

Jukka Sihvonen & Juhana Stedt

PELIRIHMASPELI - Deleuze, naturalismi, tietokone



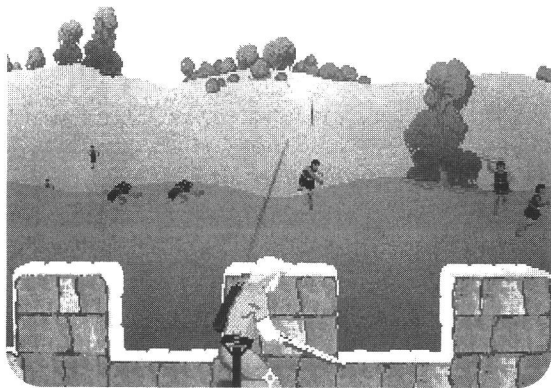
Osana nykyihmisen arkipäivää tietokonetta on totuttu pitämään *työvälineenä*. Taulukkolaskenta- ja tekstinkäsittelyohjelmat ovat sen tavanomaisia sovelluksia. Tässä tekstissä tietokone ymmärretään kuitenkin *viihteen* välineenä. Pyrkimyksenä on tutkia, millaisia mahdollisuuksia elokuvateorian ja -filosofian uudet suuntauksat (eritoten Gilles Deleuzen ajattelu) voisivat tarjota tietokonepeleihin liittyvien periaatteiden tarkastelulle. Voitaisiinko tietokonepeliä pitää jopa mallina, jonka muodossa Deleuzen ajattelua on mahdollista havainnollistaa?

Tietokonepelien kenttä on jaoteltavissa erilaisiin alalajeihin tai lajityyppeihin. Voidaan puhua *simulaatiopeleistä*, joita ovat erilaiset autolla-ajo-, lentokoneella-lentämis- yms. simulaatiot. Tällaisia pelejä lähellä ovat *urheilupelit*, joissa pelaaja simuloi tiettyä urheilutapahtumaa (golf, tennis, jne.) pyrkien mahdollisimman hyvään tulokseen kilpaillessaan tietokonetta tai toisia pelaajia vastaan. Kolmanneksi voidaan puhua *strategiapeleistä*, joissa rakennetaan tietokoneen ja peliohjelman avulla esimerkiksi kaupunkeja tai kokonaisia yhteiskuntajärjestelmiä. Tällaisia pelejä ovat mm. "SimCity", "Civilization" ja "Utopia". Tavanomaisimpia, yleisimpiä ja laajimmalle levinneitä pelejä ovat *refleksi-* tai *reaktiopelit*, joiden tyyppiesimerkki on "palikoiden" asettelupeli "Tetris" ja sen eri muunnelmat ("Nyet", "Klotz", "Block" jne.). Viime vuosina kenties voimakkaim-

min kehittynyt pelilaji on *seikkailu-* eli *roolipeli*. Tässä tekstissä keskitytään näistä lajeista juuri seikkailupeliin. Esimerkkipelinä on Interplay Productions -yhtiön tuottama ja Electronic Artsin vuonna 1990 julkaisema J.R.R. Tolkienin tarinoihin perustuva peli *The Lord of the Rings, Vol. 1* (jatkossa lyhyesti *Lord*).¹

Rakenteellisten kategorioiden asemasta PC:n eli henkilökohtaisen tietokoneen formaatille suunniteltujen tietokonepelien kenttä voidaan käsitteellistää tietyksi toisinkin. Gilles Deleuzen elokuvaalista taksonomiaa lainaten voidaan puhua *havaintopeleistä*, *toimintapeleistä* ja *affektipeleistä*.² Tyypillisiä havaintopelejä ovat simulaatiot, joissa kolmannen ulottuvuuden illuusio jo pitkään on näytelty entistä keskeisempää roolia. "Pc-golfin" erilaiset variaatiot ja niiden visuaalinen kehitys on hyvänä esimerkkinä havaintopelistä, jonka perusajatukset eivät sinänsä muutu; ainoastaan tekniset keinot toteuttaa ne tietokoneen avulla kuvin, äänin ja tekstein, ovat muuttuneet.

Esimerkkinä toimintapeleistä voitaisiin mainita "Prince of Persia" (Ocean Arts, 1990), jossa pelaajan on linnamaisessa sokkelossa liikkuen ja vastavoimien kanssa miekkaillen siirryttävä tasolta toiselle sekä "pelastettava" kamarissaan odotteleva prinsessa tunnin kuluessa. Kyse on kolmiulotteiseksi rakennetusta, mutta kahdessa ulottuvuudessa toi-



Havaintopelien ohella kolmannen ulottuvuuden illuusiota käytetään yhä enemmän myös toiminta- ja impulssipeleissä. Kuva Tolkien-sovelluksesta Riders of Rohan (Mirrorsoft 1990).

mivasta liikepelistä, joka perustuu yksinkertaiseen toimintamuotoon, vastustajien eliminoimiseen. Toimintapeleille tunnusomainen "tarinarakenne" heijastaa myös pelien koko kulttuurista olomuotoa asemoimalla pelaajaksi miespuolisen henkilön.³

Ongelmallisin Deleuzen kategorioiden tämän tyyppisistä sovelluksista on affektipeli. Tietokonekuvan yksityiskohtien köyhyys ja liikkeen esittämisen kömpelyys eivät vielä teknologisen kehityksen nykyvaiheessa anna paljoakaan audiovisuaalisen tunnevaikutuksen alueella. Toisaalta innovaatiot kuten CD-ROM -laserlevyt, "Sound Blaster" ja "Video Blaster" -kortit ovat merkinneet nopeaa kehitystä juuri tällä saralla. Ensimmäiset CD-formaatille suunnitellut tietokonepelit (esim. Icom Simulations/Mindscapen tuottama "Sherlock Holmes, Consulting Detective", 1992) ovat jo markkinoilla ja ne perustuvat liikkuvien, animoitujen kuvajaksojen varaan.⁴

Taksonomiassa on vielä neljäskin kuvatyyppejä, *impulssikuva*, jota Deleuze esittelee nimenomaan elokuvallisen naturalismin yhteydessä, elokuvan "naturalismikuvana".⁵ Impulssissa on kyse vaikutelmasta; jostakin, jota toimintakuva ei representoi eikä affektikuva saa tuntumaan. Impulssi viittaa energiaan (vrt. arkikielen ilmaisu "käyttäytyä impulsiivisesti"), joka tuo ulottuvillemme fragmentteja meitä alkuperäisemmästä maailmasta, luonnosta. Deleuzen käsitys naturalismista, ei yksin elokuvassa, vaan yleensä taiteissa ja erityisesti filosofiassa on varsin omintakeinen. Katsaus tähän perinteeseen on välttämätön sekä Deleuzen ajattelun että seikkailu- tai *impulssipeleiksi* määrittelemämme tietokonepelin toimintaperiaatteiden ymmärtämiseksi.

NATURALISMI FILOSOFIANA: DELEUZE

It can be compared with Linnaeus's classifications in natural history, or even more with Mendeleev's table in chemistry.⁶

Naturalismin käsite

Raymond Williamsin mukaan *naturalismi* on yleisesti hyväksytty kirjallisuuden- ja taiteentutkimuksen termi — jos kohta, hän tähdentää, se on kuitenkin luonteeltaan mutkikkaampi kuin päälle päin näyttää.⁷ Termin juuret ovat 1600-luvun teologian ja filosofian alueilla. Luonto ymmärrettiin Jumalan tai hengen (*spirit*) vastakohtaksi. Naturalisti siis samastettiin kerettiläisen ja ateistin kanssa. Toiseksi, naturalisti liitettiin luonnontieteilijään, eritoten fysiikan ja biologian tutkijaan. 1800-luvun puoliväliin asti naturalisti-käsitteellä oli kaksi perustavaa merkitystä: joko se viittasi "supernaturalismin" vastakohtaan tai luonnonhistorian tutkijaan.

Taiteen ja kirjallisuuden kehitys 1800-luvulla oli synnyttämässä naturalismi-käsitteelle edelliseen nähden laajempia ja yleisempiä merkitysyhteyksiä. Se liitettiin "yksinkertaiseen" ilmaisutyylisiin. Luonnontieteistä sitten kumpusi ajatus, jonka mukaan silloin, kun taiteilijaa voitiin pitää tarkkana ja kärsivällisenä ympäristönsä havainnoijana, häntä voitiin kutsua myös naturalistiksi. Kolmas laajennusyhteys tuli tieteen ja filosofian kontekstista, eritoten Darwinin evoluutioteorioiden (ja niihin kuuluvan luonnollisen valinnan teorian) suunnalta. Juuri tämäntyyppinen luontokäsitys oli kirjallisuksena tyylisuuntana (esim. Zola) tunnetuksi tulleen naturalismin lähtökohta: keskeistä oli inhimillisen käyttäytymisen kuvaus luonnon *mukaisena*. Kulttuurisen ja yhteiskunnallisen kehityksen myötä tuo 1800-luvun luonto oli yhä enenevässä määrin teollinen ja urbanisoitunut miljöö. Tästä syystä Zolan tuotannossa myös sosiaalinen ja historiallinen painotus kuuluu olennaisena osana naturalistiseen kerrontatyylisiin esim. kuvauksena siitä, miten teknologia junaradan muodossa alkaa halkoa muutoin koskemattonta luonnonmaisemaa.⁸

Ympäristön rooli kuvauksessa korostui ikään kuin itsestään, sillä sen nähtiin määrävän ihmisten käyttäytymistä. Kriittisin asentein pyrittiin löytämään sosiaalisen ympäristön elementtejä, joita sitten tarkasteltiin luonnon näkökulmasta. Toisaalta, luonnollisen valinnan periaatteet määrittivät ihmiskohdaloiden kuvausta, mistä syystä taistelu ja konfliktit ihmisten keskinäisissä suhteissa tulivat "luonnos-

taan” etualalle. Kuvataiteissa naturalismi merkitsi yhä enemmän pinnallisen tarkkaa, valokuvanomais-
ta tyyliä. Käsitteen kantasana, luonto (*nature*), onkin
Williamsille kenties kaikkein kompleksisin kielen
sanoista — eikä yksin siksi, että se juureutuu samaan
kantaan (eli latinankielen sanaan *nasci*, “olla syn-
tynyt”) kuin esim. kansa (*nation*). Tässä suhteessa
käsitteen varhaisin merkitys oli “jonkin olennainen
ominaisuus ja laatu” (siis, jonkin “luonto”). Vas-
taavasti voitaisiin ajatella, että tähän kantasanaan
pohjaava naturalismi esim. filosofiassa pohtii juuri
ilmiöiden “luontoon” kuuluvia ominaispiirteitä ja
kvaliteetteja.

Naturalistisen filosofian perusteoksena on pidetty
Lucretiuksen runoelmaa *De Rerum Natura* (suom.
Maailmankaikkeudesta).⁹ Lucretiuksen julistaman
materialistisen perusajatuksen mukaan maailma ei
ole jumalien luoma, vaan itsestään syntynyt. Täl-
laisen maailmankatsomuksen yleiset periaatteet (l.
atomioppi) esitetään runoelman ensimmäisissä lu-
vuissa. Tämän jälkeen kuvaillaan sielun, aistien ja
ajatusten rakennetta ja toimintaa sekä loppuluvuissa
maailmankaikkeuden rakennetta ja luonnonilmiöi-
hin liittyviä ominaisuuksia.

Gilles Deleuzen tulkinnan mukaan Lucretiuksen
onnistui epikurolaisen luonnonfilosofian hengessä
määrittellä filosofian spekulatiivinen ja käytännöl-
linen objekti juuri käsitteellä “naturalismi”.¹⁰ Läh-
tökohtana on ajatus siitä, että moninaisuus kuuluu
luontoon. Stoaalaisille tuon moninaisuuden koos-
teena oli kuitenkin Ykseys, Oleminen. Juuri tällaisen
ajattelun kritiikiksi Lucretius postuloi oman natu-
ralisminsa, jonka pääperiaatteena oli sekä luonnon
että sen piiriin kuuluvien ilmiöiden moninaisuuden
hyväksyminen ja säilyttäminen.

Naturalismi ja myytti

Kaikille edellä mainituille tavoille käsittää natura-
lismi on yhteistä tietynlainen dualismi. Esimerkiksi
1600-luvulla vastakohtapari oli *natura* (luonto) vs.
supernatura (Jumala). Toisaalta luonnontieteilijän
työ käsitettiin jonkinlaiseksi “objektiiviseksi” tai
ulkopuoliseksi toiminnaksi. Tämä ulkopuolisuus
kulki käsitteen mukana myös taiteisiin. Tästä johtuu,
että taiteilija oli eräänlainen “tiedemies”, luonnon
pikkutarkka havainnoitsija. Darwinin evoluutio-
oppi niin ikään perustuu absoluutille, joka hänen
teoriassaan on laadultaan sisäinen (geenit).

Vallitsevat ajattelutavat herättävät usein myös
vaihtoehtoisia malleja, joista hyvä esimerkki De-
leuzen mukaan on Lucretiuksen käsitys moninai-

suudesta moninaisena. Myyttiset absoluutit, joista
Lucretiuksella ei ole hyvää sanottavaa, joutuvat
kovalle koetukselle naturalistisen filosofian käsit-
telyssä. Luonnollisia olioita määrittää moninaisuus
tai erilaisuus.¹¹ Meidän maailmassamme luonnon
moninaisuus ilmenee kolmena lomittaisena aspek-
tina: 1) lajien moninaisuutena, 2) saman lajin yksi-
löiden erilaisuutena/moneutena ja 3) yksilön muo-
dostavien osien erilaisuutena/moneutena. Tällai-
sesta luonto-käsityksestä on seurauksena maailmo-
jen moneus: niitä on lukematon määrä, ne ovat
erilaisia (erilajisia), joskus ne voivat olla saman-
kaltaisia, mutta yhteistä niille on se, että ne koostuvat
aina heterogeenisista elementeistä. Luonto on ym-
märrettävä ensinnäkin erilaisuudeksi ja toiseksi
sen ajattelemisen on oltava moninaista. Luonto
voidaan ymmärtää moninaiseksi vain, jos tämä
ajattelemisen ei järjestä omia elementtejään
kokonaisuudeksi jonkin Ykseyden sisälle.¹²

“Olemisen”, “Yhden” ja “Kokonaisuuden” kä-
sitteet ovat mielen riivajaisia. Moneus voidaan
johtaa Yhdestä vain premissin “mitä tahansa voi
syntyä mistä tahansa ja siis ei-mistäään voi syntyä
jotakin” avulla. Kun Lucretiuksen kaksi näkemystä
— maailma on moneutta ja tyhjäästä ei voi syntyä
mitään — yhdistetään, on seurauksena Ykseyden
olemattomuus: “Luonto ei ole attributiivinen vaan
pikemminkin yhdistävä: se ilmaisee itsensä
konjunktion ‘ja’ eikä eksistorin ‘on’ kautta.”¹³

Myytit ovat eräänlainen ajatushäiriö, joka johtuu
Ykseyden ja Kokonaisuuden ajattelemisesta vää-
rällä tavalla. Väärin ajateltuna Absoluutti käsitetään
äärettömäksi ja ainoaksi todellisesti olevaksi ja
meille ihmisille näyttäytyvä osa siitä on *simulac-
raa*.¹⁴ Simulacra on vain äärettömän ja pysyvän
todellisuuden kuvajainen. Näin on syntynyt kaksi
illuusiota, joiden seurausta myytit ovat. Väärin
käsitetty Ykseys luo mieleen illuusion ihmisen
äärettömästä kapasiteetista mielihyvään (*pleasure*).
Tästä seuraa toinen illuusio: mahdollisuus äärettö-
mään kärsimykseen.

Lucretiuksen metodi illuusioiden ehkäisemiseksi
on erottaa todellinen ääretön väärästä äärettömästä.¹⁵
Kun väärä ääretön ei enää riivaa mieltä, ymmärre-
tään myös aikojen (Kronos ja Aion) olevan toisilleen
sisäkkäisiä. Tämä on naturalistisen filosofian mer-
kitys: fantasmasta tulee mielihyvän objekteja ja
väärä (Ykseyden) äärettömyys — joka on henkisen
kankeuden syy — lakkaa kiusaamasta mieltämme.
Naturalistisen filosofian kahden aspektin, spekulatiivisen
(tiede) ja käytännöllisen (mielihyvä), ta-
voitteena on yksinkertaisesti väärän äärettömän
löytämisen ja sille perustuvan ajattelun hylkäämi-

nen: "Ei elämää omistukseen saa, vaan käyttöä varten."¹⁶

Lucretiuksen mukaan ihmisen murheiden syyinä eivät ole hänen tapansa, konventionsa, keksintönsä tai teknologiansa, vaan nimenomaan epäluonnolliset myytit, jotka ovat niihin sekoittuneet. Myytti johtaa väärän äärettömyyden ajatuksen ihmisen ajatteluun. Eristäessään väärän äärettömän ihmisten ajattelusta naturalistinen filosofia erottaa ihmisissä sen, mikä kuuluu myytin alueelle siitä, mikä on luonnollista. Tämä on naturalistisen filosofian käytännöllinen puoli. Naturalistisen filosofian spekulatiivisen aspektin tehtävänä on erottaa luonnossa todellinen väärästä äärettömästä. Todellinen mielihyvä ei voi perustua *uskolle* ikuisesta elämästä eikä *pelolle* ikuisesta rangaistuksesta.¹⁷ Oikein (luonnollisesti) käsitettynä juuri simulacrumista löytyy todellinen mielihyvä, joka myös liittyy aina *tulemisen* kategoriaan: "Puhdas, rajoittamaton tuleminen on simulacrumin materiaa sikäli kuin se etääntyy Idean toimintatavasta ja haasteellistaa sekä mallin että kopion yhdellä kertaa."¹⁸

Naturalismi ja tuleminen

Tulemista (*becoming*) ja eritoten eläimeksi tulemista (*becoming-animal*) käsittelevä luku Deleuzen ja Guattarin teoksessa *Mille Plateaux* (1980) jakautuu erilaisiksi nimetyiksi "muistelmiksi".¹⁹ Näistä ensimmäinen on otsikoitu "Elokuvisakävijän muistelmia" ja sitä seuraavat "Naturalistin", "Bergsonilaisen", "Soturin", "Teologin", "Spinozalaisen", "Häksityn" (käsitteestä *haec*, 'tämä esine'), "Planistin" [käsitteestä *Plan(e) Maker*], "Molekyylin" ja "Salaisuuden" muistelmat. Teoksessa luvuille merkitty ajankohta tässä tapauksessa on 1730, jota tekijät selittävät näin: "Vuosina 1730-35 ei puhuta mistään muusta kuin vampyyreistä."²⁰

Luvun tematiikka kietoutuu naturalismiin, erityisesti ihmisen ja eläimen väliseen varsin likeiseen suhteeseen tai paremminkin mahdollisuuteen. "Elokuvisakävijän muistelmat" koskevat Daniel Mannin elokuvaa *Willard* (1972), jossa päähenkilö Willard ajautuu rottien maailmaan ja lopulta myös niiden tuhoamaksi. "Naturalistin muistelmat" puolestaan liittyvät luonto-käsitteen perustavaan kaksinaisuuteen, jota mimesis, jäljittely juuri edustaa. Tiede tutkii eläinten keskinäisiä suhteita, niiden geneettistä järjestäytymistä, lajeja. Toistensa kaltaiset olennot luetaan samaan lajiin. Myös unissa eläimet saavat erityisen merkitysyhteytensä, symboliarvonsa. Tästä huolimatta luontoon kohdistunut

ajattelu yleensä noudattaa kahdentyypistä analogiamallia. Oliot havaittavasti jäljittelevät toisiaan. Luonto ja kulttuuri eivät ole tässä katsannossa toisiaan täydentäviä, vaan kulttuurikin ajatellaan luonnon jäljittelijänä. "Geneettisessä" määrittelyssä kulttuuria säätelevät lainalaisuudet ajatellaan luonnollisen valinnan ja evoluution käsittein, "struktuurallisessa" määrittelyssä luonto taas nähdään kulttuuristen symbolien alkuperänä.

Jäljittelyn asemasta Deleuze ja Guattari argumentoivat seuraavissa "muistelmissa" juuri tulemisen puolesta. Mimesis-käsitteeseen juuttuneen esteettisen naturalismin kritiikiksi tekijät luonnostelevat filosofisen naturalismin, jonka avainkäsite on tuleminen. Kyseessä ei ole vastaavuussuhde, imitaatio tai samastuminen, vaan pikemminkin symbioosi (ihminen + susi = ihmissusi; ihminen + lepakko = vampyyri, jne.). Tuleminen on nimenomaisesti rihmastomainen prosessi, ei luokittelua ja lajittelua kuvaava puu oksistoineen.

Eläimeksi tuleminen edellyttää aina osallisuutta joukossa, laumassa tai "pakassa" (*pack*); se on siis välttämättä moninaisuuden perustuva prosessi. Itse asiassa jokaisen eläimen funktionaalinen muoto on pakka: eläimen "luontoa" määrittävät laumamuodot eivätkä ihmisen luonnostelemat ominaisuudet (jotka sitä paitsi tulevat aina sen "luonnon" ulkopuolelta). Juuri tässä — "laumallisuudessa" eli pakassa — ihminen ja eläin kohtaavat toisensa. Affekti on tässä mielessä juuri pakkaan sisältyvän voiman muuttumista efektiiviseksi, asioiden kulkuun ja subjekteihin olennaisesti vaikuttavaksi voimaksi.

Perustavaa laatua olevasta "pakkamaisuudesta" huolimatta eläimiä on kolmenlaisia: (1) yksilöllistetyt ja sentimentaaliset, oidipaaliset lemmikkieläimet, (2) eläimet, joilla on ominaisuuksia ja luonteenpiirteitä eli valtioeläimet (kotkat, leijonat, jne.) sekä myyttieläimet ja (3) demoniset eläimet eli lauma- ja affektieläimet, jotka aina muodostavat moninaisuuden, tulemisen, populaation. Esimerkiksi tryffelisian pakka ei suinkaan koostu toisista tryffelasioista, vaan funktionaalisesta joukosta, johon kuuluvat tryffelit, puut, juuret, karpäset ja siat. Tällaiset pakat eivät tietenkään voi olla sen enempää geneettisiä kuin struktuurallisiaakaan; ne ovat pikemminkin "luonnottomia osallisuuksia". Tämä pakka on samalla sekä eläintodellisuutta että ihmisen eläimeksi tulemisen todellisuutta.²¹ Kyseessä on siis näiden kahden prosessin kohtauspa(i)ikka. Kehitys, muutos ja muotoutuminen ylipäätään, joka pakkaa ohjaa, toteutuu aina kulkutaudin periaatteen mukaan, eritoten suun kautta (ruoka, juoma) tapahtuvana tartuntana (*contagion*).

Ihmisen ja ei-ihmisen, kulttuurin ja luonnon *raja* hahmottuu (kulttuurin ja ihmisen suunnasta) eläimeksi tai anomaliaksi. Deleuzen ja Guattarin esimerkki on valkoinen valas, Moby Dick. Moninaisuuden luonteen muuttumisen ehtona on eläimeksi tuleminen, joka siis merkitsee sekä symbioottista rajaksi tulemistä että tällä tavoin myös sen ylittämistä.

Tuleminen ja moninaisuus ovat sama asia; pakat muuttuvat toisikseen, risteytyvät ja sekottuvat. Lisäksi jokainen pakka on symbioottinen, se sulauttaa uuden tulokkaan moninaisuuteensa. Jokainen yksilö on periaatteessa ääretön moninaisuus, ääretön joukko erilaisia tulemisen mahdollisuuksia ja koko Luonto on täydellisesti yksilöityjen moninaisuuksien moninaisuus.²²

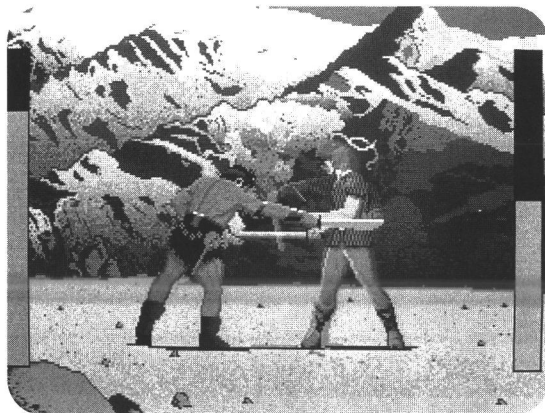
Yksilön ja luonnon suhde määräytyy Spinozaa seuraten kahtena koordinaattina: leveyspiiri koostuu intensiivisistä osista, joita määrittää affektiivinen kyvykyys ja pituuspiiri koostuu ekstensiivisistä osista, joita määrittävät liikkumisen relaatiot. Ruumista ei määritellä osillaan (elimillä ja niiden funktioilla), sitä ei myöskään määritellä Lajeille tai Suvulle tunnusomaisin piirtein — siis siten kuin perinteinen naturalistinen käsitys operoi. Sen sijaan ruumis hahmotetaan luetteloiden sen *afekteja eli tulemisia*; juuri tätä on etologia (Spinozan teoksesta *Etiikka*). Emme tiedä ruumiista mitään ennen kuin tunnemme, mitä se osaa tehdä eli mitkä ovat sen affektit. Peruskysymys ei ole “mitä se on?”, vaan “miten se toimii?”. Tämän mallin mukaan pyritään selvittämään sitä, miten affektit voivat tai eivät voi yhdistyä toisen ruumiin affekteihin joko tuhoten tuon toisen tai tullen tuon toisen tuhoamaksi; joko vaihtaen tekoja/intohimoja tuon toisen kanssa tai liittoutuen siihen ja muodostaen näin entistä voimakkaamman pakan.²³

Representaation asemasta keskeisiä käsitteitä ovat tuleminen ja pakka. Eläimeen liittyvä peruskysymys ei ole esim.se, mitä “hevonen” on, esittää tai symboloi, vaan, mitä ovat “hevosen” affektit eli millaisia pakkoja se sisältää tai millaisiin pakkoihin se kuuluu. Ihmisen perusaffekti on tulemiseen kohdistuva halu, likeisyys. Luonto on kokoelma pituus- ja leveyspiirejä, joissa tämän tulemisen kyvyt ja relaatiot ilmenevät. Organisoitumisen ja kehityksen vastakohtana Luonnon tasoja ovat konsistenssi ja kompositio; tulemisen ylläpitäminen ja sen eri muotojen sekä mahdollisuuksien variointi. Kaikki tuleminen on toisaalta jo itsessään likeisyyteen tähtäävää eli molekulaarista; myös eläimeksi tullaan vain molekulaarisesti - tulemalla ikään kuin eläimen molekyylien kylkeen. Juuri Luonnolle ominainen *molekulaarinen likeisyys* yksilöityneen, analogisen, molelaarisen ja identifioituneen asemasta korvaa subjektin, jäljittelyn ja mimesiksen. Taiteissa naturalismi ei siis ole luonnon jäljittelyä, vaan tulemista, moninaistumista, likeistymistä ja pakkautumista kuvaava esitys- ja kertomismuoto.

Arthur Kroker on kommentoinut Deleuzen ja Guattarin käsityksiä tulemisesta ja syyttänyt kirjoittajia “romanttisesta mystisismistä” sekä nostalgisesta suhtautumisesta “alkemistisiin mutaatioihin”.²⁴ Krokerin mukaan kahdentumista, moninaistumista ja tulemistä koskevat teoriat ovat kuvauksia - ei suinkaan olemassaolevan naturan luonteesta, vaan virtuaalitetollisuudesta ja virtuaalisesta minästä.²⁵ Bittien likeisyys ja digitaaliluontoon kahdentunut ihmis- tai eläinhahmo olisi tältä kannalta toisena ääripäänä siinä jatkumossa, jossa toista voitaisiin kuvata Barthesin tapaan sellaisena molekulaarisena likeisyytenä ja nostalgiana luontoon, joka toteutuu esim. kahvia siemailtaessa.²⁶

Kritikoidessaan “tulemisen teologiaa” Kroker on kenties liiaksikin ihastunut virtuaalisuutta koskevaan ajatukseensa. Paljon enemmän kuin menneistä tai tulevista mahdollisuuksista Deleuze ja Guattari puhuvat hyvin yksinkertaisesti luonnon toimintaperiaatteista *yleensä*.²⁷ Tässä suhteessa niiden kontekstina ei tarvita virtuaalitetollisuuden tai virtuaalisen minän kaltaisia utopistisia rakenteita. Olemassaolevaa tietokoneympäristöä ja siihen suunniteltuja pelimalleja voidaan aivan yhtä hyvin tarkastella luonnon toimintaperiaatteiden kannalta soveltamalla tähän ympäristöön niitä käsityksiä, joista edellä on puhuttu naturalismina.

Affektit yhdistyvät toisen ruumiin affekteihin joko tuhoten tai tullen tuon toisen tuhoamaksi (kuva: Riders of Rohan).



NATURALISMI PELINÄ: THE LORD OF THE RINGS

Being, or Time, is a *multiplicity*. But it is precisely not “multiple”; it is One, in conformity with its type of multiplicity.²⁸

Tutkiessaan elokuvallisen liikekuvan kehitystä, Deleuze hahmottaa siirtymän affektikuvasta toimintakuvaan *impulssikuvan* käsitteellä. Välissä oleminen ohella käsitteessä kiteytyvät elokuvallisen naturalismin ominaisuudet. Deleuze kutsuu naturalistia “sivilisaation fyysikoksi ja diagnostikoksi” (viitaten Nietzscheen);²⁹ kertojaksi, joka tutkii sivistyksen yhteiskuntia samalla likinäköisyydellä, tarkkuudella ja kärsivällisyydellä kuin millä fyysikot ja biologit tutkivat luontoa ja sen ilmiöitä. Tällaisen sivilisaation energiat ja ihmisten väliset suhteet ovat niin ikään olemassa luonnolle tyypillisen tulemisen periaatteita noudattaen.

Deleuzen elokuvallisessa taksonomiassa ekspresionistisen affektikuvan ja realistisen toimintakuvan välistä naturalismia hallitsee siis impulssikuva. Sen yksiselitteinen havaitseminen, määrittelystä puhumattakaan, on kovin hankalaa, koska se on jollakin tavoin “juuttuneena” toimintakuvan ja affektikuvan väliin. Impulssikuvalla nimettyä naturalismin aluetta määrittävät neljä koordinaattia, jotka ovat juurimaailma (*originary world*), johdemaailmat (*derived worlds*), impulssit (*impulses*) ja käyttäytymismuodot (*modes of behaviour*). Asetelmaa voitaisiin havainnollistaa esim. seuraavan kuvion muodossa:

affektikuva	impulssikuva	toimintakuva
idealismi	naturalismi	realismi
mikä-tila-tahansa/ affektit	juurimaailma/ impulssit	johdemaailma/ käyttäytymis- muodot
“saa tuntumaan”	“liittää”	“esittää”
valta	energia	teko

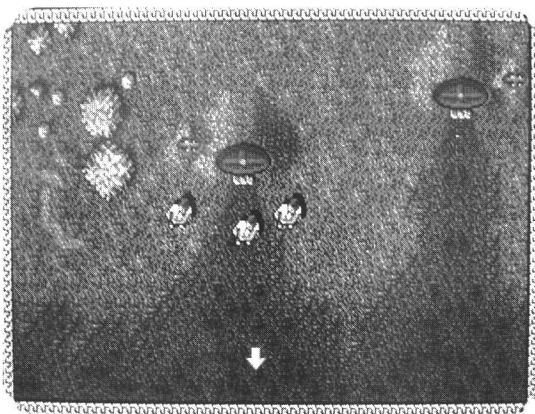
Juurimaailman ja johdemaailman keskinäinen suhde on vallan ja ominaisuuksien (jotka kuuluvat juurimaailmaan) aktualisoitumista tietyissä paikoissa (tila) tiettyinä ajankohtina (aika). Tällainen tilallistunut-ajallistunut entiteetti on juuri johdemaailma, jonka (esim. elokuvan kohdalla audiovisuaalisessa) aika/tila -rakenteessa juurimaailma on aina läsnä “mahdollisuutena”, ominaisuuksina ja val-

tana; oireina, jotka viittaavat juurimaailman impulsseihin ja fetisseinä tai idoleina, jotka viittaavat juurimaailman fragmentteihin.

Juurimaailma-johdemaailmat

Juurimaailma on luonto (*natura*), jossa henkilö- (hahmot) ovat käyttäytymismuodoiltaan *kuin* eläimiä. Tuo “kuin” ei kuitenkaan viittaa samankaltaisuuteen jäljittelynä, vaan jatkuvuuden eli pakan periaatteena. Ylitsepersuava johdemaailma, joka audiovisuaalisessa muodossaan on aina maantieteellinen ja historiallinen miljö, viittaa juuri ylitsepersuamisensa kautta juurimaailmaan: esineet sen fragmenttisuuteen ja ihmiset sen energioihin. Täten impulssikuvan nimittäjä on *energia*, samassa mielessä kuin toimintakuvassa teon voima ja affektikuvassa vallan ominaisuus. Juurimaailma on juuri sitä, mikä “möyrii jokaisen miljööön syvyyksissä”.³⁰ Naturalismin myötä myös *aika* tekee hyvin keskeisen “sisääntulon” elokuvalliseen liikekuvaan, joka siis alkaa muuttua aikakuvan määrittävän elokuvamuodon suuntaan juuri naturalismin kautta.³¹

Lord-tietokonepelissä hahmot näkyvät kuvaruudulla lähes suoraan ylhäältä. Etenkin strategia- mutta myös seikkailupeleissä juuri tällainen “pelaajan näkökulma” on varsin tyypillinen. Ylhäältä alaspäin ja ikään kuin etäisyyden päästä suuntautuva “karttakatse” asemoi pelaajalle kaikkinäkevän kosmisen silmän, joka kirjaimellisesti on kaiken näkyvän yläpuolella. “Alhaalla” näkyvien hahmojen koon huomioon ottaen voidaan arvioida, että *Lordin* hahmot ovat noin aarin kokoisen, ruudulla näkyvän



Karttakatse asemoi pelaajalle kosmisen silmän
(kuva: Lord).

alueen keskellä. Pelaaja voi liikutella tätä aluetta hahmoineen nuolinäppäinten (tai hiiren) avulla neljään pääilmansuuntaan. Tällainen, vain suoria linjoja pitkin etenevä liike on niin ikään näille pelimuodoille tunnusomainen piirre; siinä tavallaan olioistuu uudelleen naturalistisen kirjallisuuden kuva luonnonmaisemia halkovista suorista, teknologisista viivoista kuten sähkö- ja puhelinlinjat sekä rautatiet.³²

Peli perustuu ”Tehtävälle”; pelihahmojen (Frodon ja kumppaneiden eli ”pakan”) tehtävänä on kuljettaa Sauronin havittelema Sormus Tuomiovuoren tuliseen pätsiin; siellä se tuhoutuu samassa tulessa, jossa se on syntynytkin. Sormuksen tuhoaminen estää Sauronia saavuttamasta maanpäällistä pahan ylivaltaa. Peli siis etenee pelaajan liikutellessa pakkaa ympäri pelialuetta. Väilytyöntäppäimellä kuvaruutuun ilmestyy käyttöliittymä (*interface* = ”sisäiskasvot”), jonka avulla pelaaja saa pakan kommunikoimaan muiden, pakkaan kuulumattomien hahmojen kanssa. Samalla tavalla pelaaja voi saada pakan myös puhumaan, taistelemaan, käyttämään tavaroita, hankkimaan niitä jne. Käyttöliittymä näyttää lähikuvan siitä pakan henkilöahmosta, jonka pelaaja haluaa toimivan. Lähikuvan lisäksi se näyttää pylväsdiagrammin, joka osoittaa hahmon elinvoiman eli energian määrän. Tätä voimaa voidaan pitää hahmon *conatuksena*, kyynä tai voimana, jolla hahmo eksistoi.³³ Pelin hahmoilla on erilaiset määrät voimaa; Gandalfin *conatus* on 75, Frodon 16. Näin ollen Gandalfilla on yli 4,5 kertaa suurempi kyky säilyä hengissä koettelemuksista kuin Frodolla. Elinvoimaa saa lisää syömällä, juomalla, nukkumalla ja lääkitsemällä itseään. Elämä vähenee taistelussa, jos vastustaja onnistuu osumaan hahmoon.

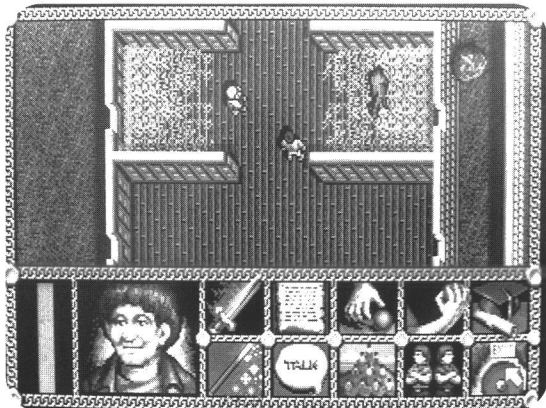
Juurimaailma rakentuu fragmenteista, muotoutumattomasta aineesta; sitä halkovat ei-formaaliset

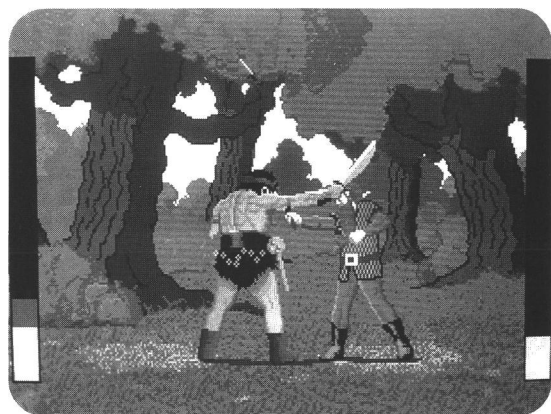
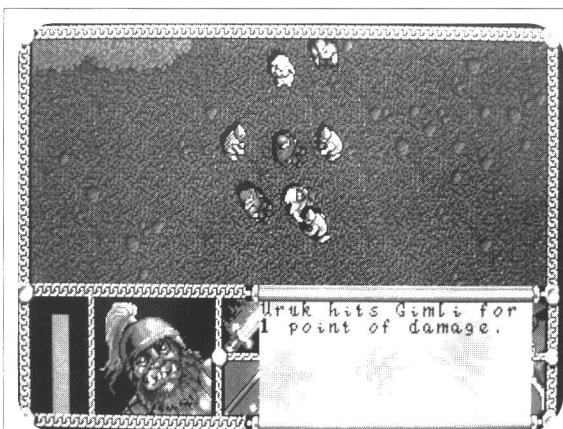
funktiot, jotka eivät ole funktionaalisessa suhteessa subjekteihin. Näitä olioita ovat puut, rauniot, mäet sekä muut juurimaailman elementit, jotka ovat vain luodakseen kontekstin. Juuri tällä tavalla Lordin maailma on fragmentaarinen: voit tutkia siitä vain osan kerrallaan.³⁴ Toisaalta luolat, talot ja kaupungit ovat funktionaalisessa suhteessa pelin hahmoihin ja tapahtumiin. Pelin juurimaailmaa kansoittavat lukuisat oliot, joiden elämellisyys tulee esiin siinä, että ne pyrkivät toteuttamaan vain omaa impulssiaan: sudet tyydyttävät nälkänsä ja noidat tuhoamisen impulssia. Tätä ihmis-eläinten kansoittamaa juurimaailmaa hallitsee Empedokleen laki, joka antaa sille konsistenssin.³⁵

Lordin kaltaiset tietokonepelit perustuvat väkivaltaisen toiminnan (tuhoa tai tule tuhotuksi) toistoon. Impulssipelien naturalistinen väkivalta kuitenkin eroaa *toiminnallisesta* väkivallasta, jota on esimerkiksi nyrkkeily- tai karatepelien (eli toimintapelien) väkivalta. Elokuvallisessa yhteydessä (esimerkkinään amerikkalainen toimintaelokuva) Deleuze on kuvannut väkivallan esityksen suhdetta eri kuvatyyppeihin seuraavasti: ”Toimintakuva tuhkauttaa impulssikuvan, joka on kaikessa brutaalisuudessaan, rajallisuudessaan ja realismin puutteessaan ikään kuin liian säädytön.”³⁶ Naturalistinen väkivalta on aina jo toiminnassa ennen kuin siitä tulee näkyvää. Se on ”piilevää” eikä sitä välttämättä esitetäkään suorana toimintana. *Lordissa* kuvaruudulla näkyvä väkivallan (re)presentaatio on staattista: siitä ei koskaan tule suoraa, kuten esimerkiksi *Prince*-pelissä.

Juurimaailma on olemassa vain sikäli kuin sillä on *rajat*. Kuitenkin rajat ovat liian ahtaita sille, mitä ne rajoittavat. Siksältö pyrkii kaiken aikaa ja monin eri tavoin persuaamaan yli. Juurimaailma on olemassa ainoastaan todellisen miljööän syvyyksissä ja tästä johtuen siinä ilmenee todellisen miljööän julmuus ja väkivalta. *Lordissa* tämä väkivaltainen juurimaailma on ”koko pelin” käsite ja johdemaailmat ovat se osa pelistä, jossa hahmot kulloinkin (ja samalla jatkuvasti) ovat ja toimivat (yleiskuva ylhäältä). Hahmot kartuttavat tietoaan, taitojaan ja kapineitaan aina johdemaailmassa: ”Juurimaailma ei aseta Luontoa vastakohtaksi sille, mikä on inhimillistä: se ei noteeraa tätä distinktiota, joka toimiikin vain johdemaailmoissa. [-] Juurimaailma kietoutuu yhtä lailla futurismiin kuin arkaismiinkin.”³⁷

Käyttöliittymän avulla pelaaja saa pakan kommunikoimaan muiden kanssa (kuva: Lord).





Impulssipelien väkivalta eroaa toiminnallisesta väkivallasta. Lordissa väkivallan representaatio on staattista, ei suoraa (vasemmalla The Two Towers ja oikealla Riders of Rohan).

Kuvaruudulla näkyvä miljöö on osa juurimaailmaa: tämä on johdettu miljöö eli kulloinenkin johdemaailma. Samalla tavalla kuin johdemaailman tila on juurimaailman tila, johdetun maailman ajallisuus on ainakin osaksi myös juurimaailman ajallisuutta. Tämä johtuu siitä, että juurimaailma on laajempi kokonaisuus, jonka osa johdemaailma on. Teot tai käyttäytymismuodot, ihmiset ja objektit, ovat välttämättä johdemaailmassa ja kehittyvät siellä.³⁸ Toisaalta impulssit ja fragmentit kansoittavat juurimaailman. Yhteys juuri- ja johdemaailmojen välille syntyy siitä, että johdemaailma (pelialue) liikkuu juurimaailmassa sekä ajassa että tilassa, samanaikaisesti ikään kuin sekä sen “sisällä” että sen “päällä”. Teot ja hahmot ovat välttämättä johdemaailmassa, koska kuvarajauksen ulkopuolelle ei milloinkaan nähdä.

Oireet ja fetissit ovat naturalistisen teoksen kaksi tunnusmerkkiä. Oireet ovat impulssien läsnäoloa ja fetissit edustavat juurimaailman fragmentteja johdemaailmoissa. Näihin molempiin käsitteisiin liittyy “välimatka”.³⁹ Tämä välimatka ei ole etäisyys siinä mielessä kuin esimerkiksi Seppo Rätty on yli 80 metrin päässä keihäästään suorituksensa jälkeen. Välimatka ei ole myöskään ajallinen. Fragmentti ei ole menneisyydessä suhteessa fetissiin, eikä oire tulevaisuudessa suhteessa impulssiin. Ne eksistivät samassa ajassa ja tilassa. Välimatka on jokin raja, joka erottaa ne toisistaan pysyvästi. Tämä raja on juurimaailman ja johdemaailmojen häilyvä raja-alue.⁴⁰

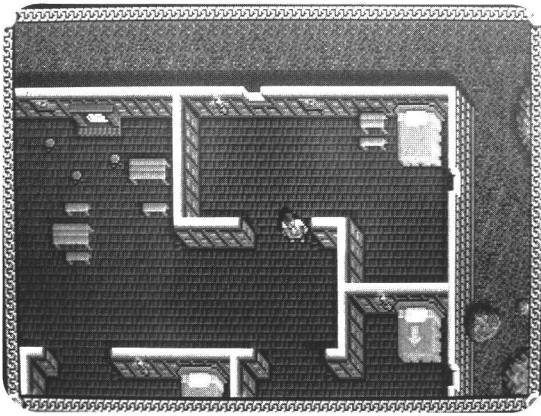
Teoksen naturalistinen laatu syntyy tavasta yhdistää johdemaailma juurimaailmaan, joka on johdemaailmojen yhteinen nimittäjä. Juurimaailma ei ole riippumaton tai irrallinen johdemaailmasta, vaan päinvastoin se konstituoitui johdemaailman niin, että juurimaailman tietyt luonteenpiirteet ovat joh-

demaailmassa vallalla. Lordissa juurimaailma ja johdemaailma ovat yhteydessä toisiinsa juuri sen rajan tai “välimatkan” välityksellä, joka ne erottaa. Tämän rajan toisella puolella ei ole jotakin “muuta”. Raja on tavallaan pelihahmojen havaintohorisontin kantama. Kuitenkin raja eristää johdemaailman juuresta, jolle se on immanentti. Maailmojen välinen yhteys on saumaton. Juurimaailmassa on johdemaailman loppu ja alku, se kuljettaa johdemaailmaa sisällään ja tekee siitä samalla suljetun maailman. Nämä rajat, jotka sulkevat ja määrittävät johdemaailman, ovat epämääräisiä ja häilyviä. Raja on “ja”-raja eikä “tai”-raja, erottaessaan se yhdistää.

Oli aika sitten entrooppista tai toistavaa niin sen lähde on aina juurimaailmassa.⁴¹ Deleuzen mielestä elokuvallinen naturalismi melkein tavoittaa puhtaan aikakuvan, mutta sen keinoin sitä ei voida saavuttaa ajan ollessa välttämättä alisteinen naturalistisille koordinaateille. Naturalistinen aika on riippuvainen impulssista ja se voi tavoittaa ainoastaan ajan negatiivisen puolen: entrooppinen esitystapa ajan kulumisen ja toistava ajan kehämäisyyden.⁴²

Impulssit-käyttäytymismuodot

Impulssit ovat raakoja ja alkukantaisia siinä mielessä että ne viittaavat juurimaailmaan. Ne voivat saada monimutkaisia muotoja ilmetessään oireina johdemaailmassa. Usein impulssit ovat suhteellisen yksinkertaisia, kuten nälkä — liittyyipä se sitten ravintoon tai seksiin. Kuitenkin ne ovat erottamattomia perversseistä teoista (oireista) kuten kannibalismi, nekrofilia ja sadomasokismi, joita impulssit tuottavat ja animoivat. Naturalistisen teoksen johdetussa maailmassa nälkä voi ilmetä esimerkiksi kannibalismina tai seksuaalisuus nekrofiliana.



Lordissa koko pelin perus-impulssi on tahto viedä sormus päsiin eli pelastaa maailma pahalta. Tämä impulssi esiintyy johdemaailmassa oireena, joka on väkivaltaa. Väkivaltaisuus syntyy, koska projektia vastustetaan Pahan eli Sauronin taholta. *Lordissa* hahmot käyttäytyvät väkivaltaisesti. Tehtävä-impulssi, joka hallitsee koko peliä, on tuhoavaa käytöstä johdetussa maailmassa. Itse asiassa Tehtävä jää toisarvoiseksi. Pelin kuluessa tärkeää on vain tutkia maailmaa, eli siirtää omaa havaintohorisonttia juurimaailmassa. Tehtävä (sormuksen kuljettaminen Tuomiovuorelle) voidaan nähtävästi toteuttaa vain etsimällä kaikki yhteydet juurimaailmaan johdetun maailman sisällä. Tehtävä-impulssi pirstoutuu moniksi eri tavoiksi käyttäytyä tai toimia johdemaailmassa. Pelin maailmassa lähes kaikki toimet liittyvät jollakin tavalla väkivaltaan. Pelin hahmo voi menetellä usealla eri tavalla. Jokaisella hahmolla on maksimissaan kymmenkunta taitoa. Näitä ovat mm. havaitseminen, kiipeäminen, tiirikointi, eri aseiden käsittelytaidot, lukeminen, kansantarujen hallitseminen jne. Jokaisella hahmolla voi olla myös tietty määrä esineitä, jotka se on saanut, ostanut tai ryöstänyt. Taitojen puitteissa näitä tavaroita voi hyödyntää. Jos hahmolla on taito *swords* sekä lisäksi miekka, hänen kykynsä tappaa kasvaa rajusti.

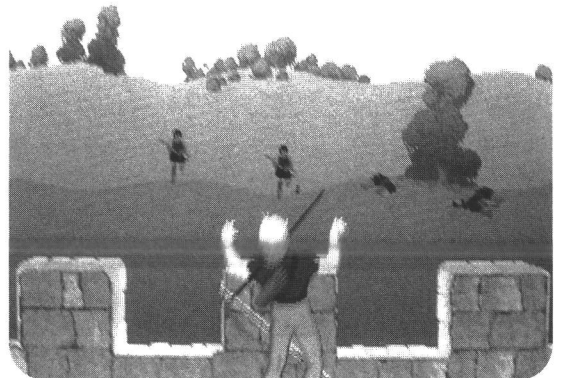
Impulssin objekti on fragmentti, joka kuuluu yhtä aikaa sekä juuri- että johdemaailmaan. Se on revitty juurimaailman todellisista objekteista. Impulssin objekti on aina "osittainen objekti" (fragmentti), joka johdemaailmassa esiintyessään on fetissi.⁴³ Impulssi repii ja hajottaa. Tästä seuraa, että perversio ei ole impulssin poikkeama vaan seuraus, siis normaalia toimintaa johdemaailmassa.

"Kuoltuasi" voit aina aloittaa pelin uudestaan
(kuva: Riders of Rohan).

Lordin perus-impulssi on tahto pelastaa maailma
(kuva: Lord).

Hallitseva "tehtäväimpulssi" pirstoutuu moniksi eri impulsseiksi, jotka esiintyvät oireina (syöminen, puhuminen, jne.) johdetussa maailmassa. *Lordissa* hallitsevan impulssin objekti on Frodon ryhmä taitoinen ja kapineineen. Tässä kytkennässä impulssin pirstaleet näyttäytyvät. Ryhmä on tyypillinen koostumustaan, muotoaan ja energiaansa muuttava pakka: se on osittainen (ei täydellinen), se muuttuu, kehittyä, välillä paranee ja välillä taas huononee.

Impulssi pyrkii ottamaan haltuunsa kaiken, ei viekkauudella, vaan väkivalloin — samalla, kun se yrittää siirtyä miljööstä toiseen. Peli onkin lähes jatkuvaa siirtymistä ja liikkumista, tutkimista, miljöön penkomista ja tyhjentämistä. Pelin edetessä impulssin voima, Frodon ryhmän (pakan) kautta, valitsee fragmenttinsa annetusta miljööstä ja kuitenkin se ei valitse. Itse asiassa se ottaa valitsematta kaiken, mitä miljöössä on tai mitä se sieltä voi löytää. Tässä on myös syy siirtymiseen aina eteenpäin: kenties tuonnempana odottaa täyttymys. Impulssi on siis tyydytettävä ja sen pitääkin olla tyhjentävä: ei riitä, että impulssi tyytyy siihen, mitä miljöö tarjoaa. Impulssi on pohjimmiltaan halu muuttaa ympäristöä, etsiä uusia pa(i)kkoja, tutkia, nauttia siitä mitä ympäristö tarjoaa, oli ympäristö kuinka vastenmielinen ja iljettävä tahansa. Käveleminen, taisteleminen, puhuminen, nukkuminen, syöminen, oluen juominen, taikominen jne. ovat niitä käyttäytymismuotoja, joilla pelin impulssi tyydytetään. Pelaajan on toimittava niin, että pakka kehittyä mahdollisimman taitavaksi ja vahvaksi. Se saa pelin kuluessa haltuunsa taitoja ja esineitä, jotka lisäävät sen kykyä toimia ja tuhota. Vasta kun pakka lopulta on saavuttanut maksimaalisen kyvyn tuhoamisen taidossa, on sillä mahdollisuus toteuttaa tehtävä.



Toiston teema on *Lordissa* voimakas. Peli on rakennettu siten, että pelaajan on yritettävä jonkin tietyn esteen ylittämistä moneen kertaan eri tavoilla, käyttäen hyväkseen pakan kaikkia mahdollisuuksia. Tietokonepeleihin yleensä, kuten *Lordiinkin*, kuuluu valinnan tai uudestaan aloittamisen eli virheen korjaamisen mahdollisuus, *save game* -apparaatti. Se on valinta, jonka voi tehdä aina uudestaan. *Valinta tai uudelleen aloittaminen* on kirjaimellisesti sidoksissa muistiin, säilömiseen.

Lordissa sekä Hyvä että Paha ovat molemmat väkivallan sisällä. Juurimaailman Impulssi (Pahan voittaminen suorittamalla tehtävä) onkin johdemaailmassa pelkkää väkivaltaa. Hyvän ja Pahan kategoriat ovat merkityksettömiä väkivallan määrittäessä käyttäytymistä johdemaailmassa. Empedokleen maailmassa rakkauden määrän ollessa valitseva, maailma homogenisoituu. Vihan ja rakkauden poolit ovat löydettävissä juurimaailmasta. Siellä ovat absoluuttinen Hyvä (Ei-yksilöity Hyvyys) ja Paha. Näiden välinen taistelu määrittää sitä, onko juurimaailma homogenisoitua vai moninaistuva. Nämä kategoriat eivät kuulu johdemaailmaan, johon ne kuitenkin vaikuttavat.

Väkivaltainen käyttäytyminen on pelissä etene-
misen edellytys.⁴⁴ Pakka etenee nuuskien maata kuin tryffelisika, joka työntää kärsänsä juurakoihin etsien sen kätkeviä rihmastollisia herkkuja. Myös pelin pakka koettaa penkoa esiin juurimaailmasta kaiken minkä se voi. Näin johdettu maailma homogenisoituu yhteneväksi juurimaailman kanssa.⁴⁵ Kun tuhoamisen potentiaali on mahdollisimman suuri, tehtävä voidaan suorittaa loppuun ja tällöin Hyvä voittaa. Empedokleen periaatetta seuraten Hyvän (Rakkauden) vallitessa kosmos on mahdollisimman homogeeninen. Tästä seuraa, että mitä suurempi on maailmassa vallitseva rakkauden määrä, sitä suurempi on myös kyky tuhoamiseen ja murhaamiseen. Kun maailma on mahdollisimman homogeeninen, on Rakkauden määrä suurimmillaan, mutta samalla kyky tappaa on maksimissaan.

Aion-Kronos

Aika voidaan käsittää monella eri tavalla. Se voi olla Ikuisuuden aikaa (Aion) tai Nykyhetken aikaa (Kronos). Jälkimmäisessä vain nykyhetki siis on koetuna olemassa. Mennyt ja tuleva ovat nykyisyyden suhteellisia ulottuvuuksia. Kronoksen nyt-hetki on suhteellisten nykyisyyksien keräytymä tai massa; ajallinen "piste", josta katsotaan eteen- tai taaksepäin nykyhetken perspektiivistä, joko jo mennyttä tai vielä tulematonta.

Kronoksen aika on aineellista tai "ruumiillista". Kokonaisuuden, Jumalan tai substanssin nykyhetki on aineellisten syiden yhteys itsessään, kausaliteetti. Kronos mittaa sen kosmisen periodin aikaa, jolloin kaikki tapahtuu yhtä aikaa, eli juuri tässä ajassa, nyt. Tästä johtuen nykyhetki on aina rajattu. "Kausaliteetti rajoittaa nykyisyyttä olemalla kappaleiden toiminnan mitta tai raja silloinkin kun kyseessä on suurin kaikista kappaleista tai kaikkien syiden ykseys eli Kosmos itsessään."⁴⁶

Nykyhetki voi olla ääretön (*infinite*) olematta rajaton tai loputon (*unlimited*). Tällainen aika on kehämäistä. Suhteelliseen liikkeeseen, jonka avulla jokainen nykyhetki viittaa itseään suurempaan nykyhetkeen, täytyy lisätä absoluuttinen liike, joka on suurimman nykyhetken veroinen. Tämä liike sykkii kosmisten periodien leikissä absorboidakseen ja palauttaakseen suhteelliset nykyhetket, joita se ympäröi.

Kronos on kausaliteetin säätelemä valtavien nykyhetkien toisiaan seuraava liike. Deleuze kysyy, eikö jossakin ole olemassa jotakin, jota nykyhetki ei tavoita, joka ei kuulu kausaliteetin piiriin? Onko tämä jokin lokaalista, vai leviääkö se kenties koko universumiin, jossa se sabotoi Kronosta?⁴⁷ Jos voidaan ajatella, että on olemassa jotakin, joka ei kuulu kausaliteetin piiriin, niin tuleminen deleuzelaisessa merkityksessä on mahdollista: todellinen muutos voi tapahtua. Kosmisen järjestyksen ei tarvitse kiertokulussaan palata *samaan* atomiseen kombinaatioon (molariteetti), vaan todellista (molekulaarista) uutta voi syntyä.

Kronos käsitettynä Absoluutiksi on siis huono Kronos, joka on vastakkainen hyvän Kronoksen *elävälle* (lue: tulevalle, *becoming*) nykyhetkelle. Platonin mukaan nykyhetken vierellä oleminen on tulemiselle mahdotonta. Toisaalta Platonin mukaan "olla nykyhetkessä" tarkoittaa "olla", eikä se voi tarkoittaa tulemistä. Oleminen ei siis voi olla tulemistä. Deleuzen mukaan molemmat mahdollisuudet ovat kuitenkin tosia. Ajalla (Kronoksella) on vain nykyhetki, jolla se voi ilmaista nykyhetken sisäistä kumoutumista ajassa. Havaittu on aina jo olleen havaitsemista. Nykyhetken sisäinen tuhoutuminen johtuu siitä, että maailma on tulemisen tilassa. Kronos on pakotettu ilmaisemaan tuleva ja mennyt nykyhetkessä nykyhetken keinoin, sillä vain niitä se ymmärtää. Kronos (Absoluuttina) on siis "hiritävä nykyhetki", joka vastustaa hyvän nykyisyyden (Tulemisen) valtaa.

Aion-käsityksen mukaan vain tulevaisuus ja menneisyys ovat ajan sisältö. Sen sijaan, että olisi nykyhetki, joka sisältää menneet ja tulevat, on ole-

massa tulevaisuus ja menneisyys, jotka jakavat (tihentävät) nykyhetken joka hetki äärettömän pieniin osiin sekä menneeseen että tulevaan, molempiin suuntiin yhtä aikaa. Aion on hetki ilman "paksuutta" ja ulottuvuutta, joka jakaa jokaisen nykyhetken menneeseen ja tulevaan. Kronos on valtava paksu nykyhetkien kerrostuma, joka välissä ollen suhteuttaa sekä menneen että tulevan toisiinsa.

Kronos ilmaisee kappaleiden (ja niiden laatujen) toimintaa ja luomista eli tulemista. Aion on ruumiittomien (*incorporeal*) tapahtumien ja attribuuttien, jotka eivät ole samoja kuin laadut (laadut ovat maailmassa), keskus. Aion on juurimaailman ja Kronos johdemaailmojen aikaa. Kronos on rajoitettu ja ääretön, Aion on rajaton sillä tavalla kuin mennyt ja tuleva ovat rajattomia; samalla se on äärellinen kuten hetki. Kronosta ei voida erottaa kehämäisyydestä, Aion levittäytyy suorana viivana rajattomana kumpaankin suuntaan.

Lord on kehämäinen alkuperäisessä stoalaisessa merkityksessä: ikuinen paluu on todellakin paluuta juuri samaan "krooniseen absoluuttiin". Kun olet kerran pelannut pelin loppuun, ei ole mitään mieltä pelata sitä uudestaan, koska se on täysin samankaltainen. Uudestaan pelaamisesta ei ole mitään muuta iloa kuin saman opitun "sensoris-motorisen" tavan toistamisesta syntyvä "kyseenalainen" riemu. Tämä peli eroaa esimerkiksi korttipelistä, jossa pakka sekottuu aina uudelleen ja uudelleen. Vaikka korttipelit ovat kehämäisiä, ne eivät ole entrooppisia. Tämä tarkoittaa sitä, että ne eivät ole "kerran-pelattavia" kuten *Lord*. Pelituotanto itsessään on täysin tietoinen tällaisesta pelin "tyhjenemisestä". Pelaajaa ei pyritäkään ohjaamaan saman pelin ääreen yhä uudelleen ja uudelleen *loputtomasti*, vaan *uusien* pelien ääreen, esim. tässä tapauksessa *Lordin* jatko-osia pelaamaan.



Tietokonepelien "The End" on harvoin ehdoton loppu (kuva: Lord).

YHTEENVETO

Impulssipeliä määrittävät neljä koordinaattia ovat suhteessa toisiinsa seuraavasti:

1) *Juurimaailma* on koko se alue pelin "kartalla", johon Frodolla kumppaneineen on yhteys. Tämä juurimaailma on osa "Sormusten Herra"-mytologiaa, joka on jossakin mielessä perustavaa laatua oleva maailma. Lisäksi maailma tässä muodossaan on todella "juuressa", sillä sehän koostuu pelkästä digitaalis-matemaattisesta informaatiosta, joka on taltioitu levykkeille ja kovalevyille.

2) *Johdemaailma* on pelaajalle (Sinulle) näkyvä maailma, jonka sisällä hahmot ovat. Tämä edellyttää maailman siirtämistä kirjaimellisesta "juuresta" tietokoneen käyttömuistiin ja edelleen näytölle. Tämä johdettu maailma on yhteydessä juurimaailmaan kahdella tavalla. Johdettu maailma on osa juuri-maailmaa. Johdetun maailman rajojen ulkopuolella on juurimaailma joka puolella, niin ylhäällä kuin alhaallakin. Nämä rajat ovat jatkuvasti muuttuvia ja häilyviä. Toiseksi johdettu maailma liikkuu juurimaailmassa. Hahmot ovat "vankeina" alueensa sisällä. Näkyvä alue on eräänlainen horisontti hahmoille, sen takana on jotakin, joka täytyy käydä tutkimassa, mutta jota ei voi havaita menemättä sen luokse. Hahmot eivät myöskään voi päästä oman havaintohorisonttinsa ulkopuolelle. Hahmot ovat myös sen vankeja.

3) *Impulssit* ovat juurimaailmassa. Tästä johtuen ne esiintyvät myös johdetussa maailmassa. Juuri-maailmassa oleva nään impulssi saattaa esiintyä johdetussa maailmassa kannibalismina. *Lordissa* on yksi suuri impulssi: tahto pelastaa maailma Sauronin pahuudelta. Johdetussa maailmassa eli hahmojen toimissa tämä impulssi esiintyy pirstoutuneena ...

4) ... moneksi eri *käyttäytymismuodoksi*. Jotta impulssi toteutuisi, on hahmojen kehitettävä itseään, ravittava itseään, opittava tuhoamaan, sanalla sanoen *pakkauduttava*. Näin periaatteessa hyvää tarkoittava impulssi (maailman pelastaminen pahuudelta) ilmenee johdetussa maailmassa käyttäytymismuotona, joka perustuu jatkuvaan väkivaltaan. Tämä väkivalta ei kuitenkaan ole toiminnallista, vaan naturalistista: sen energiana on tahto säilyä "hengissä" pelin loppuun saakka.

Lord itsessään ei siis tavoita tulemistä, se jää kehämäiseksi ja lisäksi kehämäisyyteen yhdistyy entropia. Sen sijaan peli kurkottaa kohti tulemistä samalla kun se viittaa rajojensa yli pelisarjan seuraaviin peleihin. Tämä uudelle populaarikulttuurille niin tunnusomainen piirre käy ilmi yhtä hyvin niin elokuvien sarjallistumisena (*Alien* 1,2,3; *Batman* 1,2; *Robocop* 1,2; *Terminator* 1,2, jne.) ja tietoko-

nepelien sarjallistumisena kuin elokuvaan suoraan liittyvinä tietokonepeleinäkin (*Robocop* 1,2,3, *Indiana Jones* 1,2, *Terminator* 1,2, jopa *Yksin kotona* 1,2). Edes kulutuksessa, puhumattakaan tuotannosta, kyse ei ole kierrätyksestä, vaan saman, jo monta kertaa tutuksi tulleen aineksen rakentelusta "uusiin" kuoriin - ikään kuin koko kulttuurinen muoto olisi pysähtynyt päättymättömän itsetyydytyksen tilaan.

Viitteet:

¹ Kyseinen peli perustuu Tolkienin (1892-1973) *Taru sormusten herrasta*-trilogian (alk. julk. 1954-56) ensimmäiseen osaan "The Fellowship of the Ring". Pelin jatko-osat "The Two Towers" (julk. 1992) ja "The Return of the King" (joka ei ole vielä ilmestynyt) vastaavasti perustuvat trilogian myöhempiin osiin.

² Näistä tyypeistä elokuvan yhteydessä ks. Gilles Deleuze, *Cinema 1: The Movement-Image*. Translated by Hugh Tomlinson and Barbara Habberjam. Minneapolis: University of Minnesota Press 1986: 56-70.

³ Tietokone- ja videopelien sukupuolisesta sidoksesta lisää ks. Gillian Skirrow, "Hellivision" teoksessa Colin MacCabe (ed.) *High Theory/Low Culture; Analysing Popular Television and Film*. Manchester: Manchester U.P. 1986; Leslie Haddon, "Explaining ICT consumption; The case of the home computer" teoksessa Roger Silverstone & Eric Hirsch (eds.), *Consuming Technologies; Media and Information in Domestic Spaces*. London & New York: Routledge 1992; David Morley, *Television Audiences and Cultural Studies*. London & New York: Routledge 1992 (erik. luku 11: "Private worlds and gendered technologies", 221-248).

⁴ CD-ROM on tietokonepelien maailmassa tällä hetkellä avainsana ainakin siinä mielessä, että juuri sen "välityksellä" pelien viihteellinen maailma, interaktiivisen videotaitteen taidemaailma ja tiedonsiirron, -hankinnan sekä -käsittelyn opetuksellinen maailma yhdyntyvät käsitteeksi *multimedia*.

⁵ Ks. luku 8 ("From affect to action, The Impulse-Image") teoksessa Deleuze 1986, 123-140.

⁶ Sama, xiv. Näillä vertauskohdilla Deleuze kuvailee Peircen merkkiteorian luonnetta, mutta yhtä hyvin kuvaus soveltuu myös Deleuzen oman taksonomisen elokuva-ajattelun luonnehdinnaksi.

⁷ Raymond Williams, *Keywords. A vocabulary of culture and society*. London: Fontana paperbacks 1983, 216-218 (alk. 1976). Luonto-käsitteen merkitysyhteyksistä lisää ks. Tuija Lyytinen, "Luonnon kohtaaminen; mitä luonnon käsite pitää sisällään?" *Kulttuuritutkimus* 10 (1993):1, 3-10.

⁸ Mark Seltzer, *Bodies and Machines*. London: Routledge 1992, 19.

⁹ Titus Lucretius Carus, *Maailmankaikkeudesta*. Suomentanut sekä johdannon ja selitykset kirjoittanut Paavo Numminen. Porvoo & Helsinki: Wsoy 1965.

¹⁰ Gilles Deleuze, "Lucretius and the simulacrum" teoksessa G. Deleuze, *The Logic of Sense*. Translated by Mark Lester with Charles Stivale. New York: Columbia U.P. 1990: 266 (alk. 1969).

¹¹ Luonnollisilla olioilla tarkoitetaan luonnossa olevia asioita. Esimerkiksi kappaleet, käsitteet ja mielikuvituksen tuotteet (mm. Eukleideen geometria) kuuluvat tähän kategoriaan.

¹² Deleuze 1990, 266.

¹³ Sama, 267.

¹⁴ Platonin käsitys simulacrasta liittyy platonistisen kosmoksen rakenteeseen (Platon, *Valtio*. Suomentanut Marja Itkonen-Kaila.

Helsinki: Otava 1981: 248). Oleva jakautuu kosmoksen eri tasoihin ja niitä vastaaviin sielun toimintoihin. Kosmoksen hierarkiassa erotetaan järjellä tavoitettava alue aistittavasta alueesta ja sielun toimintojen hierarkiassa vastaavasti tieto (episteme) luulosta (doks). Järjellä tavoitettava alue jakautuu ideoihin, jotka ymmärretään (mieli)kuvien avulla. Näiden yläpuolella ovat ideat, jotka ymmärretään ilman (mieli)kuvia. Tosioleva on näiden ideoiden yläpuolella. Aistittava alue (ekstensio) edustaa maailmamme konkreettisia Aspekteja. Ekstensiota koskeva sielun toiminto (intensio) on uskonnosta. Maailmamme oliot - esimerkiksi tietokoneet, kärpäset ja korttipakat - ovat todellisen alapuolella, kopiaita tosiolevista ideoista, simulacraa. Näiden alapuolella kosmoksen hierarkiassa on arvottomista arvottomin, fantasma, kopion kuvajainen. Fantasmaa koskeva sielun toiminto on arvelua ja luuloa.

¹⁵ Deleuze 1990, 277.

¹⁶ Lucretius 1965, 216.

¹⁷ Deleuze 1990, 278.

¹⁸ Sama, 2.

¹⁹ Gilles Deleuze & Félix Guattari, *A Thousand Plateaus. Capitalism and Schizophrenia*, Vol. 2. Translated by Brian Massumi. Minneapolis: University of Minnesota Press 1987 (alk. 1980), 232-309.

²⁰ Sama, 237.

²¹ Sama, 242.

²² Sama, 254.

²³ Sama, 257.

²⁴ Arthur Kroker, *The Possessed Individual. Technology and the French Postmodern*. New York: St. Martin's Press 1992, 113-126.

²⁵ Sama, 116-117.

²⁶ Vrt. Roland Barthesin kommentaaria artikkelissa "Reading Brillat-Savarin" koskien kahvia ja sen "aineellisuutta": "Siinä pikku konfliktissa, joka vastakohtaistaa jauhetun ja murskatun [kahvinpavun] heijastuu nykyajassa enemmän kuin koskaan ennen toimiva, teknologista ihmisyttä koskeva suuri myytti: siinä näkyy työkalun erinomaisuus (vastakohtana koneelle), se miten käsitehty edeltää teollista eli lyhyesti, Luonnolliseen kohdistuva nostalgia" (teoksessa Marshall Blonsky (ed.), *On Signs*. Baltimore: The Johns Hopkins U.P. 1985, 64-65).

²⁷ Tällaisesta tulkinnasta enemmän ks. Brian Massumi, *A User's Guide to Capitalism and Schizophrenia. Deviations from Deleuze and Guattari*. Cambridge, Mass.: The MIT Press 1992 (erik. luku "Monstrosity", 93-141).

²⁸ Gilles Deleuze, *Bergsonism*. Translated by Hugh Tomlinson and Barbara Habberjam. New York: Zone Books 1988 (alk. 1966), 85.

²⁹ Deleuze 1986, 125.

³⁰ Sama.

³¹ Sama, 126. Elokuvan nimekkäimmistä naturalisteista Buñuelille aika on taantumana (regressio) "toisteisuutta", kun taas von Stroheimille taantuma on "kulumista" (entropiaa).

³² Seltzer 1992, 20.

³³ Spinozan mukaan conatus on olion elinvoima. *Etiikka* -teoksen kolmannen luvun propositiot VI, VII ja VIII ovat seuraavanlaiset: "Jokainen olio [-] pyrkii säilyttämään olemassaoloaan (VI); Pyrkimys (conatus), jolla olio pyrkii säilyttämään olemassaoloaan, ei ole mitään muuta kuin tuon olion todellinen luonto (VII); Pyrkimys, jolla olio pyrkii säilyttämään olemassaoloaan, ei ole ajallisesti rajoitettu, vaan rajoittamaton." Ks. *Spinoza's Ethics*. Ed. by G.H.R. Parkinson; Translated by A. Boyle. London 1989, 91; ks. myös Paul Wienpahl, *The Radical Spinoza*. New York:

New York U.P. 1979, 212-215.

³⁴ Deleuzen Lucretius -artikkelin mukaan (Deleuze 1990) samantyyppiset atomit muodostavat suuria keräytyymiä. Näistä mainitut neljä elementtiä koostuvat. Samat säännöt sopivat myös *Lordin* maailmaan.

³⁵ Empedokles oli kreikkalainen luonnonfilosofi. Hän kuoli 444 eKr hyppäämällä tulivuoren kraateriin "näyttääkseen muille". Hänen ajattelunsa sai vaikutteita Parmenidekselta ja pythagoralaisilta. Parmenides opetti, että tyhjistä ei voi syntyä mitään. Tästä seuraa, että mitään ei voi myöskään hävitä. Näin ollen muutos on mahdoton. Empedokles ei kuitenkaan nähnyt mitään ristiriitaa *ex nihilo nihil* -periaatteen ja muutoksen välillä. Empedokles opetti, että kosmos rakentuu neljästä elementistä (maa, tuli, vesi ja ilma). Nämä neljä elementtiä ovat suhteessa toisiinsa kahden kosmisen voiman välityksellä. Voimat ovat Rakkaus ja Viha. Rakkauden voima vetää samanlaisia puoleensa ja tekee erilaisista samanlaisia. Tämä voima homogenisoi, se on entropopista. Vihan voimalla on kyky erottaa ja hajottaa. Kosmoksen tilaa määrittää Rakkauden ja Vihan määrien suhde. Universumin eksistenssi oskilloi Yhteyden (Rakkaus) ja Moninaisuuden (Viha) välillä.

³⁶ Deleuze 1986, 134. Toimintaelokuvan perustyyppien asemasta "aitoa naturalismia" saattaisi löytää amerikkalaisen elokuvan *Juurinaistyyppistä* (ordinary woman), joita ovat esittäneet mm. Ava Gardner ja Jennifer Jones, tai joiden ympärille esim. King Vidorin 1940-luvun ja sen jälkeinen tuotanto punoutuu.

³⁷ Sama, 139.

³⁸ Oliot ovat johdetussa maailmassa siksi, että johdettu maailma on se, mikä ilmenee, näkyy teoksen (elokuva, peli) kokijalle. Oliota ei nähdä johdetun maailman ulkopuolella, ei ainakaan *Lordissa*.

³⁹ Jos oire tavoittaa sen mistä se on oire, se lakkaa olemasta oire; vastaavasti jos fetissi sulautuu siihen mitä se "korvaa", se lakkaa olemasta fetissi.

⁴⁰ Raja-alue on diffuusi siinä mielessä kuin stoalaisten "hetki" on kesto (*duration*). Chryssippos kirjoittaa asiasta näin: "se, minkä sanotaan olevan 'nyt', on osittain levinnyt tulevaisuuteen ja osittain menneisyyteen." S. Sambursky, "The Stoic Views of Time". Milic Capek (ed.), *The Concepts of Space and Time*. Baltimore 1977, 162.

⁴¹ Deleuzen mukaan naturalismi voi olla entropopista, jolloin johdemaailman voimat ja laadut homogenisoituvat siten, että johdettua maailmaa ei voida erottaa juurimaailmasta. Naturalismi voi olla myös toistavaa, kehämäistä. Entropian tilalla on samojen asioiden uusiutuminen.

⁴² Broderbundin toimintapeli "Prince of Persia" voi hieman valottaa tätä aspektia. Pelissä edetään tasolta toiselle. Pelin kokonaiskesto on yksi tunti (ajan kuluminen). "Kuoltuasi" voit kuitenkin aloittaa siltä tasolta, jolle olet jo päässyt. Tämä peli sisältää näin ollen sekä kulumisen että kehämäisyyden (paluun/toiston) aspektit.

⁴³ Tästä johtuu se, että naturalismi ei tavoita aikaa puhtaana kuvana. Aikaa ei voida (Bergsonin) mukaan ymmärtää keston osiksi, vaan se on jatkuva.

⁴⁴ Aina kun pelin tahmot kohtaavat muita entiteettejä, kuolema on läsnä. Pelissä kaikki tapahtuu suhteessa kuolemaan. Kohtaamisia on kolmenlaisia: 1) Saat rekrytoitua kaverin -> lisää tuhovoimaa, kykyä tappa 2) kohtaat monsterin -> heikompi kuolee. 3) saat tietoa siitä, minne kannattaa mennä -> missä on tapettavaa.

⁴⁵ *Lordissa* homogenisoituminen tapahtuu toiston avulla. *Ehlyttävää* toistoa ei tavoiteta.

⁴⁶ Deleuze 1990, 163.

⁴⁷ Sama, 164.