

Lähdejulkaisu: *Kuriositeetikabi.net* 1 / 2010. Tämä dokumentti on ladattu osoitteesta <http://www.kuriositeetikabi.net>.

Source publication: *Kuriositeetikabi.net* 1 / 2010. The document was downloaded from <http://www.kuriositeetikabi.net>

"I Don't Want to Set the Museum on Fire" -

Unohtakaa postmodernin kritiikki! Entä postapokalyptiset museot?

Riku Kauhanen

Fallout 3 on Bethesda Game Studiosin 3D-seikkailu/räiskintä/roolipeli, jossa pelaaja vaeltaa ydinsodan jälkeisessä Amerikassa vuonna 2277. Tämä artikkeli sisältää pelin kulkuun liittyviä paljastuksia, joten jos haluat säilyttää sen yllätyksenä, jätä artikkeli lukematta. Fallout 3 sijoittuu Yhdysvaltain itärannikolle, Washington D.C.:n, joka tunnetaan ydintuhoon jälkeen Capitol Wasteland -nimisenä teräksen ja betonin harmaana autiomaana, jossa laki ja oikeus ovat sen käsissä, kenellä on eniten ammuksia ja aseita. Millaista on kulttuuriperintö tällaisessa maailmassa? Millainen on museoiden rooli sen säilyttämisessä – onko sitä olemassa, onko se muuttunut?

Aika huoltaa rynnäköhaukko irto-osilla, nauttia annos radioaktiivista säteilyä torjuvaa Rad-X:ää ja huuhtoa tabut alas pullollisella Nuka-Colaa. Edessä on reippailuretki ydintuhoon jälkeiseen Yhdysvaltain pääkaupunkiin! Pelaaja lähtee liikkeelle Vaultista, maanalaisesta ydinpommisuojasta joka on ollut suljettuna 200 vuotta. Kukaan ei lähde sieltä. Kukaan ei tule sinne. Ennen kuin nyt. On aika aloittaa pitkä retki avaraan maailmaan.



Welcome to Capital Wasteland! Kuva: Fallout 3

Lähdejulkaisu: Kuriositeetikabi.net 1 / 2010. Tämä dokumentti on ladattu osoitteesta <http://www.kuriositeetikabi.net>.

Source publication: Kuriositeetikabi.net 1 / 2010. The document was downloaded from <http://www.kuriositeetikabi.net>

Mikäli kävellessä pitkästyttyä, voi kääntää päälle radiokanava Galaxy News Radion, joka soittaa Kiinaa vastaan käytyä sotaa edeltänyttä popmusiikkia. Eli 1940-luvulta peräisin olevaa hilpeää kevyttä musiikkia, kuten Cole Porterin ”Anything goes” tai Danny Kayen ja The Andrews Sistersin kappaletta ”Civilization” (Bingo bango bongo!).

Mistä pääsemmekin museoihin. Fallout 3:ssa näkyvä infrastruktuuri on mustan humoristisessa mielessä rakennettu 1940-50-lukujen muodin ja tyylin mukaiseksi, ja tulevaisuudenkin teknologia on edennyt sen aikaisten kuvitelmien mukaisesti. Koko pelin voisi nähdä ”pysähtyneenä aikana”, jossa teknologinen kehitys on ydintuhon halvaannuttamaa ja edistymisen sijaan selviytyminen on ihmisyhteisöjen avainsana. Mitä museoille on tapahtunut ihmis- ja yhteiskunnan rippeiden keskellä? Mikä on niiden rooli maailmassa, joka on rakentunut kulttuurin rippeille?

Aloitamme virtuaalisen museoekskursiomme pistäytymällä Historiallisessa museossa:



Sisäänkäynnin jälkeen ovet oikealle ja vasemmalle romahtaneiden betoni- ja teräsrakenteiden täyttämiä, joten pitää jatkaa eteenpäin. Aulassa vastassa on valtava täytetty mammutti ja romahtanut dinosauruksen luuranko. Jatkan niiden välistä komeasta ovesta peremmälle museoon ”Underworldiin”... joka on muuttunut radioaktiivisessa säteilyssä ihonsa menettäneiden ”ghoulien” kodiksi. Underworldista löytää kaupan, klinikan, yösijan ja kapakan, joten museosta ei näiltä osin

Lähdejulkaisu: Kuriositeetikabi.net 1 / 2010. Tämä dokumentti on ladattu osoitteesta <http://www.kuriositeetikabi.net>.

Source publication: Kuriositeetikabi.net 1 / 2010. The document was downloaded from <http://www.kuriositeetikabi.net>

ole jäljellä kuin museorakennus ja muutama näyttelytekniinen osa nurkissa. Historiallisen museon ulko-ovilla vartiossa oleva ghoule toivottaa ensi käynnin jälkeen vieraan tervetulleeksi ”turistina” Underworldiin. Hmm.

Historiallisen museon länsisiipi sen sijaan on edelleen asuttamatta – mutta sitä kansoittavat Underworldin ghouleista tappiokseen poikkeavat mielettömät örmelöt, jotka ovat päälle käydessään vikkeliä, mutta eivät Magnumin luotia vikkelmämpiä. Kattoihin asennetut automaattitykit ovat sitten hieman hankalampi asia. Miksi vaarantaa nahkansa mokomassa paikassa? Vastaus löytyy ”tarpeesta kontrolloida menneisyyttä nykyisyyden tarpeisiin”.

Tallinnan pronssisoturia koskeva kohu nimittäin toistuu Historiallista museota koskevassa tehtävässä. Pohjoisessa ryhmä karanneita orjia haluaisi muuttaa tukikohtansa Washingtonin keskustan Abraham Lincolnin muistomerkillä. Heillä on hallussaan Lincolnin patsaan pää, ja ryhmään kuuluva kivenhakkaajaseppä haluaisi kuvan patsaasta ehjänä, jotta voisi korjata sen entiseen asuunsa. Ja kuvan ehjästä patsaasta löytää tietysti Historiallisesta museosta! Lisäksi pitäisi puhdistaa muistomerkki ilkeistä supermutanteista – kolmimetrisistä ihmislihaa syövästä vihreistä mutaatiovirusta saaneista örmelöistä. Muuttamalla tämän nimenomaisen patsaan ympäristöineen orjuuden vastustajien tukikohdaksi ryhmä pystyisi heijastamaan toivoa Fallout 3:n ankaraan maailmaan.

Patsaankaatajia löytää postapokalyptisesta maailmastakin. Muistopatsaan alue nimittäin kuhisee, ei sittenkään supermutantteja, vaan orjakauppiaita. Näiden johtaja haluaa ostaa kaiken mahdollisen Abraham Lincolnin liittyvän tavaran. Tavoitteena hänellä on tuhota kaikki todisteet ja symbolit tämän orjuuden lakkauttajan, suuren emansipaattorin, olemassaolosta. Kaupaksi käy niin Lincolnin äänitalenne kuin häntä esittävä oheistuotenukke. Tulevaisuuskin on taistelua symboleista, niiden esittämisestä ja niiden tukahduttamisesta. Pelaajan on valittava, kumpaan taipuu.

Museoekskursiomme jatkuu Teknologiamuseoon. Täältä löydämme ghoulrien sijaan supermutantteja, jotka haluavat selvästi pataansa ihmislihaa. Museohenkilökunta makaa luurankoina lattioilla, joten paikan tungettelijoiden torjuntaan tarkoitettut kattotykit on käynnistettävä itse pienen tietokonehakkeroinnin jälkeen... museon tavoitettavuutta eivät ainakaan lisää yhtään sen enempää sortuneet kulkukäytävät.

Teknologiamuseosta löytää mm. kuuluotaimen satelliittilautasen, jolla voi korjata aiemmin mainitun Galaxy News Radion lähettimen. Museologisen näyttelytekniikan huipentumana esitellään audiovisuaalisesti museoon juuri ennen sotaa asennettua näyte-ydinpommisuoja. Museokierroksella edetessä alkaa aina tietyn osuuden kohdalla soida esittelyaudio, joka kertoo kunkin pommisuojan osan osuudesta ja toiminnasta. Museon nähtävyydet ovat kiehtovia: avaruusluotaimia, vanhoja aseita ja (aikanaan) uunituoretta teknologiaa. Täältä kaikki irtilähtevä kannattaa pölliä myöhempää käyttöä varten, ilman pelkoa seuraamuksista.

Teknologiamuseoon kannattaa toki pysähtyä muutenkin kuin lautasantennia nyysimään. Tietokoneita hakkeroimalla ja avaamalla saa näköaloja kauan sitten kirjattuihin henkilökunnan tapahtumiin, tai aulassa voi vaikka lukaista lapsille tarkoitettuja hauskoja tietopaketteja mm. aurinkokunnasta. Huipentumana on planetaario, jonka pantheonin muotoiseen kattokupoliin vielä 200 vuotta tuhon jälkeenkin heijastuu projektorista vierailijoille tarkoitettu vaikuttava esitelmä maailmankaikkeudesta. Harmi vain, että selostus meni rikki jo kauan, kauan sitten.

Lähdejulkaisu: *Kuriositeetikabi.net* 1 / 2010. Tämä dokumentti on ladattu osoitteesta <http://www.kuriositeetikabi.net>.

Source publication: *Kuriositeetikabi.net* 1 / 2010. The document was downloaded from <http://www.kuriositeetikabi.net>

Nämä ovat ne museorauniot. Mutta entä sitten yhä olemassa olevat museot? Onko henkensä pitimiksi päivästä toiseen sinnittelevillä mahdollisuuksia tallettaa, ylläpitää ja suojella kulttuuriperintöä? Kuka, tai tarkemmin kysyen millainen ihminen sen kokisi tärkeäksi?

Aloitamme toimivien museoiden kierroksemme Rivet Citystä, kaupungista, joka perustettiin lentotukialukselle. Eräässä pelin tehtävässä kulttuuriperinnön dokumentoinnin osana on selvittää täältä mm. kaupungin perustamiseen liittyvää historiaa, mutta täältä löytää myös Yhdysvaltain historiaa. Abraham Washington ylläpitää Capitol Preservation Society -nimistä antikvaarista yhdistystä, jonka kokoelmapolitiikka on kvalitatiivista, ei kvantitatiivista. Siis antikvaarista kerrassaan... Museon kokoelmat ulottuvat perusteknologiasta ja jokapäiväisistä arvoesineistä museon ylpeyteen, Yhdysvaltain historiaan liittyviin alkuperäisiin asiakirjoihin.



Kuva Capitol Preservation Societyn tiloista Rivet Cityssä, vanhassa lentotukialuksessa. Taustalla Abraham Washington tutkimassa Yhdysvaltain historiaan liittyviä dokumentteja. Kuva: Fallout 3

Tästä syystä pelaaja saakin anastaa Kansallisarkistosta Yhdysvaltain itsenäisyysjulistuksen museon kokoelmiin. Samalla löytää myös mm. Magna Cartan robottien vartioimasta maanlaisesta säilöstä, mutta koska siitä ei tarjota kuin 75 pullonkorkkia (= valuutta postapokalyptisessa maailmassa), jätin sen lokerikkooni muistoksi mielenkiintoisesta arkistoreissusta. Lisäksi yhden Yhdysvaltain itsenäisyysjulistuksen antaneen, Button Gwinnetin, peruukin saa sitä päässään pitävältä taistelurobotilta mukaansa. Wikkelä wilkaisu wikipediaan paljastaa sivistyksen vajuudesta kärsivälle, että tämä kohta robotin kanssa oli useammastakin syystä koominen...

Abraham Washingtonin motiivit museon ylläpitoon ovat yleissivistävät ja patrioottiset. Toisenlaisen museon löytää Capitol Wastelandista kauempaa, Girdershaden hökkelikylästä. Täällä neiti Sierra Petrovita ylläpitää kodissaan maailman laajinta Nuka Colan tuoteperheeseen liittyvää kokoelmaa. Lyhyt kierros antaa selvän kuvan siitä, miksi Nuka Cola on esi- ja postapokalyptisen maailman

Lähdejulkaisu: *Kuriositeetikabi.net* 1 / 2010. Tämä dokumentti on ladattu osoitteesta <http://www.kuriositeetikabi.net>.

Source publication: *Kuriositeetikabi.net* 1 / 2010. The document was downloaded from <http://www.kuriositeetikabi.net>

suosituin juoma, ja miksi tuotekehittelyssä saavutettu seuraava aste, Nuka Cola Quantum, on vielä parempaa. Salaisuus on isotoopeissa... Innokkaan harrastajan ylläpitämä museo liikuttaa omistautuneisuudellaan ja osoittaa, että museo voi erikoistua kovinkin kapealle alalle ja selvitä maailmanloppuun asti - ja sen jälkeenkin.

Seuraava museo onkin sitten vasta erikoistunut. Capitol Wastelandin koilliskulmasta löytää Daven Tasavallan. Tasavalta koostuu kolmesta hökkelistä ja presidentti Davesta perheineen. Herra presidentillä on oma museo valtakunnassaan, ja museon ylläpitäjän mukaan sen budjettia on vastikään kasvatettu. Museossa esitellään Daven seikkailuihin liittyviä muistoesineitä: sen tarkoitus on ilmeisesti legitimoida hänen valtaansa osoittamalla hänet autiomaan kovimmaksi kaveriksi.



Museum of Daven kokoelmat eivät avaudu kuin kiertokäynnin kautta. Keskellä on kuitenkin hieno kiinalaisten aseiden kokoelma (pistooli, rynnäkkökivääri ja upseerin miekka). Kuva: Fallout 3.

Vakavasti tarkasteltuna peli tarjoaa mielenkiintoisen näkökulman museoiden kliseisiin. Teknologiamuseo tuo kiehtovalla tavalla mieleen Aboa Vetus & Ars Novan näyttelytekniikaltaan kehittyneimpänä museona, ja ”elävät museot” ovat tehneet täydellisen ympyrän; niiden ylläpito on muutamien harrastukselleen, ei niinkään kulttuuriperinnölle omistautuneiden käsissä. Kiehtovaa näissä museoissa onkin, kuinka niiden kautta ylläpitäjät haluavat jakaa oman elämänsä tärkeitä kiinnekohtia ja intohimoja vieraiden kanssa. Kaikki museot ovat avoinna kaikille.

Hylätyistä, kuolleista museoista puolestaan on tullut ihmiskunnan rautakauppoja. Niistä etsitään elämisen kannalta tärkeitä perustarvikkeita, ja jotkut museoiden esineet ovat niin spesifejä, että niitä on osattava etsiä. Toisaalta museot ovat ainoita paikkoja, joista niitä enää voi edes yrittää löytää.

Lähdejulkaisu: Kuriositeetikabi.net 1 / 2010. Tämä dokumentti on ladattu osoitteesta <http://www.kuriositeetikabi.net>.

Source publication: Kuriositeetikabi.net 1 / 2010. The document was downloaded from <http://www.kuriositeetikabi.net>

Suosittelen Fallout 3:n virtuaalisia museokäyntejä niille, jotka haluavat nähdä ainutlaatuisia kokoelmia ja näyttelyitä rasittamatta jalkojaan ja kasvattamatta Playstationin tai PC:n pyörittämistä enempää hiilijalanjälkeään. Verenvuodatusta kammoksuville pistäytymistä esim. supermutanttien kansoittamaan teknologiamuseoon emme suosittele. Koska peliä on myyty jo lähes 5 miljoonaa kappaletta, voidaan katsoa pelissä esiintyvien museoiden saavuttaneen kahdessa vuodessa melkoisen kävijämäärän. Silti museoissa ei ollut kertaakaan ruuhkaa, kun itse kävin niissä. Mikäli museo oli suljettu, saatoin nappia painamalla odottaa sen odottamista 23 tuntia alta minuutin.

Erityisesti ajatuksia herättivät käynnit Washington D.C.:n muodonmuutoksen kokeneilla keskeisillä muistomerkeillä ja rakennuksilla. Kulttuuriperinnön ongelmia eivät kuitenkaan tuota kuolleet museot, vaan elävät ihmiset: orjien ja orjakauppiaiden aiemmin esitetty dilemma osoittaa mielenkiintoisia piirteitä kulttuuriperinnöstä, siitä, kuinka symbolit satojen vuosien takaa voidaan ottaa uudelleen käyttöön: niitä voidaan etsiä, nostaa esille, kätkeä tai tuhota... mutta kaikissa tapauksissa niiden voima on tunnustettava, ja se myös tunnustetaan. Ydintuhon jälkeisissä betoniraunioissa vaellellessa ja kranaatinosumia saanutta Washingtonin monumenttia tarkastellessa todella kummitteli mielessä pelin avauslause: ”War. War never changes”.

Lähteet:

Fallout 3. Bethesda Game Studios. 2008. PC-peli.

http://en.wikipedia.org/wiki/Fallout_3

<http://www.pelit.fi/index.php?id=69781>

http://en.wikipedia.org/wiki/Button_Gwinnett

Kuvat (ei kuvakaappauksia pelistä):

http://fallout3.wikispaces.com/file/view/Museum_of_History.jpg/63880300/Museum_of_History.jpg

http://farm4.static.flickr.com/3030/2998852294_67f69974f9.jpg