

Pasi Väliaho

## Elämästä simulaatioympäristöissä

I

Vuonna 1836 Wilhelm ja Eduard Weber julkaisivat anatomis-fysiologisen tutkielmansa ”ihmisen kävelykoneistosta”.<sup>1</sup> Pyrkimyksenä oli tuottaa matemaattinen teoria siitä, miten eitahtonalainen fysiologinen apparaatti toimii, kun ihminen kävelee tai juoksee. Keskeistä tutkielmassa oli, että Weberin veljekset eivät tukeutuneet edeltäviin anatomisiin metodeihin, vaan lähestyivät kohdettaan eli ihmiskehoa kokeellisesti, sitä mallintamalla. Ensin alaruumis halkaistiin eri kohdista. Näin saatiin aikaan puukaiverruksia siitä, miten koneiston eri osat toimivat keskenään. Tämän jälkeen jalkojen eri positioita askeleen aikana hahmotettiin differentiaalilaskennan avulla. Laskelmiensa pohjalta Weberit piirsivät sarjan luurankoja, jotka esittivät kävelevää ihmiskehoa askeleen vaihe vaiheelta. Piirrokset esittivät aikanaan uudenlaista kehon representaation muotoa, sillä ne ulottuivat ihmissilmälle varsinaisesti näkymättömiin asentoihin ja hetkiin, joihin sen enempää vivisektio, runous kuin maalaustaide eivät yltäneet. Lisäksi luurankojen fenomenaalista totuusarvoa voitiin koetella, kun ne animoitiin Simon Ritter von Stampferin ke-

hittämän ”elämän pyörän” eli stroboskoopin avulla.

Kyseisessä ihmiskehon ja ennen kaikkea *elävän* kehon kokeellisen analyysin ja synteessin muodostelmassa syntyi Friedrich Kittlerin mukaan kinematiikka modernissa muodossaan, eli virtuaalisten liikkeiden laskeeminen virtuaalisissa, visualisoitavissa tiloissa – ja näin ollen elokuva, televisio sekä digitaaliset audiovisuaalisen esittämisen muodot. Weberin animoitujen luurankojen myötä ”jokaista tietokonemonitoriamme nykypäivänä hallitseva epäonni tuli olemaan: ’sanan, kielen ja oikeaoppisimmillaan kuvan’ sijaan ’symboli ja numero’ ovat vallanneet ihmisen käynnin.”<sup>2</sup> Tämä teknologis-epistemologinen horisontti taustallaan muun muassa elokuvan esihistoriaan olennaisesti kytkeytyneen fysiologin Étienne-Jules Mareyn ei sittemmin tarvinnut kuin parannella ja uudistaa teknisiä keksintöjä, joilla ihmiskehoa – tai paremminkin kehon liikettä, joka identifioitiin sen elämään – mitattiin yhtäältä graafisesti ja toisaalta kronofotografisesti. Joka tapauksessa tuloksena oli joko diagrammi tai sitten lihas-taan abstrahoitunut luuranko, jonka liikesarja puristui yhden fotogrammin sisään mullistaen täten länsimaista tilan ja ajan käsitystä.<sup>3</sup>

Virtuaalisen uusintamisen kautta kuvat – samoin kuin sanat – menettävät referenssinsä samankaltaisuuden tai analogian

Pasi Väliaho, FM, tutkija,  
mediatutkimus, Turun yliopisto

## II

mielessä.<sup>4</sup> Weberin tai Mareyn luurangot eivät uudelleen esitä mitään. Sen sijaan ne ovat jonkin aktuaalisen asian tai olion simulaatioita. Simulaatiolla en tässä tarkoita esimerkiksi tosien ideoiden sfäärin heikentynyttä heijastusta tai sitten todellisuuden muuttamista itseään todellisemmaksi. Käsitän simulaation merkitsevän esittämisen käytäntöä, jossa pyritään mallintamaan annetun objektin tai tapahtuman koostumusta ja toimintatapoja kokeellisesti. Huomionarvoista ja kenties paradoksaalista tässä on kuitenkin se, että simulaatiosta, mallista, tulee havaitsemisen ja toiminnan kannalta asia itsessään. Tai paremminkin, simulaatiosta tulee uudenlainen oleva, joka muokkaa malliaan. Simulaatio on aina uuden luomista, olevaksi – eläväksi – tuottamista.<sup>5</sup>

Weberin tai Mareyn luurankojen myötä ihmiskehosta tuli siis omanlaisensa elävä luuranko. Näin tapahtuu myös tietokonesimulaatioissa, joiden ”alalajiksi” tietokonepelit – oli kyse sitten jumalan asemaa replikoiivasta kaupunkisimulaatiosta tai ensimmäisen persoonan räiskintäpelistä – voidaan ymmärtääkseni asettaa. Elektroniset ja digitaaliset pelit ovat osa audiovisuaalisten simulaatioiden pystyttämää ympäristöä, sitä samanaikaisesti sekä aineellista että symbolista (kvasi)todellisuutta, jossa nykypäivänä yhä enemmän ja enemmän vietämme aikaamme. Kyseisessä yhtä hyvin epistemologisessa kuin ontologisessakin rajojen rikkomisessa, jonka perusta luotiin vähintään 150 vuotta sitten, lepää myös nykypäivän simulaatioiden voima.

Tutkimusmatkoillaan Etelä-Amerikassa Roger Caillois’ta kiinnosti eritoten eräiden hyönteislajien mimeettinen käyttäytyminen, jossa ”[p]yrkimys samankaltaisuuteen näyttäisi olevan keino, jollei välivaihe. Päämäärä näyttäisi olevan pikemminkin *assimilaatio ympäristöön*.”<sup>6</sup> Caillois’lle assimilaatio liittyi paitsi puolustautumismekanismeihin, myös kysymyksiin havainnosta ja persoonallisuuden kokemuksesta. Assimilaatioissa persoonallisuuden perustava tuntemus itsen ja ympäristön välisestä erosta sekä havainto tietoisuuden ja tilan jonkin erityisen pisteen välisestä yhteydestä katoavat. Kysymys on depersonalisaation prosessista, jossa subjekti sulautuu häntä ympäröivään tilaan ja jota Caillois nimitti psykologi Pierre Janet’ta lainaten ”legendaariseksi psykasteniksi”. Ympäristö valtaa yksilön sekoittaen sisä- ja ulkopuolen, mielen ja ruumiin väliset rajat: ”*Tiedän, missä olen, mutta minusta ei tunnu siltä, että olisin siinä pisteessä josta itseni löydän.*”<sup>7</sup>

Tällaiseen hahmotelmaan viittaa myös David Sudnown dokumentaatio kokemuksistaan *Breakout*-pelin kanssa vuonna 1979: ”Älä lyö harhaan. Sain sen. Se menee ylös, osuu oikeaan tiileen, nyt tulee palautus, se on menossa vähän kauemmas oikealle, joten siirryn sinnepäin. Ole varovainen, älä mene liian pitkälle. En mene liian pitkälle, koska minua pelottaa.”<sup>8</sup> Väitän, että kyseessä on assimilaatio virtuaaliseen tilaan tai ympäristöön, jonka tietokonesimulaatiot pystyttävät. Tässä prosessissa emme löydä itseämme. Kuten Sudnown dissosiaatiota lähenevä kuvaus tuo esille,

tätä vastoin kohtaamme itsellemme vieraan epäinhimillisen toisen, meille ulkopuolisen voiman, joka toisintaa ja muokkaa sekä fyysisiä että psyykkisiä kykyjämme. Audiovisuaaliset simulaatiokäytännöt ovat luonteeltaan metamorfisia: ne luovat uudenlaisia kehoja ja mieliä.

Elokuvakirjoissaan Gilles Deleuze hahmotti liikkuvia kuvia ei niinkään subjektiin pohjautuvan ajattelun vaan pikemminkin ”organismi-filosofian” lähtökohdista.<sup>9</sup> Näin siksi, että liikkuvan kuvan käytännöt eivät Deleuzen mukaan ole lähtökohdakseen itselleen identtistä subjektia. Keskeistä Deleuzen mukaan liikkuvassa kuvassa, tai toisin termein simulaatioissa, on muun muassa, että se luo yhdessä ihmiskehon kanssa uudenlaisen havaitsemisen, tuntemisen ja toimimisen koosteen.<sup>10</sup> Tämä tapahtuu ensisijaisesti tiedostamattomalla, jopa fyysisellä tasolla ja ihmiskehon varsinaisista rajoitteista riippumattomasti. Elokuvallinen havainto ohittaa fysiologisen havaintoapparaatin rajat. Toisaalta elokuvalliset affektit – ”puhuttimmillään” fyysiset intensiteetit – ovat varsinaisesti kokevasta subjektista riippumattomia, impersonaalisia. Me aivan kuin tanssimme yhteisessä rytmissä kuvan kanssa.

Koosteen kolmas komponentti, toiminta, viittaa havainnossa ja affektoitumisessa vastaanotettujen ympäristön ärsykkeiden pohjalta suoritettuun reaktioon. Havaitseminen ja affektoituminen liittyvät siis ennen kaikkea kykyyn toimia, joka sitten aktualisoituu annetuissa tilanteissa. Mutta simulaatioympäristöissä – sen enempää elokuvassa kuin tietokonepeleissäkään – ei ole kyse tiedostavan subjektin ”interaktios-

ta” annetun ympäristön ”objektien” kanssa. Pikemminkin kyse on ensiksi havainnon ja aistimisen tasolla tapahtuvasta assimi-laatiosta ympäristöön ja toiseksi sekä tiedostamattomasta että tiedostetusta toiminnasta ympäristössä tämän sallimissa rajoissa. Simulaatioympäristöjen kvasiobjekti ”katsoo, kuuntelee ja tulkitsee ’subjektia’”.<sup>11</sup>

Caillois’n ja Deleuzen ajatusten kautta herää kysymys eräänlaisesta median etologiasta. Etologia on tieteenala, joka tutkii eläinten käyttäytymistä ympäristössä näiden affektiivisten kykyjen ja rytmisten operaatioiden näkökulmasta. Se jakautuu kolmeen pääkysymykseen. Ensiksi: Millä tavoin asia tai olio suhteutuu maailmaan, eli mihin asialla tai oliolla on kyky kytkeytyä, minkä suhteen se kykenee affektoitumaan? Toiseksi: Miten nämä suhteet realisoituvat anetuissa tilanteissa tai paremminkin, mitkä aktuaaliset affektit ovat ”pahoja”, eli asian tai olion elämää vähentäviä, ja mitkä ”hyviä”, eli elämää vahvistavia? Kolmanneksi: Kuinka eri asioiden ja olioiden väliset suhteet – elämä – vahvistuvat, jatkuvat ja monistuvat siten, että ne muodostavat konsistentteja yhteisöjä eli eräänlaisia ”yliyksilöitä”?<sup>12</sup>

Hahmotellussa ”mediaetologiassa” kysymys on siis ensinnäkin esteettisestä näkökulmasta asioiden ja olioiden, esimerkiksi inhimillisten kvasi-subjektien ja teknologisten kvasiobjektien, välisiin relaatioihin – ihmisten kyvystä affektoitua maailmasta, kyvystä tuntea, ja täten kyvystä olla olemassa ja jatkaa ja tuottaa elämää. Mutta toiseksi kysymys siirtyy etiikan ja politiikan alueelle koskemaan esimerkiksi ihmisten ja simu-

laatioympäristöjen muodostamien uudenlaisten yhteisöjen toimintaa ja niiden elämää. Historiallisesta perspektiivistä katsottuna viimeistään 100 vuotta sitten muotoutunut elokuvallinen keho ja yhteisö ovat tällä haavaa muuttamassa osittain muotoaan tietokoneympäristöissä, jotka jos eivät radikaalisti uudista niin ainakin varioivat totuttuja rytmejä. Tässä mielessä raportit pelien aikaansaamista epilepsiakohtauksista saattavat hyvinkin pitää paikkaansa. Tietokonesimulaatioiden pystytämien ympäristöjen etologia odottaa vielä itseään.

### III

On huomioitava, että elämä ei ole olemus. Se ei kuulu subjektille. Elämä on kyky, voima, joka meille tapahtuu. Missään tapauksessa elämää ei pidä ymmärtää yksinomaan luonnontieteellisenä ajatuksena, vaan pikemminkin esteettisenä, eettisenä ja poliittisena käsitteenä.<sup>13</sup>

Itse asiassa Deleuze hahmotti audiovisuaalisen estetiikan termein sitä modernisaation prosessia, jota Michel Foucault kutsui kurinpidollisten yhteiskuntien sekä biovallan ja biopolitiikan synnyksi. Biovalta eri ”dispositiiveineen” (väestönsääntelymenetelmät, laboratoriot, kasvatusinstituutiot, armeija, vankila jne.) ei toimi kuoleamalla uhkaamisella, vaan ottamalla haltuunsa elämän sinänsä. Moderneissa yhteiskunnissa elävä keho asettuu tietämisen ja politiikan ytimeen siten, että ”[v]alta ei enää koskettele pelkästään oikeudellisia subjekteja, joissa viimeinen ylimmän vallan osoitus on kuolema, vaan eläviä olentoja. Vallan, jota se voi niiden suhteen käyttää, on sijoitettava itse elämän tasol-

le.”<sup>14</sup> Keskeinen rooli tässä kehityksessä oli ja on kapitalismilla: eri dispositiiveissa elävää kehoa voidaan kontrolloida ja kouliä, kasvattaa sekä vahvistaa yhä tehokkaammaksi osaksi tuotantokoneistoa tai sitten yhä kuuliaisemmaksi kuluttajaksi. Toisaalta biopolitiikan myötä Aristoteleen määritelmä ihmisestä eläimenä, jolla on kyky poliittiseen olemassaoloon, muuttaa radikaalisti muotoaan. Poliitiikka kuuluu olennaisesti ihmisen olemukseen ja ottaa elämän kohteekseen: ”Moderni ihminen on eläin, jonka elämän hänen poliittikkansa elävänä oliona asettaa kyseenalaiseksi.”<sup>15</sup> Samalla niin sanotusti eettinen toiminta alkaa pohjata tähän elämän periaatteeseen: elämän ja ruumiiden jatkuminen sekä hengissä pysyminen muodostavat moraalisen maksimin, jonka puitteissa esimerkiksi yhä verisemmät sodat ja kansanmurhat löytävät verukkeensa.

Audiovisuaalisten ympäristöjen historia – Weberin veljekset ja Marey etunenässä – kulkee käsi kädessä kyseisten biovaltaan kytkeytyvien kehityslinjojen kanssa. Voitaisiin jopa väittää, että ympäristöt ovat yhdenlaisia biovallan ”dispositiiveja”. Elokuva uudenlaisena teknologisenä kehona kristallisoi tämän hyvin.<sup>16</sup> Samoin tekevät tietokonepelit. Yhdenlainen esimerkki on Internetissä pelattava ensimmäisen persoonan räiskintäpeli *American Army: Operations*, jonka Yhdysvaltain armeija kehitti värvätäkseen lisää nuoria, muokattavia kehoja palvelukseensa.<sup>17</sup> Harjoittelujakson jälkeen pelissä päästään tositoimiin verkko-ympäristössä, josta puolestaan siirtymä seurauksiltaan vakavampiin, mutta biopolitiikan moraalin implikoimiin tositoi-

miin Bagdadin tuliräiskeessä lienee ”kivuton”, vähintäänkin sulava, sillä ainakaan havaitsemisen ja aistimisen kannalta näiden välillä ei ole kuin veteen piirretty viiva. Sotakone, joka ruokkii markkinoita (ja jota markkinat ruokkivat), elää ja voi täten hyvin – verkossa tai Lähi-idässä – ”kaikkien ihmisten olemassaolon nimissä”.<sup>18</sup> Sanotakoon kärjistetysti, vaikka tämä ei teekään oikeutta koko tutkimuskentälle: audiovisuaaliset simulaatiot tuottavat sellaisia aistimisen ja havaitsemisen koosteita, joissa kokemuksen ja toiminnan subjekti on kouluttu valmiiksi kehollaan orientoitumaan kaupunkisotaan. Pelien parissa viihtymisellä on seurauksensa, kun kivat affektit kääntyvät vaivattomasti vähintäänkin epäilyttäväksi toiminnaksi.



Armeijan kehittämä, ilmaiseksi Internetissä pelattavissa oleva *American Army: Operations* on esimerkki pelistä, jossa kuuliaita kehoja muokataan.

Toiminta, havaitsemisen ja affektoitumisen pohjalta suoritettu reaktio annetussa miljöössä, nousee siis problemaattiseksi. Jos ja kun ihminen eläimenä, jolla on kyky politiikkaan sekä yhtäältä oikeudellisena ja toisaalta toiminnan subjektina, on kadonnut (paljaan) elämän ja teknologisten verkostojen hä-

määrään, kysymys etiikasta herää uudella tavalla esiin. Problematiikka koskettaa ensisijaisesti sitä, että ”hyvä elämä” on tullut ajatuksena mahdottomaksi – ainakaan siihen ei voida palata. Tämän jälkeen päädytään Alain Badioun mukaan määrittelemään eettinen oleminen kyvyttömyyden, negaation kautta ja viime kädessä nihilistisesti: pahan sisäistämisenä ja toisesta huolehtimisena, resignaationa välttämättömyyteen ja samanaikaisesti kielteisenä tahtona.<sup>19</sup>

Mutta näitä ”pahoja”, ensisijaisesti kapitalismin kehitystä palvelevia affekteja voidaan muuttaa. Sillä tosiasia – totuus – on, että maailma muuttuu, se luo itsensä aina uudelleen. Uuden luominen, muutos, on lähtökohtiinsa pelkistymätön, erityinen tapahtuma. Tapahtumalla ei ole subjektia, eikä se redusoidu tilanteeseen, jossa se tapahtuu. Tapahtuma on tämän aktualisen aistitun ja havaitun maailman ulkopuoli, ulkopuolen voima. Keskeistä politiikan kannalta on, että tapahtuma pakottaa sen todistajan, eli kenet tahansa, päättämään uusista olemassaolon ja toiminnan muodoista. Tapahtuma vaatii meiltä tulemista tapahtuman veroiseksi, eli kykyä affirmoida tapahtuma, kykyä uuden luomiseen.<sup>20</sup> Kenties tämän hyväksyneenä, simulaatioympäristöissä aistivina ja toimivina tai ei, on mahdollista Giorgio Agambenin tavoin peräänkuuluttaa uudenlaisia yhteisöjä: ”Valita tässä uudessa planetaarisessa ihmiskunnassa ne piirteet, jotka tekevät ihmiskunnalle mahdolliseksi hengissä selviytymisen, poistaa

hienon hieno kalvo, joka erottaa huonon mediajulkisuuden täydellisestä, vain itsensä kommunikoiivasta ulkoisuudesta – siinä meidän sukupolvemme poliittinen tehtävä.”<sup>21</sup>

## Viitteet

<sup>1</sup> Wilhelm & Eduard Weber, *Über die Mechanik der menschlichen Werkzeugzeuge, nebst der Beschreibung eines Versuchs über das Herausfallen des Schenkelkopfes aus der Pfanne im luftverdünnten Raume*. Nojaan seuraavassa Friedrich Kittlerin analyysiin Weberin veljesten teoksesta. Kittler, ”Man as a Drunken Town-Musician”. Trans. Jocelyn Holland. *MLN* 118:3 (April 2003), 637–652.

<sup>2</sup> Kittler, ”Man as a Drunken Town-Musician”, 644.

<sup>3</sup> Kronofotografiasta ja muutoksesta länsimaisessa representaatiossa, ks. Marta Braun, *Picturing Time: The Work of Étienne-Jules Marey (1830–1904)*. Chicago: The University of Chicago Press 1994, 66.

<sup>4</sup> Vrt. Stéphane Mallarmé: ”A quoi bon la merveille de transposer un fait de nature en sa presque disparition vibratoire selon le jeu de la parole, cependant; si ce n'est pour qu'en émane, sans la gêne d'un proche ou concret rappel, la notion pure.” Mallarmé, ”Variations sur un sujet”. Teoksessa *Œuvres complètes*. Paris: Gallimard 1945, 368.

<sup>5</sup> Sovellan tässä Isabelle Stengersin tieteenfilosofia näkemysksiä. Ks. Stengers, *The Invention of Modern Science*. Trans. Daniel W. Smith. Minneapolis: University of Minnesota Press 2000, 144–149.

<sup>6</sup> Roger Caillois, ”Mimicry and Legendary Psychasthenia”. Trans. John Shepley. Teoksessa Annette Michelson et al. (eds.), *October: The First Decade, 1976–1986*. Cambridge, MA: The MIT Press 1988, 69.

<sup>7</sup> Caillois, ”Mimicry and Legendary Psychasthenia”, 70–74.

<sup>8</sup> David Sudnow, *Pilgrim in the Microworlds* (1983) sit. Graham Weinbren, ”Sonic – c'est moi! Pelihahmoon samastuminen ja virtuaalitalan pakkomieltainen

hallinta". Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.), *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus 2002, 222.

<sup>9</sup> Gilles Deleuze, *Cinéma 1: L'Image-mouvement* (1983) & *Cinéma 2: L'Image-temps* (1985). Lainaan termin "organismi-filosofia" Alfred North Whiteheadilta.

<sup>10</sup> Deleuzen ajattelua tietokonepeleihin ovat soveltaneet mm. Jukka Sihvonen ja Juhana Stedt. Seuraavassa tukeudun pitkälti heidän asettamaansa lähtökohtaan, jossa "[r]akenteellisten kategorioiden asemasta PC:n eli henkilökohtaisen tietokoneen formaatille suunniteltujen tietokonepelien kenttä voidaan käsitteellistää tietysti toisinkin. Gilles Deleuzen elokuvallista taksonomiaa lainaten voidaan puhua *havaintopeleistä*, *toimintapeleistä* ja *affektipeleistä*." Sihvonen & Stedt, "Pelirihmastopeli – Deleuze, naturalismi, tietokone". *Lähikuva* 1/1993, 6.

<sup>11</sup> Stengers, *The Invention of Modern Science*, 146.

<sup>12</sup> Gilles Deleuze, *Spinoza. Philosophie pratique*. Paris: Les Éditions de Minuit 2003, 167–170.

<sup>13</sup> Elämästä filosofisena, esteettisenä, eettisenä sekä poliittisena käsitteenä ks. esim. Giorgio Agamben, *Potentialities: Collected Essays in Philosophy*. Ed. & trans. Daniel Heller-Roazen. Stanford: Stanford University Press 1999.

<sup>14</sup> Michel Foucault, *Seksuaalisuuden historia. Tiedontahto, Nautintojen käyttö, Huoli itsestä*. Suom. Kaisa Sivenius. Helsinki: Gaudeamus 1998, 101.

<sup>15</sup> *Ibid.*, 102.

<sup>16</sup> Ks. Friedrich Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter*. Trans. Geoffrey Winthrop-Young & Michael Wutz. Stanford: Stanford University Press 1999.

<sup>17</sup> [www.americasarmy.com](http://www.americasarmy.com)

<sup>18</sup> Foucault, *Seksuaalisuuden historia*, 97.

<sup>19</sup> Alain Badiou, *L'Éthique. Essai sur la conscience du mal*. Paris: Nous 2003, 48.

<sup>20</sup> *Ibid.*, 60–117.

<sup>21</sup> Giorgio Agamben, *Tuleva yhteisö*. Suom. Jussi Vähämäki. Helsinki: Gaudeamus 1995, 61–62.