

Anna Moring

QUEER-TILAA VIRTUAALITODELLISUUDESSA: NEARLY ROADKILL JA THE POWERBOOK

¹ Queer-teorialla ja -politiikalla tarkoitetaan 1990-luvulla syntyynyttä identiteetin ja sukupuolen dikotomioita ja normeja kyseenalais-tavaa ajattelua. Poliittisena ilmentymänä siitä voidaan pitää Queer Nationia, jonka vihaista ja anti-assimilationistista manifestia jaettiin homo-, lesbo-, bi- ja transjärjestöjen Pride-kulkueen yhteydessä New Yorkissa vuonna 1991. Teoreettisena suuntauksena se on pyrkinyt kyseenalais-tamaan sekä homo- ja lesbotutkimuksen että feminismin eri suuntausten sisälle juurtuneita essentia-listisia ja normatiivisia ajatusrakenteita, kuten ajatusta sukupuolen ja identiteetin pysyvyydestä ja itsestään selvästä suhteesta toisiinsa, sekä sitä, mitä Judith Butler kutsuu heteroseksuaali-

Virtuaalitodellisuuskurssi lupaa vapautta ruumiin rajoitteista ja identiteettien tiukoista määrittelyistä. Romanttinen rakkaus taas näyttää vaativan juuri ruumiin ja identiteetin pysyvyyttä, myös virtuaalitodellisuudessa. Queer-teoria puolestaan pyrkii purkamaan tätä identiteettien pysyvyyden ajatusta. Näiden diskurssien kriittinen keskustelu tuo esiin niiden keskinäisiä konflikteja, mutta myös mielenkiintoisia mahdollisuuksia rakentaa identiteetin ja sukupuolen politiikkaa.

Internet on tarjonnut monille seksuaali- ja sukupuolivähemmistöihin kuuluville merkittävän tilan. Verkossa toimii useita erilaisille marginaaliryhmille tarkoitettuja on-line-yhteisöjä, kuten chatteja, sähköpostilistoja tai keskustelufoorumeja. Nämä alueet ovat kuitenkin usein luonteeltaan identiteetti-poliittisia, eli ne on tarkoitettu nimenomaan homoille, lesboille, trans- tai bi-ihmisille, joille oletetaan suhteellisen perinteiset vähemmistöidentiteetit. Queer-tilaa¹, eli tilaa, jossa kyseenalaistettaisiin sukupuolen², seksuaalisuuden ja seksuaalisen identiteetin välisen yhteyden suoraviivaisuus ja itsestäänselvyys, löytyy näiltä foorumeilta harvoin. Virtuaalitodellisuutta kumouksellisenä tilana ja utooppisena mahdollisuutena käsittelevien ajattelijoiden teksteistä voi kuitenkin lukea monia piirteitä, joiden pohjalta voisi olettaa median olevan queerille täydellinen koetila. Virtuaalitodellisuuskurssin voi nähdä kehittyneen läheisessä suhteessa kirjallisuuteen. Kirjallisuus on myös jatkuvasti vaikuttamassa tämän kurssin rakentumiseen ja siihen liittyvien uusien mahdollisuuksien kartoittamiseen. Luen kahta virtuaalitodellisuuden myytteihin kytkeytyvää romaania, Kate Bornsteinin ja Caitlin Sullivanin

teosta *Nearly Roadkill* (1996) ja Jeanette Wintersonin romaania *The PowerBook* (2000), sen kannalta, millaisia käsityksiä Internetistä ne tuottavat ja minkälaisia queerejä mahdollisuuksia ne virtuaalitodellisuusdiskurssin avulla rakentavat.

Internetiin liittyy monenlaisia mielikuvia ja myyttejä, voimallisina ja sitkeinä esimerkkeinä myytti ruumiista vapautumisesta ja fantasiaa identiteettien vapaasta leikistä.³ Virtuaalitodellisuuteen⁴ liittyviä myyttejä on tutkittu runsaasti ja kriittisesti, ja varsinkin feministinen tutkimus on suhtautunut varauksella ajatuksiin, että virtuaalitodellisuuden avulla voitaisiin vapautua ruumiillisuudesta ja sen mukana sukupuolen, ihonvärin, etnisyyden, luokan tai muiden vastaavien hierarkioiden vallasta.⁵ Tapio Mäkelä on hieman kärjistäen todennut, että "[v]irtuaalitodellisuus oli pääasiassa nuorten, keskiikäisten ja miespuolisten teknikoiden, taiteilijoiden, sotilaiden, teinipelajien, toimittajien ja tutkijoiden onnipotentti unelma, jonka hohdokkuus on nopeasti haihtunut."⁶ Samalla hän kritisoi "teknomystistä" tapaa käsittää virtuaalitodellisuus. Hän toteaa, että tähän lähestymistapaan usein liittyvä identiteettikritiikin puute "antaa ymmärtää, että teknologian ja identiteetin mystifiointi on keskeinen osa uuden median popularisointia."⁷

Virtuaalitodellisuuden sovelluksia on kuitenkin käsitelty myös optimistisesti, uudenlaisia mahdollisuuksia avaavina sovelluksina. Muun muassa Sadie Plant on Luce Irigarayn jalanjäljissä pyrkinyt luomaan virtuaalitodellisuuteen liittyvien myyttien avulla uudenlaisia feministisiä mahdollisuuksia sisältäviä tiloja, kuten ruudun takaisen feminiinisen matriisin.⁸ Myös Alluquère Rosanne Stone on nähnyt virtuaalitodellisuuden sovelluksissa mahdollisuuksia erilaisten identiteettien, seksuaalisuuksien, sukupuolten tai ruumiillisuuksien representoimiseksi.⁹ Hän on verrannut virtuaalitodellisuuden ruumiillisuuden representoimisen tapoja ja mahdollisuuksia muun muassa puhelinseksityöhön; molemmissa tapauksissa ruumis täytyy merkityksellistää rajallisten kommunikaatiokanavien kautta, ja molemmissa merkeiksi koodataan kulttuurisia odotuksia.¹⁰ Claudia Springer on kuitenkin todennut, että vaikka virtuaalitodellisuuden teknologiat saattaisivatkin antaa mahdollisuuksia mitä erilaisimpien identiteettien ja ruumiillisuuksien luomiseen ja representoimiseen tai perinteisten kategorioiden kyseenalaistamiseen, "kyberruumiiden" representaatiot palaavat järjestelmällisesti perinteisiin – maskuliinisuus ja feminiinisyys ovat voimissaan, ehkä vielä korostuneemmin kuin reaali maailman puolella.¹¹

Ruumiillisuuden ja identiteettien virtuaalisten representaatioiden ehdot ovat yleisemminkin olleet feministeille tärkeä virtuaalitodellisuuden tutkimuksen alue. Susanna Paasonen on käsitellyt ruumiittomuuden illuusiot populaarin Internetin kannalta. Hän on nimennyt ruumiittomuuden fantasiaan nojaavan lähestymistavan "kyberdiskurssiksi". Paasonen mukaan tämä diskurssi ohittaa vallan ja normatiivisuuden kysymykset, jotka asettavat ehtoja identiteettien vapaalle leikille.¹² Paasonen kritisoi optimistisia sukupuolen on-line-subversion promoottoreita, kuten Plantia ja Stonea siitä, että heidän näkemyksensä ovat kovin kaukana Internetin jokapäiväisistä käytännöistä. Näitä käytäntöjä analysoiden hän osoittaa, että ruumiillisuudella ja sukupuolella on virtuaalitodellisuudessa hyvin suuri merkitys.¹³ Samantyyppistä kritiikkiä esittää myös Lisa Nakamura, jonka mukaan näennäisesti vapaat verkkodiskurssit tuottavat yhä uudelleen esimerkiksi sukupuolen ja rodun stereotyyppisiä representaatioita.¹⁴ Anne Balsamo taas paikantaa ruumiin häivyttämisen tendenssin postmodernismiin, jota hän syyttää ruumiin

seksi matriisiksi (Butler 1999, 9 n 6). Queer-teoriasta tarkemmin ks. esim. Jagose 1996.

² Suomen kielen sana "sukupuoli" kattaa sekä englannin sanat "sex" että "gender". En ole kuitenkaan lähtenyt puhumaan biologisesta ja sosiaalisesta sukupuolesta, vaan käytän termiä, ellen toisin mainitse, synonyymisenä englannin "genderin" kanssa.

³ Mm. Paasonen 2002, 9.

⁴ Internet ei käsitteenä ole synonyyminen virtuaalitodellisuuden kanssa. Käytän niitä kuitenkin tässä artikkelissa poikkeuksellisesti yhtenevinä ilmaisuina, koska molemmat tutkimani romaanit käyttävät virtuaalitodellisuuden käsitettä sekä siihen liittyviä myyttejä hyväkseen ja soveltavat niitä Internetin kaltaiseen mediaan.

⁵ Ks. mm. Mäkelä 2000, Paasonen 2002, 21–40, Balsamo 1999, 116–132, Stone 1996, Nakamura 2000

⁶ Mäkelä 2000, 149.

⁷ Mäkelä 2000, 158.

⁸ Plant 1998.

⁹ Stone 1996; 1998.

¹⁰ Stone 1998, 86.

¹¹ Springer 1998, 41.

¹² Paasonen 2002, 8, 116.

¹³ Ibid., 11, 21–78.

¹⁴ Nakamura 2000.

¹⁵ Balsamo 1999, 28.

¹⁶ Ks. mm. Jagose 1996, 101–132; Weed 1997; Butler 1997, 2–3.

¹⁷ Martin 1996.

¹⁸ Morton 1998.

¹⁹ Ibid. 296.

²⁰ Morton 1998, 300, 309–310.

²¹ Wakeford 2000.

²² Wakeford 2000, 412. Tulkitsen Wakefordin ”butlerilaista identiteettikäsitystä” koskevan kritiikin kohdistuvan nimenomaisesti Butlerin teorian liian ”löysiin” sovelluksiin. Mielestäni Butlerin ajattelun radikaalios ja poliittinen ydin piilee nimenomaan siinä, ettei hän esitä näin yksinkertaistavia malleja identiteetin rakentumiselle, vaan pyrkii kyseenalaistamaan niin feminismin kuin postmoderninkin identiteettikäsityksiä. Wakefordin väite kuvaa kuitenkin hyvin niitä tapoja, joilla monet kyberqueer-tutkimukset ovat Butlerin ajatuksia (väärin)käyttäneet.

²³ Ibid. 413.

²⁴ Paasonen 2002, 10–11.

kadottamisesta. Hänen mukaansa postmodernissa ajattelussa teknologia muuttaa ruumiin pelkäksi diskurssiksi.¹⁵ Sen sijaan, että ruumis nähtäisiin puhtaasti diskursiivisena, sitä pitäisi Balsamon mukaan käsitellä sekä materiaalisena faktana että diskursiivisena, kulttuurisena konstruktiona.

Ruumiittomuuden illuusio ja materiaalisuuden unohtuminen sekä identiteetin ja sukupuolen rakentumisen ehdot ovat olleet olennainen osa myös feminismin ja queer-teorioiden välistä keskustelua.¹⁶ Biddy Martin on kritisoinut queer-teoriaa muun muassa siitä, että se tulee käyttämällään analyysiesimerkeillä rakentaneeksi sukupuolen dekonstruktiona niin, että feminiininen nainen jää ainoana dekonstruktion ”perustaksi”. Näin queer uusintaa Martinin mukaan sukupuolten välistä hierarkkista suhdetta.¹⁷ Donald Morton ja Nina Wakeford ovat samansuuntaisissa kritiikeissään yhdistäneet queer-teorian ja virtuaalitetodellisuuden diskurssin kritiikit toisiinsa. Morton luokittelee virtuaalitetodellisuuden, postmodernismin ja queer-teorian saman anti-materialistisen ajattelutavan ilmentymiksi.¹⁸ Hänen mukaansa ”queerin paluu – on oikeastaan kyberqueerin (tekno)syntymä.”¹⁹ Hän kritisoi queeriä siitä, että se hylkää käsitteisiin perustuvan yhteisyyden (*concept-based commonality*) ja vaalii tavoittamatonta eroa (*uncapturable difference*). Queer liittoutuu postmodernin ja virtuaalitetodellisuuden kaltaisten diskurssien kanssa pyrkimyksessään vapautua ruumiista ja materiaasta (ylittää ”tarpeet” ja suuntautua ”haluihin”), mutta Mortonin mukaan se tulee samalla osaltaan vahvistaneeksi ylikansallisen kapitalismin vaatimaa luokkajärjestelmää.²⁰

Wakeford liikkuu samoilla linjoilla Mortonin kanssa analysodessaan kriittisesti kyberqueer-tutkimukseen (*cyberqueer studies*) liittyviä oletuksia ja lähtökohtia.²¹ Wakeford on väittänyt, että kyberqueer-tutkimuksessa sovelletaan usein ongelmattomasti Judith Butlerin ja Eve Kosofsky Sedgwickin identiteettikäsitystä: ”Queer voidaan tulkita tavaksi sisällyttää kaikki epänormatiiviset seksuaalisuudet ja identiteetit, ja samalla [se] sallii kaikkien välttämättömien seksuaalisuutta ja sukupuolta yhdistävien linkkien hämärtämisen.”²² Eli queeriin liittyisivät sekä sateenvarjokäsitteenä toimimisen että voluntaristisen diskurssin ongelmat. Kyberqueer-tutkimus on Wakefordin mukaan myös sivuuttanut ruumiillisuuden materiaalisuuden. Ruumiillisuus tuotetaan merkein, jotka ovat jatkuvasti liikkeessä ja lähtevät anonymista ”no-body”-tilanteesta. Näin koneen ulkopuolinen ”oikea” ruumis jää pois huomion keskipisteestä.²³

Nämä ja lukuisat muut kritiikit ovat tuoneet esiin tärkeitä ja vaiettuja poliittisia ja materiaalisia näkökulmia virtuaalitetodellisuusdiskurssin utopioiden taustalta. Olen samoilla linjoilla kritiikin tarpeellisuudesta. Pohdin kuitenkin, voiko metaforisella tasolla, tietoisesti ja harkiten käytettyinä, virtuaalitetodellisuuteen liittyviä myyttejä myös toistaa subversiivisesti, queerillä tavalla, osana jäykkien heteronormatiivisten sukupuoli- ja ruumiskäsitysten purkamista. Eikä tämän aina tarvitsisi tarkoittaa sitoutumista post-feministisiin tai voluntaristisiin käsityksiin identiteeteistä ja ruumiillisuuksista. Paasonen on todennut, että kybervarausdiskurssin lumo on paljon velkaa esimerkiksi kyberpunk-kirjallisuuden fiktioille. Hänen mukaansa erilaiset tekstit, kuten matkaoppaat, itseapu-kirjallisuus, kyberpunk-tekstit tai lastenkirjat ovat yhä keskeisiä uuden median mahdollisuuksien kuvittelun intertekstejä.²⁴ Pohdin artikkelissani, millä tavalla tutkimani kaksi fiktiota, molemmat queer-poliittisia tekstejä, kuvaavat uuden median mahdollisuuksia ja miten ne käyttävät näitä mahdollisuuksia hyväkseen normien uudelleen kirjoittamisessa.

Tutkimuskohteinani ovat romaanit *The PowerBook* ja *Nearly Roadkill* pyrkivät tulkintani mukaan käyttämään hyväkseen Mäkelän sanoin ”teknolo-

gian ja identiteetin mystifiointia” tuottaakseen uudenlaisia, positiivisia mahdollisuuksia erilaisiin sukupuolen ja ruumiillisuuden identifikaatioihin. Romaanit sitoutuvat yhtä aikaa queer- ja virtuaalitodellisuus-diskurssiin ja asettavat nämä diskurssit teksteissä rinnakkain, limittäin ja vastakkain. Kutsun näiden diskurssien yhdistelmää ja sen ilmentymiä romaaneissa *kyberqueer-diskurssiksi*.²⁵ Luen teksteistä esiin kohtia, joissa ne onnistuvat kyseenalaistamaan normatiivisia diskursseja, ja analysoin tapoja, joilla ne tässä onnistuvat. Kysyn, miten ja millä seurauksilla romaanit käyttävät hyväkseen virtuaalitodellisuuden myyttejä, miten ne onnistuvat pyrkimyksissään queer-tilan rakentamiseksi sekä minkälaista Internet-kuvaa ne tulevat prosessissa tuottaneeksi. Analysoin myös kriittisesti niitä ongelmia, joita romaanien kuluessa ilmenee suhteessa muun muassa ruumiillisuuteen ja identiteettien materiaalisuuteen. Ne muistuttavat luonteeltaan kovasti joidenkin feministien virtuaalitodellisuus- ja queer-diskursseihin kohdistamaa kritiikkiä.

Romaanit sijoittuvat mielestäni ruumiillisuutta ja virtuaalitodellisuutta käsittelevään keskusteluun erilaisilla tavoilla. *Nearly Roadkill* korostaa tekstissään reaalityodellisuuden ruumiillisuuden ja virtuaalitodellisuuden identiteettileikin välistä eroa. Tästä dikotomiasta problemaattiseksi puoliskoksi muodostuu reaali maailman ruumiillisuus. *The PowerBook* taas ei operoi tällä dikotomiolla vaan jättää päähenkilöidensä sukupuolet kokonaan artikuloimatta. Nämä kaksi tapaa tuottavat hyvin erilaisia käsityksiä identiteetistä ja sukupuolesta.

Valistus vastaan valinnan vapaus – romaanit ja niiden lukijapositiot

Nearly Roadkillin tarina sijoittuu virtuaalitodellisuuteen ja sen pääasiallisena kertojana toimii nuori poika nimeltä Toobe. Tarina keskittyy kahden henkilön, Scratchin ja Wincin ympärille. He ovat molemmat Tooben ystäviä ja heidän vaiheitaan hän seuraa chat-logien²⁶, sähköpostien ja yksityisviestien kautta. Teos koostuu yhtäältä epäsuorasta kerronnasta, toisaalta chat log -muotoisesta dialogista, sähköpostiviesteistä, sanomalehtipalstan tapaan taitetuista uutispätkistä jne.

Päähenkilöt Scratch ja Winc eivät helposti mahdu perinteisiin sukupuoli-kategorioihin. Infobahnilla he esiintyvät erilaisissa hahmoissa, joiden sukupuoli vaihtelee eikä sitä välillä edes kerrota. Sukupuolen ja seksuaalisuuden perinteisten käsitysten kyseenalaistaminen ilmenee muun muassa keskusteluissa, joita päähenkilöt käyvät erilaisissa chat-huoneissa. Näissä he toimivat valistajina ja kouluttajina. He kyseenalaistavat ja antavat välillä myös ivallisia neuvoja chat-huoneissa vieraileville konservatiivisille hahmoille, jotka joko tuottavat normatiivisia sukupuolten representaatioita tai epäonnistuvat toisesta sukupuolesta käymisessä (*passing*)²⁷. Mielenkiintoista kyllä juuri tämä sukupuoli-identiteettien epänormatiivisuus johtaa heidät löytämään toisensa, niin seksuaalisella, poliittisella kuin romanttisellakin tasolla. He kohtaavat eri hahmoissa eri tiloissa ja tuntuvat aina päätyvän keskustelemaan (tai harrastamaan virtuaaliseksiä) toistensa kanssa siitä huolimatta, etteivät tunnista toisiaan senhetkisten hahmojensa ”takaa”.

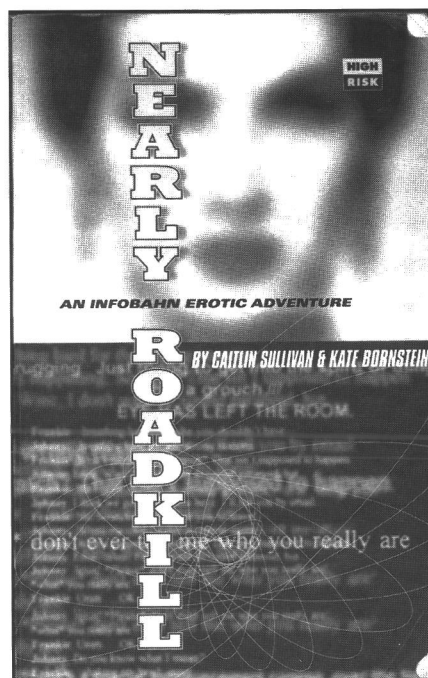
²⁵ Käytän tätä ilmaisua kriittisesti, tietoisena sen sisältämistä ongelmakohdista.

²⁶ Chat logilla tarkoitetaan tässä Internetin tekstipohjaisista keskustelutiloista tallennettua keskustelua.

²⁷ Ajatus jostakin käymisestä olettaa usein, että on jokin subjekti, jolla on jokin ”alkuperäinen” identiteetti, joka on eri kuin se, mistä tämä subjekti pyrkii käymään. Tämä johtuu osittain myös termin taustasta, joka liittyy transvestisuuteen ja trans-sukupuolisuuteen. Binaarisessa sukupuolijärjestelmässä jostakin sukupuolesta käyminen olettaa, että biologinen ruumis on vastakkaista sukupuolta. Viime aikoina termiä on alettu soveltaa myös toiseen suuntaan – mies voi käydä miehestä, tai lesbo käydä lesbosta, jos hänen oma identifikaationsa on jotenkin ristiriidassa sen kategorian kanssa, johon hänet yritetään sijoittaa. Tässä yhteydessä käydä-verbin käyttö liittyy ko. kategorian kyseenalaistamiseen.

²⁸ Wakeford 2000, 412.

Nearly Roadkill korostaa reaalityodellisuuden ruumiillisuuden ja virtuaalityodellisuuden identiteettileikin välistä eroa.



Heidän samankaltainen tapansa kyseenalaistaa normit saa heidät kiinnostumaan toisistaan ja heidän välilleen syntyy rakkaussuhde. Rakkauden tielle kasaantuu kuitenkin ongelmia, joiden juuret ovat juuri niissä samaisissa epänormatiivisissa sukupuolikäsityksissä. Ongelmat kulminoituvat, kun hahmot tapaavat reaalityodellisuudessa ja huomaavat, etteivät heidän ”todelliset” identiteettinsä sovikaan keskenään yhteen. Tästä alkaa pitkä identiteettien neuvottelun prosessi, joka johtaa lopulta kompromissiratkaisuun ja onnelliseen loppuun. Analysoin tätä juonikuviota tarkemmin tuonempana.

Nearly Roadkillin kerronnassa on selkeästi valistuksellinen ote, jota kertoja Tooben rooli hyvin ilmentää. Hän on 14-vuotias ”ihan tavallinen poika”, jolla on kaksi hyvin epänormatiivista ystävää. Nämä selittävät sukupuoleen ja identiteettiin liittyviä asioita hänelle, toisilleen sekä satunnaisille muille hahmoille. Toobe seuraa näitä keskusteluja, ja lukija asettuu hänen mukanaan koulutettavan asemaan. Tavoitteena on saada (normatiivinen) lukija kyseenalaistamaan omia sukupuoleen ja identiteettiin liittyviä stereotyyppioitaan – antaa lukijalle queeriä ajateltavaa. Tämä normatiivisen lukijakunnan priorisointi kuitenkin tarkoittaa, että marginaaliposiitiosta tulevalle lukijalle jää vain vähän samastumisen mahdollisuuksia romaanin sisällä.

The PowerBook taas ei suuntaa tekstiään valtaväestölle, joskaan ei aivan suoraan myöskään marginaalille. Sen rakenne mahdollistaa tekstiin samastumisen hyvin monesta erilaisesta näkökulmasta, ja juuri tässä piilee teoksen politiikan ydin. Sen päähenkilöiden sukupuolet jäävät kokonaan artikuloimatta, ja se käyttää virtuaalityodellisuuden utooppisia myyttejä surutta hyväkseen. Tästä seuraa, että romaani Wakefordin sanoin hämärtää ”kaikki välttämättömät seksuaalisuutta ja sukupuolta yhdistävät linkit”²⁸. Analysoin tätä jatkossa mielenkiintoisena ja poliittisena, mutta joiltain osin hyvin ongelmallisena queerinä eleenä.

Romaanin minäkertoja Alix asuu Lontoossa Verde-nimisessä vanhassa pukuvuokraamossa. Hän kirjoittaa ammatikseen tarinoita, joita voi tilata

kuka tahansa. Tilaukset jätetään ja toimitus tapahtuu sähköpostitse, oikeita nimiä ei kuitenkaan käytetä. Alix sanookin pitävänsä ”kielellistä pukuvuokraamo” (*language costumier*²⁹), jonka asiakas saa omassa tarinassaan hetken aikaa olla joku muu kuin oma itsensä. Virtuaalitodellisuuden rooli on toimia pakopaikkana ja identiteettileikin³⁰ mahdollistavana tilana, jossa käyttäjä voi perinteisestä pukuvuokraamosta poiketen ja kyberpunk-diskurssin mukaisesti jättää taakseen myös ruumiinsa:

Undress.

Take off your clothes. Take off your body. Hang them up behind the door. Tonight we can go deeper than disguise.

It's only a story, you say. So it is, and the rest of life with it – creation story, love story, horror, crime, the strange story of you and me.³¹

”Sinä” viittaa tässä Alixin suureen rakkauteen, jonka alias on Tulip, tulppaani. Teos rakentuu heidän rakkautensa ympärille. Se muodostuu Alixin Tulipille kertomista tarinoista, joita rytmittävät ja selittävät lyhyet päiväkirjanomaiset merkinnät, joissa Alix reflektoi tilannetta ja omia tunteitaan³². Yllä lainatussa Alix asettaa teoksen tarinat kontekstiinsa: yhdessä ne muodostavat ”sinun ja minun kummallisen tarinan”. Nämä ”sinä” ja ”minä” toistuvat läpi tekstin muiden tarinoiden lomassa kulkevassa jatkokertomuksessa arkkityyppisinä romanttisina hahmoina.

Nearly Roadkill: Reaalimaailma, ruumiillisuus ja ”käymisen” hankaluus

A novel written in cyberspace, *Nearly Roadkill* is an Infobahn erotic thriller without any boundaries – virtual, sexual, legal, or otherwise. But their world is the Net, where any persona – and any gender – can be created. They pose as a host of different personalities, switching identities and genders as quickly as they create passwords. Named Scratch and Winc, these two genderless beings cybersurf into the various worlds on the Net as they fight government intervention on this final frontier.³³

Takakansitekstin perusteella Kate Bornsteinin ja Caitlin Sullivanin romaani toistaa utopistisen virtuaalitodellisuusdiskurssin ongelmallisimpia piirteitä: Se allekirjoittaa sukupuolen riippumattomuuden ruumiista, sukupuolettoman tilan ajatuksen sekä identiteettien jatkuvan muuttumisen ja niiden rakentumisen hetkessä ja helposti. Se nimeää virtuaalitodellisuuden raja-aitoja kumoavaksi tilaksi, jossa ”ulkoinen olemus” määrittää henkilön sukupuolen. Samalla se tulee myös vahvistaneeksi heteronormatiivista parisuhdenormia rakentaessaan romanttisen tarinan ”what-appears-to-be-Boy” ja ”what-appears-to-be-Girl”-hahmojen välille. Romaanitekstissä itsessään nämä diskurssit kuitenkin problematisoituvat.

Romaanin rakkaussuhteelle reaalityodellisuuden sukupuoli, tai sen puute tai epänormatiivisuus, muodostuu lähes ylitsepääsemättömäksi ongelmaksi. Sama ongelma heijastuu myös suhteessa yhteiskuntaan. Kaupalliset tahot painostavat valtiota saamaan kaikki Infobahnin käyttäjät rekisteröitymään, jotta heille voisi paremmin lähettää kohdennettua mainontaa. Samalla luodaan systeemi, jossa jokaisella tulee olla yksi ”ydinidentiteetti”, jonka pohjalta sitten voisi virtuaalisesti seikkailla ihan miten paljon tahansa, koska ydin on kuitenkin selvillä ja olemassa. Scratch ja Winc epäonnistuvat rekisteröitymi-

²⁹ Winterson 2001, 10.

³⁰ Susanna Paasonen on puhunut identiteettileikin käsitteestä virtuaaliluennollaan ”Internetin ja sukupuolen tutkimus: eli miten sukupuolta on tematisoitu internetin tutkimuksessa?” Turun yliopiston Naistutkimuskeskuksen yhteistyössä HILMA – naistutkimuksen yliopistoverkoston kanssa järjestämä verkkokurssi ”Internet, sukupuoli, identiteetti” 17.11.–14.12.2003. www.hum.utu.fi/naistutkimus/internet_sukupuoli/. Linkki tarkistettu 18.10.2004.

³¹ Winterson 2001, 4.

³² Eri osia jakavat väliotsikot, jotka on välillä kirjoitettu kapiteeleilla, välillä kokonaan pienillä kirjaimilla. Kapiteeleilla kirjoitetut väliotsikot aloittavat tarinan, pienin kirjaimin kirjoitetut otsikot merkitsevät kirjan reaalityodellisuuden siirtymistä.

³³ Bornstein & Sullivan 1996, takakansi.

³⁴ Butler 1999, 174.

³⁵ Ibid., 111.

³⁶ Wakeford 2000, 413.

sessä, koska kumpikaan ei halua määritellä yhtä sukupuolta. Näin romaani näyttäisi allekirjoittavan Judith Butlerin ajatuksen, että ydinidentiteetti on diskursiivinen illuusio, joka pyrkii vakiinnuttamaan ajatuksen ensisijaisen ja vakaan identiteetin olemassaolosta.³⁴ Romaanin edetessä ja päähenkilöiden rakkaussuhteen muuttuessa vakavammaksi tällaisen ydinidentiteetin löytyminen alkaa kuitenkin muuttua tärkeämmäksi.

Kun hahmojen esittäminen reaalityodellisuudessa lähestyy, varsinkin Scratch vaikuttaa pelkäävän, mitä tuleman pitää. Käy ilmi, että Winc on post-op MtF-transsukupuolinen, joka ei omien sanojensa mukaan ole myöskään nainen, vaan ehkä jotain siltä väliltä. Scratch säikähtää tätä identiteetin häilyvyyttä ja vetäytyy virtuaalityodellisuuden suojiin pitkäksi aikaa. Scratch on itse butch ja biseksuaali, joka on ehdottomasti nainen, mutta on tehnyt paljon töitä voidakseen olla sellainen nainen kuin on. Wincin sukupuole(ttomuude)n tultua ilmi Scratch ilmoittaa, ettei pysty juuri sillä hetkellä suhtautumaan ”ei-sukupuoleen”. Mielenkiintoista kyllä tämä ”ei-sukupuoli” on juuri se, mihin Scratch Wincissä rakastui, mutta kun se pitäisi tuoda virtuaalityodellisuudesta reaalityodellisuuden puolelle, siihen onkin vaikeampi suhtautua. Kun reaalityodellisuuden identiteetin ja sukupuolen pitäisi saada yllään samanlainen häilyvyys kuin virtuaalityodellisuuden vastineillaan, törmätään normiin, jota ei ole aiemmin artikuloitu. Ruumis muuttuu merkittäväksi varsinkin suhteessa sukupuoleen ja sukupuolen mukana identiteettiin. Infobahn on tila, jossa ruumiin, sukupuolen ja identiteetin suhteen kyseenalaistaminen on jo mahdollista. Winc haluaisi siirtää tämän mallin myös reaalityodellisuuden puolelle, mutta se ei tapahdu romaanissa ongelmattomasti eikä vapaasti. Tilanteessa, jossa hahmot ovat jo rakastuneet toisiinsa ja ovat piakkoin tapaamassa virtuaalityodellisuuden ulkopuolella, Scratch pohtii seuraavaa:

Scratch: If you can change, then what does that make me? If I'm talking to a guy and all of a sudden he becomes a girl, what does that make me? Especially if I'm attracted?

--

Scratch: And then I go to the store, to the park, the bar, to work, and I'm told: you are ____ you are ____ you are _____. Even though I was born a male/female, I'm *supposed* to belong to one gender.³⁵

Sukupuolen binäärisen rakenteen ulkopuolelle ei ole pääsyä. Riippumatta siitä, kuinka itse määrittelee itsensä, muut ihmiset ja yhteiskunta määrittelevät henkilön joka tapauksessa omien ennako-oletustensa mukaan. Tässä pätkässä tulee esiin kaksi merkittävää normin paikkaa. Toinen on yksilön oman itsemäärittelyvallan raja, joka tulee vielä näkyvämmäksi kirjan loppuratkaisussa. Toinen on ruumiin, sukupuolen ja identiteetin suhde, joka tässä näyttäytyy ongelmien suurimpana syynä. Romanttisen kiinnostuksen kohteen identiteetin muutos vaikuttaa suoraan Scratchin omaan identiteettiin, eikä hän ole valmis siihen.

On-line-ympäristössä sukupuolen rajoja voi periaatteessa venyttää luomalla hahmoja, joiden sukupuoli on eri kuin henkilön ”oikea” sukupuoli tai joiden sukupuoli-identiteetti on jotenkin tietoisesti normista poikkeava. Kuten Wakeford huomauttaa³⁶, se, onnistuuko käymään valitsemastaan sukupuolesta (riippumatta sen suhteesta reaalityodellisuuden sukupuoleen), riippuu kuitenkin siitä, miten hyvin pystyy sitä performoimaan, eli miten hyvin tuntee tähän sukupuoleen liittyviä stereotyyppioita ja niiden (usein varsin etäisiä) suhteita todellisuuteen. Mutta romanttisen rakkauden tullessa kuvaan tämä sukupuolen

rajojen venyttäminen muuttuu ongelmalliseksi ja yhtäkkiä henkilön ”oikealla” identiteetillä alkaakin olla suuri merkitys. Ydinidentiteetti tuntuu siis olevan romanttisen rakkauden vaatima normi, jonka kyseenalaistaminen vaatisi romanttisen diskurssin tappiota. Winc asettaa identiteettileikin ihannemalliksi reaali maailmankin identiteetille, mutta Scratchin on vaikea suhtautua tähän. Scratch tuntee kuitenkin huonoa omatuntoa normatiivisuudestaan ja toivoo pystyvänsä ajan kanssa muuttamaan suhtautumistaan. Näin virtuaalitodellisuuden identiteettileikin mahdollisuus asetetaan romaanissa yleiseksi queer-identiteetin ihanteeksi.

Bernice L. Hausman³⁷ on asettanut Bornsteinin ja Butlerin sukupuolikäsitykset rinnakkain ja vertaa, että kun Butlerilla sukupuolen performaatioiden kehittyminen ja muutos vie koko eliniän, Bornsteinin ”nestemäinen sukupuoli” muuttuu noin tunnissa. Hausman kritisoi Bornsteinin käsitystä utopistiseksi ja toteaa, ettei sukupuoli järjestelmänä toimi niin. Hänen mukaansa ”Bornstein puhuu tahdonalaisesta itse-representaatioilla pelaamisesta – ei fundamentalisesta muutoksesta systeemissä, joka järjestää käyttäytymistä ja luokittelee ihmisiä sopivuuden ja oikeiden representaatioiden sääntöjen mukaan.”³⁸ Bornstein taas on puhunut virtuaalitodellisuudesta paikkana, jossa ”meillä on mahdollisuus leikkiä sukupuolella paljolti samalla tavoin, kuin muillakin identiteetin muodoilla – performanssin kautta[.]”³⁹ Virtuaalitodellisuus voisi olla tila, jossa radikaalit sukupuolikäsitykset voisivat toteutua, sillä identiteettileikki mahdollistaa erilaisten identiteettien ja sukupuolten koke[ile]misen. Tästä syystä muutkin transgender-tutkijat ovat idealisoineet virtuaalitodellisuuden ympäristöksi, jossa voi viimein toteuttaa sukupuolen vallankumouksen.⁴⁰

Identiteettileikin ja ruumiillisuuden vastakkainasettelussa tulee esille kyberqueer-diskurssin ja materialististen tendenssien välinen jännite. Virtuaalitodellisuus voidaan utopioissa nähdä tilana, jossa voluntarismista voidaan tehdä käytäntö ja sukupuolen rajojen venyttäminen on helppoa, hauskaa ja leikkisääkin. *Nearly Roadkill* näyttää aluksi sulautuvan tähän diskurssiin hyvin. Teoksen loppua kohden virtuaalitodellisuuden autuus kuitenkin kyseenalaistuu ja sukupuolen ja ruumiillisuuden suhde sekä ruumiillisuuden materiaaliset ulottuvuudet tulevat pintaan.

Scratch säikähtää ymmärtäessään, että Wincin sukupuoli-identiteettiä voisi parhaiten kuvata sanoilla ”häilyvä” tai ”muuttuva”. Hän on huolissaan siitä, että Wincin luomien lukuisten hahmojen ”takana” olevan henkilön sukupuoli-identiteetin häilyvyys tekee hänen omastakin identiteetistään häilyvän. Wincin luomien hahmojen erilaisuus ja niiden sukupuolirepresentaatioiden moninaisuus ei siis häiritse Scratchia, niin kauan kuin niiden ”takana” oleva ”henkilö” pysyy yhtenä. Identiteettileikin täytyy pysyä leikinä, sitä ei saa yrittää siirtää todellisuuden malliksi. Myös virtuaalitodellisuudessa Scratchin ja Wincin hahmot määrittävät kuitenkin aina suhteessa toisiinsa: jos toinen on homomies, niin on toinenkin. Identiteetti liittyy siis tekstissä sukupuoleen ja haluan niin, että halun osoittaminen tiettyä sukupuolta olevaa henkilöä kohtaan määrittelee halun osoittajan identiteettiä. Tämä rakenne tuottaa uudelleen identiteetin, sukupuolen ja halun välisen normatiivisen suhteen, vaikka henkilöt elättelevätkin toiveita sen voluntaristisista ylittämisen mahdollisuuksista.

Judith Butler on todennut sukupuoli-identiteetistä, että: ”Sukupuolen (*gender*) yhtenäisyyden tuottaa sääntelevä käytäntö (*regulatory practice*), joka pyrkii osoittamaan sukupuoli-identiteetin yhtenäiseksi pakollisen

³⁷ Hausmanin artikkelin ydin on transgender-diskurssin kritiikki. Hän katsoo, että niin transseksuaalisuus- kuin transgender-diskurssikin asettavat biologisen sukupuolen alistaiseksi sisäiselle sukupuoli-identiteetille. Ne tekevät näin sanoessaan, että yksilöllä tulee olla oikeus muokata ruumistaan niin, että se on yhtenäinen hänen identiteettinsä kanssa. Tällöin päädytään Hausmanin mukaan tilanteeseen, jossa jako biologiseen ja sosiaaliseen sukupuoleen tehdään ruumiillisuuden kustannuksella eikä todelliseen, elettyyn ja ruumiilliseen kokemukseen kiinnitetä tarpeeksi huomiota. Hausmanin mukaan tällainen jako estää ”meitä tarttumasta naisten ja sellaisten henkilöiden, joiden sukupuolen esittäminen on ristiriidassa kulttuuristen normien kanssa, systemaattiseen syrjintään.” (Hausman 2002, 192.) Olen Hausmanin kanssa hyvin paljon eri mieltä siitä, että yksittäisten henkilöiden ruumiin muokkaaminen vastaamaan heidän sukupuoli-identiteettiään, taikka tämän sallivan ja tähän kannustavan diskurssin levittäminen, olisi feministisesti arveluttava asia. Myös feminismiin kannalta on hyvä, että sukupuoliyhteistyön väjävyyden, liiallinen ankaruus ja joustamattomuus osoitetaan konkreettisella tasolla ja sen lähtökohdat kyseenalaistetaan. Hausmanin analyysi transgender-diskurssista ja sen yhteydestä virtuaali-

todellisuuteen on kuitenkin mielenkiintoinen, ja siltä osin pidän hänen ajatuksiaan käyttökelpoisina.

³⁸ Hausman 2002, 198.

³⁹ Bornstein 1994, 138.

⁴⁰ Hausman 2002, 211–212.

⁴¹ Butler 1999, 42.

⁴² Butler 1999, 174.

⁴³ Bornstein & Sullivan 1996, 112–113.

⁴⁴ Mielenkiintoinen yksityiskohta on, että tämä on ainoa kohta koko romaanissa, jossa Scratch käyttää Wincistä pronominia ”her”. Muuten heillä on käytössä sukupuoli-neutraali ”ze” ja ”hir” -pronominisysteemi.

⁴⁵ Ibid. 374.

⁴⁶ Ellipsi on tekstin rakenne, jossa jokin asia jätetään lausumatta tai selkeästi ohitetaan, jolloin lukija/katsoja joutuu itse täydentämään tekstiä ja päättämään, arvaamaan tai kuvittelemaan kyseisen asian.

heteroseksuaalisuuden kautta.”⁴¹ Toisin sanoen pakkoheteroseksuaalisuus aiheuttaa sen, että sukupuolen ja halun välillä nähdään muuttumaton suhde: olet nainen = feminiininen = haluat maskuliinista = miestä.⁴² Tätä sääntelevää käytäntöä *Nearly Roadkillissa* pyritään kaikin keinoin purkamaan, sillä sen olemassaolo ja jäykkyys ovat olennainen osa romanttisen rakkauden tiellä olevia esteitä. Purkaminen onnistuukin aina siihen asti, ettei naiseus automaattisesti tarkoita feminiinistä, mieheys maskuliinista eikä sukupuoli välttämättä määrää halun kohdetta. Mutta jollakin tasolla halun, sukupuolen ja identiteetin suhteen pakottavuus säilyy, sillä ongelmat alkavat juuri siinä vaiheessa, kun sukupuolta ei pystytäkään lopullisesti määrittelemään.

Takakansitekstin ajatus ”sukupuolettomasta olennosta” (*genderless being*) toistuu romaanissa ajatuksena sukupuolettomasta tilasta (*genderless space*),⁴³ joka luodaan yksilön ajatteluun, ei niinkään konkreettiseen tilaan. Mutta ongelmaksi nousee se, että kaikki tilat ovat tällä tasolla määriteltyjä. Sukupuoli on niin tiukasti säännelty binäärinen oppositio, ettei sen *ulkopuolelle* ole mahdollista mennä. Sukupuolettoman tilan tavoittelussa metodina onkin mielenkiintoisesti sukupuolettomuuden sijasta varsinainen sukupuolten ilotulitus. Scratch ja Winc rakentavat toinen toistaan epänormatiivisempia hahmoja, mutta aina niillä kuitenkin on sukupuoli. Vain niiden ”takana” olevan käyttäjän ”todellista” sukupuolta he kieltäytyvät paljastamasta. Vaikenemisen ajatus sisältää kuitenkin sen, että on olemassa jotakin, mistä vaieta. Sukupuoleton tilaa ei ole. Sukupuoli on jatkuvasti läsnä, ja huolimatta yrityksistä purkaa sen dikotomista rakennetta, rakenne pysyy tiukkana.

Rakkaussuhteen lopullinen sinetöityminen reaali maailman ruumiillisessa seksikohtauksessa kirjan lopussa jatkaa samaa sukupuolituttuneen ruumiillisuuden tendenssiä. Scratch kertoo: ”Despite all my great philosophizing, it was her [sic] gyrl-stuff that turned me on right then – Ze was female. I wanted hir.”⁴⁵ Wincin identiteetin itsemäärittelyoikeus kyseenalaistuu, kun hänen ruumiinsa määrittäytyy Scratchin silmissä naisen ruumiiksi. Täytyy muistaa, että tämä naisen ruumis on tässä tapauksessa myös trans-ruumis. Näin lukija otetaan mukaan trans-diskurssin hyväksymiseen – trans-ruumis voi olla naisen ruumis – mutta ruumiittoman tilan ihanne kyseenalaistuu. Jos vielä otetaan huomioon läpi romaanin hahmojen välillä jatkunut top–bottom-asetelma, jossa Scratch, maskuliininen, on aina top-asetelma, tämä viimeinen naisellistaminen voidaan lukea feminiinisen ja maskuliinisen välisen hierarkian uusintamisena. Näin päädytään juuri siihen asetelmaan, jota Bidy Martin on kritisoinut: kaikista kriittisistä sukupuolen ja identiteetin uudelleenmäärittely-yrityksistä huolimatta feminiinisyys jää hierarkkisesti aina alimmalle tasolle. Infobahn näyttäytyy identiteettileikin mahdollistavana subversiivisena ihannemaailmana, jossa henkilöt voivat vapaasti valita hahmoilleen identiteetit ja sukupuolet. Identiteetin, halun ja sukupuolen välistä normatiivista suhdetta ei kuitenkaan tekstissä pystytä kyseenalaistamaan.

The PowerBook: Virtuaalitodellisuuden myyttinen ulottuvuus ja normien subversiivinen toisintoisto

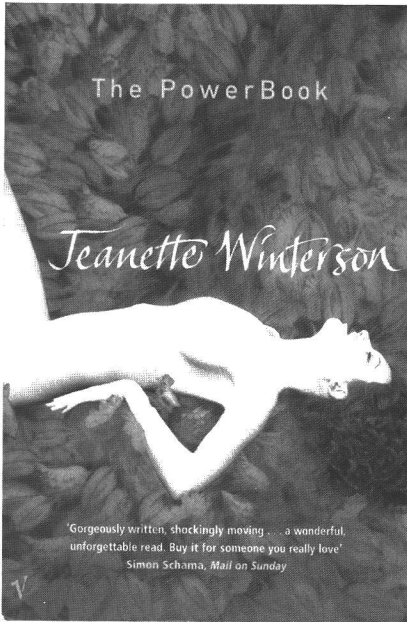
Kun *Nearly Roadkill* korostaa virtuaalisen ja todellisen sukupuolisuuden eroja ja ongelmia, *The PowerBookissa* virtuaalitodellisuus nimenomaan mahdollistaa sukupuolen elliptisen⁴⁶ poissaolon. Sukupuoli on toki läsnä tarinoissa, mutta se jätetään itsestään selväksi ja kyseenalaistamattomaksi

tavalla, joka korostaa sukupuolen hämärtymistä tarinoiden ulkopuolella. Myös sukupuolietauttoman "sinä" ja "minä" -rakenteen käyttö romaanin läpi kulkevassa rakkauskertomuksessa on tässä suhteessa merkittävä ele, vaikka ainakin yhdessä osassa tätä tarinaa sekä "sinä" että "minä" ovat todistettavasti naisia.⁴⁷ Rakenne kuuluu niihin, joita Nina Wakeford nimenomaisesti kyberqueer-diskurssissa kritisoi: se unohtaa "todellisen" ruumiin ja keskittyy luomaan sukupuolen materiaalisuuden ohittavia queer-utopioita.⁴⁸ Sillä on kuitenkin romaanin politiikassa oma funktionsa, joka on joiltain osin ongelmallinen, mutta myös poliittisesti hyvin mielenkiintoinen.

⁴⁷ Winterson 2001, 173–189.

⁴⁸ Wakeford 2000, 413.

⁴⁹ Tämä päättelyketju on perusteltu laajemmin artikkelissani. Moring 2004.



The PowerBook jättää päähenkilöidensä sukupuoliä artikuloimatta ja antaa lukijan täydentää ne oletustensa perusteella.

Sukupuolen artikuloimatta jättäminen tekstissä tuo esiin lukijan oman identifikaation. Elliptisessä rakenteessa, jossa jokin olennainen tieto jätetään tietoisesti ja selkeästi kertomatta, lukijan oletetaan itse täydentävän tämä tieto joko saamiensa vihjeiden tai omien oletustensa pohjalta. Koska romaanissa sukupuolen suhteen annettavat vihjeet ovat sekä epäselviä että keskenään ristiriitaisia, jäävät täydentämisperusteiksi lukijan oletukset. Tällöin se, kuinka romaanin lukee ja miten henkilöiden sukupuoliä täydentää (tai jättää täydentämättä), kertoo väistämättä jotakin myös lukijasta. Sukupuolten täydentäminen ei ole myöskään poliittisesti yhdentekevää, sillä mikäli romaanin lukee esimerkiksi kahden naisen välisenä rakkaustarinana, rakkauden välikappaleina käytettävien, pinnalta katsoen heteronormatiivisina näyttäytyvien tarinoiden merkitys muuttuu. Tarinoiden heteronormatiiviset merkitykset kyseenalaistuvat, kun ne luetaan rakkauskirjeinä kahden naisen välillä. Samalla rakenne osoittaa, kuinka romanttisen rakkauden perimmäisiä myyttejä voidaan käyttää hyväksi myös ei-heteroseksuaalisen rakkauden palveluksessa. Näin romanttisen rakkauden myytin heteronormatiivinen ydin kyseenalaistuu. Lukija, joka on romaanin kerran lukenut, ei voi enää kuulla Sir Lancelotin ja Guineveren tai Paolon ja Francesca da Riminin tarinoita ajattelematta Alixia ja Tulipia.⁴⁹

Kirjan loppupuolella heteronormi asetetaan konkreettisesti vastakkain

⁵⁰ Winterson 2001, 201–206.

⁵¹ Olen aiemmin analysoinut Wintersonin romaania juuri tämän piirteen kannalta romanttisena, queerfeministisenä rakkauskertomuksena. Ks. Moring 2004.

⁵² Winterson 2001, 26–27.

⁵³ Ibid., 209.

romanttisen kertomuksen konventioiden kanssa. ”Sinun” ja ”minun” tarina johtaa tilanteeseen, jossa ”sinä” joutuu valitsemaan minäkertojan ja aviomiehensä välillä. Läpi teoksen jatkunut romanttinen tarina ei voi saada romanssin konventioiden mukaista ”onnellista loppua”, jos kertomuksen ”sinä” ei pysty jättämään aviomiestä taakseen. Alix kertoo tarinalle kaksi loppua, joista lukija (tässä kohtaa on epäselvää, onko kyseessä Tulip vai romaanin ulkopuolinen lukija) saa valita: joko ”sinä” palaa aviomiehensä luokse ja minäkertoja jää pettyneenä asemalaiturille, tai sitten rakkaus saa täyttymyksensä ja vain ”sinän” symbolinen matkalaukku jatkaa matkaansa kohti aviomiestä Oxfordissa.⁵⁰

Tässä kohtaa lukijan oma kokemus romaanista muuttuu queer-poliittisesti merkittäväksi. Molemmat hahmot voi halutessaan lukea kumpaankin sukupuoleen kuuluvaksi, vaikkakin ”sinulle” kerrottu aviomies ohjaa tätä luentaa hieman. Lukijan tulkinnasta riippuu, minkälaisen merkityksen nämä kaksi loppua saavat. Jos lukija on tulkinnut ”minän” mieheksi ja ”sinän” naiseksi, loppu näyttäytyy heteronormatiivisena kolmiodraamana. Jos taas ”sinä” on mies ja ”minä” nainen, vastakkain asettuvat miesten välinen avioliitto ja heterosuhte. Jos molemmat ovat miehiä, on kyseessä miesten keskinäinen kolmiodraama. Jos lukija on, niin kuin minä, lukenut romanssin molemmat osapuolet naisiksi, juonen romanttinen täyttymys muuttuu puolestaan heteronormin ja queerin väliseksi kamppailuksi. Romanttisen juonen onnellinen loppu vaatii lukijaa suostumaan avioliiton päättymiseen ja kahden naisen välisen rakkauden kukoistukseen. Muuten lukija joutuu tyytymään siihen, ettei rakkauskertomus lopu onnellisesti.⁵¹

Virtuaalisen identiteettileikin ja reaalityodellisuuden ruumiillisuuden välinen ero, joka *Nearly Roadkillissa* oli selkeästi sekä ongelmien lähde että queer-poliittinen kysymys, jää *The PowerBookissa* tekstin pintatasolla kokonaan käsittelemättä. Virtuaalityodellisuudessa eli Alixin kertomissa tarinoissa sukupuolet vaihtelevat, mutta ovat usein hyvin yksiselitteisiä ja normatiivisia. Miehet ovat miehiä, naiset naisia ja roolit sen mukaisia. Sukupuolisuuksilla ei leikitä eikä niitä juuri pinnalta katsoen kyseenalaisteta. Reaalityodellisuudessa taas sukupuolta ei tuoda esiin lukuun ottamatta alun lyhyttä keskustelua, jossa Tulip tiedustelee Alixin sukupuolta:

‘Male or female?’ ‘Does it matter?’ ‘It’s a co-ordinate.’ ‘This is a virtual world’ ‘OK, OK – but just for the record – male or female?’ ‘Ask the Princess.’ ‘That was just a story.’ ‘This is just a story.’⁵²

Katkelmassa käy ilmi Alixin haluttomuus kertoa reaali maailman sukupuoltaan. Samalla hän tuo esiin ajatuksen todellisuuden, ja sen mukana sukupuolen, rakentuneesta luonteesta. Hän myös rinnastaa turkkilaisesta tyttöpojasta ja prinsessasta kertomansa tarinan, jossa sukupuoli oli vähintäänkin epäselvä, ja paraikaa käymänsä virtuaalisen keskustelun. Näin hän purkaa ”tarinan” ja ”toden” välistä raja-aitaa. Alix käyttää virtuaalityodellisuuden myyttejä metaforisesti hyväkseen osoittaessaan, ettei ole olemassa mitään ”todellista” tai ”pohjimmaista” identiteettiä, jonka voisi toiselle noin vain kertoa. Kaikki kommunikaatio on aina fiktiota, tarinan kertomista.

I cannot give my position accurately. The co-ordinates shift. I cannot say, ‘Where,’ I can only say, ‘Here,’ and hope to describe it to you, atom and dream.⁵³

Romaanin nimi *The PowerBook* viittaa Macintoshin laptop-mallistoon ja valtaan. Valta liittyy romaanissa virtuaalitodellisuuteen ja sukupuoleen samankaltaisella tavalla, kuin mihin Lynne Pearce on kiinnittänyt huomiota Wintersonin aiempaa romaania, *Written on the Body* (1992), lukiessaan. Pearcen luennassa *Written on the Bodyn* päähenkilö, sukupuoleltaan määrittelemättömäksi jäävä Lothario, asettuu väkisin maskuliiniseen rooliin suhteessa romaanin rakkaustarinan toiseen osapuoleen, Louiseen. Tämä johtuu siitä, että Lothario on romanssin aktiivinen osapuoli, toimija. Louise taas häilyy päättämättömänä kahden ”miehen” välillä, joista toinen on hänen aviomiehensä, syöpälääkäri, jonka ainoa valttikortti taistelussa rakkaudesta on se, että hän omaa resurssit Louisen syövän hyvään ja pitkälliseen hoitoon. Pearce tulkitsee tämän rakenteen heteroseksuaalisen matriisin kautta niin, ettei Lotharion sukupuolella lopulta ole juuri merkitystä. Riippumatta sukupuolesta hänen valta-asemansa ja toimijuutensa on niin sukupuolittunutta, ettei Pearce feministiin pystynyt nauttimaan romaanin lukukokemuksesta.⁵⁴

Written on the Bodyn juonikuvio toistuu *The PowerBookissa*, mutta teksteissä on kaksi tähdellistä eroa: myös rakkauskertomuksen toisen osapuolen sukupuoli jää artikuloidumatta ja romaani tapahtuu suureksi osaksi virtuaalitodellisuudessa. Lisäksi Tulipilta puuttuu syövän kaltainen vahva motiivi pysyä (Alixin hänelle kertoman, fiktiivisen) aviomiehen luona. Kun tarinan lukee kahden naisen välisenä rakkauskertomuksena, Tulipin ainoaksi motiiviksi olla valitsematta Alixia jää heteronormatiivisuus. Toisaalta on huomioitava, että romaanin läpi kulkeva rakkaustarina tapahtuu Alixin teksteissä, eli virtuaalitodellisuudessa. Näin ollen romaanin toimijuus ja valta rakentuu kertojana toimivan Alixin ympärille. Hän on se, joka keksii tarinat ja päättää, minkälaisia representaatioita niihin rakentaa. Romaanin tarina kuitenkin kyseenalaistaa tämän toimijuuden kahta myyttiä hyväkseen käyttäen: romanttista rakkautta ja virtuaalitodellisuuden voluntaristisia mahdollisuuksia.

Alix alkaa kertoa ensimmäistä tarinaansa Tulipille suuren itsevarmuuden vallassa. Hän varoittaa lukijaansa vielä siitä, että tarina voi muuttua matkan varrella. Kahden kerrotun tarinan jälkeen Alix löytää itsensä kuitenkin tilanteesta, jossa hän on se muuttunut osapuoli. Hän on rakastunut. Tulipista taas ei näy jälkeäkään, kuten ei myöskään Alixin itsevarmuudesta ja uhosta: ”I warned you that the story might change under my hands. I forgot that the storyteller changes too. I was under your hands.”⁵⁵ Näin valta-asetelma on kiepsahtanut ympäri ja yhtäkkiä Tulip onkin se, joka päättää. Alix kirjoittaa tarinoita, joiden avulla yrittää houkutella Tulipia takaisin luokseen, ja tarttuu pienimpäänkin vinkkiin, jonka lukijaltaan saa. Samalla myös Alixin halu muuttua ja leikkiä tarinoilla katoaa. Hän alkaa kertoa paitsi yhä tiiviimmin ”sinun” ja ”minun” rakkaustarinaa, myös allegorisia tarinoita omasta lapsuudesta.⁵⁶ Hän lakkaa luomasta uusia hahmoja joka tarinaan ja kertomukset ovat yhä useammin minämuodossa. Alix yrittää siis kuvata yhtä tiettyä henkilöä, itseään. Virtuaalitodellisuuden luonne muuttuu myyttisestä, muutoksen mahdollistavasta tilasta kommunikaatiovälineeksi, jonka tärkein avu on toimia viestinnän mahdollistavana kanavana. Tässä *The PowerBook* toistaa *Nearly Roadkillista* tutun ilmiön: romanttinen rakkaus kumoaa voluntaristisen ajatuksen, ja myyttinen, ihmeellinen virtuaalitodellisuus muuttuu käyttökelpoiseksi, mutta aika tavanomaiseksi mediaksi, Internetiksi. Rakenteen on kuitenkin johtanut muutokseen, sillä samalla, kun utopistinen virtuaalitodellisuusdiskurssi murtuu, myös romanttisen diskurssin heteronormatiivisuus kyseenalaistuu.

⁵⁴ Pearce 1997, 138–186.

⁵⁵ Winterson 2001, 83.

⁵⁶ Nämä korreloivat mielenkiintoisella tavalla Wintersonin omaelämäkerrallisena pidetyn esikoisromaanin *Oranges are not the Only Fruit* (1985) kanssa.

⁵⁷ Butler 1999, 44.
Käännös ja kursiivi
AM.

⁵⁸ Winterson 2001, 4–
5.

⁵⁹ Ibid., 209

⁶⁰ Kiitos Leena-Maija
Rossille tästä huomios-
ta.

Toisin kuin *Nearly Roadkill*, *The PowerBook* ei päädy toteuttamaan suurellista vallankumousta virtuaalitodellisuudessa. Se ei myöskään artikuloi suoraan suuria muutosvisioita eikä sillä ole selkeää queer-poliittista agendaa. Sen sijaan väitän, että romaanin politiikka rakentuu subversiivisen toistamisen strategioille. Judith Butler asettaa *Gender Trouble* -teoksensa tavoitteeksi

sukupuolihuolen (*gender trouble*) tuottamisen, ei sellaisten strategioiden kautta, jotka kuvittelevat utopistisen tuonpuoleisen, vaan juuri niiden perustavien kategorioiden mobilisaation, subversiivisen sekoittamisen ja hedelmällisen soveltamisen kautta, jotka pyrkivät pitämään sukupuolen paikallaan näyttäytymällä identiteetin perustavina illuusioina.⁵⁷

The PowerBook toimii juuri näin. Se mobilisoi heteronormatiivisen romanttisen diskurssin perustavat kertomukset naisten välisen rakkaustarinan käyttöön ja käyttää tätä samaista romanttista diskurssia kyseenalaistamaan virtuaalitodellisuuden voluntaristiset valtakäytännöt. Tällä tavoin romaani horjuttaa heteronormia ja osoittaa, kuinka se aukeaa queer-luennan mahdollisuuksille. Vaikka tarina sankarillisesta sir Lancelotista ja uskollisen ja moraalisen naisellisuuden ilmentymästä, lady Guineverestä, tuntuisi ensilukemalta heteronormin moninkertaiselta vahvistamiselta, sen lukeminen rakkauskirjeenä naiselta naiselle tuottaa tarinalle heteronormin ulkopuolisia merkityksiä. Samalla tämä rakenne vihjaa, että mikä tahansa normatiivisuuden ilmentymäksi leimattu tarina, kategoria tai teko voi saada uudenlaisia merkityksiä toisenlaiseen kontekstiin siirrettynä.

Virtuaalitodellisuuden rooli taas on toimia kiinteiden identiteettikategorioiden ja jäməhtäneiden identiteettien kyseenalaistamisen mahdollistavana myytinä. Kyberavaruudessa sukupuoli voi jättää lopullisesti määrittelemättä, ja Alix käyttää kyberavaruusdiskurssiin liittyviä myyttejä hyväkseen myös omissa, subjektin rakentumista koskevilla pohdintoilla:

This is where the story starts. Here, in these long lines of laptop DNA. Here we take your chromosomes, twenty-three pairs, and alter your height, eyes, teeth, sex. This is an invented world. You can be free just for one night.

--

I can change the story. I am the story.⁵⁸

Romaani kyseenalaistaa kiinteiden, jämətetyneiden identiteettien olemassaolon virtuaalitodellisuusdiskurssin kautta. Samalla se vahvistaa ajatusta subjektin diskursiivisesta rakentumisesta. Romanttinen diskurssi kuitenkin kumoo voluntaristiset utopiat jatkuvasti vapaasti muotoaan muuttavasta subjektista: queer-tila tulee mahdolliseksi romanttisen diskurssin sisällä, mutta se edellyttää sitoutumista diskurssin vaatimaan pyrkimykseen kuvata oma sijainti mahdollisimman tarkasti, ”atom and dream”⁵⁹. Lisäksi eräs merkittävä osa romanttista diskurssia jää kyseenalaistamatta, nimittäin parisuhdenormi.⁶⁰ Parisuhteen voi korvata onnellisesti vain toisella parisuhteella, eli romanttisen diskurssin heteronormin voi kyseenalaistaa vain sitoutumalla pysymään edelleen tuon diskurssin sisällä, parisuhdenormin piirissä.

Kaksi kirjoittamisen politiikkaa – kaksi tapaa käyttää kyberqueer-diskurssia

Tutkimani romaanit vahvistavat monilta osin feministisen kritiikin huomioiden kyber- ja queer-diskursseihin sisällyvistä oletuksista. Niissä toistuu piirteitä, jotka Nina Wakeford on tuonut esiin kyberqueer-diskurssin kritiikissään. Ne esimerkiksi käsittävät identiteetin muuttuvana ja performatiivisesti rakentuvana ilmiönä ja pyrkivät kaikin keinoin unohtamaan ”todellisen” ruumiin. Ne eivät kuitenkaan sitoudu optimistiseen virtuaalitodellisuuskysymykseen sellaisenaan, sillä molemmissa romaaneissa identiteettileikin vapaus kyseenalaistuu loppua kohden. Romaanien välillä on eroja, jotka liitän niiden poliittisiin projekteihin ja päämääriin.

Nearly Roadkillin kirjoitusote on valistuksellinen. Se konstruoi oletetun yleisön, joka on heteronormatiivinen ja kuuluu valtavirtaan. Romaani pyrkii vaikuttamaan normatiivisen lukijan mielipiteisiin ja kyseenalaistamaan hänen käsityksiään identiteetistä ja sukupuolesta. Samalla se kuitenkin ottaa tämän normin lähtökohdakseen, eikä lopulta pura sen sisäisiä rakenteita. Romaanissa päädytään tilanteeseen, jossa identiteetin, halun ja sukupuolen välinen jatkumo kyseenalaistetaan, mutta sitä ei dekonstruoida. Utopistiset kyberqueer-visiot jäävät juuri sellaisiksi. *Nearly Roadkill* epäonnistuu normien murtamisessa mielestäni osittain juuri siksi, että se pyrkii siirtämään utopistiset visionsa todellisuuteen sellaisinaan. Se ei käytä virtuaalitodellisuutta metaforana vaan konkreettisenä tilana, jonka sisäisiä käytäntöjä pitäisi romaanin ihanteiden mukaan pystyä soveltamaan myös reaalityodellisuudessa. Näin ei kuitenkaan tarinassa käy.

The PowerBook taas pyrkii luomaan queer-tilaa normien juurille. Se käyttää virtuaalitodellisuuskysymystä hyväkseen nimenomaan sen metaforisessa merkityksessä jättäessään sukupuolen elliptisesti artikuloimatta, mikä on monella tapaa ongelmallinen ele. Se kyseenalaistaa sukupuolen ja identiteetin normit, mutta jättää koskemattomiksi – ja näin tehdessään implisiittisesti vahvistaa – monia muita, kuten iän, ”rodun”, etnisyyden, luokan, parisuhdenormin jne. rakenteita. Se asettaa tietynlaisen (nuoren, valkoisen, terveen, keski- tai yläluokkaisen) subjektin ihanteeksi ja operoi kahden parisuhteen välillä, kolmiadraamana. Se siis kyseenalaistaa tietyt normit toisten kustannuksella. Selkeistä ongelmallisuuksista huolimatta sen metodi on kuitenkin mielenkiintoinen. Rakennettaan hyödyntäen ja klassisia romanttisia tarinoita käyttäen romaani osoittaa, kuinka romanssin normeja voidaan queer-kontekstiin asettamalla käyttää niitä itseään vastaan. Romanttinen rakkaus saa teoksessa kahtalaisen merkityksen: yhtäältä se toimii teoksen rakennetta ohjaavana kertomuksena, toisaalta heteronormia kyseenalaistavana voimana.

Romaani pystyy välttämään tiukkojen virtuaalitodellisuus–reaalityodellisuus-vastakkaisasettelujen luomisen jättämällä koko kysymyksen käsittelemättä. Siitä löytyy kuitenkin samanlainen tendenssi kuin *Nearly Roadkillista*: romanttinen rakkaus kyseenalaistaa virtuaalitodellisuuden myyttisen vapauden ja identiteettileikin. Teoksen kirjoittamisen politiikka aukeaa normia horjuttavana kuitenkin vain, jos teosta luetaan normia kyseenalaistavasta näkökulmasta. Heteronormatiivisessa luennassa teoksen epänormatiivinen potentiaali jää piiloon ja se näyttää vain vahvistavan vallitsevia normeja. Tämä rakenne heijastelee Wakefordin huolta ”todellisten” ruumiiden taakse jättämisestä sekä Paasosen pelkoa normien ja vallan kysymysten ohittamisesta. Se myös

toistaa queer-teorian kohdalla aiemminkin ongelmalliseksi koetun ilmiön: kun kiinteitä identiteettikategorioita pyritään kyseenalaistamaan epänormatiivisesta näkökulmasta, on vaarana, että saavutettu muutospotentiaali hautautuu normatiivisen luennan alle. Normin kyseenalaistuminen tulee näkyväksi vain queer-luennassa, joka on vain yksi mahdollinen luenta muiden joukossa.

Yllä esiteltujen kahden kirjoittamisen politiikan suhde kyberqueer-diskurssiin on ambivalentti. Yhtäältä ne olettavat sen lähtökohdakseen, toisaalta ne pyrkivät hyvin eri metodeilla kiertämään siihen liittyviä ongelmia. Samalla ne kuitenkin tulevat tuottaneeksi uudelleen tuon saman kyberqueer-diskurssin. Pyrkinessään kyseenalaistamaan muita normeja ne jättävät kuin vahingossa kyberqueer-diskurssin normit koskematta. Virtuaalitodellisuus toimii romaanissa queerin välineenä, ei sen kriittisen huomion kohteena.

Lähteet:

Kaunokirjallisuus:

Bornstein, Kate & Sullivan, Caitlin (1996), *Nearly Roadkill*. New York and London: High Risk Books / Serpent's Tail.

Winterson, Jeanette (2001/2000), *The PowerBook*. London: Vintage.

Winterson, Jeanette (1994/1992), *Written on the Body*. London: Vintage. (Suom. *Ihoon kirjoitettu*)

Winterson, Jeanette (1991/1985), *Oranges are not the Only Fruit*. London: Vintage.

Tutkimuskirjallisuus:

Balsamo, Anne (1999/1996), *Technologies of the Gendered Body*. Durham and London: Duke University Press.

Barlow, John Perry (1996), A Declaration of the Independence of Cyberspace. <http://www.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>. Linkki tarkistettu 18.10.2004.

Bornstein, Kate (1994), *Gender Outlaw: On Men, Women and the Rest Of Us*. New York and London: Routledge.

Butler, Judith (1999/1990), *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity*. New York and London: Routledge.

Moring, Anna (2004), 'Freedom, just for one night' Romanttinen rakkaus ja queerfeminismi Jeanette Wintersonin romaanissa *The PowerBook*. Teoksessa Lasse Kekki ja Kaisa Ilmonen (toim.), *Pervot pidot*. Helsinki: Like, 211–232.

Morton, Donald (1998), Birth of the Cyberqueer. Teoksessa Jenny Wolmark (toim.), *Cybersexualities. A Reader on Feminist Theory, Cyborgs and Cyberspace*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 295–313.

Mäkelä, Tapio (2000), Virtuaalitodellisuus Uuden Median Populaarikulttuurina. Teoksessa Anu Koivunen, Susanna Paasonen ja Mari Pajala (toim.), *Populaarin lumo – mediat ja arki*. Turku: Turun Yliopisto, Taiteiden tutkimuksen laitoksen julkaisuja, sarja A, n:o 46, Mediatutkimus, 147–169.

Nakamura, Lisa (2000), Race In/For Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet. <http://www.humanities.uci.edu/mposter/syllabi/readings/nakamura.html>. Linkki tarkistettu 8.11.2004.

Hausman, Bernice L. (2002/1999), Virtual Sex, Real Gender: Body and Identity in Transgender Discourse. Teoksessa Mary Ann O'Farrell ja Lynne Vallone (toim.), *Virtual Gender: Fantasies of Subjectivity and Embodiment*. Michigan: University of Michigan Press, 190–216.

Paasonen, Susanna (2002), *Figures of Fantasy: Women, Cyberdiscourse and the Popular Internet*. Turku: Turun Yliopisto.

- Paasonen, Susanna (2003), Internetin ja sukupuolen tutkimus: eli miten sukupuolta on tematisoitu internetin tutkimuksessa? http://www.hum.utu.fi/naistutkimus/internet_sukupuoli/2.html. Linkki tarkistettu 18.10.2004.
- Pearce, Lynne ja Stacey, Jackie (1995), The Heart of the Matter: Feminists Revisit Romance. Teoksessa Lynne Pearce & Jackie Stacey (toim.), *Romance Revisited*. London: Lawrence & Wishart, 11–48.
- Pearce, Lynne (1997), *Feminism and the Politics of Reading*. London & New York: Arnold.
- Plant, Sadie (1998), The Future Looms: Weaving Women and Cybernetics. Teoksessa Jenny Wolmark (toim.), *Cybersexualities. A Reader on Feminist Theory, Cyborgs and Cyberspace*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 99–118.
- Stone, Alluquère Rosanne (1996/1995), *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*. Cambridge & London: The MIT Press.
- Stone, Alluquère Rosanne (1998), Will the Real Body Please Stand Up? Boundary Stories About Virtual Cultures. Teoksessa Jenny Wolmark (toim.), *Cybersexualities. A Reader on Feminist Theory, Cyborgs and Cyberspace*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 69–98.
- Wakeford, Nina (2000), Cyberqueer. Teoksessa David Bell & Barbara M. Kennedy (toim.), *The Cybercultures Reader*. London & New York: Routledge, 403–415.
- Woodland, Randall (2000), Queer Spaces, Modem Boys and Pagan Statues. Gay/lesbian identity and the construction of cyberspace. Teoksessa David Bell & Barbara M. Kennedy (toim.), *The Cybercultures Reader*. London & New York: Routledge, 416–43.