

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.

**D**eleuzelaiseen 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 metafysiikan läpikäyntiin. Tämäkään seminaari ei ollut poikkeus. Mika Väisänen esitelmä Deleuzen ja elokuvaohjaaja Peter Greenawayn kohtaamisesta latistui hieman terminologian alle. Väisänen kuitenkin tiivistä hyvin Greenawayn muotoilemat neljä tyranniaa, jotka hallitsevat modernia elokuvaa: 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 monilempia. Deleuzen mukaan kaikki yritykset palauttaa kuva silkkään kieleen hävittävät kuvan havainnoinnissa nousevat ei-kielelliset elementit. *Prospero's Books* (1991) taas marsittaa kankaalle sekoittuvia vartaloita, toimintakeskeisyydestä riisuttuja puhtaita sonaarisia ja optisia tilanteita sekä kuvan monikerroksista fragmentaarisuutta ja muistin arkkitehtuuria. 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 arkkitehtu-

tuurissa käytettävien CAD-tietokoneohjelmien heikkous piilee siinä, että talo näyttäytyy ruudulla kokonaisuutena kolmiulotteisena kappaleena. Tällöin piirustusten luonnosmaisuus 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 omakotitalo – hallitsee valmiiksi ajateltuna päämääränä, eikä luovuus pääse purkautumaan vapaasti yksityiskohtien suunnittelussa.

Niin ikään Hollywoodin *blockbustereita* tehtailtaessa käännetään 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 Deleuzen 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 piirustusluonnoksissa 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 montaasimaisia kokonaisuuksia, jotka pyrkivät esittämään rakennusta eletyn ja koetun elämän piirissä, aivan kuin elokuvasta leikattuina lohkoina, otoksina tai liike-kuvina.

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

## ”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 eletyt tilat ovat aina ulkoisen ja sisäisen synteesiä. Niiden oletetaan jatkuvan kuva-alan 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.

