

Jukka Sihvonen

VT JA TÄYDELLISEN KOKEMUKSEN UNELMAT

Kun virtuaalitodellisuus ymmärretään "kokemuksena" eikä objektina tai kuvana, laajentuu samalla itse kokemuksen käsite yli niiden empiiristen suhteiden, jotka kokemuksella on yhtäältä aineellisen ja toisaalta täysin subjektiivisen maailman kanssa.¹

Virtuaalitodellisuuteen (VT) ja sen ulottuvuuksiin "uuden audiovisuaalisuuden" kannalta liittyy keskeisesti kysymys kokemuksen mahdollisuuksista - niin tuotannon ja teorian kuin vastaanotonkin tasoilla. Kysymys vastaanotosta on tässä yhteydessä erikoinen: missä mielessä virtuaalitodellisuuteen osallistuvaa, interaktiivista "katsojaa" voi enää pitää vastaanottajana - tai edes katsojana? Eikö kysymyksessä ole osallistuja - tai vielä tarkemmin, "enkeli"?² Ajatus vertautuu kiinnostavasti elokuvaa ja sen vastaanottoa koskevaan väittämään, jonka esim. Stephen Heath on esittänyt seuraavasti: "Elokuvan historian ensi hetkinä juuri teknologia tarjoaa välittömimmän intressin: levityksen ja myynnin sisältönä on koneen aiheuttama kokemus."³ Miten elokuvan alueella jo vanhastaan tuttu koneen ja kokemuksen välinen yhteys nousee uudelleen esille juuri virtuaalitodellisuutta koskevassa keskustelussa?

Heathia tulkiten kokemus vastaa karkeasti jaotellen symbolista ja kone välineellistä, instrumentaalista. Verrattuna perinteiseen valkokangaselokuvaan, VT:n ideana - siten kuin Lanier sen näkee "eräänlaisena luovana leikkinä" - on symbolisen

ja välineellisen toisiinsa sulautuminen; välineellisyden kadotessa kokijan tietoisuudesta, myös symbolinen katoaa.⁴ Tässä suhteessa kokemus syntyy entistäkin selvemmin koneen ja käyttäjän vuorovaikutuksessa. Näin ollen kysymys "toisen maailman" (olipa se sitten elokuvaa tai VT:ta) ja kokevan subjektin rajoista on se, jota tällainen sulautuminen korostaa kenties vielä selvemmin kuin elokuvan "kerronnallinen tila" Heathin teoretoimassa mielessä.

Käsittelen tässä tekstissä virtuaalitodellisuuteen liittyvien spekulointien valossa kahta spesifimpää kysymystä: 1) kokemuksen käsitteellistymistä varhaisen elokuvan kontekstissa, eritoten sellaisesta näkökulmasta, jota on nimitetty "attraktion elokuvaksi" ja 2) kokemuksen käsitteellistymistä siinä kontekstissa, joka on fokusoitu tulevaisuuteen esimerkkeinä sellaiset tieteiskirjallisuuden edustajat kuten Philip K. Dick, J. G. Ballard ja William Gibson.

Yleisemmin yritän pohtia sitä, millä tavalla VT:n käsite kytkeytyy siihen laajempaan perinteeseen, joka on ponnistanut Romantiikan retoriikasta ja mielikuvituksesta.⁵ Millä tavalla VT:ssa uusiintuu jälleen kerran "porvarillinen utopia" siitä, että välittömän kokemuksen "sininen kukka" olisi sitenkin mahdollista löytää teknologian (mustasta) puutarhasta (kuten Walter Benjamin totesi kirjoitessaan elokuvasta).⁶ Tuon ideologian kiteytymä on ajatus siitä, että vasta VT:n ansiosta meidän on

mahdollista oivaltaa, millainen itse todellisuus (siis T) koko moninaisuudessaan on. Juuri tämän ajatuksen VT-guru Jaron Lanier on esittänyt seuraavalla tavalla:

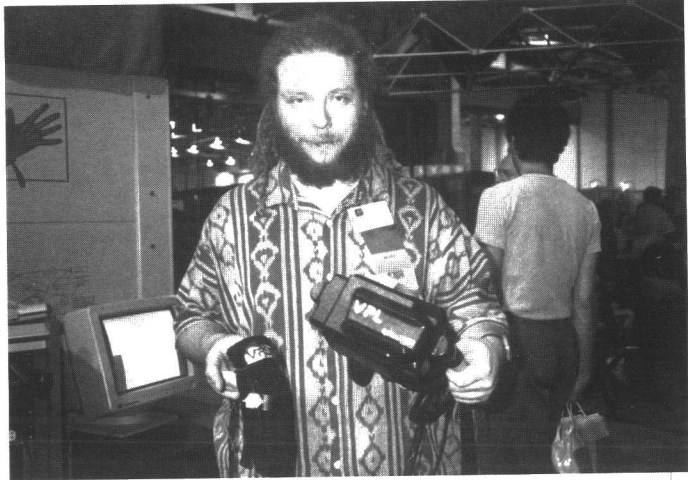
Ennen muuta haluaisin, että laajalle levinnyt mahdollisuus käyttää virtuaalitodellisuutta johtaisi tulevaisuudessa entistä suurempaan aistiherkkyyteen suhteessa maailmaan. Kun virtuaalitodellisuutta käyttää tietyn ajan ja riisuu sitten lasit silmiltään, näyttää maailma äkkiä yliluonnolliselta. Kaikki on yksityiskohtaisempaa ja rikkaampaa. Toisen ihmisen kasvatkin näyttävät aivan ihmeellisiltä. Virtuaalitodellisuus on havaintokyvyn stimulantti. Se on todellinen silmien aukaisija.⁷

Sisäisen todellisuuden (private sphere) ja ulkoisen todellisuuden (public sphere) sulautuminen merkitsee samalla symbolisen ja välineellisen sulautumista toisiinsa. Scifi-kirjallisuus on oikeastaan kautta koko perinteensä (1800-luvun alkupuolelta asti) ollut erityisen kiinnostunut juuri tästä "hämärän rajamaasta" sisäisen ja ulkoisen välillä. Etenkin parin viimeisen vuosikymmenen aikana kysymys jomman kumman täydellisestä "unohtamisesta" (nimenomaan teknologian suomien apuneuvojen keinoin) on noussut yhdeksi johtoteemaksi, esim. 60- ja 70-luvuilla Ballardin ja Dickin sekä 80-luvulla Gibsonin tuotannossa, jos kohta tietysti varsin erilaisin tyylillisin painotuksin.

Virtuaalitodellisuuden mahdollisuuksiin liittyvät ideat ovat yhtäältä kytkettyneet teknologian realiteetteihin (eli viime kädessä sen ja laajemmin fyysikaalisen todellisuuden rajoituksiin) ja science fiction -visioihin (eli mielikuvituksen rajattomuuteen). Tällainen likeisyysden ja etäisyyden samanainen läsnäolo leimaa itse virtuaalista teknologiaa koskevaa kirjoitteluakin: tulemalla lähelle ihmistä teknologia sallii tämän astua uuteen avaruuteen. Matkatessa VT:een joudutaan kirjaimellisesti pukeutumaan teknologiaan: data-kypärään, -hanskoihin, -pukuun, jotka sitten muodostavat eräänlaisen teknoihon:

Teknologia itsessään on muuttunut. Meille se ei enää merkitse menneisyyden höyryä puhkuvia isoja ihmeitä: Hooverin patoa, Empire State Buildingiä, atomivoimalaa. 80-luvun teknologia tarttuu ihoon kiinni ja vastaa kosketukseen. Sitä edustavat henkilökohtainen tietokone, Sony'n korvalappustereot, kannettava puhelin, pehmeät piilolinsit.⁸

Tämän, samalla sekä yksilöllisen että yhteisöllisen teknoihon ansiosta myös jaettu ja yhteinen todellisuus voidaan kokea aistimellisten simulaatioiden välityksellä. Erona arkitodellisuuteen on se, että erilliset yksilöt voivat kohdata toisensa fyysisesti simuloitussa kommunikaatiotilanteessa, mut-



VT-guru Jaron Lanier. Kuva: Erkki Huhtamo.

ta kuitenkin täysin anonymisti. Alkeismuoto tästä periaatteesta on jo pitkään ollut olemassa ranskalaisen Minitel-puhelinverkköjärjestelmän muodossa.⁹ Lanierille VT onkin puhelinverkon laajentuma, kommunikaatiokanava, jonka puitteissa ihmiset voivat "keskustella" keskenään entistä monipuolisemmin, ts. siten, ettei enää olla pelkästään äänestä (tai äänestä ja videokuvasta) riippuvaisia:

Tätä on post-symbolinen kommunikaatio. [--] Tällainen viestimisen muoto, joka tapahtuu representaatiosta riippumatta ja aktuaalisen kokemuksen keinoin, on minulle syy siihen, miksi virtuaalitodellisuus on tärkeä asia.¹⁰

Lanierin utopia vertautuu suoraan siihen fiktion, jonka Jonathan Swift esittää *Gulliverin retkissä* ja jota Heath käyttää kritikoidessaan Pier Paolo Pasolinin näkemystä todellisuuden ja kielen välisestä suhteesta.¹¹ Swiftin mainitsema esimerkki Lagadon Akatemian kokeiluista tulee ymmärrettäväksi, jos korvaamme todellisuuden virtuaalitodellisuudella ja ajatuksen säkissä mukana kannettavista esineistä yhteydellä tietopankkiin. Toisaalta, viittaamalla Pasolinin ajatukseen todellisuudesta itsestään kielenä, voidaan väittää, että vaikka periamerikkalainen "täydellinen kokemus" toimiikin teknologisen kehityksen moottorina, ei VT osana tuota prosessia suinkaan *luo* uutta todellisuutta, korkeintaan vain illuusion siitä.¹²

Lanier näkee VT:ssa myös eroottisen laatumäärään: osallistuja voi siirtyä todellisuuden puhumista (ja tulkitsemisesta) sen tekemiseen, jopa improvisointiin - jos kohta tietysti vain VT:n sallimissa puitteissa. Tällainen aktiivisuus saattaisi muistuttaa sitä, miten surrealistit, improvisoimalla todellisuuden elementeillä (eli tuomalla yhteen kaksi täysin erilaista ilmiötä) loivat niiden symbiooseista uusia merkityksiä ja ennen muuta kokemuksia, jotka useinkaan eivät olleet vailla shokkivaikutuk-

sia, pikemminkin päinvastoin, mikä tietysti oli tarkoituskään. Dadaistien ja surrealistien *détournement*-taktiikat jatkoivat muodonmuutoksiaan sittemmin mm. situationistien toiminnassa 50-luvulla ja edelleen 70-luvun lopun monissa punk-kulttuurin ilmiöissä.¹³ Tällaisen "kulttuurihistorian" valossa 80-luvun scifi-suuntaus, "cyberpunk", on ainakin nimellisesti jatkoa samalle ajatukselle; todellisuuden asemesta VT on se potentiaalinen (sekä yksityinen että julkinen) sfääri, jossa operoidaan, cyberpunkin kohdalla pitkälti vasta-visioiden tasolla. Paljon konkreettisempia mahdollisuuksia vasta-asenteen kannalta suhteessa kansainväliseen kybertilaan tarjoaa kuitenkin hakkerismi.¹⁴ Gibsonin kuvaamat fiktiiviset "kybercowboyt" toimivatkin itse asiassa aivan samoin periaattein kuin nykypäivän hakkerit. Tällaiset "konsoli-cowboyt" ja "data-varkaat" vaeltelevat tietokoneverkostoissa kuin Walter Benjaminin *flaneurit* suurkaupunkien kaduilla.

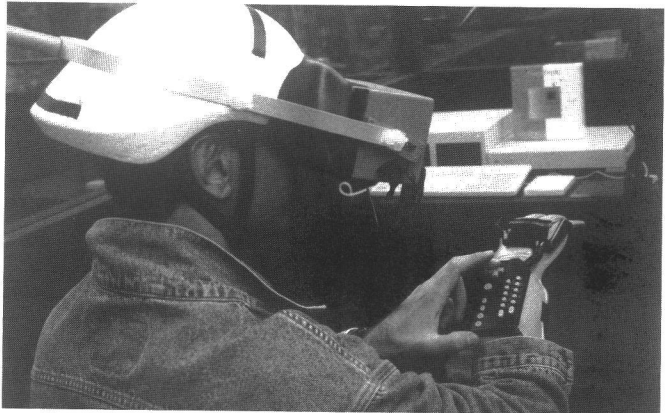
Kysymys avantgarden vastakulttuurin ja VT:n mahdollisuuksista kytkeytyy laajemmin kysymykseen "representaation politiikasta". Missä mielessä historiallisessa ja kulttuurisessa kontekstissa tuotetun (levitetyn ja kulutetun) sosiaalisen signifikaation synnyttämä kokemus on suhteessa elettyyn, sosiaaliseen arkikokemukseen?¹⁵ Mitkä periaatteet sanelevat sitä representaation politiikkaa, joka edelleen rajaa kokemuksen mahdollisuuksia? Eli, perustuuko kokemus entistä enemmän niihin kulttuuriin merkityksiin, joita yhteiskunta kulloinkin omassa merkitysrakenteiden tuotannossaan asettaa etusijalle? Tässä suhteessa esim. elokuvalla ja VT:lla on ainakin yksi yhteinen nimittäjänsä: sotateknologia.¹⁶

VT:tta voidaan pitää sekä kokemuksen simulaationa että stimulaationa. Gibsonin tuotannosta tuttu termi *simstim* viittaa juuri samaan; tulevaisuuden yhteiskunta on luonut uuden tajuntateollisuuden muodon, joka tuottaa sekä laitteistot, ohjelmistot että käyttäjät simuloituja stimulaatioita varten, hieman samaan tapaan kuin alkeismuodossaan nykypäivän mediaviihde.¹⁷ Tässä mielessä *simstim* on ikään kuin virtuaaliseen tulevaisuuteen projisoitu adornolainen visio. Tällä tavalla, kriittisen teorian aseina, VT voisi avautua kätevästi anti-utopian retoriikalle.

Jaron Lanier edustaa optimistista, utopian näkökulmaa; hänelle VT on puheen jatke, uudenlainen, "post-symbolinen" tapa ihmisille kommunikoida keskenään. Suora havainto on "pre-symbolista" vastaanottoa, joka tapahtuu kielen ulkopuolella, mutta josta sitten voidaan puhua (käsitellä, tulkita, kertoa, etc.) kielen, symbolien, eli representaatioiden avulla. Lanierin utopia VT:sta "kie-

lettömänä kielenä" alleviivaa sen "post-symbolisia" mahdollisuuksia. VT tarjoaa tien palata esisymboliseen havaintoon luomalla mahdollisuuden loihduttaa esiin kokemuksellinen havaintoesine (esim. tuoli) käyttämättä kielellisiä tai visuaalisia symboleja. Niiden asemesta se käyttää yksinkertaista, numeerista datakoodistoa.

Toisaalta ruumiillisen kokemuksen muuttumisen myötä myös se, mitä me ymmärrämme ruumiilla, miten me miellämme sen, muuttuu, koska ruumiin fyysiset (aikaan ja paikkaan sidotut) rajat eivät enää ole mielikuvituksen esteenä, vaan ne voidaan ylittää nyt myös kokemuksellisesti. Lanier: "Teknologian sileä mustuus on keino välttää ruumiin sotkuisuutta."¹⁸ Ruumiillisuuden muuttuminen on merkinä myös niiden rajausten muuttumisesta, joiden puitteissa subjektiviteettien on mahdollista saada hahmonsaa. Myös tästä näkökulmasta Lanierin idealistinen visio mahdollisuuksista tarjota subjektille uusia kokemuksen muotoja voidaan rinnastaa esim. sellaisen kriittisemmän näkemyksen kanssa, jonka mukaan uusi teknologia myös luo uuden



Data-asu. Kuva Perttu Rastas

subjektiviteetin perustat eikä yksin uusia sovelluksia. Tähän kysymykseen palaan lähemmin artikkelin lopussa.

Elektroniikka- ja viihdeteollisuuden globalisoituminen on ollut jo pitkään tosiasia. Konkreettinen esimerkki, joka välittömästi liittyy myös Lanieriin ja hänen yhtiönsä (VPL Research) tuotteisiin on Nintendon kehittämä peliväline (PowerGlove) sovellutuksena VPL:n DataGloven pohjalta. Alkuaan lääketieteelliseksi apuvälineeksi suunniteltu datahansikas siirtyi varsin nopeasti viihdeteollisuuden käyttöön. Jonathan Craryn mukaan alan yhtiöiden menestys riippuu jo nyt siitä, millaisen opitun kokemuskäytännön varassa inhimillinen havaintokapasiteetti toimii ja ennen kaikkea siitä, missä määrin kulutuksen ja levityksen verkostoja voidaan toiminnassaan nopeuttaa samalla, kun teollisuus koko ajan luo uusia sosiaalisia ja psyyk-

kisiä tarpeita tämän kulutuksen ylläpitämiseksi.¹⁹ Globaalin, teollisen periaatteen rakennetun järjestelmän toimivuus riippuu siten nopeudesta, jolla tuotanto ja kulutus vuorottelevat. Vauhdin vaatimus merkitsee sitä, ettei enää ole aikaa sen enempää perinteiseen emotionaaliseen kokemukseen (joka liittyy eritoten kirjoitustaidon sanelemaan kulttuuriseen kokemukseen) eikä myöskään siihen, että kutakin teknologista innovaatiota voitaisiin tarkastella uuden tulevaisuuden oireena ja muotouttajana. Craryn mukaan Philip K. Dickin tuotanto on kriittinen ja samalla analyttinen esimerkki siitä, miten “nopeutunut maailmanlaajuinen markkina-
tori” vaikuttaa inhimillisen kokemuksen perusehtoihin.

Lanierin mukaan “informaatio on vieraannuttua, denaturoitua kokemusta.”²⁰ Virtuaalitetollisuuden tehtävänä on - paradoksaalisesti - palauttaa kokemukselle sen luonnollinen ominaisuus. Paradoksaalisesti siitä syystä, että tuo palautus tulee mahdolliseksi vasta teknologian väliintulon avulla:

Ihmiset voivat tunnistaa omat kokemuksensa, koska he todella kokevat olevansa virtuaalitetollisuudessa, mikä on sinänsä ironista sillä tuo tilahan on keinotekoinen. Kun maailmasta tehdään entistä keinotekoisempi, subjektiivinen kokemus muuttuu näkyvämmäksi. Toivon, että virtuaalitetollisuuden teknologia pystyy herkistämään ihmiset juuri näille elämän subjektiivisille ja kokemusperäisille piirteille. Samalla toivon, että se pystyy auttamaan ihmisiä tajuamaan, miten ihmeellinen ja mystinen asia oikeastaan onkaan kyky kommunikoida toisen ihmisen kanssa.²¹

Tässä mielessä VT-retoriikka jatkaa suoraan sitä samaa perinnettä, johon olen toisaalla viitannut “mahdollisen elokuvan” käsitteellä. Lanierille VT - kuten St-Pol Roux’lle elokuva silloin, kun sen tulevaisuus näytti vielä avoimelta - on “volo”, yritys saada uudelleen aikaan “keskusteluyhteys” ihmisen ja kokemuksen välille.²²

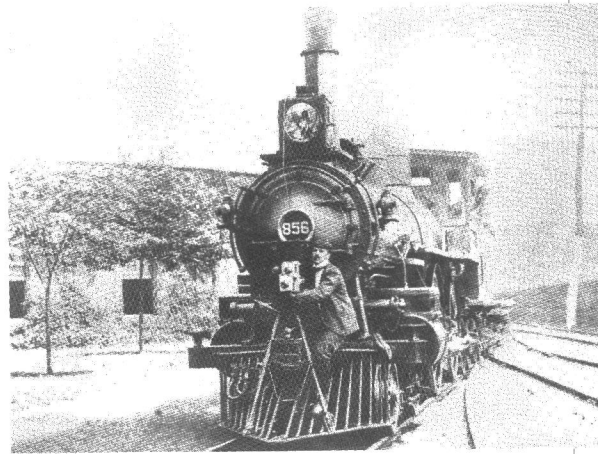
Kokemuksen juuret

Tarina- ja kerrontarakenteiden “klassisen vaiheen” muotoutuminen ajoittuu noin vuosiin 1906-12, jolloin elokuvasta entistä voimakkaammin alkoi kehittyä oma, itsenäinen tarinamuotonsa. Noël Burchin sanoin, elokuva alkoi kehittyä kohti “institutionaalista representaatiomuotoaan.”²³ Ennen kertovaa luonnettaan elokuvaa määrittivät näyttämisen ja näkyväksi tekemisen, spektaakkelin periaate. Tällä *attraktion elokuvaksi* nimitetyllä alkuvaiheella (1895-1906) oli sittemmin kytkentänsä etenkin 20-luvun avantgardeen Ranskassa ja Neuvostoliitossa, mutta myös klassisen tyylin lajityyppisiin kuten komediaan ja musikaaliin.²⁴

Elokuvan attraktiivisuutta käsitelleet pohdinnat ovat osoittaneet, että perinteinen jaottelu Lumière

vastaan Méliès eli dokumentti vastaan fiktio ei ole *vastakohtarakenne* kerronnallisen ja ei-kerronnallisen ilmaisumuodon välillä. Molempia suuntauksia yhdistää ajatus siitä, että elokuvassa ei keskeistä ole tarinankerronta, vaan näkymien esittäminen yleisölle - näkymien, jotka ovat sekä *kiehtovia* (kuvitteellisen rakenteensa vuoksi - olipa sitten kyse realismin illuusiosta tai trikkimagiikasta) että *eksoottisia*. Attraktion elokuva ei siis ole kerronnallisen tarinaelokuvan vastakohta, vaan sen edeltäjä, jonka lähtökohta on siinä, että se näyttää ja tuo näkyville. Toisin sanoen, siinä missä (esim. Metzlin mukaan) kerronnallisen elokuvan painopiste katsoja-suhteen kannalta on *tirkistelytarpeessa*, attraktion elokuvassa se on kuvan *näyttätymistarpeessa*.

Alkuvaiheessaan elokuva oli myös itsessään at-



Hale's Toursin simuloitulla junamatkalla katseltiin junavaunussa istuen elokuvia, jotka oli kuvattu veturin nokkaan sijoitetulla kameralla. Näitä elokuvia kutsuttiin myös "aavematkoiksi" (Phantom Rides). Kuvassa Biograph-kameramies Billy Bitzer.

traktio: yleisö hakeutui esityspaikoille kokemaan jotakin uutta, esim. katsomaan koneita ja sitä, miten ne toimivat pikemminkin kuin itse elokuvanäytöksiä. Erillisiä elokuvia ei edes mainostettu; kokonaisuus nimettiin vielä mekanismin mukaan - Kine-matografi, Bioskooppi, Vitaskooppi, jne.

Myös varhaisen elokuvan esityskäytäntöä tutkittaessa on voitu havaita, ettei tuolloin vielä kovinkaan paljoa välitetty itseriittoisesta ja jatkuvuuteen perustuvasta *kerronnallisesta* maailmasta. Elokuvien esittäjät toimivat usein “editoijina”, jotka koostivat illan esityksen visuaalisen aineksen käsillä olevista, eri filmikeloista ja auditiivisen aineksen taas aktuaaliäänistä (elävä tai taltioitu musiikki, efektit, puhe ja kerronta ym.). Tähtäimessä oli kokonaisvaltainen *elokuvaelämys*, kollektiivinen kokemus sanan varsinaisessa merkityksessä.

Elokuvan, scifin ja virtuaalisuuden yhteys kon-

kretisoitui periaatteessa jo vuonna 1895, jolloin scifi-kirjallisuuden klassikko H. G. Wells suunnitelti yhdessä brittiläisen elokuvapioneerin Robert Paulin kanssa Wellsin *The Time Machine* (1895) -teoksen mukaista rakettiin simuloitua avaruusmatkaa, joka toteutettaisiin elokuvatekniikkaa hyväksikäyttäen. Kustannusten vuoksi ajatusta ei tuolloin voitu toteuttaa; vasta Disneylandin *Trip to the Moon* -spektaakkeli (1955) teki siitä unohtumattoman aistimellisen kokemuksen niille 150:lle "matkustajalle", jotka kerrallaan mahtuivat rakettiin. Tällaisen kokemuksellisia attraktioita hyödyntävän perinteen kuuluisin ajanjakso lienee *Hale's Toursin* "elokuvajunat", jotka ensi kertaa esiteltiin St. Louisin maailmannäyttelyssä vuonna 1904.²⁵ Yleisö istui junanvaunuksi sisustetussa esitystilassa. Junamatkan ääniä varten oli vaunun alla oma koneistonsa, maisema heijastettiin sekä eteen että myöhemmin myös sivuille elokuvaprojektoreilla ja ilmavirta aikaansaatiin tuulettimien avulla. Itse asiassa monet elokuva-alan mogulit (mm. Sam Warner, Adolph Zukor ja Carl Laemmle) saivat ensikosketuksensa ja -kipinänsä elokuvaan juuri näiden "junien" kautta.²⁶ Tavallisimmin tällaiset esitykset olivat huvipuistojen muiden attraktioiden joukossa, mikä olikin loogista, sillä useimmat puistot olivat USA:ssa raitiovaunu- ja junayhtiöiden omistuksessa.

Vastaavan perinteen nykyaikaisimmat sovellukset löytynevät Disney-MGM -studioilta Floridan Disney Worldistä.²⁷ Sen lisäksi, että Disney Worldissä voi kokea maanjäristyksen, tulvan tai tulipalon, siellä voi pienoisjunalla matkustaa läpi elokuvahistorian "avainkohtausten", jotka "näytellään" reaaliajassa ja -tilassa John Wayne, Humphrey Bogart, Gene Kelly yms. -robbottien toimesta. Oireellisesti muistettavimpina elämyksinä on pidetty matkaa *Alien* -elokuvan avaruuslavalla hirviön ja Sigourney Weaver -robotin kaksinkamppailun kera tai *Star Toursia*, joka simuloi George Lucasin *Tähtien sodasta* tuttuja matkoja avaruuteen. Nämä esimerkit ovat toteutuksia juuri siitä samasta ideasta, jonka Wells ja Paul esittivät jo samana vuonna, jolloin Lumière-veljekset järjestivät ensimmäisen julkisen elokuvaesityksen Pariisissa. On selvää, että tällainen esityskäytäntö nojaa enemmän tivolyttyppiseen elämyksellisyteen kuin establiisoituneen teatterin perinteeseen.

Attraktion käsite viittaa tietysti myös nuoren Eisensteinin elokuvateoreettisiin kehelmiin 20-luvun alkupuolelta.²⁸ Eisensteinin "attraktiomontaa-si" syntyi vasta-argumenttina Dziga Vertovin agit-prop -käsitteille. Attraktion tehtäväksi Eisenstein määritteli aggressiivisen vaikuttamisen katsojien aistimelliseen ja psykologiseen vastaanottoon. Varhaisen elokuvan ekshibitionismi nousi 20-luvun avantgardessa laajemminkin esille nimenomaan kerronnallisuuden, elokuvan diegeettisyy-

den vastapainoksi. Elokuvalle etsittiin tietoisesti yhteyttä suoraan kansan (ja sen myötä populaarikulttuurin) parista eikä niinkään perinteisten taiteiden (kirjallisuus, teatteri) piiristä. Itse asiassa vuosisadan vaihteen populaaritaiteelle (vaudeville, burleski, tivoli, sirkus, jne.) ominainen ekshibitionismi oli keskeisenä syynä siihen, että avantgarde sittemmin tarttui juuri siihen. Muodollinen vapaus diegeettisen ilmaisun kahleista ja suora ärsykeenomaisuus vetosivat. Marinetti etsi mallia varietee-teatterin yleisöstä, joka nähtiin jyrkästi vastakohtaisena klassisen teatterin staattiselle ja typeryysneelle tirkistelijäkatsojalle.²⁹ Varieteekatsoja koki olevansa suoraan spektaakkelin osa, lauloi mukana ja kommentoi esitystä, joka ei ollut olemassa häntä varten, vaan hänen kanssaan. Tämän perinteen selkein ilmenemismuoto nykyään on rock-konsertti. Varhaisen elokuvan kaudella katsojat muodostivat enemmän tai vähemmän nimettömän ja kasvotoman massan ja vasta klassisen narratiivityylin kaudella syntyi yksityinen ja erityinen "katsoja-subjekti".

Elokuvien keskeinen esityskonteksti ennen nicelodeon-teattereita (ja osaksi myös niiden aikana, 1905-08) oli juuri varietee- ja vaudeville-teatteri. Elokuvaa markkinoitiin ja kulutettiin yhtenä vaudevillen monista attraktioista. Juuri tämä ei-kerronnallinen, sketsimäinen varietee-muoto oli perussyynä reformiliikkeiden elokuva-vastaiskuun ensimmäisen vuosikymmenen loppupuolella.³⁰ Reformistien mielestä ilta varieteessa oli kuin junamatka tai päivä ruuhkaisessa kaupungissa. Se lisäsi epätervettä hermostuneisuutta ja lyhytjännitteisyyttä. Juuri tuota samaa aistimellisuutta, jopa välitöntä fyysisyyttä esim. Marinetti ja Eisenstein halusivat populaarilta alueelta teatteriin ja elokuvaan. Pyrkimyksenä oli kanavoida olemassaolevaa populaaria energiaa radikaaleja ja kumouksellisia tarpeita varten. Näiden ajatusten ehtona ylipäätään oli se, että elokuvien esityskäytäntö kehittyi Edisonin yhtä katsojaa varten suunnittelemista kinetoskooppeista samanaikaiseksi kollektiiviseksi kokemukseksi. Silti tuon Edisonin katsojankin voi tietystä mielessä ajatella säilyneen: läpikäyvän "energiavirran" ansiosta kollektiiviyteisö sulautui ykseydeksi.

Myös Jaron Lanier puhuu usein energian keskeisestä merkityksestä VT:lle.³¹ Hänen mielestään VT absorboi aggressiivisen, negatiivisen energian samalla kun se jalostaa ja luo positiivista energiaa ikään kuin tyhjästä. VT:ssa voit rikkoa ympäröivät esineet, mutta ne särkyvät vain "virtuaalisesti", eivät todellisuudessa; vastaavasti voit (tietokoneen rajoissa) tehdä kuvitelmistasi ja toiveistasi - olennoista, paikoista, esineistä, ihmisistä - näkyviä, kuuluvia ja kosketeltavia hahmoja. VT:ssa todellisuus on sananmukaisesti *periaatteellista*; sen olemassaolon ehto on *kytkentä* inhimilliseen tajuntaan

ja ruumiiseen, joka sitten toimii ikään kuin katalyyttinä tai “sisäisenä aurinkona” (*le soleil dedans*) tuolle todellisuudelle ja on sen energialähde.³² Mutta tuleeko siitä iloinen pelikenttä erilaisia roolileikkejä varten, “puheensorinan” täyttämä julkinen seurustelutori vai uusi muunnos siitä taisteluareenasta, jolla viihteenälkäinen turhautunut kuluttaja on aina uhrattu tajuntateollisuuden liukuhihnalle? Näinhän tavallaan kävi elokuvalle sen tuotanto-, vastaanotto- ja representaatiomuotojen institutionalisoituessa I maailmansodan tietämissä.

Aikakausi 1907-13 merkitsi hyvin toisentyyppien elokuvallisen ilmaisumuodon valtaannousua ensin Yhdysvalloissa ja varsin pian kaikkialla muuallakin. Elokuvan narrativisoitumisprosessi kulminoitui ensimmäisen maailmansodan kynnyksellä pitkän näytelmäelokuvan läpilyöntiin ja vallinneen varieteeformaanin häviämiseen. Elokuva siis otti mallikseen perinteisen teatterin eikä suinkaan huvipuistoa: kuuluisat näyttelijät (joista pian alettiin tehdä kuuluisia elokuvatahtiä) alkoivat näyttellä kuuluisia draamoja. Itse asiassa jokainen muutos elokuvan historiassa on samalla muutos siinä, millä tavalla elokuvan osoitusmuoto on suhteessa katsojaan. Jokainen periodi siis konstruoi ja konstituoivat katsojansa uudestaan ja uusin keinoin. Ne keinot, jotka attraktion elokuvalla tai “primitiivisellä representaatiomuodolla” olivat käytössä muistuttavat suuresti niitä, joiden on nähty liittyvän virtuaalitodellisuuden kokemuksellisiin mahdollisuuksiin. Vuosisadan vaihteessakin nuo mahdollisuudet rajautuivat yhtäältä aikansa scifin (esim. Wells) ja toisaalta olemassaolleen teknologian kautta. Jälkimmäisen “indeksi” oli tuolloin liikkuminen ajassa ja tilassa ratakiskoilla maanpintaa pitkin - joko “oikeasti” tai huvipuiston simulaattorissa. Nykyään vastaava merkki on liikkuminen maanpinnan yläpuolella (ilmassa ja avaruudessa) ja sen myötä syntyneet entistä tehokkaammat mahdollisuudet luoda illuusioita vapautua ajan ja paikan kahlitsevasta kokemuksesta.³³

Kokemuksen visiot

Lyhyesti sanottuna scifin historia kertoo siitä, miten ihminen on suhteuttanut itsensä ajan ja tilan puitteisiin ja miten universumia ja omaa paikkaamme siinä koskeva ymmärryksemme on aikojen kuluessa muotoutunut ja muuttunut.³⁴ Taustalla on käsitys myyttisestä yhteiskunnasta, joka suullisen perinteensä mukaisesti selitti itselleen omaa olemassaoloaan myyttiensä kautta ja niiden muodossa. Kirjoitus- ja kirjapainotaidon myötä myyttinen yhteiskunta mureni ja muuttui. Siinä missä myytti on traditiota tukeva, säilyttävä sekä kuuluu ryhmän, yhteisön hallintaan, kirjoitettu kertomus on aina enemmän tai vähemmän yksilöitävissä ole-

van tekijänsä omaisuutta. Tässä mielessä kirjoitustaito yksilöisti ja yksityisti myös sisällön ja sen myötä kokemuksen hieman samaan tapaan kuin klassinen elokuvamuoto muutti varhaisen elokuvan vastaanottokokemuksen.

Fiktio historia on liikettä myyteistä ja mytologiasta pois päin; se on ihmisyyden kehityskertomus, joka kuvaa siirtymää myyttisestä kohti rationaaliseksi ja empiiriseksi nimettyä tapaa nähdä maailma. Fiktio muuttuvat luonnon- ja ihmistieteiden kehityksen seurauksena. Myyttisen kauden fiktio ei erottele luonnollista yliluonnollisesta, kun taas kirjoitustaidon myötä myös tämä ero tulee mahdolliseksi: realismi liitetään luonnolliseksi ja fantasia taas yliluonnolliseksi miellettyyn.

Tasatahtia tieteen kehityksen kanssa fiktio realistisoituu ja realistinen romaani alkaa vallata alaa fiktion maailmassa. Fantasia jäikkin 1800-luvulla vähämerkityksiseksi muodoksi: sen nähtiin sopivan lähinnä vain lapsille tai lapsenmielisille. Realistisen romaanin ajateltiin esittävän tätä maailmaa, tänä aikana. Pyrkimys todenvastavuuteen tuli sanelluksi juuri näistä ajallis-tilallisista puitteista käsin.

Samaan aikaan oli olemassa kuitenkin myös toisia suuntauksia. Tiedemiehet rakensivat välineitä, joiden tehtävänä oli laajentaa tietämyksen aluetta niin kosmisiin kuin atomistisiinkin ulottuvuuksiin, ihmisen näkökulmasta sekä ulkoavaruuteen että sisäavaruuteen. Laitteista johtuvat havainnot ja ongelmat näyttivät olevan käsitettävissä vain “fantasian” spekulointien muodossa ja avulla. Teoriat lajien synnystä ja kehityksestä vastaavasti pakottivat arvioimaan uudelleen vallinneita aikakäsityksiä. Teollisen vallankumouksen myötä äkisti kiivastunut teknologisen muutoksen tahti pani ihmiset ihmettelemään, mitä tulevaisuus mahtoi tuoda tullessaan. Aiemmat käsitykset luonnollisen ja yliluonnollisen eroista alkoivat hämärtyä sitä mukaa, kun tiede (usein vielä tasatahtia “salatieteen” kanssa) ikään kuin tunkeutui entistä syvemmälle “yliluonnollisen” alueelle tai “luonnollisena” pidetyn rajojen ulkopuolelle. Fantasiasta alkoi tulla arkipäivää, näkymättömästä näkyvää. Arkikokemusta alkoi entistä enemmän määritellä aivan uusi ongelma: tulevaisuus.

Miten tulevaisuus sitten koettiin aikaisemmin? Todennäköisesti varhaisemmissa kulttuureissa se oli vain yksinkertaisesti jatke nykyisyydelle, jonka uskottiin pysyvän pääpiirteissään sellaisena kuin se oli nyt ja tuli olemaan huomenna, ylihuomenna, ensi viikolla, ensi vuonna, jne. Ajatus maailman muuttumisesta on tyyppillisesti vasta teollisen vallankumouksen synnyttämän, modernin aikakauden ilmiö. Niinpä myös scifi saattoi syntyä vasta sellaisena aikakautena ja sellaisessa kulttuuripiirissä, missä ajatus erilaisista *mahdollisista* tulevaisuuksista oli jo tavalla tai toisella sisäistetty. Konkreettinen esimerkki on Mary Shelley'n klassikkoteos,



*Mary Shelley*n Frankensteinin hirviö -romaani (1818) kuvasi tieteellistä keksintöä, joka jonakin päivänä ehkä saatetaan (tuon ajan tietämyksen näkökulmasta) tehdä.

Frankensteinin hirviö (1818), josta scifi-kirjallisuuden katsotaan varsinaisesti alkaneen. Tuossa teoksessa Shelley kuvasi sellaista tieteellistä keksintöä, joka jonakin päivänä ehkä saatetaan (tuon ajan tiedon näkökulmasta) tehdä, ja siirsi sen

omaan aikaansa. Hän siis toi palasen mahdollista tulevaisuutta oman aikansa reaalityodellisuuteen.

Entäpä jos kuvalla tai käsityksellä, joka ihmisillä on siitä historiallisesta tilanteesta, jossa he elävät, ei olisikaan minkäänlaista kokemuksellista yhteyttä siihen todellisuuteen josta tuo tilanne muodostuu - tai ylipäätään mihinkään muuhunkaan todellisuuteen? Juuri tällainen vaihtoehtoisten maailmojen problematiikka olioistuu Philip K. Dickin teoksessa *Time Out of Joint* (1959): teoksen 50-luku ei ole "oikea" ja koettu, vaan todellisen 50-luvun repluktio, simulakrumi, jota ikään kuin syötetään 90-luvun lopun asukkaiden tajuntaan, jotta nämä kuvittelisivat elävänsä tuota "oikeaa" 50-lukua. Frederic Jamesonin mukaan Dickin teos nostaa esille ongelman historian, representaation ja historiallisuuden olemuksesta yleisemminkin.³⁵ Scifin merkitys korostuu tätä kautta etenkin tänä päivänä siitä syystä, että me emme - Jamesonin mukaan - enää kerro historiaa itsellemme, koska me emme enää koe historiaa. *Historismi* ajatellaan tässä valossa nykyhetken havaitsemisena historiaksi. Kyseessä on suhde nykyhetkeen, joka jollain tavoin vieraannuttaa sen ja sallii meidän irtautua sen kokemuksellisesta välittömyydestä. Historiallisuudessa on toisin sanoen kyse siitä, miten me muutamme nyt-hetken "esineeksi", jonka kylkeen liimaamme etiketin "50-luku" tai "90-luku". Jamesonin mukaan kehityksen nopeus on merkinnyt sitä, että tällainen etäännytyys on tänään entistäkin vaikeampaa. Dickin kirjassa "50-luku" on vielä rakennettavissa ja istutettavissa oleva "esine" - samaan tapaan kuin scifi-kirjailija ylipäätään rakentaa vaihtoehtoisen maailman tekstiinsä ja tekstillään. Jamesonin mukaan tulevaisuuden visiot kaikkine uhkakuvineen eivät enää säväytä tai pelota (kuten ehkä vielä 50-luvulla), koska me olemme sopeuttaneet itsemme niihin Nietzscheltä oppimallamme tavalla: olemme luopuneet tulevaisuutta kohtaan tuntemastamme (luonnollisesta?) pelosta, sillä millaisen sosiaalis-tilallisen muodon meidän "tuleva kurjuutemme" sitten ottaneekaan, se ei tule olemaan millään tavalla outo ja "vieras" tulevaisuus, vaan silti yhä *meidän* omamme.

Tilanne johtaa Jamesonin spekuloiimaan, ettemme ehkä voi kuvitella tulevaisuutta enää ollenkaan, sen enempää utopiana kuin katastrofinakaan. Kuvitelkaamme siis menneisyytemme vielä kerran uudestaan (tästä voisi johtua esim. nykypäivän "historia-buumi" elokuvantutkimuksessa). Kaivamalla menneisyydestä "mitä tahansa" ja mihin hintaan tahansa (kunhan se on jotakin ikään kuin esineenomaista, jolla tuon "kohdan" historiasta voisi sitten "merkitä ylös"), se korvaa kaipuun nykyhetken ja käsillä olevan arkipäivän kokemuksellisuuteen. Tällainen väite kuitenkin sivuuttaa liian nopeasti sen mahdollisuuden, jota menneisyyteen kohdistuva uusi kiinnostus selvästi ruokkii, ni-

mittäin pyrkimyksen lukea nykypäivän ja tulevaisuuden keskinäistä suhdetta menneisyyden *erilaisten* skenarioiden valossa. Tässä mielessä juuri varhaisen elokuvan tutkimus antaa malleja pohtia niitä mahdollisuuksia, jotka liittyvät esim. virtuaalitodellisuuden teknologiaan.

Dickin peruskuvastoa ja -ongelmakenttää ovat kysymykset, jotka käsittelevät järjellisen ja järjettömän, todellisen ja kuvitellun, hyvän ja pahan, inhimillisen ja keinotekoisien (simulakrumit) välisiä monia suhteita. Dick on itse sanonut: "Itse asiassa minua viehättää vain kaksi perustavaa kysymystä: Mitä on todellisuus? ja Mistä muodostuu autenttinen inhimillinen olento?"³⁶ Dick on erityisasemassa suhteessa scifiin yleensä, koska hän on intohimoisesti omistautunut oudoille ajatuksille, hän on neuroottisten totuuksien riivaama. Hän ei kirjoita fiktiota tehdäkseen maailmasta omaa kuvaansa, vaan "vain" käsitteäkseen sitä (siis a. maailmaa, b. omaa itseään) jollain tavoin. Hänen kirjoissaan ihmiset mönkivät läpi elämänsä yrittäen tulla toimeen sen kylmän kaameuden kanssa niin hyvin kuin taitavat, samalla odottaen jonkinlaista "ratkaisua" - työntyen sen tapaista kohti - ja sitten murentuvat kauhusta kun se tulee, sillä se tulee yleensä aina paljon karmeampana kuin he olivat osanneet ajatellakaan. Tällainen maailmankuva sai jo varhain etiketin "neuroottinen". Niinpä vasta vuosikymmen (eli 60-luku), joka itsekin alkoi olla entistä enemmän "neuroottinen", varsinaisesti "löysi" Dickin.

Dickin näkemys maailmasta, joka oli pois sijoiltaan resonoi hyvin sen maailman kanssa joka nyrjähteli myös todellisuudessa: Dickin oma maailma (idios kosmos) alkoi kommunikoida objektiivisen maailman (koinos kosmos) kanssa. Itse asiassa juuri näiden kahden maailman välinen konflikti ja ristiriita on *Time Out of Joint*-teoksenkin perusasetelma: mitä eroa on niiden maailmojen välillä, joissa eri ihmiset elävät ja miten niistä voidaan rakentaa samanlaisia/erilaisia istuttamalla heidän tajuntaansa keinotekoisista muistia, keinotekoisia muistoja, keinokokemuksia:

Käytännöllisesti katsoen kaikissa kirjoissani on kysymys siitä, miten päähenkilö kärsii siitä romahduksesta jonka hän kokee omassa todellisuudessaan, omassa idios kosmoksessaan (tai hän ainakin uskoo, ettei se ole koinos kosmoksen romahtamista). Ja kun toinen näistä hajoaa, toinen astuu sen tilalle ja parhaassa tapauksessa siitä tulee sitten myös tuon henkilön idios kosmos, jolloin näiden kahden todellisuuden ero katoaa ja ihminen alkaa elää elämää, joka sanellaan hänen tahdostaan riippumatta.³⁷

Time Out of Joint-teoksessa vuosi 1959 on Ragle Gummin idios kosmos, mutta se ei ole hänen omaa luomustaan, vaan istutettua. Jo näiden kahden erillisen todellisuuden asetelma sekä niiden luonne yh-

teyden aito/keinotekoinen kannalta leimaa sen, miten Dickin teos rakentuu tekijälleen tyypillisen paranoidisen manifestaation mukaisesti. Ei liene mitenkään yllättävää, että Dick näki tuon maailman pienoismallina *Disneylandin*, jonka attraktiivisuus - Dickin mukaan - perustuu juuri siihen, että turistit tietävät sen maailman olevan keinotekoinen.

Dickin teosten ja yleisemminkin modernin scifiin tapaan myös J. G. Ballardin romaanit ja novellit ovat täynnä *nähtyjä* ilmiöitä, esineitä, objekteja, maisemia. Teksti on jo tästä syystä äärimmäisen kuvallista, visuaalista. Lisäksi itse tekstien aiheissa on varsin usein läsnä jonkinasteinen kuvallisuus tai täsmällisemmin, representaation mekanismi: Ballard kirjoittaa erilaisista kuvista (kuvataide, elokuva, televisio jne.) tai niiden tekemisestä ja niiden vaikutuksista. Juuri tämäntyyppinen korostunut kuvallisuus on yksi keskeisiä "ballardimaisuuden" tuntomerkkejä. Usein ne lisäksi liittyvät siihen *peruskuvastoon*, joka on Ballardille niin tunnusomainen. Tähän peruskuvastoon kuuluvat mm. sellaiset ilmiökokonaisuudet kuin laukaisualustat, kuolleet kalat, hylätyt lentokentät, radioteleskoopit, murskaantuneet raketit, hiekkadyynit, autio-kaupungit, hiekkasärkät ja -rannat, romahtamaisiltaan olevat rakennukset, helikopterit, krokotiilit, elokuvateatterit, fossiloituneet hyönteiset, mainostaulut, valkeat hotellit, särkyneet jukeboksit, kristallit, liskot, monikerroksiset pysäköintitalot, kuivuneet järvioltaat, lääkitäblatrat, kuivuneet uimaaltaat, mannekiinit, veistospuutarhat, autonromut, suot, monikerroksiset moottoritiet, rantautuneet laivat, särkyneet cocacolapullot, ruostuneet piikkilanka-aidat, laguunit, autiomaat, vihamieliset lihansyöjäkasvit, pilvenpiirtäjät, petolinnut ja matalalla lentävät lentokoneet.

Avainkysymys - tällaisen esine- ja ilmiöluettelon ohessa - on, mikä (Ballardin itsensä lisäksi) voisi olla se tai ne tekijät, jotka yhdistävät nämä elementit toisiinsa? Voitaisiko niitä ajatella jonkin tai joidenkin toisten asioiden ja/tai ilmiöiden *symboleiksi*? Ja jos ne voisi nähdä tällaisina symboleina, mikä voisi olla se mahdollinen *malli*, jonka varaan tällainen symboliikka voitaisiin rakentaa ja koota? Toisin sanoen, millaiseen mytologiaan liittyy se kuvasto, jonka avulla Ballard rakentaa tekstuaalis-visuaalisen maailmansa?

David Pringle on esittänyt tämän kysymyksen ja lähentynyt etsimään sille vastauksia Ballardin omasta tuotannosta. Hän päätyy väittämään, että tämäntyyppinen symboliikka on teksteissä olemassa ja kaiken lisäksi sen hahmo on eheä ja kokonainen.³⁸ Pringlen mielestä tämä symboliikka ei ole mitenkään satunnaista tai alitajuista, vaan päinvastoin varsin tietoista ja johdonmukaista, mutta silti samalla kekseliästä ja uutta luovaa - jopa ajatellen scifi-kirjallisuuden kenttää laajemminkin. Itse asiassa juuri tässä koherenssissa ja innovatiivisuu-

desa ovat pitkälti ne arvot, jotka Ballardiin "uuden aallon" tieteiskirjailijana on liitetty. Samalla kun tämä symboliikka on korostetusti ballardilaisista, sekin on "vain" muunnelma ikivanhoista myyttisistä asetelmista, joita määrittävät Taivas ja Helveti, Eedenin paratiisillinen puutarha sekä Langennut Maailma. Näissä asetelmissä Pringle kiteyttää Ballardilaisen "maailman" neljään peruselementtiin: Vesi, Hiekka, Betoni ja Kristalli.

Lähtökohdan tälle symbolien "purkamiselle" tarjoaa Ballardin kahden varhaisen romaanin keskinäinen rinnastaminen. Nuo romaanit ovat *The Drowned World* ja *The Drought* - edellinen vuodelta 1962 ja jälkimmäinen vuodelta 1964. Tulkinnan mukaan "Uponnut Maailma" on psykologinen kuvaus *menneisyydestä* siinä missä "Kuivuus" on vastaava kuvaus *tulevaisuudesta* - vaikka molemmat ajankohtansa puolesta sijoittuvatkin löyhästi tarkemmin määrittelemättömään tulevaisuuteen. Teoksissa kiteytyy Ballardilaisen maailman kahden perusyksikön, veden ja hiekan, keskeisyys: "Uponnut Maailma" käsittelee sitä, miten napajäätiköiden sulamisen seurauksena suurkaupungit jäävät vesimassojen alle; teoksen lähtökohta on siis biosfäärinen katastrofi. Teoksen "avainkuva" on kuva *vedestä*. "Kuivuus" on niin ikään katastrofikertomus, jossa lähtökohtana taas on maailmanlaajuinen kuiva kausi. Sen avainkuva taas on kuva hiekasta (ja sen rinnakkaiset kuten tuhka, pöly, suola jne.). "Kuivuuden" kuvastoa ovat kuivuneet jokiuomat, mutatasangot, palavien rakennusten tuhka, savu ja pöly. Suhteessa näihin sellaiset Ballardin teokset kuten *Atrocity Exhibition* tai *Crash* käsittelevät *nykyhetkeä*, jonka pääasiallisin elementti on *betoni* ja *ikuisuutta* käsittelevän teoksen *The Crystal World* peruselementti taas on nimensä mukaisesti *kristalli*.

Mutta miksi juuri vesi olisi menneisyyden symboli? Menneisyyden ja veden kohtauspaikka Ballardilaisessa psyko-kosmoksessa on kohtu, missä sikiö vielä kelluskelee alkumeren lämmössä - niinpä toinen vastaava kohtauspaikka onkin juuri meri, kasvi- ja eläinkunnan syntymisen paikka ja lähtökohta. Näin vesi siis assosioituu menneisyyteen, inhimillisen elämän alkujuuriin ja elämän taustaan ylipäätään. Niinpä itse sivistyskin on syntynyt veden äärelle ja tulvat, vaikka niillä onkin tuhoava voimansa ovat samalla olleet elämää tuottavia ja sitä synnyttäviä. Itse asiassa juuri tähän tyyltiin veden ja elämän suhde esittäytyy Ballardilakin: se tuhoaa, mutta samalla luo uutta. "Uponneessa Maailmassa" se tuhoaa ihmisen rakentamaa sivilisaatiota, mutta samalla synnyttää aivan oman vetisen maailmansa tuon samaisen sivilisaation raunioille. Juuri tämän uuden maailman kauneus on se, mikä Ballardia enemmän kiinnostaa.

Teoksessa on läsnä samalla *paluun* teema; siihen hän ihmiskunta tavallaan palaa kehityshistorian-

sa varhaisempiin vaiheisiin, joihin kuuluivat jättiläispuut, liskot ym. Tällaisen paluun päämäärä on aina viime kädessä ja symbolisesti äidin kohtu (mistä ehkä ironisimmalla tavallaan esimerkillinen on novelli "Mr. F is Mr. F", joka on kertomus päähenkilön kasvusta takaperin miehuudesta nuoruuteen, sitten lapsuuteen ja lopulta kohtuun saakka). Menneisyyttä määrittääkin paljolti juuri ihmisen poissaolo - se on vielä maailmaa, joka kuuluu kasvi- ja eläinkunnalle, inhimilliselle olenolle ei menneisyyden "kasvi- ja eläinhuoneessa" ole paikkaa. Tämä merkitsee myös sitä, että mitä täydellisemmin ihminen haluaa "palata takaisin" menneisyyteen sitä enemmän hänen on luovuttava ihmisyydestään, ihmisenä olemisen opituista konventioista. Tyyppiesimerkki tästä on novelli "Giacconda of the Twilight Noon", jossa tuon luopumisen symboli on osuvan oidipaalisesti (ja ironisesti) näkökyvystä luopuminen.

Entä tulevaisuus? Psykologisen tulevaisuuden peruskuva on siis hiekka (ja teoksista keskeisimpiä *The Drought*, *Vermilion Sands* ja *Hello America*). Mitä älykkäämmäksi ja henkisemmäksi ihminen tulee sitä kauemmaksi hän etääntyy biologisista juuristaan eli ruumiillisuudestaan. Ihmiskunnan älyllistymis-prosessi on näin ollen etääntymistä vedestä ja muuttumista entistä kuivemmaksi. Prosessin avaintermi on nimenomaan *kuivuminen* ja mielentilan peruskuvaksi tulee hiekkaerämaa. "Kuivuus"-teoksessa teollisuusjätteet muodostavat vähä vähältä kerroksen merien pintaan, minkä seurauksena pilvien muodostuminen estyy, sen seurauksena sateet lakkaavat ja kuivuus valtaa maailman. Hiekka tulevaisuuden symbolina kiteyttää itseensä sellaiset ominaisuudet kuten kuivuus, kuolema ja muodottomuus tai jatkuva muodonmuutos kuten hiekan aaltoilu (vesi-meren vastapari onkin tästä näkökulmasta hiekka-meri). Hiekka myös peittää vähä vähältä alleen kaiken tielleen osuneen; Ballardin kuvastossa oma keskeinen sijansa onkin objekteilla, jotka ovat puolittain hiekkaan peittyneitä - samalla tavalla me olemme puolittain tulevaisuuteen peittyneitä.

Hiekan korrelaatteja ovat siis tuhka ja suola, kovettunut laava ja ylipäätään koko mineraalien maailma vastakohtana vetisen symbolismin vegetatiiviselle maailmalle. Mutta jälleen nämä (hiekkavesi) eivät ole yksiulotteisen vastakohtaisia, vaan niidenkin kesken on olemassa linkkejä - yksi näistä (ja se kytkeytyy osaltaan juuri mineraalien maailmaan) on *fossiili*, joka on kuin kuollut mineraalikonni jostakin joskus eläneestä. Tällaiset fossiilit ovatkin sitten yhdistäviä elementtejä jo siinä, että ne esiintyvät yhtä hyvin Ballardin vesi- kuin hiekka-tarinoissakin. Fossiili on talismani-esine, meneen ja tulevan yhdistävä linkki, joka on kirjaimellisesti siirtynyt "ajasta ikuisuuteen".

Toinen sekundaari symboli vesi-hiekka -akselilla

"Nykyhetki on yhtä kuin kaupunki ja kaupungit on tehty betonista, ihmisistä, teräksestä, lasista..."

on tietenkin hiekkaranta, menneen ja tulevan kosketuspinta. Varsin huomattava määrä Ballardin tarinoista tapahtuu tai jollain olennaisella tavalla liittyy hiekkarantaan. Vaikka Ballardin tulevaisuudenkuvaa voi syyttää pessimistiseksi, on kuitenkin syytä muistaa, ettei Ballard kuvaa objektiivista tai todennäköistä tulevaisuutta, vaan pikemminkin sitä määrittelemätöntä tulevaisuuden kuvaa, joka meillä on mielessämme ja mielikuvituksessamme. Jamesonin analyysi Dickin tarjoamasta lähtökohdasta nykyhetken historiattomuuden pohtimiseen tuntuu saavan vastakaikua myös Ballardin tuotannosta. Hänelle ihmiset ovat kotoisin eläinkunnasta, mutta eivät kuitenkaan ole; he ovat kykenemättömiä liikkumaan suuntaan tai toiseen - kohti eläintä tai siitä pois päin - menettämättä identiteettiään. Lopputuloksena ihmiset havaitsevat olevansa vangittuina viimeisen hiekkarannan maisemassa eli nykyisyydessään. Itse asiassa juuri tuon nimisen ("The Terminal Beach") novellin hiekkaranta onkin betonista eikä hiekasta ja juuri betoni on nykyhetken symboli.

Nykyhetki on yhtä kuin kaupunki ja kaupungit on tehty betonista, ihmisistä, teräksestä, lasista ja muovista, helikoptereista ja autoista ja kaikki nämä ovat nykyajan kuvastoa. Tämän symboliikan alueelle kuuluvat kaikki konkreetit kertomukset ja selälaiset romaanit kuten *The Atrocity Exhibition*, 70-luvun alun katastrofi-trilogia, *Crash*, *Concrete Island* ja *The High-Rise* sekä tuore pienoisoromaani *Running Wild*. Näissä teoksissa Ballard kuvaa taitavasti modernia arkkitehtuuria, moottoriteitä, parkkitaloja sekä tornitaloja. Ihmiset elävät koneiden (näistä tärkein on auto) sekä viestintävälineiden - etenkin television - ympäröiminä. Avain Ballardin nykyhetken kuvaukseen on *klaustrofobia*, ahtaan paikan kammo (kytkeytyneen avaran paikan kammoon). Peruskuvana on ihminen lasin ja betonin vankikopissa; ihminen on ajanut itsensä



ansaan omien kätensä luomusten avulla, siis itsellään eikä jollakin toisella tai jonkin toisen toimesta. Tällaisen maailman "Jokamies" on kuin Dickin teoksen *Ragle Gumm*; hän elää täysin fiktiivisessä todellisuudessa, jonka ovat luoneet tiede ja teknologia - ei luonto. Jo yksin tästä syystä "elämästä on tullut valtaisa romaani", fiktio, tarina. Tämän suljetun ja narssistisen nykyisyyden puitteissa ihmiset joutuvat kasvotusten kauhean eksistentiaalisen vapauden kanssa: he voivat kirjaimellisesti tehdä aivan kaikkea mitä vain haluavat. Kyse on atomisoidusta maailmasta sanan kirjaimellisessa merkityksessä, maailmasta joka on olemassa vain fragmentteina, pa-

lasina. Ihminen tällaisessa maailmassa on näin ollen pakosta perverssi ja väkivaltainen - ennen muuta omaa itseään kohtaan.

Dickin ja Ballardin tuotannot ovat esimerkkejä siitä, miten scifin perinteessä teknologia on astunut ihmisen arkipäivään, kotiin ja lopulta tämän ihoon kiinni. Mutta siinä missä heidän tuotannossaan sisäisen ja ulkoisen todellisuuden välillä vielä on monimuotoinen hämärän vyöhykkeensä, William Gibsonin kyberpunkiksi (trilogia *Neuromancer*, 1984; *Count Zero*, 1986 ja *Mona Lisa Overdrive*, 1988) nimetyssä tuotannossa tuokin raja-alue näyttää tyystin kadonneen:

Kaikkinelevän markkinatalouden ajamina yhteiskuntia aina Japanista Pohjois-Amerikkalaiseen 'Sprawliin' asti kontrolloivat monikansalliset, keskenään kilpailevat yhtiöt eivätkä kansalliset hallitukset. Tällaisessa globaalikulttuurissa painokoneen teknologia on enää muisto menneisyydestä ja lukutaito eksoottinen harrastus.³⁹

Scifi-perinteen tapaan Gibsoninkaan kuvaama ja fiktiossaan käyttämä teknologia ei ole tulevaisuusilluusio vaan juureutuu olemassaolevaan samaan tapaan kuin Shelley'n *Frankensteinin hirviö* esimerkkinä "mahdollisesta tulevaisuudesta". Glazerin mukaan Gibsonin "uusromanttinen" (Neuromantic) visio vihjaa siihen, että samalla kun elektroniset viestimet jatkavat kehitystään, ne eivät enää

tyydy vaikuttamaan "ulkoisiin todellisuuksiin" tai "omaan itseemme", vaan ne nielaisevat kokonaan kaiken sen, mitä kerran oli todellisuus.⁴⁰

Gibsonin tuotannon on sisältöjensä ja tematiikkansa puolesta nähty jatkavan joko laajempia kertovan perinteen suuntauksia (Romantiikka) tai spesifimmin Dickin ja Ballardin edustamaa kulttuurikriittistä scifiä. Tyyllillisesti Gibson (ja cyberpunk yleisemminkin) kuitenkin liittyy kiinteämmin sellaisiin "postmodernistisina" pidettyihin kirjailijoihin kuin William S. Burroughs, Kathy Acker ja eritoten Thomas Pynchon.

Gibsonin keskeisiä käsitteitä ovat *cyberspace*, *matrix* ja *simstim*. Bruce Sterlingin mukaan gibsonilainen kybertila on eräänlainen yhteisen hallusinaation matriisi, maailmanlaajuinen "kyberneettinen eetteri", joka elää omaa välittömästä todellisuudesta riippumatonta "elämäänsä".⁴¹ Tuohon matriisiin osallistutaan kytkemällä tajunta "kybertila-dekkiin" (tunnetuin dekkimerkki on Ono-Sendai), joka toimii käyttöliittymänä. Suora ja välitön todellisuuskokemus korvautuu kokonaan kytkentäkokemuksella, jopa siinä määrin, ettei dekin käyttäjä enää vaeltaessaan matriisissa vailla ajan ja paikan kahleita koe tuota olemassaolon muotoa välillisenä, vaan aitona ja "todellisena". Siinä missä Dickin tuotannossa aidon ja keinotekoisien erolla on monella tasolla tärkeä merkityksensä, Gibsonilla luonnollisen ja inhimillisen häviäminen on suoraan verrannollinen todellisen katoamiseen:

Inhimillistä määrittelevien rajojen haihtuminen viittaa Gibsonin tuotannossa edelleen niihin muotoihin ja ääniin, ajatuksiin ja kokemuksiin, joita ihmisillä on suhteessa elektroniseen (re)produktioon. Tässä futuristisessa spektakkelin yhteiskunnassa, ihmiset ovat riippuvaisia teknologiasta voidakseen välittää ja esittää kokemuksia ja havaintoja niille kuin muillekin.⁴²

Mutta, miten todellisuus voi liueta teknologian luomaan "yhteiseen hallusinaatioon", kun sen paremmin kirjapaino, valokuva, elokuva tai video-kaaneivät ole tuota sulautumista pystyneet vauhdittamaan. Eikö- kuten poststrukturalistit väittävät - todellisuus itsessään jo ole tekstuaalinen samalla, kun se on kokemuksellinen, siis riippuvainen kontekstista, jossa sen olemassa- (tai olemattomissa-) olo on ylipäätään mahdollista kokea? Tässä mielessä VT ei ole enempää eikä vähempää kuin uudenlainen tekstuaalinen järjestelmä, samalla sekä kielen että kokemuksen metamorfoosi.

Kokemuksen subjektit

Siinä missä Lanier pitää informaatiota denaturoituna kokemuksena, Mark Poster on kiinnostuneempi siitä, "millä tavoilla ja muodoilla kulttuurinen kokemus konstituoit subjekteja".⁴³ Tästä

näkökulmasta ajatus denaturoidusta kokemuksesta sisältää implisiittisen oletuksen, jonka mukaan jossakin on yhä olemassa luonnollinen tai "täydellinen kokemus". Posterille elektroninen tiedon tallentointi ja välitys on kirjallisen-kielellisen kommunikaatiomuodon metamorfoosi. Sinällään se konstituoit itseään varten myös aivan uudenlaista subjektia, jonka muotoutumisen perusteita ovat sen avoimet mahdollisuudet leikkiä identiteeteillä ja vapautua sukupuoleen sitovista määrittäjästä, sekä vallinneita hierarkioita destabiloivat ja subjektien omaksumia ajallisia-tilallisia positioita hajottavat pyrkimykset.⁴⁴

Puhuessaan uuden subjektiviteetin syntymisestä ja virtuaalitodellisuudesta, Derrick de Kerckhove viittaa Lanierin esittämään metaforaan, jonka mukaan VT on kuin "jättimäinen synnytyskanava, jossa kuljet ja synnyt vain havaitaksesi, että olet itse virtuaalinen äiti, joka sinut synnyttää ja näin sinä synnyt aina vain uudelleen ja uudelleen."⁴⁵ Lanierin vertaus vertautuu tapaan, jolla - Mark Posterin mukaan - esim. Jacques Derrida ja häntä ennen monet muutkin filosofit ovat puhuneet kokemuksen kulttuurisista (ja niihin liittyen myös poliittisista) muutoksista jo Renessanssin ajoista alkaen.⁴⁶ Lanierin tavoin Derrida kirjoittaa dekonstruktiosta synnyttämisenä, eräänlaisena välttämättömänä prosessina siirryttäessä kohti "post-kirjallista" kulttuuria. Lisäksi näihin prosesseihin aina liittyy uhkakuvia, jotka syntyvät tulevaan kohdistuvasta epätietoisuudesta ja -varmuudesta:

Derrida siis esittää, että tulevaisuus on hirviömäinen ja että tuota tulevaisuutta tulkitseva teoreettinen strategia [esim. dekonstruktio], jonka synnytykseen Derrida itse osallistuu, on pakosta myös samanlainen.⁴⁷

Tältä kannalta dekonstruktion politiikat liittyvät (ja rajautuvat) "ahdistuneen äidin metaforaan", joka syntyy pelosta, että tuleva lapsi onkin hirviö. Posterin mukaan tällainen (paradoksaalisesti fallogosentrinen) asenne pakosta rajoittaa esitetyn muutoksen poliittista kontekstia korostamalla tulevaisuuteen liittyviä epävarmuuden ja ahdistuksen kokemuksia. Lisäksi se lataa diskurssinsa naismetaforilla, joiden käsitteellinen kulttuurihistoria on aina saneltu pikemminkin miehisin kuin "äidillisen" angstin taholta. Samaan seikkaan viittaa myös Peter Fitting puhuessaan Gibsonin (ja laajemminkin scifin) tulevaisuuskuvan maskuliinisuudesta, joka korostaa "luonnollisen" ja "inhimillisen" katoamiseen liittyviä uhkakuvia pohtimatta juurikaan sitä, että jo nuo käsitteet itse ovat ideologisia konstruktioita. Vastineeksi Fitting viittaa Donna Harawayn tapaan pohtia ihmisen ja koneen välisen symbioosin (*cyborg*) avulla niitä positiivisia aspekteja, joita tällaiseen "inhimillisen" ja "luonnollisen" ulkopuolelle siirtyneeseen näkökulmaan voi

sisältyä.⁴⁸

Tässä mielessä myös VT on tyyppillisen ambivalentti "ahdistuneen äidin" ja "tulevaisuus-hirviön" symbioosi, joka samanaikaisesti sekä pelottaa että väijäämättä vetää puoleensa.⁴⁹ Globaalin viihdeteollisuuden etujen mukaista on ylläpitää tuohon "hirviöön" liittyvää epävarmuutta, koska vain sen avulla se pystyy myymään itsensä, tuoteensa ja niiden synnyttämän kulutuksen "ihmemiehenä", joka vain voi kesyttää tuon hirviön ja tehdä sen vaarattomaksi.

Ballardin novellikokoelmaan *Myths of the Near Future* (1982) sisältyy kertomus "The Intensive Care Unit".⁵⁰ Tarina kertoo päähenkilönsä näkökulmasta, miten tämä tapasi eräänlaisessa "virtuaalisessa televisiotodellisuudessa" vaimonsa, avioitui tämän kanssa ja perusti lopulta perheen, johon syntyi kaksi lastakin, tyttö ja poika. Kaikki tämä tapahtui kahdeksan vuoden aikana kuitenkin niin, ettei minkäänlaista fyysistä ja aistimellista kosketusta ollut olemassa perheenjäsenten kesken. Kaikki yhteydet tapahtuivat elektronisen välittäjän, televisioverkoston avulla. Vihdoin perheenjäsenet kuitenkin päättivät tavata toisensa myös "luonnossa". Tapaaminen johti impulsiiviseen, väkivaltaiseen purkaukseen, jossa perheenjäsenet alkoivat tuhota toisiaan. Ja juuri tuossa tuhoamisessa he kokivat aivan uuden intensiivisyyden kokemuksen, jota ei välinetodellisuudessa ollut edes olemassa. Tämän yhteisen, väkivaltaisen ja autenttisen kokemuksen intensiteetti alkoi sitten vaikuttaa perheenjäseniin huumeen tavoin:

Televisioruutu ei pystynyt välittämään ruumiin tuoksuja, hengityksen kiivautta, pupillien laajentumista tai kasvovärähtelyjä. Se ei pystynyt loihtimaan esiin keskinäisten tunteiden ja vastavuoroisuuden, epäuskon ja epävarmuuden hetkiä. Kiintymys ja myötätunto edellyttivät etäisyyttä. Vain välimatkan päästä oli mahdollista löytää toisen ihmisen kanssa todellinen läheisyys, joka sitten armollisesti saattoi muuttua rakkaudeksi (s. 203-4).

Ballardin tarina asettaa virtuaalitetodellisuuteen liitettyt käsitykset, utopiat ja pelot kiinnostavasti ylösalaisin. Lyhyesti, siinä missä Jaron Lanierille VT voisi palauttaa "käyttäjälleen" arkikokemuksen intensiteetin, Ballardin anti-utopiassa VT johtaa tilanteeseen, jossa siitä itsestään ei suinkaan tule huumeen kaltainen riippuvuustekijä, vaan juuri tuosta välittömästä, autenttisesta ja romanttisesta todellisuuskokemuksesta.

Ballardin tarinassa kokemuksellisen kosketavuuden ja intensiteetin edellytyksenä on väkivaltaan liittyvä aistimellinen kipu. Simuloidut elämykset (juna- ja avaruusmatkat yms.) ovat turvallisia, sillä ne eivät koskaan (ainakaan tarkoituksellisesti) testaa (puhumattakaan siitä että ne ylittäisivät) osallistujiensa kipukynnystä. Myös VT:n steriili, si-

leäksi hiottu todellisuus - vaikka salliikin osallistujiensa kasvottomuuden ja nimettömyyden - kunnioittaa ruumiillisen koskemattomuuden periaatteita; itse asiassa tämä on yksi sen olennaisista perusteista. Tässä suhteessa se voi tarjota arkikokemuksen kannalta uusia ulottuvuuksia avaavan vastakohtan kuten Derrick de Kerckhove on esittänyt pohtiesaan VT:n merkitystä kosketusaistimusten näkökulmasta.⁵¹ Toisaalta se voi johtaa - kuten Ballardin novellissa - paradoksaalisesti "todellisuusriippuvuuteen". Tässä tapauksessa VT vain uudelleen kanavoi intohimon, jota nykyhetkestä vieraantunut ihminen on tuntenut jo ainakin Renessanssin ajoista lähtien. Lähitulevaisuuden avainkysymys on tästä näkökulmasta siinä, kumpaa periaatetta noudattaen "VT-teollisuus" ryhtyy valloittamaan sitä mustan teknologian maailmanlaajuista markkinatoria, josta nykyaikainen scifi-kirjallisuus on omalla tavallaan jo pitkään tehnyt omia kartoituksiaan.

Kiitokset Erkki Huhtamolle artikkeliani muokanneista kommentista.

Viitteet:

Artikkelin suorat tekstilainaukset on kääntänyt Jukka Sihvonen.

¹ Timothy Druckrey, "Revenge of the Nerds; An Interview with Jaron Lanier." *Afterimage* 18:10 (May) 1991, 5.

² Teresa Carpenterin haastattelussa Jaron Lanier puhuu virtuaalitetodellisuuteen osallistumisesta "enkelinomaisena liitelynä tilassa, jossa ihmiset yhtäkkiä muuttuvat hyvin leikkimielisiksi, ikään kuin olisivat jälleen lapsia." Ks. Teresa Carpenter, "Slouching Toward Cyberspace." *Village Voice*, March 12 (1991), 36.

³ Stephen Heath, *Questions of Cinema*. London: Macmillan 1981, s. 221; ks. myös Jukka Sihvonen, *Exceeding the Limits: On the Poetics and Politics of Audiovisuality*. Turku: SETS 1991, 34-45.

⁴ Sama, 36.

⁵ Tästä perinteestä ks. John Hagan, "Cinema and the Romantic Tradition." *Millennium Film Journal* 1:1 (Winter 1977/1978), 38-51.

⁶ Ks. Miriam Hansen, "Benjamin, Cinema, and Experience. 'The Blue Flower in the Land of Technology.'" *New German Critique*, no. 40 (Winter) 1987, 203-204.

⁷ Druckrey, "Revenge of the Nerds", 6.

⁸ Bruce Sterling, "Preface" to *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*, ed. Bruce Sterling. New York: Arbor House, 1986, xi. (Suomeksi *Peililasit. Cyberpunk-antologia*. Kääntänyt Jyri-Pekka Järvinen, -kustannus Oy Jalava: Helsinki 1990.)

⁹ Ks. Mark Poster, *The Mode of Information; Poststructuralism and Social Context*. Cambridge: Polty Press, 1990, 119-121.

- ¹⁰ Ks. "Riding the Giant Worm to Saturn: Post-symbolic Communication in Virtual Reality." Excerpt from an interview with Jaron Lanier by Morgan Russell teoksessa Gottfried Hattinger, Morgan Russell, Christine Schöpf, Peter Weibel (Hg.), *Virtuelle Welten-Virtual Worlds*. Ars Electronica 1990, Band II. Linz: Veritas-Verlag, i.p.v., 188.
- ¹¹ Ks. Sihvonen, *Exceeding the Limits*, 118-119.
- ¹² Ks. Teresa Carpenter, "Slouching Toward Cyberspace", 39.
- ¹³ Tästä perinteestä ks. Greil Marcus, *Lipstick Traces; A Secret History of the Twentieth Century*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1990.
- ¹⁴ Ks. Andrew Ross, "Hacking Away at the Counterculture" teoksessa Constance Penley & Andrew Ross (eds.), *Technoculture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1991, 107-134.
- ¹⁵ Gregory Renault on pohtinut vastaavista lähtökohdista scifi-kirjallisuuden mahdollisuuksia yhteiskuntakritiikin välineenä. Ks. Gregory Renault, "Science Fiction as Cognitive Estrangement: Darko Suvin and the Marxist Critique of Mass Culture." *Discourse*, No. 2 (Summer) 1980, 113-141.
- ¹⁶ Ks. Margaret Morsen artikkelia tässä julkaisussa.
- ¹⁷ Gibson: "Tämä niin kutsuttu keksintöni, 'kybertila' ... syntyi metaforaksi sille mediamaailmalle, jonka näin leviävän 20:n vuosisadan lopulla." Ks. Teresa Carpenter, "Slouching Toward Cyberspace", 38.
- ¹⁸ Druckrey, "Revenge of the Nerds", 7.
- ¹⁹ Jonathan Crary, "Capital Effects." *October*, No. 56 (Spring) 1991, 123.
- ²⁰ Druckrey, "Revenge of the Nerds", 9.
- ²¹ Sama.
- ²² Ks. Sihvonen, *Exceeding the Limits*, 3.
- ²³ Ks. Noël Burch, *Life to Those Shadows*. Translated and edited by Ben Brewster. Berkeley & Los Angeles: California University Press, 1990.
- ²⁴ Tom Gunning, "The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde." *Wide Angle* 8:3-4 (1986), 63-70.
- ²⁵ Ks. Raymond Fielding, "Hale's Tours: Ultrarealism in the Pre-1910 Motion Picture" teoksessa John L. Fell (ed.), *Film Before Griffith*. Berkeley et. al.: University of California Press, 1983, 116-130; Noël Burch, *Life to Those Shadows*, 36-39.
- ²⁶ Ks. Fielding, "Hale's Tours", 122.
- ²⁷ Ks. Steve Nelson, "Reel Life Performance: The Disney-MGM Studios." *The Drama Review* 34:4 (Winter) 1990, 60-78.
- ²⁸ Ks. Yve Jalandier, "Eisensteinin elokuvateorioista" teoksessa Raimo Kinisjärvi, Matti Lukkariila, Tarmo Malmberg (toim.), *Elokuvateorian historia*. Helsinki: Like 1989, 64-66.
- ²⁹ Ks. esim. F T Marinetti, "Varietéteatern" teoksessa Folke Edwards (red.), *Futuristisk teater och film*. Stockholm: Författarförlaget, 1988, 69-78.
- ³⁰ Ks. Miriam Hansen, "Early Cinema - Whose Public Sphere?" teoksessa Thomas Elsaesser (ed.), *Early Cinema; Space, Frame, Narrative*. London: BFI, 1990, 235-237.
- ³¹ Ks. John Barlow, "Life in the DataCloud". *Mondo 2000*, No: 2 (Summer) 1990, 51.
- ³² Ks. Sihvonen, *Exceeding the Limits*, 3.
- ³³ Teresa Carpenter kirjoittaa kokemuksistaan NASAn heli-
- kopteri-simulaattorissa: "Se oli uskomattoman todellista. Ei vain siksi, että maisema - vuoristoinen saksalainen maaseutu - esitettiin grafiikalla, joka oli paljon taidokkaampi kuin mikään aikaisemmin näkemäni. Todellisuuden aistiminen johtui myös muista tekijöistä. Saatoit kääntää päätäsi mielesi mukaan ilman havaittavaa viivettä näkökulman ja näkyvän välillä. Saatoit kuulla kopterin moottorin, joka auttoi uppoutumaan kokemukseen. Ja kun tartuit ohjainsauvaan tuntui kuin jotakin todella olisi tapahtumassa." Teresa Carpenter, "Slouching Toward Cyberspace", 40.
- ³⁴ Scifin historiasta ks. esim. Robert Scholes & Eric S. Rabkin, *Science fiction: history, science, vision*. 3. pr. New York: Oxford University Press, 1978.
- ³⁵ Fredric Jameson, "Nostalgia for the Present." *South Atlantic Quarterly* 88:2 (Spring) 1989.
- ³⁶ Philip K. Dick, "Introduction: How to Build a Universe That Doesn't Fall Apart Two Days Later" teoksessa Dick, *I Hope I Shall Arrive Soon*. New York: St. Martin's Press, 1985, 2.
- ³⁷ Sama, 6.
- ³⁸ David Pringle, "The Fourfold Symbolism of JG Ballard." *Re/Search* No. 8-9 (1984), 126-137.
- ³⁹ Miriyam Glazer, "'What is Within Now Seen Without': Romanticism, Neuromanticism, and the Death of the Imagination on William Gibson's Fictive World". *Journal of Popular Culture* 23:3 (Winter) 1989, 157.
- ⁴⁰ Sama, 163.
- ⁴¹ Ks. Sterlingin artikkelia tässä julkaisussa.
- ⁴² Peter Fitting, "The Lessons of Cyberpunk" teoksessa Constance Penley & Andrew Ross (eds.), *Technoculture*. Minneapolis: University of Minnesota Press 1991, 305.
- ⁴³ Mark Poster, *The Mode of Information*, 16.
- ⁴⁴ Sama, 116.
- ⁴⁵ Derrick de Kerckhove, "Virtual Reality for Collective Cognitive Processing" teoksessa *Virtuelle Welten-Virtual Worlds*, 184.
- ⁴⁶ Mark Poster, *The Mode of Information*, 103.
- ⁴⁷ Sama, 106.
- ⁴⁸ Peter Fitting, "The Lessons of Cyberpunk", 307-309; ks. myös Donna J. Haraway, *Simians, Cyborgs, and Women; The Reinvention of Nature*. New York: Routledge, 1991.
- ⁴⁹ Käsite "monster" vertautuu kiinnostavasti tässä yhteydessä myös käsitteeseen *monstration*, jolla André Gaudreault on määritellyt samaa mitä Burch "primitiivisen muodon" ja Gunning "attraktion elokuvan" käsittein; ks. Gaudreault, "Showing and Telling: Image and Word in Early Cinema" teoksessa Elsaesser (ed.), *Early Cinema*, 276.
- ⁵⁰ J. G. Ballard, *Myths of the Near Future*. London: Triad Grafton, 1982, 195-205. Novellin nimi tarkoittaa sananmukaisesti sairaalan teho-osastoa, mutta tässä kontekstissa se voidaan lukea myös "erityisen huolenpidon perusyksiköksi".
- ⁵¹ Derrick de Kerckhove, "Virtual Reality for Collective Cognitive Processing," 171-185. Ks. myös Derrick de Kerckhove, "Sähköiho", suom. Erkki Huhtamo, *Taide* 2, 1991, 34-37.