

Arkistollinen mediataidetta

Edward Shanken (2009) *Art and Electronic Media*. London & New York: Phaidon, 304 s.

Provosoivasti voisi sanoa, että jos haluat tietää, mikä on mielenkiintoista nykypäivän mediakulttuurissa, katso parin vuosikymmenen takaista mediataidetta: kaikki on jo siellä. Tämä tietenkin perustelisi erityisesti media-arkeologisia tapoja analysoida mediakulttuuria, joissa nykypäivän median ymmärtäminen voidaan "kierrättää" menneiden innovaatioiden, diskurssien ja käytäntöjen kautta.

Edward Shankenin *Art and Electronic Media* on lähes pakon edessä vähemmän historiallinen kuin arkistomainen lähestyminen elektronisen taiteen teoksien ja teemojen pariin. Kirjoittaessani, ettei se ole historiallinen, en tarkoita, että Shanken lähestyisi teemaa unohtaen, miten eri diskurssit ja teokset liittyvät toisiinsa ajallisesti. Epä-historiallisuus tässä kontekstissa tarkoittaa, kuinka on mahdotonta kirjoittaa historiallista, yhtenäistä narratiivia kentästä, joka on enemmänkin borgesilainen loppumaton verkosto, jonka voi järjestää niin monella erilaisella tavalla, että lopputuloksena voisi olla tusina aivan yhtä pätevää kirjaa aiheesta. Olisi vaikeaa kirjoittaa narratiiviseen muotoon sellaisten projektien historiaa, joiden päämääräisenä tarkoituksena on ollut tarkastella niiden medioiden singulaarisuutta, määrittäviä piirteitä, jotka ne ottavat alustakseen.

Shanken tarjoaa kirjan alussa pidemmän johdannon aiheeseen, jossa hän pyrkii niin perustelemaan kategorisointejaan kuin myös luotaamaan ideoita siitä, mikä kvalifioituu "elektronisen taiteen" alle. Koska teosta ei ole suunnattu vain akateemisille markkinoille, on johdanto yleisluonteinen ja käsitteellisesti myös hyvin yleinen, ja sellaisena se tarjoaa lähestyttävän johdatuksen aiheeseen. Shanken viittaa yleisesti modernin historiaan teknologian aikakautena, ikään kuin pohjustaen kirjan teemaksi taiteen, tieteen ja teknologian jatkuvan vuorovaikutuksen keskeisenä kulttuurisena ilmiönä, minkä kautta myös elektroninen taide avautuu.

Tässä mielessä kirja ei käsittele täysin vain teknisesti elektronista taidetta vaan niitä käytäntöjä ja uudelleen käyttäjiä, joiden kautta taiteilijat ovat avanneet uudenlaisia havainnon muotoja ja ajattelun tapoja suhteessa moderniin teknologiaan.

Johdanto on historiallinen ja jopa luetelonomainen. Se on jäsennetty sellaisten teemojen mukaan, joiden tarkoituksena ei ole seurata orjallisesti niitä teknologisia alustoja, joissa mediataidetta on tehty, vaan hahmottaa jatkuvuuksia, genrejä ja teemoja, jotka määrittävät sen alueen jonka Shanken näkee elektroniseksi taiteeksi. Monessa kohdin tämä toimii. "Motion, Duration, Illumination" on intuitiivinen kokonaisuus, jossa liikutaan László Moholy-Nagysta Frank Malinan *Systeme Lumidynen* (1956) kautta muun muassa Paul DeMarinin media-arkeologiseen *Edison Effectiin* (1989). Liikkuvan kuvan lisäksi äänitaide on vahvasti läsnä teoksessa, myös sellaisissa osioissa kuin "Charged Environment" (esimerkiksi John Cage ja Toshio Iwai) sekä "Networks, Surveillance and Culture Jamming" (Paul D. Millerin *Errata Erratum DJ*-teos, 2002). Toisaalta osion "Simulations and Simulacra" teema on taas ennalta-arvattava, vaikka toki senkin teokset ovat mielenkiintoisia.

Keskeinen ruumiillisuuden teema on läsnä muun muassa osiossa "Bodies, Surrogates, Emergent Systems". Se ja useat muut osuudet osoittavat, miten keskeisellä sijalla elektronisen taiteen teokset ovat olleet niin sanottujen uusien materiaalisuuksien muotoilussa. Kyberkulttuuri-intoilussa erilaiset keinoelämä-systeemit saivat paljon huomiota. Niissä darwinilaisen evoluution periaatteita käytettiin luomaan samanlaisia prosesseja alustoilla, jotka liikkuvat jossain taideprojektien ja tieteellisten kokeiden välimaastossa. Samalla elektronisen taiteen kenttä on kuitenkin herkäntynyt ymmärrystä myös sellaisille ruumiillisuuksille, jotka määrittävät uudelleen ihmisruumiin suhteet sen ulkopuoleen mutta myös omaan itseensä. Tämä viittaa niihin teoksiin, jotka ottavat kohteekseen, tai mediakseen, ihmisruumiin oman hermoston. Itsessään ei-tahdonalaisenakin se avautuu erilaisten käyttöliittymien kautta aivan uudella tavalla havainnolle. Esimerkiksi David Rokebyn *Very Nervous System* (1986-2000) kääntää ihmiskehon liikkeit

ääniksi; Antúnez Rocan *Epizoo* (1994) altistaa taiteilijan ruumiin ulkoiselle kontrollille, jopa kivulle samansuuntaisesti kuin Stelarcin *Ping Body* (1994); Ulrike Gabrielin *Breath* (1992) taas virittää käyttäjän hengityksen tietokoneen kautta polygoni-representaatioksi. Ruumiin hengitys visualisoituu ja luo eräänlaisen tarkkailijan position sille, mikä on kontrollin ulkopuolella ja muistuttaa siten siitä ei-tietoisien kognition alueesta, joka määrittää ihmisruumista. Samanlaisia ideoita herättää Seiko Mikamin *World, Membrane and the Dismembered Body* (1997).

Monet opuksessa esitellyt taideteokset tuntuvat korostavan elektronisen median mahdollisuuksia näkymättömien voimien artikuloijana; äänen, elektromagneettisen, suhteiden ja kapitalismin kaltaiset ilmiöt omaavat kaikki sellaisia "outoja materiaalisuuksia", jotka eivät välttämättä avaudu jokapäiväisessä fenomenalisesessa maailmassa mutta jotka erilaisten modulaatioiden kautta tulevat havaituiksi. Hyvistä esimerkeistä käyvät esimerkiksi Gary Hillin *Soundings* (1979), joka tuottaa kovaäänisen modulaation kautta äänen myös erittäin materiaalliseksi sekä Nancy Patersonin *Stock Market Skirt* (1998). Patersonin teos kääntää pörssi-kurssien heilahtelut tietokoneeseen liitetyn mallinuden päällä olevan hameen helman lyhentämiseksi ja pidentämiseksi.

Taideteosten lyhyen esittelyn lisäksi Shanken on lisännyt teokseensa joukon tekstipätkiä, jotka resonoivat teoksen teemojen kanssa. Shanken esittelee alan keskeisten instituutioiden lisäksi niin akateemisia avauksia kuin taiteilijoiden omia tekstejä. Erityisesti pioneerien tekstit ja pamfletit ovat tärkeä lisä kirjaan. Nam June Paikin, Roy Ascottin, Herbert Franken ja monen muun tekstit avaavat niitä tärkeitä keskusteluja, joiden kautta teknologisen kulttuurin taiteelliset kontekstit avautuivat. Toisaalta on kyse lähes tieteellisestä laboratorio-toiminnasta, jossa taiteilijat ovat olleet johtavassa kokeilijan roolissa; toisaalta Shankenin kirja avaa niitä konteksteja, missä suuret yhtiöt kuten Bell ja Xerox sekä myöhemmin Intel ovat edistäneet liiketaloudellisen tuotekehittelyn ja taiteellisten kokeilujen yhteensaattamista. Tämä on pitkälti osa nykyisten yliopistojen ja taidekoulujen arkipäivää, jossa entistä suurempi osa rahoituksesta on saatava yri-

tys-yhteistoiminnasta. Lisäksi elektronisen taiteen historiassa suuri osa on niillä luovilla adaptaatioilla, joissa uudet, arkisetkin, teknologiat avautuvat erikoisille käytöille. Hieno esimerkki tästä on 1960-luvulla yleistynyt kopiokonetaide, jota Marilyn McCray luotaa vuoden 1979 tekstissään "Introduction to 'Electroworks'".

Tapa, jolla Shanken kokoa teemoja yhteen, on nautittava, ja teos toimii hakuteokseksi hyvin. Kysymys siitä, miten mahdollista on kirjoittaa media- tai elektronisen taiteen historia, on sivuutettu, mutta toisaalta täytyy muistaa, että tämä teos ei ole ainoastaan akateemisille markkinoille. Teos on näyttävä, lähes jättimäinen, ja vie kahvipöydästä mitattavan osan. Koon haittapuolena on, ettei se ole kirjoista kaikkein luottavin.

Jussi Parikka