

Jukka Sihvonen

Paul Virilio ja Gran Turismo – välähdyksiä vauhdin maailmasta

¹ James Der Derian, "The Conceptual Cosmology of Paul Virilio" teoksessa John Armitage (ed.), *Paul Virilio. From Modernism to Hypermodernism and Beyond*. London: SAGE Publications 2000, 215.

² Lähes klassisia esimerkkejä tämän-tyyppisistä suhteutuksista tarjoavat Colin MacCabe (ed.), *High Theory/Low Culture. Analysing popular television and film*. Manchester: Manchester University Press 1986; Tania Modleski (ed.), *Studies in Entertainment. Critical Approaches to Mass Culture*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press 1986.

Paul Virilion "käsitteellinen kosmologia" sisältää sellaisia kiteytyksiä kuin vauhtitila, katoamisen estetiikka, havainnon logistiikka, moottorin taide, informaatiopommi, integraalionnettomuus, harhautuksen strategiat, tapahtumien maisema. Useimmat näistä "Virilion madonrei'istä" ovat myös hänen teostensa nimiä. James Der Derian jakaa tämän kosmologian kolmeen rinnasteiseen intressien tai paremminkin intressisuhteiden kenttään: vauhti ja politiikka, teknologia ja ekologia, sota ja elokuva.¹

Tässä artikkelissa esittelen joitakin Virilion näkemyksiä nimenomaan suhteessa vauhtiin ja audiovisuaalisuuteen. Näiden ajatusten kiinnityskohtana käytän SCEI/Polyphony Digital Inc.-yhtiön SONYn PlayStation®2 -ympäristöön tuottamaa Gran Turismo®3 -konsolipeliä. Perustava kysymys on siinä, missä määrin "korkean teorian" esimerkkejä edelleenkin voi havainnollistaa "matalan kulttuurin" tuotteilla.²

Tila, liike, väline

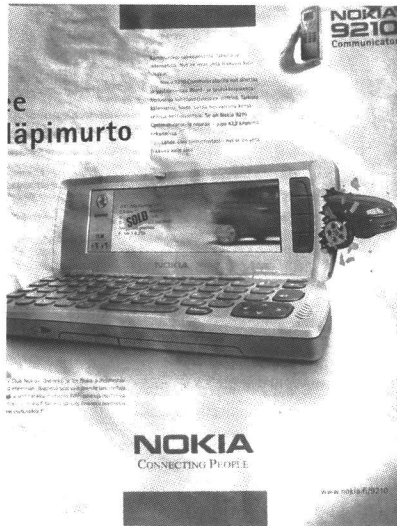
Paul Virilio syntyi vuonna 1932 Pariisissa ranskalais-italialaisista vanhemmista. Toisen maailmansodan vuodet Virilio vietti Nantesissa. Sodan jälkeen hän kävi L'École des Métiers d'Art -oppilaitosta Pariisissa, valmistui lasimaalariksi ja työskenteli kirkkojen lasimaalausten parissa mm. yhteistyössä Henri Matissen kanssa. Katolisen kasvatuksen saanut Virilio kääntyi vuonna 1950 kristinuskoon ja liittyi myöhemmin Abbé Pierren "työläispappien" joukkoon tehden aktiivisesti katulähetystyötä kodittomien parissa. Tämän ohella hän opiskeli 1950-luvulla filosofiaa Sorbonnessa mm. Maurice Merleau-Pontyn johdolla.

Vuonna 1963 Virilio perusti arkkitehti Claude Parentin kanssa ryhmän "Architecture Principe" ja sen tunnetuin saavutus lienee bunkkerimainen St

Bernadette -kirkko Neversissä Ranskassa. Vuonna 1969 Virilio nimettiin arkkitehtuurin professoriksi École Speciale d'Architecture -kouluun Pariisissa. Vuodesta 1990 hän on toiminut koulun presidenttinä. Kulttuuriteoreettisesta tuotannostaan Virilio sai kansallisen kriitikkopalkinnon vuonna 1987. Lisäksi hän on kuulunut monien kulttuurilehtien toimituskuntiin: *Critique*, *Traverses*, *Cahiers du Cinéma*, *La Monde Diplomatique*.

Paul Virilion kirjallinen tuotanto sisältää parisenkymmentä teosta, joista tutkimus-teoreettiselta kannalta keskeisimpiä ovat *Vitesse et politique*. *Essai de dromologie* (1977); *Esthétique de la disparition* (1980, suom. *Katoamisen estetiikka*, 1993); *L'Espace critique* (1983); *Guerre et cinéma. Logistique de la perception* (1984); *La Machine de vision* (1988); *L'Inertie polaire* (1990); *L'Art du moteur* (1993); *La Vitesse de libération* (1995, suom. *Pakonopeus*, 1997); *La Bombe informatique* (1998). Lisäksi Virilion tuotannolle ja ajattelulle omistautuneita verkkosivustoja on useampiakin.³

Virilion teoksia, ja siten myös kiinnostuksen kohteita on ryhmitelty hieman eri tavoin, mutta yleensä niiden nähdään jakautuvan ajallisesti lähinnä kolmeen vaiheeseen. Ensinnäkin 1960- ja 1970-luvut: militaarisen tilan kriittinen analyysi lähtökohtana ns. Atlantin vallin bunkkerit sekä niiden arkkitehtuuri. Tähän liittyen Virilio julkaisi myös omiin valokuviinsa pohjaavan teoksen *Buncher Archeologie* vuonna 1975. Sotaan liittyvät elementit maiseman jäsentäjinä johdattivat Virilion pohtimaan alueen organisoimisen periaatteita, alueiden valtaamisen politiikkaa ja vasta-politiikkaa. Tältä kannalta Virilion

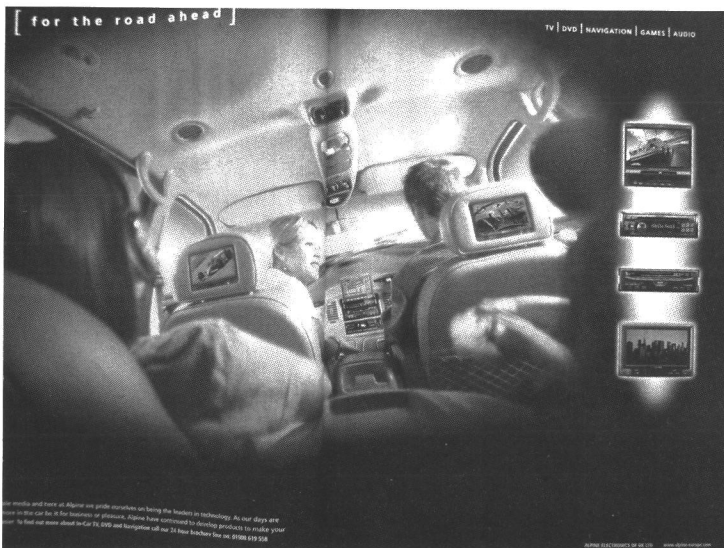


³ Esim. <<http://web5.netculture.net/~ovk/virilio/index.html>>.

<<http://horsdal.uradio.ku.dk/~enterprz/virilio.html>>.

<<http://www.georgetown.edu/grad/CCT/tbase/virilio.html>>.

<<http://www.chez.com/freecyb/virilio>>.



⁴John Armitage, "Paul Virilio. An Introduction" teoksessa Armitage 2000, 1-23.



kiinnostus muistutti situationistien (Guy Debord ja kumppanit) hankkeita ja opasti entistä enemmän pohtimaan urbaanin tilan militarisoituneisuutta. Virilion mukaan länsimainen teollistunut ja kaupungistunut maisema rakentui suhteessa sotaan, joka taas oli kehittynyt eräänlaisena vauhdin säätelymekanismina. Tästä syystä läntisissä yhteiskunnissa operoivat vauhtijärjestelmät olivat luonteva jatke sota-arkkitehtuuriin kohdistuneelle tutkimusintressille.

Toisena vaiheena on nähty lähinnä 1980-luku, jolloin Virilio alkoi entistä enemmän tutkia sotateollisuuden, tilan organisoimisen, kaupunkitilan, kulttuurin ja yhteiskunnan kysymyksiä myös laajemmin. Perusteellisin esimerkki tästä kiinnostuksesta on tutkimus elokuvan ja sotateknologian saumattomista yhteyksistä teoksessa *Guerre et cinéma* (1984). Kolmanneksi, 1990-luvun myötä Virilion kiinnostus kohdistui entistä suuremmin niihin sosio-kulttuuriin seurauksiin, joita etä- ja kyberteknologioidella on kaupunkitiloissa: miten informaatio- sekä viestintäteknologiat luovat sellaista hypermodernia yhteiskuntaa, jossa inhimillisesti kokevalla, tuntevalla ja ajattelevalla ihmisruumiilla on entistä vähemmän elintilaa. Virilion nykyintressit tällä suunnalla liittyvät erityoten ihmisruumiin ja siihen tunkeutuvan teknologian keskinäisyyttäköksiin.

Virilion tuotannon kolmea aikakautta voi tarkastella myös nimeämällä niihin sisältyvät kiinnostuksen kohteet toisin käsittein. John Armitagen mukaan alkuvaiheen näkökulmat kohdistuvat *dromosfäärin* kysymyksiin.⁴ Tässä tarkastelun kohteena on liike ja se, miten tapahtumat liikkumisen historiassa (koskien niin liikenne- kuin tietoliikennevälineitäkin) ovat vaikuttaneet sekä ympäristöön, missä ihmiset ovat eläneet, että ihmisiin itseensä. Virilio on kiinnostunut totalitaristisista hallitsemisen järjestelmistä ja niiden pyrkimyksistä eri tavoin ilmenevien vauhtirakenteiden kontrolliin. Toinen perspektiivi kohdistuu *teknosfäärin* kysymyksiin ja erityisesti siihen, miten sota ja militaristiset tarpeet ovat määrittäneet teknologista kehitystä ylipäätään. Kolmantena alueena ovat sitten *infosfäärin* kysymykset. Koko maapallon kattava, erilaisista informaation hiukkasista koostuva "ilmakehä" muodostaa

uuden tason yleisessä totalitarismin kehityshistoriassa. “Informaatiopommi” -teoksessaan Virilio kirjoittaa: “Johtopäätöksemme mukaan eilispäivän sota oli *totalitaarista* ja sen perustekijöitä olivat määrä, massa ja atomipommin voima. Huomisen sota sen sijaan on *globalitaarista* ja sen elementit juuri informaatiopommin takia ovat laadullisia riippumatta geofyysisestä kattavuudesta tai väestömäärästä.”⁵

⁵ Paul Virilio, *The Information Bomb*. Translated by Chris Turner. London & New York: Verso 2000, 144 (alk. *La Bombe informatique* 1998).

Teknokriitikko

Viriliolle tyypillisen väittämän mukaan sellaisten sosio-poliittisten instituutioiden kuten armeijoiden ja 1900-luvun kulttuuris-esteettisten liikkeiden kuten futurismin perusteella on pääteltävissä, että sota ja vauhdin tarve (pikemmin kuin kauppa ja pyrkimys hyvinvointiin) ovat nykyaikaisen kaupungin, kulttuurin ja hypermodernin yhteiskunnan kulmakiviä. Vauhti ja varakkuus korreloivat suoraan: aika on rahaa.

Ajan ja rahan symbiooseista kertoo kokemuksellisesti esimerkiksi sellainen arkkitehtoninen kompleksi kuin nykyaikainen lentokenttä. Se on myös tulevaisuuden kaupungin perusmuoto. Kaupungin perusolemuksena ei enää ole tilallisen pääoman kasauma (kuten joku New York, Lontoo tai Bryssel), vaan liikkeessä olemisen solmukohta. Vauhdin poliittinen ekonomia kytkeytyy varakkuuden poliittiseen ekonomiaan. Siinä missä hitaus assosioituu köyhyyteen, kehittymättömyyteen ja menneeseen, kova vauhti kytkeytyy rikkauteen, edistyneisyyteen ja tulevaisuuteen. Silloin tällöin erilaiset törmäykset pakottavat hetkiseksi huomaamaan teknologisesti kiihdytetyn vauhdin seurauksia. *Titanicin* törmäys jäävuoreen huhtikuussa vuonna 1912 vertautuu tässä katsannossa matkustajalentokoneiden törmäyksiin World Trade Centerin torneihin syyskuussa vuonna 2001.⁶

⁶ Keskustelussa Nicholas Zurbruggin kanssa Virilio korostaa: “Minua kiinnostavat eritoten onnettomuuden teknologiset ulottuvuudet – kiskoilta suistunut juna, kolari, Tshernobyl, *Titanic*, ja niin edelleen. Kahdeskymmenes vuosisata kiinnostaa minua ennen muuta onnettomuuksien vuosisatana.” *Virilio Live, Selected Interviews*. Edited by John Armitage. London: SAGE Publications 2001, s. 154.

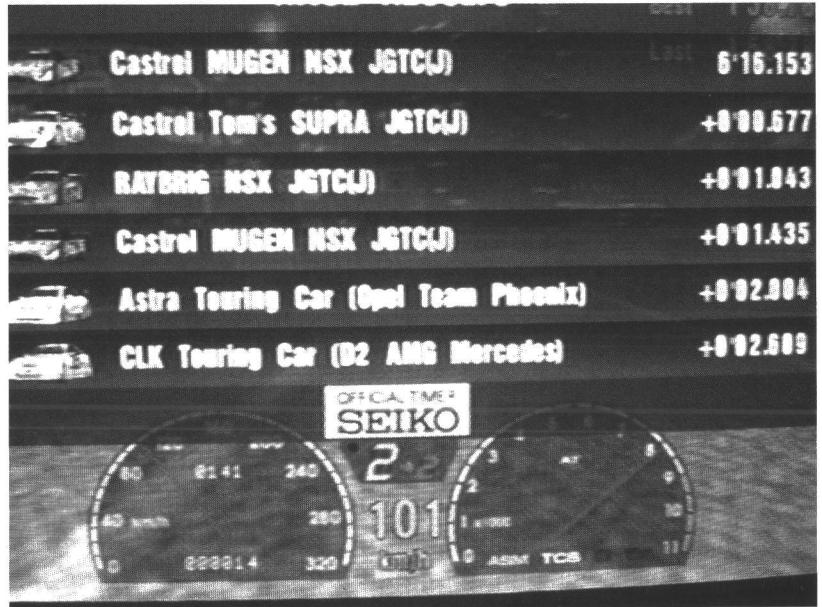
Virilion missio on toimia vauhtikriittikkona. Hänen pyrkimyksenään on tutkia vauhdin erilaisia vaikutusmekanismeja ja taustakytkentöjä sekä pohtia mahdollisuuksia vastanopeuksien (tai paremminkin hitauksien) luonnostelulle,



⁷ Armitage 2000, 6-9.

⁸ Tästä mm. Douglas Kellner on kritisoinut Virilioa; ks. Kellner, "Virilio, War and Technology; Some Critical Reflections" teoksessa Armitage 2000, 103-125.

⁹ Ks. Mike Gane, "Paul Virilio's Bunker Theorizing" teoksessa Armitage 2000, 99; Paul Virilio, *Polar Inertia*. Translated by Patrick Camiller. London: SAGE Publications 2000, (alk. *L'Inertie polaire* 1990), 56, 78.



jopa toteuttamiselle. Tällainen kävelynopeuden politiikka (tai "dromologia"), joka perinteisen kaupungin näkökulmasta on yksi sen muotoutumisen kulmakiviä, tähtää juuri vastastrategiana vauhtifasismien vallan heikentämiseen. Kyse on fenomenologisesta vauhdin kritiikistä, moderniteetin kriittisestä tutkimuksesta, jossa erityishuomion kohteena on sen synnyttämä (paljolti lähinnä katastrofeja ja onnettomuuksia tuottava) teknologia. Toiseksi yleisnimikkeeksi voisi luonnehtia myös Virilion itsensä usein käyttämää "teknokriitikon" määritettä: samassa mielessä kuin on olemassa taide-, kirjallisuus- tai elokuvakriitikoita, Virilio pitää itseään teknokriitikkona. Hänen mielestään tämä ei merkitse johdonmukaista teknologian hylkäämistä tai kieltämistä, vaan teknologian sellaista kritiikkiä, jonka lähtökohdat ovat yhtä lailla esteettisiä ja eettisiä kuin taidekritiikissäkin.

Virilion kritikoiman teknologian keskeisenä piirteenä hän näkee "totaalin sodan" eli sen, että sotilaalliset pyrkimykset määrittävät nimenomaan teknologian ja esimerkiksi liikennejärjestelyjen ja erilaisten nopeuksien säätelyn kautta *kaikkea* yhteisöllistä elämää. John Armitagen mukaan tällainen kriittinen tutkimus kohdistuu myöhäisen militarismien kulttuuriseen logiikkaan eli hypermodernismiin.⁷ Kriittinen lähtökohta sallii kuitenkin samalla myös modernismin optimististen ja positiivisten *yhteisöllisten* mahdollisuuksien esiin nostamisen, jos kohta niiden suhteen Virilio itse on huomattavan vaihtelias.⁸

Hypermodernismin vauhtirakenteiden toisena äärirajana on valon nopeus ja toisena lähes täydellinen paikalleen jäähmettyminen ("polaarinen inertia"). Molempia näistä on mahdollista ajatella modernin teknotieteen ja keskeisesti post-teollisen yhteiskunnan tuotteina. Tuloksena on ihmiskuva, jonka kiteytymänä Virilio pitää Howard Hughesia: hän eli elämänsä viimeiset vuodet liikkumatta minnekään Desert Inn -hotellin huoneestaan Las Vegasissa katsoen päivästä toiseen John Sturgesin vakoilu-elokuvaa *Jääasema Zebra* (*Ice Station Zebra*, USA 1968).⁹

Vauhtitila

Viriliolle vauhdin perustavin ominaisuus liittyy sen suhteellisuuteen: “Vauhti ei ole ilmiö vaan kahden ilmiön välinen suhde.”¹⁰ Haastattelussa Chris Derconin kanssa (alkujaan ilmestynyt vuonna 1986 *Impulse*-lehdessä) Virilio kuvaa vauhtitilan määrittelyä erottamalla toisistaan laajenevan, ekstensiivisen ja kiinteytyvän, intensiivisen ajan:

Olemme siirtymässä intensiiviseen aikakauteen. Uudet teknologiat johdattavat meidät löytämään vastaavuuksia äärettömän pienelle ajassa. Aiemmin tulimme tietoisiksi esimerkiksi kaukoputken ansiosta siitä, mitä on äärettömän iso ja mikroskooppien ansiosta, mitä on äärettömän pieni. Nykyisin huippunopeat, elektroniset koneet mahdollistavat saman käsittämisen suhteessa aikaan. [—] Mutta kukaan inhimillinen olento ei voi olla läsnä siinä intensiivisessä ajassa, joka kuuluu koneille. [—] Lopputuloksena on mielestäni se, että vauhti ei ole väline, vaan ympäristö, jolle lisäksi on tunnusomaista pyrkimys paeta meitä.¹¹

Ekstensiivinen aika on arkipäiväisen todellisuuden ja elämis-maailman aikaa, inhimillistä pitkän historiallisen keston ja lyhyen silmänräpäyksen väliin venytettyä aikaa. Intensiivinen aika taas ei ole enää ihmisruumiin ulottuvilla ja koettavissa, vaan lyhydessään tai tarkkuudessaan se kuuluu tyystin elektronisille koneille, jotka sitten operoivatkin sen kanssa varsin vaivattomasti. Juuri tämän yli-inhimillisen vaivattomuuden takia ne luovat sekä ylläpitävät sellaisia vallan ja kaikkivoipaisuuden vaikutuksia, että on mahdollista puhua kokonaisuudesta vauhtitilan kaltaisesta ympäristöstä pikemmin kuin “vain” välineestä tai ilmiöstä.

Yli-inhimillisten nopeuksien ja tarkkuuksien ohella toinen tämän vauhtiympäristön keskeisistä piirteistä on siinä muotoutuva uusi energia, joka johtaa etäännyksen, pakenemisen, hajoamisen ja katoamisen prosesseihin. Tämän ympäristön “haluna”, kuten Virilio tuon tuosta muistuttaa, on katoaminen. Vauhtitila ei ainoastaan salli, vaan myös tuottaa “katoamisen estetiikkaa” eli todellisen entistä vauhdikkaammin tapahtuvaa häipymistä välittömän ruumiillisen kokemuksen ulottumattomiin: “Niinpä katoamisen estetiikka on toinen maailmansa, toisenlainen linkki todelliseen. Se on linkki todelliseen, josta on tullut häilyvää ja epävakaa.”¹² Tällaisen todellisen kilpailijana on sitten se elektro-optinen vauhti, täsmällisyys ja tehokkuus, jolla erilaiset koneet käsittelevät niiden ulottuvilla olevaa informaatiota.

Katoamisen esteettisessä prosessissa kuvilla on keskeinen rooli. Silti me emme 1900-luvulla eläneet, ainakaan Virilion mukaan, kuvan vaan pikemminkin optiikan vuosisataa: “Rajattoman uteliaisuuden, himokkaan katsomisen ja näkemisen säätelyn vuosisatana tuo kahdeskymmenes ei ole ollut ‘kuvan vuosisata’, kuten usein on väitetty, vaan optiikan ja vielä tarkemmin *optisen harhan* vuosisata.”¹³ Tässä käsitteellisessä jaossa heijastuu toinen jako suoraan valoon (aurionvalo, sähkövalo, jne.) ja epäsuoraan valoon (elektromagneettiset aallot). Virilion näkökulmasta tämä epäsuora valo on “hyödyllisempää ajateltaessa viestimistä ja *suhteuttamista* kuin valaisemista ja asioiden (määrän, laadun) *tuomista valoon*, jotta ne voitaisiin omaksua katseen hetkessä.”¹⁴ Tämän epäsuoran valon peruskriteerinä ei ole kyky valaista ilmiöitä ja tuoda asioita tietoisuuden piiriin, vaan sen nopeus. Se, että olevaisen kohdistetut valot entistä enemmän ovat luonteeltaan epäsuoria, jo viittaa “rationaalisen näkyvyyden” rajoihin ja etenkin niiden tuolle puolen: “Tämä ‘kuolema’ tai ainakin tämä relativistinen katoaminen, on kytköksissä passiivisen (suoran) optiikan kyvyttömyyteen aktiivisen, jopa ‘aktivistisen’ (epäsuoran) optiikan eduksi.”¹⁵

¹⁰Virilio, *Polar Inertia*, 45.

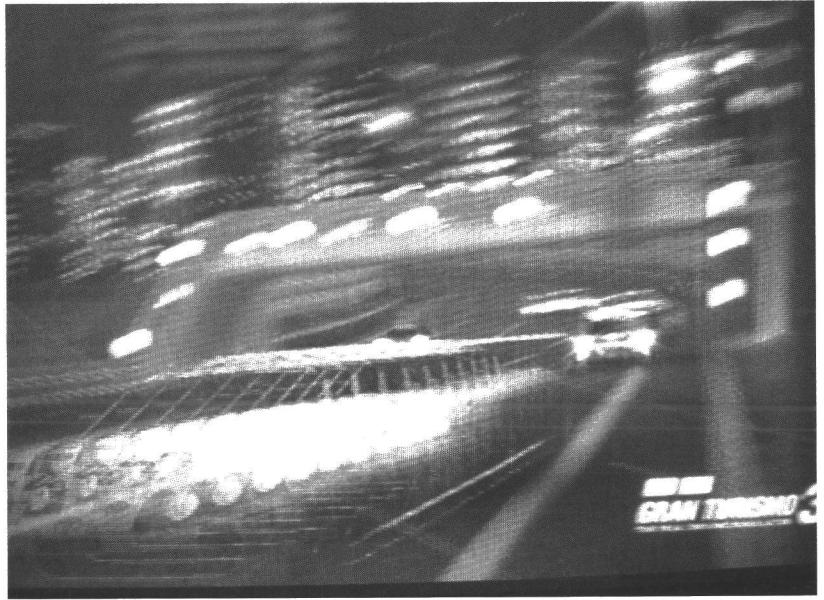
¹¹Virilio *Live*, 71.

¹²Virilio *Live*, 70.

¹³Virilio, *The Information Bomb*, 28-29. Samoilla linjoilla on Gilles Deleuze, jolle kuvan aikakauden asemasta kyse on “klisheen aikakaudesta”; ks. G. Deleuze, *Cinema 2. The Time-Image*. Translated by Hugh Tomlinson and Robert Galeta. London: The Athlone Press 1989 (alk. 1985), 164-173; ks. myös John Rajchman, *The Deleuze Connections*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press 2001, 124-127.

¹⁴Virilio, *Polar Inertia*, 45.

¹⁵Virilio, *Polar Inertia*, 50.



Kehitys, jossa epäsuora on nujertanut suoran, johtaa vääjäämättä tietynasteiseen “silmän kuolemaan” ja sokeuteen: entistä useammat ja tehokkaammat koneet näkevät paitsi meidän puolestamme myös paljon tehokkaammin ja nopeammin kuin me. Mitä enemmän ne ottavat meidän paikkamme ja mitä paremmin ne näkevät, sitä enemmän ja nopeammin kaikki se mitä *me* olemme, katoaa. Tässä mielessä näkökoneet ottavat meidän paikkamme jo yksin siitä syystä, että niiden kyky liikkua vauhtitilan kaltaisissa ympäristöissä on meihin verrattuna aivan toista luokkaa. Ne näkevät meitä paremmin, koska ne on suunniteltu sopeutumaan epäsuoran valon nopeuksiin: “Juuri tätä on *dromosfääri*: ei niinkään ‘valoon tuodun’ universumin laajenemista kuin puhtaasti relativistinen ymmärrys siitä, että *vauhti*, – ei vain valo ja sen spektrihajonta – on sitä, mikä valaisee havaittavissa ja mitattavissa olevan universumin ilmiöitä.”¹⁶

Tietokoneiden varaan rakennetut audiovisuaaliset peliympäristöt asettavat pelaajan lihallisen nopeuden konenopeutta vastaan, tai oikeastaan pelaajan nopeudet, sillä kilpailumenestys riippuu yhtäältä reaktionopeudesta (esim. väistöliikkeet) ja toisaalta vauhdin oikeasta säätelystä (kiihdytys ja jarrutus). Gran Turismo®3:n (jatkossa lyhyesti GT3) yksinpelimooodissa pelaajan autoa vastassa ovat tietokoneen ohjaamat kanssakilpailijat. Tasoilla “aloittelija” tai “normaali” pelaajan on melko helppoa oppia voittamaan koneen nopeudet, mutta tasolla “ammattilainen” enää harvoin ja vain sitkeän harjoittelun jälkeen. Toisin sanoen, mitä lähemmäksi koneen nopeuksia pelaaja pääsee tässä vauhtiympäristössä, sitä “ammattilaisemmaksi” hän kehittyy.

Katoamisen globaali estetiikka

Dromosfääri (eli toisin sanoen vauhtitila ja vakuuttuneisuus siitä, että vauhti on hyödyllistä juuri *näkemisen* takia), katoamisen estetiikka ja sotateknologia kytkeytyvät toinen toisiinsa juuri siinä mielessä, miten sotateknologia konstruoi ja dekonstruoi eri aikoina ja eri tavoin tuon tilan. Tällaisen “havaitsemisen

siirtelyn” historiaa Virilio on tutkinut juuri “Sota ja elokuva” -teoksessaan. Estetiikka liittyy näiden erilaisten konstruktioiden ja alueistusten seurauksiin. Sota, tunnetun Virilio-teesin mukaan, on sekä tekniikan että vauhdin laboratorio.¹⁷

Sotakoneen ohessa on aina ollut okulaarinen ja sittemmin optinen sekä elektro-optinen näkökone, jonka ansiosta sotatapahtumat ovat kokonaisuudessaan pysyneet taistelutoimia johtavien nähtävillä.¹⁸ Näkötornit, kuumailmapallot, ilmalaivat, lentokoneet, satelliitit ovat merkinneet silmän alistamista aseiden funktioita varten. Samalla näkemisen ja ennakoimisen (joka sotatoimissa on usein kirjaimellisesti elintärkeää) ajallinen viive on pyritty minimoimaan olemattomiin. Taistelun historia on tältä kannalta radikaalisti muuttuneiden havaitsemisen kenttien historiaa. Kyse ei ole ollut yksinomaan alueellisista voitoista tai taloudellis-aineellisista eduista, vaan havaintokenttien aineettomuuden sovellusmahdollisuuksista ja hyödyntämisestä osana sotatoimia.

Ensimmäinen maailmansota siirsi massiivisessa mittakaavassa taistelun etäällä toisistaan olevien joukkojen väliseksi; taistelun välineet tarvittiin, kehitettiin ja rakennettiin tuon etäisyyden ylittämistä varten. Tämä kasvanut etäisyys samalla entisestään korosti nopeuden merkitystä. Ratkaisevaksi tuli vauhti, millä esineet, kuvat ja äänet matkasivat läpi tilan.

Sota on siis laboratorio, jonka rajattomissa puitteissa tehdyissä kokeissa syntyy nykytodellisuus ja sen kaikkivoipaisuuteen, välittömyyteen sekä vuorovaikutteisuuteen tähtäävät pyrkimykset. Virilion mielestä ei ole sattuma, että juuri nämä käsitteet toistuvat globalisaation, informaatioteknologian ja uskontojen retoriikassa.

Globalisaatio ei merkitse internationalismia (joka on vain ohut yhteys menneitten aikojen nostalgiseen kommunismiin), muttei myöskään yksien markkinoiden kapitalismia; se merkitsee tilan loppua ja sitä, miten pieni Maa-planeetta pidetään koossa telekommunikaation modernien keinojen avulla. Tele- ja tietoverkot ovat maapalloa koossa ja paikallaan pitävä “verkkopussi”, jollaisen tuottamista on ollut viime vuosikymmenien suuri globalitaarinen (sanoista globaali ja totalitaarinen) muodonmuutos. Tässä mielessä tulee ymmärretyksi mm. Bill Clintonin väittäminen siitä, miten 1900-luvun lopussa (USA:n näkökulmasta) ei ole enää eroa sillä, mikä on sisä- ja mikä ulkopolitiikkaa. Muutoksen johdosta kaupunki korostuu kansakunnan asemasta, mutta nyt kyse on virtuaalisesta kaupungista tai meta-kaupungista sekä siihen liittyvästä “metropolitiikasta”, jossa kaupunkia ajatellaan globaalina yksikkönä, ei omaan maantieteelliseen paikkaansa sidottuna yhteisönä.¹⁹

Virilion mielestä muutos johtaa keskikokoisten kaupunkien katoamiseen: ne liukenevat isompiensa lähioiksi – metropolien, joiden koossa pitävä, laajenemisen mahdollistava vahvuus on telekommunikaation verkoston ylläpito. Esimerkki muutoksesta ovat kännykät, jotka tultuaan huumekaupan käyttöön Los Angelesissa muuttivat radikaalisti poliisin (sekä laajemmin kunnallishallinnon) toimintamahdollisuuksia. Aiemmin kaupanteon paikat olivat tietyt ja ne voitiin saada virkavallan toimesta selville etukäteen. Kännykän takia kaupanteon paikka ja aika voitiin kulloinkin sopia erikseen ja niin nopeasti että ainoa tapa, jolla poliisi saattoi niitä mitenkään ennakoita, oli kännykkäkeskustelujen salakuuntelu ja tämä taas merkitsi tarkkailevan valvonnan lisäämistä myös kunniallisten kansalaisten keskuuteen.²⁰

Globalisaation peruspiirre ei ole ainoastaan etäisyyksien voimakas

¹⁷ Paul Virilio, *Speed and Politics. An Essay on Dromology*. Translated by Mark Polizzotti. New York: Semiotext(e) 1986 (alk. *Vitesse et Politique* 1977), 141; ks. myös Patrick Crogan, “The Tendency, the Accident and the Untimely: Paul Virilio’s Engagement with the Future” teoksessa Armitage 2000, 171.

¹⁸ Paul Virilio, *War and cinema. The Logistics of Perception*. Translated by Patrick Camiller. London & New York: Verso 1989, 3 (alk. *Guerre et cinéma* 1984).

¹⁹ Virilio, *The Information Bomb*, 10-11.

²⁰ Virilio, *The Information Bomb*, 12.

²¹Virilio, *The Information Bomb*, 17.

²²Virilio, *The Information Bomb*, 60-61, 75-76.

²³Tämäntyyppisen kytkeytymisen erilaisia muotoja, periaatteita sekä historiallisia yhteyksiä olen tarkastellut laajemmin teoksessani *Konelihan värinä; johdatus kytkeytymisen maailman-kuvaan*. Like: Helsinki 2001.

²⁴John Armitage, "Introduction" teoksessa *Virilio Live*, 5.

²⁵*Virilio Live*, 116-117.

²⁶Virilio, *The Information Bomb*, 112.

²⁷*Virilio Live*, 117.

²⁸*Virilio Live*, 118.

²⁹Virilio, *The Information Bomb*, 113.

kutistuminen, vaan myös etävalvonnan voimakas lisääntyminen. Jotta globalisaatio voi toteutua, todellisuus on ikään kuin halkaista kahtia: aktuaaliseen reaalityodellisuuteen (jonka muodostaa fyysinen ja arkinen elämismaailma) ja virtuaalityodellisuuteen (jonka muodostavat median sisällöt). Tästä näkökulmasta "sisällöntuotanto" on juuri tuon virtuaalityodellisuuden eri muotojen tuottamista ja välillisesti sekä globalisaatiokokemuksen monimuotoista vahvistamista että osallistumista reaalisesti nopeutuvaan kadottamisprojektiin.

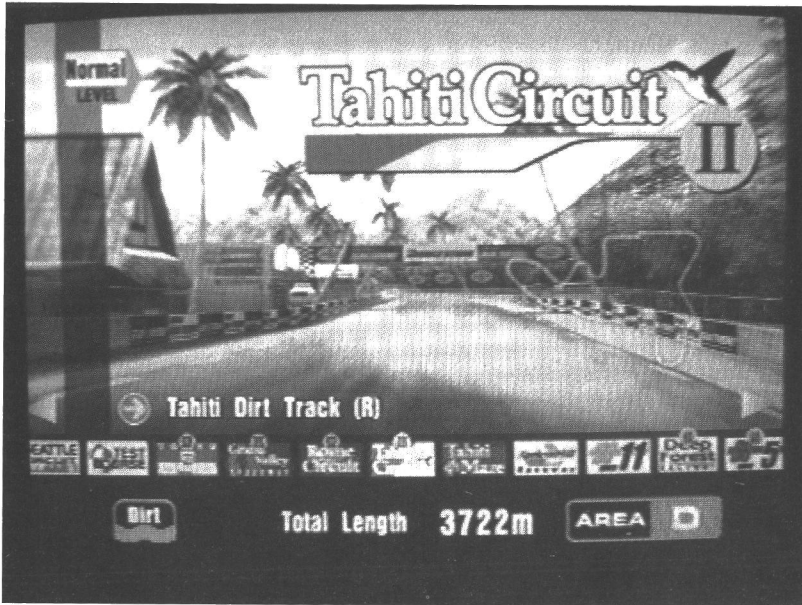
Periaatteessa nuo "sisällöt" ovat yksi mainonnan kehitysvaihe: kun nykyaikainen mainonta syntyi, oli kyse yksinkertaisesti tuotteen julkistamisesta, uutisesta. 1900-luvulla tuotteen ympärille kehkeytyi kokonainen halu ja stimuloiva teollisuutensa ja nyt mainonnasta on tulossa "puhdasta kommunikaatiota", informaatiota tai sellaiseksi tekeytyvää, joka on niin elimellinen osa arkitodellisuutta, ettei sen läsnäoloa enää havaita.²¹ Virilion mukaan, tällä tavalla läpinäkyväksi tullakseen globaali tila on muutettava yhdeksi yhtenäiseksi mainosympäristöksi ja juuri tämä toteutuukin erilaisten verkkojen sekä monin tavoin toteutuvan todellisen ja virtuaalisen toisiinsa kytkemisen keinoin.²² Monet tällaiset kytkemiset ovat välillisiä ja ajatuksellisia, mutta monet myös välittömiä ja välineellisiä – kuten konsolipeli, jossa pelaaja kytkeytyy tv-ruudussa elävään audiovisuaaliseen ympäristöön sekä käsillä (peliohjaimen kautta) että näkö- ja kuuloaisteillaan.²³

Pelikentän mainostila

Vauhdin ja estetiikan ongelmat viittaavat "modernin katseen" kysymyksiin ja siihen, miten havaintoa on muokattu näiden kolmen mekanisaation, dromo-, tekno- ja infosfäärien avulla. John Armitagen selityksen mukaan "moderni katse on katoamisen aikaperusteisten, elokuvallisten teknologioiden ja militaarisen vallan tuotetta."²⁴ Tässä transformaatiossa "kuvista on tullut valon uusi muoto" ja tuo valo loistaa "kolmannessa ikkunassa", joka on televisioruutu ja/tai tietokoneen näyttö:²⁵ "Kuvaruutu kuvaruutua vasten – kotitietokoneen päätte ja television monitori alkavat kytkeytyä toinen toisiinsa taistelussa koskien *globaalin havaintomarkkina-alueen* hallintaa, joka jo lähitulevaisuudessa avaa uuden aikakauden niin estetiikassa kuin etiikassakin."²⁶

Estetiikan tutkijoiden edessä on nopeasti tihenevä kuvapakka, jonka rakenteista Virilio erottelee ainakin kahdeksan erityyppistä kategoriaa: mielikuva, silmäkuva, optinen kuva, graafinen kuva, valokuva, elokuva, videokuva, infokuva.²⁷ Jo yksin tämä viittaa uudentyypiseen haasteeseen ryhtyä tutkimaan suhdeherkän näkemisen erilaisia nopeuksia aina kuvajajista riippuen: "Näiden kuvajajien keskinäiskytköksiä ei juurikaan ole tutkittu."²⁸

Teknologiset ja taloudelliset reunaehdot näille "havaintomarkkinoille" on luonnosteltu Virilion toimesta jo sellaisissa teoksissa kuin "Sota ja elokuva". Erityistä tälle "post-metabolisen vauhdin" ja "modernin katseen" aikakaudelle on kuitenkin se, että "sen luonne 'mainostilana' ei enää rajoitu elokuvanäytösten alkuketkiin tai televisio-ohjelmien 'katkoihin', vaan se on nyt *kaiken kommunikaation todellinen aika-tila*."²⁹ Urbaanit ja puoli-urbaanit, värikkäät maisemat, jotka esimerkiksi GT3:n kaltaisiin peleihin on suunniteltu ja rakennettu, toteuttavat joka kohdassa juuri tätä "mainostilan" periaatetta: jokainen kuviteltavissa oleva ruutu pelin maailmassa on täynnä mainoksia, joko



liikkuvia tai liikkumattomia, yhtä kaikki aina moninaistuvia. Pelatessaan pelaaja on samalla sekä jatkuvan tv-mainoksen katsoja että toimija tuossa mainostilassa.

Virilion mukaan “uudet teknologiat tuovat uudella tavalla ulottuville kolme Pyhän perinteistä kokemusmuotoa: kaikkivoipaisuuden, välittömyyden ja välineettömyyden.”³⁰ Toisessa yhteydessä hän vielä lisää tähän listaan vuorovaikutteisuuden käsitteen. Näistä lähtökohdista ikään kuin tarkastelutapaa maallistamalla, vastaavia kokemusmuotoja voi etsiä myös pelimaailmasta. Konteksti tosin paljastaa myös kokemusmuotojen suhteellisuuden. Kaikkivoipaisuus riippuu ohjelmoinnista, välittömyys pelimoottorin tehosta ja interaktiivisuus sisällönsuunnittelusta. Siinä suhteessa pelit eivät poikkea populaarin av-viihteen muusta tuotannosta, että myös niissä tuntuu toteutuvan tuttu periaate: mitä enemmän on rahaa sijoittaa edellä mainittuihin toimintoihin sitä todennäköisemmin kokemusmuotoja kiitetään nimenomaan niiden todentuntuisuudesta.

Pelikentän vauhtitila

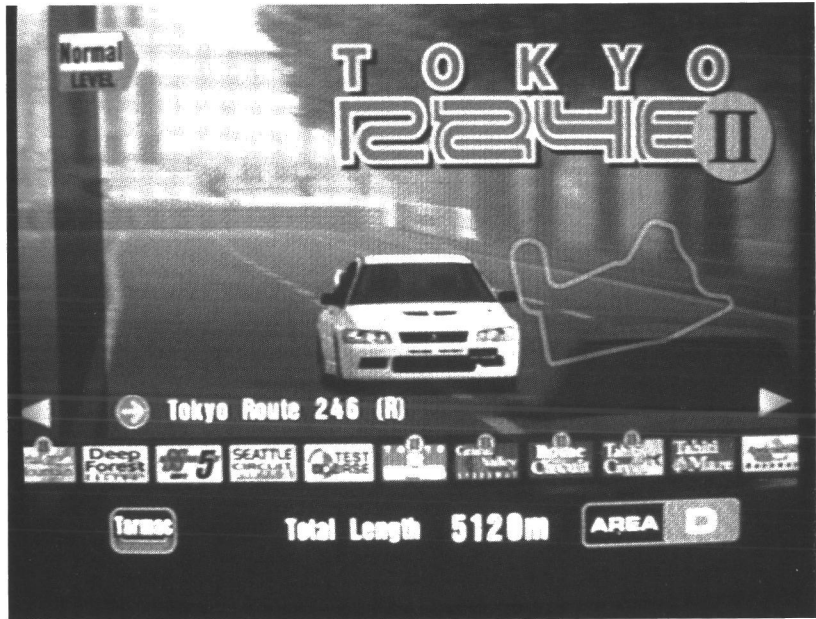
Virilion kuvauksen mukaan moderni katse on perustavasti kaksijakoinen: yhtäällä on jako suoran ja epäsuoran valon kesken ja toisaalta nämä “kaksi optiikan lajia viittaavat siihen, että havainto toteutuu kahdessa rekisterissä.”³¹ Peli on mainio esimerkki tästä kaksijakoisuudesta: yhtäällä on käyttäjä-minä, joka aktivoituu pelin pelaajana ja peliohjaimen käyttäjänä ja tässä kytköksessä pelaajasta tulee myös “ajaja”, joka voi katsoa näkymää esimerkiksi “tuulilasin” läpi. Toisaalla on katsoja-minä, joka aktivoituu kun varsinainen peli pysähtyy ja pelaaja siirtyy “replay”-moodin muodossa katsomaan omaa pelisuoritustaan ikään kuin se olisi taltioitu useilla kameroilla vauhdikkaaksi elokuvaksi.

Käyttäjä-minä on representaatio suoran valon maailmasta siinä missä katsoja-minä kuuluu epäsuoran valon sfääriin, vaikka tosiasiallisesti

³¹ *Virilio Live*, 87.

³² *Virilio, The Information Bomb*, 127.

³³ *Virilio Live*, 148.



molemmat ovat tietysti epäsuoran elektromagneettisessa valokeilassa. Kaksijakoinen katse toteutuu näin ollen nojautumalla pikemminkin suoran ja epäsuoran erilaisiin *efekteihin*, jolloin on mahdollista kysyä, miten pelimaailman audiovisuaalinen estetiikka puhuttelee näitä erilaisia “miniä”? Yhtäältä paikantamalla minut esimerkiksi auton sisään, ohjauspyörän taakse (tai ilmaan auton taakse) ja toisaalta kaikkialle sekä mahdollisen että mahdottoman tuntuisiin paikkoihin, joista voimme nähdä näkymän ikään kuin kamera seuraisi auton kulkua. Nämä etä-läsnäolon piirteet, “minun” ja “kameran” risteymät pakottavat kysymään, ei niinkään kuka tässä on “minä”, vaan *missä* tässä on “minä” (siltoin kun “minä” näyttää olevan kaikkialla)?

GT3:n mahdottomat kamerat, mahdottomine näkökulmineen, panorointeineen, ajoineen ja siirtymineen ja pelaajan jakaantunut paikantuneisuus käyttäjäksi sekä katsojaksi jo viittaavat kaikenkattaviin pyrkimyksiin. Yksityiskohtien maisemana peli toimii ikään kuin kouluna, jossa harjoitellaan operointia erilaisilla suhteellisuuksilla. Niiden rakenteita määrittävät vaihtelevat nopeudet. Pelimaailma on luokkahuone, jossa opiskellaan paitsi mainostilan myös vauhtitilan aakkosia, eritoten sen perustoimintoja, kiihdyttämistä ja jarruttamista.

Virilio kirjoittaa: “Mikä saapuu, mikä äkkiä tulee luoksemme on paljon tärkeämpää kuin se, mikä vetäytyy muistimme syvyyksiin tai ilmeisen maantieteellisen horisontin etäisille reunoille.”³² GT3:n pelimaailmassa jopa taustapeili (kirjaimellisesti juuri sen näyttöpinta, joka meistä katsoen etäänny) korostaa kykyään tarkentaa siihen, mikä äkkiä lähestyy meitä *takaapäin*. Tässä mielessä pelin koko layout on välittömän ilmaantumisen kristallisoituma ja pelissä oleminen simuloi “elokuvassa olemista”: “Elokuvassa ilmiöt ovat olemassa vain suhteessa siihen, mikä niitä seuraa. Niiden elävänkaltaisuuden hintana on se, että ne katoavat [—].”³³

Autopeli yhdistää kolmea vauhtirekisteriä: ruumiin metabolisen vauhdin, jos kohta pelin näkökulmasta tämä on parhaimmillaan vähiten läsnä. Silti metabolisen aspektin voi tässä tapauksessa nähdä yhtä oireellisenä kuin sen, miten Howard Hughes kulutti aikaansa *Jääasema Zeban* parissa: myös GT3

naulitsee peliohjaimen välityksellä pelaajan kuvaruudun ääreen. Toiseksi voidaan erottaa teknologinen vauhti, joka liittyy pelissä ajettavaan, monin väliajoin ja muuttujin mitattavaan sekä kilpailtuun nopeuteen. Kolmanneksi voidaan erottaa audiovisuaalinen vauhti, joka liittyy pelimoottorin nopeuteen. PlayStation®2:n kohdalla tämä nopeus on tarkkaan määriteltävissä: laitteen 128-bittinen keskusyksikkö (Emotion Engine) pyörittää maksimissaan 75 miljoonaa polygonia sekunnissa. Virilille infosfäärin keskeisiä toimintoja eivät ole tutkiminen, selvittäminen ja valaiseminen, vaan suorittaminen, kilpaileminen ja mittaaminen. Vauhdin kasvu on myös oiretta siitä, että symbolinen maailma on olemassa entistä suuremmin lukumäärinä ja numeroina.³⁴

GT3:n generoima audiovisuaalinen vauhtitila on esimerkki kytköksestä, johon Friedrich Kittler viittaa keskustelussaan Virilion kanssa: “Minulla on tunne, että meidän täytyy pikku hiljaa luopua tuosta sosiologiien vanhasta unelmasta, jonka mukaan yhteiskunta luonnostaan koostuu vain inhimillisistä olennoista. Tänään ja huomenna ‘yhteiskunta’ -termin täytyy koskea sekä ihmisiä että tietokoneohjelmia.”³⁵

Kaksijakoinen teknovalta

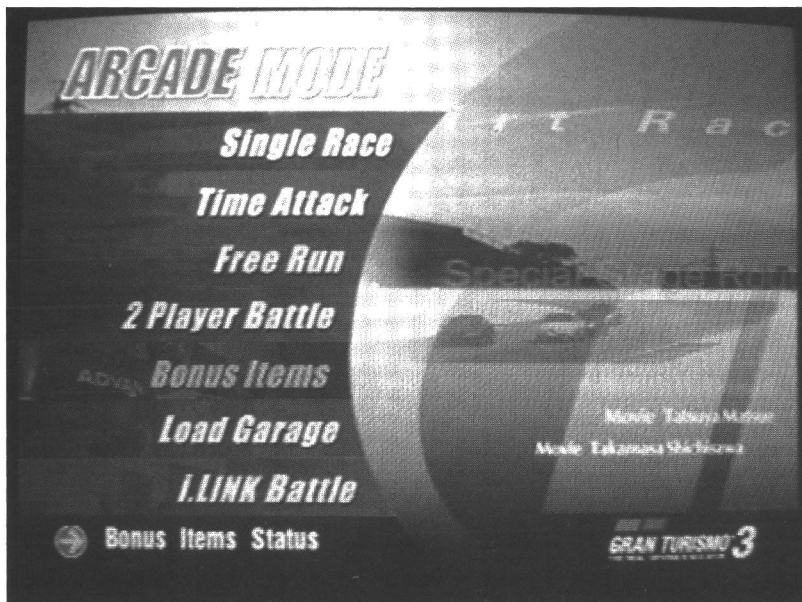
Ensimmäinen teknologinen läpimurto ajateltaessa siirtymää ekstensiivisestä intensiiviseen aikaan tapahtui laajemmassa mitassa elokuvan ja sille rinnasteisten teknologioiden ansiosta.³⁶ Keskeistä oli koneen kyky rikkoa aika yksiköiksi, jotka olivat niin pieniä, että toisin kuin koneille itselleen, ihmisen ei ollut mahdollista niitä enää nähdä sellaisinaan. Jo ensimmäisten elokuvantekijöiden leikkikenttää olivat näiden varhaisten vauhtitilojen ominaisuudet.

Samalla rintamalla ovat jatkaneet viime vuosikymmenien digitaalisia efektejä tuottaneet tehosteyhtiöt kuten Pixar ja ILM. Tietokone jatkaa kehitysjanaa, jonka alkupäässä on “ensimmäinen absoluuttinen vauhtikone” eli

³⁴Virilio, *The Information Bomb*, 81-82.

³⁵*Virilio Live*, 102-3.

³⁶Vrt. Friedrich Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter*. Translated by Geoffrey Winthrop-Young and Michael Wutz. Stanford: Stanford University Press 1999 (alk. 1986).



³⁷Virilio, *The Information Bomb*, 49.

³⁸Virilio, *The Information Bomb*, 16.

³⁹Virilio *Live*, 77-78.

Tämä viittaus musiikkiin on keskeinen ajateltaessa Virilion kiinnostusta vauhdin kysymyksiin ylipäätään: “[—] kaltaisen kiinnostus vauhdin kysymyksiin merkitsee välttämättä kiintymistä musiikkiin” (John Armitage, “From Modernism to Hypermodernism and Beyond. An Interview with Paul Virilio” teoksessa Armitage 2000, 26).

⁴⁰Virilio, *Polar Inertia*, 50-51.

⁴¹Virilio *Live*, 157.

kaukoputki: “Sillä jos vauhti ei ole ‘ilmiö’ vaan kahden ilmiön välinen suhde, tietokoneen laskentanopeus liittyy tänään samaan, mihin linssien geometrinen optiikka on pystynyt sitten Galileon päivien.”³⁷ Kyse ei ole pelkästään tietokoneesta, vaan välittömimmin käyttöliittymistä eli “katodisäde- tai aktiivimatriisi-ikkunoista”. Näyttöruudut muuttuvat ikään kuin kotoiseksi kaukoputkeksi, jonka avulla on mahdollista nähdä ennalta, kenties jopa ennustaa nurkan takana olevan maailman tila.³⁸ GT3:n kaltaisissa ajopeleissä yksi pelaajalle tarjoutuvan visuaalisen informaation (esim. graafinen kuvio ajoradasta ja omasta sijainnista siinä) olennaisimpia piirteitä on mahdollisuus tehdä ennakoiteja sen perusteella.

Vuoden 1986 haastattelussa Virilio vaikuttaa vielä (epäilyttävän?) optimistiselta: “[—] vauhtitilan takana lymyilee toisenlainen suhde todellisuuteen[—]. Tänään uskon, että olemme siirtymässä optisten nopeuksien ja erikoisefektien kompositioiden aikaan.” Virilille videotaide, musiikkivideot, MTV tuottivat “aika spektaakkelimaisia piirteitä tässä uudessa silmän musiikissa.”³⁹ Ilmaantumisen ja pysyvyyden ominaisuudet olivat tyyppisiä “muinaisen aika-tilan” taideteoksille. Mitä enemmän taideteokset tulivat riippuvaiseksi teknologiasta (ja tämä muutos näkyi jo kirjapainon keksimisen yhteydessä), sitä enemmän painopiste niissä muuttui kohti katoamisen ja aineettomuuden ominaisuuksia. Paradoksaalinen lopputulema oli sitten siinä, että taiteilijasta tuli “pelkkä ‘kalustoesittelijä’”. Sittemmin samaan kohtaloon on joutunut myös tietentekijä.⁴⁰ Mitä enemmän taide ja tiede ovat tulleet riippuvaisiksi teknologiasta sitä enemmän myös niiden tulokset ovat olleet koneiden aikaansaannoksia.

Merkitseekö tällainen katoaminen automaattisesti myös “mätänemistä” vai onko niin, että vasta muuttuessaan automaattiseksi tästä katoamisesta tulee degeneraation prosessi? Avoin kysymys saattaisi merkitä sitä, että Virilion mukaan kaikki nuo järjestelmät – kuten tekno-tiede, – kun niistä tulee totalitaristisia ja fundamentalistisia, vauhdittavat (lopulta kaiken inhimillisen) katoamista. Toisaalta noiden järjestelmien totalitarismi myös mahdollistaa vastaenergian syntymisen. Toistuva vertaus, jolla Virilio kuvaa omaakin suhdettaan teknologiaan tässä asetelmassa, on viittaus Jaakobin painiin enkelin kanssa Ensimmäisessä Mooseksen kirjassa (32: 22-32).⁴¹

Jarru

Siinä missä elektroniset ja digitaaliset teknologiat, joista infosfäärin vauhtitila muotoutuu, nopeuttavat katoamisen vauhtia, ne myös (a) tuottavat koosteita, joiden muodossa tätä prosessia on mahdollista sekä kokea että analysoida ja (b) lähtökohtia sellaista yhteisöllistä halua varten, joka ei vielä ole tyystin sulautunut totalitaristisen otteen kurimukseen. Jos vauhdin kysymykset koskevat tapahtumien rytmejä niin vastaavasti valon kysymykset koskevat mahdollisuutta valjastaa digitaalisia audiovisioita myös non-totalitaarisia tarkoituseriä ajatellen. Yhtäällä ovat havaitsemisen järjestelmät ja niihin kohdistuva jatkuva, rikkova ja uudelleen muokkaava globalitaaristen voimien hyökkäys, joka samalla tuottaa eriasteista saastetta esteettiseen maisemaan. Toisaalla ovat “ekologisen vastarinnan” liikkeet, jotka yrittävät kohottaa tietoisuutta koskien näitä havaitsemiseen kohdistuvia ja saastuttavia päästöjä: “Siten kaikki teknologiamme johtavat ikään kuin lopulliseen saastuneisuuteen, joka ei ole enää ilmastollista tai vesistöihin liittyvää, vaan dromosfääristä:

koko maailman alue redusoituu tyhjyyteen.”⁴²

Maailma palautettuna ei-mihinkään ilman edes pientä halkeamaa, josta vastustuksen olisi mahdollista versoa? Ja onko näitä nopeuksia – strateginen ja systemaattinen vastaan taktinen ja hajautettu – mahdollista erottaa toisistaan? Muun muassa näihin kysymyksiin voi lähteä etsimään vastauksia vasta sitten, kun kuva koskien nykyaikaista havaitsemista sekä sen funktioita, järjestelmiä ja tekniikoita on tarkempi. Kenties keskeisin lähtökohta tällaisessa analyysissä on pyrkimys hidastaa, pysäyttää ja jopa purkaa osiinsa näitä havaitsemisen mekanismeja. Yhden konkreettisen esimerkin tuollaisen tarkennuksen suuntaan tarjoavat sellaiset auto- ja vauhtikulttuuriin analogisen saumattomasti liittyvät konsolipelit kuten esimerkiksi GT3, jolle on ”pyhitetty” mainoslause ”The Real Driving Simulator”.

GT3 ei kuitenkaan ole pelkkää vauhdin ja ajamisen (simuloitua) riemua erilaisilla autoilla, erilaisilla radoilla, eri puolilla maapalloa ja erilaisissa sääolosuhteissa. Tai audiovisuaalisia katselu- ja kuuntelukokemuksia noista ajoista. Tähän nojautuvan ”arcade”-moodin ohella peliä voi pelata myös ”gran turismo”-moodissa. Siinä varsinainen ajaminen on vain väline voittoihin ja sitä kautta ansioihin, joiden avulla pelaaja voi hankkia uusia ajoneuvoja tai viritellä jo omistamiaan autoja entistä nopeammiksi ja tehokkaammiksi. Tässä moodissa tempo on pitkäjännitteistä ja välillä varsin hidastakin verrattuna S-luokan autoilla tapahtuviin Grand Prix -kisoihin – huolimatta siitä, että verrattuna etenkin rallipeleihin GT3:n ajotuntuma on varsin löysä. Molemmissa moodeissa pelikertojen kasautumisen ehtona on mahdollisuus tallentaa numeraalisia saavutuksiaan muistikortille ja siten kehittyä entistä nopeammaksi.

Pelit ovat ympäristöjä tai tiloja, joiden rakenteet muuttavat kasautumisensa koostumusta jokaisen pelikerran myötä. Tämän lisäksi ne tarjoavat eri moodeissaan luokkahuoneita, joissa opiskellaan markkinatalouden ja globaalin vauhtitilan keskinäisiä riippuvuussuhteita – tavalla, joka Viriliota mukaillen ei koske vain medioitua ”puhetta silmille”, vaan globalisoitua talousjärjestelmää kokonaisuudessaan.⁴³

⁴² *Virilio Live*, 84.

⁴³ Virilio lainaa Napoleon Bonapartea: ”Hallitakseen täytyy ensin puhua alamaisten silmille.” (*Virilio, The Information Bomb*, 23; ks. myös *Virilio Live*, 127).

