofian ja arkkitehtuurin yhteentörmäyksessä yhteisten sävelten löytyminen on joskus yllättävänkin helppoa. Tampereen teknillisessä yliopistossa tammikuun puolivälissä järjestetyssä *Film, Philosophy, and Architecture* -seminaarissa puhujat maalailivat suhteellisen kevyin vedoin näitä kolmea laajaa aluetta lävistäviä linjoja. Arkkitehti Juhani Pallasmaa tiivistä arkkitehtuuria ja elokuvaa yhdistävän temporaalisuuden ja tilallisuuden: molemmat alat artikuloivat elettyä, eksistentiaalista tilaa. Filosofia taas toimi eräänlaisena teoreettisena pohja-aaltona, jonka harjalla tasapainoili Gilles Deleuze.

Deleuzelaiseen elokuvan filosofiaan no-
jaavissa esitelmissä suurimpana heikko-
utena näyttäytyy helposti filosofin ajat-
telun omalakisuus. Deleuzen termistöön
joudutaan pureutumaan pitkällisesti,
ja välillä poiketaan Henri Bergsonilta periytyvän metafysi-
iikan läpikäyntiin. Tämäkään seminaari ei ollut poikkeus.
Mika Väisänen esitelmä Deleuzen ja elokuvaohjaaja Peter
Greenawayn kohtaamisesta latistui hieman terminologian
alle. Väisänen kuitenkin tiivistä hyvin Greenawayn muo-
toilemat neljä tyranniaa, jotka hallitsevat modernia elo-
kuvaa: tekstipohjaisuuden, kuva-alan keinotekoisuuden,
näyttelijöiden positioinnin sekä ajatuksen kameran kyvystä
ainoastaan toisintaa vailla luovuutta. Purkaessaan näitä
neljää tyranniaa arkkitehtonisesti ohjaaja luo elokuvaa,
joka resonoi Deleuzen filosofian kanssa.

Greenawayn *Drowning by Numbers* (1988) esimerkiksi
paljastaa otoksiin piilotettujen vihjeiden kuten numeroiden
avulla, ettei kuva ole vain nähtävä tai luettava vaan mo-
lempia. Deleuzen mukaan kaikki yritykset palauttaa kuva
silkkään kieleen hävittävät kuvan havainnoinnissa nousevat
ei-kielelliset elementit. *Prospero's Books* (1991) taas mars-
sittaa kankaalle sekoittuvia vartaloita, toimintakeskeisyy-
destä riisuttuja puhtaita sonaarisia ja optisia tilanteita sekä
kuvan monikerroksista fragmentaarisuutta ja muistin ark-
kitehtuuria. Nämä järjestystä purkavat esimerkit sulauttavat
esitelmän osaksi seminaarin läpäisevää linjaa: annettua ja
normeja vastaan asettumista. Tätä linjaa voisi yleisemmin
kutsua yksinkertaisesti muutokseksi, joka myös luonnehtii
koko Deleuzen ajattelua. Se määrittää myös luovuutta, joka
asettuu annettua vastaan.

Tila ja tekniikka

Myös Randall Teal esitti luovuuden olemuksellisesti
muutoksen liikkeenä. Hän huomautti, miten arkkiteh-

tuurissa käytettävien CAD-tietokoneohjelmien heikkous
piilee siinä, että talo näyttäytyy ruudulla kokonaisu-
na kolmiulotteisena kappaleena. Tällöin piirustusten luon-
nosmaisuus ja kokemus talosta eivät enää välity samalla
tavalla kuin paperilla. Talo esiintyy kolmiulotteisena
kokonaisuutena: yleinen ottaa vallan, ja yksityiskohtien
suunnittelu ohitetaan. Muutamalla napin painalluksella
on helppo lisätä vaikkapa parvelle tietokoneohjelman
valmiin sapluunan mukainen kaide. Tällöin normien
kautta muovautuva ”jokin” – oli se sitten vaikka oma-
kotitalo – hallitsee valmiiksi ajateltuna päämääränä, eikä
luovuus pääse purkautumaan vapaasti yksityiskohtien
suunnittelussa.

Niin ikään Hollywoodin *blockbustereita* tehtailtaessa
käännyttään valmiiden kehikoiden puoleen. Teal käyttikin
tätä siltana Lars Von Trieriin, joka pyrki *Dogvillea* (2003)
tehdessään välttämään ”yleisesti hyväksytyjä” *blockbuster-*
normeja esimerkiksi rakentamalla elokuvaan teatteria
mukailevan minimalistisen lavastuksen. Näin syntyy De-
leuzen esittelemä mikä-tahansa-tila (*espace quelconque*),
jota voidaan etsiä myös arkkitehtuurista. Mikä-tahansa-
tila ei ole tilaa sellaisenaan vaan hahmottuu toiminnassa.
Tällaisella tilalla ei kuitenkaan ole mitään jatkuvuuteen
perustuvaa olemusta tai määrittystä. Arkkitehtuurin pii-
rustusluonnoksissa korostuvat yleensä rakennuksen fasadi
tai kuvitteellinen ympäristö, johon rakennus on asetettu.
CAD-ohjelmien kolmiulotteisissa ja formaaleissa kaavaku-
vissa taas ei mitä-tahansa-tilaa synny. Piirustusluonnosten
yksityiskohdista kasvaa usein moniosaisia ja montaasi-
maisia kokonaisuuksia, jotka pyrkivät esittämään raken-
nusta eletyn ja koetun elämän piirissä, aivan kuin eloku-
vasta leikattuina lohkoina, otoksina tai liike-kuvina.

Pekka Passinmäki yhtyi Tealin esille nostamaan
tekniikan kritiikkiin. Hän käsitteli Platonin luola-
teorian, Martin Heideggerin ajattelun ja Akira Ku-
rosawan *Ikirun* (1952) avulla sitä, miten arkkitehtuu-

”Arkkitehdiksi tuleminen vaatii maailmassa olemista.”

riopetus kasvattaa opiskelijoita myös ihmisinä: arkkitehdiksi tuleminen vaatii maailmassa olemista. *Ikirun* byrokraatti Watanabe löytää uudelleen olemisen ja elämisen tajuttuaan elämänsä vääjäämättömän rajallisuuden ja ryhtyy kamppailuun byrokraattista koneistoa vastaan. Passinmäen mukaan moderni tekniikan koneisto toimii kuin byrokraatia Watanaben tapauksessa: se saa unohtamaan autenttisen olemisen.

Ihminen ja ihmisen katse

Kritiikkiin yhtyi myös Stephen Loo, joka kuitenkin korosti samalla tekniikan mahdollisuuksia. Hän pureutui elokuvan ja arkkitehtuurin kykyyn ajatella ”lopullista katastrofia”: ihmisparadigma on hylättävä ja käännettävä katse kohti trans- tai posthumanismin tarjoamia vaihtoehtoja. Olisi huomioitava toiseus sen omilla ehdoilla ja kysyttävä esimerkiksi, millaista on vegetatiivinen ajattelu. Ihmisen ja ympäristön välillä on aina jaettuja intressejä (”ekologia on symbioottista”). Elokuva ja arkkitehtuuri voivat auttaa paradigman ylittämässä ja rakentaa uusia suhteita, joista on tällä hetkellä vain epäselviä käsityksiä.

Loo pyrki kytkemään tämän ihmisparadigman rajaamaan näkemistävän elokuvan kehykseen (tai kuva-alaan). Hänen mukaansa Deleuzen käsitteistöä hyödyntävän elokuvan välityksellä voitaisiin nähdä maailma tavoilla, joissa ihmishavainto ei olisi kaiken keskellä. Esimerkiksi Deleuzen käsittelemä aika-kuva hajottaa perinteistä mennyt-nykyinen-tuleva-aikakäsitystä. Aika-kuva esittää jatkuvasti muuttuvan ja puhtaan ajankuvan, joka ei nojaa tietoisuuden tapaan rakentaa montaasimaista kokonaisuutta palapelimäisistä ajan osista. Moderni elokuva esittää myös tilanteet enemmänkin nähtävinä kuin toimintana, johon on rea-

goitava. Deleuze ottaa esimerkiksi neorealismiin, jossa siteet henkilöiden, toiminnan ja reagoimisen välillä löystyvät. On vain tilanteita, jotka tapahtuvat, ja henkilöitä, jotka jäävät sivustakatsojiksi. Deleuzen mukaan tällöin annetaan myös ajattelun nousta. Ihmissubjektin havainto ei ole enää keskipisteenä vaan otos tai kohtaaminen on enemmänkin asentrisen universumin mikä-tahansa-piste (tai edellä mainittu mikä-tahansa-tila).

Seminaarin loppua kohden muutoksen ja autenttisen olemisen linjat alkoivat törmätä toisiinsa. Myös seminaarilla oli vihdoinkin täyttynyt: viimeisenä puhuneen Pallasmaan kuuluisuus arkkitehtinä oli tehnyt tehtävänsä. Onneksi Pallasmaa käsitteli selväsanaisesti elokuvan ja arkkitehtuurin kokemuksellista luonnetta, joten paikalle saapuneet saivat kokonaisvaltaisen esityksen. Arkkitehtuurin ja elokuvan kuvaamat eleytetyt tilat ovat aina ulkoisen ja sisäisen synteisiä. Niiden oletetaan jatkuvan kuva-alaan ja katseen ulkopuolella. Pallasmaa viittasi myös siihen, kuinka ”talon rakentaminen” koskee arkkitehtien lisäksi myös elokuvantekijöitä ja taidemaalareita. Niin arkkitehdit kuin elokuvantekijätkin pyrkivät ajattelemaan annettua uudelleen ja ennen kaikkea luomaan uutta. Tai kuten Pallasmaa totesi: ”taiteilijat syntyvät fenomenologeina”.

Arkkitehtuurin ja elokuvan liike-kuvien mailla saatiin myös suoraa kokemuksellista tuntua muutoksesta, normeista tai järjestyksestä poikkeamisesta. Itse seminaarilla – avara sali, jonka perällä seisoivat valtavat, keskeneräisiltä vaikuttavat betoniportaat – hajotti esitystilaa ja -tilanteen rajoja, kun viereiseen luokkaan säntäilevät opiskelijat kävelivät tämän tästä suoraan kankaan edestä. Aivan kuin keskelle elokuvaa olisi leikattu häiritseviä ja katkoksellisia otoksia, tai arkkitehdin luonnoksessa pyritty kuvaamaan päällekkäisiä ja yhtäaikaista suhteellisia aikoja.

