

Etana, etana näytä sarves, tuleeko huomenna pouta?

Parikka, Jussi (2011): Insect Media. An Archaeology of Animals and Technology. Posthumanities 11. University of Minnesota Press: Minneapolis.

Tartuin Jussi Parikan teokseen *Insect Media. An Archaeology of Animals and Technology* inostuneena, vaikka arvaten jo edeltäkäsin olevani melkoisen haasteen edessä. Kyseessä on media-arkeologinen teos hyönteisten ja teknologian suhteesta. Tutkimusparvien ja wikien ym. ”äly-yhteisöjen” aikana aihe tuntuu, etenkin teoksen lukemisen jälkeen, aivan luontevalta. Tietenkin hyönteiset viestivät välittäjinä, tietenkin täydellinen luonto teknologisoituvan 1920-luvun yhteiskunnan metaforana. Miksi sitten kukaan ei tehnyt tätä aiemmin?

Vastaus voi olla, että oikea aika on vasta nyt – vasta nyt olemme riittävän kaukana fordilaisen teknologisoitumisen kiihkeimmästä kaudesta, surrealisteista ja avantgardisteista, jotta näitä voi objektiivisesti tarkastella. Toisaalta vastaus voi myös olla, että oikea henkilö ja oikeanlainen tieteellinen kokeilemisen kulttuuri ovat vasta nyt. Niin tai näin, kun arvelin kohtaavani kiinnostavan mutta suuren haasteen, en erehtynyt.

Parikan teos on yksityiskohdissaan vaikea mutta riemastuttava. Tämä teos ei ole lukaistavissa yhdeltä istumalta – allekirjoittaneelle ei vielä viideltäkään istumalta. Voi olla, että kirjan alkupuolella käsiteltyjen biofilosofien ajattelun syvällisempi tuntemus auttaa lukijaa saamaan tekstistä kiinni huomattavasti aiemmin. Itselläni oli suuria vaikeuksia hahmottaa teosta kokonaisuutena. Argumentointi näkyy teoksen alkupuolella lähinnä yksityiskohdissa: yksittäisten lauseiden, hienoin viivoin piirrettyjen omien näkemysten kautta. Näissä kohdin tutkimuksen merkitys, sen ”missio” hyönteismaailman media- ja teknologiaominaisuuksien paljastamiseksi, välähtelee esiin ja tulee perustelluksi. Kuten sanottu, nämä

hetket ovat riemastuttavia. Kuitenkaan en voi välttää ajatukselta, että tiivistäminen olisi terävöittänyt tätä(kin) tekstiä.

Toki kyse on varmasti myös tieteen kieli- ja kulttuurieroista. Brittiläinen korkean tason tiedeteksti vaikuttaa rakentuvan rajatunmin, kaavamaisemmin kuin suomalainen vastaava. Siihen nähden tämä teos on suorastaan kapinallinen. Tietty ”uskottavaksi tekeminen” siitä kuitenkin välittyy. Kielen ymmärtämisen ongelmat eivät niinkään johdu englanninkielisyydestä – Parikka voisi kirjoittaa helpomminkin, mutta pääasiassa luettavuuden ongelmana on biofilosofien ja luonnontieteellinen erikoissanasto. ”Biotermit” ovat suurena roolissa tässä tutkimuksessa, ja suomalainen biomaallikko saa pitää sanakirjan käsillä koko ajan. Tämä luonnollisesti syö sujuvaa lukemista. Teoksen anti on kuitenkin vaivan arvoista.

Parikka lausuu useaan otteeseen liikkeen, varioinnin ja tietyn – ristiriitaistako? – täydellisuuden eläinkunnan ominaisuuksina, jotka edustavat myös teknologiaa / mediaa. Ei niin, että teknologia olisi virheetöntä, vaan siihen liitetään tietynlaisia täydellisuuden mielikuvia. Hyönteisten erityiskyvyt, kuten esimerkiksi kärpäsen imukuppjalat tai verkkosilmät, on elokuvissakin esitetty ominaisuuksina, jotka vapauttavat olennon (esimerkiksi muotoaan muuttavan ihmisen) ihmisen elämismaailman rajoituksista. ”Kahleista vapautumisen” (aika, paikka) tematiikka on näkynyt 1990-luvulla ja sen jälkeen esimerkiksi internetin ja mobiililaitteiden markkinointipuheessa.

Omista viimeaikaisista tutkimusteemoistani (internet-julkaiseminen ja sen leikilliset elementit) johtuen kiinnitin huomiota siihen, miten Parikka toi esiin pelitutkijana tunnetun Roger Caillois’n vähemmän muistetun kiinnostuksen hyönteisiin ja luonnontieteeniin. Parikan mukaan Caillois’n näkemykset ovat hyödynnettävissä, kun haetaan uutta lähestymistapaa teknologiaan ja biovaltaan. Hän toteaa, että biovalta ei suinkaan ole ainoa selitysmalli nykykapitalismille. Parikka esittää, että sen lisäksi tulisi ottaa huomioon koko hyönteismaailman affektit, jotka ”kurottavat varsinaisista hyönteisruumiista koskettamaan tiloja, käytäntöjä [politiikkoja] ja modernin sekä myöhäismodernin mediaa” (s. 111). Esimerkkinä tästä kurottamisesta

Parikka käsittelee jo teoksen alkupuolella teollistumisen (vai teollistamisen) diskursia, jossa hyönteiset valjastettiin ”osaksi rationalisoimisen käytäntöjä ja eräänlaista ’fordilaista järjestystä’” (s. 43).

Metamorfoosi, tilan ”ahmiminen” ja intensiteetti toimivat neljännen luvun peruselementteinä, jotka yhdistävät hyönteisten ja (digitaalisten) pelien maailmat. Parikka pohtii myös hyönteisten luonnetta elollisten olentojen joukossa, niihin lyötyä epäinhimillisen älykkyyden leimaa, joka on ominainen myös teknologialle. Tämä on selkeä yhtymäkohta, josta esimerkkinä Parikka mainitsee ”bugit”, tietojärjestelmien virheet, joita Suomessa on kutsuttu ”ötököiden” sijasta madoiksi – epäinhimillistä älykkyyttä edustava olento sekini.

Teoksen jälkipuoliskolla Parikka käsittelee II maailmansodan jälkeistä koneellistuvaa maailmaa, sen ”hyönteisperäisiä” kyberneettisiä keksintöjä (kuten W. Grey Walterin robottikilpikonnan 1950-luvulta, s. 131–136) ja mm. mehiläisviestinnän ymmärtämistä apuna yksilöllistyvän ihmisen ja hänen ympäristönsä välisen suhteen käsittämisessä. Kuudennessa luvussa paneudutaan uusdarwinismiin ja sen näkymiseen muun muassa tietokonetieteissä 1980-luvulta lähtien. Yhtenä käytännön esimerkkinä Parikka käyttää vuonna 1991 luotua *SimAnt* -peliä, jossa pelaaja yhtä muurahaista ohjailemalla on mukana luomassa kokonaista muurahaisyhteiskuntaa luonnollista prosessia simuloiden. Parikka huomauttaa myös, että tuolloin syntyvaihettaan eläneessä digitaalisessa kulttuurissa luonto prosesseineen nähtiin täydellisinä dynaamisina malleina, joita seuraamalla voitiin ajatella ”hyönteisistä ohjelmistoihin”. 1990-luvulle tultaessa Parikka ottaa käsittelyyn myös seksuaalisuuden esittämisen muutoksen. Hänen mukaansa ihmiskeskeisestä uudelleentuotannosta siirryttiin tuolloin abstraktimpaan näkemykseen, ”bakteeriseksiin” tai kyberkulttuurille ominaiseen koneellistuneeseen seksuaalisuuteen.

Esimerkkinä 1990-luvulla alkaneesta kehityksestä Parikka käyttää *Teknolust* -elokuvaa (2002), jossa teknologia edustaa intiimiä halua. Elokuvan verkkosivuilla kirjoitettiin muun muassa: ”TEKNOLUST on kasvutarina [myös] yhteiskuntamme suhteesta

teknologiaan.” (s. 174.) Sitä on myös *Insect Media*. Epilogissaan Parikka muistuttaa suhteestaan paitsi historiaan, myös (media)-taiteentutkimukseen: esimerkiksi neljännen luvun Caillois’n ympärille kiedotut teemat suhteutuvat tämän hetken taidediskursseihin. Parikka huomauttaa myös, että hänen tutkimuksensa kytköksiä kapitalismiin ja biovalta-keskusteluihin ei sovi väheksyä. Näin hän itse summaa teoksensa:

”*Insect Media* on siis poikittainen kenttä, joka on liikkunut teoksen alun 1800-luvulle sijoittuvista historiallisista esimerkeistä viime aikojen keskusteluihin parvista ja verkkokulttuureista, sekä taidetta ja ruumiin sekä sen aistimien muutosta koskevista keskusteluista kohti uusia kaavailuja siitä, miten tällaisia kehoja hyödynnetään ja vangitaan teknokapitalistisissa projekteissa. [- -] Hyönteiset eivät ole vain teoksen teema, vaan sen ajatellun kehon [engl. body of thought] subjekteja, joka nousee monista tässä esitetyistä lähteistä.” (s. 205–206.)

Luonnostellessani tätä arviota aion referoida teoksen tärkeimmät sisällöt luku luvulta vielä yllä olevaa tarkemmin. Lopulta päätin kuitenkin toisin, ja päädyin nostamaan tekstiini vain joitain esimerkkejä Parikan käsittelemistä teemoista ja havaintovälineistä. *Insect Median* tärkein anti nimittäin riippuu luultavasti lukijasta: onko hän esimerkiksi historioitsija, hyönteistutkija vai biofilosofiaan päin kallellaan oleva teknoleffafriikki. Tai sitten kulttuurintutkijahumanistin hörhäke, kuten minä, jolle teos avasi kyllä uusia näköaloja, mutta niiden syvällisempi ymmärtäminen vaatii taustoihin tutustumista ja itse opuksen lueskelua uudelleen ja uudelleen. Siispä en tarjoa yksityiskohtaista referaattia. Sen saadaksenne joudutte lukemaan jonkin toisen arvion. Tai itse kirjan. Se kannattaa.

Sari Östman

Kirjoittaja on digitaalisen kulttuurin yliopisto-opettaja Turun yliopiston Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelmassa.