

Jotain uutta, jotain vanhaa, jotain kiinnostavaa ja jotain muuten vain lisättyä

New Media, Old Media. A History and Theory Reader. Edited by Wendy Hui Kyong Chun & Thomas Keenan. New York & London: Routledge, 2006. 418 sivua.

Anglo-amerikkalainen akateeminen kustannustoiminta keskittyy kasvavassa määrin tenttikirjojen tuottamiseen. Valitettavana seurauksena on myös kasvava vaikeus löytää uutta ja omaperäistä tutkimuskirjallisuutta englanniksi. Suuri osa tutkimuksesta julkaistaan (ainakin ensin) journalien kautta ja sitten opetuskäyttöön sopivien opusten muodossa. Wendy Hui Kyong Chunin ja Thomas Keenanin uutukainen *New Media, Old Media. A History and Theory Reader* on samalla tavalla suunnattu kokoelma mediatutkimuksen keskeisiä tekstejä, joiden joukossa tosin on suuri joukko erinomaista ja oivaltavaa tutkimusta. Kirja on sekoitus uutta, vanhaa, kiinnostavaa, mutta myös liiankin perinteistä.

New Media, Old Media on painopisteeltään historiallistavan media-arkeologisen tutkimuksen linjoilla. Teeman ympäriltä on julkaistu viime vuosina useampiakin kokoomateoksia kuten Lisa Gitelmanin ja Geoffrey Pingreen toimittama *New Media, 1740-1914*, Lauren Rabinovitzin ja Abraham Geilin

(toim.) *Memory Bytes: History, Technology and Digital Culture*, David Thorburnin ja Henry Jenkinsin (toim.) *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition* sekä monografioita kuten Siegfried Zielinskin *Deep Time of the Media. Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means* ja kauan odotettu Anne Friedbergin *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft* (joka tätä kirjoittaessa oli vielä ilmestymättä). Vaikka *New Media, Old Media*-opuksessa ainoastaan yksi jakso on nimetty media-arkeologian mukaan (Archaeology of Multi-Media), näkyy media-arkeologinen painotus osittain muissakin osioissa (Archives, Power-Code, Network Events, Theorizing "New" Media). Sivumäärästä (418) johtuen teos on iso lukupaketti, joka toimii epälineaarisen nettiperiaatteen mukaisesti: valitse itseäsi kiinnostavat pätkät, hypi muiden yli.

Valikoivuus onkin hyvä ohjenuora teoksen lukemiseksi. Suuri osa artikkeleista on jo aiemmin julkaistuja ja niiden käsittelytavat poikkeavat toisistaan ajoittain paljonkin. Mukaan mahtuu journalistisempia juttuja, kuten Julian Dibbellin teksti viruksista, mutta myös suuri joukko teoreettisesti ja tutkimuksellisesti haastavia kirjoituksia, kuten vaikkapa Wolfgang Ernstin media-arkeologinen artikkeli sekä Thomas Levinin teksti äänen historiasta. Levinin ja Ernstin tekstien lisäksi alun arkeologisempaa painotusta edustaa Thomas Elsaesser,

joka viime aikoina on kirjoitellut hyviä tekstejä niin sanotun uuden elokuvahistorian ja media-arkeologian kytköksistä. Myös Geoffrey Batchen teksti valokuvan ja tietokoneen kytköksistä, Cornelia Vismann kirjoitus *Out of File, Out of Mind* sekä Richard Dienstin *Breaking Down*, joka perehtyy Godardin *Histoire(s) du Cinéma* aikakerrostumiin, painottavat media-arkeologista lähestymistapaa. Kuten Chun kirjoittaa teoksen alkusanoissa, media-arkeologia juontaa pitkälti saksalaisesta hardware-tutkimuksen perinteestä, jossa Foucault'n maksiimi tutkia tiedon ja ajattelun *a priori* ehtoja on siirretty teknologiseen kontekstiin. Chun olisi tässä yhteydessä voinut myös mainita Erkki Huhtamon erilaisen näkemyksen media-arkeologiasta kulttuuristen teemojen (*topos*, mon. *topoi*) tutkimuksena, mutta keskittyy Sophienstrassen Berliini-agendaan. Saksalaisen media-arkeologian taustahahmona kummittelee tietysti Friedrich Kittler, jonka tuotanto on esillä myös tässä kirjassa kahdella esitelmistä muokatulla tekstillä (*Science as Open Source Project ja Cold War Networks or Kaiserstr. 2, Neubabelsberg*).

Media-arkeologian saksalainen agenda on Kittlerin ja Ernstin johdolla tematisoinut mediahistoriallisen tiedon asemaa. Kittlerin liikkua entistä eksplisiittisemmin heideggeriläiseen olemisen historian suuntaan, on Ernst puolestaan artikuloinut omia ajatuksiaan suhteessa perinteisempään mediahistoriaan. Kun historiallinen tutkimus

on jämähtänyt kiinni narratiivisuuden ajatukseen historiantutkimuksen perustavana voimana (niin historiankirjoituksen kuin sen kohteiden luonnetta määrittävänä logiikkana), hahmottaa Ernst historialliset dokumentit mieluummin monumentteina.

Saksalaisen suuntauksen täydentäjäksi toimittajat ovat liittäneet joukon anglo-amerikkalaisesta media- ja elokuvatutkimuksesta tuttuja nimiä kuten Tara McPherson (*Reload: Liveness, Mobility, and the Web*), Mary Ann Doane (*Information, Crisis, Catastrophe*), Lisa Nakamura (*Cybertyping and the Work of Race in the Age of Digital Reproduction*) ja Nicholas Mirzoeff (*Network Subjects; or, The Ghost is the Message*). Kirjan ajatuksen mukaisesti nämä anglo-amerikkalaisperäiset artikkelit ”pehmentävät” saksalaisia hardware-painotusta ja tarjoavat näkökulman mediakulttuurin sosiaalisiin aspekteihin.

Kybertyypittelyä ja identiteettipolitiikkaa

Lisa Nakamuran uudelleen julkaistu vuoden 2003 artikkeli esittelee ”kybertyypittelyn”, joka on digitaalisen kulttuurin vastine stereotyypittelylle. Rodulliset määreet ja rasismi remedioituvat Internet-kulttuurissa kybertyyppeinä, jotka muodostuvat teknisen ja kulttuurisen yhteisvaikutuksesta (kuten Lev Manovich on uutta mediaa tematisoinut). Toisaalta uudet verkoteknologiat mahdollistavat erilaisia käyttöliittymiä, sosiaalisia

tilanteita ja vuorovaikutuksen tapoja, mutta nämä kytkeytyvät elimellisesti kulttuuriseen kerrokseen – tai ideologiaan kuten Nakamura nimeää – jotka ruumiittomuus-intoilusta huolimatta salakuljettavat ruumiilliset erot kyberavaruuteen. Nakamuran aihe on tärkeä ja parhaimmillaan nostaa mielenkiintoisia teemoja esiin – kuten esimerkiksi aasialaisen työvoiman ”kybertyypittelyn” suorituskyborgeiksi, jotka ylläpitävät uuden median työtahtia – mutta teoreettisesti artikkeli on turhan perinteinen. Liian suuri osa anglo-amerikkalaisesta kyberteoriasta perustuu perinteiseen representaatioanalyysiin ja sen taustalla olevaan epistemologisiin ja ontologisiin valintoihin. Digitaalinen kulttuuri toimii ajatuksen mukaan ideologisesti representoidessaan identiteettejä stereotyyppisesti. Tällainen analyysi valitettavasti ei onnistu katsomaan hienovaraisemmin niitä identiteettien alittavia liikkeitä – intensiteettejä ja affekteja – joiden suhteen identiteetit ovat vasta toissijaisia. Nakamura puhuu nettikulttuurin yhteydessä ”rodun remasteroinnista”, jolla hän viittaa tietyn sisällön ”virittämiseen” uudessa (teknologisessa) kontekstissa. Vaikka tämä on tarkoitettu vain paralleeliksi, paljastaa se, miten representaatioteoriat itsekään uusintavat identiteettikategorioita. Jos teknologiat ovat ainoastaan muotoja sisällöille, jotka muokkaantuvat aina uusissa konteksteissa, mikä on ”ideologian” tai representaatioiden tuottamien kohteiden

ontologinen status? (ks. Parisi 2004 ja Terranova 2004. Representaatioajattelun kriittistä ks. myös Parikka ja Tiainen 2006.).

Taitavammin identiteettipolitiikkaa ja visuaalista kulttuuria analysoi Nicholas Mirzoeff, joka pyrkii historiallistamaan esimerkiksi webbikamerailmiötä. Kaja Silvermania seuraten Mirzoeff katsoo kameran olevan monimutkainen suhteiden verkosto, joka ei redusoidu teknologiaan tai representaatioon vaan aktivoi apparaatin, käyttäjän, katsojan ja mediumin välisiä suhteita. Mediumi merkitsee tällöin Mirzoeffille sitä ehtojen kokonaisuutta, joka mahdollistaa esimerkiksi valoherkän filmimateriaalin syntymisen, käytön ja ymmärtämisen. Mirzoeffille webbikamerat linkittyvät kameran, peilien ja perversioiden geneologiaan, jossa henkilökohtaisesta kameralähetyksestä tulee mediaalisen halun ilmaisu. Verkostosubjektit opettelevat olemaan itsekään medioita itse tapahtumassa, jossa kamera kääntyy sisäänpäin ja subjekti tuntee ilmaisevansa itseään ja haluaan tässä henkilökohtaisuuden poltteessa. Ken Hillisin teksti *Modes of Digital Identification: Virtual Technologies and Webcam Cultures* jatkaa samansuuntaista perversioiden ja kyberidentiteetin välisen kytköksen analyysiä – tosin epäonnistuen. Hillisin esitys on täynnä outoja ja perustelemattomia paralleelleja fetisismien, homouden ja teläläsnäolon välillä.

Katastrofeja ja pehmeää kontrollia

Mary Ann Doanen alun perin 1990 julkaistu artikkeli *Information, Crisis, Catastrophe* edustaa taas laadukkaampaa ja teoreettisesti haastavaa kulttuurintutkimusta. Se tarkastelee television ja katastrofin välistä intiimiä kytköstä ei niinkään representaatioiden kuin ennakoehojen tasolla: miten television mediateknologiset koordinaatit (erityisesti ajallisuus) yhdistyvät kriisin ja katastrofin teemaan. Vaikka katastrofi ensi silmäykseltä näyttäytyy katkoksenä television määrittämässä suljetussa temporaalisessa rytmissä, Doanen mukaan katastrofi voidaan nähdä myös niin sanotun normaali-television määreiden (kuten välittömyys, läsnäolo, jatkumattomuus, hetkellisyys, unohtuvuus) tiivistymänä. Televisio on ainakin tietyllä tasolla katastrofikone. Toki myös Doanen artikkelia olisi voinut vielä syventää ja päivittää ja keskittyä enemmän onnettomuuden, kapitalismin ja median oleelliseen kontekstiin, mikä on viime vuosien aikana korostunut myös muissa mediateknologisissa konteksteissa, esimerkiksi nettikulttuurissa ja softwaressa.

Jos teoksen tarkoituksena on tarjota uusia teoretisoimieja, ovat monet tekstit valitettavan perinteisiä. Kuten sanottua, esimerkiksi Doane ei pelkää liikkua teoreettisilla ja abstrakteilla vesillä, mutta joistakin artikkeleista teoreettinen heppoisuus paistaa läpi. Artikkelien valikointiperusteet ovat tähän

ehkä osittainen syy: vahvoilta teoreetikoilta on päässyt mukaan editoimattoman oloisia tekstejä. Esimerkiksi Lev Manovichin *Generation Flash* (Flash-estetiikka osana nettikulttuuria ja nykyisiä digitaalisen suunnittelun virtauksia) on hajanainen ja sisältää kevyesti perusteltuja kohtia. Tekstistä jää vaikutelma, että se on tehty kiireellä. Toinen lupaava teoreetikko McKenzie Wark kirjoittaa globaalin tapahtumallisuuden oudosta luonteesta. Wark tematisoi mainiosti ongelman keskeisyyden osoittaessaan, miten esimerkiksi New Yorkin 9/11 tapahtumat ovat esimerkiksi tällaisesta oudosta globaalista tapahtumasta tavassaan ylittää kansalliset rajat, perinteiset ajallisuuden rakenteet ja teoreettiset kehikot. Tämä asettaa myös mediakriitikoille tai "taktisille intellektuaaleille" uudenlaisia haasteita hylätä liian negatiivinen identiteettipolitiikka ja mediakritiikki ja osallistua aktiivisempaan median muuttamiseen teknologian sisältäpäin esimerkiksi uusien ohjelmistojen avulla. Samaa teemaa ovat viime vuosina korostaneet esimerkiksi Matthew Fuller, Geert Lovink sekä David Garcia. Warkinkin artikkeli tuntuu hieman keskeneräiseltä, eikä hän pysty viemään argumentaatiotaan aivan loppuun saakka.

Monet kirjan artikkelien teoriat pohjautuvat usein kulttuurintutkimukselliseen representaatioanalyysiin, muina toistuvina viittauskohteina ovat muun muassa Slavoj Žižek, jo mainittu Foucault ja Gilles Deleuze,

jolta yleensä luetaan se yksi teksti eli Jälkikirjoitus kontrolliyhteiskuntiin (Deleuze 2005, 118–125). Kun anglo-amerikkalaiset kirjoittajat korostavat useimmiten valtakritiikkiä, jossa teknologiset ympäristöt ja käytöt kierrättävät sosiaalisia valtasuhteita, korostavat saksalaiset kirjoittajat hardwaren ja teknologian määrittävää roolia valtasuhteiden taustalla. Näiden kahden yhdistäminen olisi hyvä haaste, mutta useasti lähestymistavat korostavat joko diskursiivista tai ei-diskursiivista. Ja -sana on näiden kahden välistä unohtunut, vaikka Foucault itse korosti juuri tuon konjunktion oleellisuutta.

Teemojen puolesta niin sanottu software-tason analyysi on edelleen heikosti läsnä. Useat teksteistä lähestyvät myös niin sanottua uutta mediaa audiovisuaalisena mediana ja uuden tietokonepohjaisen mediumin tarkastelu laskennallisena puuttuu. Toki kirjassa on muun muassa edellä mainittu Manovichin juttu Flash-animaatioista, joka koskettaa mainitsemaani teemaa; lisäksi Geert Lovink kirjoittaa keskustelupalstojen (poliittisesta) dynamiikasta, esimerkkinään muutamien vuosien takainen Syndicate-nettilista, jonka tarkoituksena oli rakentaa siltaa itä- ja länsi-Euroopan mediataideryhmien välille. Myös Alex Galloway tarkastelee erinomaista aihetta, eli miten tekniset protokollat ovat esitelleet omalaatuisen pehmeän kontrollin muodon osaksi netti-infrastruktuuria. Protokollat ovat hyvät esimerkit tietynlaisesta ha-

jautetusta kontrollista, osana erilaisia hierarkkisia teknisiä systeemejä kuten Domain Name System (DNS), joka kontrolloi IP-osoitteiden ja selkokielisten nettiosoitteiden suhteita. Kuitenkin Gallowaynkin tekstin teemat sisältyvät jo hänen 2004 vuoden teokseensa *Protocol: How Control Exists After Decentralization*.

Kuten sanottua, tällaisia teoksia ei ole tehty luettavaksi kannesta kanteen vaan valikoiden. Valikoiden avattuna tietokantana se täyttää mediatutkijan kirjahyllyä mukavasti. Itselleni kirjan mielenkiintoisuus on sen historiallisissa (tai arkeologisissa) artikkeleissa, jotka vennyttävät mediatutkimuksen agendan muutaman vuoden aikajanaa pidemmälle. Arkeologinen mediahistoria osoittaa myös miten "aika" ei merkitse vain liikkumista jatkumolla ja faktuaalisen historian kirjoittamista (tapahtumien, koneiden, henkilöiden jne. sijoittamista aikajatkumolle) vaan ajasta itsestään voi tulla kriittinen voima. Historiallisen agendan kautta voidaan tutkia myös uutuuksia ja herättää uusia ajatuksia, mistä tässä kirjassa esimerkkinä vaikkapa Elsaesserin artikkeli *Early Film History and Multi-Media: An Archaeology of Possible Futures*. Asettamalla kysymyksen elokuvan historiasta uuteen kontekstiin, avautuu samalla laajempia tapoja ajatella mediaa ja mediateorioita. Elsaesserin tapa sijoittaa elokuva perverssiin S/M-kontekstiin (Science and Medicine, Surveillance and the Military, Sensory-Motor coordination in the

movement image, GMS and MMS) avaa mahdollisuuksia ajatella mediumien välisiä suhteita ja rakoja ja sijoittaa kulttuurianalyysi noihin rakoihin – ei ainoastaan tieteiden välisyyttä (*interdisciplinarity*) vaan tieteiden välejä (*transdisciplinarity*) tutkien.

Jussi Parikka