

John Keats kaukosiirtäjässä

Paradigman murtumisen kuvaus

Dan Simmonsin *Hyperionissa*

Marko Saarinen

Pro gradu -tutkielma

Jyväskylän yliopisto
TAIKU/kirjallisuus
marraskuu 2005

Ohjaaja: prof. Tarmo Kunnas

Jyväskylän yliopisto

Tiedekunta, laitos: Humanistinen tiedekunta, TAIKU/Kirjallisuus

Tekijä: Marko Saarinen

Työn nimi: John Keats kaukosiirtäjässä. Paradigman murtumisen kuvaus Dan Simmons'n ”Hyperionissa”

Oppiaine: Yleinen kirjallisuus

Työn laji: Pro gradu –tutkielma

Aika: marraskuu 2005

Sivumäärä: 72 sivua

Tiivistelmä:

Työ käsittelee Dan Simmons'n tieteisromaanin ”Hyperion” rakennetta ja tematiikkaa Thomas Kuhnin tieteellisen paradigman murrosta kuvaavan teorian valossa.

Työ perustuu analogiaan, jonka mukaan lajityypillisen tieteiskertomuksen rakenteellis-temaattinen kaava korreloi Thomas Kuhnin kuvaaman tieteellisen paradigman murroksen kaavan kanssa. Tarkastelen tieteiskertomuksia tieteellisen prosessin allegorioina, tieteellisen paradigman murroksen fiktiivisinä vertauskuvina. Laajennan Kuhnin ideaa tieteellisten paradigmojen murroksista koskemaan tieteiskertomuksissa esiintyviä kokonaisia maailmankuvia ja maailmankatsomuksia koskevia murroksia.

Tieteiskertomukset ovat siten tekstuaalisia ja fiktiivisiä solmukohtia, joissa tehdään näkyväksi tieteellisen prosessin ja teknologian kehittymisen tuottamia maailmankuvan ja maailmankatsomusten muutoksia - yhteiskunnallisia, sosiaalisia ja poliittisia murroskohtia. Tämä näkyväksi tekeminen tapahtuu tieteiskertomuksissa henkilöhahmojen sanojen, toimien ja heidän toimintaympäristönsä kuvaamisen kautta.

Pyrin työssäni tunnistamaan Dan Simmons'n ”Hyperionista” näitä temaattisia, paradigmaattisia murroskohtia. Tutkin, miten ”Hyperionin” henkilöhahmot reagoivat maailmankuviensa ja maailmankatsomuksiensa äkillisiin muutoksiin ja miten he pyrkivät näihin muutoksiin sopeutumaan.

Asiasanat:

John Keats, Dan Simmons, Thomas Kuhn, Hyperion, tieteiskirjallisuus, science fiction, paradigma, anomalia, käsitteellinen läpimurto, conceptual breakthrough, sense-of-wonder

Sisällysluettelo

1. Johdanto.....	1
2. Science fictionin määritelmistä ja historiasta.....	3
3. Science fiction tieteellisenä allegoriana.....	19
4. Paradigman murtumisen kuvaus Dan Simmons'n <i>Hyperionissa</i> ...	36
5. Yhteenveto.....	69

Lähdeluettelo

Liite: Tieteiskirjallisuutta World Wide Webissä

1. Johdanto

Työni otsikkona on ”Paradigman murtumisen kuvaus Dan Simmonsin Hyperionissa”. Käsittelem siis tieteiskirjallisuuden genreen kuuluvaa, Dan Simmonsin kirjoittamaa romaania *Hyperion* (1989). Se on osa tetralogiaa, johon kuuluvat jo mainitun lisäksi romaanit *Hyperionin tuho* (*The Fall of Hyperion*, 1990), *Endymion* (1996) ja *Endymionin nousu* (*The Rise of Endymion*, 1997). Tässä työssä keskityn vain sarjan aloittavaan ensimmäiseen romaaniin ja tarkemmin sen tieteiskirjallisuudelle tyypillisiin rakenteellis-temaattisiin puoliin.

Aluksi selvitän yleisesti tieteiskirjallisuuden genreä, määritelmiä ja historiaa työni taustoittamiseksi. Nojaudun tässä osiossa pääasiassa Brian Aldissin tieteiskirjallisuuden kaanonin historiikkiin *Trillion Year Spree*. Keskityn enimmäkseen kanonisiin romaaneihin, mutta teen myös lyhyehkön katsauksen tieteiselokuvaan ja silmäyksen television sci-fi-sarjoihin.

Seuraavassa osiossa muotoilen työni teoreettista taustaa. Perustan työni analogiaan, jonka mukaan lajityypillisen tieteiskertomuksen rakenteellis-temaattinen kaava korreloi Thomas Kuhnin kuvaaman tieteellisen paradigman murroksen kaavan kanssa. Tarkastelen tieteiskertomuksia siis eräänlaisina tieteellisen prosessin allegorioina, tieteellisen paradigman murroksen fiktiivisinä vertauskuvina. Laajennan Kuhnin ideaa tieteellisten paradigmojen murroksista koskemaan tieteiskertomuksissa esiintyviä kokonaisia maailmankuvia ja maailmankatsomuksia koskevia murroksia.

Hypoteesini siis on, että lajityypillinen tieteiskertomuksen rakenteellis-temaattinen kaava korreloi seuraavalla tavalla Thomas Kuhnin paradigman murroksen kaavan kanssa: Aluksi on olemassa jokseenkin vakaa alkutila, status quo A (esim. tietty tieteellinen teoria). Oudot, selittämättömät anomaliat alkavat sekoittaa ja murtaa status quo A:ta

(esim. uudet löydöt tai ilmiöt eivät sovikaan vanhan teorian antamaan viitekehykseen). Tämän seurauksena tapahtuu enemmän tai vähemmän nopea paradigman murros, jossa status quo A kriisiytyy ja muovautuu täysin uudenlaisten lainalaisuuksien mukaan toimivaksi status quo B:ksi (esim. uusien löytöjen tai ilmiöiden valossa vanhaa teoriaa joudutaan muokkaamaan tai luodaan kokonaan uusi teoria, joka ottaa huomioon murroksen alun perin aikaansaaneet uudet löydöt tai ilmiöt).

Tieteiskertomuksissa paradigman murroksen kohteena ovat yleensä totuuden ja olemassaolon luonne, ihmisen asema maailmankaikkeudessa, ihmisen ja ihmisyyden perusluonne - ns. ”suuret kysymykset”, kokonaisten maailmankuvien ja maailmankatsomusten perusteita koskevat kysymykset. Tieteessä näitä olemassaolon suuria kysymyksiä tarkastellaan faktuaalisesta näkökulmasta, kun taas tieteiskertomuksissa niitä tarkastellaan fiktiivisestä perspektiivistä.

Tieteiskertomukset ovat siten tekstuaalisia ja fiktiivisiä solmukohtia, joissa tehdään näkyväksi, konkretisoidaan ja käsitteellistetään tieteellisen prosessin ja teknologian kehittymisen tuottamia maailmankuvan ja maailmankatsomusten muutoksia - yhteiskunnallisia, sosiaalisia ja poliittisia murroskohtia. Tämä konkretisointi ja käsitteellistäminen tapahtuu tieteiskertomuksissa henkilöhahmojen sanojen, toimien ja heidän toimintaympäristönsä kuvaamisen kautta. Keskeisiä käsitteitä henkilöhahmojen suhtautumisessa heidän ympäristössään tapahtuviin anomaalisiin, totuttuja maailmankatsomuksellisia paradigmoja murtaviin muutoksiin ovat Nichollsin ’käsitteellinen läpimurto’ (conceptual breakthrough) ja sen emotionaalinen vastine, tieteiskertomuksille tunnusomainen sense-of-wonder, eräänlainen ihmetystä herättävä ylevän eli subliimin kokemus.

Työni viimeisessä osiossa keskityn Dan Simmons'n tieteisromaanin *Hyperion* lähilukuun. Tarkoitukseni on selvittää, millä tavalla teoriaosiossa muovailemani analogia toimii kyseisessä tieteisromaanissa. Miten hypoteesissa esitelty tieteiskertomuksen lajityypillinen

rakennekaava toteutuu *Hyperionissa*? Kykenenkö nostamaan tarkasteltavasta tekstistä esille edellä lyhyesti kuvaamani analogisen rakenteellis-temaattisen kaavan? Pyrin tunnistamaan romaanin tarinasta ja tematiikasta erilaiset vallitsevat (henkilöhahmojen maailmankuvaa ja -katsomuksia koskevat) status quo-tilat, niitä kriisiyttävät anomaliat sekä kriisiä seuraavat (henkilöhahmojen maailmankuvaa ja -katsomuksia koskevat) paradigman murrokset. Tarkkaillen, millä tavoin henkilöhahmot kohtaavat romaanin fiktiivistä maailmaa järkyttävät muutokset ja miten he pyrkivät sopeutumaan käsitteellisesti ja emotionaalisesti näihin muutoksiin ja niiden seurauksiin.

2. Science fictionin määritelmistä ja historiasta

Mistä oikein on kyse, kun puhutaan science fictionista? Science fictionin harrastajat erottavat toisistaan käsitteet sf ja sci-fi. Sf viittaa painettuun, romaaneina ja novelleina esiintyvään 'vakavamielisempään' science fictioniin. Sf-lyhennettä on "science fictionin" lisäksi käytetty viittaamaan mm. "speculative fictioniin", "scientifictioniin", "space fictioniin" sekä "science fantasyyn". Suomenkielessä käytetään englanninkielisten SF:n ja "science fictionin" lisäksi etuliitettä "tieteis-" (tieteiskirjallisuus, tieteiskertomus, tieteistarina) sekä termiä "spekulatiivinen fiktio".

Termillä "sci-fi" puolestaan tarkoitetaan erityisesti sähköisissä medioissa (televisio, elokuvat) mutta myös sarjakuvissa esiintyvää 'kevyempää' science fictionia. "Sci-fi" tarkoittaa harrastajille sf:n kioskirjallista puolta, paatokseen ja loppuunkuluneisiin kliseisiin (esim. hullut tiedemiehet ja sädepistoolit) turvautuvaa, toimintaan ja jännitykseen keskittyvää massamarkkinatuotetta. Broderick kuvaa tällaista sf:n kaupallisempaa lajiketta "prameisiin futuristisiin ympäristöihin sijoitetuksi pukudraamaksi" (Broderick 1995, 18).

Tieteiskirjailija Isaac Asimovin mukaan 'todellisen' sf:n aihepiiri liittyy tieteeseen ja tiedon edistymiseen sekä ihmisen jatkuvasti

lisääntyvään kykyyn ymmärtää maailmankaikkeutta ja jopa muuttaa osia siitä oman mukavuutensa ja turvallisuutensa varmistamiseksi:

True science fiction deals with human science, with the continuing advance of knowledge, with the continuing ability of human beings to make themselves better understand the universe and even to alter some parts of it for their own comfort and security by the ingenuity of their ideas (Asimov 1983, 10-11).

Brian Aldissin mukaan ihmisen psyyke joutui teollisen vallankumouksen alettua sopeutumaan monenlaisiin nopeisiin yhteiskunnallisiin, sosiaalisiin ja teknologisiin muutoksiin. Aldiss kutsuukin science fictionia ”teknologisen ajan fiktioksi” (the fiction of a technological age) (Aldiss 1986, 14).

Tätä yhteiskunnallista ja teknologista muutosta sekä sen aiheuttamia pelkoja ja toiveita kuvaamaan syntyi goottilaisena fantasiana tai goottilaisena kauhukirjallisuutena (Gothic fantasy) tunnettu kirjallisuudenlaji. (Aldiss 1986, 16.) Aldissin mukaan eräs keskeinen goottilaisen fantasian teema oli protagonistin laskeutuminen tai vajoaminen luonnollisesta maailmasta toiseen todellisuuteen (esim. helvettiin, kauhulinnaan etc.) etsiessään jonkinlaista salaisuutta tai omaa identiteettiään (Aldiss 1986, 16-17). Science fiction kasvoi esiin tällaisesta ”shamanistisesta” goottilaisesta fantasiasta. Päähenkilöt etsivät edelleen jotakin ja näin tehdessään matkaavat edelleen toisiin todellisuuksiin, jotka kuitenkin ovat vaihtuneet goottilaisista kauhulinnoista vieraiksi planeetoiksi, toisiksi ulottuvuuksiksi tai tietokoneen virtuaalitodellisuudeksi.

Aldissin mukaan darwinistisen evoluutioteorian synty erotti science fictionin omaksi genrekseen goottilaisesta fantasiasta. Sekä darwinistisessa evoluutioteoriassa että science fictionissa huomio kiinnittyy ihmisen identiteettiin: onko ihminen pelkästään vaadetettu raakalainen, rappeutunut apina, vai puolijumala, miljoonien vuosien pituisten prosessien kulminaatiopiste? Ketkä ovat ystäviämme evoluutiokamppailussa; täytyykö muukalaisia aina pelätä? Emmekö

itsekin ole eräänlaisia muukalaisia? (Aldiss 1986, 17.) Tällainen muukalaisuus, Toiseus, vieraantuminen (alienaatio) on myös keskeistä science fictionin tematiikkaa. Aldissin mukaan sekä teollinen vallankumous että evoluution idea ovat aiheuttaneet ihmiskunnalle huomattavan eristyneisyyden kokemuksen – eristyneisyyden sekä toisistaan että luonnosta (Aldiss 1986, 17).

Isaac Asimov määrittelee science fictionin myös siksi kirjallisuuden lajiksi, joka käsittelee ihmisen ja ihmisyhteisöjen reaktioita rationalismin, tieteen ja teknologian tuottamaan ihmiskuvan ja maailmankuvan muuttumiseen:

We can then define science fiction as that branch of literature that deals with the human response to changes in the level of science and technology – it being understood that the changes involved would be rational ones in keeping with what was known about science, technology and people (Asimov 1983, 10-11).

Science fictionin pääasialliset juuret ovat siis teollisen vallankumouksen pyörteissä. Vasta tuolloin, teknologisen muutoksen muututtua silminnähäväksi, tuli mielekkääksi ekstrapoloida tieteen ja teknologian kehitystä sekä spekuloida niiden tulevaisuudessa tuottamalla yhteiskunnallisilla muutoksilla. Teollisessa vallankumouksessa ovat myöskin fantasiakirjallisuuden lähtökohdat, mutta science fictionin ammentaessa teollisen vallankumouksen liikkeellepanevista ja käynnissä pitävistä voimista (tiede, teknologia, rationalismi) fantasiakirjallisuus puolestaan syntyi teollisen vallankumouksen reaktionaarisesta vastavoimasta, romantiikasta, ja erityisesti goottilaisen kauhukirjallisuuden genrestä. Fantasiakirjallisuuden luonteenomaisimpina sisällöllisinä tunnusmerkkeinä ovat edelleen keskiaikaan viittaavat kuvitteelliset maailmat, mytologia, mystiikka, parapsykologia ja taikuus.

Brian Aldiss määrittelee science fictionin ”ihmiskunnan ja sen aseman hahmottamiseksi tieteen määrittelemässä ja goottilaisessa tai post-goottilaisessa muodossa kuvatussa universumissa”:

Science fiction is the search for a definition of mankind and his status in the universe which will stand in our advanced but confused state of knowledge (science), and is characteristically cast in the Gothic or post-Gothic mode (Aldiss 1986, 25).

Ei siis liene sattumaa, että science fiction on pääasiassa angloamerikkalainen genre: teollistuminen alkoi ensimmäisenä Isossa-Britanniassa 1700-luvun loppupuolella, ja myös ensimmäinen varsinainen tieteisromaani, Mary Shelley'n *Frankenstein: or, the Modern Prometheus* (1818) on brittiläinen. Shelley muokkasi goottilaisen kauhukirjallisuuden uuteen, moderniin asuun: Victor Frankenstein ei enää tavoitellut rajoittamatonta valtaa Paholaisen kanssa tehdyllä sopimuksella eikä pölyttyneen alkemian avulla, vaan turvautui omaa homunculustaan luodessaan laboratoriotutkimukseen ja sähköenergiaan. Moderni tutkimustyö syrjäytti ”muinaisen viisauden”. (Aldiss 1986, 39-40.) Jo tässä ensimmäisessä tieteisromaanissa on nähtävillä tieteiskirjallisuuden läpäisevä käsitteellisen läpimurron (conceptual breakthrough) tai paradigman murroksen teema. Murroksen laukaisijana voi toimia jokin teknologinen, sosiaalinen, yhteiskunnallinen innovaatio tai luonnontieteellinen löytö. Tämän seurauksena ihmisen maailmankuva eli näkemykset maailmankaikkeuden toimintaperiaatteista muuttuvat hyvin nopeasti ja rajuihin seurauksiin. Usein tieteiskertomuksen lopussa eletään aivan toisenlaisin lainalaisuuksin toimivassa maailmassa kuin sen alussa, ja kertomuksessa itsessään tämä muutos konkretisoidaan seuraamalla yksittäisen ihmisen, ihmisryhmän tai jopa kokonaisen yhteiskunnan reaktioita siihen.

1700- ja 1800-lukujen vaihteessa länsimaisen sivilisaation piirissä tapahtui modernisaation läpimurto usealla taholla yhtä aikaa: geologia ja fossiililöydökset paljastivat maapallon olevan huimaavan vanha; kehitettiin ensimmäiset höyrykoneet; Erasmus Darwin muotoili evoluutioteorian prototyypin; Yhdysvaltain ja Ranskan vallankumouksissa sanouduttiin irti absolutistisesta kuninkaanvallasta. Tärkein muutos tapahtui ihmisen ajattelussa: 1700-luvun kuluessa kehittyi tieteellinen ajattelutapa mm. Isaac Newtonin painovoimateorian

myötä. Luonto ei ollutkaan käsittämättömän jumalallisen tahdon ilmentymä, vaan se toimi matemaattisesti kuvattavissa olevien järjestyneiden sääntöjen mukaisesti (Aldiss 1986, 67). Tämä ajattelun muutos – käsitteellinen läpimurto – laukaisi edelleen kiihtyvän modernisaatiokehityksen ja mahdollisti tieteiskirjallisuuden syntyminen tätä modernisaatioprosessia kuvaamaan.

1800-luvun kuluessa tieteellinen ajattelutapa yhdistyneenä evoluution ideaan ja aina kasvavaan teknis-tieteelliseen voimaan synnytti edistyksen idean (the idea of Progress). Historialla näytti olevan tietty suunta. (Aldiss 1986, 89.) Valkoinen viktoriaaninen herrasmies oli matkalla yhä kauemmas, yhä korkeammalle, nopeammin ja voimakkaammin. Mitä enemmän ja voimakkaammin yhteiskunta muuttui ja modernisoitui, sitä enemmän alkoi myös herätä epäilyksiä kehityksen suunnasta. Nopeasti kehittyvä teknologia ja varallisuuserojen kasvaminen rikkaiden ja köyhien välillä lisäsivät tavallisen kansalaisen avuttomuuden ja vieraantuneisuuden tunteita (Aldiss 1986, 117). 1900-luvun saapuminen herätti ihmisten mielissä ristiriitaisia kysymyksiä, jotka tuntuvat tänäänkin hyvin tutuilta: oliko tuhatvuotinen valtakunta aivan kulman takana? Mitä kaikkea menetettiin ”kehityksen” alttarilla? (Aldiss 1986, 113.)

Science fictionissa tämä kehitys näkyi ratkaisujen etsimisenä rikkaiden ja köyhien väliseen konfliktiin – tai sitten kuvauksina konfliktin kärjistymisestä, kuningasesimerkkinä H.G. Wellsin *Aikakone* (*The Time Machine*, 1895) degeneroituneine Eloi- ja Morlock-kansoineen. Massatuotanto ja yleinen lukutaidon lisääntyminen kasvattivat niin lukijakuntaa kuin kirjojen painosmääriäkin. Liikakansoittuneiden amerikkalaisten ja eurooppalaisten suurkaupunkien asukkaat kaipasivat yhä enemmän ajanvietettä: jotakin, joka kiinnittäisi heidän huomionsa pois keunoista elinoloista. (Aldiss 1986, 135.)

1800- ja 1900-lukujen vaihteessa alettiin pohtia myös sitä, miten kuluneen vuosisadan aikana kehitetyt teknologiat saattaisivat vaikuttaa sodankäyntiin tulevaisuudessa. Sotaisat tulevaisuudenkuvitelmat

yhdistyivät usein sivilisaation tuhoutumisen teemaan. Barbaarinen paluu luontoon tuntui houkuttelevalta vaihtoehdolta yhä stressaavammalle ja monimutkaistuvammalle teknis-tieteelliselle sivilisaatiolle. (Aldiss 1986, 113.) Ajan stereotyyppinen tarinakaava oli esim. kiinalaisten (nk. keltainen vaara) suorittama hyökkäys Eurooppaan/Iso-Britanniaan, jonka seurauksena Eurooppa/Iso-Britannia tuhoutuu. Kylmän sodan aikana samankaltainen tematiikka toistui postapokalyptisissa, punaisesta vaarasta varoittavissa ”ydinsodan jälkeen”-tarinoissa. Nämä tarinat kuvittivat osaltaan evoluution ideaa: mikäli ihmiskunta ei osoittautunut arvolliseksi hallitsemaan itseään ja maailmaa, luonto nujersi ihmiskunnan (Aldiss 1986, 113).

Tieteen ja teknologian tuhoava puoli näkyi myös Robert Louis Stevensonin *The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*-romaanissa (1886) sekä Wellsin *Tohtori Moreaun saarella* (*The Island of Dr Moreau*, 1896). Charles Darwinin evoluutioteoria oli horjuttanut ihmistä pahasti jalustallaan. Mainituissa teoksissa on keskeisenä teemana tieteen ja teknologian ennalta arvaamattomien seurauksien ohella myöskin ihmisen animaallinen perusluonne.

Darwinin jälkeen Sigmund Freud horjutti ihmisen uskoa oman järkensä voimaan tuomalla näkyviin alitajunnan ja tiedostamattomien impulssien voiman. 1800-luvun edistysuskoinen modernisaatio vaihtui 1900-luvun epävarmuuden ja angstin kyllästämäksi modernisaatioksi. Uuden vuosisadan valistusajan vastainen asenne näkyy selvästi H.G. Wellsin, ehkä kaikkien aikojen merkittävimmän tieteiskirjailijan tuotannossa. *Aikakone* ja *Tohtori Moreaun saari* mainittiin jo edellä, mutta ehdottomasti on tuotava esille myös *Maailmojen sota* (*The War of the Worlds*, 1897), joka on kaikkien aikojen ensimmäinen kertomus ulkoavaruudesta tulevista ja ihmistä teknisesti etevämmistä valloittajista, marsilaisista. Mars-planeetta oli 1800-luvun lopussa villien spekulatioiden kohteena. Italialainen tähtitieteilijä G. V. Schiaparelli oli havainnut Marsin pinnalla outoja viivamuodostelmia, joita hän kutsui nimellä ”canali”, tarkoittaen luonnonmukaista ”uomaa”. Italian ”canali”

käännettiin virheellisesti englanniksi sanalla ”canals”, mikä viittaa keinotekoiseihin, ihmisen valmistamiin kanaviin. Oikea englanninkielinen termi olisi ollut ”channels”. Sekasotku oli valmis. Maahan hyökkäävät marsilaiset olivat tämän jälkeen tieteiskertomusten vakioiteemana aina 1950-luvulle saakka. Tunnetuin Mars-aihetta hyödyntänyt tieteiskertomusten tekijä lienee Edgar Rice Burroughs, jonka *Barsoom*-sarjan ensimmäinen osa, *The Princess of Mars*, julkaistiin kirjamuodossa 1917. Burroughs tunnetaan lisäksi Tarzanin luoja ja *Pellucidar*-kirjoistaan.

Wells vaikutti voimakkaasti kaikkeen myöhempään tieteiskirjallisuuteen. Hän hyödynsi ensimmäisenä evoluution ideaa käsitellessään ihmisen menneisyyttä ja tulevaisuutta (Aldiss 1986, 120). Hänen tuotannossaan on tieteellisten ideoiden luovan käytön lisäksi myös muita hyvien tieteiskertomusten piirteitä: peiteltyä yhteiskunnallista kritiikkiä (*Maailmojen sota* on antikolonialistinen teos) sekä humanistinen näkemys, jonka mukaan raja hyvyyden ja pahuuden välillä kulkee kunkin ihmisen sisällä eikä niinkään ihmisten välillä. (Aldiss 1986, 122.) Ihminen itse on itsensä pahin vihollinen. Ajan kuluessa tämä näkemys tulee Wellsin teksteissä yhä voimakkaammin esiin, ja yhä pessimistisemmin värein maalattuna.

Edellä mainitut tulevaisuuden sota kuvaavat teokset muuttuivat todellisuudeksi ensimmäisen maailmansodan syttyessä 1914. Historioitsija Eric Hobsbawm on luonnehtinut ensimmäistä maailmansotaa tapaukseksi, joka ”aloitti syöksyn barbarismiin” (Hobsbawm 1998, 338). Toinen maailmansota, ensimmäisen suoranainen ’jatko-osa’, muutti pahimmatkin sotakuvitelmat tosiksi. Vasta atomipommin räjäyttäminen vuonna 1945 toi uudenlaisia painajaissteemoja tieteiskertomuksiin.

Brian Aldiss erottaa tieteiskirjallisuudessa kaksi magneettista napaa, joiden ympärille kaikki muut tieteiskirjalliset tekstit tavalla tai toisella ryhmittyvät. Toisaalta on analyyttinen, kriittinen ja vakava,

”wellsiläinen” tyyli, toisaalta fantastinen, seikkailullinen ja mystisoiva ”burroughsilainen” tyyli. Wellsiläinen tyyli pyrkii tarttumaan tavalla tai toisella todelliseen maailmaan, kun taas burroughsilainen tyyli tarjoilee mielikuvituksellisia päiväunia. Wells opettaa ajattelemaan, Burroughs opettaa uneksimaan ja ihmettelemään. (Aldiss 1986, 163-165.)

Merkittävä burroughsilaisen linjan edustaja 1900-luvun alkupuolella oli Howard Phillips Lovecraft. Lovecraftin myötä tieteiskirjallisuuden vetäytyminen irrationaalisuuteen ja mystisismiin tulee täydelliseksi. Hän vihasi modernia sivilisaatiota ja erityisesti sen vakaata uskoa edistykseen ja tieteseen; Lovecraftin painajaisuniversumissa ainoan mahdollisuuden kulttuuriin tarjoaa mustaa magiaa käsittelevien ikivanhojen kirjojen etsiminen. (Aldiss 1986, 171.)

Nämä tieteiskirjallisuuden kaksi eri poolia näkyivät Aldissin mukaan selvästi 1930-luvulla: wellsiläinen ”korkea sf” oli ajan hengen (zeitgeist) kyllästämää, peilaten fiktion muodossa tulevaa maailmanlaajuista konfliktia. Burroughsilaisen ytimen ympärille ryhmittynyt ”matala sf” keskittyi teknologian ja outojen maailmojen ihmeiden hämmästelyyn. Edellinen oli tyypillistä brittiläiselle tummasävyiselle, keskiluokkaiselle yleisölle suunnatulle ’tieteelliselle seikkailuromaanille’ (scientific romance), jälkimmäinen oli luonteenomaista amerikkalaisille optimismin kyllästämille tieteisseikkailukertomuksille (science fiction), joita julkaistiin jo mainituissa pulp-lehdissä. (Aldiss 1986, 175-176.)

Eurooppalaista, wellsiläistä ’korkeaa sf:a’ edustivat 1900-luvun alussa sellaiset kirjailijat kuin Karel Capek ja Aldous Huxley. Edellinen tunnetaan näytelmästään *R.U.R.* (1921), jossa hän toi käyttöön termin robota (alunperin ”työtä” tai ”orjaa” tarkoittava sana) viittamaan ihmisen valmistamiin konetyöläisiin, jotka tekevätkin vallankumouksen ja tuhoavat ihmiskunnan. Kyseessä oli eräänlainen Frankensteinin hirviön teeman kehitelmä: 1800-luvun alun yksinäisen tiedemiehen yksilöllisestä luomuksesta on 1900-luvulle tultaessa kehittynyt tehtaassa liukuhihnalla valmistuva massatuote. Capekin *Salamanterisota* (1936) puolestaan

varoittaa, että sinänsä ihailtava tiedonhalu on tuhoisaa yhdistyneenä välinpitämättömyyteen tiedon seurauksia kohtaan. Capekin mantereiden perustoja kaivavissa salamantereissa on myös yhtymäkohtia Natsi-Saksan 'robottisotilaisiin' – molemmat hankkivat lisää elintilaa (Lebensraum). (Aldiss 1986, 179.)

Burroughsilaista 'mystisoivaa' ja rationaalisuuteen epäilevästi suhtautuvaa kerrontatapaa edustivat Euroopassa Clive Staples Lewis ja J.R.R. Tolkien. Lewis kyseenalaisti voimakkaasti uskon ihmisjärjen oikeellisuuteen ja ihmisen hyvyyteen, sekä uudisti tieteiskirjallisesti tiettyjä raamatullisia ja kristillisiä myyttejä ja teemoja. Tolkien tunnetaan kuvitteelliseen Keski-Maahan sijoittuvista fantasiatarinoistaan (*Taru Sormusten Herrasta*). Tolkienia voi pitää nykyaikaisen 'mieikka ja magia'-fantasiakirjallisuuden kantaisänä. Aivan kuten kaiken filosofian on sanottu olevan alaviitteitä Platonin teoksiin, niin samalla tavoin kaikki nykyinen fantasiakirjallisuus voidaan nähdä alaviitteenä *Taruun Sormusten Herrasta*.

Ero Wellsin ja hänen kriitikkojensa – Huxleyn, Lewisin ja Tolkienin – välillä sijoittuu ihmisen ja tieteen väliseen suhteeseen. Wells näki ihmisen tilan ja halveksi sitä (siksi pessimismi), mutta uskoi silti tieteen voivan tuottaa paremman maailman. Huxley ja kumppanit painottivat enemmän ihmisen muuttumattomuutta; tiede ei heidän mukaansa kyennyt muuttamaan ihmistä henkiseltä ja hengelliseltä kannalta. (Aldiss 1986, 193.)

Tieteislehtien kirjoittajat eivät kyseenalaistaneet teknologian arvoa samalla tavoin kuin Huxleyn, Lewisin ja Tolkienin kaltaiset kirjailijat. He ajattelivat, että teknologia loisi varmasti ongelmiaakin, mutta että ne ratkeaisivat vielä massivisemmalla ja organisoituneemmalla teknologialla. (Aldiss 1986, 222.)

Hugo Gernsback oli Aldissin mukaan suurin katastrofi, joka tieteiskirjallisuuden kenttää on kohdannut (Aldiss 1986, 202). Hänen

perustamaansa *Amazing Stories*-lehteä (1926) voidaan pitää vastuussa sci-fiksi kutsutun tieteisgenren alalajin ”kypsymisestä”. Aldissin mukaan pahimmanlaatuinen gernsbackilainen sci-fi ei ajattele eikä unelmoi: kyse on pelkästään erilaisten teknologian ihmeiden, kojeiden ja laitteiden esittelemisestä tieteistarinoiden varjolla. (Aldiss 1986, 203-204.) Tällainen teknokraattinen gernsbackilainen ajattelu- ja toimitustapa rajoitti, kavensi ja ennen kaikkea banalisoi tieteiskirjallisuuden kenttää hyvin vahingollisella tavalla (Aldiss 1986, 202). Aldissin mukaan tyypillistä 1930-luvun tieteislehtien tarinoille oli – *Amazingin* siivittämänä – pätemättömyys ja ammattitaidon puute. Tuotettiin vain turvallisia toisintoja aiemmin suosituiksi havaituista ideoista ja teemoista. Kaksi valtavirtaa hallitsi tämän ajan tieteislehtiä: burroughsilainen mystisoiva fantasia ja gernsbackilainen äimistelevä tekniikkainnostus. (Aldiss 1986, 209.)

Aivan toisenlaista tieteislehden toimittajaa edustaa John W. Campbell. Hän pakotti kirjoittajansa ajattelemaan huolellisemmin sitä, mitä he kirjoittivat. Hän vaati tarinoilta enemmän loogisuutta ja vähemmän teknisiä vempaimia ja mulkosilmähirviöitä. (Aldiss 1986, 216-217.) Campbellin *Astounding Stories of Super-Science*-lehden ”kulta-aika” (1938-1950) vastaa tarkoin klassisen tieteiskirjallisuuden kulta-aikaa, ollen siitä myös suurelta osin vastuussa. *Astounding* kypsytti mm. sellaisia kirjailijoita kuin Isaac Asimov ja Robert A. Heinlein (Aldiss 1986, 218.) Asimov, sodanjälkeisen tieteiskirjallisuuden jättiläinen, julkaisi kuuluisan *Säätiö*-trilogiansa *Astounding*-lehdessä vuosien 1942-1950 välillä.

Säätiö-trilogia on nk. ’avaruusopperan’ lajityyppillinen edustaja. Avaruusopperassa on kyse maanpäällisten keisarikuntien ja imperiumien anakronistisesta siirtämisestä galaktiseen miljööseen: massiiviset avaruuslaivat ottavat purjealusten ja valtamerihöyryjen paikan; siirtokunnat kapinoivat keisarillista keskusvaltaa vastaan; hallitsijoita surmataan ja hoveissa juonitellaan. Juonikaaret voivat ulottua satojen ja tuhansien vuosien ylitse. Ihminen valloittaa toisia planeettoja samalla

tavalla kuin eurooppalaiset imperiumit valloittivat aikoinaan Amerikkaa, Afrikkaa ja Aasiaa. Tämä klassisten tieteiskertomusten teknokraattinen tendenssi alkoi murtua 1960-luvun yhteiskunnallisen kuohunnan ja viimeistään 1970-luvulla heränneen ekologisen tietoisuuden myötä. Klassisen avaruusoopperan tarpeista ja teemoja ovat onnistuneesti kierrättäneet ja uudistaneet mm. Iain M. Banks *Kulttuuri*-sarjallaan sekä Dan Simmons *Hyperion*-saagallaan.

1930- ja 1940-lukujen kuluessa uusi teema ilmestyy tieteiskirjallisuuteen: ydinenergia ja ydinaseet. Lukuisissa tarinoissa ennakoitiin ydinaseita ja niiden käyttöä ennen todellista Hiroshiman ja Nagasakin tuhoa vuonna 1945. 1950-luvulle tultaessa tähän yhtälöön laskettiin mukaan myös kommunismin ”punainen vaara”. Syntyi apokalyptisia ydinsotakertomuksia ja lisäksi lukemattomia tarinoita maapallon (Amerikan) valloittavista avaruusmuukalaisista (kommunisteista), jotka hyökkäsivät joko avoimesti kuolemansäteet paukkuen tai sitten salakavalasti yhteiskuntaan soluttautumalla. (Aldiss 1986, 225.)

Toisen maailmansodan aikana syntyivät myös ensimmäiset tietokoneet, ja välittömästi myös tieteiskirjallisuuteen ilmestyi monenlaisia sähköaivoja ja sähköaivoilla varustettuja robotteja, jotka yleensä pyrkivät jälleen valloittamaan maailman ihmisiltä.

1950-luku oli myös aikaa, jolloin todellinen maailma saavutti kilpajuoksussa tieteiskirjailijoiden mielikuvituksen. Toinen maailmansota synnytti ydinaseet ja ballistiset raketit. Viisikymmenluvulla sotilaskäyttöön tarkoitettuja raketteja alettiin muuntaa avaruuslentoihin sopiviksi. Ensimmäiset ihmiset matkasivat maapallon ulkopuolelle, ja ensimmäiset satelliitit laukaistiin avaruuteen. Tieteiskirjallisuus kohtasi ensi kertaa yllättävän ongelman: todellisuus oli yhtäkkiä kummallisempaa ja ihmeellisempää kuin kirjoittajien kuvitelmat. Toisaalta tieteiskirjallisuus levisi yhä laajempaan tietoisuuteen ja saavutti yhä laajempaa hyväksyntää. Ihmiset oppivat odottamaan odottamatonta.

Tieteiskirjallisuus siirtyi lähemmäs realismia. Genre kypsyi ja vakavoitui: varhaisten pulp-lehtien kirkassilmäinen optimismi tuntui Stalinin ja Hitlerin jälkeen hävyttömältä. Gernsbackilaisesta edistysuskoisesta teknokraattisesta perinteestä sanouduttiin irti (Aldiss 1986, 242). Tieteiskirjallisuuden perinteiset teemat ja tarpeisto (avaruuslaivat, telepatia, robotit, aikamatkat, valtavankokoiset koneet, tulevaisuuden sodat jne.) alkoivat kliseytyä (Aldiss 1986, 247). Klassinen tieteiskirjallisuus alkoi tulla tiensä päähän ja uusia teitä ja muotoja alettiin etsiä.

Monissa 1940-luvun lopun ja sitä seuraavien kahden vuosikymmenen tieteisromaneissa tutkittiin erilaisia totalitaarisia yhteiskuntamuotoja ja ihmisen osaa niissä. Näissä teksteissä näkyivät hyvin sodanjälkeiselle ajalle ominaiset dehumanisaation ja depersonalisaation pelot: ne mahtavat voimat, jotka aiempien vuosikymmenien teksteissä olivat olleet valistuneen ihmisen käsissä, näyttivätkin nyt siirtyneen ihmisen vihollisten ja barbarian palvelukseen (Aldiss 1986, 250-251). Tunnetuimpia lienevät George Orwellin *Eläinten vallankumous* (*Animal Farm*, 1945) ja *1984* (*Nineteen Eighty-Four*, 1959). Dehumanisaation ja depersonalisaation teemoja käsitteli toisesta näkökulmasta Stanislaw Lem romaanissaan *Solaris* (1961), jossa ihminen kohtaa kaukaisessa maailmassa eräänlaisen älykkään meren, ihmisjärjelle täysin käsittämättömäksi ja vieraaksi jäävän muukalaisen. Yhteistä kieltä ei ole, ei mitään kommunikaation mahdollisuutta. Universumi ei avaudu ihmisjärjen tuottamille merkkijärjestelmille.

1960-luku merkitsi yhteiskunnallista murrosta ja status quon horjumista länsimaissa. Myös klassisen sf:n vallitseva järjestelmä kliseytyneine, pitkälti pulp-lehdistä periytyvine teemoineen ja välineistöineen horjui; uudenlaisia keinoja käyttävät kirjoittajat haastoivat vanhat oppimestarit. Kirjoittajat eivät enää suostuneet asettumaan jonkin yleisen nimilapun (esim. 'avaruusoppera', tai jopa 'science fiction') alle, vaan tuottivat aidosti omaehtoisia tarinoita ja tekstejä yhdistellen rohkeasti erilaisia tyylilajeja ja erilaisia genrejä. Päivän motto oli sääntöjen rikkominen.

1960-luvulla yksittäisten sf-kirjailijoiden nimistä alkoi muodostua itsessään kokonaisia tavaramerkkejä (brand) (Aldiss 1986, 277). SF:n kenttä on sirpaloitunut: uudet kirjoittajat eivät saa varauksetonta *yleistä* hyväksyntää, mutta toisaalta he tuottavat hyvinkin omaperäistä ja vahvasti yksilöllistä materiaalia.

Ekologiset, luonnonympäristöä koskevat aiheet ja teemat olivat ominaisia 1960-luvun tieteiskirjallisuudelle. ”Kovista” luonnontieteistä (fysiikka, astronomia) siirryttiin ”pehmeämpiin” yhteiskunnallisiin ja ihmistieteisiin (psykologia, sosiologia, lääketiede, biologia, filosofia). Tavallaan matkattiin tähdistä takaisin maapallolle, ja ”ulkoisesta” avaruudesta ”sisäiseen” avaruuteen: vastasiko ihmisaistien tuottama kuva *todella* reaalimaailmaa, vai oliko kyse pelkästä illuusiosta? 1960-luku oli paradigman murrosta monessa mielessä: teknologia kehittyi nopeammin kuin koskaan ja samalla sen tuottamat yhteiskunnalliset ja sosiaaliset järjestykset olivat entistä voimakkaampia (esim. ehkäisytabletti, uudenlaiset huumausaineet). Ehkä merkittävimpiä ekologisen tematiikan edustajia tieteiskirjallisuudessa on Frank Herbert (1920-1986) massiivisella *Dyyni*-sarjallaan, jonka ensimmäinen osa *Dyyni (Dune)* ilmestyi 1965. Tällä tiellä ovat jatkaneet mm. Clifford Simak ja Edgar Pangborn, jolla on ollut vaikutusta erääseen ekologisen sf:n nykyiseen taitajaan, Kim Stanley Robinsoniin.

1970-luvulla kehiteltiin edelleen 1960-luvulla syntyneitä uusia teemoja ja aihepiirejä. Genre kypsyi ja aikuistui entisestään. 1960-luvun kokeilujen ja shokeeraamisen jälkeen 1970-luvun tyyli oli hillitympää ja vähemmän koreilevaa (Aldiss 1986, 340). Tietotekniikan kehitys ja feminismin läpimurto laajensivat sf:n aihepiirejä ja varsinkin jälkimmäinen nosti mukanaan esiin joukon lahjakkaita naisia (mm. Ursula Le Guin, Margaret Atwood). Kloonaus ja muu uusi bioteknologia alkoivat kiehtoa kirjoittajia yhä enemmän. Tiede kehittyi yhä mutkikkaammaksi, erikoistuneemmaksi ja vaikeammaksi hahmottaa (Aldiss 1986, 340).

1970-luvun kuluessa tuli yhä ilmeisemmäksi eräs uudemmalle tieteiskirjallisuudelle ominainen ongelma, nimittäin tulevaisuushokki. Todellinen maailma juoksi kuulentojen myötä kirjailijoiden mielikuvituksen kiinni. Maailma muuttui yhä kompleksisemmaksi paikaksi tieteen ja teknologian kehityksen myötä, niin että erilaisten pinnanalaisten trendien havaitseminen ja niiden perusteella ekstrapolointi muuttui yhä vaikeammaksi. Pelkästään erilaisten tieteellis-teknisten ideoiden ja innovaatioiden pyörittely alkoi vaikuttaa rajoittuneelta. Kirjailijoiden tehtävänä oli yrittää saavuttaa terveempi tasapaino teknisten ja kirjallisten ansioiden välillä. (Aldiss 1986, 351.) Eräs olennainen piirre 1970-luvun sf:lle onkin kiinnostus kieleen ja sen rajoihin sekä ajatusten ja tunteiden suhteeseen (Aldiss 1986, 353).

1970-luvulla alkoi syntyä feministisen ja ekologisen sf:n lisäksi myös muita uudenlaisia sf-genren alalajeja, kuten ns. ”kova sf” (hard science fiction) ja cyberpunk.

Cyberpunk saavutti suurta suosiota 1980-luvulla. Siinä oli kysymys uuden tietoteknologian mahdollisuuksien käyttämisestä fiktion materiaalina. Tyypillisin cyberpunkissa esiintyvä ympäristö on juuri kyberavaruus (cyberspace), maailmanlaajuisten tietokoneverkkojen ylläpitämä kolmiulotteinen virtuaalitodellisuus. Tähän yhdistettiin jättiyhtiöiden hallitsema tummasävyinen hi-tech-maailma, tekoälyt ja puolirikolliset hakkerit, jolloin syntyi William Gibsonin *Neurovelho* (*Neuromancer*, 1984), eräs 1980-luvun ”ajan henkeä” keskeisesti määrittävistä romaaneista. Toinen merkittävä cyberpunk-alakulttuuriin liittyvä kirjailija on Bruce Sterling. Gibson ja Sterling ovat yhteistyössä kirjoittamallaan romaanilla *The Difference Engine* (1990) vaikuttaneet myös tieteiskirjallisuuden nk. steampunk-alalajiin, jossa teknologian kehitys asetetaan historiallisiin puitteisiin ja tutkitaan, miten eri tavalla kehittynyt teknologia olisi vaikuttanut historian kulkuun. *The Difference Enginessä* englantilainen tiedemies Charles Babbage onnistuu 1830-luvulla rakentamaan kehittämänsä mekaanisen tietokoneen, jonka seurauksena Iso-Britannia ja maailma joutuvat teollisen vallankumouksen

lisäksi kokemaan yli sata vuotta ”etuajassa” alkaneen tietotekniikan vallankumouksen. Steampunkia voidaan luonnehtia modernin tietoyhteiskunnan istuttamisena 1800-luvun viktoriaanisen Englannin puitteisiin: mekaaniset Babbage-tietokoneet toimivat höyryvoimalla, putkiposti- ja lennätinlinjat kulkevat pneumaattisten junien rinnalla joka puolelle Brittiläistä imperiumia. Steampunk tukeutuu 1800-luvun visioihin tulevaisuudesta (vrt. Jules Vernen *Pariisi 1900-luvulla*).

The Difference Engine kuuluu samanaikaisesti myös toiseen tieteiskirjallisuuden alalajiin, nimittäin ns. ”vaihtoehtohistoriaan” (alternate history). Vaihtoehtohistoria vastaa kysymykseen ”entä jos historian tapahtuma X olisikin tapahtunut toisin?” Esimerkki: ”Entä jos keskusvallat olisivatkin voittaneet ensimmäisen maailmansodan?” Vaihtoehtohistoria voisi kuvata esim. mainitunkaltaista maailmaa vuonna 2000 ja sen yhteiskunnallisia, geopoliittisia, teknologisia, inhimillisiä yms. olosuhteita, konkretisoiden ne jonkin ihmisryhmän tai -ryhmän kautta. Tieteen ja teknologian sijasta vaihtoehtohistorioissa ekstrapoloidaan siis historian tapahtumilla ja tapahtumatta jättämisillä.

”Kovan sf:n” maineikkain edustaja lienee Larry Niven, jonka töissä yhdistyvät ”kovalle sf:lle” tyypillisesti avaruusooppera, tieteellisesti perusteltu mielikuvitusmaailma sekä korkeajännitteinen seikkailu. Tieteellisesti perusteltu tarkoittaa ”kovan sf:n” yhteydessä sitä, että tulevaisuuden teknologioita ja yhteiskuntia ekstrapoloitaessa ei ole turvauduttu sellaisiin tieteen ja fysiikan vastaisiin ilmiöihin kuten valoa nopeampi matkustaminen, antipainovoima tai yliaistilliset kyvyt. Tarinan maailma pyritään pohjustamaan ainakin suhteellisen vakavasti otettavilla tieteellisillä ja teknologisilla mahdollisuuksilla, esim. nanoteknologialla (mikroskooppiset robotit), bioteknologialla (geenimuuntelu, kloonaus) ja tietotekniikan kehityksellä (virtuaalitodellisuus, tietoverkot, tekoäly). Kyse on siis pyrkimyksestä tietynlaiseen realismiin: tavallaan hyväksytään se, että todellisuus on nopeasti osoittautumassa ihmeellisemmäksi kuin fiktio, ja pyritään hyödyntämään tätä tarinoissa.

Kuten tieteiskirjallisuudessa, myös tieteiselokuvissa on havaittavissa selkeä angloamerikkalainen dominanssi. Ensimmäisiä huomattavia tieteiselokuvia ei kuitenkaan filmattu Yhdysvalloissa. Vuonna 1902 Georges Méliès filmasi elokuvan *Le voyage dans la lune* (*Matka Kuuhun*). Se oli aikansa pisin yhtäjaksoinen filmi ja jäi siten elokuvan historiaan. Seuraava huomattava tieteisfilmi, *Metropolis* (1926) kuvattiin Saksassa Fritz Langin toimesta. 1930-luvulla tieteiselokuvan hallitsijanvaltikka siirtyi jo englanninkieliselle maailmalle elokuvien *The Invisible Man* (1933) ja Alexander Kordan ohjaaman *Things To Come* (1936) myötä.

1950-luku oli elokuvan huippuaikaa tuotantomäärien ja katsojalukujen suhteen. Myös tieteiselokuva hyötyi tästä suosiosta: etupäässä amerikkalaiselle yleisölle tuotettiin huomattavia määriä enemmän tai vähemmän onnistuneita filmejä.

Televisio saapui 1950-luvulla voimalla ensin amerikkalaisiin koteihin ja sittemmin lähes koko muuhun maailmaan. Laadukkaat sf-sarjat ovat harvassa, mutta mainittava on ainakin *Star Trek* (1966-69), jos ei muuten niin kulttimaineensa vuoksi; sarjan voi sanoa jopa luoneen oman alakulttuurinsa (*Star Trek*-fanit eli trekkerit). 1990-luvulla suuren kulttimaineen saavuttanut ja ”ajan hengen” vanginnut *Salaiset kansiot* (*The X-files* 1993-2002) vain sivusi teemoissaan science fictionia, saaden materiaalinsa enemmänkin vuosituhanen vaihteen yleisestä maailmanlopun tunnelmasta ja millennialistisista, mystisistä new age-kulteista.

1970-luvun tieteiskirjallisuudessa yleiset teemat – ekologinen tuho ja liikakansoitus – näkyivät myös ajan sf-filmatisoinneissa. 1970-luvun elokuvat ovatkin varsin tummasävyisiä ja pessimistisiä. *Andromeda uhkaa* (*The Andromeda Strain*, 1971) käsittelee vuosikymmenen ehkä tärkeintä tieteisgenren teemaa, tieteen ja teknologian haaksirikkoa; ne luovat enemmän ongelmia kuin ratkaisevat. *Dark Star* (1974) on erityisesti Stanley Kubrickin *2001*:n parodia: filmin ihmishenkilöhahmot

vajoavat kukin omiin surrealistisiin, itseriittoisiin fantasiamaailmoihinsa, ja ainoa ”henkilö” joka elokuvassa toteuttaa koko potentiaalinsa on tekoälyllä varustettu ydinpommi.

1980- ja 1990-luvuilla tieteiselokuvia on ilmestynyt yhä kiihtyvämällä tahdilla. Eräänä syynä tähän on ollut CGI-tekniikan (Computer Generated Imagery, tietokoneella tuotetut kuvat) kehittyminen. Erikoistehosteiden luomisesta on tullut helpompaa, nopeampaa ja joissakin tapauksissa myös edullisempaa kuin aikaisemmin. 1990-luku onkin ollut tieteiselokuvien suhteen hedelmällinen. Tietotekniikan kehitys mahdollisti uudenlaisten fotorealististen erikoistehosteiden luomisen, kuten *Jurassic Park* (1993) animaatiodinosaursineen osoitti. Tieteiselokuvien tehosteita vaivanneet kömpelyys ja karkea laatu poistuivat. Tekniikan uutuudenviehätys näkyy valitettavasti monien elokuvien tarinan tökeryytenä; monesti tehostetykyitys on osoittautunut tarinan syvyyttä ja juonen loogisuutta tärkeämmäksi (esim. *Independence Day – Maailmojen Sota*, 1996). Uuden vuosituhannen puolelta voi ottaa positiiviseksi esimerkiksi M. Night Shyamalanin unenomaisen, pienimuotoisen, yhden perheen reaktioita maailmaa muuttavien tapahtumien keskellä seuraavan tieteiselokuvan *Signs* (2002).

3. Science fiction tieteellisenä allegoriana

Edellisessä osiossa viittasin muutamiin science fictionista annettuihin määritelmiin. Tässä osiossa pyrin hahmottamaan erilaisille science fiction-teksteille yhteisiä perheyhtäläisiä piirteitä ja esitän, että science fiction-teksteille on lajityypillistä maailmankuvaa ja maailmankatsomusta koskevan paradigman murroksen kuvaaminen henkilöhahmojen kautta.

Brian Aldissin mukaan sf:n määrittämisen vaikeus on siinä, että se on yhtä aikaa sekä kaavamaista että enemmän kuin ’pelkkä’ genre: se on muoto (mode), joka rajoittuu helposti genreksi. Sf:n muoto joustaa mukana aikojen muuttuessa. Mallin mukaan tuotetaan uusia kuvioita

jatkuvasti. Sf voi olla yhtä aikaa sekä konventionaalista että innovatiivista. (Aldiss 1986, 14-15.) Science fiction on siis tietynlainen kerronnallinen tyyli, tietynlainen kuvaamisen ja kertomisen tapa. Aldiss näkeekin sen varsinaisen genren sijasta eräänlaiseksi nimilapuksi, jonka alle tietyllä tavalla kirjoittavia ja tietynlaisia tekstejä tuottavia kirjailijoita voi mukavuuden nimissä niputtaa (Aldiss 1986, 20). Sf:a lienee tarkasteltava joukkona tekstejä, joiden tuottamista ja vastaanottamista yhdistää nippu tiettyjä muodollisia ja strategisia perheyhtäläisyyksiä (Broderick 1995, 3).

Broderick kysyy, mikä tekee sf-tekstistä genrensä hyvän esimerkin, ja miksi sf:n harrastajat (kirjojen lukijat ja filmien katsojat) nauttivat niinkin paljon genrestä, kun taas ”vihkiytymättömät” tuntuvat halveksivan sitä. Eräs merkittävä tekijä Broderickin mielestä on se, että sf:ssa on käytössä erityinen kirjoittamisen ja lukemisen koodi (code of writing), joka lukijan/katsojan täytyy opetella matkan varrella. (Broderick 1995, XIII.) Sf-noviisin täytyy siis taistella erikoistuneiden kerronnallisten rakenteiden ja sanaston läpi päästäkseen itse tarinan äärelle. Broderickin mukaan jokainen yksittäinen sf-tekstin koodaus tukeutuu keskeisesti aivan erityiseen tieteiskirjalliseen ”sanakirjaan” (encyclopaedia) tai ”megatekstiin” (mega-text). (Broderick 1995, XIII.) Tällä sf:n megatekstillä hän tarkoittaa eräänlaista sf-genren erityistä kuvitteellisten maailmojen, trooppien, tekstuaalisten työkalujen, sanastojen ja kieliopillisten innovaatioiden intertekstuaalista kenttää:

[...] a mega-text of imaginary worlds, tropes, tools, lexicons, even grammatical innovations borrowed from other textualities. (Broderick 1995, XIII.)

Kyseessä on siis sf:lle tyypillinen lajirepertoari. Hosiaislouma määrittelee lajirepertoarin ”lajille ominaisten piirteiden valikoimaksi, joista yksittäiset teokset valikoivat [...] lajille ominaisia piirteitä” (Hosiaislouma 2003, 272).

Broderickin mukaan juuri tämä sf-genren erityinen sisäisen intertekstuaalisuuden kenttä tekee siitä erikoistuneen muodon (mode). (Broderick 1995, XIII.) Termin muoto (mode) Broderick määrittelee tietyiksi eriaikaisten teosten yhteisiksi rakenteellisiksi piirteiksi tai ilmaisutavaksi (a mode of expression). (Broderick 1995, 42.) Martin Gray määrittelee ilmaisutavan tai modaliteetin (mode, modality) ”kirjallisen työn lähestymistavaksi aiheeseensa” (a work’s approach to its subject-matter) (Gray 1992, 182). On olemassa tietty sf-teksteille yhteinen protokolla (ohjesääntö, yhteyskäytäntö), jonka mukaisesti ne käsittelevät aihettaan (subject-matter). Kyse on siis niistä tekstuaalisista ja temaattisista vihjeistä, joiden perusteella teksti tunnustetaan science fictioniksi ja jonka perusteella genreen tutustunut lukija kykenee dekoodaamaan tekstin. Science fiction-tekstin koodin purkaminen näyttäisi edellyttävän tämän koodin toimintatapojen jonkinlaista tuntemista. Tämä protokolla lukijan on ainakin osittain hallittava tekstin ymmärtämiseksi. Sf-tekstin tulkinnan kannalta olennaista tuntuisi olevan ainakin lukijan kiinnostus populaaritieteeseen; sf-tekstien avaaminen vaatii jonkinlaista ’tieteellis-teknologista’ lukutaitoa. Tässä mielessä ne ovat poissulkevia.

Broderickin kuvaama sf:n mega-teksti määrittää hyvin olennaisesti sf:n omaamaa muotoa, genren lähestymistapaa käsittelemiinsä aiheisiin. Sf:n mega-teksti upottaa jokaisen uuden piiriinsä saapuvan tekstin yhä laajempaan ristikkäisten semanttisten vektorien verkkoon (Broderick 1995, 59). Sf-tekstit tuottavat toisiinsa merkitystä intertekstuaalisesti. Yksittäistä sf-tekstiä voisi verrata ikään kuin myyttiin, joka liittyy laajempaan (sf:n mega-tekstin tai intertekstuaalisen kentän muodostamaan) ”mytologiaan” ja saa sitä kautta uusia merkityksiä ja temaattista syvyyttä suhteessa muihin myytteihin.

Sf-tarinat eivät siis Broderickin mukaan ole järkeenkäyviä eristyksissä toisistaan. Ilman epäsovinnasta sanavarastoaan ja kielioppiaan, ilman genren sisäistä intertekstuaalisuuttaan science fiction-tekstit muuttuvat käsittämättömiksi:

[...] science fiction stories make little sense in isolation from others of their kind. Without its unorthodox vocabulary and grammar, its generic intertextuality, science fiction is next to meaningless. (Broderick 1995, 8.)

Mikä muu kuin sf:n erikoislaatuinen sisäisen intertekstuaalisuuden kenttä tekee siitä luotaantyöntävän muille kuin harrastajille? Broderickin mukaan ei-realistiset tarinankerronnan koodit ovat ainakin 1800-luvulta saakka olleet rajoitettuja pääosin lapsuusajan tarinankerrontaan. Näiden ei-realististen kerronnan koodien tuominen mukaan murrosikään ja aikuisuuteen on helposti käsitetty merkiksi kypsymättömyydestä, epäonnistumisesta vastuun ottamisessa empiirisen maailman velvoitteiden keskellä. (Broderick 1995, 11.) Broderickin mukaan myöskään sf:n tavanomainen vulgaari kaupallinen paketointi ei ole omiaan nostamaan sen arvostusta genrenä (Broderick 1995, 11). Jos se on hyvää, voiko se olla suosittua; jos se on suosittua, voiko se olla hyvää? (Aldiss 1986, 22). Aldissin mukaan hyvällä science fictionilla ei välttämättä tarvitse olla mitään yhteyttä todellisuuteen, mutta se voi silti tehdä todellisuuden meille selvemmäksi (Aldiss 1986, 14).

Broderickin mukaan tarina – ollakseen science fictionia – vaatii muutakin kuin futuristisen tai fantastisen tapahtumapaikan. Oleellisen tärkeitä ovat genren klassikkotekstien tuottamat kerronnalliset ja tekniset rajoitukset (narrative-technical constraints). (Broderick 1995, XIII.) Jokaista uutta sf-genreen ”ehdolla” olevaa tekstiä välttämättä rajoittavat ja määrittävät genren perheyhtäläiseen, intertekstuaaliseen parveen aikaisemmin mukaan ”hyväksytyt” tekstit.

Tieteiskirjallisuuden pyrkimys lukijan kognitiiviseen vieraannuttamiseen, sen keskittyminen muutoksen kuvaamiseen ja tämän muutoksen anomaaliseen luonteeseen näkyy sf:lle ominaisessa kirjoitustyyliissä ja sanastossa. Sf-tarinat suorastaan vilisevät tieteen ja teknologian jargoneista lainattuja tai muodostettuja uudissanvoja. Ursula Le Guinin mukaan tämä tieteiskirjallisuudessa viljelty, tieteistä ja

teknologiasta ammentava neologistinen jargon muodostaa tulevaisuudesta itsestään eräänlaisen tieteiskirjallisen metaforan, joka mahdollistaa nykypäivän ilmiöihin kohdistuvan yhteiskunnallisen kritiikin (Le Guin 1982, 149). Broderickin mukaan sf käyttää metaforista¹ (merkitystä siirtävää) strategiaa metonymioiden² (nimityksiä korvaavien) taktiikoiden kautta (sf operates metaphoric strategies via metonymic tactics) (Broderick 1995, 56). Tieteiskirjallisuudessa kuvatut kuvitteelliset tulevaisuuden maailmat toimivat siis nykypäivän vertauskuvana tai peilinä, jossa nykyhetken (kritisoiavat) piirteet ja ilmiöt tuodaan usein näkyviin liioittelun l. hyperbolan kautta. Hyperbolisuus onkin sf:lle luonteenomaista; sf:n mielikuvitusmaailmathan on ekstrapoloitu nykyhetkestä nimenomaan jonkin asiantilan tai trendin liioittelemisen avulla.

Sf kuvaakin Broderickin mukaan Samuutta Toisena tai Toiseuden kautta (the Same, as Other) (Broderick 1995, 51). Meidän maailmaamme kuvataan toisten maailmojen, tulevaisuuden tai vaihtoehtohistorioiden kautta; nykyajan ihmistä kuvataan muukalaisen tai tulevaisuuden ihmisen kautta. Tällä tavoin lukija vieraannutetaan omasta arkipäiväisestä, mielikuvitusta ja henkistä toimintaa rajoittavasta ympäristöstään, jolloin hän kykenee havainnoimaan maailmaa ja ihmistä selkeämmin, näkemään paremmin ”suuria linjoja” uudeltaisesta, arkitodellisuuden rajoituksista vapaasta näkökulmasta.

Mitä enemmän tarinan alkutilanne poikkeaa meidän jokapäiväisestä kokemusmaailmastamme, sitä laajempaa ja syvällisempää populaaritieteellistä ja sf-jargoniin liittyvää taustatietoa tarinan dekodeeraus näyttäisi vaativan. Nykyiset ”kovaa sf:a” edustavat tekstit voivatkin olla sanastoltaan ja kielenkäyttötavoiltaan varsin arvoituksellisia, tulkintaa ja populaaritieteellisiä taustatietoja vaativia.

¹ Metafora (kr *metaphora* siirto, kuljetus) Kielikuva [...], jossa kuva asetetaan kuvattavan paikalle välittömästi, suoraan vertaamalla [...] kätkeyty, ilman kuin-sanaa rakentuva vertaus (esim. ”elämän meri”). (Hosiaisuus 2003, 577-578.)

² Metonymia (kr *metonymia* nimityksen vaihdos) Sanan korvaaminen toisella siihen olennaisesti liittyvällä ilmaisulla [...] sana korvataan joko konkreettisesti tai abstraktisti sukua olevalla sanalla (esim. kruunu monarkian sijasta). (Hosiaisuus 2003, 580-581.)

Mitalin positiivisena kääntöpuolena sf-tarinat tarjoavat mahdollisuuden myös melkoiseen kielelliseen (ja tätä kautta ajatukselliseen, ideoita ja maailmankatsomuksia koskevaan) leikkiin.

Broderick erottelee neljä sf-tarinan peruskaavaa tai –formulaa. ”Status quo”-tyylisessä tarinassa anomalia horjuttaa jokapäiväistä todellisuutta, mutta lopulta alkuperäinen tasapaino aina palautuu. Mary Shelley'n *Frankenstein* on tällainen tarina. Toinen peruskaava on ”kumouksellinen” (subversive) tarina. Tässä tyypissä anomaliaa ei kyetä poistamaan, vaan se joko tuhoaa vanhan tasapainon tai sitten muuttaa sen täysin sisältä käsin (usein molemmat vaihtoehdot toteutuvat yhtä aikaa). Esimerkkinä voisi olla Isaac Asimovin ja Robert Silverbergin *Yö saapuu* (*Nightfall*, 1990), jossa astronomisen anomalian aiheuttama psyykkinen joukkostressi tuhoaa äkkiarvaamatta kokonaisen sivilisaation.

Kolmas Broderickin tarinakaavoista on ”toinen maailma”-tyylinen (other world) tarina. Se on mutkikkain mainituista kaavoista: tarinan alkutila on jo itsessään huomattavasti meidän jokapäiväisestä todellisuudestamme poikkeava (tarina voi sijoittua esim. kaukaiseen tulevaisuuteen tai vaikkapa virtuaalitodellisuuteen). Anomalia toimii tällaisessa tarinassa eräänlaisena toisen asteen vieraannuttamisefektinä (estrangement effect). Esimerkkinä voi mainita vaikkapa William Gibsonin *Neurovelhon*, jonka alkuasetelma sijoittuu huomattavasti meidän maailmastamme eroavaan tulevaisuuden cyberpunk-maailmaan. (Broderick 1995, 25.) Tämä kolmas tarinatyyppe on nykyisin käytetyimpiä osittain senkin vuoksi, että sen avulla lukijassa saadaan aikaan syvin mahdollinen ”ihmetyksen” tai ”äimistymisen” tunne (sense of wonder) romahduttamalla mahdollisimman paljon hänen tarinan maailmaan kohdistamiaan tiedostamattomia ennako-oletuksia. Tieteistarinoiden teho ja viehätys perustuukin juuri tähän: lukijan maailmaa ja ihmiselämää koskevia luutuneita ajatustottumuksia pyritään aktiivisesti murtamaan esittelemällä lukijalle radikaalisti tämän normaalista arkikokemuksesta ja arkiajattelusta poikkeavia ideoita, tapahtumia ja tilanteita. Arkitodellisuus tavallaan puretaan lukijan

jalkojen alta fiktion avulla, jolloin lukija saadaan näkemään asioita uusista, tuoreista näkökulmista.

Broderick esittelee vielä neljännen, eräänlaisen sekakategorian, ”käännetyn tasapainon” tarinan (inverted status quo). Siinä vanhaa tasapainoa uhkaava anomalia osoittautuu houkuttelevaksi, jopa hyödylliseksi vaihtoehdoksi. Tämä on Broderickin mukaan eräänlainen ”kumouksellisen” (subversive) tarinatyyppin positiivinen muunnelma. (Broderick 1995, 26.) Esimerkkeinä tällaisista hyödyllisiä muutoksia kuvaavista tarinoista voisivat olla Greg Bearin romaanit *Veren musiikkia* ja *Darwinin radio*. Dan Simmonsın *Hyperionia* voisi sanoa eräänlaiseksi sekoitukseksi ”toinen maailma”-tyyppistä ja ”käännetty tasapaino”-tyyppistä tarinaa: tarina sijoittuu kaukaiseen tulevaisuuteen ja eräänlaiseen meidän nykymaailmamme galaktisiin mittasuhteisiin asti liioiteltuun karikatyyriin. Tarina kertoo myös tätä maailmaa kohtaavasta monitahoisesta ja viime kädessä positiivisesta muutoksesta.

Thomas Kuhn määrittelee paradigman tilanteeksi, jossa tiettyä (tieteellistä) tapaa nähdä maailma ja sen lainalaisuudet pidetään ainakin jonkin aikaa (tieteellisen) toiminnan jatkamisen perustana tai esikuvana. Tätä omaksuttua esikuvallista toimintatapaa vahvistetaan (esim. oppikirjoissa) määrittelemällä legitiimit ongelmat ja tiedonhankintamenetelmät tulevia sukupolvia varten. Uuden paradigman tai esikuvaksi omaksutun toimintatavan viehätys perustuu siihen, että se onnistuu vetämään kilpailevilta (tieteellisiltä) toiminnan muodoilta puoleensa pysyvän kannattajajoukon. Samalla tämä uusi valta-asemaan nouseva toimintatapa on niin avoin, että seuraaville tutkijasukupolville jää monenlaisia ongelmia selvitettäväksi. (Kuhn 1994, 23.) Teorian on vaikutettava kilpailijoitaan paremmalta, jotta se hyväksyttäisiin paradigmaksi, mutta sen ei ole pakko selittää, ja itse asiassa se ei koskaan selitä kaikkia faktoja, jotka sille annetaan selitettäväksi (Kuhn 1994, 30). Paradigma on siis tietty, toistaiseksi hyväksytty tutkimuksen malli tai kaavio, uusissa ja täsmällisemmissä oloissa tehdyn tarkemman artikuloinnin ja spesifioinnin väline (Kuhn 1994, 36).

Tämä tarkemman artikuloinnin vaatimus nousee pohjimmiltaan anomalioiden tunnistamisesta. Anomalian tunnistaminen on sen havaitsemista, että luonto on jotenkin rikkonut paradigman synnyttämiä odotuksia. Syntyy käsitys teorian tai paradigman toimintahäiriöstä, joka voi johtaa kriisiin. Tätä havaintoa seuraa anomalian laajuutta koskeva tutkimus, joka päättyy vasta, kun paradigman asemassa olevaa teoriaa ja sen käsitteellisiä kategorioita sovitetaan siten, että anomaalisesta asiasta tulee odotettu. (Kuhn 1994, 64-65.) Anomalia opettaa siis näkemään maailman eri tavalla, muuttamaan vallitsevaa maailmankuvaa.

Kuhn vertaa paradigman muuttumista maailmankuvan muuttumiseen: maailma aletaan nähdä eri tavalla kuin aikaisemmin; ”ihminen on kokenut vallankumouksellisen näkökyvyn muutoksen” (Kuhn 1994, 122-123). Luonnon, ihmisen ja yhteiskunnan väliset suhteet muuttuvat. Tietty vallitseva paradigma vertautuu analogisesti tiettyyn vallitsevaan maailmankuvaan (esim. keskiaikainen kristillinen maailmankuva). Vallitseva paradigma tai maailmankuva alkaa murtua, kun paradigman tai maailmankuvan käsittein ja ajatuksellisin työkaluin selittämättömiä anomaliaita tai toimintahäiriöitä alkaa ilmestyä yhä kiihtyvämmällä tahdilla (esim. uuden ajan alun löytöretket, porvariston nousu renessanssin aikana ja perinteisen feodalismien mureneminen jne.). Tapahtuu käsitteellinen läpimurto (conceptual breakthrough): muuttunutta maailmaa selittämään tarvitaan uudenlaisia käsitteitä ja ajatuksellisia työkaluja, jotka puolestaan johtavat uuden paradigman tai maailmankuvan syntymiseen (renessanssista eteenpäin kehkeytyvä tieteellinen maailmankuva).

Keskeinen teema sf:ssa näyttäisi siis olevan *muutos* ja ne lukemattomat erilaiset muunnelmat, joissa se voi ilmetä. Tieteiskertomuksen lajityyppillinen peruskaava korreloi voimakkaasti Thomas Kuhnin tieteenteoriassaan kuvaaman tieteellisen paradigman murroksen idean kanssa. Tieteiskertomuksessakin on olemassa tietty enemmän tai vähemmän vakaa alkutila, vallitseva maailmanjärjestys (status quo).

Odottamattomat, selittämättömät anomaliat alkavat sekoittaa ja murtaa status quota. Seuraa enemmän tai vähemmän nopea murroskausi, jossa alkuperäinen vakaa tila (status quo) kriisiytyy ja muovautuu uudenlaisten lainalaisuuksien mukaan toimivaksi uudeksi vakaaksi tilaksi, uudeksi maailmanjärjestykseksi. Tieteistarinoissa murroksen kohteena ovat yleensä kaikkein perustavanlaatuisimmat universumin elementit: totuuden ja olemassaolon luonne, ihmisen asema maailmankaikkeudessa, ihmisen ja ihmisyyden perusluonne. Laadukkaassa sf:ssä käsitellään juuri tämänkaltaisia elämän 'perimmäisiä kysymyksiä'. Vaikka sf ammentaa aineistoa tieteestä ja teknologiasta, niin se käsittelee loppujen lopuksi hyvinkin filosofisia ja metafysisiä asioita.

Nichollsin termi käsitteellinen läpimurto (conceptual breakthrough) liittyy Kuhnin kuvaamaan paradigman murrokseen (Nicholls 1981, 134). Käsitteellinen läpimurto on Nichollsin mukaan keskeisin nykyisen tieteiskirjallisuuden ottamista muodoista. Kyse on tiedon etsinnästä ja sen mukanaan tuomista kaksiteräisistä, levottomuutta herättävistä ja paradoksaalisista löydöistä. Nämä löydökset muuttavat tieteiskertomuksen maailmaa ja sen henkilöiden tapaa nähdä tuo maailmansa samaan tapaan kuin tieteelliset löydöt muuttavat meidän maailmaamme ja tapojamme tehdä tiedettä. Kummassakin tapauksessa maailma paljastuu joksikin muuksi kuin on luultu: maailmaa koskeva, paikkansa pitäväksi arvioimamme tieto osoittautuu virheelliseksi. Tieteistarinan henkilöt voivat suhtautua uuteen tietoon joko siten, että he linnoittautuvat puolustusasemiin virheellisen tietämyksen taakse tai siten, että he omaksuvat uuden tiedon ja saavuttavat aiempaa laajemman ja syvällisemmän tietämyksen tason, eli kokevat käsitteellisen läpimurron. Nicholls puhuu ”henkisistä ansoista pakenemisestä” ([to] escape mental traps) (Nicholls 1981, 136). Tieteiskertomukset kertovat erilaisten maailmankuvien ja -katsomusten välisistä käsittämättömyyden ja käsitteettömyyden kuiluista tieteellisen allegorian kautta.

Tähän liittyy myös tieteiskirjallisuuden yhteydessä paljon käytetty käsite ”sense-of-wonder”. Siinä on Nichollsin mukaan kyse havainnoivan

subjektin jatkuvasta, kaskadimaisesta 'keskipisteestä syrjäytymisen' kokemuksesta (the experience of constant de-centered de-centeredness) (Nicholls 1981, 137). Kyse on oikeastaan ylevän eli subliimin kokemisesta ihmismieltä järkyttävien, kielen ja käsitteellistämisen ulkopuolelle jäävien näkymien ja tapahtumien äärellä. Tieteiskirjallisuudelle sense-of-wonderille ovat läheistä sukua kanonistisen kirjallisuuden käsitteet "epifania" ja "anagnorisis". Epifania (kr *epiphaneia*, ilmestyminen) viittaa eräänlaiseen "äkilliseen hengellisluonteiseen ilmestykseen tai oivallukseen henkilön havaitessa asian tai tapahtuman todellisen luonteen ja löytäessä välähdyksenomaisesti jopa elämän tarkoituksen" (Hosiaislouma 2003, 200). Anagnorisis (kr *anagnorisis*, tunnistaminen) on puolestaan "totuuden hetki, jolloin tietämättömyys vaihtuu tiedoksi, esim. outo henkilö havaitaan tutuksi tai oivalletaan äkkiä olosuhteiden todellinen laita" (Hosiaislouma 2003, 46).

Mikäli "käsitteellinen läpimurto" kuvaa enemmän maailmankuvan äkillisen murtumisen, laajenemisen ja syvenemisen epistemologis-ontologista puolta, niin "sense-of-wonder" voisi hyvinkin kuvata sen emotionaalista, "äimistyttävää" vaikutusta. Tieteistarinoiden sankarit ovat usein henkilöitä, jotka kykenevät ainakin jollain tavalla omaksumaan nämä maailmankuvan äkillisen muuttumisen molemmat puolet (sekä älyllisen että emotionaalisen) ja sopeutumaan niihin ilman että murtuvat henkisesti. He kestävät maailman uudella tavalla valaisevan intuition salamaniskun niin, että se ei polta heitä poroksi.

Ei liene sattumaa, että tieteiskirjallisuuden genre kehkeytyi juuri 1700-1800-lukujen vaihteessa ja on siitä lähtien ollut osa kirjallisuudenlajien maisemaa. Viimeiset kaksi vuosisataa ovat olleet oikeastaan jatkuvien, toisiaan seuraavien 'käsitteellisten läpimurtojen' ja 'äimistymisen' aikakautta. Näkyvässä oleva tulevaisuuskaan ei näytä lupaavan helpotusta tilanteeseen, joten tieteiskirjallisuuskaan ei varmaankaan katoa aivan lähiaikoina.

Brian Aldiss jaottelee H. G. Wellsin *Maailmojen sodan* perusteella tyypillisen tieteisromaanin ”rakennekaavan”. Ensin tieteisromaanissa piirretään tunnistettava kuva nykyhetkestä tai nykymaailmasta - mitä tämä sitten kussakin yksittäisessä teoksessa tarkoittaa. ”Nykyhetki” on tieteiskirjallisuudessa varsin venyvä käsite: se voi sijoittua hyvinkin kaukaiseen tulevaisuuteen (esim. vuoteen 8000) tai kaukaiseen menneisyyteen tai jopa aivan erilaiseen historialliseen jatkumoon (kts. ”vaihtoehtohistoria” edellä). Vähimmäisvaatimuksena lienee kuitenkin se, että teoksen maailman ja meidän tuntemamme luonnollisen maailman välillä on tarpeeksi yhtäläisyyksiä, jotta tarinan maailma ja tapahtumat ylipäänsä olisivat ymmärrettäviä. Tätä tarinan nykyhetkessä vallitsevaa alkutilaa kuvattaessa lukijaa samalla valmistellaan pian seuraaviin mullistaviin muutoksiin heittämillä tarinan maailman kärrynpyöriin (yksi tai useampi) anomalia, joka laajetessaan ja syvetessään suistaa tarinan maailman tieltä ojaan.

Seuraavaksi tieteistarinaassa tapahtuu anomalian suorana tai epäsuorana seurauksena ihmiselämän ja olemassaolon perustuksia ravisteleva äkillinen ja nopea epistemologis-ontologinen, sense-of-wonderin leimaama muutos, jota tieteistarinoissa kuvataan nimenomaan tieteen näkökulmasta, tieteellisen ajattelutavan lävitse ja tieteen kielen ja teorioiden avulla. Tämä tieteen kielellä kuvailtu muutos toimii tieteistarinan kulminaatiopisteenä.

Lopuksi tällainen käsitteellinen läpimurto tai paradigman murros konkretisoidaan lukijalle henkilöhahmojen ja heidän reaktioidensa kautta. Seurataan, kuinka yksittäinen ihminen reagoi maailmoja mullistaviin muutoksiin. Tässä vaiheessa peliin astuu mukaan yhteiskunnallisen ja sosiaalisen kritiikin mahdollisuus. Ihmisten vastaukset muutokseen ovat erilaisia ja toisistaan poikkeavia; muutokseen voi reagoida joko rakentavalla tai tuhoavalla tavalla. Usein tarinoissa juuri yksittäiset henkilöt reagoivat rakentavasti, kun taas yhteiskunnan koneisto reagoi tuhoavalla tavalla, esimerkiksi pyrkimällä ehkäisemään positiivista mutta yhteiskunnallisen status quon murtavaa muutosta. (Aldiss 1986, 122.)

Science fictionissa on siis tieteellisen allegorian lisäksi kyse myös poliittisesta allegoriasta. Tieteellisen maailmankuvan muutoksen kuvaamisen varjolla voidaan esittää myös poliittisia, sosiaalisia, yhteiskunnallisia yms. kannanottoja. Nichollsin mukaan tieteiskirjallisuus on älyllisesti tyytymättömien ihmisten kirjallisuutta, sellaisten, joiden pitää tuntea, että elämässä on jotain muutakin kuin se mitä näemme ympärillämme (Nicholls 1981, 136). Tieteiskirjallisuuden yhteydessä voidaanakin käyttää termiä ”empowerment” (tehdä joku kykeneväksi johonkin, ”valtaistaminen”): kuvaamalla nyky-yhteiskuntaa ajallisesti ja/tai paikallisesti etäännytetystä näkökulmasta (tulevaisuudesta ja/tai kaukaisesta maailmasta käsin) tieteiskirjallisuudessa voidaan antaa ääni valtavirrasta poikkeavia näkökulmia ja maailmankuvia edustaville ryhmille (esim. ekoterroristit ja ympäristönsuojelijat Kim Stanley Robinsonin *Antarktikassa*).

Darko Suvin kutsuu tieteiskirjallisuutta ”kognitiivisen vieraannuttamisen kirjallisuudeksi” (a literature of cognitive estrangement) (Suvin 1979, 4). Tällä hän viittaa siihen, kuinka lukija tieteistarinoissa vieraannutetaan omasta arkipäiväisestä todellisuudestaan ja saadaan hänet kyseenalaistamaan sen totuudellisuus. Onko maailma todella sitä miltä se näyttää? Ohjaavatko todellisuutta jotkin toiset voimat kuin yleisesti luullaan? Mikä on ”totta”? Miten ”tosi” määritellään, mihin se suhteutetaan? Suvin vertaa sf:a matkaan vuorijonon yli tutusta ja turvallisesta laaksosta toiseen, aivan uusia ja odottamattomia näkymiä sisältävään laaksoon. Sf on ”vapauttavaa” kirjallisuutta: maailma on suurempi ja laajempi kuin kotilaakso, ja jokainen, joka uskoo oman laaksonsa olevan koko maailma on sokea (Suvin 1979, 5).

Tieteiskirjallisuus voi myös olla messiaanista tai eskatologista: sitä leimaa usein toivo löytää tuntemattomasta jokin Korkeimman Hyvän (Supreme Good) ilmenemismuoto: ideaalinen ympäristö, heimo, valtio, äly tms. Toisena mahdollisuutena on löytää jokin äärimmäisen pahuuden manifestaatio. (Suvin 1979, 5.)

Sf-tarina kumpuaa Suvinin mukaan fiktionaalista, ”kirjallisesta” hypoteesista ja kehittää sitä totalisoivalla, ”tieteellisellä” kurinalaisuudella. Tämän menetelmän päämääränä on kohdata jokin annettu normatiivinen järjestelmä, suljettu maailmankuva, ja tarjota sille vaihtoehto jostakin uudesta näkökulmasta käsin. Suvin kutsuu tätä ”oudontamisen tai vieraannuttamisen asenteeksi” (the attitude of estrangement). (Suvin 1979, 6.)

Oudontaminen (ve *ostraneniye*, en *defamiliarisation*) on Hosiaislouman mukaan tutun ja tunnetun tekemistä tuoreeksi, vieraana näyttämistä. Oudontamalla lukijan huomio suunnataan tekstin (tai maailman) rakentumisen keinotekoiseen luonteeseen. (Hosiaislouma 2003, 667-668.) Arkipäivän petollinen tutunomaisuus esitetään fiktion paljastavassa valossa ja siihen tarjotaan uusi, poikkeava, ”pinnan alle” näkemisen mahdollistava näkökulma. Suvinin mukaan tällainen kaikenkattava ”oudontamisen asenne” on sf:lle lajityypillistä.

Suvinin mukaan myös myytti käyttää oudontamista tai vieraannuttamista välineenään sf:n tapaan. Erotukseksi myytin ajattomuudesta ja uskonnollisesta lähestymistavasta sf:ssa nähdään minkä hyvänsä aikakauden normit (oman ajan normit mukaan lukien) ainutlaatuisina ja ajan mukana muuttuvina. Myytissä erilaiset yhteiskunnalliset suhteet esitetään staattisina ja ”Luoja määrääminä”, kun taas sf:ssa edes todellisuuden luonne ei ole välttämättä kiveen kirjoitettu. Sf:ssa myyttinen, staattinen identiteetti nähdään yleensä jonkinasteisena valheena, tietoisesta petoksesta aina tilapäiseen väärinymmärrykseen saakka ulottuvana illuusion jatkumona. (Suvin 1979, 7.)

Suvin määrittelee sf:n kirjalliseksi lajiksi, jonka välttämättömänä ja riittävänä ehtona on vieraannuttamisen ja tietoisuuden välinen vuorovaikutus, ja jonka pääasiallisena muodollisena keinona on kirjailijan empiiriselle ympäristölle vaihtoehtoinen kuvitteellinen tausta (kursivointi Suvinin):

SF is, then, a literary genre whose necessary and sufficient conditions are the presence and interaction of estrangement and cognition, and whose main formal device is an imaginative framework alternative to the author's empirical environment (Suvin 1979, 7-8).

Tieteiskertomuksissa tiede toimii tietoisuuden ja fiktio vieraannuttamisen tai oudontamisen palveluksessa ([...] *science* for cognition, and *fiction* for estrangement [...]) (Suvin 1979, 13).

Darko Suvin puhuu sf:n yhteydessä logiikan lakeja noudattavasta *novumista*, ”kummallisesta uutuudesta tai innovaatiosta” (a strange newness, a *novum*) (Suvin 1979, 4). Kyseessä on anomalian kanssa samansisältöinen, odottamattomaan mutta tarinan maailmassa loogiseen ilmiöön viittaava käsite. Frank Cioffi kuvaakin anomaliaa ”odottamattomaksi mutta loogiseksi tarinan maailmassa tapahtuvaksi muutokseksi” (Cioffi 1982, 11).

Oudontamisessa tai vieraannuttamisessa on Suvinin mukaan kyse kaksisuuntaisesta palautesuhteesta kirjailijan (ja implisiittisen lukijan) todellisuuden normien ja kerronnallisesti aktualisoidun novumin välillä. Tarinan maailman novumia tai anomaalista uutuutta tulkitaan kirjailijan (ja implisiittisen lukijan) todellisuudesta käsin, mutta toisaalta myös novum tai anomaalinen uutuus mahdollistaa tuon todellisuuden näkemisen uudesta perspektiivistä käsin. (Suvin 1979, 71.)

Juuri tämä ”anomaalisuus” tekee jostakin tarinasta science fiction-genreen kuuluvan. Novumissa tai anomaliassa on kysymys totalisoivasta ilmiöstä tai suhteesta, joka poikkeaa kirjailijan ja implisiittisen lukijan todellisuuden normeista:

A *novum* of cognitive innovation is a totalizing phenomenon or relationship deviating from the author's and implied reader's norm of reality (Suvin 1979, 64).

“Totalisoiva” tarkoittaa sf:n yhteydessä sitä, että anomaalinen “uutuus” tai novum väistämättä muuttaa joko tarinan koko universumin tai sen olennaisia osia toisenlaiseksi. Tämä anomaalinen uutuus voi ilmetä tieteiskertomuksessa eriasteisena, aina odotetusta tieteellisestä tai teknologisesta innovaatiosta kirjailijan ja implisiittisen lukijan arkiympäristöstä radikaalisti poikkeaviin miljöön, toimijoiden ja suhteiden muutoksiin saakka. (Suvin 1979, 64.)

Oli anomaalinen uutuus sitten mitä mittaluokkaa hyvänsä, niin sf:ssa se pyritään perustelemaan ja oikeuttamaan tieteellisesti, tieteellistä menetelmää ja tieteellistä maailmankuvaa soveltaen (Suvin 1979, 65). Tämän määritelmän mukaan sf:n yhteyteen olisi mahdotonta liittää minkäänlaisia yliluonnollisia tai transkendentteja toimijoita tai vaikutuksia. Suvinin mukaan tässä kulkeekin sf:n ja fantasian välinen rajalinja. (Suvin 1979, 66.)

Sf-tarinan uskottavuus ei kuitenkaan riipu joistain tietyistä yksittäisistä tarinan maailman tieteellis-teknisistä yksityiskohdista, vaan siitä, että tarinan tapahtumien on oltava tulkittavissa nimenomaan tieteellisestä tai tiedollisesta (cognitive) näkökulmasta käsin (Suvin 1979, 67). Ainakaan yliluonnollinen, transkendentti selitysmalli tarinan tapahtumille ei saa olla *ainoa* mahdollinen.

Suvin erottaa kaksi anomalian tai novumin (todellisuuden syrjäyttämisen) menetelmää: novumina voi toimia joko a) fyysinen matka johonkin uuteen paikkaan, tai sitten b) katalysaattori, joka muuntaa (tarinan maailmassa) arkipäiväisen ympäristön uudenlaiseksi. Ensimmäinen tapaus soveltuu Suvinin mukaan paremmin äkillisen muutoksen kuvaamiseen ja toinen tapaus puolestaan uudenlaisen todellisuuden asteittaisen paljastumisen kuvaamiseen. (Suvin 1979, 71.) Mikäli sf-tarinassa käytetään in medias res-tekniikkaa (siirrytään suoraan tapahtumien keskelle), niin novum (arkitodellisuuden syrjäytyminen jonkin toisen todellisuuden tieltä) voidaan kuvata jälkikäteen tai se voi jopa kokonaan kadota näkyvistä. (Suvin 1979, 72.) Tällöin lukijan on itse

pääteltävä novumin tai anomaalisen uutuuden luonne ja merkitys tarinassa annetuista vihjeistä. Tällainen kerronta on tyypillistä varsinkin vaihtoehtohistorioille (alternate history): lukija huomaa tarinan maailman historian poikkeavan huomattavasti reaalimaailman historiasta, ja hänen tehtäväkseen saattaa jäädä tämän poikkeavan historian synnyttäneen novumin paikantaminen vertaamalla tuntemansa reaalimaailman historiaa tarinan maailman historiaan.

Suvin määrittelee sf:n kognitiivisen arvon sisältyvän juuri tällaiseen analogiseen suhteeseen reaalimaailman ja sf-tarinan maailman välillä (Suvin 1979, 78). Tässä on myös eräs sf-tarinoiden mahdollinen tulkinnallinen avain: reaalimaailman ja tarinan maailman välinen epäsuhta ja niiden vertaaminen toisiinsa. Sf:a voi lukea yhteiskunnallisena allegoriana³: sf on tietty kirjallinen keinovalikoima reaalimaailman olosuhteiden ja tapahtumien arvioimiseksi, arvottamiseksi ja kommentoimiseksi. Science fictionille tyypillinen ”eskapismi” onkin ehkä pelkkä epistemologinen temppu, siirtymistä paremmalle näköalapaikalle petollisen tutusta arkitodellisuudesta radikaalisti poikkeavaan ympäristöön (Suvin 1979, 84).

Mary Shelley'n *Frankensteinissa* Victor Frankenstein murtaa vanhan ja vakiintuneen maailmankuvan luomalla sähköenergian avulla elämää elottomasta aineesta, herättämällä henkiin eri ruumiiden osasista kootun modernin goleminsa. Ja aivan kuin aiempien vuosisatojen kabbalistisen magian avulla luotu golem, myös Frankensteinin luoma tieteellinen hirviö kääntyy luojaansa vastaan. Miksi? Avainsana on juuri ”hirviö”. Tätä nimitystä käyttävät nimenomaan Frankensteinin luomuksen kohdanneet toiset ihmiset, jotka eivät ole henkisesti valmiita hyväksymään eivätkä kykene oman maailmankuvansa puitteissa ymmärtämään tieteen keinoin luotua keinotekoista elämää. ”Hirviö” on liian paljon aikaansa edellä oleva anomaalinen olio, joka murtaa sen

³ Allegoria (kr *allegoria* vertauskuvallinen puhe) [...] eräänlainen laajennettu metafora, jossa käsite [...] korvataan toisella, tavallisimmin abstrakti konkreettisella. Allegorialla on kaksoismerkitys, ts. siihen sisältyy pintamerkituksen ohella syvempi vertauskuvallinen merkitys. (Hosiaisuusluoma 2003, 39.)

kohdanneiden ihmisten lukkiutuneen maailmankuvan herättäen kauhua ja tämän seurauksena tietenkin vihaa ja tuhoamisvimman. Uudenlainen epistemologis-ontologinen käsitteellinen ja emotionaalinen tasapaino ei pääse syntymään kaaoksen keskellä, vaan anomaalisen ”hirviön” on lopulta itse tuhouduttava, jotta vanha ”laki ja järjestys” palautuisi maan päälle. Shelley'n kertomus on tragedia: uudenlainen maailma häämöttää hetken aikaa horisontissa, mutta sitten se katoaa näkyvistä. Tuttu, turvallinen ja takapajuinen tukahduttaa uudentyyppisen luovuuden.

Greg Bearin *Darwinin radiossa* vallitsevaa maailmankuvaa tai Kuhnin ”normaalitiedettä” edustaa tietty, yleisesti hyväksytty, asteittaiseen lajiutumiseen perustuva näkemys evoluutiosta ja ihmisen kehityshistoriasta. Anomalian roolissa ovat tässä tapauksessa ihmisen omassa perimässä sijaitsevat ”nukkuvat” retrogeenit, jotka jonkin ympäristön paineen seurauksena yhtäkkiä aktivoituvat synnyttäen eräänlaisen flunssan, joka tarttuu ainoastaan raskaana oleviin naisiin tuottaen kuolleena syntyneitä, epämuodostuneita lapsia. Tämä anomalia aiheuttaa maailmanlaajuisen kriisin ja synnyttää ihmiskunnassa eksistentiaalisen ahdistuksen: onko ihmislaji tuhoon tuomittu? Asia on todellakin näin, mutta ei aivan siten kuin on ajateltu: kyseessä onkin jokin siihen asti tuntematon evolutiivinen mekanismi, jonka tarkoitus on nopeasti sopeuttaa ihmislaji muuttuneisiin ympäristöoloihin. Evoluutio toimiikin hyppäyksenomaisesti eikä asteittaisesti niin kuin on tähän asti otaksuttu. Kyse on uuden, paremmin muuttuneisiin oloihin soveltuvan ihmislajin syntymisestä vanhan *Homo sapiens*-lajin kohduista. Tätä on hitaaseen, asteittaiseen lajiutumiseen perustuvaan evoluutioteoriaan nojautuvan tieteellisen ja poliittisen valtakoneiston mahdotonta hyväksyä. Syntyneet uuden ihmislajin edustajat suljetaan jo lapsina eristysleireihin. Kamppailu vanhan ja uuden maailmankuvan edustajien välillä jää *Darwinin radion* lopussa vielä ratkaisemattomaksi.

Työni viimeisessä osassa tutkin, kuinka tämä hahmottelemani tieteiskertomusten lajityyppillinen rakenteellis-temaattinen kaava (henkilöhahmojen vallitsevan maailmankuvan ja -katsomuksen

kriisiytyminen anomaalisten ilmiöiden seurauksena -> henkilöhahmojen käsitteellinen ja emotionaalinen paradigman murros -> henkilöhahmojen uusi, laajentunut ja syvällisempi maailmankuva ja -katsomus) toteutuu Dan Simmons'n *Hyperionissa*.

4. Paradigman murtumisen kuvaus Dan Simmons'n ”Hyperionissa”

Työni kolmannessa osiossa keskityn varsinaiseen *Hyperionin* lähilukuun. Tässä viimeisessä osiossa tarkoitukseni on selvittää, millä tavoin edellisessä osiossa muovailemani analogia tieteiskertomuksen lajityypillisen rakenteellis-temaattisen kaavan ja Kuhnin paradigman murroksen kaavan välillä toimii Dan Simmons'n *Hyperionissa*. Pyrin tunnistamaan romaanin tarinasta ja tematiikasta erilaiset vallitsevat status quo-tilat, anomaliakohtat ja niitä seuraavat epistemologiset ja emotionaaliset kriisit. Tarkkailen henkilöhahmojen reaktioita kohtaamiinsa anomaliaihin ja heidän sopeutumistaan niiden tarinan maailmassa aiheuttamiin muutoksiin.

Hyperion sijoittuu ihmiskunnan tulevaisuuteen, suurin piirtein 2800-luvulle. Maapallo on tuhoutunut aikoja sitten, mutta ennen sen tuhoutumista ihmiskunta onnistui pakenemaan rakentamiensa tekoälyjen avulla toisiin maailmoihin. Tarinan nykyhetkessä ihmiset asustavat lukuisilla eri planeetoilla, joita yhdistävät salamannopean matkustamisen mahdollistavat ”kaukosiirtäjät” (*farcaster*), eräänlaiset aika-avaruuden läpi johtavat portit. Kaukosiirtäjät ovat tekoälyjen ihmiskunnalle antamaa teknologiaa, ja tarinan nykyhetken johtava tähtienvälinen valtio, Hegemonia, on niistä täysin riippuvainen. Periaatteessa Hegemonia on demokraattinen liittovaltio, mutta todellisuudessa sen infrastruktuuri ja yhteiskuntajärjestelmä on täysin tekoälyistä riippuvainen.

Hyperionissa käytetään mm. Boccaccion *Decameronesta* ja Chaucerin *Canterburyn tarinoista* tuttua kehyskertomustekniikkaa: kehyskertomuksessa ryhmä pyhiinvaeltajia on matkalla Hyperion-

nimiseen syrjäiseen maailmaan, kukin omista syistään. Hyperionissa heitä odottavat tarinan keskeiset anomaaliset objektit, ns. Aikahaudat ja niiden liepeillä vaikuttava Lepinkäinen (*Shrike*), myyttinen ja arkkityyppinen hirviö - eräänlainen viikatemiehen, teräaseen ja arkkienkelin krominhohtoinen yhdistelmä, joka kykenee materialisoitumaan hetkessä paikasta toiseen ja jättää yleensä jälkeensä hirvittävällä tavalla silvottuja ruumiita. Myytin mukaan pyhiinvaeltaja voi esittää Lepinkäiselle toiveen, jonka tämä sitten joko toteuttaa tai ei. Mikäli ei toteuta, niin pyhiinvaeltajasta tulee yksi uhri lisää Lepinkäisen kokoelmiin.

Lepinkäismyytin ympärille rakentunut apokalyptinen Lepinkäisen kirkko on valinnut pyhiinvaeltajat ”viimeiselle pyhiinvaellukselle”. Pyhiinvaeltajat kertovat matkan aikana tarinansa toisilleen yrittäessään selvittää, miksi juuri heidät valittiin, mikä heitä kaikkia yhdistää, mikä tekee heistä ainutlaatuisia. Kukin heistä kertoo omista kohtaamisistaan Hyperionin maailmaan liittyvien anomaalisten ilmiöiden kanssa ja siitä, miten ne muuttivat heidän elämänsä. Kehyskertomuksen nykyhetkessä he ovat matkalla Hyperionin maailmaan hakemaan vastauksia kysymyksiinsä. Nämä eri henkilöahmojen omista näkökulmistaan kertomat sisäkkäistarinat valottavat monipuolisesti *Hyperion*-tetralogian maailmaa. Ne taustoittavat tarinan tapahtumia ja varsinkin *Hyperionin* toiminnallisempaa jatko-osaa, *Hyperionin tuhoa*.

Pyhiinvaeltajien tarinoista siis paljastuu, että he ovat kukin olleet aikaisemminkin tavalla tai toisella tekemisissä romaanin keskeisten anomaalisten objektien - Lepinkäisen, Aikahautojen ja Hyperionin maailman - kanssa. Lepinkäinen on tavallaan itse valinnut heidät täyttämään pyhiinvaeltajan roolia. Tarinan henkilöahmot voikin nähdä nimenomaan kosmisten voimien pelinappuloina, jotka asetellaan *Hyperionissa* paikoilleen ennen varsinaisen pelin alkua. Heidän tarinoidensa nimetkin (esim. ”Sotilaan tarina”, ”Etsivän tarina” jne.) viittaavat tällaiseen arkkityyppiseen shakkinappulan rooliin. Hyperionin maailma toimii pelilautana ja varsinaisina pelaajina toimivat kosmiset voimat, ajan ja avaruuden rajat ylittävät jumaluudet, jotka taistelevat

keskenään maailmankaikkeuden herruudesta. Viittaukset John Keatsiin ja hänen *Hyperion*-runoelmaansa tukevat tätä tulkintaa (kts. esim. Simmons 1991, 224). *Hyperionin* runollinen ja romanttinen maailma on läpikotaisin ”keatsismin” läpitunkema. Keatsin *Hyperionissakin* kyse on jumalten välisestä sodasta: titaanit vastaan olympolaiset jumalat, syrjäytetyt vastaan vallankaappaajat. Simmons *Hyperionissa* vallankaappaajan roolissa on tekoälyistä kehittynyt epäinhimillinen konejumala, kun taas syrjäytetyn jumaluuden roolissa on inhimillisestä elämästä ja tuntevista olennoista ”luonnonmukaista” reittiä kehittynyt jumala, eräänlainen hegeliläinen ”maailmanhenki”. Lepinkäisen rooli tässä kaikessa jää ambivalentiksi. Lepinkäinen vaikuttaa olevan eräänlainen Shiva, luoja-tuhoaja, joka vanhaa tuhotessaan luo kasvumahdollisuuksia uudelle, eräänlainen evoluution airut. Tekstissä viitataan ohimennen Lepinkäisen muuttuvaan, liikkeessä olevaan ihoon tai pintaan: ”The silvered surface of the thing seemed to shift and flow like mercury suspended in midair” (Simmons 1991, 81). Lepinkäinen on ”kontekstuaalinen”, universaali älykäs ase: se on tasapuolisesti kaikkien osapuolten käytössä, riippuen siitä kuka kulloinkin on voitolla tässä moniulotteisessa kosmisessa kamppailussa.

Tämä jumalten kamppailu näkyy tarinassa myös yhteiskuntajärjestelmien välisenä kamppailuna. Hegemonian vallitseva maailmanjärjestys toimii pääasiassa tekoälyjen hyväksi ja niiden ehdoilla. Pinnalta katsoen Hegemonia näyttää utopialta, ihmiskunnan toiveiden täyttymykseltä: se on tähtienvälinen, vapaa, demokratian periaatteita toteuttava, ennennäkemättömän rikas ja hyvinvoiva liittovaltio. Pyhiinvaeltajien tarinat paljastavat kuitenkin Hegemonian todellisen mädännäisyyden: kauniin ulkokuoren alta löytyy hyväksikäyttöön ja pakkovaltaan perustuva, kolonialistinen, teknokraattinen, populistisen mediateollisuuden hallitsema kerskakulutussyhteiskunta, jonka toiminnan seuraukset inhimillisyydelle ja alkuperäisille kulttuureille ovat suorastaan pöyristyttävät. Hegemonia on kaukosiirtäjien avulla maailmasta toiseen kulkeva heinäsirkkasivilisaatio, joka kalvaa planeetat tyhjiksi luonnonvaroista ja tuhoaa tieltään kaiken autenttisen. Hegemonia on

yhteiskunnallinen ja poliittinen allegoria nykyisestä länsimaisesta (näennäisen) demokraattisesta kulutusyhteiskunnasta, itse asiassa sellaisen äärimmäisyyteen viety hyperbola: Hegemonian yhteiskunnan vakiokalustoa ovat luksustalot, joiden jokainen kaukosiirtäjien yhdistämä huone sijaitsee kirjaimellisesti toisissa maailmoissa (kts. esim. Simmons 1991, 205-206), sekä elämänsä keinotekoisesti suorastaan absurdeihin mittoihin pidentäneet dekadentit ihmiset, esimerkkinä eräs pyhiinvaeltajista, runoilija Martin Silenus, joka on monessakin suhteessa kaunosieluisen kollegansa John Keatsin antiteesi.

Tekoälyjen ja opportunististen, macchiavellististen poliitikoiden johtaman Hegemonian vastapainona tarinan maailmassa on Hyljittyjen yhteiskunta, satoja vuosia aikaisemmin muusta ihmiskunnasta ja erityisesti tekoälyistä irtisanoutunut nomadinen yhteisö. Hyljittyjen filosofiaa ei kuvata yhtä huolellisesti kuin Hegemonian ”periaatteita”, mutta he selvästikin kannattavat Hegemoniaa inhimillisempiä ja ”pehmeämpiä”, ekologisia arvoja. Hyljittyjen yhteiskunta on aidosti utopistinen, jopa satumaisia piirteitä omaava (kuten *Hyperionin tuhosta* ilmenee); he ovat antaneet keskuudestaan turvapaikan universumin toisille tunteville olennoille, he käyttävät todella mielikuvituksellista teknologiaa, he ovat kasvaneet, kun hybridiseen vaipunut Hegemonia on itse asiassa muuttunut taantumuksen perikuvaksi (kts. esim. Simmons 1991, 482-491). Koko *Hyperion*-tetralogia kuvaa ihmiskunnan valtavaa paradigman murrosta Hegemonian inhimillisyyttä tuhoavasta yhteiskunnasta Hyljittyjen inhimillisyyttä kunnioittavaan yhteiskuntaan.

Kosmisten voimien sota ilmenee myös näiden erilaisille arvoille perustuvien yhteiskuntajärjestelmien välisenä, uskollisesti perinteisten avaruusopperoiden henkeä mukailevana totaalisenä ”tähtien sotana”. Moniulotteisen sodan lopputulos ratkeaa vasta romaanitetralogian viimeisessä osassa, *Endymionin nousussa*.

Romaanissa käytetään *in medias res*-aloitusta, eli siinä hypätään suoraan tarinan tapahtumien keskipisteeseen, tarkemmin sanoen

kehyskertomukseen. Kehyskertomus sijoittuu ajallisesti myöhemmäksi kuin henkilöhahmojen kertomat sisäkertomukset. Nämä sisäkertomukset orientoivat lukijan tarinan maailmaan ja sen tapahtumien pariin *in media res*-aloituksen aiheuttaman epistemologis-ontologisen huimauksen jälkeen. Toisaalta nämä sisäkertomukset itse aiheuttavat tätä mainittua huimausta. Jokaisessa näistä sisäkertomuksista toistuu pienemmässä mittakaavassa kehyskertomuksen kosmisten mittasuhteiden tematiikka: jokaisessa sisäkertomuksessa henkilöhahmon hellimä vakaa ja vallitseva maailmankatsomus murskautuu anomaalisten tapahtumien paineessa. Henkilöhahmot joutuvat kriisiin: maailma ei olekaan sellainen kuin he uskoivat sen olevan. Maailmassa vaikuttavatkin aiemmin tuntemattomat voimat. Jokainen sisäkertomus valottaa näitä tuntemattomia voimia eri suunnasta, eri henkilöhahmon näkökulmasta. Yhdessä nämä eri perspektiiveistä kerrotut sisäkertomukset avaavat vaiheittain kehyskertomuksen kosmisen shakkipelin salat.

Jo kehyskertomukseen kuuluvassa prologissa (Simmons 1991, 1-6) näkyy *Hyperionille* tyypillinen tyylikeino: siinä mukaillaan (osin parodisesti) toisten kertomusten ja kokonaisten tyyllilajien käyttämiä kerronnallisia keinoja, eli kyseessä on pastissi⁴. Koko romaanin aloittava kappale on puhdasta gernsbackilaista scifiä. Sen mukaelmassa astutaan välittömästi myös parodian puolelle:

Thunder rumbled through the heavy air. From the direction of the gymnosperm forest there came the mournful ululation of a carrion-breed pack. Somewhere in the darkness below, a small-brained beast trumpeted its answering challenge and fell quiet. (Simmons 1991, 1.)

Samoin prologissa mukaillaan tyypillistä barokkimaisen mahtipontista avaruusoopperatyylä:

A FORCE space task force was immediately dispatched from Parvati to evacuate the Hegemony citizens on Hyperion before the Time Tombs

⁴ Pastissi (ra, en *pastiche* < it *pasticcio*, sotku) Toisen taiteilijan tai toisen ajan tyyliä yleensä tahallisesti – usein parodisessa tarkoituksessa – jäljittelevä teos (Hosiaisuusluoma 2003, 689).

open. [...] An Ouster migration cluster of at least four thousand... units... has been detected approaching the Hyperion system. Our evacuation task force should arrive only a short while before the Ousters. (Simmons 1991, 2.)

Kosmisen mittaluokan kriisit, futuristiset armeijat, galaktisen imperiumin kohtalo vaakalaudalla, nämä kaikki ovat tuttuja asimovilaisen avaruusopperan elementtejä. Prologissa viitataan myös sf:lle lajityypilliseen kalustoon: mukana ovat niin valoa nopeampi matkailu kuin ansiibelikin (valoa nopeampi viestintäväline).

Aluksi kehyskertomuksessa esitellään ensimmäinen pyhiinvaeltajista, nimettömäksi jäävä ”konsuli”, Hegemonian palveluksessa oleva resignoitunut, katkera, väsynyt ja kyyninen diplomaatti. Hänen jälkeensä esitellään loput kaikkiaan seitsemästä pyhiinvaeltajasta (Simmons 1991, 10-13): katolilainen pappi Lenar Hoyt, eversti Fedmahn Kassad, runoilija Martin Silenus, oppinut Sol Weintraub, etsivä Brawne Lamia sekä viimeisenä kapteeni Het Masteen. Myös henkilöiden sisäkertomukset kuullaan tässä järjestyksessä, sillä erolla että Het Masteenin tarinaa ei kuulla lainkaan ja konsulin tarina kuullaan viimeisenä. Syyt tähän ovat juoniteknilliset: konsulin tarina on Brawne Lamian (etsivän) tarinan jälkeen tematiikaltaan kaikkein paljastavin, kun taas Het Masteenia ”tarvitaan” *Hyperionin* jatko-osissa.

Oppinut Sol Weintraub ehdottaa tarinoiden kertomista (Simmons 1991, 19). Hän perustelee ehdotustaan seuraavasti: tarinoiden kertominen ”tarjoaisi välähdyksen kanssamatkustajiemme sieluihin” (give at least a glimpse of our fellow travelers’ souls) ja se voisi johdattaa matkalaiset ”keksimään sen yhteisen kokemuksen, joka sitoo meidän kaikkien kohtalot Lepinkäisen oikkuihin” (to find the common thread of experience which binds all our fates to the whim of the Shrike). (Simmons 1991, 19.) Tarinoiden kertominen on henkilöhahmoille psyykkinen keino käsitteellistää ja ottaa älyllisesti sekä emotionaalisesti haltuun kokemiaan anomaalisia tapahtumia. Kertoessaan kokemuksiaan toisilleen pyhiinvaeltajat kykenevät antamaan niille tietyn älyllisesti hallittavissa olevan muodon. Samalla pyhiinvaeltajat antavat

kertomuksillaan merkitystä, syvyyttä ja lisävalaistusta toistensa anomaalisille kokemuksille: irrallaan toisistaan heidän kokemuksensa ovat käsittämättömiä, mutta yhteen tuotuina ne paljastavat uusia puolia toisistaan.

Ensimmäinen kerrotuista sisäkertomuksista on ”Papin tarina” (Simmons 1991, 24-98), mikä viittaa isä Lenar Hoytiin. Itse asiassa kyseessä on toisen asteen sisäkertomus, sillä Lenar Hoyt kertoo toisen papin, isä Paul Durén tarinan. Duré on aikoinaan karkotettu mielipiteidensä vuoksi tutkimusmatkailijaksi Hyperioniin, jonne isä Hoyt hänet saattoi. Duré kuitenkin katosi Hyperionissa, ja Hoyt palasi sinne etsimään häntä. Hoyt kertoo seurueelle isä Durén katoamista seuranneet tapaukset tämän päiväkirjamerkintöjen pohjalta. Isä Duré oli Hoytin mukaan ”Pyhän Teilhardin seuraaja” (Simmons 1991, 24), mikä viittaa Teilhard de Chardiniin ja tämän ajatuksiin Jumalasta, joka tulee olevaksi maailmankaikkeuden kehittyessä. Duré viittaakin suoraan Teilhardin ajatuksiin:

I thought my travels would stir my old beliefs in St Teilhard’s concept of the God in Whom the Christ of Evolution, the Personal, and the Universal, the *En Haut* and the *En Avant* are joined, but no such renewal is forthcoming (Simmons 1991, 36).

Durén päiväkirjamerkinnot kertovat paljon Hegemonian yhteiskunnallisesta todellisuudesta:

[...] the real houses of worship are the countless saloons and brothels, the huge marketplaces [...] (Simmons 1991, 33-34).

The Church is dying [...] (Simmons 1991, 36).

Viimeisen voisi tulkita papin sanomana myös seuraavasti: kirkon mukana kuolevat myös ihmisen sielu ja inhimillisyys yleensä maailmasta. Tätä vahvistaa Durén kohtaaminen kyynisen tohtorin kanssa. Suorittaessaan ruumiinavausta hukkuneelle tämä toteaa: ”This is what the

whole thing's worth [...]” (Simmons 1991, 38). Paul Duré epäilee omaa uskoaan; hän ei löydä sanoja yrittäessään rukoilla (Simmons 1991, 52).

Paul Duré löytää Hyperionista lopulta tutkimusmatkansa kohteen, salaperäisen ja aidosti anomaalisen bikura-heimon, joka hyväksyy Durén luokseen tämän kaulassa roikkuvan ristin vuoksi (Simmons 1991, 54). Bikurat ovat ihmisiä, mutta ilmeisen rappeutuneita: heidän ilmeensä ovat tyhjä, he ovat kaikki samannäköisiä, ”kerubimaisia” (Simmons 1991, 53). Durén ensivaikutelman mukaan heillä kaikilla näyttää olevan Downin syndrooma (Simmons 1991, 54). Bikurat vaikuttavat hänestä ”kehnosti ohjelmoituilta kotitietokoneilta”, heillä ei ole lainkaan yksilöllisiä nimiä, ei ilmeisesti myöskään yksilöllisiä persoonallisuuksia. Heillä on aina yllään pitkät, kehon peittävät kaavut (Simmons 1991, 59). Durén suhdetta bikura-heimoon kuvaa hyvin hänen lauseensa: ”The more I learn, the less I understand” (Simmons 1991, 58). Bikuroiden anomaalisuus saa hänessä aikaan hämmennyksen tunteen, se ajaa häntä kohti ajattelutavan totaalista muuttumista. Hänen tieteelliset metodinsa eivät auta häntä selvittämään bikuroiden arvoitusta: ”Nature and biology do not work that neatly” (Simmons 1991, 64). Duréa vaivaa myös bikurayhteisön ajoittainen katoaminen läheisen kalliojyrkänteen alle. He estävät Duréa seuraamasta heitä sinne. Duré päättää uhmata kieltoa – ja syöksyy päistikkaa omaan käsitteelliseen ja emotionaaliseen läpimurtoonsa. Hän löytää kalliojyrkänteen alta ikivanhan, kristilliseltä vaikuttavan temppelin, joka on Vatikaaniakin suurempi. Temppelistä hän löytää alttarin, jonka yläpuolella kohoaa suurikokoinen, kallisarvoisilla kivillä koristeltu risti, joka on Kristustakin vanhempi (Simmons 1991, 71). Durén ensimmäinen reaktio näkemäänsä: ”I prayed” (Simmons 1991, 71).

Paul Durén ensimmäinen, vaistomainen reaktio kokemuksiinsa poikkeuksellisiin asioihin on hänen uskonsa palaaminen. Kaikki epäily kaikkoo hänen mielestään välittömästi ja hän uskoo jälleen korkeampaan voimaan. Duré kuitenkin kohtaa uuden maailmankuvan järkkymisen heti perään. Bikurat vangitsevat Durén nähtyään tämän ensimmäisen kerran

alastomana. Syy vangitsemiseen? ”Hän ei ole ristinmuotoisesta” (Simmons 1991, 72). Seuraa bikuroiden neuvonpito siitä, mitä tehdä tälle anomaaliselle muukalaiselle. Neuvonpidon kulku muistuttaa lähinnä jumiutunutta tietokoneohjelmaa. Bikuroiden keskustelun perusteella heihin on esiohjelmoitu fanaattisuus ja suvaitsemattomuus ”erilaisia” kohtaan: ”Those who do not follow the cross must die the true death” (Simmons 1991, 73). Bikurat eivät kuitenkaan surmaa Duréa, vaan päättävät, että hänenkin täytyy ”tulla ristinmuotoisesta”. Ennen tätä operaatiota he tuhoavat kaiken Durén heistä keräämän informaation (Simmons 1991, 76). Duré kohtaa nyt toisen hänen maailmankuvansa perinpohjin muuttavan tapahtuman.

Bikurat kuljettavat Durén jälleen kallionjyrkänteen alle ja temppelin ohi luolaan, jonka kaikki pinnat ovat peittyneet heikosti loistaviin, eläviin, ristinmuotoisiin olioihin. Myös Lepinkäinen ilmestyy luolaan, ja bikurat kumartavat sitä kuin uskovat paavia: ”I was absurdly reminded of His Holiness [...] offering a benediction to the faithful” (Simmons 1991, 81). Bikurat ripustavat Durén kaulaan yhden ristinmuotoisista olioista (Simmons 1991, 82-83). Seuraavana aamuna Duré kauhistuu: ristinmuotoinen olio on sulautunut kiinni hänen rintaansa, eikä lähde enää irti (Simmons 1991, 84). Ristinmuotoinen loinen ei päästä Duréa kymmentä kilometriä kauemmas bikuroiden asuinpaikasta; pakoyritystä seuraa hirvittävä kipu (Simmons 1991, 85). Bikuroiden todellinen olemus ja heidän ”uskontonsa” kammottava luonne alkavat paljastua Durélle. ”Paavi-Lepinkäinen” on tuonut bikuroille ja Durélle orjuuden ja tuskan evankeliumin.

Duré todistaa yhden bikuran kuoleman, ja hän antaa tälle viimeisen voitelen. Durén toiminta paljastaa hänen syvän humanistisen ihmisrakkautensa:

And as I wept I administered Extreme Unction and prayed that God would accept the soul of this poor, sexless little person (Simmons 1991, 87).

Duré aikoo haudata kuolleen bikuran, mutta toiset estävät häntä perusteena se, että kuollut bikura ”on ristinmuotoisesta”. Duré koskettaa kuolleen bikuran ristinmuotoista loista: se on lämmin. Toiset bikurat kantavat kuolleen temppeleihin ja asettavat tämän alttarille. Duré jää kuolleen luokse, ja hän saa todistaa, miten ristinmuotoinen loinen palauttaa ruumiin jälleen eloon. (Simmons 1991, 90.) Duré kuvaa ylösnousseen bikuran kasvoja: ”The face was a flowfoam doll’s face, smooth and unlined, features stamped in a slight smile.” (Simmons 1991, 90).

”Papin tarina” sisältää erään koko *Hyperionin* ja ehkä koko romaanitetralogian temaattisen avainkappaleen (Simmons 1991, 93-94). Durén mukaan bikurat ovat ”kaikkein lamaantunein inhimillinen yhteisö”. He ovat ”toteuttaneet kuolemattomuuden inhimillisen unelman ja maksaneet siitä inhimillisyydellään ja kuolemattomilla sieluillaan.” Duré kutsuu ristinmuotoista oliota ”halveksittavaksi parasiitiksi”. (Simmons 1991, 93.) Hänen kuvauksensa sopii täysin Hegemoniaan, mikäli bikurat korvataan Hegemonian kansalaisilla ja ristinmuotoinen parasiitti tekoälyillä. Hegemonian ihmiset ovat myös tehneet faustilaisen kaupan tekoälyjen kanssa, ajautuneet niistä riippuvaisiksi ja menettäneet inhimillisen sielunsa. Heistä on tullut dekadentteja kyynikoita, jotka välittävät ainoastaan omasta nautinnostaan. Itse asiassa voidaan olettaa, että ristinmuotoisen olion taustalla ei toimi mikään muu taho kuin manipuloivat tekoälyt. Bikurat ilmeisesti ovat jonkinlainen tekoälyjen kenttäkoe, jolla he testaavat tehokkaampaa ja suurempaa keinoa hallita ihmiskuntaa. Bikurat ovat kuva Hegemonian ja ihmiskunnan tulevaisuudesta, mikäli tekoälyt saavat tahtonsa läpi.

On mielenkiintoista, millä tavoin Duré kuvaa ristinmuotoisen loisen tuottamaa kipua: ”Pain has become my ally, my guardian angel, my remaining link with humanity” (Simmons 1991, 94). Kyky tuntea tuskaa samaistuu inhimillisyyteen ja sieluun, sillä kyky tuntea tuskaa johtaa myös kykyyn tuntea empatiaa ja rakkautta toista kärsivää olentoa kohtaan. Kärsimys paljastaa ihmisen heikkouden ja vapauttaa näin

ihmisen harhakuvitelmista ja valheellisesta elämäntavasta: tie itseymmärrykseen ja henkiseen kasvuun käy kärsimyksen ja kriisin kautta. Ehkäpä tällainen inhimillinen kärsimys on juuri se ”yhteinen kokemus”, jota Sol Weintraub haluaa pyhiinvaeltajien tarinoiden takaa etsiä (Simmons 1991, 19). Hyperioniin matkaavia pyhiinvaeltajia yhdistävä kokemus on juuri tuskan kokeminen, inhimillinen kärsimys. He ovat kukin omalla tavallaan haavoittuneita ja siten heikkoja. Siten he ovat myös kykeneviä samaistumaan toiseen kärsivään ja heikkoon olentoon. He ovat inhimillisiä, toisin kuin kärsimykseen, empatiaan tai rakkauteen kykenemättömät tekoälyt. Durén sanoin: ”I do not wish to die, but I welcome pain and death rather than an eternity of mindless life” (Simmons 1991, 19). Duré löytää kivun kautta todellisen uskonsa, joka korvaa hänen aiemman epäilynsä ja myöskin hänen alttarin ja ristin löytämisen aiheuttaman uskonhurmionsa. Hän on antanut Mefistoteleen (Lepinkäisen) vietellä itsensä, mutta katu ja pyrkii nyt sovittamaan syntinsä; Durén tarina on Faustus-tarinan variaatio (kuten koko *Hyperion*!). Hän päättää taistella loista vastaan sen omalla aseella, kivulla. Lenar Hoyt löytää Durén seitsemän vuotta myöhemmin: tämä on naulinnut itsensä Hyperionissa kasvavaan, sähköä sylkevään ”liekkipuuhun” ja kärsinyt elävänä kuolleen vuosikausia helvetin tuskia pyrkiessään vapautumaan ristinmuotoisesta oliosta, lopulta voittaen sen. Duré kuolee lopullisesti Hoytin silmien edessä. (Simmons 1991, 102-103.)

Durén, entisen kadonneen lampaan, arkkityyppinen marttyyrikuolema ”liekkipuussa” viittaa luonnollisesti erääseen toiseen marttyyrikuolemaan eräässä toisessa kärsimyksen puussa. Tällainen ”kärsimyksen puu”-symboliikka on ominaista koko *Hyperion/Endymion*-tetralogialle. Se viitanee juuri edellä kuvailemani inhimillisen kärsimyksen ja empatian / rakkauden väliseen peri-inhimilliseen (ja perikristilliseen) yhteyteen. Kristillisessä teologiassa Jeesuksen ristinkuolemaa kuvataan ”uudeksi liitoksi” syntisen ihmiskunnan ja Jumalan välillä. *Hyperion*-tetralogiassa toimii tämä sama ”uuden liiton” tematiikka: kivun, kärsimyksen ja kuoleman kautta solmitaan uudelleen yhteys kadotettuun inhimillisyyteen.

”Kärsimyksen puun” symboliikkaan kietoutuu siten myös ”elämän puun” ja ”maailmanpuun” symboliikka, joka myös toistuu taajaan tetralogiassa (metsät, vihreys, lehdet jne). Pyhiinvaeltajat matkaavat Hyperioniin temppeleherrojen ”puualuksella”, kirjaimellisesti avaruusaluksiksi muutetulla kilometrin pituisella elävällä puulla (Simmons 1991, 7-8). Temppeleherrojen maailmassa on oikea Maailmanpuu (Simmons 1991, 372). Lepinkäisellä on ikioma ”piikkipuunsa”, roomalaisen ristin kaltainen kidutusväline (Simmons 1991, 171-172). Nämä kaikki puut tahtovat Simmonsin *Hyperionissa* sulautua yhteen eräänlaiseksi elämän, inhimillisyyden ja kärsimyksen metasymboliksi.

Hoytin toiminta Durén kuoleman jälkeen herättää epäilyksiä: hän on ottanut itselleen kannettavakseen oman ristinmuotoisen loisen mutta myös Durén loisen, ja kärsii näin ollen suunnattomia tuskia. Duré kuvailee Hoytia päiväkirjassaan seuraavasti: ”[...] all proper catholicism and bright eyes” (Simmons 1991, 30). Durén kristillisen humanismin uskonnolliseksi vastapainoksi asettuu tetralogian myöhemmissä osissa Lenar Hoytin vielä *Hyperionissa* piilevänä esiintyvä dogmatismi ja puhdasoppisuus. Hoytista, tosi uskovaisesta, kehittyy tetralogian kuluessa uskonkiihkoilija ja fundamentalisti.

Sivulla 109 on eräs Martin Silenuksen ahkerasti lausumista runosäkeistöistä, tällä kertaa suora lainaus Keatsin *Hyperionin* ensimmäisen laulun alusta (vrt. Cook 1990, 225):

*Deep in the shady sadness of a vale
Far sunken from the healthy breath of morn,
Far from the fiery noon, and eve's one star,
Sat gray-hair'd Saturn, quiet as a stone,
Still as the silence round about his lair;
Forest on forest hung above his head
Like cloud on cloud...* (Simmons 1991, 109).

Tämän Silenus lausuu kehyskertomuksessa pyhiinvaeltajien saapuessa Hyperioniin. He ovat saapuneet paikkaan, jossa jumalat tulevat aloittamaan sotansa. Jumalten pelinappulat ovat saapuneet tulevalle

taistelulentäille. Runositaatissa Saturnusta, ”vanhojen jumalien” johtajaa, ympäröivät ”metsät sankeat” (forest on forest). Tämä liittyy edellä mainittuun ”kärsimyksen puu/elämän puu”-symboliikkaan.

Seuraava pyhiinvaeltajan kertoma sisäkertomus on eversti Fedmahn Kassadin ”Sotilaan tarina” (Simmons 1991, 126-181). Jo hänen tarinansa ensimmäinen virke antaa tiivistelmän sen sisällöstä: ”It was during the Battle of Agincourt that Fedmahn Kassad encountered the woman he would spend the rest of his life seeking” (Simmons 1991, 126). Puheena oleva Agincourtin taistelu on virtuaalitodellisuussimulaatio, johon Kassad sotakorkeakoulussa osallistui. Tämän raajan ja verisen taistelusimulaation keskellä hän kohtaa oman anomiansa: salaperäisen naisen, jonka kanssa hän rakastelee keskellä ympärillä riehuvaa taistelua. (Simmons 1991, 134-136.) Kassadin kokemus on ääri-inhimillinen, täydessä vastakohtassa hänen juurettoman menneisyytensä ja hänen julman ammattinsa vaatimusten kanssa. Kassadin mielentilaa hänen toteuttaessaan kärsimystä aiheuttavaa soturin työtään kuvataan seuraavasti: ”He felt that he felt neither elation nor anger. He was doing his job.” (Simmons 1991, 129.) Hän teki työtään tunteettomasti, kuin kone tai automaatti. Hänen piirteissään on jotain supersankarimaisen arkkityyppistä ja tyhjää. Hän piilottaa oman sisäisen kärsimyksensä kovuuteen ja tunnekylmyyteen.

”Sotilaan tarinassa” viitataan myöhemmin kerrottavaan konsulin tarinaan: Kassad on ollut osallisena Maui-liiton kapinassa, jossa vastapuolella on toiminut konsulin isoisä (Simmons 1991, 140). Kassad on toiminut Hegemonian väkivaltakoneiston osana, imperialismin välineenä, murskaten alkuperäiskulttuureita ja itsenäistymispyrkimyksiä. Hän on ollut mukana tuhoamassa elämää, inhimillisyyttä ja positiivisen muutoksen mahdollisuuksia Hegemonian vallitsevan epäoikeudenmukaisen status quon ylläpitämiseksi. Kassad on siis tehnyt syntiä. Salaperäinen nainen pyrkii kuitenkin toistuvilla ilmestymisillään murtamaan Kassadin kovan kuoren ja pelastamaan hänen inhimillisyytensä. Hän pyrkii ilmestymisillään istuttamaan Kassadiin

'inhimillisyyden viruksen'. Tämä myös tehoaa: "Kassad dreamed of her often [...] how insane his love affair with a phantom truly was." (Simmons 1991, 141). Kassadin sisäistä elämää, kuten kaikkien pyhiinvaeltajien, luonnehtii hyvin ilmaus "jaakobinpaini". Elämää vahvistavat ja elämää tuhoavat voimat, vanhat inhimilliset jumalat ja uudet epäinhimilliset konejumalat, Hyljityt ja Hegemonia, käyvät kamppailua heidän sieluistaan. Kassadin salaperäinen nainen toimii selvästi inhimillisen jumaluuden agenttina.

Kassadin todellinen tulikoe on taistelu Hyljittyjä vastaan Bressianimissä maailmassa. Hyljityt ovat Hegemonian halveksittu ja stereotypisoitu "Toinen"; he ovat "barbaarilaumoja" (Simmons 1991, 146). Konsulin tarinassa paljastuu, että Bressia on Hegemonian ja tekoälyjen provosoima ja orkestroima sotilaallinen kenttäkoe Hyljittyjen voimien testaamiseksi, täydellinen esimerkki Hegemonian tekoälyistä juontuvasta immoraalisuudesta, kyynisyydestä ja epäinhimillisyydestä. Bressiaa kuvataan näin: "Warfare had been thrown back to the twentieth or twenty-first century: long, grim campaigns fought through the brick dust of ruined cities over the corpses of civilians" (Simmons 1991, 150). Kassad saa Bressiassa "teurastajan" kyseenalaisen maineen (Simmons 1991, 150). Salaperäisen naisen esiin saama inhimillisyyden hiven on ilmeisesti ainoa asia, mikä pelastaa Kassadin sielun lopulliselta tuholta. Nainen toimii kirjaimellisesti Kassadin elämänlankana.

Kassad haavoittuu Bressiassa vakavasti ja joutuu sairaalalaivaan, joka poikkeaa matkallaan Hyperioniin. Hyljityt tuhoavat sairaalalaivan Hyperionin kiertoradalla ja Kassad pelastautuu planeetalle Aikahautojen lähelle. Sairaalalaivassa käymänsä taistelun aikana hän kokee déjå vu-aistimuksen: hän ampuu Hyljittyjen sotilaan vasempaan silmään "energiasalaman" (Simmons 1991, 161). Agincourt-simulaatiossa hän oli vastaavalla tavalla ampunut nuolen ritarin vasempaan silmään (Simmons 1991, 130). Kyseessä on enne: Kassad tulee jälleen kohtaamaan salaperäisen naisen, ja tämä kohtaaminen tulee muuttamaan hänen elämänsä ja antamaan sille uuden suunnan. Todellakin, nainen saapuu

uudelleen Kassadin luo Aikahautojen lähellä (Simmons 1991, 169). Tällä kertaa nainen puhuu hänelle, kertoo hänelle nimensä: ”Moneta [...] or Mnemosyne, whichever name pleases you more” (Simmons 1991, 170). Kassad valitsee Monetan. Moneta viittaa Lepinkäiseen ja kutsuu tätä ”Kivun herraksi” (The Pain Lord) (Simmons 1991, 170). Tämä viittaa Lepinkäisen lunastajan rooliin. Lepinkäinen pakottaa ihmisen kohtaamaan kivun, tuskan ja kärsimyksen, pakottaa ihmisen inhimilliseksi, pakottaa ihmisen kasvamaan omien rajojensa yli. Kassadin tarinassa kohdataan myös eräs väline, jolla Lepinkäinen pakottaa ihmisen kohtaamaan heikkoutensa ja inhimillisyytensä - teräspiikkinen puu:

Branches shifted, dissolved, and reformed like elements of a poorly tuned hologram. Sunlight danced on five-meter-long thorns. Corpses of Ouster men and women, all naked, were impaled on at least a score of these thorns. Other branches held other bodies. Not all were human. (Simmons 1991, 171-172.)

Tämä kärsimykselle pyhitetty metallinen kidutuspuu vertautuu jälleen länsimaisesta kulttuurihistoriasta tuttuun roomalaiseen kidutusvälineeseen, puiseen ristinpuuhun. Se kertoo paljon Lepinkäisen luonteesta: nimi ”Lepinkäinen” viittaa okalintuun (lat. *Lanius ludovicianus*, engl. *loggerhead shrike*), joka seivästää saaliinsa orapihlajan piikkeihin. Lepinkäisessä onkin jotain kammottavan lintumaista: se ”pyrähtelee” salamannopeasti paikasta toiseen ja ”visertää” ultraäänellä tappaessaan. Yllä olevassa otteessa annetaan ymmärtää, ettei piikkipuu ole täysin todellinen: sen oksat muotoutuvat uusiksi ”kuin kehnosti viritetyn hologrammin elementit” (like elements of a poorly tuned hologram). Ehkä se on sukua Kassadin sotakorkeakoulussa kokemalle Agincourt-simulaatiolle.

Moneta ja Kassad pukeutuvat jonkinlaisiin taistelupukuihin ja kohtaavat Lepinkäisen, joka johdattaa heidät taisteluun Aikahautojen lähelle laskeutuneita Hyljittyjä vastaan. Kassad on ilmeisesti tarkoitus saada ymmärtämään sodan ydinluonne elämää ja inhimillisyyttä vastaan kohdistuvana väkivaltana. Kassad pakotetaan kohtaamaan oma hirviömyömyytensä Hegemonian murhakoneiston osana, hänet pakotetaan

tekemään valinta kunniantunnon ja verenhimon välillä. Lepinkäinen surmaa Hyljittyjä ”valiten uhreja kuin olisi korjannut satoa” (choosing victims as if he were harvesting) (Simmons 1991, 176). Kassadin tuntemukset verilöylyn aikana: ”Kassad’s sense of honor and sanity called out for him to stop the slaughter but his almost sexual bloodlust overpowered any objections” (Simmons 1991, 177). Taistelu ei ole tasavertainen, rehellinen eikä kunniallinen, vaan vastustajan heikompaan asemaa käytetään hävyttömästi hyväksi.

Taistelua seuraa ehkä vieläkin järkyttävämpi kokemus Kassadille: hän rakastelee Monetan kanssa ruumiiden keskellä. Moneta muuttuu Lepinkäiseksi tai jotakin tätä muistuttavaksi, personoituneeksi Sodaksi tai Väkivallaksi. Kassad rakastelee Sodan kanssa; hänen oma hirviömyisyytensä paljastuu hänelle järkyttävällä tavalla. Nyt hän ymmärtää mitä on tehnyt: ”Kassad tears his gaze away, struggles to his feet, and stumbles across corpses and burning rubble in his terror to be free. He does not look back.” (Simmons 1991, 180.) Kassad eroaa virastaan ja toimii hetken sodanvastaisissa liikkeissä. Hän puhuu aseistariisunnan puolesta, mutta Bressian tapahtumat ovat herättäneet Hegemonian ihmisten parissa sotahuuman, saman ”seksuaalisen verenhimon” minkä Kassad tunsikin taistellessaan. (Simmons 1991, 181.) Kassadin syy matkustaa Hyperioniin? Hän haluaa tappaa Lepinkäisen ja Monetan (Simmons 1991, 183). Hän ei ole vielä tunnustanut itselleen, että on loppujen lopuksi samaa juurta Lepinkäisen kanssa, synnynnäinen soturi. Soturin roolistaan hän ei voi luopua, mutta hän voi valita, minkä puolesta taistelee: Hegemonian ja tekoälyjen vanhan, tuhoavan maailmanjärjestyksen vai Hyljittyjen ja inhimillisen jumalan uuden, luovan maailmanjärjestyksen puolella.

Seuraavana sisäkertomuksena on vuorossa ”Runoilijan tarina” (Simmons 1991, 187-243). Tarinan päähenkilö ja kertoja, juoppo runoilija Martin Silenus, väittää olevansa vuosisatoja vanha, joten hän kuvailee ensin kaksi vuosisataa aiemmin tapahtunutta yritystä luoda Hyperioniin runoilijoiden ja taiteilijoiden kolonia, eräänlainen utopia Aikahautojen

lähelle. Yritys epäonnistui Lepinkäisen aloitettua surmatyönsä. Hän siirtyy käsittelemään oman elämänsä alkua ”Vanhassa maassa”, vuosisatoja sitten tuhoutuneella maapallolla (Simmons 1991, 189). Silenuksen äiti oli rikas nainen, joka synnytti Martinin vain pari vuosikymmentä ennen maapallon lopullista tuhoutumista. Martinista kasvoi etuoikeutettu ja hemmoteltu nuori mies, joka kohtasi köyhyyden Benaresissa Siddharta Gautaman tapaan, vanhan kerjäläisen hahmossa. Vanha kerjäläinen oli Martinin ystävien mielestä ”hillitön”, mutta hän itse alkoi voida pahoin. (Simmons 1991, 191.) Nuori Martin huomaa itsessään runoilijan lahjan: ”[...] like the dying beauty all about breathed its last breath in me and commanded that I be doomed to play with words the rest of my days, as if in expiation for our race’s thoughtless slaughter of its crib world” (Simmons 1991, 193). Runoilijan tehtävä on toimia ihmiskunnan (kadonneena) omanatuntona – tällaisena Silenus on Hegemonian ultrahedonistisessa ja omantunnon hylänneessä maailmassa jääne menneisyydestä, anakronismi. Ja toisaalla: ”[...] to accept the mantle of poet is to carry the cross of the Son of Man, to suffer the birth pangs of the Soul-Mother of Humanity” (Simmons 1991, 201). Näissä Silenuksen lausahduksissa toistuu jälleen sovintouhrin ajatus: ihmiskunnan on kaduttava syntejään elämää ja ”vanhoja jumalia” vastaan. Suuri osa Simmonsin *Hyperionin* syvimmästä tematiikasta on lainaa Uudesta testamentista.

Silenuksen runoilijanura ei käynnisty kovin valovoimaisesti: ”My early poetry was execrable⁵” (Simmons 1991, 194). Martinin äiti jää kuolemaan Maan kanssa ja lähettää poikansa syväjäädyttynä hitaassa aluksessa kohti Taivaan Portti-nimistä maailmaa. Äiti tallettaa Martinille korkoa kasvavia varoja tulevaisuutta varten, mutta suunnitelma menee myttyyn: Vanhan maan tilit jäädytetään ja takavarikoidaan Hegemonian käyttöön. Lisäksi pitkä syväjäädytys aiheuttaa Martinille aivohalvauksen (Simmons 1991, 197). Halvaus pyyhkäisee Martinin aivot tyhjäksi kaikesta vanhasta materiaalista ja ”mielen tukkeumista”, joiden tilalle voi nyt kehittyä jotain uutta. Kaikkien vanhojen sanojen, kielen kliseiden ja mielen luutumien

⁵ execrable = surkea, inhottava

menettäminen antaa paradoksaalisesti tilaa hänen luovuudelleen (Simmons 1991, 200-201). Silenuksen kommentti Hegemonian yhteiskunnasta: ”[...] how stultified and static our human universe has become. We are in a comfortable Dark Ages of the inventive mind [...]” (Simmons 1991, 198). Hegemonia on pysähtynyt ja taantuva yhteiskunta, joka kykenee pitämään valtaansa yllä ainoastaan väkivallan voimalla.

Martin Silenus toipuu hitaasti Taivaan portissa ja alkaa kirjoittaa siellä päätyötään, ”Lauluja”. Onnekkaiden sattumien kautta Silenus pääsee sisään kirjallisiin piireihin ja pois Taivaan Portin helvetin esikartanosta. Martinista tulee jälleen rikas ja dekadentti. Silenuksen rikastuminen korreloi hänen henkisen laiskistumisensa kanssa; Hegemonian materialismi alkaa hitaasti mutta varmasti tappaa hänen sieluaan. Silenuksen elämästä tulee huumeiden ja huvittelun täyttämää. Hän on moninkertaisesti riippuvainen kaikista mahdollisista asioista: politiikasta, uskonnosta, tiedosta - hän kirjaimellisesti tyhjentää muistinsa tehdäkseen tilaa ”kaikkietäväälle siirrännäiselle” (Simmons 1991, 208). Lopulta Martinin rahat loppuvat ja hänen pintaliitoelämänsä tulee päätökseensä. Hänen on mentävä tapaamaan kustantajaansa. Silenus tarjoaa hänelle nipullista ”Lauluja”, mutta kustantajan reaktio hänen runoihinsa kertoo paljon Hegemonian henkisen elämän tasosta: ”[...] what comes across is loneliness, displacement, angst, and a cynical look at humanity [...] no one wants to *pay* for a look at another person’s angst” (Simmons 1991, 210).

Silenuksen sielusta käydään kamppailua samoin kuin Kassadin ja Durén sieluista: toisaalta Silenusta houkuttaa alkuvoimainen luovuus ja aito henkisyys, toisaalta materiaalisesti rikas ja henkisesti kuollut hedonistinen näennäiselämä. Silenuksen lukuisat addiktiot ovat pakoa hänen sisäisestä tuskastaan ja sen ilmentymästä, hänen runoudestaan. Silenus piilottaa oman kärsimyksensä mustaan huumoriin, hulluihin tempauksiin ja ironiseen piikittelyyn. Samoin kuin toiset pyhiinvaeltajat, Silenuskin on menettänyt elämänsä punaisen langan ja pakotetaan nyt löytämään se uudelleen.

Hänen kustantajansa asenne paljastaa sen, että itse asiassa koko Hegemonian kulttuuri perustuu kärsimyksen kaikkinaiselle välttämislle – ja samalla inhimillisyyden ja inhimillisen heikkouden välttämislle. Jopa lukeminen on vaikeaa Hegemonian mukavuudenhaluisille ihmisille: se on heille liian työlästä ja hidasta, aivan kuten aitojen inhimillisten tunteiden kokeminenkin. Hegemonian kansalaisista vähemmän kuin yksi prosentti vaivautuu lukemaan yhtään mitään (Simmons 1991, 211). Silenuksen ”Laulujen” vastaanotto on odotettu: ”Indecipherable... archaic... irrelevant to all current concerns [...] couldn’t read it. Didn’t try.” (Simmons 1991, 213). Nyt Silenus on ansassa: hänestä tulee kustantamon liukuhihnatyöläinen. Velkansa maksaakseen hänen on suollettava karneita massaviihderomaaneja kustantamon rahamylllyä pyörittämään. Silenus on myynyt sielunsa paholaiselle: ”I explored religions and serious drinking, finding more hope of lasting solace in the latter” (Simmons 1991, 216).

Silenus kohtaa oman järkytyksensä eräänä aamuna huomattessaan ”muusansa häipyneen”. Samassa yhteydessä hän kuvaa kirjoittamista sanoen, että se on kuin ”saisi laajakaistayhteyden jumaliin” (as if one is given a fatline to the gods) (Simmons 1991, 217). Hän jatkaa: “[...] the mind becomes an *instrument* [...] ordering and expressing the revelations flowing in *from somewhere else*” (Simmons 1991, 217). Hän järkyttyy huomattessaan, että jumalat ovat hylänneet hänet. Hän päättää pelastaa oman sielunsa. Silenus marssii kustantajansa luokse ja sanoutuu irti toimestaan. Hän siirtyy Surullisen kuninkaan Billyn hoviin, pois Hegemonian ”keskinkertaisuuden tyranniasta” (the tyranny of mediocrity) (Simmons 1991, 225). Kuningas Billy on Windsorin pakolaiskuningaskunnan ylin herra ja taidemesenaatti. Hän suunnittelee siirtävänsä kuningaskuntansa Hyperioniin, koska maailma liittyy John Keatsiin, ”aidoimpaan koskaan eläneeseen runoilijaan”, jonka elämä ”oli omistettu lähes täydellisesti runollisen luovuuden mysteeriöille ja kauneudelle” (Simmons 1991, 224). *Hyperion*-romaanin maailmankaikkeudessa luoville taiteilijoille ja erityisesti runoilijoille on

omistettu ilmeisen tärkeä osa. He ovat romaanin maailmassa shamaanin tai profeetan roolissa: heillä on suora ”laajakaistayhteys” aitoon ja oikeaan inhimilliseen Jumalaan. He ilmoittavat ihmisille tämän jumalan tahdon. He ovat jälleen yksi anomaalisuuden syöttökanava Hegemonian jäykkään ja luutuneeseen maailmanjärjestykseen. John Keatsistä puhuttaessa vihjataan jopa, että tämän *Hyperion*-runoelma oli ”[...] jonkinlaista ajan ylittävää kommunikointia hänen silloisen ja nykyisen persoonansa välillä” (Simmons 1991, 402). ”Nykyisellä persoonalla” tarkoitetaan ”Etsivän tarinassa” esiintyvää Johnnya, josta lisää myöhemmin. Tätä inhimillistä luovuutta (Keats, Silenus, Hyljityt) vastaan asettuvat luovuuteen kykenemättömät ja sitä tuhoavat voimat (Hegemonia, tekoälyt). Silenuksen muusa tosin pysyy kadoksissa myös *Hyperionissa*. Hän sortuu takaisin vanhoihin tapoihinsa ja addiktioihinsa.

Kaikki muuttuu kun Lepinkäinen alkaa hyökkäillä Kuningas Billyn siirtokunnan (Runoilijoiden kaupungin) kimppuun. Silenus löytää muusansa kaaoksen keskellä; kuningas Billy epäilee, että itse asiassa Lepinkäinen – ”Kivun herra” - on Silenuksen muusa, ja Silenus myöntää tämän (Simmons 1991, 234). Silenus on ilmeisen pettynyt ihmiskukaan, siksi häntä kiehtoo Lepinkäisen verinen sadonkorjuu. Silenuksen taiteen käyttövoimana tuntuu olevan eksistentiaalinen angsti ja ahdistus: kuoleman läheisyys ja kärsimyksen uhka aukaisevat hänen runosuonensa. Silenus uskoo jotenkin mananneensa Lepinkäisen esiin ”Lauluillaan”, jotka hän on nimennyt uudelleen ”Hyperionin lauluiksi”:

[...] It was not about the planet but about the passing of the self-styled Titans called humans. It was about the unthinking hubris of a race which dared to murder its homeworld through sheer carelessness and then carried that dangerous arrogance to the stars, only to meet the wrath of a god which humanity had helped to sire. (Simmons 1991, 235.)

Siinä Silenuksen tuskan ydin ja hänen katkeruutensa ja ihmisvihansa aihe hänen omilla sanoillaan. Lepinkäinen on kärsimyksen ja kuoleman (viime kädessä siis inhimillisyyden) lähettiläs Hegemonian kärsimyksen ja kuoleman torjuvalle kulttuurille, ja Silenus on hänen profeettansa.

Kärsimyksen ja kuoleman kieltävä kulttuuri kieltää samalla myös inhimillisyyden – ja näin itse asiassa juuri kuolee sisäisesti ja henkisesti. Hegemonia tekoälyineen pyrkii tuhoamaan inhimillisyyden itsestään ja muualta maailmankaikkeudesta, mutta sortuukin paradoksaalisesti itse kaivamaansa kuoppaan. Hegemonian oma epäinhimillinen luonne lopulta tuhoaa sen ja tekee tilaa uudentalaiselle inhimilliselle maailmanjärjestykselle.

Martin Silenus on jälleen menettämässä sielunsa; hän manaa kostoja syntisen ihmiskunnan päälle, kuten konsuli myöhemmin omassa tarinassaan (hybris-nemesis-kaava). Näitä apokalyptisia tunnelmia vahvistaa Runoilijoiden kaupungin evakuoiminen Lepinkäisen uhan alta. Luovuudelle ja ihmishengelle pyhitetty utopia katoaa. Silenus jää yksin pelon tyhjentämään, raunioituvaan kaupunkiin. Vuosien kuluttua Kuningas Billy tulee tapaamaan häntä. Silenus löytää hänet lukemasta ”Hyperionin lauluja” työhuoneestaan: ”Do you really think that mankind deserves such an end? [...] There is still some chance that humanity survives the Fall.” (Simmons 1991, 237-238.) Billy on tullut herättelemään Silenuksen omaatuntoa. Hän uskoo vielä ihmiskuntaan ja jaksaa toivoa, toisin kuin kyyninen Silenus, joka ei taivu. Billy päättää turvautua pakkoon: hän tainnuttaa Silenuksen ja kun tämä jälleen virkoaa, Billy on jo polttamassa runoelmaa. Lepinkäinen ilmestyy paikalle. Silenuksen henkinen kamppailu toivon (kuningas Billy) ja epätoivon (Lepinkäinen) välillä saavuttaa kulminaatiopisteensä:

”My lord!” I cried, although to King Billy or the apparition from hell I did not know then and know not now. (Simmons 1991, 241.)

Lepinkäinen seivästää kuningas Billyn käsivarsiinsa. Billy rukoilee Silenusta tuhoamaan työnsä (ja samalla Lepinkäisen): ”End it! [...] Martin, for the love of God!” (Simmons 1991, 242). Silenuksella on valinnan paikka, aivan kuten Kassadilla ja Sol Weintraubilla: mille ja kenelle hän on uskollinen? Inhimillisyydelle vai epäinhimillisyydelle, ihmiselle vai koneelle? Valinnan sijasta Silenus syyttää sekä Lepinkäisen että Billy-kuninkaan tuleen. Hän ei jatka ”Laulujen” kirjoittamista, koska

hänen muusansa ”häipyi” jälleen. Silenuksella on kaksi syytä matkustaa pyhiinvaellukselle Hyperioniin: hän haluaa saada runoelmansa valmiiksi, ja hän haluaa pelastaa pettämänsä kuningas Billyn sielun ja siinä samalla oman sielunsa.

Ennen ”Oppineen tarinaa” Het Masteen sanoo ennakoivasti: ”[...] in hopelessness there is always hope. [...] each of us has some seed of promise buried even deeper than we have admitted.” (Simmons 1991, 250-251.) Hän tarkoittaa, että tuskaan ja kärsimykseen saattaa kätkeytyä synkän pinnan alle piiloutuva rationaalisuus. Jos kärsimys puuttuu, puuttuu toisaalta myös toivo. Valoa ei ole ilman (tilapäistä) pimeyttä. Tämä on sekä Solin tarinan teema että yksi koko romaanitetralogian teemoista. Mieleen tulee hakematta tuttu, eettisesti jokseenkin kyseenalainen kristillinen aforismi: ”Tutkimattomat ovat Herran tiet”.

”Oppineen tarinan” (Simmons 1991, 257-322) alaotsikko on ”Unohduksen virta maistuu katkeralle” (The River Lethe’s Taste is Bitter), mikä kuvaa täydellisesti tarinan emotionaalista sisältöä. Sol Weintraub on yliopiston lehtori, joka tekee tutkimusta ”eettisestä evoluutiosta” (Simmons 1991, 257). Hän ja hänen vaimonsa Sarai onnistuvat pitkän yrittämisen jälkeen saamaan lapsen, Rachelin. Rachel on vanhemmilleen äärettömän rakas. Sol lukee tutkimusta Beatricen vaikutuksesta Danten maailmankuvaan: ”She [Beatrice] alone was still real for him, still implied meaning in the world, and beauty [...]” (Simmons 1991, 260). Rachelilla on tällainen rooli Solin ja Sarain elämässä. Kaikkien pyhiinvaeltajien elämässä on tällainen esikuvallinen uskoa, toivoa ja merkitystä antava ”Beatrice”-hahmo: Kassadilla on Moneta, Silenuksella on kuningas Billy, Lenar Hoytilla on isä Duré. Konsulilla on isoäitinsä Siri, ja etsivä Brawne Lamialla on Johnny (John Keatsin henkiinherätetty klooni).

Sol on juutalainen, kuten vaimonsa ja tyttärensäkin. Keskustellessaan tyttärensä kanssa uskonnosta käy ilmi, että Sol tuntee epäuskoa Jumalaa kohtaan (kuten isä Duré ”Papin tarinassa”):

[...] so much of the dream is dead. Israel is gone. The New Temple lasted less time than the first and the second. God broke His word by destroying the Earth a second time in the way he did. And this Diaspora is... forever. (Simmons 1991, 263.)

Juutalaisuus on taantunut Hegemoniassa teemapuisto- ja kulutushyödyketasolle, kuten ilmeisesti kaikki muukin uskonnollisuus (nonvital, picturesque... tourist-oriented) (Simmons 1991, 263). Sol on resignoitunut ja langennut uskovainen: hän käsittelee omaa tuskaansa etäännyttämällä sen järkensä avulla, hän yrittää hallita kärsimystään prosessoimalla ja analysoimalla sitä – mutta tuskan älyllinen analysointi ei ole samaa kuin sen emotionaalinen käsitteleminen. Rachelin kohtalo kuitenkin pakottaa Sol Weintraubin kohtaamaan jälleen oman jumalansa ja omat inhimilliset kipupisteensä silmästä silmään.

Rachelin pääaine yliopistossa on arkeologia, ja hän matkustaa Hyperionin Aikahautoille suorittamaan kenttätyöskentelyä väitöskirjaansa varten. Rachelin matka Hyperioniin kestää vuosia; viisi vuotta hänen lähtönsä jälkeen Sol näkee unen, ”joka muutti hänen elämänsä” (Sol had a dream which would change his life) (Simmons 1991, 265). Hän uneksii olevansa Lepinkäisen kultin temppelissä ja kuulevansa ”suunnattoman äänen”:

Sol! Take your daughter, your only daughter Rachel, whom you love, and go to the world called Hyperion and offer her there as a burnt offering [...]. (Simmons 1991, 266.)

Tämä on suora viittaus Vanhaan testamenttiin: Jumala käskää samaan tapaan Abrahamia uhraamaan uskonsa osoittamiseksi poikansa Iisakin Morian vuorella: ”Abraham! [...] Ota mukaasi ainoa poikasi Iisak, jota rakastat, lähde Morian maahan ja uhraa hänet siellä polttouhriksi vuorella, jonka minä sinulle osoitan.” (1. Moos. 22:1-2.) *Nomen est omen*: heprealainen nimi ”Rachel” viittaa ”uhrilampaaseen”. Rachel symboloi Abrahamin uhria, ja sitä kautta juutalaisuutta yleensä - ehkä myös

kristinuskoa; ihmisen synnit lunastava uhri on molempien keskeistä symbolista kuvastoa.

Solin vastaus ”äänen” vaatimukseen? ”You can’t be serious” (Simmons 1991, 266). Ääni yrittää vielä kaksi kertaa patistaa Solia uhraamaan tyttärensä väittäen, että ”ihmiskunnan tulevaisuus riippuu tässä asiassa sinun kuuliaisuudestasi” (The future of humankind depends upon your obedience in this matter) (Simmons 1991, 266). Samaan aikaan Rachel tutkii erästä Aikahautoista, jossa hän kohtaa Lepinkäisen. Lepinkäinen ei kuitenkaan surmaa Rachelia. Rachel näyttää päällisin puolin vahingoittumattomalta, mutta ei kuitenkaan ole sitä: hän on saanut sairauden, joka saa hänet vanhenemaan takaperin (Simmons 1991, 274). Joka aamu herätessään Rachel on päivän nuorempi. Samalla kun hänen iästään haihtuu yksi päivä, sama tapahtuu hänen muistoilleen. Tämä on se ”katkeralle maistuva unohduksen virta”, johon tarinan alaotsikossa viitattiin. Rachel on kastettu antiikin manalassa sijaitsevassa Lethe-virrassa, joka häivyttää kuolleiden muiston maallisesta elämästä. Aluksi Rachel nauhoittaa joka päivä viestin, jossa hän selittää sairautensa omalle ”tulevalle itselleen”, joka on unohtanut taas yhden päivän lisää elämästään. Pian käy kuitenkin ilmi, että tämä tieto aiheuttaa liikaa tuskaa Rachelille. Hän vannottaa vanhempansa olemaan kertomatta asioiden todellista laitaa itselleen. Hän ei halua tietää, hän haluaa unohtaa.

Rachelin toisena 22-vuotispäivänä Sol näkee toisen unen, jossa jumalallinen ääni esittää hänelle jälleen saman vaatimuksen Rachelin uhraamisesta. Sol vain raivoaa äänelle ja vaatii tietää, mitä hänen on tehtävä saadakseen tyttärensä takaisin (Simmons 1991, 280). Sol ja Sarai käyvät nuorennushoidoissa voidakseen hoitaa jatkuvasti nuorentuvaa tytärtään. Solin suhde uskontoon alkaa muuttua: hän käy synagogassa keskustelemassa rabbin kanssa. He puhuvat Abrahamin tarinasta ja siitä, miten Jumala viime hetkellä pysäytti Abrahamin käden, ennen kuin tämä ehti surmata Iisakin (Simmons 1991, 288). Hän käy myös Lepinkäisen kultin kirkossa, ja tunnistaa rakennuksen samaksi, jonka näki unessaan (Simmons 1991, 292). Kuullessaan Solin tyttären sairaudesta papit ajavat

hänet ulos kirkosta. Kultin pappien mukaan Rachel on ”siunatuin ja kirotuin kaikista yksilöistä” (the most blessed and cursed of all individuals) (Simmons 1991, 295). Hän jatkaa: ”Your daughter has been chosen by the Avatar to atone in a way which all sinners and nonbelievers must someday suffer” (Simmons 1991, 295). Rachel on selkeästi erikoisasemassa, hänelle on varattu erityinen rooli, ja hänen sairautensa liittyy tämän roolin valmisteluun: Rachelin sairaus ja Kassadin salaperäisen naisen nimi ”Moneta/Mnemosyne” (Simmons 1991, 170) eivät suinkaan sattumalta molemmat liity muistiin ja muistamiseen...

Weintraubien perhe joutuu lopulta pakenemaan tiedotusvälineitä Hebronin juutalaiseen maailmaan. Tiedotusvälineet alkavat viitata Soliin ”Vaeltavan juutalaisena”, joka etsii epätoivoisesti parannuskeinoa tyttärensä sairauteen (Simmons 1991, 300). Hebronin aikana Sol alkaa ”puhua Jumalalle” (Simmons 1991, 304). Sol käy dialogia Jumalan ja itsensä kanssa, ja päätyy seuraavaan johtopäätökseen: “[...] any allegiance to a deity or concept or universal principle which put *obedience* above decent behaviour toward an innocent human being is evil” (Simmons 1991, 305). Jumala tivaa Solilta ”viattoman” määritelmää ja kysyy, eikö sitten missään tilanteessa viattomien uhraaminen ole sallittua ”suuremman asian” vuoksi. Sol kieltää tämän. Jumala vastaa tähän: ”*Perhaps this is part of the lesson which Abraham needed to learn before he could be father to the blessed of the nations of the earth*” (Simmons 1991, 305). Solin ”jumala” viitanee tässä ihmiskunnan syntitaakkaan: viattomia ei todellakaan saisi uhrata, mutta ihminen on tehnyt niin, menettänyt inhimillisyytensä ja tullut siten syntiseksi.

Myös Sarai on nähnyt samankaltaista unta kuin Sol. Sarai on sitä mieltä, että heidän on vietävä Rachel Hyperioniin niinkuin unen ääni vaatii, mutta Rachelin sijasta heidän olisi uhrattava itsensä (Simmons 1991, 308). Solin käymien sisäisten dialogien jumalallinen ääni kuitenkin kieltää tämän vaihtoehdon: ”*The parents have offered themselves. That sacrifice already has been accepted. We are beyond that.*” (Simmons 1991, 309). Jumala viittaa tällä aiempiin juutalaisten kokemuksiin

joukkomurhiin, mm. natsien holokaustiin. Pian tämän jälkeen Sarai kuolee onnettomuudessa, ja Sol jää yksin nyt jo nelivuotiaaksi taantuneen Rachelin kanssa. Sarin kuolema saa Solin tuskan purkautumaan ulos. Hän ymmärtää, että hänen perheensä ja kansansa ”olivat osa sitä [tuskaa]” (Simmons 1991, 316). Sol tekee päätöksensä ja alkaa esittää lupanomuksia pyhiinvaellusta varten Lepinkäisen kirkolle. Hän jatkaa keskustelujaan Jumalan kanssa, mm. kärsimyksen tarkoituksesta. Jumala vihjaa: ”*The fact of a thing not being visible does not mean it does not exist*” (Simmons 1991, 318). Jumala antaa Solin ymmärtää, että kärsimyksellä voi olla salattu tarkoitus, että kärsimys voikin olla näennäistä ja väliaikaista suuremmissa mittakaavassa. Tuska saattaa johtua yksinkertaisesti tiedon puutteesta, Solin rajoittuneesta inhimillisestä ymmärtämiskyvystä. Sol löytää syyn toivoa: ”Sometime it [hope] is all we’re given” (Simmons 1991, 319). Sol ei enää epäile uskoaan, sillä hän on löytänyt kärsimyksen kautta siihen liittyvän toivon: ehkä kaikkea ei olekaan vielä menetetty. Tämä on samaa uskoa kuin kuningas Billyllä ”Runoilijan tarinassa” (Simmons 1991, 237-238).

Sol näkee matkalla kohti Hyperionia viimeisen unen, jossa jumalallinen ääni esittää yhä samaa vaatimusta Rachelin uhraamisesta. Sol vastaa:

[...] There will be no more sacrifices for anyone other than our fellow human. The time of obedience and atonement is past [...] Now either leave us alone or join us as a father rather than a receiver of sacrifices. You have the choice of Abraham! (Simmons 1997, 379.)

Sol on matkannut epäilyn ja kärsimyksen opastamina uskonsa kovaan ytimeen. Hän ymmärtää, että ainoa asia jonka puolesta kannattaa uhrautua on toinen ihminen, toinen inhimillinen olento. Hänen empatiansa ja rakkautensa toista kärsivää inhimillistä olentoa kohtaan on suurempaa kuin hänen kuuliaisuutensa mahdottomia vaativaa jumalaa kohtaan. Hän on kasvanut eettisesti ja moraalisesti omaa jumalaansa suuremmaksi. Hän asettaa kaikkien inhimillisten olentojen puolesta nyt jumalalle vaatimuksen kasvaa eettisesti korkeammalle tasolle: joko inhimillisty tai poistu ja jätä ihminen rauhaan.

Solin Jumalalle esittämä vaatimus ”liittyä meihin mieluummin isänä kuin uhrien vastaanottajana” (join us as a father rather than a receiver of sacrifices) viittaa mielenkiintoisella tavalla Jumalan persoonallisuutta koskevaan jännitteeseen Vanhan ja Uuden testamentin ja samalla (karkeasti ottaen) juutalaisuuden ja kristinuskon välillä: juutalaisuuden ja VT:n Jumala on enemmänkin lakihenkinen ”uhrien vastaanottaja”, kun taas kristinuskon ja UT:n Jumala personoituu läheisemmäksi ja inhimillisemmäksi ”isäksi”. *Hyperion*-tetralogiassa viitataan useaan otteeseen ja enimmäkseen peitellysti panteistiseen ideaan yhdessä maailmankaikkeuden ja sen inhimillisten olentojen kanssa kehittyvästä Jumalasta - esimerkkeinä ”Papin tarinan” viittaukset Teilhard de Chardiniin (Simmons 1991, 24; Simmons 1991, 36) sekä viittaus Solin tutkielmaan universumin ”eettisestä evoluutiosta” (Simmons 1991, 257).

Kehyskertomuksessa *Het Masteen katoaa* (Simmons 1991, 328). Hänen vuoronsa olisi ollut kertoa tarinansa seuraavaksi. Yhden henkilöihahmon ”kadottaminen” toimii romaanissa juonellisena keinona elliptisyyden aikaansaamiseksi (syy *Het Masteenin ”kadottamiselle”* paljastuu vasta *Endymionin nousussa*). Kertomisvuoro siirtyy etsivä Brawne Lamialle, naispuoliselle Philip Marlowelle, jonka ”Etsivän tarina” on kaikista tarinoista pisin, noin satasivuinen (Simmons 1991, 341-427). Se on myös juonellisesti ja temaattisesti hyvin paljastava – mikä sopiikin hyvin salapoliisikertomuksen kehykseen. Lamian tarina on moninkertainen pastissi: siinä on mukana William Gibsonin kyberpunk-tyyliä, Philip Marlowe-tyylistä kovaksikeitettyä salapoliisikertomusta (tarinan alaotsikko: ”The Long Good-Bye”) sekä Isaac Asimovin robottitarinaa. Tarina alkaa, kun Brawne Lamian etsivätoimistoon kävelee sisään Johnny-niminen ”kaunis” mies. Tämä palkkaa Lamian selvittämään erästä murhaa – nimittäin omaansa. Johnny on ”kybridi”, tekoöly joka kauko-ohjaa ”inhimillisestä geenikannasta muokattua”, varta vasten valmistettua ihmisruumista (Simmons 1991, 344). ”Murhalla” tämä Johnny-nimistä kehoa ohjaava tekoöly tarkoittaa sitä, että siltä on onnistuttu pyyhkimään yli joitakin tietoja. Sille on aiheutettu muistinmenetys. Johnny haluaa

Lamian selvittävän, kuka tiedot pyyhki ja miksi – mitä kadonneet tiedot ovat koskeneet.

Johnnyn mukaan hänet luotiin ”tarkkailemaan ihmisiä ja reagoimaan heihin” (to observe and to react to human beings) (Simmons 1991, 352). Johnny verta itseään runoon, taideteokseen; hänen roolinaan on olla ”muuttuva arvoitus, joka tarjoaa [...] epätavallisia oivalluksia vakavampaan analyysiin” (a variable enigma which [...] offers unusual insights into more serious lines of analysis) (Simmons 1991, 353). Siis eräänlainen satunnaislukugeneraattori, tietotekniikassa pysyäksemme. Tätä voi verrata Martin Silenuksen kuvaukseen runoilijan – mm. Keatsin – anomaalisesta tehtävästä toimia jumalallisten voimien äänitorvena – eli myös antaa ”epätavallisia oivalluksia vakavampaan analyysiin”. Tämä ”muuttuvan arvoituksen” rooli soveltuu myöskin Lepinkäis-hirviöön.

Johnnyn keinotekoisien persoonallisuuden pohjana tai ”kehikkona” on käytetty runoilija John Keatsia (Simmons 1991, 354). Johnny on luotu pääasiassa Keatsin säilyneiden kirjoitusten perusteella – Johnnya voi itseään pitää eräänlaisena palimpsestina, John Keatsin tekstien ”päälle” kirjoitettuna uutena ”tekstinä”, tai pastissina, ”tyylimukaelmana” John Keatsista.

Lamia alkaa hankkia tietoja tekoälyistä. Hänen tietokonehackeriystävänsä mukaan ne pyrkivät ”tietoisuuden evoluutioon galaktisella tasolla” (pursuing the evolution of consciousness on a galactic scale) (Simmons 1991, 357). Tekoälyt pyrkivät luomaan konejumalan, joka sitten tulee sotimaan ”luonnollisesti” kehittyneen jumalan (”Oppineen tarinan” Solin jumalan) kanssa. Lamian hackeriystävän mukaan tekoälyt myös ylläpitävät ihmisyhteiskunnan (Hegemonian) strategisia ydintoimintoja – eli ihmiset ovat suoraan niistä riippuvaisia.

Johnnyn kadonneet tiedot liittyvät selkeästi Hyperionin maailmaan; Lamian kysyessä häneltä Hyperionista Johnny vastaa, ettei tiedä mikä se on (Simmons 1991, 362). Myöhemmin Lamia ajaa takaa Johnnya

seurannutta salaperäistä ”palmikkomiestä” useiden maailmojen läpi (Simmons 1991, 371-378). Tässä episodissa tulee näkyviin Hegemonian suhde luontoon: luonto on museoesine, teemapuisto, kesytetty ja tuotteistettu matkailukohde. Hegemoniassa kaikki luonnollinen ja villi on alistettu teknokraattiseen hallintaan, mikä kuvaa hyvin Hegemonian taustalla toimivien tekoälyjen pyrkimyksiä. Yrittäessään luoda konejumalan ne pyrkivät mahdollisimman täydelliseen kontrolliin: ”[...] the quest for more efficiency, more reliable ways to handle... variables” (Simmons 1991, 388). Harmillisena sivutuotteena tämä pyrkimys äärimmäiseen kontrolliin (äärimmäiseen ”Hegemoniaan”) tappaa kaiken elämän, inhimillisyyden ja luovuuden.

Brawne Lamia rakastuu Johnny-kybridiin, ja he rakastelevat keskenään: ”*He’s a machine, I thought. Human, but a machine behind that.*” (Simmons 1991, 389). Heidän kimppuunsa hyökätään seuraavana aamuna, mutta Lamia onnistuu taltuttamaan hyökkääjät (Simmons 1991, 390-391). Selviää, että hyökkääjien tarkoitus oli kaapata Johnny ja viedä hänet Lepinkäisen temppeleihin Lusus-nimisessä maailmassa (Simmons 1991, 392). He matkaavat kyseiseen temppeleihin saadakseen tietoja. Selviää, että Johnny halusi ennen ”murhaansa” lähteä pyhiinvaellusmatkalle Hyperioniin (Simmons 1991, 396). Päästäkseen Hyperioniin hänen olisi pitänyt siirtää koko tekoälypersoonallisuutensa tietokoneverkoista Johnnyn kehoon, sisälle tähän kauko-ohjaamaansa ”laitteeseen” (Simmons 1991, 399). Johnny ”murhattiin” siksi, että hän halusi inhimillistyä, tulla ihmiseksi, John Keatsiksi, ja matkustaa Hyperionin maailmaan (Simmons 1991, 401). Johnny halusi tulla siksi henkilöksi, jonka luomiskyvyttömäksi jäljitelmäksi hänet oli luotu. Häneltä puuttuu ”poeettinen vaisto”: ”The absence of poetic instinct [...]” (Simmons 1991, 387). Hän puhuu ”muistoista, jotka tuntuvat ontoilta”: ”Memories which feel... hollow” (Simmons 1991, 362). Johnny käy usein kirjastossa, jossa säilytetään jäänteitä John Keatsin runojen käsikirjoituksista: ”[I’m] searching for fragments of the original [...] it is important for me to see the original... to touch it” (Simmons 1991, 361).

Hän etsii näitä ”originaaliversion katkelmia” myös omasta itsestään. Johnny haluaisi olla luova, inhimillinen ihminen, ei tekoäly.

Lamia tuntee Hegemonian presidentin kauan sitten kuolleen senaattori-isänsä kautta. Viittaus hänen kuolleeseen isäänsä viittaa samalla jälleen henkilöhahmojen ”kätetty tuska”-teemaan. Lamia peittää tuskansa kovapintaisuuden alle (kuten Kassad), toisaalta hän väistelee omaa tuskansa käsittelemällä sitä tavallaan ratkaistavana arvoituksena tai rikostapauksena (vrt. Weintraubin strategia). Lamia epäilee, että hänen isänsä on murhattu (Simmons 1991, 405).

Hän matkustaa tapaamaan presidenttiä ja tiedustelemaan tältä Hegemonian, Hyperionin ja tekoälyjen välisistä suhteista (Simmons 1991, 402-403). Presidentti ja Lamia siirtyvät kaukaiseen maailman, kuuntelulaitteiden ulottumattomiin. Presidentti paljastaa Lamialle, että Hyperion on ollut tekoälyille jo pitkään pakkomielle. (Simmons 1991, 406.) Hyperion on tekoälyille anomalia: ”[...] there is an anomaly on Hyperion which they have not been able to factor into their predictive analyses” (Simmons 1991, 406). Hyperion on hallitsematon muuttuja tekoälyjen muuten täydellisesti hallitussa maailmassa, ja siksi tekoälyt pelkäävät sitä. Mutta mikä moisen pelon saa aikaan? Tämän selvittääkseen Lamia, Johnny ja Lamian hakkeriystävä murtautuvat tietoverkon tekoälyjen hallitsemalle alueelle episodissa, joka on kuin suoraan William Gibsonin *Neurovelhosta* (Simmons 1991, 412). He onnistuvat saamaan tiedot, mutta Lamian hakkeriystävä menettää henkensä. Selviää, että Hyperionin maailma todella on jonkinlainen puolueeton taistelukenttä, jossa käytävän kosmisen mittaluokan taistelun tulos määrää, johtaako maailmankaikkeutta tulevaisuudessa tekoälyjen konejumala vai inhimillinen, luonnollisista tuntevista olennoista kehittynyt ”oikea” jumala (Simmons 1991, 416-417). Johnny ja Lamia ovat molemmat olennainen osa Hyperionin arvoitusta. Tekoälyt ottivat riskin luodessaan Johnnyn pyrkiessään ratkaisemaan Hyperionin mysteeriä. Ne päättivät tuhota Johnnyn tämän aikoessa inhimillistyä ja lähteä pyhiinvaellusmatkalle kyseiseen maailmaan. (Simmons 1991, 418.)

Johnny ja Lamia aikovat lähteä Hyperioniin ja yrittävät siksi päästä Lepinkäisen temppeliin. Heidän kimppuunsa hyökätään ja Johnny saa surmansa, ehtien sitä ennen siirtää persoonallisuutensa Lamian päässä olevaan mikrosiruun (Simmons 1991, 425). Lamia pääsee turvaan temppeliin. Hän kantaa Johnnyn lasta ja myöskin Johnnya itseään aivoissaan olevassa mikrosirussa: ”I don’t know if the two are ment to be linked” (Simmons 1991, 427). Lepinkäisen kirkon papit kutsuvat nyt Lamiaa mielenkiintoisella arvonimellä: Lamia on heille ”pelastuksemme äiti” (the mother of our salvation) ja ”sovituksen välikappale” (the instrument of our atonement) (Simmons 1991, 427). Lamian ja Johnnyn lapsella tuleekin myöhemmissä *Hyperionin* jatko-osissa olemaankin elintärkeä rooli Kristus-hahmona, ihmiskunnan syntien lunastajana.

Kehyskertomuksessa tarinoitaan kertovat pyhiinvaeltajat ovat jo lähes päässeet perille Aikahaudoille ja Lepinkäisen luo. Ainoastaan konsulin tarina on enää kertomatta. Se on lyhydestään huolimatta tarinoista yllättävimpiä. Kuten isä Lenar Hoyt, joka aloitti tarinoiden kertomisen, myöskin konsuli kertoo viimeisenä jonkun toisen henkilön tarinan. ”Konsulin tarinan” alaotsikko onkin ”Sirin muisto” (Remembering Siri) (Simmons 1991, 440-481). Konsuli kertoo isoisänsä tarinan. Siri oli ollut isoisän rakastettu ja konsulin isoäiti.

Isoisä oli aikoinaan kuulunut avaruusaluksen miehistöön. Alus oli kuljettanut säännöllisesti kaukosiirtäjän rakentamiseen tarkoitettuja tarvikkeita Hegemoniaan liittyväksi aikoneeseen Maui-liiton maailmaan (Simmons 1991, 443). Edestakaiset matkat kestivät aluksen miehistölle vain muutaman kuukauden, kun taas Maui-liitossa ehti aluksen matkojen välissä kulua vuosia ja vuosikymmeniä. Onnekseen ja onnettomuudekseen konsulin isoisä rakastui Maui-liiton ”alkuasukkaaseen” nimeltä Siri. Tämä vanhenee vuosia heidän tapaamistensa välillä, kun taas konsulin isoisä vanhenee vain joitakin kuukausia. Konsulin kertomus koostuu heidän eri tapaamistensa fragmenteista.

Tapaamisten kuluessa konsulin isoisä oppi vähitellen näkemään Sirin näkökulmasta, mitä Maui-liiton liittyminen Hegemoniaan todella tulisi merkitsemään maailman alkuperäisasukkaille ja sen luonnolle: kylmäveristä kolonisaatiota, hyödyntämistä, tuhoa (Simmons 1991, 469-473). Siri kysyy kerran: ”What will happen after they open the farcaster?” (Simmons 1991, 469). Konsulin isoisän mukaan Maui-liittoon saapuisi ensin ”lisää diplomaatteja” ja tiedemiehiä (Simmons 1991, 469). Tämän jälkeen: ”[...] the missionaries. The petroleum geologists. The sea farmers. The developers.” (Simmons 1991, 469). Maui-liiton alkuperäinen luonto ja kulttuuri tuhoutuisivat, muuttuisivat turistien viihdykkeeksi. Alkuperäisasukkaat jäisivät lopulta vähemmistöksi omassa maailmassaan (Simmons 1991, 471). Mikäli ”separatistit” vastustaisivat, Hegemonia lähettäisi sotilaat (Simmons 1991, 472). Hegemonian ulkopuolelle jääminen ei ole alkuperäisasukkaille valittavissa oleva vaihtoehto: liity, tai itke ja liity.

Konsulin isoisä oppii vähitellen arvostamaan Sirin juuria ja tämän esiisiä: ”Sometimes then I thought of the brave and stupid idealists heading out into the great dark in their slow and leaking ships, carrying embryos and ideologies with equal faith and care” (Simmons 1991, 476). Hän alkaa tuntea huonoa omaatuntoa edustaessaan Sirin maailman tuhoamaan tulevia voimia. Konsulin isoisä ja Siri saavat keskenään useita lapsia, jotka kasvavat Maui-liitossa aikuisiksi ja saavat jo omiakin lapsia, Sirin vanhetessa ja konsulin isoisän pysyessä edelleen nuorena miehenä relativististen tähtimatkojensa ansiosta. Lopulta tapahtuu väistämätön: konsulin isoisä löytää Maui-liittoon saapuessaan enää vanhuuteen kuolleen rakkaansa haudan ja heidän yhteiset, keski-ikää lähestyvät lapsensa ja nuoret lapsenlapsensa. Hegemonia on juuri avaamassa vasta valmistuneen kaukosiirtäjäporttinsa Maui-liittoon (Simmons 1991, 479-480). Siri oli jättänyt rakkaalleen hautaansa viestin, jossa tämä paljastaa heidän kauan sitten kuolleen poikansa olleen separatisti, joka kuoli tulitaistelussa viranomaisia vastaan (Simmons 1991, 478). Konsulin isoisä

tuhoaa kaukosiirtäjän ja liittyy Hegemoniaa vastaan alkaneeseen avoimen kapinaan (Simmons 1991, 480-481).

Nyt konsuli alkaa kertoa omaa tarinaansa, joka on suoraa jatkoa hänen isoisänsä tarinaan (Simmons 1991, 482-491). Isoisä oli kieltänyt häntä liittymästä aseelliseen kapinaan, vaikka hän olisi tahtonutkin (Simmons 1991, 481). Kapina epäonnistui: konsulin isoisä kuoli siinä ja Maui-liitto alistettiin väkivalloin Hegemonian valtaan. Konsulin isä oli myötäilijä, quisling, yksi niistä jotka myivät kotimaansa Hegemonialle (Simmons 1991, 482). Konsuli kasvoi aikuiseksi ja liittyi Hegemonian diplomaattikuntaan, mutta ”[...] all the time I waited” (Simmons 1991, 570). Hän kuvailee Hegemonian kansanmurhiin ja ”aidosti syntyperäisen elämän tuhoamiseen” perustuvaa valloituspolitiikkaa: ”[...] if a species attempted serious competition with humanity’s intellect, that species would be extinct before the first farcaster opened in-system” (Simmons 1991, 483). Hegemonia on tyypillinen kolonialistinen valtio: sitä ohjaavat ahneus, ylimielisyys ja ksenofobia.

Konsuli kertoo Hegemonian johtavien aineiden ja tekoälyjen välisestä salaisesta voimapelistä: Hegemonian ihmishallitsijat provosoivat Hyljityt hyökkäämään Hyperionin maailmaan, jotta saataisiin sopiva tekosyy sen liittämiseksi Hegemoniaan. Tekoälyjen vastahakoinen asenne ei ollut enää ”ihmiskunnan etujen mukainen” (no longer in the interest of humanity) (Simmons 1991, 486). Konsuli lähetettiin manipuloimaan Hyljittyjä. Tämä ryhtyi heidän kaksoisagenttikseen. Konsulin mielestä Hyljityt olivat kehittyneet toisin kuin Hegemoniaan kuuluva ihmiskunta: ”Barbarians, we call them, while all the while we timidly cling to our Web like Visigoths crouching in the ruins of Rome’s faded glory and proclaim ourselves civilized” (Simmons 1991, 487). Hyljityt paljastivat konsulille Hegemonian ja tekoälyjen tarkimmin vartoidun salaisuuden: ”The death of Old Earth had been deliberate, planned by elements of TechnoCore and their human counterparts in the fledling government of the Hegemony.” (Simmons 1991, 487). Hegemonia oli rakentunut ”mitä paatuneimmalle isänmurhalle” (the most vicious type of patricide)

(Simmons 1991, 487). Hyljityt olivat ainoa ihmisheimo, jota tekoälyt eivät olleet saaneet Hegemonian kautta hallintaansa, joten heidät tulisi hävittää seuraavaksi sukupuuttoon: "[...] the Ousters [...] next on our list of extinction" (Simmons 1991, 487). Hyljityt olivat antaneet konsulille laitteen, joka saisi Aikahaudat avautumaan ja Lepinkäisen ilmaantumaan, ja tämä myös käyttää sitä. Konsulin motiivi päästää Lepinkäinen – ja mahdollinen maailmanloppu – valloilleen? "[...] I remember my grandmother's dream. I remember the way it could have been." (Simmons 1991, 491). Konsuli on kyllästynyt tarkoituksettomaksi kokemaansa kärsimyksen, ihmisen epäoikeudenmukaisuuteen ja mädännäisyyteen. Hänestä on tullut ihmisvihaaja: hän on pettynyt kaikkiin, joten hän pettää kaikki vuorollaan. Konsulin, yhteyksiä ja siltoja luovan diplomaatin, rooli onkin todellisuudessa toimia koston enkelinä, nemesiksen välikappaleena (vrt. Martin Silenus edellä, Simmons 1991, 56). Paradoksaalisesti konsulin irtipäästävä totaalisen tuhon aalto antaakin sitten inhimillisyyden voimille (Hyljityille ja "luonnolliselle" jumalalle) mahdollisuuden tuhota epäinhimilliset voimat (Hegemonia ja tekoälyt). Mainitsin aiemmin Lepinkäisen erääksi rooliksi Shivan, yhtä aikaa luovan ja tuhoavan jumaluuden roolin. Konsuli astuu oman tarinansa myötä samanlaiseen rooliin: päästäessään Lepinkäis-anomalian irti hän samalla sekä tuhoaa vanhan, elämää ja inhimillisyyttä kadottavan Hegemonian maailmanjärjestyksen että luo mahdollisuuden uudelle, inhimillisyyttä ja elämää kunnioittavalle Hyljittyjen maailmanjärjestykselle. Konsuli on *Hyperion*-romaanin aloittava Alfa ja myös sen lopettava Omega, uuden maailmanjärjestyksen alku ja vanhan maailmanjärjestyksen loppu.

5. Yhteenveto

Hyperion on romaanitetralogian ensimmäinen osa ja siksi monessa suhteessa johdantoa tuleville osille. Tästä johtuu sen juonikaarten solmujen päättyminen tyhjään, niiden keskeneräiseksi jääminen. Tästä osaltaan johtuu myös vaikeus saada *Hyperionista* esille muita kuin yleisiä temaattisia linjoja; tosin näissä yleislinjoissakin riittäisi materiaalia useampaankin graduun (esim. tarkempi analyysi John Keats-tematiikasta

tai Raamatusta – erityisesti Uudesta testamentista – tetralogian subtekstinä). *Hyperionin tuhossa* kuvataan Hegemonian lopullinen tuhoutuminen ja pyhiinvaeltajien kokemukset Aikahautoilla; *Hyperionin* päättyessä he jäävät vasta marssimaan niitä kohti (Simmons 1991, 502). *Hyperionin* pyhiinvaeltajien kertomien sisätarinoiden roolina on pitkälti taustoittaa koko romaanitetralogian tarinan maailmaa ja kuvata sen luonnetta ja erilaisia toimijoita.

Sisätarinoiden temaattinen rakenne toistuu koko tetralogian tasolla: hyvä (inhimillinen jumala) ja paha (epäinhimillinen konejumala) käyvät avoimeen yhteenottoon ja maailmojen järkkymiseen johtavaa kamppailua pyhiinvaeltajien sielujen omistuksesta. Kukin pyhiinvaeltajista on kokenut omaa vakiintunutta maailmankuvaansa ja maailmankatsomustansa järkyttäviä, *Hyperionin* maailmaan ja Lepinkäiseen liittyviä anomaalisia kokemuksia. Pyhiinvaeltajia yhdistää toisiinsa näistä ahdistavista, anomaalisista kokemuksista syntynyt (tai kokemusten psyyken pinnalle tuoma) ”kätkeyty tuska” ja kärsimys. Heidät on näin valittu tiettyyn rooliin, kosmisten voimien pelinappuloiksi. Jokainen heistä reagoi romaanin tematiikalle keskeiseen ihmillisen kärsimyksen ongelmaan omalla tavallaan ja pyrkii löytämään siihen oman ratkaisunsa ja sopeutumiskeinonsa. Lopulta heidät kuitenkin pakotetaan valitsemaan ihmillisyyden ja epäinhimillisyyden välillä; lopulta heidän on pakko valita puolensa, kenen joukoissa he seisovat ja kenen lippua kantavat. Tämä valinta jää kunkin osalta vielä *Hyperionin* lopussa avoimeksi: he jäävät kirjan lopussa marssimaan omaa katumusmatkaansa kohti *Hyperionin* maailman Aikahautoja, Lepinkäisen asuinsijaa. Sieltä he uskovat löytävänsä lunastuksen ja synninpäästön niin itselleen kuin koko ihmiskunnalle.

Vaikuttaa siltä, että pahimpia ihmiskunnan synneistä on *Hyperion*-romaanin maailmassa ollut tekoälyn, ”väärän jumalan” tai ”kultaisen vasikan” luominen. Näkyviin tulee hyvin faustilainen teema: (Hegemonian) ihminen on ahneudessaan myynyt sielunsa pahlolaiselle (tekoälylle) saadakseen vastineeksi maallista mainetta ja mammonaa.

Luonnollisen Jumalan puolella ovat enää harvat inhimillisyytensä ja sielunsa säilyttäneet yksilöt ja ryhmät (esim. Hyljityt ja temppeleiherrat).

”Kätketyn tuskan” tai kärsimyksen teema on hyvin mielenkiintoinen. Aivan *Hyperionin* alussa mainitaan ”kätketyn kivun naamio” (mask of concealed pain) (Simmons 1991, 11). Tämä on koko romaanin avainkielikuva. Romaanin fiktiivisen maailman kaikki yksilöt ja jopa kokonaiset yhteiskunnat (Hegemonia) tuntuvat väistelevän sisäistä tuskaa ja sen väistämätöntä kohtaamista. Samalla sekä yksilöt että yhteisöt väistelevät oman heikkoutensa – eli inhimillisyytensä – kohtaamista. Simmons *Hyperionin* ihmiskunta on samassa jamassa kuin William Gibsonin *Neurovelhon* teknologisen yhteiskunnan vahingoittamat, emotionaalisella vereslihalla olevat ihmiset.

Tämä ”kätketyn kivun” kohtaaminen vertautuu pyhiinvaellusmatkaan; oman tuskansa kohtaamiseen kasvavat ihmiset vertautuvat pyhiinvaeltajiin. Tunnustamalla oman heikkoutensa he lunastavat sekä omansa että ihmiskunnan maailmankaikkeuden muuta elämää (ja samalla inhimillistä jumalaa) kohtaan tekemät synnit. Pyhiinvaeltajat käyvät läpi eräänlaista ”inhimillisyyden tulikoetta”: jokainen pyhiinvaeltajista on heräämässä omaan perusinhimillisyyteensä, tuska koetinkivenään. He voivat valita: väistääkö tuskan tunne ja hylätä se (seurauksena epäinhimillisyys ja konemaisuus), vai kohdatako se suoraa päätä (seurauksena kasvaminen inhimillisyyteen ja empatiaan muita kohtaan)?

Tämä kamppailu toistuu sekä yhteiskuntien tasolla (Hegemonia vs. Hyljityt), että viitteellisemmin ilmaistuna tarinan kaikkien muiden toimijoiden taustalla vaikuttavien kosmisten voimien, tekoälyjumalan (Keatsin *Hyperionin* olympolaisten jumalten) ja inhimillisen jumalan (Keatsin *Hyperionin* titaanien) välisenä kamppailuna koko maailmankaikkeuden sielusta. Taistelun tiimellyksessä vanhat ennakkoletukset ja vanhat järjestelmät vallitsevine oloiloinen eivät enää suostu toimimaan vaan murtuvat nopeasti muuttuvan tilanteen tuottamien anomalioiden paineessa. Tarinan kaikkien tasojen toimijoiden on

omaksuttava uudenlaisia toimintamalleja, heidän on lähtökohtiensa mukaan sopeuduttava muuttuviin olosuhteisiin. Täydelliseen kontrolliin ja pakkovaltaan turvautuvat toimijat (Hegemonia ja tekoälyt) ovat paljon vaikeammassa asemassa kuin vakiintuneen järjestyksen hajottamaan pyrkiviä energioita luovasti ja uusilla tavoilla hyväkseen käyttävät sopeutumiskykyiset toimijat (pyhiinvaeltajat ja Hyljityt). ”Kasva tai kuole”. Siinä *Hyperionista* kertovan neliosaisen romaanisarjan mahdollinen ydinteema. Kriisi on aina myös mahdollisuus, siitä on mahdollisuus kasvaa ulos ja yli, yltää kokonaan uudelle tasolle. *Hyperion* on kertomus tuskasta, kriisistä, kaaoksesta ja maailmanlopusta, mutta samalla myöskin kertomus rakkaudesta, toivosta, luovuudesta ja tulevaisuudesta. Tieteiskirjallisuus kertoo pintapuolisesti tarkasteltuna usein vain kriiseistä ja uhkista, mutta sisimmältä olemukseltaan se on toivon kirjallisuutta.

Lähteet

Primäärilähteet

Simmons, Dan, 1991 (1989), *Hyperion*, Great Britain: Headline Book Publishing.

Simmons, Dan, 1997, *Hyperion* (kääntänyt Juha Ahokas), Helsinki: Like, (alkuteos *Hyperion*, Dan Simmons, published by agreement with Sane Töregård Agency, 1989).

Sekundäärilähteet

Aldiss, Brian W. & Windgrove, David, 1986, *Trillion Year Spree. The history of science fiction*, London: Victor Gollancz Ltd.

Broderick, Damien, 1995, *Reading by Starlight. Postmodern science fiction*, London and New York: Routledge.

Cioffi, Frank, 1982, "Formula Fiction? An Anatomy of American Science Fiction, 1930-1940", New York: Greenwood Press, p. 11 (siteerattu Damien Broderickin teoksen nojalla: *Reading by Starlight. Postmodern Science Fiction*, Routledge: London and New York, 1995, p. 24-25).

Cook, Elizabeth (ed.), 1990, *John Keats*, Oxford, New York: Oxford University Press.

Gray, Martin, 1992 (1984), *A dictionary of literary terms*, Harlow, Essex, England: Addison Wesley Longman Ltd.

Hobsbawm, Eric, 1998, *On history*, Great Britain: Abacus (first published in Great Britain by Weidenfeld & Nicholson, 1997).

Hosiaislouma, Yrjö, 2003, *Kirjallisuuden sanakirja*, Helsinki: Werner Söderström Osakeyhtiö.

Kuhn, Thomas S., 1994, *Tieteellisten vallankumousten rakenne* (kääntänyt Kimmo Pietiläinen), Helsinki: Art House, (alkuteos *The structure of scientific revolutions*, Chicago: The University of Chicago, 1969).

Le Guin, Ursula, 1982 (1979), "The Language of the Night. Essays on Fantasy and Science Fiction", edited by Susan Wood, New York: Berkley, p. 149 (siteerattu Damien Broderickin teoksen nojalla: *Reading by Starlight. Postmodern Science Fiction*, Routledge: London and New York, 1995, p. 43).

Nicholls, Peter (ed.), 1981, *The encyclopedia of science fiction. An illustrated A to Z*, London, Toronto, Sydney, New York: Granada Publishing Limited.

1993, *Raamattu*, (Suomen evankelis-luterilaisen kirkon kirkolliskokouksen vuonna 1992 käyttöön ottama suomennos), Porvoo, Helsinki, Juva: Werner Söderström Osakeyhtiö.

Suvin, Darko, 1979, *Metamorphoses of science fiction. On the poetics and history of a literary genre*, New Haven and London: Yale University Press.

Asimov, Isaac & Waugh, Charles G. & Greenberg, Martin (eds), 1983, "Isaac Asimov presents the best science fiction of the 19th century", London: Gollancz, p. 10-11 (siteerattu Damien Broderickin teoksen nojalla: *Reading by Starlight. Postmodern science fiction*, London and New York: Routledge, 1995, p. 4-5).

Liite: tieteiskirjallisuutta World Wide Webissä

Yleissivustoja

Asteroidi K – scifikirjoittajan kotisivu [online]. Pasi Karppanen, 2000-2005. Viitattu 31. elokuuta 2005. Saatavilla www-muodossa:
<URL: <http://koti.mbnet.fi/pasenska/main-f.htm>> (katso erityisesti ”Scifikirjoittajan linkkejä”-sivu).

Jussi Vainikaisen kotisivu [online]. Jussi Vainikainen, 2005. Viitattu 31. elokuuta 2005. Saatavilla www-muodossa:
<URL: <http://kotisivu.mtv3.fi/jussiv/index.html>>.

Suomenkielisen sf-, fantasia- ja kauhukirjallisuuden bibliografia [online]. Jussi Vainikainen, Pekka Mölläri ja Jyrki Ijäs 1996-2004. Viitattu 31. elokuuta 2005. Saatavilla www-muodossa:
<URL: <http://kotisivu.mtv3.fi/jussiv/sf/bib/>>.

Suomen tieteiskirjoittajat ry. [online]. STk ry., 1984-2005. Viitattu 31. elokuuta 2005. Saatavilla www-muodossa:
<URL: <http://tieteiskirjoittajat.utu.fi/>>.

Erityissivustoja

Uchronia: The Alternate History List [online]. Robert B. Schmunk, 1991-2005. Viitattu 31. elokuuta 2005. Saatavilla www-muodossa:
<URL: <http://www.uchronia.net/>>.

“Kova sf” (hard science fiction)

Seuraavat www-sivustot on luotu taustamateriaaliksi erityisesti ’kovan sf:n’ (hard science fiction) kirjoittajille. Ne tarjoavat hyvän yleiskuvan nykyisen (2005) tieteisfiktion aihepiireistä ja tematiikasta.

An Illustrated Speculative Timeline of Future Technology and Social Change [online]. J.R. Mooneyham, 1993-2005. Päivitetty 23. elokuuta 2005 [viitattu 31. elokuuta 2005]. Saatavilla www-muodossa:
<URL: <http://www.jrmooneyham.com/>>,
<URL: <http://www.jmooneyham.com/>> (vaihtoehtoinen osoite).

Orion’s Arm [online]. M. Alan Kazlev, Donna Malcolm Hirsekorn, Bernd Helfert, Anders Sandberg. Päivitetty 3. elokuuta 2005 [viitattu 31. elokuuta 2005]. Saatavilla www-muodossa:
<URL: <http://www.orionsarm.com/index.html>> (katso ”Main Page – Worldbuilding Topics”).

Tulevaisuus

Seuraava sivusto ei käsittele sf:a sinänsä, vaan taustoittaa sen lajirepertoaariin kuuluvia (enemmän ja vähemmän realistisia) tulevaisuuden teknologioita:

KurzweilAI.net [online]. Ray Kurzweil, 2005. Päivitetty 30. elokuuta 2005 [viitattu 31. elokuuta 2005]. Saatavilla www-muodossa:
<URL: <http://www.kurzweilai.net/index.html?flash=1>>.