Steins;Gate

PALUU MENNEISYYTEEN

Teksti: Matias Tukiainen

Kevätkauden *Steins;Gate* onnistui yllättämään katsojansa täysin. Sarjan alkuasetelma ja promokuvat vaikuttivat kiinnostavilta, mutta visual noveleihin pohjautuvien tarinoiden animesovituksia on tyritty aiemminkin, eikä sarjan tuottanut White Fox -studio ole kokeneimmasta päästä. Jollain tapaa samaan jatkumoon sijoittuvan *Chaos;Head*-pelin parin vuoden takainen animeversio ei myöskään oikein vakuuttanut, joten ainekset epäonnistumiseen olisivat olleet kasassa. Ennakko-odotusten vastaisesti *Steins;Gatesta* muodostuikin yksi vuoden puhutuimmista ja omasta mielestäni myös parhaista sarjoista.

● *Okabe tajuaa jossain olevan pahasti mätää, kun keskelle Akihabaraa tipahtaa satelliitti.*

● *Okabe puhuu itsekseen kännykkään hämätäkseen "vakoilijoitaan". Sekaisin kuin seinäkello.*

Steins;Gaten tarina pohjautuu vanhaan nettilegendaan "John Titorista", jossa vuosituhannen vaihteessa netin keskustelupalstoille ilmestynyt nimimerkki väitti olevansa aikamatkustava sotilas vuodesta 2036. Titorin tehtävänä oli noutaa 70-luvulta IBM 5100 -tietokone, jonka avulla tulevaisuudessa olisi pystytty uudelleenkirjoittamaan tietokoneohjelmistoa ja estämään kahden vuoden päässä oleva järjestelmäromahdus Unixin 32-bittisen sekuntienlaskujärjestelmän vuoksi. Titorin kertomassa tarinassa sveitsiläinen hiukkasfysiikan tutkimuskeskus CERN alkaa kehittää aikamatkustustekniikkaa 2000-luvun alussa, ja Titor itse pysähtyi silloiseen nykyhetkeen henkilökohtaisista syistä.

Titorin ennustukset tulevasta menivät pieleen, ja huijaus kuihtui muutamassa vuodessa kasaan. *Steins;Gaten* maailmassa Titorin väittämät kuitenkin pitivät paikkansa, ja aikamatkailusta kiinnostuneen, hulluksi tiedemieheksi itseään tituleeraavan Rintaroo Okaben tiet risteävät fiktiivisen Titorin kanssa.

Oikeassa maailmassa Titorin tapauksesta on kulunut niin kauan, että harva enää muistaa yksityiskohtia (jos on koko tapauksesta edes kuullutkaan, kun 2000-luvun alussa laajakaistayhteydet eivät olleet vielä kovin yleisiä). *Steins;Gate* tarjoaa tuoreen lähestymistavan vanhaan legendaan ja nyökkää myös vanhemman koulukunnan salaliittohörhöjen suuntaan.

Aikajanat solmuun banaaneja mikrottamalla

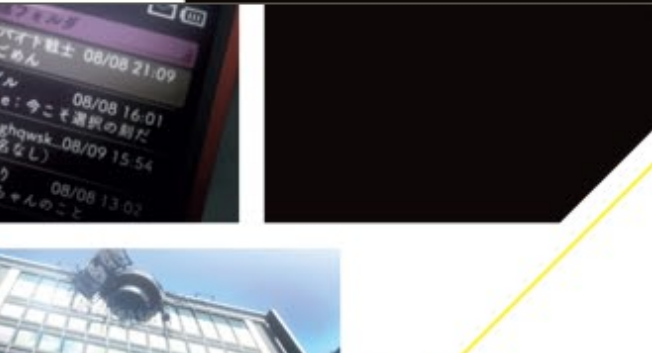
Sänkileukainen, salaliittoteorioita hautova wannabe-tiedemies Okabe on yrittänyt kehitellä erilaisia aikakoneita Akihabarassa sijaitsevassa "tiedelaboratoriossaan" cosplayasuja ompelevan lapsuudenystävänsä Mayuri Shiinan ja tukevan superhakkeri Itaru Hashidan kanssa. Laboratorion viimeisin tuotos – kännykkämikroaaltouuni – tuntuu tekevän sentään jotain kummallista. Alun Okabea hämmentävien tapahtumien jälkeen laboratorio saa vahvistuksekseen aikamatkustukseen oikeastikin perehtyneen nuoren tiedenaisen, Makise Kurisun.

Kurisun ja netissä kirjoittelevan John Titorin avulla kännykkämikron toimintaperiaate selviää: sillä pystyy lähettämään tekstiviestejä menneisyyteen. Sisällöstään riippuen viestit vaikuttavat ajan kulkuun ja saattavat muuttaa ympäröivää maailmaa radikaalistikin. Kummallisinta aikakoneen toiminnassa on se, että ainoastaan Okabe muistaa vielä jälkeenpäinkin asioiden aiemman laidan. Kaikista muista tuntuu siltä, että muuttunut nykyisyys on aina ollutkin sellainen kuin se on.

Menneisyyden muuttamisella on kuitenkin hintansa, ja oikeaa Titorin legendaa mukaillen SERN-niminen organisaatio kiinnostuu Okaben laboratorion löydöksistä. Tässä vaiheessa tarina kääntyykin painostavampaan suuntaan. Kurisu kehittää maailmanviivojen korjailuun lisätyökalun, aikahyppykoneen, jolla Okabe voi lähettää nykyiset muistonsa itselleen muutaman päivän taaksepäin hyläten oman aikaviivansa ja käytännössä palaten ajassa taaksepäin.

Steins;Gaten maailmanviivateoriaan pohjautuvan aikamatkustuksen periaatteet avautuvat vähä vähältä niin hahmoille kuin katsojillekin. Kuten *Haruhi Suzumiya* -sarjassa, myös *Steins;Gatessa* aikamatkustukseen liittyy voimakas kausaalisuus, ja absoluuttisten lopputulosten muuttaminen on huomattavasti pienempien yksityiskohtien manipulointia vaikeampaa.

Käännekohdasta eteenpäin tarina vakavoituu, ja Okaben täytyy korjata mitättömiltä vaikuttaneiden menneisyyteen lähetettyjen tekstiviestien vaikutukset palatakseen ensimmäiseen, Okaben ja lähiystävien kannalta mieluisimpaan aikaviivaan. *Steins;Gate* ei kuitenkaan päästä hahmojaan eikä katsojiaan helpolla, vaan kääntää tarinansa ylösalaisin vielä loppumetreillään. Myös tavoitellussa aikaviivassa kun paljastuu olevan varjopuolensa, ja Okabe joutuu huijaamaan sekä kaikkia aikalinjoja että itseäänkin saavuttaakseen visual noveleille tyypillisen "hyvän lopun".



Onnistunut pelikäännös

Steins;Gate on animesovitus Nitroplus- ja 5pb.-pelitalojen muutaman vuoden takaisesta visual novelista Xbox 360:lle. Visual novelit ovat todella haastava alkuteos animeversiointia ajatellen: haarautuva ja reittimäinen tarinankerronta ei sovitu loogisesti lineaariseen animeen.

Harvasta visual novelista edes löytyy sitä varsinaista tarinantynkää, ja useimmat toistavat todella monta kertaa nähtyä stereotyyppistä animeromanssitarinaa. Jotkut pelistudiot tekevät myös tarinavetoisempia visual noveleita, mutta (kuten *Steins;Gaten* alkufiilistelyissä numerossa 3/2011 mainitsin) aiemmat animesovitukset Nitroplussan peleistä eivät ole olleet erityisen imartelevia.

Minkä tähden *Steins;Gate* sitten onnistui siinä, missä muut eivät? Alkuperäisteoksen fanikäännös ei ole vielä valmistunut, joten tarina ja sen käänteet eivät ole yleisölle tuttuja. Lisäksi toisin kuin reittipohjaisten pelien sovituksissa yleensä, *Steins;Gaten* animeversiossa katsojalle ei näy ilmiselviä reittivalintoja ja tarinan haarautumisia, vaan pelistä on kerrankin selkeästi löydetty punainen lanka, jota seurataan loogisesti alusta loppuun saakka.

Useista juonellistenkin visual novelien animesovituksista paistaa todella selvästi läpi, kun yhteen animekauteen on yritetty parsia kasaan elementtejä mahdollisimman monen pelikerran reiteistä. Tästä ongelmasta tapaavat kärsiä niin tusinatuotokset kuin lajityypin parhaimmistokin. Surullisena esimerkkinä toimivat vaikkapa muuten erinomaisen *Clannadin* toisen kauden alkujaksot: kun irralliset sivutarinat haluttiin lisätä animesovitukseen mukaan, ne tuntuvat lähinnä... äärimmäisen irrallisilta. *Steins;Gate* kuitenkin välttää lajilleen tyypillisen hapuilun ja hajanaisuuden, eikä animen tarina tunnu useasta eri vaihtoehdosta kasaan parsitulta.

Tieteilyä ja tutturuuta

Steins;Gate ei sorru myöskään toiseen visual novel -käännösten tyypillisimpään sudenkuoppaan eli miespäähenkilön jättämiseen tylsäksi tabula rasaksi. Visual novelien kerronta tapaa olla ensimmäisessä persoonassa, eikä päähenkilöllä välttämättä ole ääninäyttelyä tai edes kasvojakaan. Harva animestudio jaksaa nähdä vaivaa ja kehittää päähahmolle itse luonnetta, jos sovituksesta on kuitenkin kyse.

Surkeiden ja persoonattomien päähenkilöiden trendi tuntuu levinneen myös visual novel -sovituksista pidemmälle, ja nykyään myös ranobeissa ja mangassa näkee samanlaisia nollapäähenkilöitä, joihin katsojan olisi sitten tarkoitus samaistua. *Steins;Gaten* Okabe on kuitenkin nykytrendille täysi vastakohta: höyrypäinen hahmo on täynnä luonnetta niin hyvässä kuin pahassakin, ja hahmo ehtii kehittymään sarjan aikana todella paljon.

Sarjan ohjaus ja suunnittelu loistavat myös muilla osa-alueilla. *Steins;Gate* osaa tasapainottaa vakavampaa tematiikkaa koomisilla kohtauksilla koko sarjan ajan erittäin sujuvasti – toisin kuin vaikkapa viimevuotinen *Angel Beats!*, jossa tunnelman poukkoilu laidasta laitaan oli paikoittain äärimmäisen pakotetun tuntuista. Sarja käyttää hyödykseen myös viimeaikaista hahmovetoisuuden trendiä hylkäämättä kuitenkaan perinteisempää jatkuvasti etenevää tarinankerrontaa.

Jotain vanhaa, jotain uutta

Modernin hahmovetoisuuden trendin hyödyntäminen ei onneksi tarkoita pelkkiin moe-tropeisiin turvautumista. Sarjan melko laajasta hahmokaartista jokaiselle löytyy oma merkityksensä tarinassa ja syy olemassaoloon, vaikka joidenkin hahmojen kohdalla se paljastuu vasta melko myöhään.

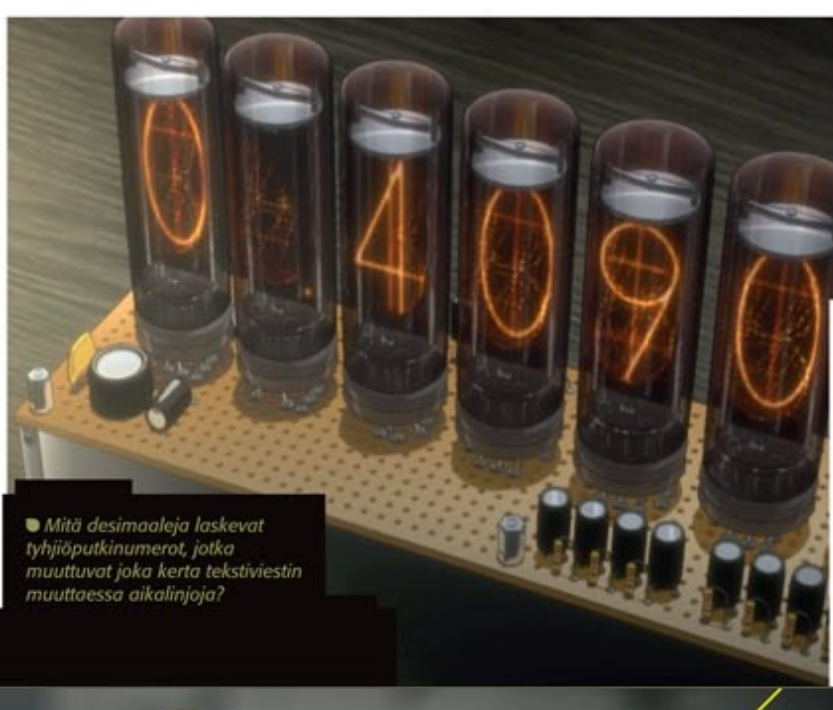
Sarja on muutenkin ajan hermolla ja käsittelee Internet-, otaku- ja hahmokulttuuria todella osuvasti: siinä missä muutamat viimeaikaiset "kaappiotakuutta" käsittelevät sarjat ovat paikoittain tuntuneet hieman pakotetuilta, tuntuvat *Steins;Gaten* hahmot oikeilta nörteiltä, ja myös käyttäytyvät kuin sellaiset. Nörttikulttuuri heijastuu huvittavasti myös Crunchyrollin käännöksissä, joissa viljellään länsimaisia nettimeemejä varsin liberaalisti.

Myös hahmojen väliset suhteet toimivat poikkeuksellisen hyvin. Liian usein animesarjoissa pääpojan ja -tytön romanssi tuntuu perustuvan vain ja ainoastaan siihen, että kyseinen tyttö näkyy sarjan OP-animaatiossa ensimmäisenä, ja sen takia juuri hänen kuuluu olla päähenkilölle se oikea.

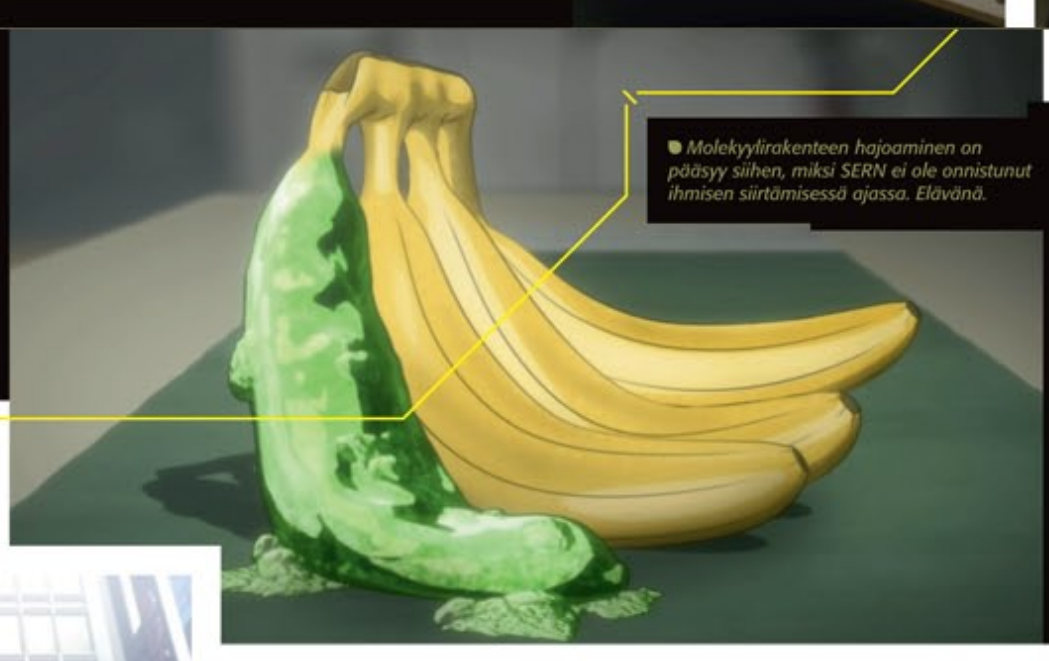
Steins;Gate sen sijaan onnistuu tarjoamaan realistiset puitteet Okaben ja Kurisun suhteen kehitykselle. Älykäs, mutta teoreettinen ja jalat maassa pitävä Kurisu tarvitsee vastapuolekseen kunnianhimoisen ja liiankin lennokkaan Okaben – kummatkin ovat neroja omalla tavallaan. Dynamiikka kehittää hahmojenvälistä kunnioitusta, ja rakastuminen tuntuu varsin loogiselta suhteen kehittymissuunnalta.

Herkemmän puolen käsittelyssä sarja hyödyntää tsundere-hahmotyyppiä poikkeuksellisen hienosti niin Okabeen kuin Kurisuunkin – tuplatsundere tuntuukin poikkeuksetta saavan aikaan parhaita animesuhteita. Hahmot peittävät ihastuksensa toistensa piikittelyyn, mutta oikeita saavutuksia kohtaan kasvavan arvostuksen kautta he oppivat tunnustamaan tunteensa ensin itselleen ja lopuksi myös toisilleen. Onkin hienoa ja harvinaista törmätä vaihteeksi tsundere-hahmoihin, jotka ottavat etäisyyttä siihen liian mon-

> "STEINS;GATE TARJOAA TUOREEN LÄHESTYMISTAVAN VANHAAN LEGENDAAN JA NYÖKKÄÄ MYÖS VANHEMMAN KOULUKUNNAN SALALIITTOHÖRHÖJEN SUUNTAAN."



● *Mitä desimaaleja laskevat tyhjiöputkinumerot, jotka muuttuvat joka kerta tekstiviestin muuttaessa aikalinjoja?*



● *Molekyylirakenteen hajoaminen on pääsyy siihen, miksi SERN ei ole onnistunut ihmisen siirtämisessä ajassa. Elävänä.*

● *Akihabarassa kun ollaan, myös otakuille tuttuja maamerkkejä näkyy.*

ta kertaa nähtyyn peruskugimiyaan.

Erinomaisen pääparin lisäksi sarja kohtelee myös muita hahmojaan edustavasti. Kaikki sivuhahmotkin ovat jossain määrin mukana jokaisessa tarinan juonenkäänteessä, eikä reittipohjaisille visual noveleille tyypillistä hahmojen täydellistä unohtamista missään vaiheessa tarinaa tapahdu.

Toimiva toteutus

Kuten DEEN-studion ensimmäinen *Higurashi*-anime osoitti, onnistuneen sarjan voi tehdä myös pelkästään hyvällä juonella ja ohjauksella, vaikka itse tekninen toteutus jäisikin uupumaan. White Fox -studio kuitenkin ylitti riman tällä kertaa myös muilla tuotannollisilla arvoilla.

Ensi alkuun *Steins;Gaten* ääninäyttelijäroolitukset ovat erinomaiset. Veteraaniseiyuut **Mamoru Miyano** ja **Tomokazu Seki** vetävät uskomattomat suoritukset miesrooleissa Okabena ja Hashidana, ja naispäärooleissa Kurisun ja Mayurin äänistä taas vastaavat vähemmän kokenut **Asami Imai** ja parhaillaan todella pinnalla oleva **Kana Hanazawa**. Hahmoista – varsinkin Miyanon Okabesta – huomaa, että äänitysstudiossa on oikeasti ollut todella hauskaa. Näyttelijät ovat tunteneet hahmot omikseen, mikä luo todella positiivisen ja miellyttävän vaikutelman sarjaan.

Sarja on muutenkin tuotannoltaan äärimmäisen toimiva paketti. White Fox ei ole aiemmin tehnyt kuin verraten tuntemattomaksi jääneen *Tears to Tiara* -fantasiaseikkailun ja visuaalisesta ilotulituksestaan kiitellyn **Nisio Isin** -sovitus *Katanagatarin*. Vaatimattoman CV:n lisäksi studiolla oli haasteenaan parhaiten *Black Rock Shooter* -hahmosta tunnetun **Huken** *Steins;Gate*- visual noveliin piirtämä omalaatuinen alkuperäiskuvitus.

Huken piirrosjälki on voimakkaan teksturoitua ja väreiltään alikylläistä – kuin ylivalottunutta. Jos tyyli olisi yritetty jäljentää suoraan, se olisi ollut paitsi työläs myös saattanut antaa sarjalle vääränlaisen leiman: vastaavaa jälkeä kun on aiemmin näkynyt esimerkiksi *Gankutsuoussa* ja *Sayonara Zetsubou-senseissä*, jotka edustavat melko erilaista lajityyppiä.

Hahmomallit kuitenkin suoraviivaistuivat animeen sopiviksi varsin edustavasti, ja ne näyttävät animoituina tasaisen hyviltä. Mitään poikkeuksellisen hienoja tyylikeinoja ei ole käytetty – mitä nyt ulkoasu on välillä samaan tapaan ylivalottunut, jos aurinko sattuu paistamaan kirkkaasti dramaattisessa kohtauksessa. Laatu ei myöskään laske missään vaiheessa.

Harvinaista herkkua

Hienoa on myös se, että sarja sai käytettäväkseen täydet 24 jaksoa, jotta tarina ehdittiin kertoa kunnolla. Visual novel -peleissä on yleensä niin paljon eri reittejä ja tekstiä, että kaiken sisällön sovittaminen animeen on todella haastavaa (mistä malliesimerkkinä toimii vaikkapa eräs 12-jaksoiseksi tiivistetty Type-Moon-studion varhaisen tuotoksen animeversiointi).

Steins;Gate kuitenkin pystyy kuljettamaan tarinaansa kiireettömästi ja sisällyttämään itse juonenkuljetuksen lisäksi jokaiseen jaksoon myös kevyempiä komediallisia hetkiä, jotka lähentävät paitsi hahmoja toisiinsa myös katsojaa hahmoihin. Tv-animen lisäksi sarja on saamassa jatkoa viimeisen Blu-ray-levyn mukana julkaistavan lisäjakson muodossa, ja myös elokuva on luvassa.

Tämän vuoden sarjat ovat olleet muutamaan edelliseen verrattuna poikkeuksellisen laadukkaita. Keväällä *Puella Magi Madoka Magica* mullisti taikatyttögenren, kesällä *AnoHana* kuvasi nuorten ihmissuhteita poikkeuksellisen tuoreella tavalla ja *Steins;Gate* kanssa samaan aikaan esitetty *Kaijin* toinen tuotantokausi jatkoi totutulla rautaisella linjalla.

Näistä kaikista *Steins;Gate* kuitenkin on oma henkilökohtainen suosikkini. Tarpeeksi suuri jaksomäärä mahdollisti syvällisen ja mielenkiintoisen juonen ripeästi etenevällä tarinankerronnalla – viimeksi kun *Haruhissa* vuonna 2009 elokuu vietettiin aikamatkustelemalla, katsojien kärsivällisyys oli koetuksella moneen otteeseen. Nettikirjoittelun perusteella fanit niin Suomessa kuin muuallakin maailmassa ovat ottaneet sarjan omakseen, joten olin tuskin ainoa, joka odotti innolla viikoittain tiedetiistaita jääkaappi täynnä Dr. Pepperiä. ●