

TEKNOLOGIAN NOITA- VOIMIEN KULTTUURI- HISTORIALLINEN TULKINTA

Charlie Gere:
DIGITAALINEN KULTTUURI
Turku: Faros/Eetos, 2006.

Maineikkaassa Lancasterin yliopistossa erityisesti uusmedian tutkimuksen parissa toimiva Charlie Gere ei ole tiedotustutkijoille kovin tuttu nimi. Hän on opettanut digitaalista taidehistoriaa ja elokuvatutkimusta ja ilmoittaa kiinnostuksen kohteikseen taiteen ja filosofian suhteen ja mediateknologian merkitysten ja vaikutusten pohdinnan. Nämä kiinnostuksen kohteet näkyvät myös nyt suomennetussa teoksessa, jonka on julkaissut niin ikään tuore ilmestys mediatutkimuksen piirissä, Eetos-yhdistys. Turussa vaikuttava yhdistys on julkaissut myös Teemu Tairan ja Pasi Väliahon kokoaman, Gilles Deleuzen ajattelua esittelevän kokoomateoksen *Vastarintaa nykyisyydelle* (2004).

Geren digitaalisen kulttuurin kehitystä käsittelevässä kirjassa *Digitaalinen kulttuuri* voi nähdä deleuzelaisen eetoksen ja paatoksen, uutta näkökulmaa ja vastarintaa korostavan vireen. Kirja käsittelee mediateknologian kehitysvaiheita ja yhtymäkohtia kapitalismia kritisoiiviin ja uusia ajatuksia synnyttäviin vaihtoehto- ja vastarintakulttuureihin. Sen on kääntänyt Jyväskylän yliopistossa digitaalisen kulttuurin professuuria hoitava Raine Koskimaa työryhmineen (Jussi Parikka, Petri Saarikoski, Tanja Sihvonen, Jaakko Suominen ja Juha Wakonen).

Geren kirja on hyvin niukasti otsikoitu: digitaalisen kulttuurin alkujuuret, kyberneettinen aikakausi, digitaalinen avantgarde, digitaalinen vastarinta ja digitaalinen luonto eivät vielä kerro paljon sisällöstä. Käännöstöryhmän mukaan Gere ”etsii digitaalisen kulttuurin arkeologisia juuria” ja ”pyrkii luomaan holistisen näkemyksen digitaalisen maailman kulttuurihistoriasta, jossa taide, teknologia ja politiikka nivoutuvat monitahoiseksi ja paikoitellen yllättäväksikin kokonaisuudeksi”.

Viestinnän tutkimuksessa, erityisesti tiedotusopin perinteessä, teknologia on enimmäkseen ymmärretty hyvin empiirisenä ilmiönä ja teknologian käyttö praktisena toimintana. Geren kirja avaa viestintäteknologian tarkasteluun nykyajan digikulttuurin tutkimuksen lennokkaita näkymiä. Viestintäteknologia ei näyttäydy ollenkaan yhteiskunnallisena viestintäpolitiikkana, tekniikan resurssien ja käytön dilemmana, vaan nyt puhutaan koko modernin elämäntavan läpätunkevasta kulttuurisesta ja digitaalisesta mediamaisemasta. Geren visioissa ”olemme teknologioiden ympäröimä”, kommunikaatioteknologialla on kaikkialle levittyvä läsnäolo, kaikki näyttää tapahtuvan kiihtyvällä tahdilla. Geren mukaan kehitys johtaa siihen, että fyysinen etäisyys katoaa ja materiaallinen todellisuus liudentuu (virtuaali- ja telekommunikaatioteknologioiden seurauksena), tulossa on ”mahdollinen ihmisen ajan loppu ja niin sanotun post-ihmisen synty kybernetiikan, robotiikan sekä kognitiotieteen kehittymisen myötä” (s. 11–13). Näitä uusia visioita Gere ei kovin paljon avaa digikulttuurin tutkimuksesta kiinnostuneelle noviisille. Ehkä kyse on siitä, että tiedekin voi olla ilmestyksenomaista, taidetta ja science fictionia lähentävää kuvitelmaa.

Edellä siteeratut ajatukset Charlie Geren johdantokappaleesta ovat alkusoittoa digitaalisuuden määritelmälle, joka on Geren mukaan ”loputon joukko sovelluksia ja mediamuodostelmia, jotka digitaalinen teknologia on mahdollistanut, mukaan lukien virtuaalitodellisuuden, digitaaliset erikoisefektit, digitaalisen elokuvan, digitaalisen television, elektronisen musiikin, tietokonepelit, multimedian, Internetin, World Wide Webin, digitaalisen puhelinverkon ja WAP:n”. Myös kulttuuriset kannanotot kuten kyberpunk-kirjallisuus ja -elokuva, post-pop-musiikki, nettitaide ja niin edelleen pääsevät Geren kirjassa digitaalisen kulttuurin sateenvarjon alle. Eikä tämäkään riitä, vaan johdannossa digitaalisuudesta kasvaa koko kulttuurimme määrittäjä. Geren mukaan ”käytännöllinen vahvistus” tällaisen kulttuurin olemassaololle on suuri määrä viime vuosina

julkaistuja digitaalista kulttuuria käsitteleviä kirjoja. Tosin Gere ei vertaa kirjojen määrää muiden tieteenalojen kuten esimerkiksi talouden julkaisuihin.

Geren johtoajatus on Gilles Deleuzen siivittämä idea siitä, että ensin on olemassa sosiaalinen kone, eli ”digitaalinen kulttuuri”, sitten vasta nimetyt tekniset elementit eli digiteknologia. Koneen rakentamiseen ja ylläpitämiseen ovat osallistuneet niin taiteelliset, tieteelliset kuin kapitalistisetkin intressit ja energiat. ”Näin kaikkea inhimillistä kulttuuria voidaan pitää digitaalisena.” Nämä huimat yleistyksiset heikottavat yhteiskuntatieteellisen koulutuksen saanutta. Toki Gere lohduttaa, ettei hänen näkökulmansa ole sosiologinen, vaan ”selkeästi kulttuurinen” (s. 16). Ehkä kulttuurinen, selkeydestä en ole varma!

Jos lukija maltaa jatkaa sekavan johdanon yli, Gerellä on paljonkin tarjottavaa niin sosiologille kuin kulttuurintutkijalle, humanisteja unohtamatta. Hän käy läpi mediakulttuurin historiaa varsin perinteisesti. Kirjan kuvaus Turingin koneesta, joka oli ”malliesimerkki liukuhihnasta”, Charles Babbagen matemaattikkoneeseen, joka ”loi yhteyden laskentakoneiston ja teollisuuden rationaalisen johtamisen välille” (s. 26–27), on tuttua myös viestintän tutkijoille. Niin ikään kyberneettisen aikakauden avainaskeleet, erityisesti Claude Shannonin pyrkimys ”erottaa viestin välittämisen teknologiset kysymykset sen semanttisesta sisällöstä” ja Norbert Wienerin yleinen kybernetiikan teoria ovat tunnettuja. Johtopäätöksensä Gere yksinkertaistaa, että ”erityyppisten merkkien kierrätysysteemien tarve” vaikutti viestintäteknologioiden kehittämiseen. Asian voisi ilmaista niinkin, että esimerkiksi tilastointi ja sitä kautta yhteiskunnan ohjaus hyötyivät suunnattomasti tietokoneiden mahdollistamasta nopeasta rekisteröinnistä ja informaation yhdistelystä. Geren visiossa koko kulttuuriteollisuus voidaan nähdä globaalisti vaikuttavana merkkien kierrätysysteeminä.

Paitsi merkkien kierrättämissysteemejä (kuten valokuvausta ja lennätintä), tarvittiin digikulttuurin syntymiseen myös kapitalismia eli abstraktia pääomaa ja

vaihtoa, jonka myötä myös ”ihmisistä tuli yksittäisiä merkkejä sosiaalisen kontrollin järjestelmässä” (s. 38). Tässä kohdin Gere ehkä ajattelee merkkien arbitraarista (mielivaltaista) luonnetta. Esimerkiksi Charles Babbagen matemaattisessa koneessa jokaisesta laskettavasta henkilöstä edusti yksi kortti! Tältä pohjalta ei ole vaikeaa käsittää, että tilastojen ja operaatioiden korvautumisen myötä ihmistä edustaa yhä pienempi aineellinen ilmentymä, pelkkä bitti. Kapitalismin tarve abstraktioon, vaihdettavuuteen ja itsesäätelyyn johti Geren mukaan kyberneettiseen aikakauteen ja sotakoneiden keksimiseen maailmansotien aikana. ”Tällaisessa järjestelmässä sotilaat nähtiin lähinnä hyödyllisinä, joskin riskialttiina, inhimillisinä elementteinä laajemmassa kyberneettisessä systeemissä.” (s. 61.) Gere käy huolellisesti läpi yhdysvaltalaisen sotajan tietokoneteollisuuden kytköksiä. Hän katsoo, että toisen maailmansodan jälkeen teknologiassa tapahtui laadullinen muutos, josta ei ollut takaisin paluuta.

Charlie Gere tekee kirjansa kolmannessa kappaleessa huomattavan poikkeuksen traditionaalisiiin mediahistorioihin ja ryhtyy tutkimaan digitaalitekniikan synnyn aikakauden taiteellisia ja tieteellisiä suuntauksia. Hän pyrkii osoittamaan, että kulttuuriset ajattelun muutokset punoutuvat yhteen teknologisten innovaatioiden kanssa. Hän nostaa hieman yllättävästi muun muassa säveltäjä John Cagen digitaalikultuurin ylimmäksi velhoksi, joka muotoilee lähtökohtia digitaalitekniikan mahdollistamalle luovuudelle. Kybernetiikan ja taiteen yhdistelmät, performansit sekä taiteen, teknologian ja tietoisuuden tutkimuksen risteyskohdassa kehkeytyvät käytännöt ja teoriat esitellään. Gere pyrkii osoittamaan, kuinka erilaiset aatevirtaukset ja taiteelliset suuntauksset yhtä aikaa tuottivat samansuuntaista ymmärrystä tiedon ja informaation kulttuurihistoriaan ja kehittämiseen. Harmillista lukijan kannalta on, että juuri tässä kohdassa Geren teksti käy luettelomaiseksi tekijöiden ja teosten läpimarssiksi.

Kun tekstissä kovenee tahti, kirjan toimituksellinen ote herpaantuu. Roy Ascottin kaaviot kulttuurin kyberneetti-

sistä prosesseista vuodelta 1963 sivuilla 92–93 ovat julkaistuina himmeitä ja epäselviä, eikä Geren teksti avaa kuvaa. Gere itsekin kirjoittaa ”sodanjälkeisen avantgarden pikakelaustyypisestä uusinnasta”, ja sellainen tuo kolmas luku tosiaan on. Liekö digitalisoitumiselle ominaista myös hätäily?

Luvut Digitaalinen vastakulttuuri (4) ja Digitaalinen vastarinta (5) olisivat ansainneet kunnolla mietityt otsikot. Gere nostaa hieman yllättävästi digitaalisen vastakulttuurin edustajaksi myös viestinnän tutkimuksen klassikon, Gregory Batesonin. Gere väittää, että juuri Batesonin ansiosta kybernetikkaharrastus elpyi 1960- ja 1970-lukujen vaihteessa. Organismien vuorovaikutus ympäristön kanssa ja ruumiin ja mielen suhteet kiinnostivat tutkijoita. Geren ekumeenisen hengen mukaisesti myös taloustieteilijä Milton Friedman mainitaan digitaalisen vastakulttuurin edustajana, koska hän korosti yksilöllisyyttä ja oli spontaanin järjestyksen puolestapuhuja.

Sittemmin digitaalisen vastakulttuurin tunnetuin ilmentymä on ollut hakkerismi ja irtautuminen valtiovallan ohjailusta. Kuten usein väärin oletetaan, hakkerismilla ei alun perin tarkoitettu rikollista toimintaa, vaan se oli Geren mukaan pikemminkin kilpailua siitä, kuka tekisi taidokkaimpia ohjelmointeja. Hakkereiden elämäntapana oli nörrttiys: roskaruoka, valvominen ja piittaamattomuus henkilökohtaisesta hygieniasta. Teos tarjoaakin oivan johdannon myös digikulttuuristen lieveilmiöiden kehittymiseen. Gere sirottelee kirjaansa herkullisia yksityiskohtia, maininnan ovat saaneet esimerkiksi Xerox PARCin johtajan, Bob Taylorin ”samettiset säkkituolit”.

Digitaalinen vastarinta -kappale käsittelee aluksi filosofisia digitaalista vastakulttuuria edeltäviä ja pohjustavia aatesuuntauksia kuten postmodernismia ja -strukturalismia ja punk-aatetta. Gere käy jälleen tapansa mukaan pikakelauksenomaisesti läpi niin ranskalaisfilosofien, eritoten Deleuzen & Guattarin ajatuksia samoin kuin kyberfeministienkin pohdintoja. Punk, kyberpunk ja digitaaliset pelit saavat paljon tekijän huomiota vastarinnan

muotoina. Gere osoittaa niitä kulttuurihistoriallisia paikkoja, joissa digitaalisuus kehittyi, ja pohtii, miten syntyivät sellaiset sosiaaliset tilat, joissa esimerkiksi henkilökohtainen tietokoneen, pc:n käyttö mahdollistui. Hän luettelee monia lähihistorian tapahtumia ja henkilöitä, joiden hän olettaa kytkeytyvän kuvaamaansa kehitykseen. Kuitenkin entiset vastakulttuurin ihanteet laimentuvat palvelemaan teknologivetoista kapitalismia.

Lopuksi Gere nostaa *The Matrix*-elokuvan jonkinlaiseksi digikulttuurin ikoniksi ja kuvaukseksi koko maailmasta tietokoneiden tuottamana simulaationa. Gere kiteyttää: (elokuvan ohjaajaveljesten) ”Wachowskien ratkaisu toimii siksi, että tietokoneet eivät ole kyseessä oleva koneisto. Ne ovat vain kanavia, joiden kautta informaation ja kommunikaation valtavan, moninaisen ja suurilta osin näkymättömän koosteen avulla toimiva jälkimoderni tehdään näkyväksi ja saatetaan ulottuvillemme” (s. 197). Gere uskoo vahvasti, että tietokone on kokonaan katoamassa ja tulemassa näkymättömäksi. Näin tietysti myös inhimillinen kulttuuri on aina ollut digitaalista kulttuuria, mikä oli todistettava.

Geren kirja on oivallinen synteesi ja johdatus nykyaikaisen digikulttuurin juurille ja ymmärtämiseen. Se sisältää paljon eri lähteissä aiemmin irrallaan olleita asiatietoja yksissä kansissa yhtenäisen, suhteellisen loogisen tulkinnan rydyttämänä. Lukijan tehtäväksi jää arvioida, onko tulkinta oikeaan osunut, vai ehkä hieman taiteellinen ja yliampuva. Tällaisia inspiroivia johdantoja tarvitaan teknokratioiden purkamiseksi myös tutkijoiden ajatusmalleista.

IRMA KAARINA HALONEN