

rolliyhteiskuntaa. Susiluoto laskee varovasti toivonsa luovaan ja vapaaseen Internet-Venäjään.

Susiluoto kutoo hienosti teknologisen kehityksen osaksi neuvostovenäläistä kulttuuria ja yhteiskunnallista kehitystä. Kirja on tärkeä muistutus siitä, että vaikka internet levittäytyy koko maapallon ylle, ei se ole yhdenmukaistanut maailmaa. Teknologia ei ole omassa sfäärissään omalakisesti kehittyvä liikevoima. Eri kulttuuripiireissä samat ratkaisut eivät välttämättä vie samanlaisiin käsityksiin demokratiasta tai markkinataloudesta. Vaikka maailma tuntuu pienentyneen, toisen ymmärtäminen ei edelleenkään ole vain napin painalluksen päässä. Vaaditaan vähän enemmän vaivannäköä.

Kesän kunniaksi päätän arvioni kirjasta löytyvään neuvostoliittolaiseen minihameen määritelmään. Se on: *Minimalnaja materiaala, maksimalnaja informaatsija*. Susiluodon kirjas- sa ei ole pihdattu kummassakaan. Kirja on tietomäärältään ja asiasisällön laajuudessa läkähdyttävä ja välillä vauhti huimaa päätä. Susiluoto on – jälleen kerran – osoittanut hallitsevansa itäisen naapurin mykistävän hyvin. *Suuruuden laskuoppi* on huikea kirja, mutta ei sitä aivan yhdessä illassa lukaise. Moni kiinnostava juonenpätkä jää pakosta alaviitteen tasolle. Teoksesta olisi ehkä saanut editoitua kaksikin. Lukijalle jää nälkä: koska saamme kuulla lisää?

lina Kohonen tekee väitöskirjaa Taideteollisen korkeakoulun Visuaalisen kulttuurin osastolla, valokuvataiteen koulutusohjelmassa. Väitöstutkimuksessaan *Gagarinin hymy. Tiede, utopia ja avaruus neuvostovalokuvissa 1957–1969* hän tarkastelee avaruuden kuvallista esittämistä ja symboliikkaa Neuvostoliitossa 1950–1960-luvuilla. Tutkimus on osa Suomen Akatemian rahoittamaa Valokuvataiteen kommunikatiivinen toiminta -hanketta.

ikohonen@uiah.fi

HUMANISTINEN TULKINTA DIGITAALISUUDESTA

Riikka Turtiainen

Charlie Gere: *Digitaalinen kulttuuri*. Faros/Eetos, Turku 2006. 224 sivua.

Herään aamulla matkapuhelimeni herätystoiminnon ansiosta suosikkikyhtyeeni musiikkikappaleen säveliin. Ennen kuin saan silmäni kunnolla auki, matkalla kylpyhuoneeseen, käynnistän tietokoneen ja avaan television digisovittimen. Aamupuuron nauttimisen lomassa vilkuilen paikallislehden sähköutiset kannettavani näytöltä. Ennen töihin lähtöä vastaan vielä pariin sähköpostiin ja tarkastan tulevan päivän ohjelman elektronisesta kalenteristani. Mukaan lähtevän laukkuni pohjalle päätyvät esimerkiksi MP3-soitin, muistitikukokoelmani ja tietoverkkoihin kytkeytyvä luottokortti.

Digitaalinen kulttuuri -teoksen johdannossa lähdetään liikkeelle tästä digitaalisen teknologian läpäisemästä, nykyisestä arkielämästäämme. Kirjan kirjoittaja Charlie Gere on Lancasterin yliopiston kulttuurintutkimuksen instituutin tutkimusjohtajana toimiva digitaalisen kulttuurin asiantuntija.

Hänen teoksensa ilmestyi alun perin englanniksi vuonna 2002 nimellä *Digital Culture*. Nyt tarkastelun alla oleva suomennettu laitos ilmestyi vuonna 2006 Faros Kustannus Oy:n ja Eetos ry:n yhteisenä julkaisuna. Teoksen on suomentanut Jyväskylässä digitaalisen kulttuurin professorina toimiva Raine Koskimaa työryhmänsä kanssa, johon kuuluvat alan kotimaisiin asiantuntijoihin lukeutuvat Jussi Parikka, Petri Saarikoski,

Tanja Sihvonen, Jaakko Suominen ja Juha Wakonen.

AIKA ENNEN KOTITIETOKONEITA

Gere toteaa heti alkajaisiksi kirjoittaneensa kirjansa teknodeterministejä vastaan: ”Eri-tyisesti tämä on vastine digitaalisen ajan ennustajaeukoille, futurologeille, futuristeille ja teknoutopisteille, joiden viesti teknologisen ja sosiaalisen edistyksen keskinäisestä siteestä lumooa meidät tyytyväiseen välinpitämättömyyteen.” Gere haluaa herättää lukijansa tuosta välinpitämättömyydestä tarkastelemaan arkipäivämme itsestäänselvyyksien taustoja. Teoksen keskeisin ajatus tiivistyy Geren pyrkimykseen oikaista käsitys siitä, että digitaalinen kulttuuri olisi täysin uusi, nykyteknologian myötä syntynyt juureton ilmiö. Vastineeksi Gere tarjoaa näkemyksensä digitaalisen kulttuurin kehityksestä vastanneista ilmiöistä. Hänen mukaansa digitaalisen kulttuurin muotoutumiseen ovat vaikuttaneet niin informaatiota ja systeemejä koskeva teknis-tieteellinen keskustelu, avantgarde-taide, vastakulttuurinen utopianismi, kriittinen teoria ja filosofia kuin punkin kaltaiset alakulttuuri-ilmiötkin.

Teoksensa ensimmäisessä käsittelyluvussa Gere palaa välittömästi digitaalisen kulttuurin alkujuurille. Hän paikantaa ne muun muassa itse itsensä automatisoimiseen Turingin universaalikoneeseen algoritmisenä metodina ja Charles Babbagen matematiikkakoneeseen tietokoneen prototyyppinä. Tällä hän juurruttaa digitaalisen kulttuurin taustaansa ja kontekstualisoi historiallisesti. Samalla hän kuitenkin sortuu tyylillisesti kirjoittamaan osittain sitä lineaarista digitaalisen kulttuurin historiaa, jota hänen oli omien sanojensa mukaan tarkoitus välttää. Tällaisen vaikutelman syntymistä edesauttaneen hänen tapansa esitellä useita merkittäviä keksintöjä peräkkäin, häntä itseään soveltaen lainatakseni, pikakelauksella.

Kyberneettistä aikakautta käsittelevässä luvussa Gere liittää ”samaa intellektuaaliseen ympäristöön” tietokoneen kehityksen kanssa toisen maailmansodan jälkimainingeissa syntyneet tutkimusalueet kuten kybernetiikan, informaatioteorian, yleisen systeemiteorian, molekulaaribiologian, tekoälytutkimuksen ja strukturalismin. Hän jäljittää mm. termin informaatioyhteiskunta kyberneettisen aikakauden ideoihin. Nämä tieteellisen ja teknologisen ajattelun paradigmat, ”ajankohtaisia teknotieteellisiä teemoja heijastelleet” lähestymistavat, muovasivat tietokoneen merkityksellistämistä ja vaikuttavat yhä edelleen digitaalisessa kulttuurissamme. Geren teoksen kautta saa tiivistetyn näkemyksen kyseisten tutkimuskenttien ja diskurssien alkutaipaleesta. Oleellisinta ei silti niinkään ole olla perillä kaikkien niiden yksityiskohtaisista kehitysvaiheista vaan hahmottaa niiden kautta muodostuva kokonaiskuva.

Kylmän sodan ansioksi voi laskea tietokoneen merkityksen muuttumisen laskukoneesta viestintävälineeksi. Eli jos 1800- ja 1900-luvun alun kapitalismi loi tarpeet tietokoneen keksimiselle, toimi kylmän sodan aikakausi teknisen ja kulttuurisen jatkokehittelyn pontimena. Armeijan ja hallituksen rahoittamasta tutkimuksesta sotatilanteiden simuloimisen ja sodankäynnin automatisoinnin suunnittelun tuotteet siirtyivät huomattavan nopeasti myös siviilielämän sovelluksiin, etupäässä teollisuuden tuotantoaloilla. Gere näkee, että IBM:n saapuminen tietokonealalle 1950-luvulla sinetöi tietokoneiden ja liike-elämän keskinäisen suhteen.

Liike-elämän toimijoiden, tutkijoiden ja poliitikkojen ohella Gere antaa paljon painoarvoa (yhden luvun verran sivuja) avantgardistisille taiteilijoille. Hänen mukaansa digitaalisen median kehittymiseen on vaikuttanut joukko interaktiivisuutta, multimediaa, verkottumista, televiestintää, informaatiota, abstrahointia sekä kombina-

toriaalisia ja generatiivisia tekniikoita töisään pohdiskelevia taiteilijoita. Gere esittää mielestäni varsin rohkean väitteen todetessaan säveltäjä John Cagen olevan kaikkein eniten nykyiseen digitaaliseen kulttuuriimme vaikuttanut taiteilija. Omalla kohdallani kyseenalaistamisen halu tukahtuisi, jos väite olisi muotoa ”yksi kaikkein eniten vaikuttaneista”. Nyt tekee mieleni yrittää keksiä vastineita muilta taiteen aloilta. Gere näkee esimerkiksi radiota ja nauhureita 1940-luvun sävellyksissään käyttäneen Cagen toimineen tienraivaajana erityisesti multimedian suhteen. Yhteys minimalistisen musiikin muotojen ja kommunikaation ja informaation välillä piilee yhdistelyssä ja toistossa. Suuri osa digitaalisen multimedian visuaalisesta ja interaktiivisesta ilmaisusta taas on velkaa performansitaiteelle ja digitaaliset verkostot postitaiteelle, aktiivisen lähettäjän ja vastaanottajan rooleja korostaneille kaukoviestinnän muodoille.

DIGITAALISTA VASTOINAJATTELUA

Omakohtaisesti kirjan mielenkiintoisimmat osiot ovat digitaalisen vastakulttuurin syntyä kuvailevat luvut. Otollisen maaperän tälle teknologisten ja kulttuuristen kehitystekijöiden yhteen kietoutumiselle tarjosivat rinnakkain kohonneet mikroelektronikan kehto Piilaakso ja vastakulttuurin ydin San Francisco. Gere asettaa mikroprosessorin keksimisen ja vaihtoehtoisten elämäntyylien harjoittamisen tasavertaisiksi etapeiksi matkalla kohti henkilökohtaista tietojenkäsittelyä. ”Hapon ja silikonin maantieteellinen läheisyys toi hedelmällisellä tavalla yhteen uuden teknologian ja vastakulttuurisen ajattelutavan.”

Vuorovaikutteiset teknologiat aseista riisunut vastakulttuuri loi henkilökohtaiselle tietojenkäsittelylle suojaisan, sosiaalisen tilan kehittyä. Äärimmillen vietyä muotoa edustivat hakkerit, joiden ansiosta mielikuva

otteensa reaali maailmanmenosta kadottaneista nörtti ohjelmoijista elää yhä edelleen. Yhtä lailla maineensa vastakulttuurin edustajana on säilyttänyt vuonna 1976 ensimmäisen tietokoneensa markkinoille tuonut, pitkätukkaisten harrastelijoiden perustama Apple Computer. Geren mukaan Applessa tiivistyivät sen läpimurron myötä ristiriidattomasti vastakulttuurisen ideologian ja yrittäjyyden muodot. Rinnastusten jatkumossa samalle viivalle vastakulttuurin kanssa pääseekin seuraavaksi uusliberalistinen talousajattelu.

Digitaalinen vastarinta jatkui myös poikkitelein asettuneen, montaaesityylin omaksuneen punkin muodossa, jonka Gere lukee senkin teknologisten mahdollisuuksien ennakoinniksi. Tästä poststrukturalismin ja dekonstruktion kontekstin osasta sikisivät tulevat graafiset suunnittelijat. Teknomusiikki tiskijukkinen ja aktiivisine, tanssivine kuluttajineen sen sijaan jo juhli

DIGITAALINEN KULTTUURI

CHARLIE
GERE

FAROS/EETOS
ISBN 952-99497-2-3

Digitaalinen kulttuuri etenee 1800-luvun konekulttuurista 1900-luvun kybernetikkaan ja tietokoneprojekteihin ja sitoo erilaiset teknologiset hankkeet osaksi laajempia kulttuurisia diskursseja. Charlie Gere karottaa digitaalisen kulttuurin nousun vaikuttaneita ilmiöitä teollisuuskapitalismin toiseen maailmansotaan ja sodanjälkeiseen vastakulttuurista viime vuosien uusliberalismiin. Digitaalista kulttuuria ei käsitellä omalakisena ilmiönä vaan suhteessa sellaisiin kulttuuriin ja tieteellisiin käytäntöihin kuin kybernetikka, tekoäly, strukturalismi, dekonstruktio, punk-liike ja Piilaakso. Teoksen keskeisenä painopisteenä ovat taiteelliset suuntaukset sekä vastakulttuuri.

Teoksen näkökulma korostaa kuinka avantgardistinen, teknologiaa hyödyntävä taide on toiminnut inspiraationa monille sellaisille kulttuurisille käytännöille ja sovelluksille, jotka ovat nykyään osa digitaalista arkaamme. Kirjassa välitty Gereen näkemys digitaalisen maailman kulttuurihistoriasta, jossa taide, teknologia, politiikka ja talous nivoutuvat monimutkaiseksi mediaekologiaksi. *Digitaalinen kulttuuri* onnistuu kuitenkin esittämään tämän kiteytetyssä ja helposti lähestyttävässä muodossa.

Teos sopii erinomaisesti digitaalisen kulttuurin, mediatutkimuksen ja lähiolojen perusoppikirjaksi sekä kaikille, jotta kiinnostavat nykykulttuurin juuret.

Charlie Gere työskentelee tutkimusjohtajana Lancasterin yliopiston kulttuurintutkimuksen instituutissa.



uuden teknologian voittokulkua, mikä sai tieteiskirjailijatkin uudistamaan lajityyppiään synnyttäen cyberpunkin. Tietyt näkökulmat valitsemalla ja joitain asioita painottamalla Gere on saattanut tulla poissulkeneeksi joitain yksittäisiä, mahdollisesti yhtä merkittäviä digitaalisen kulttuurin taustavaikuttajia. Käännöstöryhmä huomauttaakin esipuheessaan, että kirjan yksityiskohtien ja painotusten suhteen voidaan esittää eriäviäkin mielipiteitä. Joka tapauksessa Gere tuo näkemyksensä esille niin uskottavan perustelusti, ettei epäilyn tarve saa yliotetta.

KATTAVAT KAIVAUKSET

Voin siis yhtyä käännöstöryhmän näemykseen siitä, että *Digitaalinen kulttuuri* perustelee ehdottomasti olemassaolonsa luomalla tarpeellista kokonaiskuvaa digitaalisen kulttuurin muovautumisesta – jopa siinä määrin, että se on ansainnut asemansa samannimisen oppiaineemme johdantokurssin pakollisena tenttikirjana. Digitaalisen kulttuurin ja muiden (media)teknologiasta kiinnostuneiden opiskelijoiden lisäksi teosta voi mielestäni suositella kaikille niille, jotka haluavat perehtyä ympäröivän teknologian merkityksiin digitelevisiön mukanaan tuomista harmeista purnaamista syvemmin. Raine Koskimaa työryhmineen onkin tehnyt urotyön kääntäessään *Digitaalisen kulttuurin* suomen kielelle – vieläpä ihan sujuvalle sellaiselle, jolloin lukukokemusta voi pitää hyvin miellyttävänä.

Teokseen palaamisen kannalta hakemiston voi kuvitella olevan enemmän kuin tarpeellinen. Väliotsikot eivät paljoa puhu, ja välillä tuntuu, että nimet, projektit ja vuosiluvut vain vilisevät ohitse. Gere tuntuu löytävän yhtymäkohtia monenlaisten asioiden väliltä. Jotkut ovat selviöitä, joidenkin kohdalla lukijana koen oivalluksen ja jotkut jäävät mietityttämään hieman pidemmäksi aikaa. Gerellä on tapana selkeyttää näke-

myksiään tuomalla edellä esittelemänsä asiat kertauksenomaisesti esiin uusissa käsittelyluvuissa, mikä auttaa kokonaiskuvan hahmottamisessa.

Gere itse kehottaa lukemaan teostaan kulttuurisena arkeologiana. Hän on pyrkinyt jäljittämään ne pohjimmaiset rakenteet, joiden perusteella teknologian nykykäytömme määrittyy, ja on mielestäni onnistunut varsin lahjakkaasti kiteyttämään kaiken yksien kansien väliin.

Päätännössään Gere palaa siihen, mistä lähti uuvuttavalle mutta antoisalle matkalleen optisten lelujen, reikäkorttien ja ARPANETin kautta tietokonepeleihin, mobiililaitteisiin ja The Matrixin esittämään todellisuuden simulaatioon. Hän toteaa teknologian olevan katoamassa eli läpäisemässä elämämme kauttaaltaan tullen näin näkymättömäksi. Gere peräänkuuluttaa nykyilmöiden yksinkertaistamisen sijaan niiden kyseenalaistamista, minkä edellytyksenä on digitaalista kulttuuria muokanneiden voimien tunnistaminen. Mikä parasta, Geren mukaan: ”digitaalinen kulttuurimme itsessään sisältää jo keinot tällaiseen kyseenalaistamiseen”.

Työpaikalle päästyäni, omiin tutkimusteemoihini syventyessäni pyrin ottamaan käyttöön kyseiset keinot. Geren itsensä kaivautuessa jo entistä syvemmälle digitaalisen kulttuurin evoluutioteorioihin yritän keskittyä pitämään mielessäni tähän hetkeen kiinnittyviä digitaalisia kulttuuri-ilmiöitä uudelleen tulkitessani, etteivät ne ole tyhjiössä syntyneitä, vasta Internetin myötä keksittyjä toiminnan tapoja.

FM Riikka Turtiainen toimii digitaalisen kulttuurin assistenttina Turun yliopiston kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksella Porin yliopistokeskuksessa.