

KOHTI PERFORMANSSIN GRAMMATOLOGIAA

AJATTELUN ERGONOMIA JA KIRJOITTAMISEN UUDET TEKNOLOGIAT

Helsingin Yliopisto
Teoreettisen filosofian Pro-Gradu tutkielma
Huhtikuussa 1999
Jukka Ylitalo

URN: NBN:fi-fe19991257

Tiivistelmä:

Performanssin grammatologia on ajattelun ergonomian tutkimista. Päämääränä on johdatella seuraavanlaisen kysymyksen äärelle:

Millä tavalla (monimedia)kirjoittamisen teknologinen toteuttaminen vaikuttaa ruumiillisen ilmaisevan (performatiivisiin) orientaatioihin, ja millä tavalla tämä vaikuttaa ihmisen tapaan ymmärtää itseään ja todellisuutta?

Grammatologialla tarkoitan Jacques Derridan hahmottelemaa kirjoittamisen tiedettä. Sen lähtökohta on idean ja kirjoittamisen välisen erottelun ja hierarkian purkaminen. Tematisoin kirjoittamisen käsitteen laajasti. Siihen sisältyy myös ne ruumiilliset orientaatiot, jotka ovat osa kirjoittamisen teknologioita ja instituutioita. Ajattelun ergonomiassa tämä liittyy ruumiillisen ilmaisevan ja ajattelun välisen suhteeseen. Performanssi viittaa tässä ruumiilliseen ilmaisevaan tekstin tuottamiseen (kirjoittamisen) kontekstina.

Performanssin grammatologia pyrkii täydentämään Gregory Ulmerin projektia, jossa päämäärä on hahmotella pedagogisten käytäntöjen perustuksia monimediakirjoittamiselle. Monimediakirjoittaminen viittaa ensisijaisesti tietokoneen mahdollistamien multimediaelementtien hyväksikäyttöön (kirjoittaminen äänneakkosten lisäksi mm. äänillä ja kuvilla).

Tämä tutkielma jaottuu neljään osaan. Nämä osat käsittelevät khôran käsitettä, reflektion käsitettä, grammatologiaa ja interaktiivisia mediateknologioita.

Gregory Ulmer antaa monimediakirjoittamisen heureettiselle metodille nimen khôrografia. Käsitellen tähän liittyen Platonin Timaios dialogia ja siinä khôran käsitettä. Khôrografia pyrkii luomaan kirjoittamisen metodia, jonka ensisijaisena pedagogisena funktiona on luovuuden stimulointi.

Reflektion käsite luo kontekstia pyrkimykselle tematisoida ihmisen tapoja saada itsestään tietoa. Teen katsauksen reflektion filosofian muutamiin teemoihin Descartesista Hegeliin. Reflektion käsite on myös keskeinen käsite yrityksessä teoretisoida interaktiivisten mediateknologioiden merkitystä ihmisen tavoille ymmärtää itseään ja maailmaa. Kontrastina reflektion filosofian tavoille tematisoida ihmisen itsetietoisuutta tuon esille Martin Heideggerin aktioteorian. Teen myös katsauksen Heideggerin teknologian filosofiaan. Ajattelun ergonomian keskeinen kysymys on hahmotella interaktiivisten mediateknologioiden käyttöliittymän filosofiaa.

1. JOHDANTO	1
1.1. SOVELTAVA GRAMMATOLOGIA	5
2. PLATON JA METAFYSIIKAN RAJAT	9
2.1. DESTRUKTIO-DEKONSTRUKTIO	11
2.2. PAIDEA JA LUOLAVERTAUS	13
2.3. PLATONIN LUOLASSA: KAKSI TOTUUSTULKINTAA	15
2.4. DISKURSSI KHÖRASTA	17
2.5. KHORA KRISTEVAN JA DERRIDAN TEKSTEISSÄ	21
2.6. FILOSOFIA JA MYYTTI	25
3. REFLEKTION FILOSOFIA	27
3.1. METAFYSIIKKA JA PERFORMANSSIN GRAMMATOLOGIA	27
3.2. TIEDON MEDIAN REFLEKTION MERKITYS	33
3.3. DIFFÉRENCE / ERÄ	37
3.4. DESCARTESIN PERINTÖ	39
3.5. HEGEL JA ABSOLUUTTINEN REFLEKTIO	46
4. SOVELTAVA GRAMMATOLOGIA AJATTELUN ERGONOMIAN TUTKIMUKSENA	51
4.1. METAFORA	54
4.2. ULMERIN SOVELTAVA GRAMMATOLOGIA	60
4.3. FONEETTINEN JA MONIMEDIAKIRJOITUS	64
4.4. SOVELTAVA GRAMMATOLOGIA JA RUUMIILLINEN ILMAISEVA	65
4.5. ARKKIETIIKKA	68
4.6. ÄPÄRÄLAPSI	73
4.7. KIRJOITTAMISEN PASSIO	75
4.8. DISSEMINAATIO	78
4.9. KIRJOITTAMINEN: MUISTIN PROTEESI	81
4.10. MONIMEDIAKIRJOITUS	85
4.11. KIRJAPAINOKULTTUURI, ORAALINEN TRADITIO JA PRIMITIIVINEN AJATTELU	87
4.12. MONIMEDIAKIRJOITTAMINEN JA POLITIIKKA	92
4.13. AJATTELUN ERGONOMIA	93
5. INTERAKTIIVINEN MEDIATEKNOLOGIA	97
5.1. TEKNOLOGIA KESKUSHERMOSTON JATKEENA	100
5.2. TEKNOLOGIAN PEILIKUVA JA STEREOSKOOPPINEN JÄNNITE	104
5.3. NELJÄ NÄKÖKULMAA INTERAKTIIVISEEN MEDIAAN	106
5.4. VÄÄRISTÄVÄ PEILI: REFLEKTIO VAI (INTER)AKTIO?	108
5.5. HEIDEGGERIN TEKNOLOGIAN FILOSOFIA	112
5.5.1. TEKNOLOGIAN PUITE	116
5.5.2. LUONTO VALMIUSVARANTONA	118
5.5.3. TEKNOLOGIAN PUITE JA LASKEVA AJATTELU	119
5.5.4. "SILLEN JÄTTÄMINEN" VS. "TOIMINTAAN JÄTTÄYTYMINEN"	121
5.6. INTERAKTIO JA "VÄLIÄÄNI" - ESTEETTISEN NÄKÖKULMAN RAJAT	126
5.7. KÄYTTÖLIITTYMÄLUKUTAITO	132
5.8. MEDIAN TESTAAMINEN	142
6. LOPPUPÄÄTELMÄT	147
7. Appendix 1: Interface Excess-projekti, mediateokset 1996-1998.	152
8. LÄHDELUETTELO	173

Kuvat:

1. s. 100 Myron Grueger "Videotouch" (Krueger 1991: 36)
2. s. 102 Paul Sermon: "Telematic Dreaming"
(http://www.hgb-leipzig.de/~sermon/TD_A.html)
3. s. 103 Myron Grueger "Videoplace" (Krueger 1991: 40)
4. s. 133 David Rokeby: "Very Nervous System"
(<http://web.aec.at/prix/1991/grafik91/91azl-very1.jpeg>)
5. s. 135 Agnes Hegedüs: "Handsight"
(<http://www.aec.at/fest/fest92/hegep.html>)
6. s. 136 Agnes Hegedüs: "Handsight"
(<http://www.aec.at/fest/fest92/hegep.html>)
7. s. 139 Myron Grueger: "Kung Fu Typewriter" (Krueger 1991: 241)

1. JOHDANTO

Filosofien yksi tehtävä on pyrkiä teoretisoimaan ja ymmärtämään ihmisen ja todellisuuden olemusta. Tätä ymmärtämistä työstetään ajattelulla. Ajattelun mahdollistaa ajattelun media eli kieli ja kirjoittaminen. Tässä esseessä työhypoteesina on, että se mikä ylipäänsä mahdollistaa tämän ajattelun ja teoretisoinnin myös muokkaa ajattelun kulkua. Keskityn erityisesti kirjoittamisen ja kirjoittamisen teknologian merkitykseen.

Kirjoittaminen tapahtuu nykyään enimmäkseen tietokonepohjaisella tekstinkäsittelylaitteella. Se on yksi nykyisen kulttuurin tuottama tapa toteuttaa ajattelun teknologia. Onko se paras mahdollinen? Tulisiko tämä ajattelun teknologian muoto kyseenalaistaa?

Ajatus ajattelun teknologiasta on ajankohtainen koska tietokoneet ovat tuoneet näihin teknologioihin huomattavia muutoksia. Tietokoneet tekevät automaattista tietojen käsittelyä. Tämä automaatio mahdollistaa mm. tämän "ään" ilmestymisen näyttöpäätteelle ja lopulta kirjaimista muodostuneen tiedoston tulostamisen paperille. Minkä tiedon automaattisesta käsittelystä on siis kyse? Tietokone käsittelee sormieni iskut ja tulkitsee ne kirjaimiksi. Näppäimistö on tämän toiminnan mahdollistava käyttöliittymä. Käyttöliittymä myös määrittelee sen miten sormeni toimivat. Se määrää sen miten ne ilmaisevat. En voi valita kirjainta esimerkiksi pyörittelemällä sormeani ilmassa vaan kirjaimen valinnassa on aina kyse napin painalluksesta. Miten tämä kirjoittamisen teknologia (tässä tapauksessa tietokoneen käyttöliittymä) vaikuttaa itse ajatteluun? Onko tämä kysymys edes mielekäs?

Tämän esseen päämäärä on osoittaa, että kyse on mielekkäästä kysymyksestä ja jopa varsin keskeisestä kysymyksestä, joka liittyy ihmisen mahdollisuuksiin ilmaista ja toteuttaa itseään.

Tietokoneet ovat mahdollistaneet aivan uudenlaisen kirjoittamisen median. Yhä useampi tekee omia kotisivujaan internettiin ja manipuloi kokonaisuuden osaksi samalla tekstiä, kuvaa, hyperlinkkejä, jopa ääntä ja liikkuvaa kuvaa. Tätä voi kutsua monimediakirjoittamiseksi. Mutta miksi kirjoittamisen käyttöliittymän tulisi olla hiiri ja näppäimistö? Foneettinen kirjoitus on tietysti aina perustaltaan kirjainten valintaa. Monimediakirjoituksen ei välttämättä kuitenkaan aina tarvitse toimia nappilogiikan kautta. Mutta perustavampi kysymys on siinä millä tavalla tämä valinta tapahtuu. Se on ergominen kysymys. Jos on niin, että ruumiillinen toiminta ja ajattelu ovat toisiinsa kietoutuneita niin silloin ergonominen kysymys on myös filosofinen kysymys.

Keskeisiä viitepisteitä tässä esseessä ovat **Platon**, **Fridrich Nietzsche**, **Martin Heidegger**, **Jacques Derrida** sekä **Gregory Ulmer**. Essee jaottuu neljään eri pääteemaan, jotka pyrkivät johdattamaan performanssin grammatologian keskeiseen kysymykseen eli ajattelun ergonomian ajattelemiseen. Nämä neljä teemaa ovat khôrologia (luku 2.), reflektion filosofia (luku 3.), soveltava grammatologia (luku 4.) ja interaktiivinen mediateknologia (luku 5.).

Khôrologia pyrkii tulkitsemaan Platonin Timaios dialogin ambivalenttia käsitettä khôrasta. Khôra on yksi filosofian historian, metafysiikan ja platonismin esimerkki käsitteestä, joka purkaa ideaalisen ja ruumiillisen välistä erottelua. Reflektion filosofia Descartesista lähtien perustuu tälle erottelulle. Tarkastelen reflektion filosofiaa yhtenä

tapana tematisoida sitä miten ihminen hankkii tietoa itsestään. Performanssin grammatologian lähtökohta on ajatella kirjoittamista eräänlaisena tiedon, muistamisen ja itsereflektion keskeisenä tekniikkana. Keskeinen viitepiste tässä esseessä on Derridan grammatologia eli "kirjoittamisen tiede". Soveltava grammatologia on tämän "kirjoittamisen tieteen" soveltamista pedagogiseen käytäntöön.

Soveltava grammatologia on Gregory Ulmerin projekti. Hän pyrkii soveltamaan Derridan kirjoittamisen käytäntöjä osaksi pedagogiaa, joka stimuloi luovuuteen ja joka olisi relevantti nykyisen mediatodellisuuden kontekstissa. Ulmer hahmottelee yhdeksi pedagogiseksi metodiksi "khôrografiaa". Luvussa 2. pyrin tarkastelemaan khôran käsitettä enemmän filosofian historiallisesta näkökulmasta kuin mitä Ulmer tekee. Ulmerin tapa approprioida khôran käsitettä "khôrografian" lähtökohdaksi lähtee Derridan tavasta lukea khôraa. Luvussa 2. tuon myös esille John Sallis tavan lukea khôran käsitettä.

Luvut 2. ja 3. ovat enemmän filosofian historiallisia katsauksia. Tuon esiin filosofisen perinteen aatteellisia teemoja, joiden pohjalle edelleen kehittelyinä tai vastareaktioina grammatologia kirjoittautuu. Näissä luvuissa käsittelen Platonin Timaios dialogia ja reflektion käsitettä. Luvussa 4. käyn läpi soveltavan grammatologian lähtökohtia Derridan teorioissa. Tarkastelen mm. Derridan metaforakäsitystä, kirjoittamisen teoriaa, jäljen [trace] ja disseminaation käsitettä. Luvussa 5. pyrin luomaan teknologian filosofisen kontekstin ajattelun ergonomialle. Tarkastelen interaktiivisia mediateknoloita ja erityisesti tietokoneen käyttöliittymää puitteena, joka muokkaa ihmisen käsitystä itsestään ja todellisuudesta. Keskeinen lähtökohta on Heideggerin teknologian filosofiassa.

Kun luvussa 3. Tarkastelen reflektion filosofiaa ja siihen liittyviä teemoja **Descartesista Hegeliin**, pyrkimyksenä on hahmottaa reflektion käsitteen merkitystä filosofialle ja subjektin metafysiikalle. Keskeinen päämäärä on luoda käsitteellinen konteksti ja kontrasti performatiivisen ja reflektion välille. Päämääränä on myös pohtia millä teoreettisella näkökulmalla tulisi interaktiivisten mediateknologioiden mahdollisuuksia tarkastella. Tietokonepohjaiset interaktiiviset mediateknologiat uudelleen muokkaavat kirjoittamisen kulttuuria. Ulmerin "soveltava grammatologia" on pyrkimys luoda perustaa tämän transformaatioon liittyvälle pedagogisille kysymyksille. Nämä liittyvät keskeisesti monimediakirjoittamiseen. Oma näkökulmani on, että on myös välttämätöntä tarkastella itse monimediakirjoittamisen teknologiaa ja sen olemusta. Silloin olennaista on myös se filosofisteoreettinen näkökulma, jolla ihmisen subjektiuden ja tietokoneteknologian välistä suhdetta tarkastellaan. Katsaus reflektion filosofiaan pyrkii antamaan filosofian historiaan viittaavan kontekstin tälle problematiikalle.

En tässä esseessä tarkastele kovinkaan yksityiskohtaisesti Gregory Ulmerin soveltavan grammatologian pedagogisia periaatteita. Ulmerin lähtökohdat perustuvat ajatukseen tehdä akateemista teoriaa "monimediakirjoittamisena". Tämän esseen näkökulma pyrkii olemaan täydentävä. Pyrin hahmottamaan sitä miksi on tärkeää kiinnittää huomiota itse "monimediakirjoittamisen" käyttöliittymään. Mitä käyttöliittymän merkityksen pohtiminen tarkoittaa filosofisesti ja teoreettisesti? Tämä pohdinta kiinnittää huomion ajattelun ergonomiaan. Kyse on myös varsin käytännöllisestä haasteesta. Appendix 1 sisältää raportin tekemistäni mediataiteellisista

teoksista vuosina 1996-1998. Näiden projektien päämääränä on ollut opetella käytännön tekniikkoja, joiden avulla tietokoneen käyttöliittymän ja sitä kautta ajattelun ergonomian muotoja voisi uudelleen muokata. Ennen kuin aloitan khôrologian tarkastelun kuitenkin muutama sana soveltavasta grammatologiasta, jonka edelleen kehittelyä performanssin grammatologia edustaa.

1.1. SOVELTAVA GRAMMATOLOGIA

Soveltavassa grammatologiassa Gregory Ulmer pyrkii artikuloimaan akateemista pedagogista käytäntöä, jonka lähtökohtana on Derridan grammatologia, kirjoittamisen tiede sekä kokeellisen kirjoittamisen praksis.

Performanssin grammatologia on johdannainen Ulmerin otsikosta "soveltava grammatologia" (Applied Grammarology).¹ Kirjoittamisen tieteen ja grammatologian lähtökohta on ensisijaisesti mediateknologinen. Derridan analyysi kirjoittamisen statuksesta filosofian historiassa on tutkimus siitä miten (kirjoittamisen) "media on viesti" ja miten tämän median viesti on nähty filosofiassa epärelevanttina sekä legitimaatiostrategioita uhkaavana. Ulmer perustelee soveltavan grammatologian hankettaan ensisijaisesti mediateknologian ja mediakulttuurin yliopiston pedagogiikalle asettaman haasteen kannalta.

Grammatologia analysoi mm. sitä millä tavalla kirjoittamisen fonetisaatioon liittyy foneettista koodausta edeltävä piktograafinen elementti. Piktograafinen elementti

¹ Keskeinen lähtökohta tälle esseelle on Ulmerin teos Applied Grammarology Post(e)-Pedagogy from Jacques Derrida to Joseph Beuys.

toimii yhä foneettisessa kielessä ja se on Ulmerin mukaan avain uuteen kirjoittamisen praksikseen, jossa kyetään ottamaan käyttöön kuvalliset elementit teoreettisessa ajattelussa. Tämä kirjoittamisen praksis vaatii Ulmerin mukaan filosofiassa ja humanistisissa tieteissä samankaltaisen episteemisen kumouksen kuin mitä Einsteinin ideat merkitsivät fysiikassa. Hän löytää tällaiset kumoukset Jacques Derridan kirjoituksissa ja erityisesti niissä ns. kokeellisissa kirjoituksessa, joissa Derrida käsittelee kirjallisuutta tai taidetta.

Ulmerin lähtökohta Derridan kirjoitusten soveltamisessa on toisenlainen kuin 1970-luvun amerikkalaisen kirjallisuustieteen, jossa keskitytään dekonstruktion soveltamiseen kirjallisuuden tutkimisen "metodina". Ulmer ei myöskään seuraa **Rodolphe Gasché**n viitoittamaa tietä, jossa dekonstruktio pyritään sijoittamaan länsimaisen filosofisen debatin jatkumoon. Keskeinen näkökulma on arvioida "uuden ranskalaisen teorian" (New French Theory) asettamia haasteita yliopiston toimintatavoille itselleen. (Ulmer 1985: 4) Näihin toimintatapoihin liittyvät tavat käyttää kieltä ja retoriikan legitimaatiostrategiat.

Dekonstruktion sävyttämän kriittisen teorian umpikuja liittyy siihen, että logosentrismistä eroon pääseminen on mahdotonta koska kieli, jota käytämme toimii näiden logosenristen periaatteiden mukaisesti. (ibid. 5) Ulmerin pedagoginen käytäntö ehdottaa uudenlaisen kielenkäytön malleja, jotka monimediakirjoittaminen mahdollistaa.

Ulmer väittää, että Derridan grammatologia tuo esille uuden kirjoittamisen tavan, ja myös pedagogiikan, joka ylittää diskurssin logosentriset rajat. (Ulmer 1985: 5) Hän sijoittaa soveltavan grammatologian teoreettisen aktiviteetin jatkumoon, jossa on kolme vaihetta 1) kirjoittamisen historia (Esimerkiksi

I.J. Gelb, André Leroi-Gourham), 2) kirjoittamisen teoria (grammatologia siten kun Derrida sitä on formuloinut) ja grammatologinen käytäntö (kirjoittamisen historian ja teorian soveltaminen uuden kirjoittamistavan formuloinnissa). (ibid. 6)

Keskeinen este grammatologisen kirjoittamisen tiellä on länsimaisen metafysiikan käsite- ja ajattelukehykset. Länsimainen sielu/ruumis erottelussa ideaalinen on ollut hierarkiassa materiaalista ylempämä. Tämä johti siihen, että kirjoittaminen on nähty instrumentaalisenä ja vain ajattelun sisällön muistiin merkitsemisen tekniikkana. (ibid. 7)

Foneettiseen kirjoittamiseen on liittynyt myös tietty etnosentrisyys, joka näkee foneettisen koodauksen sivistyksen ja älyllisen kehityksen huipentumana. Kirjoittamisen fonetisointi syntyi Egyptissä mm. siksi, että hieroglyfeillä oli kirjoitettava vieraskielisiä erisnimiä. Tällöin oli pakko käyttää hieroglyfejä foneettisina merkkeinä. Tämän liittyvä erisnimen merkitys on keskeinen Derridan kirjoituksissa. Ulmer argumentoi, että grammatologisen kirjoittamisen eräs strategia on purkaa fonetisaation yksipuolisuus ja luoda kirjoittaminen, jossa piktografinen ja fonografinen ovat tasapainossa. Tätä hän perustelee sillä, että se mahdollistaisi kriittisen kirjoittamisen, joka olisi relevanttia nykyisessä audiovisuaalisten medioiden hallitsemassa kulttuurissa. Se antaisi myös mahdollisuuden käyttää videota teoreettisen esseistiikan välineenä. Joseph Tabbi kiteyttääkin, että Ulmerin projekti 80-luvulla oli televisioida Derridan teoriaa.² Tämä kiteytys on kuitenkin harhaan johtavaa siinä mielessä, että Ulmer pitää Derridan kirjoituksia pikemminkin mallina strategialle, jonka avulla teoreettinen ajattelu voisi käyttää

² Gregory Ulmer and Joseph Tabbi: A Project for a New Consultancy. Ulmerin ja Tabbin välinen internetkeskustelu osoitteessa

medianaan ja ilmaisuvälineinään sähköisiä audiovisuaalisia medioita.

Derridan grammatologiassa kirjoittamisen käsite ymmärretään varsin laajasti ja sen piiriin kuuluu toimintoja, joiden ei yleensä katsota täyttävän kirjoittamisen tunnuspiirteitä. Sitaatti Derridalta kuvaa tematiikan olemusta:

..kirjoittaminen on uudelleen määritelty grammatologiassa. [...] on puhuttu "kielestä" (language) kun viitataan toimintaan, liikkeeseen, ajatukseen, reflektioon, tietoisuuteen, tiedostamattomaan, kokemukseen, mielenliikutuksiin, jne. Nyt me sanomme "kirjoittaminen" kun puhumme näistä ja vielä enemmästä: viitatessamme ei vain fyysisiin eleisiin tai kirjallisiin kuvallisiin tai ideograafisiin kirjoituksiin, mutta myös siihen totaali-teettiin, mikä tekee sen mahdolliseksi; ja myös, signifioidun pinnan (face signifiante) toisella puolella, signifioidun pinnan (face signifiée) itsensä (mahdolliseksi). Siten me sanomme "kirjoitus" kun puhumme kaikesta siitä mikä tuo esiin kirjoituksen (inscription) yleensä, oli se sitten kirjallinen tai ei ja vieläpä jos se mitä se välittää tilassa on äänen järjestykselle vieras (étranger); elokuva, koreografia, tietysti, mutta myös kuvallinen, musikaalinen, veistoksellinen "kirjoitus". Voidaan myös puhua atleettisesta kirjoituksesta ja vielä suuremmalla varmuudella militaarista ja poliittisesta kirjoittamisesta näitä aloja hallitsevien tekniikoiden näkökulmasta. Kaikki tämä kuvailee ei vain notaation systeemiä, joka toissijaisesti on kytkeytynyt näihin aktiviteetteihin mutta näiden aktiviteettien essentiaa ja sisältöä itseään. Tässä mielessä myös nykyaikainen biologi puhuu kirjoittamisesta ja ohjelmasta (pro-gram) suhteessa informaation kaikkein yksinkertaisimpiin prosesseihin elävän solun sisällä. Ja lopulta, on siinä sitten olennaisia rajoja tai ei: koko kyberneettisen ohjelman peittämä alue on oleva kirjoituksen alue. (Derrida 1976b: 19)³

Miten Derridan kirjoittamisen käsitteen laaja kattavuus on perusteltavissa? Kirjoittamisen käsitteellähän voidaan tällä tavalla tulkiten nimetä miltei mitä tahansa aktiviteettia, joka jättää ihmismieleen jonkinlaisen jäljen. Eikä vain sitä fenomenaalista ilmiötä vaan myös "aktiviteettien essentiaa ja

<http://www.altx.com/ebr/ebr2/2ulmer.htm>

³ Oma käännös, kuten kaikki seuraavat suomentamattomien lähteiden siteerauksien käännökset.

sisältöä itseään". Samaan sanaan kietoutuu siis fenomenaalinen ja metafyyssiväritteinen käytötapa. Tämä liittyy Derridan strategioihin yleensä. Hän kirjoittaa käyttäen sanojen merkitysrikkautta hyväkseen sekä myös niiden rajoja laajentaen. Derridan strategia on osoittaa, että kirjoittamisen käsitteen tarkka rajaaminen on mahdotonta. Tämä pakottaa myös uudelleen ajattelemaan nykyisen kirjoittamisinstituution toimintojen olemusta.

Derridan tapa niputtaa kirjoittamisen käsitteen alaan miltei kaikki mahdollinen merkitystä tuottava ja manipuloiva toiminta liittyy myös Ulmerin khôrografiaan. Khôrografiassa keskeinen strategia on kirjoittaa sanan kaikilla merkityksillä yhtäaikaan. Tässä esseessä esiintyy myös jossain määrin khôrografinen periaate. Esimerkiksi performatiivisuus viittaa sekä tekstin performatiivisuuteen että ruumiillisen ilmaisevan performatiivisuuteen. Onko tällainen päällekkäisten merkitysten simultaani kirjoittaminen mahdollista? Tämän esseen tyyli pyrkii pysymään vielä varsin kurinalaisena mutta silti tämä monimerkityksellisyyden simultaanisuus on myös välttämättä osa itse ajattelun kulkua ja ehkä myös välttämätön edelletys ideoiden synnylle.

2. PLATON JA METAFYSIIKAN RAJAT

Tässä luvussa aloitan pienellä katsauksella Derridan dekonstruktion käsitteeseen ja Heideggerin Destruktion käsitteeseen. Tämä toimii taustana Platonin Timaios dialogin tarkastelulle.

Grammatologia voidaan nähdä eräänlaisena dekonstruktiivisena kirjoittamisen tieteenä, jossa keskitytään dekonstruktion tuottavaan aspektiin. Soveltava grammatologia edelleen soveltaa tätä tuottavaa ja performatiivista osaksi käytännön pedagogiaa.

Käsittelen tähän liittyen Heideggerin ajatusta totuudesta *aletheiana*. Heidegger tulkitsee *aletheian* paljastumiseksi ja "kätkeytymättömyydeksi", joka edeltää korrektiutena ja vastaavuutena ymmärrettyä totuuskäsitettä. Tällöin totuus ymmärretään ei representationaalisenä vaan jonakin joka tapahtuu. Performanssin grammatologiassa tämä tapahtuma liittyy olennaisesti toimintaan ja performoivaan.

Tässä esseessä keskeisiä ajattelijoita ovat Heidegger, Nietzsche ja Derrida. Heidän kirjoitustensa eräs piirre on tilinteko länsimaisen metafysiikan suhteen. Kaikille näille ajatteliijoille Platon on mitä keskeisin länsimaisen metafysiikan lähtökohta.

Käsittelen Platonin *Timaios* dialogia, jossa Platon esittelee kolmannen olevaisen lajin "*khôran*". Platonin diskurssi *khôra*sta on olennainen kahdesta syystä. Ensiksi keskeinen lähtökohta performanssin grammatologialle on Gregory Ulmerin soveltavassa grammatologiassa. Ulmer soveltaa kirjassaan *Heuretics* Platonin *khôran* käsitettä ja nimeää pedagogisen ajattelunsa "*khôrografiaksi*". Toiseksi *khôran* käsite tuo esille platonismissa itsessään toimivan heterogeenisen elementin, joka "dekonstruoi" ideaalisen ja ruumiillisen välisen erottelun. *Khôra* "hämmentää" Platonin metafysiikan perustuksia. Ideaalisen ja ruumiillisen välisen yhteyden tematisointi on keskeistä ajattelun ergonomian pohtimiselle.

2.1. DESTRUKTIO-DEKONSTRUKTIO

Derrida kääntää Heideggerin "Destruktion" käsitteen dekonstruktioksi. Huomattakoon, että Derridan kirjoituksissa itse dekonstruktion sanalla ei ole alunperin ollut mitään ensisijaista statusta. Eräällä tavalla siitä on tullut "mestari-sana" tai yläkäsite (maître-mot), vaikka Derridan projekti suuntautuu vahvasti juuri tämäntyyppisten hierarkioiden purkamiseen. Hän on jopa ilmaissut, ettei hän ole koskaan pitänyt tästä sanasta. (Gasché 1986: 118)

Heideggerin Destruktion käsite viittaa Sein und Zeitissa siihen lukutapaan, jolla hän pyrki avaamaan muinaisen kreikan ajattelun ennakko-oletuksia. Hänen tulkintansa mukaan ajattelun traditio on tukkinut ne alkuperäiset kysymyksenasettelut, joista filosofia on lähtenyt liikkeelle. Destruktion pyrkii murtamaan nämä tukkeumat ja löystämään peittymisen rakenteet, jotka ylläpitävät metafysiikkaa ja ajattelun lausumatonta. Nämä kysymykset liittyvät Heideggerin näkökulmassa keskeisesti kysymyseen Olemisesta. Sein und Zeitissa Heidegger hahmottelee päämääräänsä:

..Olemiskysymys johtolankana päämääränä on muinaisen ontologian traditionaalisen sisällön destruktio saavuttaaksemme primordiaalit kokemukset, joissa saavutimme ensimmäiset tavat määrittää Olemisen luonnetta.. (Heidegger 1962a: 44)

Destruktion käsite juontuu Heideggerin debatista jota hän kävi Husserlin varhaisen filosofian suhteen. (Gasché 1986: 112) Husserlille fenomenologinen reduktio tarkoitti sen luonnollisen asenteen sulkeistamista, joka suuntautuu maailmaa kohti. Tällä tavalla mahdollistui keskittyminen transsendentaaliseen subjektiviteettiin, joka Husserlin mielestä viime kädessä konstituoii olevaisen olemuksen. Heideggerille sen sijaan

fenomenologinen reduktio johti olevan havaitsemisesta olevan Olemisen ymmärtämiseen. (Heidegger 1982: 21) Heideggerille tämä Oleminen ei ole mitenkään riippuvainen subjektiviteetista.

Hänen tulkinnan mukaan kreikkalaiset tulkitsivat Olemisen läsnäoloksi (*ousia, anwesenheit*).⁴ Se, että tätä ajattelutapaa ei kyseenalaistettu merkitsi myös sitä, ettei kysytty, mikä tekee läsnäolon mahdolliseksi eli mikä on se, joka *tuo lähelle*, jotta läsnäolo vallitsisi. Tämä on Heideggerille keskeinen kysymys. Mikä paljastaa entiteetit ymmärrykselle? Heidegger nimesi tätä ymmärryksen ja entiteettien välistä korrelaatiota "tapahtumaksi" [Ereignis]. (Sheehan 1998: 40) Mielenkiintoista tässä kontekstissa on, että Platonille *khôra* on nimi, joka viittaa johonkin, joka "tuo" ideoiden muodot maailmaan.

Destruktion asettaa esille sen mikä ajattelussa oletetaan ennalta, mutta mitä ei eksplisiittisesti ilmaista eikä kyseenalaisteta. Se mikä operoi ajattelussa, mutta jää formuloimatta, systematisoimatta ja kyseenalaistamatta on metafysiikkaa. Se on filosofian lausumatta jäänyt mutta samalla sen elimellinen osa. Heidegger huomauttaa, että *Destruktion* ei kuitenkaan ole negatiivinen ele vaan sen on osoitettava perinteen positiiviset mahdollisuudet. (Heidegger 1962a: 44)

Ennen kuin teen lähemmän katsauksen *khôrologiaan*, ja siihen miten Derrida sekä **Julia Kristeva** sitä lukevat tai approprioivat, teen katsauksen Heideggerin luentoan Platonin luolavertauksesta, joka tuo esille totuuden käsitteen problematiikkaa.

⁴ Heidegger: "Se mikä on kouriintuntuvasti läsnä käsille [vor-handen] mielletään jokapäiväisessä kokemuksessa sinä mikä on olevana, primäärisessä mielessä." Aristoteleen aikana kreikan termillä *ousia* oli jo filosofinen merkitys mutta se merkitsi myös omaisuutta, pääomaa, varakkuutta. "Oleva on synonyymi sille mikä on käsillä-oleva ja käytettävissä." (Heidegger 1982:

2.2 PAIDEA JA LUOLAVERTAUS

Martin Heideggerin luennossa Platons Lehre von der Wahrheit (Platonin doktriini totuudesta 1931/32) hän tulkitsee luolavertauksen asettaen sen totuuskäsitteen ja metafysiikan välisen problematiikan kontekstiin.

Platonin Valtio-dialogin kuuluisassa luolavertauksessa kuvataan neljää tietoisuuden tilaa. Heidegger tulkitsee näiden eri tietoisuuden tilojen olevan myös erilaisia olemisen tiloja. Tällä on keskeinen merkitys Heideggerin tulkinnalle.

Ensimmäisessä tietoisuuden tilassa vertauksen hahmot ovat kahlittuja luolaan ja näkevät yhteen suuntaan vain sen mikä on heidän edessään (eivät siis toisiaan). Vankien takana on joukko muita, jotka liikuttelevat kaikenlaisia keinotekoisia objekteja, joista takana olevan keinotekoisien tulien tuottamana projisoituu vankien näkyville varjoja. On silmiinpistävää, että tämä ensimmäinen "taso" vastaa rakenteeltaan analogisesti tilannetta 1900-luvun elokuvateatterissa, tietenkin sillä erotuksella, että yleensä elokuvateatterissa ollaan vapaaehtoisesti.⁵

Vanki saavuttaa toisen ja korkeamman tietoisuuden ja olemisen tilan vapauduttuaan kahleista ja nähdessään ne keinotekoiset objektit, joista hän ennen näki vain varjot. Hän näkee "kulissien taakse". Kolmannessa ja korkeimmassa tietoisuuden ja olemisen tilassa vapautunut on viety päivänvaloon, jossa hän näkee asiat sellaisenaan kuin ne ovat. Neljäs, ei suinkaan vähemmän tärkeä vaihe sijoittuu paluuseen, jossa vapautunut palaa päivänvalosta luolaan.

Heidegger kiinnittää huomiota Platonin luolavertaus-

108)

⁵ Ulmer kiinnittää tähän Platonin luolavertauksen ja elokuvateatterin

tulkinnassaan siirtymään vankeudesta, varjomaailmasta vapauteen eli todelliseen maailmaan ja takaisin. Tähän siirtymään liittyy tuskallisuutta. Olennaista on myös se, että jokin seikka pakottaa vapautuneen palaamaan luolaan. Tähän paluuseen liittyy myös totuttelun ponnistukset, jotka johtuvat siitä, että kyseessä on siirtymä Olemisen tilasta toiseen. Tämä "muutos liittyy ihmisen Olemiseen ja tapahtuu siksi hänen olemuksensa perustassa" (Heidegger 1976: 216).

Heidegger tulkitsee luolavertauksen allegoriaksi pedagogian päämääristä. Platonin käyttämä sana *paidea* (kääntyminen) kuvaa oppimisen ja sivistyksen liikettä. Kreikan kielen sana *paidea*, on Heideggerin mukaan mahdoton kääntää. Se kuvaa jonkinlaista oppimisen, korkeamman tietoisuuden saavuttamista, täydellistä uuden suunnan omaksumista tai sivistymisen tapahtumaa, jonka lähin saksan kielen vastine on Bildung. "Prosessi, jossa ihmisen olemus joka hetkellä uudelleen orientoituu ja tottuu hänelle osoitettuun ympäristöön on paidean olemus." (Ibd. 217) Heidegger väittää, että luolavertauksen selitysvoima on siinä, että se saa meidät näkemään Paidean olemuksen. (Ibd.)

Luolavertauksen lukeminen allegoriana pedagogialle on keskeinen performanssin grammatologialle. Heidegger tulkitsee tietoisuuden tilojen muutokset eksistentiaalisina muutoksina. Kun luolaan kahlehdittu vanki vapautuu kahleistaan tapahtuu radikaali muutos hänen ruumiillisessa vapaudessaan. Jos tätä ajatellaan ajattelun ergonomian kannalta on tämä ruumiillisen toiminnan muutos otettava kirjaimellisesti. Ajattelun ergonomia kiinnittää huomiota niihin "kahleisiin", jotka ruumiillisten orientaatioiden kautta muokkaavat ajattelun kulkua.

2.3. PLATONIN LUOLASSA: KAKSI TOTUUSTULKINTAA

Toinen keskeinen luolavertauksen opetus Heideggerille on sen illustroimassa totuuden olemuksen transformaatioissa. Keskeistä on se miten Heidegger kuvaa totuuden olemuksen transformaation ja oppimisprosessin (*Bildung*) välisen yhteyden ja suhteen. Platonisessa tekstissä sana *aletheia* on yleensä käännetty "totuudeksi". Heidegger huomauttaa kuitenkin, että kreikan kielessä se tarkoittaa ensisijaisesti avautumista tai paljastumista ja sen liikettä, kätkeytymättömyyttä (*Unverborgenheit*)⁶, vapaata tilaa, jossa olevat voivat saapua läsnäolonsa. Tämä eroaa vakiintuneesta länsimaisesta ajattelusta, jossa totuus merkitsee ajattelun representaation ja olion itsensä välistä adekvaattisuutta, korrektiutta, korrespondenssia.

Heidegger tarkasteleekin tulkinnassaan juuri näiden kahden eri totuus-käsitteen tulkintaan liittyvän ajattelutavan eroa ja varsinkin sitä siirtymää, jonka hän näkee tapahtuvan niiden välillä Platonin tekstissä. Tämä on siirtymä totuudesta *aletheiana* totuuteen *orthotesksena* (korrektius) ja *omoisisksena* (vastavuus). Hän havaitsee luolavartauksessa totuuden olemuksen käyvän läpi siirtymän, jossa *aletheia* assimiloituu yhteen toisen totuuden määräytymisen kanssa. Se assimiloituu idean eli *eidoksen* saneleman totuuden määräytymiseen, jossa totuus riippuu korrektiudesta ja vastaavuudesta. Matkalla luolasta ulos näkeminen muuttuu totuudenmukaisemmaksi: korrektimmaksi. "..idean ja näkemisen ensisijaisuus *aletheian* suhteen tuottaa transformaation totuuden olemuksessa. Totuudesta tulee *orthotes*, havaitsemisen ja väittämisen korrektius" (Heidegger 1976: 230).

⁶ Kätkeytymättömyys näyttää vakiintuneen *Unverborgenheit* käsitteen suomennokseksi. Ks. mm. Heidegger: Taideteoksen alkuperä (Heidegger 1995:95)

Platonin luolavertauksesta on siis löydettävissä ambiguiteetti. Siinä ei ole vain kaksi eri totuuden käsitteen tulkintaa vaan myös niiden välinen siirtymä.

Tämän siirtymän Heidegger tulkitsee metafyyssisen diskurssin ensimmäiseksi eleiksi. Platon edustaa sitä hetkeä, jossa filosofiassa alkaa metafysiikan traditio. *Aletheian* ja *orthoksen* tai *omoisiksen* välinen ero määräytyy keskeisesti ilmentymän (eidos tai idea) käsitteiden kautta. *Eidoksen* voisi kääntää "ilmikuvaksi". Etymologisesti se merkitsee mm. ulkonäköä. Se on olion todellinen kuva, se paradigma ja malli, jonka pohjalta aistimaailman objektit saavat ominaisuutensa. Heideggerin mukaan *aletheian* alkuperäinen merkitys "kätkeytymättömyytenä" assimiloituu platonisessa metafysiikassa *eidoksen* ilmikuva-metaforan mukaiseen ideaoppiin. Tämän metafysiikan perustana on ajatus Olevaisesta substanssina ja oliona sinänsä. *Aletheia* sen sijaan viittaa tapahtumaan.

Esseessään "Filosofian loppu ja ajattelun tehtävä" Heidegger eksplisiittisesti asettaa yhtäläisyysmerkin metafysiikan ja platonismin välille. (Heidegger 1972: 57) Heideggerille ja Derridalle keskeinen innoittaja Nietzsche kutsuu omaa filosofiaansa platonismin "nurinkääntämiseksi". Mutta mitä jos platonismi on jo sisältään heterogeenistä niin että sen dekonstruktiivinen "nurinkääntäminen" ei olisikaan niin yksiselitteistä?⁷

Platon-skolaari **Paul Friedländer** kritisoi Heideggerin tulkintaa, jonka mukaan Platonin filosofiassa tapahtuisi siirtymä (Friedländer 1964: 233-242). Friedländerin argumentti on, että siirtymä totuuden käsitteessä *aletheiasta* korrektiuteen tapahtui jo aikaisemmin vanhassa epiikassa. (Esim. *Hessiad* : *aletheia*: joku joka on totuuden mukainen) Hän kutsuu Heideggerin

konstruktioksi sitä muutosta Platonin tekstissä, jonka Heidegger löytää. Myöhemmin Heidegger hyväksyy tämän kritiikin ja luopuu omasta tulkinnastaan luennossaan "Filosofian loppu ja ajattelun tehtävä". (Heidegger 1972: 70)

Heideggerin "konstruktio" toimii kuitenkin kuvauksena siirtymästä aletheiasta orthotekseen, vaikka tämä siirtymä ehkä tapahtui jo aikaisemmin. Olennaista ei ole se, koska erottelu on tapahtunut, vaan se, mitä se tarkoittaa.

Peformanssin grammatologialle tämä erottelu on keskeinen. Luvussa 4. tarkastelen lähemmin sitä miten kirjoittamisen prosessi on eräänlainen "vääristävänä peili". Tällöin keskeistä ei ole kirjoittamiseen sisältyvien väitteiden korrekti suhde ulkoiseen todellisuuteen vaan itse ajattelun kulku: se miten ajattelu "avaa" uusien ajatusten mahdollisuuksia.

Aletheia on kätkeytymättömyyttä. Suomeksi ehkä selkeämpää on puhua paljastumisesta. Silloin totuus ei piile siinä miten korrektisti jokin väite kuvaa todellisuutta vaan pikemminkin siinä miten itse ajattelu etenee. Ajattelun kulkuun vaikuttaa elimellisesti ajattelun ergonominen ympäristö.

2.4. DISKURSSI KHÔRASTA

Khôra on nimi olevaisen lajille, jonka Platon esittelee Timaos-dialogissa. Tämä teksti osoittautuu merkittäväksi, sillä se avaa esiin elementtejä, jossa Platonin metafysiikka purkaa itseään. Platonin diskurssi khôrasta kätkee sisäänsä heterogeenisen elementin, jonka puitteissa platonismia ei voi yksiviivaisesti pitää metafysiikkana kuten Heidegger ja

⁷ Ks. Sallis in artikkeli: "Platonism at the Limit of Metaphysics"

Nietzsche tekee. Keskeinen motiivini katsaukselle Platonin *khôrologiaan* liittyy myös kysymykseen siitä miten perusteltua on Ulmerin tapa approprioida *khôran* käsitettä osaksi pedagogista retoriikkaa. Ulmerin päämäärä on luoda monimediakirjoittamiseen liittyvää invention retoriikkaa ja nimeää tämän *khôrografiaksi*. Hän ei kuitenkaan kovinkaan yksityiskohtaisesti tarkastele itse Platonin tekstiä ja perustelee keksintöään sen suhteen. Siksi taustaksi monimediakirjoittamisen pedagogisille haasteille haluan tarkastella hieman tarkemmin Platonin *Timaios* dialogia ja *khôran* "käsitettä".

Timaios dialogi on monella tavalla marginaalinen ja poikkeuksellinen muiden platonin dialogien joukossa. Se on tarina, jossa Sokrates toimii enimmäkseen vain kuulijana, vastaanottajana. Tämä heijastelee myös itse dialogin aihetta *khôraa*, joka nimetään vastaanottavaksi olevaksi tai vain vastaanottavaksi (*hypodoché*).

Timaios käsittelee kosmoksen luomista, sitä miten demiurgi, hyväntahtoinen jumalhahmo luo maailman sielun. Dialogin keskivaiheilla sijaitsee itse *khôraa* käsittelevä lyhyehkö jakso: "*khôrologia*", kuten **John Sallis** sitä kutsuu.⁸

Diskurssi *khôrasta* demonstroi platonisen metafysiikan ongelmaa, joka liittyy metafysiikan itsensä mahdollisuuksiin. *Khôra* nimeää jotain, joka toimii ideoiden ja aistisen maailman välillä ja samalla rikkoo tämän dualiteetin koskemattomuutta. *Khôra* salakavalasti jo dekonstruoi Platonin ideaoppia

Timaios dialogissa tehdään erottelu, josta käy ilmi se miksi sellainen laji kuin *khôra* on oletettava.

Käsitykseni mukaan on ensiksikin tehtävä seuraava ero: mikä on se, joka on aina ollut olemassa, mutta jolla ei ole syntyä, ja mikä on

⁸ Lähtökohdat tulkinalleni *khôrasta* perustuvat John Sallisin vetämään seminaariin *khôrasta* Helsingissä 24.-27.4.1995.

se, joka on aina syntymässä, mutta jolla ei ole olemassaoloa? Edellisen voi käsittää järjellä ja ajattelemalla, koska se pysyy aina samana, jälkimmäinen perustuu järjettömään, luuloon ja aistihavaintoihin, se syntyy ja häviää, joten sitä ei ole todellisena olemassa. (Platon 1982: 27d- 28a)

Platon tekee jaottelun ensimmäisen olevaisen lajin ja toisen olevaisen lajin välillä. Ensimmäinen on ikuinen sekä järjellinen. Toinen on aina tulemisen ja häviämisen tilassa, aistein havaittava.

Tämän kaltainen erottelu operoi voimakkaasti läpi filosofian historian motivoiden erilaisia dualismeja ja binaarisia vastakkainasetteluita.

Se, miksi Timaioksen enigma - khôra - on keskeinen tulee ilmi seuraavasta, khorologiaa valmisteleavasta huomiosta:

näistä aineksista (ensimmäisestä ja toisesta olevaisen lajista) hän loi sielun seuraavalla tavalla. Jakamattomasta ja aina samana pysyvästä olevaisesta sekä ruumiille kuuluvasta, syntyvästä ja häviävästä ja jakautuvasta olevaisesta hän sekoitti välimuodoksi **kolmannen** olevaisen lajin, joka siis koostuu sekä samasta että erilaisesta. Sen hän vastaavasti asetti jakamattoman ja ruumiille kuuluvan jakautuvan puoliväliin. (35a)

Sielu on maailman, maapallon tai maan sielu ja demiurgin luoma maailma on jumala (34b). Kolmas olevaisen laji (triton genos) on siis jotain, joka on ensimmäisen ja toisen lajin välissä. Se näyttää olevan ristiriidattomuuden logiikan tuolla puolen: ".koostuu sekä samasta että erilaisesta".

Toinen tapa lähestyä tätä lajia liittyy ensimmäisen ja toisen lajin välisen suhteen ongelmaan. Platonin ontologiassa ensimmäinen laji ei vastaanota itseensä mitään ulkopuolelta eikä itse siirry itsensä ulkopuolelle (52a). Se on jakamaton. Se on absoluuttisesti sama itsensä kanssa. Se on "puhtaasti oma" (propre). Toisen lajin edustajilla on sama ulkonäkö kuin

ensimmäisen lajin paradigmalla, sillä se on luotu ikuisesta *eidoksesta* eli ideasta. Mutta miten on mahdollista, että aistien maailman olio voi olla *eidoksen* kopio, jos *eidos* ei voi siirtyä itsensä ulkopuolelle millään tavalla?

Tämän ongelman vastaus on kolmas olevaisen laji, *khôra*. Kolmas laji toimii, eräänlaisena "haamujen näyttämönä", kuten Sallis sitä kutsuu. Se mahdollistaa *eidoksen* kaksoisolennon, kuvan. Kuva voi olla *eidoksen* kaksoisolento kuulumatta mitenkään siihen, koska kuva on syntynyt *khôra*sta. *Khôra* muodostaa myös perustan aistisen ja järjellisen vastakkainasettelulle, sillä tämä jaottelu tapahtuu *khôra*n kautta. Samalla *khôra* ylittää tämän jaottelun. Varsinainen khorologia on Timaioksessa varsin lyhyt. Seuraavassa eräs keskeisin kohta (suomennosta on muokattu⁹)

Kolmas olevaisen laji on ikuisesti olemassaoleva, tuhoutumaton **khôra**n laji, joka tarjoaa olinsijan (hedra) kaikelle syntymiselle. Sitä voi havaita vain ilman aisteja, ajattelulla, joka on äpärälapsen kaltainen ja vaivoin oikeaksi uskottavissa. Sitä ajatellellessamme me kuin näemme unta ja toteamme, että pakostahan kaiken olemassaolevan täytyy olla jossakin paikassa ja pitää hallussaan jotain *khôra*a .. (52a-d)

Koska ensimmäisen olevaisen lajin oleva on tosiolovainen, joka on logoksen logiikan mukainen, se ei voi olla samalla yksi ja toinen tai tämä ja tuo. *Khôra* sen sijaan "ei ole tämä eikä tuo tai se on samalla tämä ja tuo". (Derrida 1993: 16) *Khôra* haastaa "filosofien ristiriidattomuuden logiikan" (Ibd. 15). *Khôra* on vastaanottava olevainen, jolla ei itsellään ole mitään olemusta. Se on ikuinen, tuhoutumaton, se on ennakkoehto kaikelle luomiselle ja tuhoutumiselle.

Kolmas laji vaikuttaa hieman ad-hoc konstruktiolta, joka on luotu platonisen dualismin edustaman loogisen umpikujan

⁹ *Khôra* on suomennettu (A.M. Anttila) tässä katkelmassa sanalla *tila*. Tämä käännös on kuitenkin hyvin ongelmallinen, sillä se vie *khôra*lta sen

vuoksi. Toisaalta se on samalla nimi jollekin, joka purkaa Platonin ontologian jäykkyyttä.

Keskeistä khôrassa on kääntämisen ongelma. Platon antaa khôralle itse monia metaforisia kutsumanimiä: vastaanottava, imettäjä, äiti, sielu, kulta jne. Sitä ei voi kuitenkaan kääntää yksinkertaisesti joksikin konkreettiseksi. Aristotelinen käänнос *locus* merkitsee khorologian assimilaatiota aristotelisen fysiikan topologiaan. Se ei ole myöskään ekstensio kartesiolaisessa mielessä, eikä tyhjiö (Tokenon)¹⁰.

2.5. KHORA KRISTEVAN JA DERRIDAN TEKSTEISSÄ

Sekä Kristeva, että Derrida kiinnittävät huomiota ajattelun heterogeeniseen luonteeseen, joka liittyy khôraan. Derridan essee khôrasta tuo esille siirtymän, joka tapahtuu olemisen ja diskurssin välillä. "Äpärälapsen" kaltainen, legitimiteetin ulkopuolella oleva ajattelu on Derridalla toistuva teema. Derridan tulkinnan mukaan khôra on kuitenkin varsin radikaalilla tavalla fenomenaalisen ulkopuolella. Vaikka Platon antaakin khôralle erinäisiä "metaforia" mikään näistä ei Derridan mielestä kykene kuvaamaan sitä mitä khôra on.

Timaioksen diskurssi khôrasta vaikuttaisi siltä, että se olisi jotain, joka nimeää ikuisten ideoiden ja syntymisen, tulemisen aikaan sidotun järjetyksen välillä olevaa ontologista todellisuutta. Derridan mukaan se ei kuitenkaan sijoitu kuiluun "älyllisen ja aistisen, olevan ja ei-olevan välillä, olevan ja vähemmän olevan, eikä ehkä olevan ja olemisen eikä myöskään mythoksen ja logoksen välillä vaan kaikkien näiden parien ja

eksessiivisen merkityksen, jonka mukaisesti se on kaiken havainnon ulkopuolella eikä sillä ole mitään ominaisuutta tai muotoa.

jonkun toisen välillä, joka ei ole enää niiden toinen. " (Derrida 1993: 46) Derrida sulkee khôran käsitteellisesti miltei täysin positiivisten määritelmien ulottumattomiin hieman samaan tapaan kuin operoivat epäkäsitteet *différance* (erå), jälki¹¹ jne.

Kristeva lähestyy khôraa hyvin erilaisella tavalla. Hän ei tee Timaios dialogin tai khorologian analyysiä vaan ottaa käsitteen osaksi psykoanalyttis väritteistä teoriaansa, jolla hän pyrkii analysoimaan runollista kieltä (teoksessa La révolution du langage poétique). Hän nimeää semioottiseksi khôraksi tekstuaalisen ruumiillisiin vietteihin liittyvän instanssin, joka on merkityksen tuottamisen ennakkoehto.

Kristeva ei itse tuo esiin, että käsitepari *semioottinen khôra* on itseasiassa käsitteellinen ristiriita. Hän viittaa semioottisen käsitteen merkitykseen lähtien kreikan sanasta *semeios* (erotteleva merkki, jälki, indeksi, edeltävä merkki, todistus, kaiverrettu tai kirjoitettu merkki, painettu, jälki, hahmotus). Kristeva korostaa semioottiseen liittyvää etymologista merkitystä *erottelevuus* (*distinctivité*). (Kristeva 1974: 22) Mutta, jos seuraamme Timaioksen esitystä, on khôran oltava jotain, joka on täysin hahmoton, erotteluiden tuolla puolen. Mitä silloin on semioottinen khôra? Kristevan teksti jää moniselitteiseksi.

Hän itse ilmoittaa alaviitteessä Derridan kritisoivan hänen khôra käsitteen käyttöä ontologiseksi (Ibd 23, n14). Hän huomauttaa myös, että se mille annetaan nimi khôra tulee erotelluksi juuri silloin kun se nimetään. Tämä erottelu on

¹⁰ Timaios puhuu tyhjiöstä (Tokenon) erikseen tekstin kohdassa 58b.

¹¹ Seuraan Ismo Nikanderin tapaa suomentaa *différance* sanalla erå. (Ks. Nikanderin käännös Derridan artikkelista "Rakenne, merkki ja leikki ihmistieteiden diskurssissa" Niin & Näin lehdessä 1/97 s. 44.) Tällöin säilyy yksi (mutta vain yksi monista) Derridan tämän neologismiin lataama operaatio analogisena. *Différance* on väännös sanasta *différence* (ero). Ranskan kielessä lausuttuna nämä kaksi kirjoitustapaa eivät äänteellisesti eroa mitenkään toisistaan. Tämä äänteellinen samankaltaisuus toimii myös eron ja erån

toistettavissa ja "tämä erottelun mahdollisuuden toisto "ontologisoituu" heti kun nimi tai sana korvaa sen tehdäkseen siitä järjellä käsitettävän" (Ibd 24, n16). Se mikä ei ole nimettävissä mutta silti nimetään, on heti välttämättä ontologisoitu.

On selvää, että khôra liittyy tiukasti platoniseen ontologiaan, mutta se on myös sen kokonaisuutta hämärtävä. Kolmas laji on ensimmäisen ja toisen tuolla puolen. Se on myös ikuinen ja jopa ensimmäistä lajia näkymättömämpi. Silloin kun khôra on platonista järjellisen ja aistisen vastakkainjaottelua edeltävä ja sitä ylittävä, se on myös sitä kumoava. Kuten Derrida toteaa diskurssin khôrasta on tapahduttava logos/mythos jaottelun ulkopuolella.

Yksi motiivi Timaoksessa esitellä kolmas laji khôra, liittyy Timaoksen kertomukseen siitä miten jumala loi maailman neljästä elementistä. Timaios viittaa siihen, miten neljä elementtiä vesi, ilma, maa ja tuli eivät ole koskaan täysin itseään vaan jatkuvassa muutoksen tilassa. Timaioksen mukaan esimerkiksi vesi voi muuttua eri olosuhteissa maaksi, ilmaksi tai tuleksi (49c).

Jos millään elementillä ei ole muuttumatonta identiteettiä on oletettava proto-elementit, jäljet, jotka edeltävät näitä elementtejä. Kolmas laji on näitä jälkiä kannatteleva olevainen. Jälki viittaa siis johonkin, joka on fenomenalisen erottelun tuolla puolen. Semioottinen khôra viittaisi tällöin jonkinlaisen eroja edeltäviin eroihin. Tämä muistuttaa Derridan hahmotelmia, joissa hänen kvasi-käsitteet *différance* tai arkki-jälki viittaavat siihen mikä mahdollistaa erot.¹²

välillä.

¹² *Différance*sta ks. luku 3.3 ja jäljen käsitteestä luku 4.7.)

Kristevan teoreettisessa hahmotelmassa on piirre, jota Derrida kyseenalaistaa. Vaikka Platon antaakin khôralle feminiiniseen viittaavia metaforisia nimiä kuten äiti ja imettäjä pitää Derrida kiinni siitä, että ne eivät ole khôran luonnetta determinoivia määreitä. Khôra on pikemminkin feminiinisen ja maskuliinisen välisen jaottelun ulkopuolella.¹³

Platonin viittaus uneen khôran ajattelussa tuo toisen linkin Kristevan psykoanalyttisessä teoriassa. Unen freudilaiset primääriprosessit, siirtymä ja tiivistymä, jotka *Jacques Lacan* lukee lingvistisesti metynomiaksi ja metaforaksi ovat prosesseja, jotka määräävät myös itse merkityksen tuotannon prosessia. Kristevalla semioottisen käsite viittaa myös näihin prosesseihin. Kristeva seuraa Lacania vetäessään läheisen kytkennän subjektin muodostumisen ja signifikaatioprosessien välille.

Energian diskreetit määrät liikkuvat ruumiin läpi, josta tulee myöhemmin subjekti, ja tulemisensa edetessä perhe- sekä sosiaaliset rakenteet järjestävät ne aina jo semioottisen ruumiin asettamien esteiden mukaisesti. "Energeettiset" varaukset samalla kuin "psykkiset" merkit ja vietit artikuloivat siten sitä, mitä kutsumme khôraksi, ei-ilmaisevaa totaaliteettia, jonka konstituoi vietit ja niiden salpaukset motiliteetissa, joka on yhtä täynnä liikettä kuin säännöstelty. (Kristeva 1974: 23)

Kristevan teoriassa merkityksen tuotannon prosessi ja subjektin konstituutio ovat toisiinsa kietoutuneita. Tämä prosessi tapahtuu ruumiin biologisten ominaisuuksien sekä sosiaalisen ympäristön muokkaamana. Khôran nimi näyttää viittaavan eksessiiviseen, ruumiilliseen, nimeämättömään, jonka osallisuus on oletettava subjektin kehityksessä ja merkityksen tuotantoprosesseissa. Kristeva sijoittaa khôran viettien ja ruumiillisuuden alueelle.

¹³ ks. tästä tematiikasta feminismin suhteen Butlerin kirjassa *Bodies that Matter* esim. (Butler 1993: 41-44)

Tällainen tulkinta tekee khôrasta jotain, joka on suoraan yhteydessä kysymykseen ajattelun ergonomiasta.

2.6. FILOSOFIA JA MYYTTI

Eikö tällainen operaatio, jossa pyritään antamaan nimi jollekin nimettävissä olevan rajalla olevalle, viettejä ja merkkejä edeltävälle ole myyttistä? Tämä on **Aristoteleen** ja Hegelin kanta. Derrida viittaa Hegelin teokseen Symbolik und Mythologie der alten Völker, besonders der Griechen, jossa Hegel Aristotelesta seuraten argumentoi, että filosofit ovat käyttäneet myyttejä vain lähestyessään mielikuvituksen filosofeemeja ja viime kädessä myytin sisältö on ajattelu. Spekulaatiivisen dialektiikan päämääränä on sublimoida myyttinen aines osaksi absoluuttista tietoa. Hegel tulkitsi, että Platon turvautui myyttiin vain siksi, että hänellä oli filosofisesti "heikko hetki". (Derrida 1993: 40) Hegel siteeraa Aristotelesta, joka kritisoi myös Platonia: "Se, joka filosofoi turvautuen myytteihin ei ole vakavan käsittelyn arvoinen." (ibid. 42)

Derrida kiinnittää huomiota siihen, että filosofisen ajattelun arvo tarkoittaa myös sen *vakavasti otettavuuden* arvoa. Se mitataan filosofian äänensävyn ei-myyttisyyden mukaan. (ibid. 41)

Platonin mukaan tulemisen prosessissa olevan fyysisen maailman tarkastelussa, jolloin ei siis pyritä järkeilemään ikuisista olioista (ideoista), on tyydyttävä totuuden kaltaisiin myytteihin (ton eikota mython).¹⁴ Ote Platonin "dialogin" "yksinpuhelusta", jossa Kritias puhuu ja Sokrates kuuntelee:

¹⁴ Platonin suomennoksessa käytetään sanaa todennäköinen (29d, 59c, 44d, 48d, 57d, 72 d-e), joka ehkä viittaa enemmänkin probabiliteteetin aspektiin. Tämä on

Joskus voi jättää syrjään ikuista olevaista koskevat mietiskelyt ja saadakseen virkistystä tarkastella olioiden syntymistä totuuden kaltaisuuden [suomennosta muutettu] valossa. Niin saa nautintoa, jota ei tarvitse jälkeen päin katua ja hankkii itselleen lopuksi elämäänsä tasapainoisen ja viisaan harrastuksen (59c-d)

Derridan mukaan Platonista Hegeliin myyttisen filosofeemi asettuu kaksinaisuuteen, jossa myytti riippuu leikillisyydestä, jota ei tule ottaa vakavasti. Mutta toisaalta myytti on eräällä tavalla ainoa mahdollinen tarkka väline "tulemisen järjestyksen" artikulointiin. (Derrida 1993: 66)

Tähän vakava/leikillinen erotteluun Platon viittaa itse erotellen mietiskelyt ikuisien olevien suhteen ja syntyväisten olevien suhteen. Ikuiset ovat eli ideat mahdollistavat todellisen tiedon mutta syntyväisten olevien tarkastelu antaa "tasapainoisen ja viisaan harrastuksen". Platonin ajattelussa on kuitenkin myös kolmas diskurssi: diskurssi khôrasta, joka Derridan mukaan on sekä myyttisen, että ideaalisen tuolla puolen.

Khôra ei ole käännettävissä. Sille ei ole oikeaa käännöstä. Sillä ei ole varsinaista ja määrättyä merkitystä. Se on nimi kääntämisen mahdottomuuden rakenteelle. Mutta samalla se on myös lähellä niemeämisen mahdottomuutta. Kristevan mukaan se ".. suvaitsee analogian vain äänellisen tai kineettisen rytmin kanssa" (Ibd. 24). Kristeva ei tematisoi Platonin kolmen olevaisen lajin ontologista järjestelmää. Se mikä antaa merkityksen ja muodon asiolle ei ole ideoiden maailma vaan pikemminkin biologisen ja sosiaalisen toisiaan muokkaava viettiperäinen prosessi, joka ottaa yhteen "teettisen" momentin kanssa. Teettinen artikuloi symbolista, se antaa vastavoiman sille eksessiiviselle muutoksen tilalle, jota semioottinen

harhaan johtavaa, jollei sanaa todennäköinen oteta naivin kirjaimellisesti. Derrida käyttää sanaa *vraisemblance*, joka on selkeämpää kääntää totuuden kaltaisuudeksi.

edustaa. Se on eräänlainen pysähtymisen ja identiteetin muodostumisen momentti.

Seuraavassa keskityn reflektion käsitteeseen, joka voidaan tulkita erääksi teettisen instanssiksi. Diskurssi khôrasta jo demonstroi sitä minkätyyppistä on se ontologinen ja diskursiivinen todellisuus, joka edeltää reflektiota.

3. REFLEKTION FILOSOFIA

3.1 METAFYSIIKKA JA PERFORMANSSIN GRAMMATOLOGIA

Performanssin grammatologian päämäärä on pohtia ihmisen ruumiillisen toiminnan ja ajattelun suhdetta. Ihminen on filosofioissaan kautta historian aina olettanut tietynlaisen kuvan omasta minuudestaan ja siitä mikä sen konstituoi. Nämä oletukset ovat olleet joko tietoisia mutta myös tiedostamattomia. Metafyysikka on oppi olevaisen perustavaa laatua olevasta olemuksesta. Dekonstruktion eräs strateginen motiivi on ollut ratkoa auki metafyyysisiä ennakko-oletuksia, jotka problematisoimatta operoivat filosofisessa tekstissä. Ulmerin soveltavassa grammatologiassa tämä "aukiratkominen" kääntyy tuottavaksi. Derrida kutsuu tätä aspektia affirmatiiviseksi dekonstruktioksi. Viime kädessä kaikkia ennalta oletettuja metafyyysisiä oletuksia ei voi tiedostaa. Siksi dekonstruktio on pikemminkin strategista ja performatiivista kuin perinteisten selkeyteen pyrkivien väitelauseiden perustelua. Performanssin grammatologiassa päämäärä on saavuttaa teoreettis-käytännöllinen strateginen praxis, joka kiinnittää huomiota niihin ruumiillisen ilmaisuuden

mahdollisuuksiin, jotka määrittävät ajattelun instituutioita. Nämä mahdollisuudet heijastuvat niin arkipäivässä kuin filosofisen tekstin performatiivisissa eleissä.

Projektin keskeinen aspekti on tarkastella filosofian historian metafyyysisiä elementtejä ja pyrkiä ymmärtämään millä tavalla nämä elementit ovat osaltaan muokanneet ajattelun instituutiota. Näiden elementtien paljastaminen antaa myös perustan performanssin grammatologian oikeutukselle.

Vaikka en viittaa paljonkaan **Michel Foucaultin** työhön, on projekti kuitenkin varsin foucaultilainen. Pyrin hahmottamaan seikkoja millä tavalla metafysiikka ja teknologia vaikuttavat ihmisen tapaan ymmärtää itseään:¹⁵ Tässä luvussa teen pienen katsauksen reflektion filosofiaan esimerkkinä eräästä tavasta tematisoida tietoa ihmisestä itsestään. Reflektion filosofiassa oman cogiton objektivointi on samalla myös yleisempi epistemologinen perusta.

Ennen katsausta Descartesin reflektioon, muutama huomio metafysiikan käsitteestä sekä dekonstruktion strategioista.

Heidegger tekee seuraavalaisen listan siitä mitä fundamentaalinen metafyyssinen positio kietoo sisäänsä:

1. Tapa, jolla ihminen on ihminen eli on itsensä. Tapa, jolla itseys tulee läsnäolevaksi [Wesensart], mikä ei ole synonyymi minyydelle vaan määritetty suhteesta Olevaan itseensä
2. Tulkinta siitä miten minkätahansa olevaisen Oleminen tulee läsnäolevaksi [Wesensauslegung]
3. Kuvaus totuuden tulemisesta läsnäolevaksi [Wesensentwurf]
4. Missä merkityksessä ihminen on tilanteessa kuin tilanteessa kaiken mitta (Heidegger 1977:145)

¹⁵ Foucault esseessä Technologies of the Self: Päämäärä työssäni on ollut yli kaksikymmentäviisi vuotta hahmotella niiden eri tapojen historiaa, joita kautta kulttuurissamme ihmiset ovat kehittäneet tietoa itsestään: talous, biologia, psykiatria, lääketiede, kriminaalitiede. Keskeinen näkökohta ei ole hyväksyä tätä tietoa sellaisenaan vaan analysoida näitä niin sanottuja tieteitä spesifeinä "totuuspeleinä", jotka ovat suhteessa tiettyihin tekniikoihin, joiden kautta ihmiset ymmärtävät itsensä. (Foucault 1988: 17-18)

Heidegger huomauttaa, että nämä eri metafysiikan elementit ovat toisiinsa kietoutuneita. Tämä on tulkittava siten, että tapa jolla ihminen on ihminen, liittyy myös siihen missä määrin ihminen tietonsa perustuksissa tulkitsee ihmisen itsensä siksi mitaksi, johon kaikkea on verrattava. Ihminen on siis eri tavalla ihminen jos hän ottaa perustavaa laatua olevaksi vertailukohdaksi itsensä tai jos hän pyrkii ottamaan perustavaa laatua olevaksi vertailukohdaksi jonkin muun kuin itsensä.

Descartesilla tiedon perustana oli deduktiivisesti oman ajattelevan tietoisuuden olemassa olo. Heideggerilla perimmäinen todellisuus merkitsi olevan Olemista. Silti kummallakin inhimillisen tiedon kohde miellettiin ihmisestä riippumattomaksi toisin kuin esimerkiksi Kantilla ja Husserlilla.

Olennainen ero Descartesin ja Heideggerin välillä on suhtautuminen substantiaalisuuteen. Descartesille itseys (cogito) on objekti, joka voidaan asettaa representationaalisesti tietoisuuden tarkasteltavaksi. Heideggerin koko filosofiaa voisi luonnehtia substanssin kritiiksi. Heideggerille olevaisen perusta ei ole samalla tavalla objektivoitavissa tai "esineellistettävissä". Heidegger uskoo, että olevaisen perusta tulisi pikemminkin ymmärtää "tapahtumiseksi" kuin objektiksi tai ideaksi tai olioksinänsä.

Performanssin grammatologian näkökulma on toiminnassa. Ihmisen toiminta määrittää monella tavalla myös hänen tietoisuutta itsestään. Teknologinen ympäristö muokkaa niitä puitteita, jotka ohjaavat ihmisen toimintaa. Näkökulmani korostaa ilmaisevaa toimintaa: performatiivista. Tämä performatiivinen heijastuu sekä tekstuaalisella tasolla että jokapäiväisessä elämässä. Tieteen ja tässä tapauksessa

filosofian historiassa performatiivisen aspekteja voidaan lähestyä tekstin retorisia eleitä tarkastelemalla.

Ekskursiossa reflektion filosofiaan keskeistä on sen luomat käsitteet ja tietoteoreettiset lähtökohdat, jotka määrittelevät tiedon mahdollisuuksia. Keskeinen kysymys on tiedon ja ilmaisevan toiminnan välinen suhde. Ilmaisevalla toiminnalla viitataan ruumiillisiin tekoihin ja akteihin, jotka aina ovat tietoisesti tai tiedostamattaan signifioivia eli merkityksiä tuottavia. Miten ruumiillisten tekojen merkitystuotanto on ymmärretty suhteessa puhtaan älyn tuottaman tiedon tai spekulatiivisuuden suhteeseen? Millä tavalla ruumiillinen teko on tietoisesti tai tiedostamatta suljettu älyn ulkopuolelle ja mikä tämän sulkeistamista on motivoinut? Dekonstruktivistisesta näkökulmasta pitäisi myös kysyä mikä on sitä eräällä tavalla välttämättömyyden kautta motivoinut? En tule antamaan näihin kysymyksiin lopullisia vastauksia. Pyrin tutkimaan alueita, joita ehkä pitää yhä uudelleen ja uudelleen avata, jotta näihin kysymyksiin vastaaminen pääsisi alkuun.

Ulmerin projektin keskeinen päämäärä on luoda invention retoriikkaa, joka olisi relevanttia mediatodellisuuden lävistämässä kulttuurissa. Oma näkökulmani pyrkii olemaan täydentävä ja kiinnittämään huomiota siihen teknologiaan, jonka kautta Ulmerin hahmottama monimediakirjoituksen pedagogia toimii.

Gregory Ulmer pyrkii soveltamaan Derridan kirjoituksia grammatologian pedagogian kehittämisessä.¹⁶ Hän asettaa Derridan kirjoitukset Jacques Lacanin¹⁷, Joseph Beuysin¹⁸ ja Sergei

¹⁶ Ulmer on julkaissut kolme kirjaa, jotka ottavat lähtökohdaksi Derridan grammatologian soveltamisen uuden pedagogisen käytännön visioimiseksi. *Applied Grammatology*, *Teletheory* ja *Heuretics*.

¹⁷ Jacques Lacan oli ranskalainen psykoanalyttikko (1901-81), joka tunnetaan Freudin uudelleen tulkitsijana. Lacan on vaikuttanut voimakkaasti mm. feministi filosofeihin kuten esimerkiksi Julia Kristevan ajatteluun.

Eisensteinin¹⁹ toimintatapojen kontekstiin. Tämä rinnastaminen ei ole yksiviivaisen analogian osoittaminen vaan Ulmer pyrkii ammentamaan jokaiselta näistä pedagogisen strategian elementtejä.

Beuys edustaa performanssitaidetta, jonka Ulmer näkee käsitetaiteen ja videotaiteen ohessa jo toimivana esimerkkinä pikto-ideo-fonografisesta kirjoittamisesta. (Ulmer 1985: 225) Sovelletun grammatologian yksi päämäärä on siis ammentaa ideoita uusista taiteen lajeista akateemisen esseenkirjoittamisen, luennointi- ja seminaaritulanteen uudelleen muokkaamiseksi. Ulmer puhuu pikto-ideo-fonograafisesta kirjoittamisesta, jossa foneettiset, ideograafiset ja piktograafiset elementit olisivat "tasapainossa".

Ulmer perustelee monimediakirjoituksen epistemologiset oikeutuksen akateemisen pedagogian osana Derridan kirjoittamisen strategioiden pohjalta. Ulmer näkee Derridan kirjoituksessa elementtejä, jotka toimivat eksessiivisesti foneettisen kirjoituksen suhteen. Derridan kirjoittamisen strategiat, kuten disseminaatio, homonyymien leikki, väärät etymologiat, ristiriitaiset ja ratkeamattomat epäkäsitteet ovat lähtökohtia invention retoriikalle, joka voisi tarjota pohjaa myös monimedikirjoittamisen haasteille.

Filosofisen diskurssin perinteeseen sijoitettuna näitä tekstuaalisia strategioita voisi tarkastella kuten Rodolphe Gasché tekee. Hän pyrkii työssään sijoittamaan Derridan reflektion filosofian perinteen kriittiseksi jatkajaksi. Gasché nimeää Derridan strategisia sanoja *différance*, *suplementti*,

¹⁸ Joseph Beuys oli saksalainen taiteilija, jota on pidetty yhtenä merkittävimmistä taiteilijoista maailmansotien jälkeisessä taiteessa. Hänen merkitystä avant-garde taiteilijana saksassa (ja euroopassa) on verrattu Andy Warholin merkitykseen amerikkalaisena taiteilijana. (Ulmer 1985: 226)

¹⁹ Sergei Eisenstein (1898-1948) oli venäläinen elokuvaohjaaja, joka kehitti elokuvan montaasiteoriaa ja teoteutti sitä soveltaen elokuvan historiassa

arkki-jälki jne. "infrastruktuureiksi", jotka muodostavat olemisen tuolla puolen olevan "systeemin".²⁰ Infrastruktuurien systeemi pyrkii selittämään mm. sen miten reflektio on ylipäänsä mahdollista.

Derrida viittaa kirjoittaessaan *différance*sta "empiiriseen harhailuun". Suomeksi tätä voisi ehkä kutsua kokeelliseksi ajatusten montaasiksi. Ulmer kuvaa tätä invention metodia tekniikaksi, jossa ensinäkemältä toisiinsa liittymättömiä ajatuksia rinnastetaan. Olennaisena osana tässä kokeellisuudessa on "uudelleen kirjoittaminen". Silloin nämä "outojen" yhteyksien "montaasiefektit" joko osoittautuvat käyttökelvottomiksi tai eräällä tavalla "välttämättömiksi". Derrida varoittaa *différance* esseessään, ettei hän seuraa yksikäsitteisesti filosofista diskurssia, joka operoisi periaatteiden, postulaattien, aksioomien ja määritelmien kautta. Hän ei myöskään seuraa diskursiivista järjen järjestyksen lineaarisuutta. (Derrida 1972b:7) Sen sijaan kaikki *différance* n hahmottelemisessa (*tracé*)²¹ on strategista ja seikkailumielistä (*aventureux*).

Empiirinen harhailu (*errance empirique*) liittyy Derridan strategiaan välttää teleologista diskurssia. Hän haluaa välttää strategista diskurssia, joka pyrkisi taktisesti jonkin teloksen mukaiseen päämäärään. Tämä liittyy "ohjelmalliseen" pyrkimykseen välttää Hegelin filosofisia eleitä. Siksi diskurssin strategia sen sijaan, että se olisi retoriikkaa, jonkin tarkasti määritellyn päämäärän varjolla, onkin eräällä

merkittäviä elokuvia.

²⁰ ks. (Gasche 1986: 147-156)

²¹ 'Tracé' voitaisiin suomentaa sanoilla ääriviiva, piirros, luonnos, hahmotelma, kuvaus, suuntaviiva, reitti, linja. Sana 'trace' sen sijaan merkitsee jälkeä ja myös jäännöstä, jätettä ja hitusta. Suomen etymologiassa 'järki' sana on ilmeisesti syntynyt jälki sanan foneettisena muunnelmana. Jäännös (*restance*) on myös keskeinen Derridan käsitteistössä. (Derrida 1972a: 13) Jäljen tematiikasta myös tuonnempana ks. luku 4.5.

tavalla "sokean taktiikan" seikkailu ilman päämäärää.(Derrida 1972b: 7) Mutta silti Derridan tekstissä tuntuu olevan aina jokin sisäinen logiikka joskaan sitä ei ehkä voi propositionaalisesti tai teloksena paikantaa. Olisiko siis niin, että tässä tapauksessa "sokeus" olisi eräällä tavalla "silmälumetta"? Derridan "silmälume" on tietoinen strategia, jolla hän pyrkii välttämään hegeliläistä metafysiikkaa. Mutta miksi sitä pitäisi välttää? Eikö Hegelissä kulminoitunut ja täydellistynyt koko filosofian historia? Derridan näkökulmasta tähän kulminaatioon liittyy kuitenkin repressoiva sisäinen logiikka. Kysymys, jolla Derrida aloittaa keskeisen Hegeliä käsittelevän teoksensä kuuluu: "Mitä tänään, meille, täällä, nyt jää Hegelin ulkopuolelle?"²²

3.2. TIEDON MEDIAN REFLEKTION MERKITYS

Hegelin Hengen fenomenologian [Phänomenlogie des Geistes] johdanto alkaa seuraavin sanoin: "On luonnollinen mielle, että ennen kuin filosofiassa käydään itse asiaan, nimittäin todella olevan todelliseen tietämiseen, on välttämätöntä ensin saavuttaa ymmärrys tietämisestä, tarkastellen sitä joko absoluutin haltuunottamisen työkaluna tai välittäjänä, jonka kautta absoluutti nähdään." (Hegel 1970: 68, 1997:10)

Hegel painottaa, että on monia erilaisia tietämisen lajeja ja ennen kuin tietämisen yritykseen ryhdytään, olisi kiinnitettävä huomiota siihen, että valitaan paras ja oikea tietämisen tapa. Muutoin saattaisimme tavoitella "totuuden taivaan asemesta erheen pilviä". (ibid.) Yksi filosofian keskeinen

²² Suomennos on suuntaa antava. Ks. Derridan muotoilu: "quoi du reste aujourd'hui, pour nous, ici, maintenant, d'un Hegel".(Derrida 1981: 1)

päämäärä on ollut selventää tietämisen itsensä mahdollisuuksien rajoja. Tähän on liittynyt pyrkimys määritellä se, mikä on tietämiselle ylipäänsä mahdollista ja mikä ei. Descartes kirjoittaa Regulae ad Directionem Ingenii:ssa (Sääntöjä älyn johdattamiseksi) sääntö numero kahdessa, että "Meidän tulisi kiinnittää huomiota vain niihin objekteihin, joista mieleemme näyttäisi kykenevän omaavaan varmaa ja epäilyn alaiseksi joutumatonta tietämistä." (Descartes 1985: 10) Toisin sanoen on vältettävä niitä objekteja, joista mieli ei kykene omaamaan varmaa tietoa. Esimerkiksi unet edustivat Descartesille tällaisia tiedolle sopimattomia kohteita.

Henri Bergsonin puhuessa Aldous Huxleyn muistoksi, hän artikuloi kolme kysymystä: "Mistä me tulemme? Mitä olemme? Minne me menemme?" (Bergson 1958: 5) Hän epäilee, että nämä kysymykset eivät ole ensisijalla metafysiikkojen teorioissa. Epäsuorasti viitaten Descartesiin, Kantiin ja Hegeliin hän hieman parodioi metafysistä asennetta metafysiikkaa imitoiden:

Eikö tule tietää, miten ratkaisu on etsittävä, ennenkuin ryhtyy sitä etsimään? Tutkikaa ajatuksenne koneistoa, pohtikaa tietoaanne ja arvostelkaa arvosteluaanne; saatuaanne vakuuden välineen kelpoisuudesta voitte pitää huolta sen käyttämisestä". (ibid. 6)

Mutta Bergsonin mielestä tämä abstraktihko varmuuden hetki ei tule koskaan. Sen sijaan, että pysähtyy laatimaan "kategoriataulua" tiedon mahdollisuuksista olisi Bergsonin mukaan mentävä suoraan kysymykseen.

Voidaan siis jaotella kaksi erilaista ajattelun asennetta: joista toinen pyrkii ensin selvittämään ajattelun itsensä luonnetta ja toinen pyrkii suoraan itse kysymyksen pohtimiseen, jolloin ajattelu on vain väline. Ensimmäinen pyrkii refleктоimaan ajattelua välineenä ja tämän välineen

mahdollisuuksia ja toinen pyrkii suoraan käyttämään ajattelua välineenä huomioimatta ja problematisoimatta itse välineen ominaisuuksia. Filosofian syvimät saavutukset yleensä indentifioidaan ajattelun välineellisyyden pohtimiseen sillä se tuntuisi antavan ns. metatason tietoa, joka ei ole sidottu arkipäivän kontingenssiin eli sen jatkuvaan muutoksen tilaan.

Bergsonin näkökulmasta tällainen metatieteily olisi kuitenkin ajanhukkaa, jolloin vaarana on, että itse kysymykseen ei päästäisi koskaan. Hän näkee metafysiikan reflektiivisen pohdinnan toimintana, joka "hivelee itserakkautta" (Bergson 1958: 7). Bergson ei tarkemmin määrittele tätä itserakkautta retorisessa tekstissään ja kyse onkin ehkä enemmänkin filosofisesta itsetyytyväisyydestä, jossa tietämisen abstraktien rakenteiden reflektointi tuottaa "yleisen käsitteen", joka metafysiikon silmissä jälkikäteen näyttää selittävän yleisellä tasollaan myös kokemuksen asioita.(ibd.) Epäilemättä abstrakti epistemologinen spekulatio saattaa sisältää "vaaran" siitä, että filosofi humaltuu itse käsitteellisen järjestelmänsä kokonaisuudesta ja menettää siten kosketuksen johonkin muuhun.

Länsimainen maailmankuva on yhä enemmän määrittynyt tieteen ja teknologian muokkaamasta maailman kuvasta ja elämäntavasta. Epäilemättä samalla on menetetty jotain, mikä on tälle ajattelulle ja toimintajärjestelmälle yhteismitatonta. Voisiko olla, että tämä yhteismitaton elementti on niin yhteismitaton, että sitä on miltei mahdoton enää edes mieltää? Bergson näyttää oletttavan, että metafyyssinen arvostelman arvostelu johtaa hybrikseen, joka estää sellaisiin kysymyksiin vastaamisen, joita hän pitää keskeisimpinä. Hän pitää keskeisempänä vastata kysymyksiin: "Mistä tulemme, keitä olemme ja minne menemme?", sen sijaan, että tulisi analysoida tajunnan ja tiedon rakenne ja sen teoreettinen selitys, selittää se, millä

tavalla on mahdollista näitä tai mitä tahansa kysymyksiä kysyä ja niihin vastata ja missä rajoissa. Hegelin filosofia on malliesimerkki käsitteellisen spekulatiivisuuden toiminnasta ja Hegel itse antoi ymmärtää, että hänen filosofiansa johti absoluuttiseen tietoon. Hänelle se oli vieläpä historiallisen prosessin välttämätön tulos.

Jos Bergsonin mielestä tämänkaltainen urotyö tulisi laskea itserakkauden ilmaisuksi Jacques Derrida sen sijaan ottaa Hegelin "vakavasti"²³: "Tietyllä tavalla Hegelin lukemista tai uudelleen lukemista ei koskaan saada päätökseen ja tavallaan koko työni onkin suhteen selvittelyä Hegeliin." (Derrida 1988: 81). Derrida on kiinnostunut siitä millä tavalla Hegelin teksti on "välttämättä jakautunut" ja miten "kirjoittaminen" [écriture] on jättänyt siihen jälkensä (ibid.) Mutta vastaako nämä "dekonstruktiiviseen uteliaisuuteen" liittyvät seikat näihin Bergsonin esittämiin kysymyksiin? Jos ymmärrämme "täysin" sen miten Hegelin absoluuttinen tieto perustuukin "kirjoittamiseen" liittyvään *différance*en eikä absoluuttiseen spekulatiiviseen identiteettiin niin vastaako tämä kovinkaan yksityiskohtaisesti kysymyksiin: Mistä tulemme, keitä olemme, mihin menemme?

Hegelin systeemin absoluutti ja Derridan dekonstruktiivinen lukutapa, jossa hän kehittää neologismeja ja palenymioita *différance*, *supplément*, arkkijälki, uudelleen merkitseminen (*re-marque*) jne. toimivat kummatkin metafysiikan mahdollisuuksien rajoilla. Ne pyrkivät yhdestä näkökulmasta selittämään ihmisen tietämisen mahdollisuuksia mutta sillä

²³ Derrida mukaan Hegeliä ei voi sivuuttaa. Rodophe Gasché tarkastelee yksityiskohtaisesti Derridan suhdetta Hegeliin ja reflektion filosofiaan kirjassaan *The Tain of the Mirror*. Mark C. Taylor arvostelee Gasché'n kirjaa "vakavaksi". Kirjasta ei hänen mukaansa löydy pätkääkään ironiaa. Taylor huomauttaa, että jo Kierkegaard, Hegelin varhainen kriitikko huomasi, että jos Hegelin systeemiä lähestyy filosofisesti silloin tämä lähestymisyrittäskin aina jo välttämättä hegeliläinen ja kritiikki Hegeliä kohtaan olisi silloin aina jo hegeliläistä ajattelua. (Taylor 1988: 54)

erolla, että Derrida ei pyri antamaan mitään loppuun artikuloitua vastausta.

3.3. DIFFÉRANCE / ERÄ

Derridan *différance* on sana, jolla hän pyrkii ilmaisemaan jotain, joka "resistoi" hegeliläistä absoluuttisen reflektion säilyttävää (aufheben) järjestystä²⁴. Mutta se on myös nimi strategiselle yritykselle viitata siihen, joka edeltää ja ylittää filosofiset binaarisuudet kuten järki/ruumis, älyllinen/aistinen jne.

Pyркиikö Derrida myös tietoisesti hahmottelemaan vastausta Bergsonin edellä esitettyihin kysymyksiin *différencella*:

Aloitan strategisesti paikasta ja ajasta, jossa "me" olemme vaikka, tämä aloitus ei viimekädessä olisikaan oikeutettavissa ja, että olisi aina aloitettava *différencesta* ja sen "historiasta", jotta voisimme olettaa tietävämme keitä ja missä "me" olemme ja sen mitkä mahtavat olla "aikakauden" rajat. (Derrida 1972b: 7)²⁵

Différance on siis historiallinen käsite. Tekeekö se myös linkin metafyyssisen ja arkipäiväisen tai jonkin muun päivän polttavan kysymyksen välille? Kysymys on tietysti epälegitiimi. *Différance*han edeltää eroja ja siis tekee mahdolliseksi eron yleensä. Mutta *différance* ei kuitenkaan ole olemassa. "Jos *différance* on se, joka tekee mahdolliseksi läsnä-olevan esille

²⁴ Aufheben nimeää Hegelin spekulatiivisen ajattelun erästä keskeistä elettä. Tällä sanalla itsellään on kaksi vastakkaista merkitystä (säilyttää ja kumota). Hegelin spekulatiivisessa ajattelussa vastakohtat assimiloituvat toisiinsa ja muodostavat identiteetin. Tämä mahdollistaa Hegelin "absoluuttisen tiedon". Derridan näkemys on, että (toisin kuin Hegel antaa ymmärtää) tämän synteetin ulkopuolelle jää aina jotain.

²⁵ Derridan essee *Différencesta* on suomennettu *Synteesi* lehdessä 3/1985 s. 14-31. Tämä suomennos on muokattu.

asettumisen, se ei itse koskaan sellaisenaan tule läsnäolevaksi." (ibd. 6)²⁶ Jos oletamme, että on olemassa kaksi erilaista graafista merkkiä onko myös olemassa se näkymätön ero, joka erottaa nämä kaksi merkkiä toisistaan? On ja ei, se ei ole olemassa eikä ei ole olematta olemassa. Tämä on yksinkertaisuudessaan différencen olemassa olon logiikka: se on ja ei ole. Kuten Derrida asiaa luonnehtii, se viittaa "onnekkaasti" siihen, että kyseessä on aistimellisuuden tuolla puolen oleva ero. Mutta mihin tämä onnekkuus viittaa?

Derrida ilmaisee eksplisiittisesti, ettei tiedä mistä aloittaa käsitelläkseen sanaa tai käsitettä *différance*. (ibd. 6) Tämä johtunee siitä, että *différance* edustaa Derridalle jotain, joka avaa "sen tilan, johon onto-teologia - filosofia - tuottaa systeeminsä ja historiansa, samalla sisällyttäen sen itseensä, kirjoittaen ja ylittäen sen ilman paluuta." (ibd.) Derridan aloittaessa strategisesti siitä missä "me" (mihin nämä lainausmerkit viittaavat?) olemme käsittelee pikemminkin aloittamisen ja alun (arkhe) kysymystä. *Différance*han viittaa johonkin, joka edeltää filosofian alkua joten eikö silloin tulisi käsitellä ajattelua, joka edeltää filosofiaa historiallisesti. Derrida sijoittaa *différencen* problematiikan kuitenkin semiotiikan ja semiologian (struktuurismi) kontekstiin. Hän viittaa ehkä hieman leikillisesti Saussuren eron käsitteeseen viittaamalla *différencen* a:han, jota ranskan kielessä ei voi kuulla lausuttaessa *différance*. Ranskaksi lausuttuna *différance* kuulostaa samalta kuin *différence*, hieman niinkuin jos suomalainen sanoisi ero tai erå. Erå on siis vain graafinen ero. Sitä ei voi kuulla.

Derridan pitäessä esitelmää *différencesta* Ranskan filosofisen yhdistyksen jäsenille hän väittää, että hänen on

²⁶ Suomennosta muokattu.

turvauduttava aina täsmentämään suullisesti kuin kiertotien kautta onko sana kirjoitettu a:lla vai e:llä. Siten hänen puheensa aina välttämättä viittaa kirjoitettuun tekstiin. Tällä tavalla kirjoitus myös eräällä tavalla "tarkkailee" hänen diskurssia. (ibid. 4) Mutta miksi Derrida ei tee esimerkiksi joitain käsimerkkejä selventääkseen kummasta erosta hän puhuu: erosta vai erästä. Tai vastaavasti hän voisi aina ottaa tietyn asennon (oletetaan, että hän piti luentoa seisaaltaan), jotka ovat selvästi erotettavissa toisistaan. Silloin hänen ei tarvitsisi erikseen puheella ilmaista kummasta erästä on kysymys. Mutta tällöin tietysti kyse olisi myös "kiertoteistä" ja ero eron ja erän välillä viittaa kirjoitettuun tekstiin. Viittauksen media olisi erilainen. Derrida päättelee, että puhdasta foneettista kirjoitusta ei ole koska foneettisen kirjoituksen sisällä toimii hiljaisuus, kuten hiljaisuus a:n ja e:n välillä. Ero on mykkä ja samalla tavalla myös graafinen ero on näkymätön. Argumenttia voi siis jatkaa niin, että myöskään puhdasta piktograafista kirjoitusta ei ole. Kun Derrida esitelmöi eikö hänen kirjoituksensa "tarkkaile" myös sitä miten hänen ruumiinsa liikkuu esitelmöidessään ja miten hän käyttää äänenpainojaan? Voisi siis yhtähyvin sanoa, että puhtaasti verbaalista kirjoitusta ei ole.

3.4. DESCARTESIN PERINTÖ

Modernin filosofian voidaan katsoa alkavan **René Descartesin** filosofiasta. (Heidegger 1982: 123)

Descartes teki erottelun kahden substanssin välille: sielun ja materiaalisen, ajattelun ja ulottuvaisen välille (res cogitans - res extensa). Näin hän kykeni vapauttamaan järjen

selittämisen maailman selittämisestä, joka oli sidottu ulottuvaisen maailman käsitekehyksiin. (Ljatker 1984: 108) Descartes varmisti, että hän etsii järjen perustaa vain järjestä itsestään eikä sen ulkopuolelta. (ibid. 109) Kääntyminen ajattelevaan itseensä motivoitui myös vakaumuksesta, jonka mukaan aistien todistukseen ei voi luottaa.

Keskittymällä subjektiin, joka kykenee refleктоimaan itseään ja saamalla varmuuden tästä reflektion aktista, Descartes kykenee luomaan epistemologisen perustan. Näin alkoi ns. subjektiviteetin metafysiikka. Antiikin kreikkalaisessa ajattelussa subjektiviteetti ei ollut niin keskeinen problematisoinnin kohde. (Rockmore 1995: 41) Descartesin kääntymisessä oman itsen subjektiuteen objektiivisen totuuden etsinnässä oli kuitenkin juurensa jo Augustinuksessa, joka kehitti ajatusta sisäisestä aistista. (ibid. 42) Descartesin ele ei siis ollut aivan ilman edeltäjiä vaikka hän nimenomaan halusi aloittaa uudelleen alusta ja siten varmistaa ettei mikään ajattelun historiaan piintynyt skeptismi salaa kalvaisi hänen ajatteluaan.

Husserl kuvaa Descartesin metodia eleenä, joka on motivoitunut tieteen ihanteesta, joka seuraa geometrista välttämättömyyttä ja jossa absoluuttiselle perustalle rakentuu deduktiivinen systeemi. (Husserl 1982: 7) Vaikka Husserl itse pyrkiessään Descartesin hengessä aloittamaan uudelleen tuoreesti ja radikaalisti²⁷ alusta, halusikin vakuuttaa, että ajatusta tieteellisyydestä, jolla olisi absoluuttinen perusta,

²⁷ Husserl kuvailee Kartesiolaisia meditaatioitaan pyrkimykseksi "aloittaa radikaalisti", jossa pyritään sulkeistamaan kaikki jo omaksuttu oli se sitten ajan tiede tai varmaksi oletetut uskomukset. (Husserl 1982: 7) Heideggerille radikaalisuus todennäköisesti tarkoittaisi, jotakin mikä on sanan radikaalisuus etymologian kanssa sopusoinnissa eli juurille menemistä (radix). Heideggerin ajattelun olennainen vaikutte olikin varhaisen kreikan filosofia (Herakletos, Aristoteles jne.).

ei tule olettaa ennakolta, oli se kuitenkin hänen tietoinen päämääränsä. (ibid.) Descartesin eräs keskeinen perintö on epäilemättä ajatus puhtaasti tieteellisen filosofian mahdollisuudesta. Hänen ajattelua motivoi itsereflektiivisyyteen perustuvan varman tiedon projekti. Rodolphe Gasché pyrkii kirjassaan The Tain of the Mirror sijoittamaan Derridan kirjoituksia reflektion filosofian perinteeseen. Hän näkee reflektiossa filosofian yhden keskeisimmistä metodisista käsitteistä ja Descartesia voidaan pitää tämän modernin reflektion filosofian perustajana. (Gasché 1986: 14) Gasché'n mukaan vasta **Johann Gottlieb Fichte** alkaa analysoida sitä rakennetta, jota Descartes ja Kant eivät asettaneet kyseenalaiseksi: rakennetta, jossa itse-tietoisuus toimii deduktiivisena tietämisen systeemin perustana. (ibid. 15)

Heideggerin mukaan Descartesin luoma fundamentaalinen metafyyminen perusta merkitsi myös länsimaisen metafysiikan täydellistämistä ja loppuunsaattamista. (Heidegger 1977: 140) Tämä loppuunsaattaminen ja "valmiiksi tuleminen" toteutui Hegelin spekulatiivisessa systeemissä, jossa Descartesin perintö - kääntyminen subjektiin itseensä - ja sen antinomat ainakin Hegelin itsensä mielestä saivat vastauksensa. Heideggerin tulkinnassa tämä subjektin metafysiikan loppuunsaattaminen näyttää merkitsevän sitä, että Descartesin filosofian lähtökohdat eräällä tavalla välttämättä päätyvät sulkeumaan, jonka päätepisteenä on metafysiikan loppuunsaattamisena täydellinen systeemi, systeemin omien sääntöjensä sisällä. Silti tämä subjektin metafysiikan loppuunsaattaminen, jota Heidegger kutsuu "filosofian loppuksi" ei tarkoita filosofian loppua filosofian pysähtymisenä tai jatkumisen mahdottomuutena. Heidegger viittaa "loppu" sanan vanhaan merkitykseen "paikkana". Filosofian loppu tarkoittaa filosofian

historian äärimmäisien mahdollisuuksien tiivistymistä johonkin "paikkaan". (Heidegger 1972: 57) Heideggerille filosofian "loppu" ei näytä merkitsevän jotain tiettyä ajan hetkeä vaan filosofian loppuun saattamisen prosessi tapahtui jo muinaisen kreikan filosofiassa. (ibd.) Filosofia ja subjektin metafysiikka ei ajallisesti ottaen päättynyt Hegeliin, sillä Edmund Husserl jatkoi saman tyyppisin motiivein pyrkien löytämään tiedon absoluuttisen perustan fenomenologisessa reflektiossa. (Taylor 1986:10)

Sekä Heideggerin että Derridan näkökulmasta tämä subjektin metafysiikka jättää välttämättä jotakin ulkopuolelleen - jotain sellaista, jonka ulkopuolelle jättäminen eräällä tavalla konstituoi tämän metafyyssisen ajattelun itsensä. Heideggerille tämä ulkopuolelle jäänyt ajattelun kohde oli kysymys olevaisen Olemisesta. Olemisen itsensä ajattelu ei Heideggerin mielestä ole mahdollista reflektiivisen ajattelun kautta, oli kyse sitten Descartesin mallin mukaisesta reflektiosta tai Hegelin absoluuttisesta reflektiosta. Descartesin ego cogitosta lähtien metafyyssinen ajattelu määrittyi "perustavan representoinnin" (Vorstellen) kautta. Tällaisessa reflektiossa subjekti "näkee" itsensä itselleen-eteen-asettamisena. (Marx 1998: 139) Werner Marxin mukaan metafyyssisen ajattelun kohde typistyi Heideggerin näkökulmasta pelkäksi perustamiseksi ja perustelemiseksi koska olemisen oli ymmärretty tällä tavalla eteen-asetetuksi perustaksi.(ibd.) Täten oleva on pitkälle määrittynyt järjen eli *ration* kautta. Sen sijaan Heidegger oli vakuuttunut, että olisi pyrittävä ymmärtämään olevaisen Olemista, joka on perustavaalaatuisempaa kuin representaatiossa läsnäoleva oleva. Mutta tässä tapauksessa sana perustavaalaatuinen olisi kirjoitettava yliviivauksen alle, sillä kyse ei olisi olevasta,

joka perustaa kuten Hegelin absoluutti tai Descartesin cogito. Oleva tulisi pikemminkin ymmärtää verbinä eikä substantiivina. (Levinas 1996: 46)²⁸

Heidegger siirtää ajattelussaan olemisen determinaaation keskuksen pois subjektista ja sen representaatioakteista, mutta hän ei siirrä sitä "realistisempaan" ulkomaailman kohteeseen vaan johonkin, jota hän kutsuu "tapahtumaksi" (Ereignis). Tässä tapahtumassa olemisen totuus aukeaa kätkeytymättömyydessään ja samalla myös välttämättä piilottaa jotain. Heideggerin käsitys "todellisuudesta" on kartesiolainen sikäli kuin kartesiolainen asenne ymmärretään siten, että tietämisen objekti on konstituoitunut riippumatta subjektin vaikutuksesta. (Rockmore 1995: 53) Heidegger siis seuraa Descartesia ainakin siinä mielessä, että hän ei pidä subjektia samalla tavalla aktiivisena tiedon objektin muokkaajana kuin Kant ja Husserl. Mutta siihen yhtäläisyydet Descartesin suhteen taitavat päättyä. Tiedon kohde Heideggerilla on subjektista riippumaton siinä määrin kuin sitä määrittää ns. kätkeytymättömyys, totuuden ilmeneminen avautumisena ja paljastumisena, joka samalla myös kätkeytyy. Tieto ei perustu perustalle, jonka varmistaa cogito vaan olemisen itsensä kätkeytymättömyyden "tapahtumaan". Kyse ei siis ole reflektiosta vaan kuten Gasché antaa ymmärtää, jostain joka edeltää reflektion mahdollisuutta ja siten myös filosofiaa.

Gilles Deleuze ja **Félix Guattari** määritellesään filosofiaa kirjassaan *Qu'est-ce que la philosophie?* [Mitä filosofia on?] huomauttavat, että reflektiivinen toiminta

²⁸ Levinas pitää Heideggerin ansiona, että oleminen (être) ymmärretään verbinä, jota se ranskan kielessä on, vaikka 'être' on usein mielletty substantiivina. "Heidegger herättää sanasta "oleminen" siihen sisältyvän "verbaalisuuden", sen mikä siinä on tapahtumaa, olemisen "ohikulkua" - aivan kuin olevat, kaikki se, mikä on, "suorittaisivat olemista", "täyttäisivät olemisen tehtävää". (Levinas 1996: 46-47) Jos oleminen on ymmärrettävä näin "verbaalisena" tai pikemminkin "verbisenä" niin yksi performanssin grammatologian johtolanka saattaisi olla nimenomaan heideggerilaisen olemiskysymyksen läpiluku siinä miten oleminen ymmärretään aktina.

sinänsä ei tee kenestäkään filosofia (Deleuze & Guattari 1993: 17). He väittävät, että reflektio ei ole välttämätön ehto filosofian harjoittamiselle: "filosofia on oppiala, joka koostuu käsitteiden *luomisesta*" (Ibd. 16).

Descartesin reflektion malli perustuu ajatukselle passiivisesta tarkkailijasta, joka näkee itsensä ajattelemassa ja kykenee päättämään siitä: *cogito ergo sum*. On myös kiinnitettävä huomiota siihen, että Descartes päätyi tähän huomioon inspiroituneena epäilystä, jota myös epäilyn metodiksi kutsutaan. Kuten Peter Markie huomauttaa *cogito ergo sum* (ajattelen siis olen) vaikuttaa yhtä itsestään selvältä kuin väite, että kalat eivät tarvitse polkupyöriä. (Markie 1992: 141) Mutta olisiko Markien tekemä rinnastus itseasiassa luettava kaksimieliseksi kritiikiksi. Me tiedämme, että kalat eivät tarvitse polkupyöriä aistihavaintojemme perusteella, ei suinkaan *a priori*. Mutta Descartesille "ajattelen siis olen" on oltava *a priori* totuus. Ehkä onkin niin, että päättelyketju: jonka mukaan kun voin kyseenalaistaa oman ruumiini olemassa olon, niin silloin on oltava jotain, mikä kyseen alaistaa, sittenkin perustuu aistihavainnon jo antamalle käsitykselle todellisuudesta.

Tutkin sitten tarkasti mitä olin ja havaitsin voivani otaksua ettei minulla ollut ruumista ja ettei ollut maailmaa eikä mitään paikkaa, jossa olisin ollut, mutta etten silti voinut otaksua etten ensinkään ollut, vaan että päin vastoin juuri siitä, että ajattelin epäileväni muiden asiain totuutta, seurasi varsin ilmeisesti ja varsin varmasti että minä olin. (Descartes 1994: 34)

Syntyykö näillä riveillä subjektiviteetin metafysiikka, jota Kant ja Hegel omalla tavallaan jatkavat? Toisaalta jo Aristoteelle *noesis noeseos* (ajattelemisen ajatteleminen) tarjosi samalla median, metodin ja perustan, jossa filosofia

antaa itselleen perustan filosofian itsensä sisällä. (Gasché 1986: 15)

Filosofian pyrkimyksenä on usein ollut universaalien abstraktioiden artikulointi, jonka kautta olisi mahdollista muodostaa perusta tiedollisille akteille. Filosofian historialle on ollut ominaislaatuista etsiä metodeja, joiden avulla eettiset, esteettiset tai episteemiset arvostelmat voidaan varmentaa ja systematisoida. Dekartilaisissa reflektiossa tämä tapahtui etsimällä varma perusta cogitosta, josta loput arvostelmat voidaan dedusoida. Varman perustan etsimiseen Descartesin aikana vaikutti varmastikin myös ne henkiset tarpeet, jotka heijastelivat modernin ajan murroksessa tapahtuneita tieteellisiä ja uskonnollisia kumouksia, jotka aiheuttivat epävarmuutta arvoista sekä skeptisyyttä. Descartesin aikaa 1600-luvulla ja vielä 1700-luvun alkua pidetäänkin suurien metafyyssisten systeemien aikakautena. (Vico 1988: 2)

Vaikka filosofinen varmuus saavutettiin "paluulla" subjektiin, Descartes itse asetti tiedon varmuuden viime kädessä Jumalan hyväntahtoisuuden varaan. Tämä oli epäilemättä välttämätöntä sen ajan Ranskan kristillisten valtarakenteiden takia (Levi 1974: 172). Silti Descartesin subjektin filosofia aiheutti Jumalan ja ihmisen hierarkian muutoksen. *Cogito ergo sum* merkitsi myös sitä, että ihmisestä tuli suvereeni, luova ja konstruoiva keskus. Reflektion filosofialla oli emansipatorinen funktio. Tiedollinen perusta ei enää riippunut ulkopuolisen maailman objekteista vaan itsestään varman subjektin autonomiasta. Tiedollisen perustan autonomia on innoittanut sittemmin filosofian pyrkimyksiä identifioimaan itsensä "vapaaksi" ja itsenäiseksi tieteenksi. Tämä intohimo filosofian

tieteelliseen autonomiaan kulminoituu erityisesti Hegelissä ja Husserlissa.

3.5. HEGEL JA ABSOLUUTTINEN REFLEKTIO

Gasché tulkitsee Derridan ajattelun osaksi reflektion filosofian kritiikkiä. Gasché pyrkii systemaattisesti tematisoimaan ja määrittelemään reflektion käsitteen ja Derridan kriittisen position sen suhteen. Derridan ajattelu sijoittuu erityisesti hegeliläisen "absoluuttisen reflektion" ja sen mahdollisuuksien kritiikkinä. Mark C. Taylor huomauttaa, että Gasché ei tässä projektissa aina täysin selvästi tee eroa sen reflektion käsitteen, jota Hegel kritisoi ja Hegelin oman absoluuttisen reflektion käsitteen välille. (Taylor 1988: 58 n1) Hegelin spekulatiivinen filosofia on reflektion filosofian kritiikkiä. Hegel kutsuu Kantin filosofiaa reflektion metafysiikaksi. (Gasché 1986: 25)

Taylor huomauttaa, että Hegelin spekulatiivisessa filosofiassa reflektio on analyttinen aktiviteetti, joka mahdollistaa erottelut, vastakohtaparit ja antaa edellytykset eroille. En tässä syvenny kovinkaan yksityiskohtaisesti keskusteluun filosofisen reflektion piirteistä Kantin ja Hegelin välillä. Derridan projekti on kuitenkin olennaisella tavalla Hegelin "absoluuttisen reflektion" "uudelleen kirjoittamista".

Hegel pyrkii irti siitä reflektion käsitteestä, joka on kiinni kartesiolaisessa dualismissa (res cogitans/res extensa). Hegel pyrkii synteesiin, jossa kantilaiset erottelut (älyllisen ja aistisen, ideaalisen ja reaalisen, äärettömän ja äärellisen, velvollisuuden ja mielihalun, objektiivisen ja

subjektiivisen välille) tulisivat yhteen (ibd.). Hegelin mielestä kantilaisen reflektio oli kykenemätön tunnistamaan, että nämä erottelut ovat merkityksellisiä vain suhteessa totaliteettiin. (Gasché 1986: 27) Hegelin absoluuttisen reflektion päämäärä on säilyttää ja kumota ristiriidat. Spekulaatiivinen ajattelu näkee vastakohtat vastakohtina mutta samanaikaisesti näiden vastakohtien yhdistymisen Hengen ideassa.

Spekulaatio on liike, joka konstituoii kaiken mahdollisen eroavaisuuden, vastakkaisuuden ja ristiriitaisuuden täydellisimmän ykseyden äärimmäisen perustan. [...] Sen näkökulma on absoluuttisen identiteetin näkökulma ja sen ajattelun muoto on puhtaasti järkiperäinen (vernüfliche) Absoluutin tietäminen. Sen näkökulma on siis Järjen näkökulma ja Järki itse on tietämisen muodon alainen Absoluutti. (ibid. 44)

Gasché selittää, että Derridan kirjoituksista löytyvä infrastruktuurien prosessi, joksi hän kutsuu esimerkiksi différancen operaatiota, "eroaa spekulaatiivisesta tavasta ratkaista ristiriidat koska se [...] vastustaa sublaation tapahtumista korkeammaksi ykseydeksi. (ibid. 151) Gasché käy systemaattisesti läpi "infrastruktuurien" kuvailua. Tämä systemaattisuus tapahtuu myös totisin äänenpainoin: Gasché'n tekstissä ei ole ensimmäistäkään sanaleikkiä. Mutta voiko Hegelin systeemistä erättua ilman sanaleikkiä tai ironiaa?

Gasché'n projekti ei vain sijoita Derridan ajattelua kritiikiksi sen filosofisen perinteen suhteen, jota hän kutsuu subjektiviteetin metafysiikaksi vaan hän myös sijoittaa Derridan osaksi tätä filosofista perinnettä. Mark C. Taylorin mukaan Gasché sijoittaa Derridan filosofian historian kehityksen kolmanneksi vaiheeksi, jota edelsivät Kant ja Hegel. (Taylor 1988: 61) Hän kutsuu Gasché'n tulkintaa dekonstruktioista hegeliläiseksi tulkinnaksi. (Taylor 1988: 54) Hän väittää, että

Gasché'n kirjan merkitys on siinä, että hän siinä metodisesti repressoi Derridan yhtä kaikkein tärkeimmistä opetuksista, että filosofinen analyysi on aina välttämättä retorista. (Taylor 1986: 57)

Epäilemättä Derridasta kirjoittaminen asettaa hämmentävän haasteen. Jos kaikki filosofointi on aina retorista ja jos mitään absoluuttista signifioitua ei ole, joka jossain transsendettina varmistaisi pyrkimyksen kohti totuutta, (jos kaikki systematisointi on aina välttämättä tuomittu rakoilemaan liitoksistaan) niin minkälainen strategia olisi akateemisessa tieteellisessä kirjoittamisessa omaksuttava? Derridan omat kirjoitukset ovat tietystä näkökulmasta katsottuna varsin formaaleja vaikkakin tekstuaaliselta viitekehyksiltään rikkaita. Niiden tekstuaaliset rakenteet ovat kuitenkin varsin moninkertaisesti "varmistetut" niin, että ne eivät vahingossakaan ilmaisisi mitään naiveja metafysisiä ennakkoletuksia ja välillä se ironia ja retoriikan leikki, joka niissä esiintyy tuntuu olevan varsin "syvälle sementoitunut". Mutta ehkä tämän ironian ja leikillisyyden täytyykin tapahtua nimenomaan sillä vakavuuden tasolla jossa Hegel operoi.

Ja ehkä Gasché'n tyylinen peri-hegeliläinen Derridan "sisäsiistiminen" on välttämätöntä. Jotta Hegelin "varjossa" voisi filosofointi jatkua ilman, että se vain toistaisi Hegeliä itseään on käytävä läpi "järjen uni" kuten Bataille asian ilmaisi. (Derrida 1967a: 370, 1978: 252)

Reflektion filosofia eri muodoissaan Descartesista Hegeliin on määrittänyt myös ihmisen kuvaa omasta itseystään. Descartesilla itseystestä tuli objektivoitavissa oleva episteeminen lähtökohta. Hegelillä absoluuttinen tieto identifioitui järjen kanssa. Nietzschen, Heideggerin ja Derridan motiiveina on ollut strategisesti kyseenalaistaa näitä

"metafyysisiä" konstruktioita. Soveltava grammatologia pedagogisena käytäntönä ammentaa osaltaan tästä keskustelusta. Filosofian historian retoriikka ja sen lähtökohtien arvioiminen avaa liikkumatilan, jossa on mahdollisuus nähdä linkki monimediakirjoittamisen älyllisiin mahdollisuuksiin.

Ulmerin soveltavan grammatologian yksi päämäärä on tietoisesti pyrkiä löytämään yhteys massamedian kautta välittyviin maailmankuvan elementteihin ja humanistisen tieteen pedagogiikan välille. Ulmer näkee Derridan kirjoittamisen strategiassa tähän välineet. Derridan strategia ottaa käyttöön ei-filosofisia käsitteitä ja käyttää niitä "filosofisesti". Se on yksi esimerkki strategiasta, jonka avulla olisi mahdollista tunkeutua varsin tematisoimattomaan kysymykseen filosofian historian sisältöjen ja massamedioiden merkkitodellisuuden välisestä suhteesta. Tämän suhteen tematisointi todennäköisesti paljastaisi uusia näkökulmia sekä massamedioista kuin myös filosofian historiasta. Kyse on pitkälti tiedostamattomista kytkennöistä sillä medioita "kulutetaan" ns. "vapaa-aikana" eikä silloin luonnollisesti ole tarvetta tarkkaavaisesti seurata miten eri median viestit todella operoivat. Heidegger väittää, että subjekti, joka asettaa itselleen representaatioita "fantasioi" ja representoidessaan kuvia hän tuo esille kuvina sen mikä on, tehden tästä objektiivista ja siten maailmasta tulee kuva. Sen sijaan kätkeytymättömydessään fantasia saapuu ihmiselle, joka kallistuu kohti sitä mikä ilmenee ilmenemisensä läsnäolevaksi tulevana. (Heidegger 1977:147) Hän viittaa tässä Descartesin egoon, joka asettaa eteensä representaatioita.

Performanssin grammatologia liittyy keskeisesti siihen millä tavalla ruumiin liike ja ilmaisu osana kirjoittamista ja ajattelun ergonomiaa vaikuttaa maailman kuvan rakentumiseen. Tämän elementin vaikutus on non-diskursiivista ja siksi ehkä

hankala tematisoida. Se ilmenee ruumiin asennoista, elekielestä, ruumiin liikkeen intensiteeteistä, rytmeistä, motiliteeteista, "khôrasta". Mutta kyse ei ole suoranaisesti elekielestä vaan siitä mitkä ovat tämän elekielen ilmaisevan rajat. Saussuren lingvististä jaottelua *langue* ja *parole* mukailleen myös ruumiin kielellä on eräänlainen *langue* ja *parole*.²⁹ Mutta ruumiin kielen *langue* ei ole mikään absoluuttinen struktuuri vaan yhteiskunnan, teknologian ja kulttuurin normien muokkaama. Luvussa 5. keskityn tarkemmin teknologisiin aspekteihin, jotka vaikuttavat tähän ruumiillisen kielen "järjestelmään".

Kysymys on siitä mitkä kirjoittamattomat säännöt normittavat ruumiillisen ilmaisevan, tiedostamattomia ja tiedostettuja tapahtumia. Nämä kaikki elementit ovat yhteydessä maailmankuvaamme. Ne heijastavat maailmankuvamme primitiivistä, ei-reflektiivistä puolta. Ruumiin kieli voi myös ilmaista ihmisestä jollakin tasolla sen miten hän on vastannut kysymyksiin: mistä tulemme, keitä olemme ja minne menemme? Se voi antaa vihjeen siitä millä asenteella ihminen näitä kysymyksiä lähestyy. Performanssin grammatologian päämääränä on tuoda tietoiseksi nämä ei-diskursiiviset ja osin tiedostamattomat elementit. Kristevan käsitteistöä käyttäen voisi muotoilla, että kysymys on siitä millä tavalla olemisen "khôra" ja semioottinen vaikuttaa ajatteluun. Kristeva määrittelee khôran "ei-ekspressiiviseksi totaliteetiksi, jonka vietit ja niiden salpaukset muodostavat motiliteetissa, joka on yhtä täynnä liikettä kuin säännöstely." (Kristeva 1974: 23, 1984: 25)

Kristevan psykoanalyttisessä näkökulmassa ihmisen subjektiivisuus on jatkuvassa tulemisen tilassa, ja sen prosesseja muokkaa vietit sekä sosiaalisen todellisuuden määrittämät rajat.

²⁹ "*Langue* on tietyn kielen järjestelmä, kieli muotojen järjestelmänä, *parole* puolestaan on tosiallista puhetta, puhunnoksia, jotka kieli tekee

Performanssin grammatologia pyrkii löytämään pedagogiset menetelmät, joilla ruumiillisuuteen liittyvistä luovista voimista voisi ottaa "kaikki irti". Ensimmäinen askel on arvioida sitä millä tavalla nämä luovat mahdollisuudet ovat nykyisissä "itsen tekniikoissa" tiedon teknologioissa ja instituutioissa "salpautuneet".

4. SOVELTAVA GRAMMATOLOGIA AJATTELUN ERGONOMIAN TUTKIMUKSENA

Reflektion filosofian lähtökohtana oli Descartesin epäily. Martin Heideggerin filosofian lähtökohdaksi voisi määritellä "olemisen ihmettelemisen". "Miksi on olemassa olevainen, miksi on olemassa ylipäätään jotakin, pikemminkin kuin ei mitään?" (Steiner 1997:60) Ensinäkemältä kysymys on tietenkin mieletön. Ja Heidegger korostaakin, että tämän kysymyksen asettaminen pakottaa filosofian käyttämään kieltä, joka "vaikuttaa oudolta, ellei järjettömältä" (Steiner 1997: 62). Mutta tietyllä tavalla myös "epäily" filosofian lähtökohtana on mieletön. Lähtökohtaa sinänsä ei voi perustella sillä silloin se ei enää olisi lähtökohta, vaan sen perustelu olisi jo edeltänyt sitä. Jostain on lähdettävä ja tämä perustelemattoman lähtökohdan tosiasia "varmistaa" yksinkertaisen loogisesti sen, että filosofiassa ja metafysiikassa on aina jotain, joka pakenee kokonaisuuden yksiselitteisyyttä.³⁰

mahdolliseksi. (Culler 1994: 34)

³⁰ Aristoteles sanoo Metafysiikka teoksessaan oppimattomuudeksi sitä, että joku vaatii todistusta itsestään selvyyksille: "on mahdotonta olla ja olla olematta yhtä aikaa, ja siten osoitimme tämän olevan kaikkein varmin perinsiippi". Jos joku vielä haluaa "oppimattomuuttaan" tälle todistusta Aristoteles puolustelee: "On näet mahdotonta, että kaikelle olisi todistus, sillä yritys jatkuisi äärettömästi, joten näin ei syntyisi todistusta."

Descartesin epäilyn metodi löysi egon ja pyrki sitä kautta rakentamaan "koherenssin" ja varmuuden. Heidegger lähtee liikkeelle "olemisen ihmettelemisestä", eikä päämääränä edes liene mikään "varmuus", vaan tämän "kysymyksen luonne ja tehtävä ei ole koskaan tehdä asioita helpommaksi, vain aina yhä vaikeammiksi." (ibid.) Derridan tekstit seuraavat Heideggerin asennetta pikemminkin kuin Descartesin asennetta. Dekonstruktion voisi määritellä filosofian "koherenssin" mahdottomuuden "loogiseksi" kirjoittautumiseksi. Mutta samalla "loogisuus" viittaa jo johonkin, jossa loogisuus ja performatiivisuus ovat välttämättä sidoksissa toisiinsa. Performanssin grammatologian päämäärien kannalta olennaista on hahmotella niitä reittejä, jotka stimuloivat ajattelua. Seuraan tässä Ulmerin ajatusta pedagogiasta, jonka ensisijainen funktio menetelmätavan tasolla on tuottava luovuus eikä niinkään korrektien tietojen analyttinen omaksuminen. Performanssin grammatologia "ajattelun ergonomian" ajatteluna tunkeutuu kysymykseen siitä, mikä ruumiillisen ilmaisevan rooli on tämän luovuuden uudelleen mobilisoinnissa.

Yksi lähtökohta ruumiillisuuden ja käsitteellisyyden väliselle tematisoimiselle voisi olla kielen metaforisuuden analyysi. Kielen käyttö arkikielessä kuin myös filosofiassa on aina enemmän tai vähemmän metaforista. Metafora on usein ymmärretty eräänlaisena merkityksen siirtymänä aistisesta ja ruumiillisesta tasosta älylliselle ja käsitteelliselle tasolle. Esimerkiksi sana "käsite" näyttäisi sisältävän etymologiassaan tällaisen siirtymän.

Ulmerin *teleteorian* "mystory" genressä sekä hänen khôrografiassaan metaforalla on myös keskeinen merkitys. Tämä liittyy metaforan syntyvaiheen produktiiviseen ja inventiiviseen

aspektiin. Derridan kirjoituksissa tämä liittyy eräänlaiseen sanan "väärin käyttöön" eli katakreesiin.

Tässä luvussa (4) teen ensin katsauksen metaforan käsitteeseen siten kun se on esiintynyt mm. Aristoteleella, Nietzscheellä ja Derridalla. Sen jälkeen tarkastelen tarkemmin Ulmerin soveltavan grammatologian ideaa ja siihen liittyviä käsitteitä kuten teleteoria, mystory ja khôrologia. Huomion kiinnittäminen kielen metaforisuuteen on yksi keskeinen strategia, jolla soveltavan grammatologian päämäärä pedagogiasta monimediakirjoittamiselle voisi päästä alkuun. Katsauksessa metaforan käsitteeseen tulee myös ilmi muutamia teoreettisia ongelmia, jotka liittyvät filosofian ja metaforisen kielen käytön erotteluun.

Metaforan käsite on keskeinen myös seuraavassa luvussa 5, joka käsittelee interaktiivisen mediaan liittyviä teknologian filosofisia seikkoja. Päämääränä on hahmotella "käyttöliittymän filosofiaa". Käyttöliittymäsuunnittelussa käytännön teollisessa tuotekehittäelyssä metaforan käsite on myös keskeinen. Kirjoittamisen teknologinen käyttöliittymä (tekstinkäsittelylaite) on keskeinen osa "ajattelun ergonomian" problematiikkaa.

Tämä kielen sisällä metaforassa tapahtuva "kommunikaatio" ruumiillisen ja käsitteellisen välillä liittyy myös tapoihin ymmärtää niitä tekniikkoja, jotka muokkaavat käsitystä itsestämme ja toimintamme mahdollisuuksista. Yksi keskeinen esimerkki tällaisista tekniikoista on kirjoittamisen teknologiat.

Tässä luvussa teen myös katsuksen grammatologian teemoihin. Derridan grammatologiaa voisi myös kutsua "kirjoittamisen tieteksi". Käsittelen aiheita kuten "yliviivauksen alle kirjoittaminen", "jäljen" [trace] käsite ja

disseminaatio. Nämä teemat liittyvät keskeisesti kirjoittamisen merkitystuotannon tuottaviin ja inventiivisiin prosesseihin.

Foneettisen kirjoittamisen ajattelun perinteet ovat myös osa länsimaista etnosentrismiä. Kirjallisen kulttuuriperinteen ja suullisen kulttuuriperinteen välisen erottelun problematiikka määrittää monimediakirjoittamisen haasteita. Pohdin myös tätä teemaa sillä se liittyy käsityksiin luovuudesta ja sen suhteesta primitiiviseen ajatteluun sekä tiedostamattomaan. Ajattelun ergonomian keskeinen kysymys on myös niiden ruumiillisten ilmaisumahdollisuuksien arvioiminen, jotka muokkaavat ihmisen kontaktia omiin luoviin (tiedostamattomiin) mahdollisuuksiinsa.

4.1. METAFORA

Reflektion filosofia tuottaa tietynlaisen kuvan ja metaforan ihmisen itsetietoisuudesta. Itsetietoisuus konstituoituu reflektiossa peilaavan rakenteen kautta, jossa tietäminen tietää tietävänsä. Reflektion tuottama varmuus perustuu itsen läsnäoloon itsen suhteen. Peilaus viittaa mielikuvien tasolla valon liikkeeseen, johonkin "materiattomaan" ja siten henkiseen.

Valo metaforisena käsitteenä on keskeinen monille filosofeille ja niin myös Descartesille. Kuten Derrida huomauttaa, kaiken ylenpalttisen epäilyn keskellä, se mikä viime kädessä mahdollistaa Descartesille ajattelun etenemisen on "luonnollinen valo" (*lumen naturale*). (Derrida 1972b: 318, 1982: 267) "Luonnollin valo" ajattelun ominaisuutena mahdollistaa sen, että Descartes voi päätellä Jumalan olemassa olon. (Descartes 1986: 32) Tämä "luonnollinen valo" on ominaista vain

ajattelulle, sillä jos ajattelun keskittyminen herpaantuu ja "mentaalinen visio" sokeutuu aistihavaintojen vuoksi olisi "vaikeaa muistaa miksi idea täydellisemmästä olennosta kuin minä täytyy välttämättä olla lähtöisin oliosta, joka (myös) todellisuudessa on täydellisempi." (ibid. 32-33) Luonnollinen valo varmistaa järjen järjestyksen sekä sen, että on olemassa Jumala, joka ei ole petollinen.

Derrida ottaa tämän Descartesin metaforan yhdeksi esimerkiksi siitä miten metafysiikka on välttämättä metaforien armoilla. Derrida "maalailee" esseessä "Valkoinen mytologia":

Läsnäolo, joka katoaa omissa säteissään, valon, totuuden, merkityksen kätkeyty lähde, olemisen kasvojen poispyyhkiytyminen, sellainen on sen vaativa *paluu*, joka pakottaa metafysiikan metaforaan. (Derrida 1972b:320, 1982: 268)

Derrida tulkitsee metaforan joksikin, joka mahdollistaa metafysiikan ja tekee sen samalla mahdottomaksi.

Aristoteleen määritelmän mukaan "Metafora on jotakin tarkoittavan sanan käyttäminen tarkoittamaan jotain toista asiaa." (Aristoteles 1997: 181; 1457b8-9) Tämä siirtymä toimii jonkin tunnistettavan analogian kautta. Aristoteles esittää esimerkin, jossa hän rinnastaa siementen kylvämisen ja auringon valon. Valo on ilmaisussa: "kylväen jumalallista valoaan", Aristoteleen mukaan samassa suhteessa aurinkoon kuin kylväminen siemeneen. (ibid. 182; 1457b27-29) Derridan mukaan tässä ei ole enää kyse metaforasta vaan "enigmasta". (Derrida 1972b:290, 1982: 243) "Kuka on koskaan nähnyt, että samanlainen suhde vallitsee auringon ja sen säteiden välillä sekä kylvämisen ja siementen välillä?" (Ibid.) Derrida epäilee, että tämä "metafora" kätkee sisäänsä salaisen tarinan, joka koostuu monista metaforista.

Nietzsche väittää, että tällainen samankaltaisuuksien näkeminen siellä, missä se ei ole mitenkään itsestään selvää, on ihmiselle luonteen omaista. Se on "tahtoa valtaan" (Willen zur Macht), siinä mielessä kuin halu tietoon on halua "ottaa haltuun ja valloittaa". Nietzsche väittää, että se mitä ihminen kutsuu "totuudeksi" on pohjimmiltaan metafora. (Spivak 1976: xxii)

Nietzsche: "Jokainen idea saa alkunsa erilaisen tekemisestä samanlaiseksi."

Aisti-stimulaatio on ensin käännetty kuvaksi! Ensimmäinen metafora! Kuva on edelleen kopioitu äänneeksi! Toinen metafora! Ja joka kerta hän (kielen luoja) hyppää yhdestä tasosta aivan toisenlaiseen tasoon. (Nietzsche 1956: III 312)

Kuten Derrida huomauttaa, Nietzsche venyttää metaforan käsitteen merkitystä. Metaforalla tarkoitetaan sitä, että signifioidu korvataan toisella signifioidulla. Nietzsche tekee jo ensimmäisestä signifioidusta välittömästi metaforan signifioidulle. (Derrida 1972b: 271)

Jokainen käsite saa alkunsa sen samaksi asettamisesta mikä ei ole sama (Gleichsetzen des Nichtgleichen). Yksikään lehti ei ole aivan samanlainen toisen kanssa ja "lehden" käsite on muodostettu yksilöllisten erojen keinotekoisien abstraktion kautta, eroavaisuuksien unohtamisen kautta; ja tämä aiheuttaa ajatuksen, että luonnossa saattaisi olla jotain lehtien ohella, joka on "lehti" - jonkinlainen alkumuoto (Urform), jonka mukaisesti kaikki lehdet ovat kudottu, kopioitu, väritetty, kierretty, maalattu, tosin taidottomien käsien toimesta niin, että mikään kopio ei ilmaantunut korrektina, luotettavana, uskollisena alkuperäisestä muodosta." (Nietzsche 1956: III 313)

Nietzschemelle totuus merkitsee illuusiota, joka perustuu mm. metaforiin. Nietzsche haluaisi ilmeisesti enemmän painottaa sitä seikkaa, että (kasvin) "lehdet" ovat erilaisia eikä niinkään niiden samankaltaisuutta, jonka tunnistamisen hän näkee "abstraktiona". Mutta emmekö voi väittää, että tämä erilaisuus on myös abstraktio?

Mitä siis on totuus? Metaforien, metynomioiden, antropomorfismien mobilisoitu armeija... totuudet ovat

illuusioita, joiden illuusioisuus on unohdettu, kolikkoja, joiden kuvapuoli on posipyyhitty ja jotka eivät enää ole arvoltaan kolikkoja vaan ainoastaan metallia." (ibid. 314)

Nietzschen "väite" on tietysti hieman kehämäinen sillä hän kylvää myös itse väitteisiinsä joukon metaforia. Tilanne on analoginen Nietzschen perspektivismissä, joka kiteytyy hänen väitteeseen "Faktat ovat täsmälleen niitä joita ei ole olemassakaan, on vain tulkintoja." (Nietzsche 1986: 198) Mutta eikö tämä väite myöskin ole vain tulkinta ja siksi ristiriitainen ja väärä? Alexander Nehamas osoittaa, että tämä ei kuitenkaan johda väitteen mitätöivään ristiriitaan. Se, että tämä väite on myös vain tulkinta ei vielä tee siitä väärää. Saattaahan olla, että se on toistaiseksi paras mahdollinen tulkinta. Nehamas argumentoi, että oletus, jonka mukaan tulkinta on "toiseksi-paras" ymmärtämisen muoto, ymmärtää väärin Nietzschen perspektivismiä, sillä sen mukaisesti ei ole olemassa parempaa ymmärtämisen tapaa kuin tulkinta. (Nehamas 1985: 66-67)

Derridan siteeraa esseessään "Valkoinen mytologia" (Mythologie blanche) Anatole Francen Epikuroksen Puutarhan (Jardin d'Epicure) Aristen ja Polyphilen keskustelua, jossa Nietzschen tavoin toistuu "kolikko" metaforana:

Polyphile: Kun metafysiikat tekevät itselleen kieltä, he ovat kuin veitsenteroittajia, jotka veitsien ja saksien sijasta asettavat teroituskivelle mitaleita ja kolikkoja hioen pois niihin kaiverretut kuvat ja rahamäärän merkinnät. [...] he sanovat, että ne eivät ole Englannin, Ranskan tai Saksan rahaa, olemme vapauttaneet ne ajan ja tilan ulkopuolelle; ne eivät ole enää viisifrangisia: niillä on määrittymätön arvo, niiden vaihtokurssi on kasvanut loputtomasti." (Derrida 1972b: 250; 1982: 210)

Derrida huomauttaa, että Francen diskurssi sisältää halun säilyttää "aistimellisen kuvan alkuperäinen hyve, jonka käsitteen historia on riistänyt ja turmellut". (ibid.) Hän jatkaa, että tällainen alkuperäisen merkityksen etymologismi näkee siirtymän fysiikasta metafysiikkaan rappeutumisenä. Mutta

tämä erottelu fysiikan ja metafysiikan välille on itsessään filosofinen ja sillä on oma metaforinen historiansa. (ibid. 251; 211)

Derrida tarkastelee Hegel sitaattia,³¹ jossa tulee esille erottelu "kuolleiden" ja "elävien" metaforien välille. Kun käsitteen metaforinen alkuperä on unohtunut, se ei ole enää aktiivinen, sen metaforisuus on "poispyyhkiytynyt". Hegelillä tämä liittyy olennaisesti myös absoluuttiseen tietoon ja idealisaation prosessiin, joka edelliseen johtaa. Derridan mukaan siirtymä "fyysisestä" metafyyssiseen, (dialektinen idealisaatio, aistimellisen säilyttäen-kumoaminen metaforan transformaatiossa käsitteelliseksi sisällöksi), jota Hegel harrastaa perustuu kahtiajakoihin kuten luonto/henki, luonto/historia, luonto/vapaus, aistimellinen/spirituaalinen jne. (Derrida 1972b: 269; 1982: 226)

Ulmer kiinnittää huomiota siihen, että yleensä filosofian käsitteellisten termien metaforat liittyvät näkö- ja kuuloaistiin. Myös Derrida pitää tätä seikkaa lähemmän tarkastelun arvoisena. (ibid. 270; 227) Kuten Heidegger

³¹ Hegel: "a) Ensinnäkin kaikki kielet sisältävät suuren määrän metaforia. Ne syntyvät tosiasiasta, että sana, joka alunperin tarkoittaa vain jotain aistimellista (nur etwas ganz sinnliches bedeutet) siirtyy (überdragen wird) hengen piiriin (auf Geistiges). Käsittää, ymmärtää (Fassen, begreifen) ja yleisesti ottaen monilla sanoilla - jotka liittyvät tietämiseen - on kirjaimellisen merkityksen suhteen puhtaasti aistittava sisältö, joka sittemmin on hävinnyt ja vaihdettu spirituaalisella merkityksellä, alkuperäisen merkityksen ollessa aistillinen, toinen on spirituaalinen. b) Mutta vähitellen metaforinen elementti tällaisen sanan käytössä häviää ja tavan kautta sana muuttuu metaforisesta (uneigentliche) kirjaimelliseksi ilmaukseksi (eigentlichen Ausdruck, expression propre) nojautuen valmiuteen käsittää kuvassa vain merkitys, kuva ja merkitys eivät ole enää eroteltuja toisistaan ja kuvalla on varaa suoraan vain abstraktille merkitykselle itselleen konkreettisen kuvan sijaan. Jos esimerkiksi miellämme *begreifen*:in (käsittää, grasp) spirituaalisessa merkityksessä silloin meille ei alkuunkaan tule mieleen ajatella käden aistivaa kosketusta. [...] Kysymys ei ole paluusta sanan ensimmäiseen alkuperään tai lingvistiseen kehitykseen yleensä; päinvastoin kysymys on ensisijassa siitä että sana, joka näyttää täysin kuvalliselta, harhaanjohtavalta ja kuvailevalta, näyttäisi kielen elämässä menettäneensä sen ensimmäisen aistillisen merkityksen ja muistin sen suhteen, sen käytön kehityskulussa, jossa sitä on käytetty spirituaalisessa merkityksessä ja säilyttäen-kumottu (relevé, AUFGEHOBEN HATTE) spirituaaliseen merkitykseen." (Derrida siteeraa Hegelin Estetiikka teoksesta)

huomauttaa (oikeuttaessaan omaa strategiaansa käyttää sanaa *Gestell* teknologian olemuksen indikoimiseen) Platon otti käyttöön aikanaan aivan arkipäiväisen sanan idean nimeksi. *Eidos* tarkoitti silminähtävää ulkoista aspektia. (Heidegger 1962b: 19)³² Miksi Platon metaforisoi näköaistin konkreettisen kyvyn eikä esimerkiksi haju- tai makuaistin kykyä? Ulmer näkee kemiallisten aistien (maku ja haju) metaforissa mahdollisuuden filosofeemeihin, jotka toimivat hänen sovelletun grammatologian pedagogiassa. (Ulmer 1985: 36)

Dekonstruktio reflektion filosofian kritiikkinä ei pyri tuottamaan "oikeampaa" metaforaa itsetietoisuudelle kuin mitä reflektio tarjoaa. Se pyrkii kuitenkin hahmottamaan niitä rajoja, joiden kautta reflektion metafora määrittyy metafysiikkana. Derridan "valkoinen mytologia" problematisoi itse metaforan dynaamiseksi tekstuaaliseksi operaatioksi, joka on aktiivinen metafysiikan ja sille toisen rajalla. Derridan "valkoinen mytologia" tutkii sitä miten metafysiikka on aina "velkaa" metaforalle. Filosofian metaforat, koskivat ne sitten ihmisen itsetietoisuutta tai subjektiutta, operoivat yleensä (metafyysisillä) metaforilla, joiden ensisijainen tehtävä on viitata filosofeemiin ja käsitteeseen. Kun metafora on johdatellut ajattelun käsitteen äärelle sen tulisi sen jälkeen "haihtua" ja poispyyhkiytyä turhana ornamentaikkana. Tämä on "idealisaation liike". Hegelillä sen nimi on säilyttäen-kumoaminen (Aufhebung). (Derrida 1972b: 269) Derrida väittää, että metaforan haamu jää vainoamaan filosofiaa sillä ilman metaforaa filosofia ei lähde edes käyntiin.

Meidän on siis epäilemättä turvauduttava metaforiin (ehkäpä erityisesti ilman kartesiolaista epäilyä).

(Derrida 1972b: 268; 1982: 225)

³² ks. tästä aiheesta tarkemmin luku 5.5., jossa käsittelen Heideggerin

Performanssin grammatologian yksi päämäärä on ymmärtää ja aktivoida ihmisen itsetietoisuuden ja subjektiuden mahdollisuuksia ja potentiaaleja pikemminkin kuin pyrkiä määrittelemään sen metafyyminen olemus, olkoonkin, että näiden mahdollisuuksien rajojen arviointi on omalla tavallaan aina sidottu metafysiikkaan.

4.2. ULMERIN SOVELTAVA GRAMMATOLOGIA

Jos ideaali dekartilaisesta itselleen läsnäolevasta itsetietoisuudesta ei ole ensisijainen päämäärä Nietzschen ja Freudin jälkeisessä tilanteessa mitä siis vaihtoehdoksi? Ulmer kysyy olisiko mahdollista soveltaa akateemiseen diskurssiin tiedostamattoman logiikkaa ja määrittelee "teleteorian" päämääräksi löytää tähän kysymykseen myöntävä vastaus. (Ulmer 1989: 25)

Tiedostamattoman tarjoamien tekstuaalisten vaikutusten hyväksikäyttö akateemisessa pedagogiassa on Ulmerille strategia, joka pyrkii rohkaisemaan inventioon ja luovaan produktiivisuuteen analyttisyyden sijaan. Ulmer näkee välttämättömäksi haasteeksi television ja informaatioteknologian aikaudella hahmotella uudenlaista kirjoittamisen toimintatapaa pedagogian perustaksi. Hänen mielestään elektronisen median muokkaama ympäristö vaatii myös uuden akateemisen pedagogisen käytännön. (Ulmer 1994: xii) Sähköinen mediatodellisuus vaatisi myös elektronisen tavan kirjoittaa ja ajatella. Käytännössä tämä tarkoittaa laajennettua kirjoittamisen median käyttöön ottoa, jossa kriittisiä esseitä tuotetaan monimediakirjoittamisen kautta. Monimediakirjoittaminen merkitsee audiovisuaalisen

teknologian mahdollistamien medioiden käyttöön ottoa akateemisen pedagogian kirjoittamisinstituutiossa. Ulmer puhuu pikto-ideo-fono-grafisesta kirjoittamisesta. (Ulmer 1985: 98)

Mutta soveltava grammatologia ja sen johdannaiset "teleteoria" (Ulmerin kirjassa Teletheory) sekä "khôrografia" (hänen kirjassa Heuretics) eivät rajoitu vain kirjoittamisen median laajentamiseen vaan merkitsevät myös tämän median laajentamisen tuottamien haasteiden huomioon ottoa itse kirjoittamisen ja sitä kautta ajattelun operaatioissa. Ulmer näkee nämä uudet kirjoittamisen operaatiiviset toimintatavat jo toiminassa Derridan kirjoituksissa. Derridan kokeellinen kirjoitustapa, joka haastaa metafysiikan perinteen problematisoimalla "affirmatiivisesti" kirjallisuuden ja filosofian välisen erottelun, tarjoaa Ulmerille mallin uudelle pedagogialle.

Kirjassaan Applied Grammatology hän tuo esille kolme esimerkkiä ja hahmoa siitä miten grammatologinen pedagogia uudelleen muokkaa yliopiston luokkahuoneen käytäntöjä. Hän rinnasta Derridan kirjoittamisen Jacques Lacaniin, Joseph Beuysiin ja Sergei Eisensteiniin. Näiden rinnastusten lähtökohta on hakea pedagogisia malleja eikä niinkään lausua yhtäläisyyksiin viittaavia väittämiä. Lacan ja Beuys tarjoaa Ulmerille mallin siitä miten opettajan rooli voisi uudistua grammatologisessa luokkahuoneessa. Eisensteinin merkitys kulminoituu Ulmerin kirjassa Teletheory, jossa hän hahmottelee tekstuaalisia strategioita pedagogialle, jossa kirjoittamisen ja järjenkäytön välineenä toimii videon media. Teleteoriassa hän artikuloi kirjoittamisen genren "mystory", joka toimii paradigmaattisena mallina "heurekaan" eli inventiivisyyteen rohkaisevalle genrelle.

Mystory-genressä oppilas kirjoittaa tietoisesti syntetisoiden ja rinnastaen kolme institutionaalisesti erotettua kirjoittamisen genreä. Ulmer nimeää nämä genret teoreettiseksi, populääriksi ja henkilökohtaiseksi. Mystory-genren keskeinen päämäärä on siis rohkaista inventioon. Ulmer kuitenkin muistuttaa, että kyse ei ole analyttis-referentiaalisen kielen käytön hylkäämisestä vaan tasapainon löytämisestä luovuuteen stimuloivan kirjoittamisen ja käsitteellisen diskurssin välille. (Ulmer 1989: 33)

Voidaan kysyä miten tämä tasapaino luovuuden ja analyttisyyden välillä verifioidaan? Onko niin, että Ulmerin pedagogian strategian oikeuttaa "pragmaattisesti" invention määrä, energia tai laatu tai invention itseisarvo itsessään? Millä kriteereillä se on vähemmän arvokasta kuin johonkin metodiin tai selkeästi artikuloitavissa olevaan kriteeriin vetoava verifikaatioon perustuva ajattelu? Onko olemassa kriteerejä, jotka toimivat inventio/verifikaatio erottelun ulkopuolella itsenäisesti? Dekonstruktiivinen puhkilukeminen todennäköisesti osoittaisi tämän vastakkainasettelun keinotekoisuuden mutta tarjoaako tämä vielä arvottamisen kriteerejä? Onko inventio/verifikaatio erottelun ulkopuolella arvottamisen kriteerejä olemassakaan? Tämän esseen näkökulma on ajattelun ergonomiassa. Minkälaisessa mediassa ja toimintatavassa ajattelu syntyy? Tämä kysymys on inventio/verifikaatio erottelun tuolla puolen.

Kirjassa Heuristics Ulmer pyrkii hahmottamaan elektronista ajattelua ja kirjoittamisen mahdollisuuksia. Tässä kirjassa hän soveltaa myös mystory genren "menettelytapaa". Hän kirjoittaa mystory-genressä sekoittaen teoriaa, populaarikulttuuria sekä omia biografisia anekdootteja.

Ulmerin projektia leimallistaa ajatus siitä, että ihmisajattelun toimintatavat muuttuvat huomattavasti mediateknologian myötä. Hänen mukaan tämä muutos tulisi myös heijastua yliopiston pedagogiassa siten, että itse järjen käytön ja kirjoittamisen media muuttuu. Kun peruslähtökohtana on invention ja luovan produktiivisuuden stimuloinnissa, Ulmer uskoo, että on olemassa "metodi", joka tuottaa inventiota. Mutta tämä metodi ei ole metodi perinteisessä mielessä. Heuretics kirjassa kyse on metodista elektroniselle kirjoittamiselle. (Ulmer 1994: 46) Hän kutsuu tätä metodia khôrografiaksi.

Ulmer käyttää hyväksi Derridan luentaa khôrasta hahmotellessaan khôrografiaa. Derrida kirjoitti khôrasta mm. ollessaan yhteistyössä Peter Eisenmainin, Amerikkalaisen arkkitehdin kanssa.³³ Derrida tarjosi yhteistyönsä Platon luennan muodossa. Hän tulkitsi Platonin Timaios dialogin problematiikkaa khôrasta. Derridalle khôra edustaa jotain, joka on redusoimatonta sekä aistiseen että älylliseen ja siten koko läntisen ajattelun perinteeseen. (Ulmer 1994: 65) Koska khôralla ei ole mitään muotoa, on Eisenmanin tehtävä representoida sitä arkkitehtuurillisesti mahdoton. Ulmer rinnastaa Eisenmanin ongelman hänen oman projektinsa ongelmaan: "elektronisen retoriikan" keksiminen korvaamalla *topos khôralla* merkitsee "metodin esitystä" jollekin, joka on toiseutta metodin suhteen. (ibid. 66)

Ulmerin lähtökohta on, että khôrologia elektronisen kirjoittamisen metodina on mahdoton metodi. Ja ilmeisesti juuri siksi se sopii Ulmerin mielestä hyvin invention moottoriksi.

³³ Peter Eisenman oli yksi kuudesta arkkitehdistä, jotka oli kutsuttu suunnittelemaan ja uudelleen muokkaamaan Pariisin Parc de la Villetten

4.3. FONEETTINEN JA MONIMEDIAKIRJOITUS

On ilmeistä, että foneettinen kirjoittaminen on vain yksi historiallis- kulttuurillinen toimintatapa tyydyttää ihmisen tiedonjanoa. Onko sen institutionalisaatio ja kytkeytyminen analyttis-referentiaaliseen ajattelutapaan ihmisen kognitiivisten mahdollisuuksien korkein mahdollinen saavutus (sikäli kuin näitä mahdollisuuksia voi arvioida teleologisesti ja historiallisen kehityksen retoriikalla ja hierarkioilla)? Foneettisen (aakkosellisen) kirjoittamisen keskeinen asema korkeakoulupedagogiikan instituutiona ja sen puitteissa toimivat päämäärät ja toimintatavat määrittyvät kehämäisesti. Foneettinen kirjoitus muokkaa tietynlaisen tavan välittää merkityksiä. Se on yksi tapa representoida tietoa. Foneettisen kirjoituksen tapa representoida tietoa on muodostunut eräänlaiseksi länsimaista kulttuuria luonnehtivaksi korkeimmaksi arvoksi. Tähän perustuu mm. länsimainen korkeakoulupedagogiikka.

Länsimainen painetun sanan kulttuuri on tuottanut ja muokannut tietyn järjenkäytön mallin ja ideaalin, jota 1900-luvun audiovisuaalinen kulttuuri on alkanut nakertaa. Selkeimmin tämä näkyy uhkana, jossa mediakulttuurin banaalisuudet ja pinnallisuus tuhoavat kirjapainokulttuurin "syviä" arvoja. Televisio on monien teoretikkojen mielestä nähty yhtenä selkeimmistä uhista länsimaiselle sivistyksen perinteelle.³⁴ Mielestäni tämä on kuitenkin näköharha, joka liittyy siihen, että television ja liikkuvan kuvan mediaa ei ole vielä (joitain poikkeuksia lukuun ottamatta) otettu ilmaisuvälineenä sen kaikkine mahdollisuuksineen haltuun. Olisiko tämä edes

punaisia rautakuutioita, joita pääarkkitehti Bernard Tschumi kutsui nimellä *folie*. (Ulmer 1994: 50)

mahdollista sadassa vuodessa? Liikkuvan kuvan historia on "nuori". Jos suurin osa television annista on äärimmäisen latteaa ja katsojia aliarvioivaa, niin se ei vielä todista sitä etteikö liikkuvan kuvan media voisi olla kekseliäästi käytettynä myös tehokas tiedon ja älyllisen (jopa filosofisen) argumentoinnin media.

Tämä lienee Ulmerin ajatusten taustalla. Hän ei näe audiovisuaalista kulttuuria yksikäsitteisesti uhaksi vaan mahdollisuudeksi johon myös korkeakoululaitoksen tulisi aktiivisesti tarttua erityisesti ilmaisuvälineenä eikä vain specialisoituneena tutkimuksen kohteena. Tähän muutokseen kuuluu myös taiteellisen ja tieteellisen välisen institutionaalisen erottelun uudelleen arviointi. Ulmer näkee audiovisuaaliset mediat ilmaisuvälineenä "heurettisina" mahdollisuuksina. Esseen kirjoittaminen videolla, web-sivuina, hybridimediana merkitsee ensisijaisesti invention haastetta ja antaa mahdollisuuden luovuuden stimulointiin, joka Ulmerin mielestä on pedagogian ensisijainen tehtävä.

4.4. SOVELTAVA GRAMMATOLOGIA JA RUUMIILLINEN ILMAISEVA

Performanssin grammatologia laajentaa Ulmerin lähtökohtia kiinnittäen huomiota kirjoittamisen teknologian käyttöliittymään. Ulmerin hahmotelmat ovat mielestäni rajottuneita, koska ne eivät ota eksplisiittisesti huomioon ruumiillisen ilmaisevan funktiota "heurettisessä" pedagogiassa.

Heuretics kirjassa Ulmer mainitsee Hollywood-elokuvissa menestyneen näyttelijäntyön metodin, joka syntyi Actor's Studiolla. Hän myös tekee siitä eräänlaisen khôrologian

³⁴ Esim. Neil Postman ja Jerry Mander.

strategian. Actor's Studion harjoittelumetodit omaksuivat vaikutteita venäläiseltä teatterin pioneerilta K.S. Stanislavskilta. Keskeisiä Actor's Studion kasvatteja olivat Marlon Brando, James Dean, Marilyn Monroe jne. Ulmer lukee tämän näyttelijän työn metodin seuraavasti: improvisaatioissa, jotka eivät aina välttämättä ole suorassa yhteydessä elokuvan käsikirjoitukseen, näyttelijän tehtävä on löytää omasta henkilökohtaisesta elämästä muistikuvia ja kokemuksia, jotka hän "herättää" uudelleen henkiin "affektiivisen muistin" avulla. Kun nämä henkilökohtaiset muistikuvat ja niihin liittyvä toiminta sijoitetaan elokuvan tarinassa henkilökohtaisten kokemusten kanssa samankaltaisiin tilanteisiin, näyttelijän tunnelataus vaikuttaa realistiselta. (Ulmer 1994: 116)

Ulmerin mielestä myös akateemista, teoreettista diskurssia tulisi khôrografiassa lukea samaan tapaan. Teoreettista tekstiä tulisi lukea kuten metodinäyttelijä lukee käsikirjoitusta, etsien omasta henkilökohtaisesta elämästä analogisia tapahtumia. Hän rinnastaa metodinäyttelijän affektiivisen muistamisen intuitioon. (ibid. 141) Ulmerin päämäärä on stimuloida intuitiota akateemisessa pedagogiassa ja menetelmän tähän hän löytää Actor's studion metodinäyttelemistä.

Ulmer ei kuitenkaan sen tarkemmin erittele miten metodinäyttelijän lukutapa käytännössä toteutetaan. Henkilökohtaisen elämän kokemusten nivominen teoreettiseen tekstiin vaatinee radikaalin katakreesin eli sanan merkityksen uudelleen kontekstualisoinnin. Tämä strategia tietysti löytyy Derridan kirjoituksista. Toinen lähestymistapa tekstiin voisi olla käsitteellisten metaforisuuksien purkaminen aistisiin komponentteihinsa. Tämä merkitsisi ilmeisesti käänteistä operaatiota, jossa metaforan "alkuperäinen" aistillinen sisältä

uudelleen aktivoidaan olennaiseksi osaksi sen merkitystä suhteessa käsitteelliseen merkitykseen.

Mutta mikä on tämän ruumiillisen ilmaisevan ja kirjoittamisen suhde ajattelun prosesseissa, johon Ulmer viittaa metodinäyttelemisen kautta, jos kirjoittaminen (tai filosofinen ajattelu) on aina kuitenkin varsin rajattu suhteessa ruumiilliseen ilmaisevaan?

Tietokone monimediavälineenä tai video ilmaisuvälineenä merkitsevät kirjoittamisen mediaa, joka on aina jollakin tasolla "irtileikattu" ruumiillisesta ilmaisevasta. Performanssin grammatologia on ajattelun ergonomian pohtimista, sen uudistamista ja sen tuotekehittelyä. Se voi tapahtua uudistamalla kirjoittamisen median käyttöliittymää siten, että ruumiillinen ilmaiseva on orgaanisemmin vuorovaikutuksessa merkkien tuotannossa. Tämä merkitsee esimerkiksi tietokoneen käyttöliittymän (interface) uudistamista. Käytännössä se merkitsee hiiren ja näppäimistön korvaamista uusilla käyttöliittymillä sekä näyttöpäätte-istumis protokollan uudelleen muokkausta. Toinen lähtökohta ajattelun ergonomian tutkimiselle voisi olla ruumiillisen ilmaisevan nivominen pedagogian osaksi sellaisenaan.

Ulmer tutkii Beuysiä mallina ja inspiraationa opettajan "performanssin" uudistamiseksi. (Ulmer 1985: 225) Ulmerin tapa tutkia Beuysiä pedagogisten ideoiden lähteenä liittyy kuvataiteen, käsitetaiteen ja performanssitaiteen tekstuaalisiin assosiaatioihin opettajan luennointiretoriikan rikastuttamiseksi. Tämä on mielestäni riittämätöntä. Keskeisempää on korkeakouluopiskelijoiden ruumiilliseen ilmaisevaan sitoutuneen "ajattelun potentiaalien" herättäminen. Kyse on selkeästi samasta asiasta kuin mistä Ulmer puhuu mutta hän ei kiinnitä huomiota opiskelijoiden aktiiviseen rooliin

suhteessa näihin performatiivisiin operaatioihin. Jos pedagogian tulisi stimuloida oppilaan oman aktiivisen ajattelun tuotantoon, eikö silloin tulisi pikemminkin keskittyä oppilaiden toiminnan uusiin muotoihin. Ulmer näkee tekstuaaliset strategiat, jotka aktivoivat tiedostamattoman ja tiedostetun konfrontaation yhtenä luovuutta laukaisevana operaationa.

Hän siteeraa Beuysin ohjelmallista ajatusta: "Meidän tulee yhdistää orgaaniset vaistonvaraiset tunteemme ajatuksen voimamme kanssa." (Ulmer 1985: 226) Miten orgaanisten ja vaistonvaraisten impulssien ja älyllisen ajattelun välinen yhteys olisi luotava? Tarkoittaako se sitä, että loogikko tasaisin väliajoin hehkuttaa jotain tunteisiin vetoavaa diskurssia ja uskoo tasapainon löytyneen? Ulmerille kyse on ensisijaisesti pedagogisesta arvosta. Herkistyminen vaistonvaraisiin impulsseihin voi olla tuottoisaa luovuuden ja oppimisen kannalta. Piilotajuksen ja älyllisen välisen "vuorovaikutteisen balanssin" saavuttamisen projekti voi ehkä myös olla motivoitunut tiedollisesti. Mutta kyse ei ehkä silloin ole enää länsimaisen tiedeuskon ja siihen liittyvän metafysiikan mukaisesta tiedosta.

4.5. ARKKIETIIKKA

Philippe Lacoue-Labarthe kirjoittaa pienessä suomennetussa kirjoituksessa arkki-etiikasta. Hän viittaa etiikkaan, jonka on mentävä länsimaisen filosofian historian etiikan tuolle puolen. Lacoue-Labarthe tulkitsee Lacanin luentoja, joissa Lacan pyrki hahmottelemaan psykoanalyysin etiikkaa. Lacanille tämän tutkimuksen lähtökohtana oli tragedia ja esimerkkinä erityisesti "Antigone"-tragedia. Lacoue-

Labarthen mukaan: "Tragedia 'edeltää' filosofiaa, toisin sanoen Platonia, joka pystyttää sen tragediaa vastaan." (Lacoue-Labarthe 1993: 22) Arkki-etiikka "edeltää" Platonista ja Aristoteleesta lähtenyt etiikan historiaa ja se vaatii "rajan-ylityksen", joka viittaa erityisesti tiedostamattomaan. Lacanille tragedia edusti filosofian historian "koetinkiveä" Kantista lähtien. (Ibd.)

Performanssin grammatologian kannalta Lacanin ja Lacoue-Labarthen pohdinnat ovat keskeisiä. Ajattelun käytäntöjä ohjaava ergonominen aspekti, ajattelun prosesseja muokkaava teknologia toimii suurelta osin tiedostamattomalla tasolla. Ajattelun ergonomia ja siihen liittyvä ruumiin politiikka³⁵ saa oikeutuksensa vasta viimeiseksi "tiedollisesti" jos tieto käsitetään propositionaaliseksi.

Mutta jos "oikeuttava" diskurssi on eettinen, tämä diskurssi ei ole missään mielessä propositionaalinen tai foneettisen koodauksen mediassa ilmaistavissa paitsi ehkä banaalisuuksina. Eikö etiikka ole aina banaalisuuksia niin kauan

³⁵ Ruumiin politiikka on ollut keskeinen aihe erityisesti feministisessä filosofiassa. ks. esim. Nancy M. Henleyn "Body Politics, Power, Sex & Nonverbal Communication". Henleyn näkökulma on tutkia sitä miten ei-verbaalinen viestintä kätkee käytäntöihinsä valtasuhteita. Hän tarkastelee asiaa erityisesti maskuliinisten ja feminiinisten koodien eroja ylläpitävien kulttuurikäytäntöjen näkökulmasta. Hänen lähestymistapa on ehkä nykynäkökulmasta jo hieman feministisessä "ärtyyksessään" yksipuolissävyytteinen. Performanssin grammatologiassa kyse ei ole niinkään sukupuolten välisestä eiverbaalisten koodien valtarakenteista. Kysymys on pikemminkin siitä itseyden toteuttamisen rajoista ja koodeista ruumiillisen ilmaisevan toiminnan tasolla. On selvää, että näitä mahdollisuuksia ja niihin liittyviä identiteetin "politiikkoja" ei voi täysin erotella niistä ruumiin poliittisista jännitteistä, jotka on tematisoitavissa gender-keskustelun puitteissa. Mutta oma näkökulmani on, että perustavaa laatua olevalla tasolla eiverbaalisen ilmaisun koodit ja rajat eivät yksiselitteisesti toimi vain genderkoodien tasolla.

Toinen feministinen näkökulma "ruumiin politiikkaan" on tutkia miten tieteen diskurssi ja materiaaliset teknologiat uudelleen muokkaavat ihmisen ymmärrystä ruumiistaan. Tähän liittyy myös eräänlainen "kehämäinen efekti", sillä samalla myös ymmärrys omasta ruumiista muokkaa tieteen ja teknologian käytäntöjä. Tämä heijastuu mm. tieteen metaforissa ja retoriikassa (esim. luonnon metafora on "feminiininen ruumis" ja tieteen metafora "maskuliininen valo" joka valloittaa tämä ruumiin. Ks. aiheesta "Body Politics, Women and the Discourses of Science" (eds. M. Jacobus, E. Fox Keller, Sally Shuttleworth).

kuin se toimii joidenkin sääntö-maksiimien ilmauksina? Lacoue-Labarthe väittää, että tragedia "osoittautuu 'ensimmäiseksi muistutukseksi' hyvän etiikalle tuodessaan esille, että 'hyvä ei voi hallita täydellisesti ilman että syntyy ylijäämää, jonka kohtalokkaista seurauksista tragedia meitä varottaa'".(ibid. 25) Antigone tragediassa Kreon haluaa hyvää, "hänen julistuksensa noudattaa kantilaista muotoa ja puhuu käytännöllisen järjen kieltä".(ibid. 24)³⁶

Nietzschen esikoisteos "Tragedian synty" käsitteli itseasiassa "tragedian kuolemaa", ja tragedian surmaksi hän nimesi Platonin. Platonin seuraava filosofinen perinne on Nietzschen näkökulmasta jatkanut tämän kuoleman varmistusta. Tragedia edusti Nietzschele jollakin tavalla "aidompaa" ihmisenä olemista kuin Platoninen järjen ja hyveen yhtäläistävä diskurssi. Lacoue-Labarthen ajatus arkki-etiikasta jatkaa tätä keskustelua. Mutta jos arkkietiikka onkin vain mahdollista silloin kun "tieto ylitetään" eikö tämä tarkoita, että samalla myös "tiedon" ja "etiikan" välinen erottelu on yliviivattava?

Arkki-etiikan ja tragedian merkitys performanssin grammatologialle on siinä, että ne tematisoivat inhimillisen olemisen sitä puolta, joka ei ole järjen diskurssin hallittavissa. Aina kun ihminen kohtaa itsessään hallitsemattomia reaktioita, kohtaa hän myös sen puolen itsestään, joka on järjen diskurssin ulkopuolella. Tällä vuosisadalla tätä puolta on alettu kutsua "tiedostamattomaksi". Siten ilmiöstä on myös tehty tieteellisesti tutkittavissa oleva tiedon objekti. Performanssin grammatologian kannalta keskeistä on tutkia sitä miten "tiedostamattomassa" piilevät luovat

³⁶ Antigone halusi haudata veljensä Polyneikeen, joka kuoli taisteltuaan veljeään Eteoklesta vastaan, joka myös kuoli tässä taistelussa. Eteokles on haudattu juhlallisoin menoin. Kreon on kieltänyt Polyneikeen hautaamisen kuoleman uhallalla. Kun Antigone ei taivu vaan yrittää hautaamista, on Kreonin täytettävä Antigonen kuolemantuomio.

voimavarat on mahdollista "vapauttaa" kiinnittämällä huomiota "ajattelun ergonomiaan".

Ehkä yksi länsimaisen ihmisen suurimpia spirituaalisia haasteita on "interaktiivisen balanssin" löytäminen piilotajuntansa ja "kalkuloivan" ajattelun välille. Tämä projekti lienee vielä täysin alkutaipaleella ja traumaattisessa käymistilassa, jonka länsimainen kristinusko ja tiedeusko nykyisessä hajoamistilassaan on jättänyt eräänlaiseksi "tyhjäksi kriisin tilaksi". Samaan aikaan viimeisen vuosisadan yksi ajattelun traditio Nietzschestä, Heideggerista, Lacanista, Derridaan, Lacoue-Labartheen jne. toistelee, että koko filosofian historia on "uudelleen luettava" ja purettava lähtökohdistaan lähtien. Aivan kuin kaksi ja puolituhatuotinen perinne olisikin pakottanut vain palaamaan alkuun.

Olisiko mahdollista, että Derridan luoma "kirjoittamisen" käytäntö voisi toimia pedagogisena mallina, jonka kautta tiedostamattoman ja tiedostetun, (tai semioottisen ja symbolisen käyttäöksemme Kristevan käsitteitä) väliset impulssit voisivat saavuttaa harmoniaa? Kirjoittautuuko tähän kirjoitukseen samalla etiikka ja moraali, joka vapauttaa yksilön dogmaattisista koodeista, jotka ylläpitävät moraalisia ja uskonnollisia instituutioita? Nietzschen "hullu" julisti, että Jumala on kuollut ja että me olemme hänet tappaneet. (Nietzsche 1989: 116) Pelastaako dekonstruktio ihmisen nyt täältä tyhjiöltä todistaen, että Jumalaa, alkuperää, ikuista, absoluuttista ei koskaan edes ollutkaan eli se ei siksi koskaan voinut edes kadota ja nostalgia näitä referenttejä kohtaan on (dekonstruktivisen loogisesti) turha ajanhukkaa? Ulmerin soveltavan grammatologian projektia motivoi eksplisiittisesti tiedostamattoman ja älyllisen välisen "balanssin" ja interaktion välttämättömyys. Mutta ehkä tiedostamattomalla on intiimi suhde

ihmisen uskonnollisiin taipumuksiin. Kummatkin ovat inhimillisen olemassaolon aspekteja, joiden esille tuomia ilmiöitä on järjellä usein mahdoton ratkaista.

Mark C. Taylor pohtii kirjassaan Erring, A Postmodern A/theology dekonstruktiivisen teologian mahdollisuuksia. Yksi hänen lähtökohdista on, että länsimaisen kulttuurin sellaiset avainkäsitteet ja kulttuuri-ilmiöt kuten Jumala, Itseys, Historia ja Kirja ovat elimellisesti toisiinsa kietoutuneita. (Taylor 1984: 7) Siksi "uutiset Jumalan kuolemasta" vaikuttavat myös välittömästi itseyyden, historian ja kirjan käsitteisiin. Kirjapainokulttuuriin liittyvä piirre, jonka mukaan korkeimman tiedon on nähty ensijaisesti olevan ilmaistavissa kirjoitetun tekstin kautta, kokee myös mahdollisesti mullistuksen.

Performanssin grammatologian päämäärä on eksplikoida sitä miten filosofian historian elementit heijastavat kulttuurillista tilannetta, jossa ihmisen kognitiiviset potentiaaleja latistetaan (kuten nykyisessä korkeakouluinstituutiossa tapahtuu). Dekonstruktion merkitys on siinä, että sitä kautta filosofian historiaa voi lukea myös vihjeinä monille oireiluille, joita nykykulttuuri kantaa mukanaan. Mutta dekonstruktio osoittaa myös sen, että aatehistorialliset painolastit eivät ole mustavalkoisesti identifioitavissa johonkin tiettyyn ajattelun virheeseen ja sitä kautta jonkinlaiseen "erheeseen" myös sosiaalisessa ja kulttuurillisessa nykytilassa. Ajattelu, joka pyrkii metafysiikan ulkopuolelle ei voi leimata joitain filosofian historian teoriota "virheellisiksi"³⁷ vaan pikemminkin käyttää hyväksi filosofian historian tekstiä pyrkien osoittamaan sen miten teksti legitimoii itsensä.

³⁷ "...Dekonstruktio ei ole kovinkaan kiinnostunut paljastamaan virheitä." (Spivak 1990: 135)

4.6. ÄPÄRÄLAPSI

Palataan hetkeksi Platoniin. Timaios "dialogissa" Platon viittaa kolmanteen olevaisen lajiin: khôraan jonakin, jonka voi havaita vain ajattelulla, joka on äpäralapsen kaltaista. (Timaios 52 b) Ulmerin soveltavassa grammatologian on selkeästi päämääränä artikuloida strategia, jossa toteutuu jo Platonin mainitsema äpäralapsen kaltainen ajattelu. Ulmerin mielestä produktiiviseen luovuuteen stimuloivat ajatukset ja rinnastukset, jotka eivät ole ensinäkemältä legitiimejä. Ne voivat perustua esimerkiksi homonymiaan tai henkilökohtaiseen tai tunnepitoiseen assosiaatioon. Ulmer kuvailee kirjassaan *Heuretics* "khôrografiaa" elektronisen ajattelun ja kirjoittamisen metodina. (Ulmer 1994: 45)

Jos khôra on jotain joka edeltää sekä ideaalista että aistien maailmaa, niin silloin tämä äpäralapsen omainen kirjoittaminen saattaisi artikuloida aistisen ja järjellisen erottelua edeltävää. Aistisen ja järjellisen vuorovaikutussuhde on aina kirjoittamistapahtumassa aktiivinen. Tämän vuorovaikutussuhteen luonteen määrää sen performatiivisten mahdollisuuksien kehysrakenne.

Heidegger kutsuu teknologian olemusta, joksikin, jonka voisi ehkä kääntää sanalla "kehysrakenne" tai "puite" (*Gestell*). Ulmer tulkitsee, että "puite" teknologian olemuksena ei ole ensisijaisesti teknologinen vaan taiteellinen. (Ulmer 1985: 35) Heideggerin mukaan teknologia kuuluu *techneen*, joka ei ole vain nimitys taitavan ammattimiehen aktiviteeteille ja taidoille, vaan liittyy myös taiteisiin. "Techne kuuluu esille tuomiseen [Her-vor-bringen], *poiesiskseen*, se on jotain poeettista." (Heidegger 1962: 12; 1977: 12-13) Heideggerin mielestä vieläkin olennaisempaa on se, että ennen Platonia sana *techne* liittyi

sanaan *episteme*. "Molemmat ovat nimiä tietämiselle laajimmassa merkityksessä." (Ibd.)

Gregory Ulmer hahmottelee performanssin grammatologialle relevanttia äpärälapsen³⁸ omaista strategiaa hahmotellessaan pedagogista kirjoittamisen genreä, jota hän kutsuu Mystoryksi. Mystory on akateemisen kirjoittamisen genre, jonka Ulmer on kehittänyt vastaamaan elektronisen median haasteisiin. (Ulmer 1994: xii) Ulmer näkee elektronisen median keskeisenä mahdollisuutena kirjoittamisen kulttuurille uudenlaisen kirjoittamisen praksiksen: pikto-ideo-fonografinen kirjoittaminen. (Ulmer 1985: 98)

Mystoryssä pyrkimys on tietoisesti yhdistellä akateemisen humanistisen tieteen harjoittamisen kirjoittamisen mallissa päiväkirjamerkintöjen henkilökohtaisuus, populaari- ja massamedioiden tekstuaaliset elementit ja kriittisen diskurssin tulkinnat (esimerkiksi filosofian historian tekstit)(Ulmer 1989: 115). Nämä perinteistä tieteellistä retoriikkaa uudelleen muokkaavat eleet, joissa toimii tieteelliselle tekstille "epälegitiimit" rinnastukset generoivat Ulmerin mukaan inventiota. Ulmerille pedagoginen lähtökohta on, että oppiminen on lähempänä inventiota kuin verifikaatiota (Ulmer 1994: xii). Hän kiinnittää huomiota siihen, että humanistinen tieteellinen kirjoittaminen tarkoittaa yleensä jo olemassa olevien teorioiden soveltamista mutta ei kiinnitä paljонkaan huomiota siihen, miten nämä teoriat ovat syntyneet. Ulmerin "heuretiikan" päämääränä on rohkaista oppilasta kirjoittamaan omaa "poetiikkaansa" ja

³⁸ ks. luvussa 2.5. Timaios: khôra ja äpärälapsen kaltainen ajattelu. Mark C. Taylor käy läpi sanan 'äpärälapsi' (bâtard, bastard) monia merkityksiä. Bastard voi viitata mm. seuraaviin asioihin: iso purje, jota Välimerellä käytetään miltei tyynessä, huonosta tai sekoitetuista materiaalista tehty vaate tai tekstiili (huomaa Platonin Valtiomiehessä metafora hyvästä hallitsijasta hyvänä tekstiilin kutojana (Platon 1982: 155; Valtiomies 331b-c). *Ecriture bâtard*; kirjoitus, joka on äpärälapsen kaltainen, on työ, joka ei ole selkeästi filosofiaa eikä kirjallisuutta, mutta jossa eri genret sekoittuvat. (Taylor 1987: 280 n32)

paradigmaansa. Tällöin opiskelija luonnollisesti saa ensikäden kosketuksen teorian luomisen syntyprosesseihin liittyviin seikkoihin.

4.7. KIRJOITTAMISEN PASSIO

Derridan väite on, että kirjoittamista hallitsee "eron laki". Sen käytännön olemukseen kuuluu aina jonkinlainen pakeneva elementti, dynamiikka, joka samalla kun se käärii auki uusien ideoiden "jälkiä"³⁹ se verhoaa toisia.⁴⁰ Kun kirjoitan, pyrin luomaan ajatuksilleni representaatiota, mutta kirjoittamisen akti ei ole koskaan neutraali tapahtuma, jossa ajatus olisi mahdollista representoida sellaisenaan. Esimerkiksi kun kirjoitan omista tunteistani ja siitä mitä minulle tapahtuu, itse kirjoittamisen akti paljastaa minulle uusia asioita itsestäni. Kirjoittaminen ei ole suoraviivainen peili, joka heijastaisi itseidentiteetin sellaisena kuin se on, vaan prosessi, joka kielen läpi samalla myös muokkaa tätä identifikaatiota ja hajottaa, koko identifikaation merkityksen, asettaen sen merkityksen yliviivauksen (*sous rature*) alle.

Yliviivauksen alle kirjoitetaan (*écriture "sous rature"*) sana, joka on tarkkaan ottaen väärä mutta koska kieli ei tarjoa parempaa vaihtoehtoa sanaa on kuitenkin käytettävä. Se yliviivataan mutta samalla se jää kuitenkin näkyväksi. Derrida adoptoi tämän strategian Heideggerilta mutta muuttaa sen merkitystä. Spivak kuvailee yliviivauksen alla kirjoittamista: "tutkiessamme tuttuja asioita päädymme outoihin johtopäätöksiin,

³⁹ Derrida antaa radikaalille toiseudelle (joka toimii eron rakenteessa ja joka on merkki) nimen "jälki" (*trace*). (Spivak 1976: xvii)

⁴⁰ Kätkeytymisen ja kätkeytymättömyyden välinen leikki on eräs piirre, jolla Heidegger luonnehtii Olemista.

niin, että samalla kun itse kieli johdattelee meitä se kääntyy ja vääntyy. Kirjoittaminen "yliviivauksen alla" merkitsee tätä vääristelevyyttä". (Spivak 1976: xiv)

Heideggerilla tämä operaatio liittyy Olemiskysymykseen: Heideggerin tekstissä *Zur Seinsfrage* hän hahmottelee problematiikkaa väitteellä, että ennen kuin mitään voidaan määritellä, on ensin ymmärrettävä mitä oleminen on. Mitä ilmeisimmin tämä ymmärrys on jo olemassa ihmisessä ja edeltää kaikkea ajattelua. Oleminen itse ei ole jotain josta voidaan sanoa, että se on sitä tai tätä. Sitä ei voida määritellä sanomalla "se on" ja jatkamalla sitten määrittelyllä, sillä tämä "se on" jo sisältää oletuksen, että ymmärrämme mitä "on" ja "olla" tarkoittavat. Olemiskysymykseen ei voi vastata propositionaalisesti. Se merkitsee uudelleen muokkautunutta suhdetta kieleen. Heidegger kirjoittaa sanan Oleminen yliviivauksen alle. Derrida tulkitsee, että Heideggerin oleminen on eräänlainen mestari-sana, joka viittaa "näennäistä" todellisuutta edeltävään läsnäoloon ja alkuperään.

Derrida "kritisoi" Heideggerin tapaa tehdä Olemisesta täten transendentiaalinen viitepiste. Heideggerilla Oleminen (yliviivattuna) saattaa viitata läsnäoloon, joka on artikuloimattomissa. Derridan "jälki" merkitsee läsnäolon poissaoloa, aina-jo poissaolevaa läsnäoloa, puutetta alkuperässä. Derridan näkökulmasta tämä poissaoleva on kokemuksen ja ajattelun ehto. (Spivak 1976: xvii)

Kirjoittaminen on aina siten paleologiaa, vanhojen sanojen tiedettä, jossa vanhaa käsitettä on pakko käyttää mutta samalla sen merkitys hajoaa ja "yliviivautuu". Yliviivaaminen Heideggerin ja Derridan tekstissä on näkyvä ei-foneettinen merkintä.

Kirjoittaminen yliviivauksen alle on siis eräänlainen aina kirjoituksessa tapahtuva prosessi. Se liittyy kirjoittamisen ja uudelleen kirjoittamisen prosessiin, jossa merkityksiä uudelleen muokkaava konteksti jatkuvasti "elää". Siksi edes kirjoittaja ja "tekijä" itse ei voi täydellisesti hallita oman kirjoituksensa merkityksiä. Sanojen merkitysten määräytyminen kontekstinsa kautta on jatkuvasti dynaamisessa tilassa sillä kontekstin tarkkaa rajausta ei ole koskaan mahdollista tehdä. Tämä on Derridan "kirjoittamisen tieteen" (grammatologian) eräs lähtökohta. Soveltavassa grammatologiassa tämä kirjoittamiseen liittyvä ilmiö nähdään luovuuden ja produktiivisuuden mahdollisuutena. Tähän kirjoittamisen ja sen merkitysten "kontekstiin" liittyy myös se miten kirjoitus syntyy. Minkälaisissa performatiivisissa puitteissa kirjoitus syntyy? Minkälaisessa käyttöliittymässä? Minkälaisissa institutionaalisissa ja teknologisissa puitteissa?

Kirjoittamisen median materiaalisuus ja ajallisuus osallistuu ajattelun ja sen "dokumentoinnin" prosessiin. Derrida siteeraa Saussuren ajatusta, jonka mukaan "Kirjoittaminen verhoaa kielen ilmenemisen, se ei ole kielen vaate vaan valepuku" (Derrida 1967b: 52, 1976: 35) Kirjoittamisen prosessi tunkeutuu itse ajatteluun. Vaikka kirjoittamisen akti on tehokas tapa organisoida ajattelua ja pyrkiä ajattelun selkeyteen, niin se samalla usein "varastaa" ja "kavaltaa" alkuperäisen idean. Saussuren mielestä ääni ja ajatus muodostavat luonnollisen keskinäisen siteen, jonka kirjoitus "kaappaa". (Derrida 1967b: 54: 1976: 36) Kirjoittamisen prosessi itsessään stimuloi uusia ideoita, jotka kampeavat alkuperäistä näkökulmaa uuteen suuntaan.

Derridan "käsite" "jälki" vihjaa siihen, että alkuperäistä kirjoitettavaa (tai kirjoittautunutta) puhdasta

ideaa ei alunperin koskaan edes ollutkaan saati sitten alkuperää itseään. Se oli "aina-jo" jollakin tavalla "kirjoittautunut". Hän nimittää tätä arkki-kirjoitukseksi. Jos merkityksen muodostuksessa toimii tällä tavoin aina-jo kirjoittuneena olemisen prosessi, on tämä "ilmiö" myös puhutun kielen edellytys. Hän linkittää arkki-kirjoittamisen sanaan *jälki*, joka viittaa Emmanuel Levinaksen, Nietzscheen ja Freudin jälki-käsitteisiin. Jälkeä "on ajateltava luonnon ja kulttuurin, elämellisyyden ja inhimillisyyden erotteluita edeltävänä". (Derrida 1967b: 103, 1976 70)

Transsendentaalisen alkuperän (*arkhe*) arvon tulee tehdä itsensä ensin tunnetuksi ennen kuin se antaa yliviivata itsensä. Arkki-jäljen tulisi tehdä oikeutta tälle välttämättömyydelle ja tälle yliviivaukselle. Se on itseasiassa ristiriitaista eikä hyväksyttävissä identiteetin logiikassa. Jälki ei ole vain alkuperän katoamista, se merkitsee, [...] että alkuperä ei ole edes hävinnyt sillä se ei koskaan ole konstituoitunut paitsi vastavuoroisesti ei-alkuperän, jäljen suhteen josta tulee täten alkuperän alkuperä. (Derrida 1967b: 90)

4.8. DISSEMINAATIO

Kirjoittamisen prosessissa on jotain eksessiivistä. Tähän "ylenpalttisuuteen" liittyy se, että merkityksen leikki (kontekstin rajauksen mahdottomuus) ei voi viime kädessä olla hallittavissa. Ulmerin mukaan tässä piilee pikemminkin positiivinen mahdollisuus kuin uhka humanistiselle tieteen teon pedagogialle. Ulmer esittää khôrografian periaatteen eksplisiittisesti: "älä valitse yhtä avainkäsitteen eri merkityksistä vaan koosta teksti käyttäen kaikkia sanan merkityksiä (kirjoita paradigma)." (Ulmer 1994: 48) Yhtenä esimerkkinä Ulmer mobilisoi sanan premissi (*premises*), joka viittaa sekä ennako-oletuksiin että paikkaan. Ulmer demonstroi

tällä linkkiä sanan paikka (joka on yksi mahdollinen mutta rajoittunut käännös sanalle khôra) ja premissien välillä yhtenä mallina elektroniselle kirjoittamiselle, joka on hänen mielestään ensisijaisesti "elokuvallista" ja vaatii siten aina jonkun konkreettisen tilallisen ympäristön (diegeettisen näyttämölle panon) ja paikan (ibd.)

Käytännössä Ulmerin strategia käyttää hyväksi polysemiaa mutta miten se liittyy disseminaatioon, jota hän Applied Grammatology teoksessa piti luovuuden teorian avainterminä. (Ulmer 1985: 43) Jos yhdellä käsitteellä viitataan tietoisesti useampaan kuin yhteen merkitykseen, kyse ei ole vielä välttämättä suuresta muutoksesta retoriikassa, joka erottuisi painokulttuurista kohti "elektronista diskurssia". Derrida väittää, että filosofian *telos* (lopullinen päämäärä) on yksiselitteisyys eikä mikään filosofia ole tätä päämäärää hylännyt. "Se on filosofia". (Derrida 1972b: 295) Aristoteles hyväksyy kuitenkin sen, että sanalla voi olla useampia kuin yksi merkitys kunhan näitä merkityksiä on rajattu määrä ja ne voidaan kaikki identifioida.⁴¹ Se mikä jää tämän hallinnan ulkopuolelle on disseminaatiota ja kielen ulkopuolella. Derrida erottelee eksplisiittisesti polysemian ja disseminaation. (ibd.)

Polysemiassa sanojen monimerkityksellisyys on hallittavissa rajoissa ja aristotelisen metaforiikan sääntöjen mukaista. Disseminaatiossa tämä monimerkityksellisyys on hallitsematonta. Ulmer pitää disseminaatioon liittyvää kirjoittamisen teoriaa keskeisenä soveltavalle grammatologialle. (Ulmer 1985: 25) Mutta silti hänen khôrologian periaate Heuretics teoksessa tuntuu jäävän vain eräänlaiseen

⁴¹ Aristoteles Metafyysikka teoksessa: "...ei ole väliä, vaikka sanalla sanottaisiin olevan useampiakin merkityksiä, kunhan niitä vain on rajallinen

"polysemian metodin" rajoihin, joka ei ehkä mitenkään ylitä aristotelisiä periaatteita. Onko niin, että Derridan (epä)käsitteellä disseminaatio ei ole eksplikoitavaa käytännön arvoa Ulmerin pedagogialle tai millekkään muullekkaan pedagogialle? Vai onko tämä arvo nähtävissä (näköaistiin viittaava metafora olisi ehkä yliviivattava) vain disseminaation itsensä rajalla?

Spivak kuvailee disseminaatiota: "Kylväminen, joka ei tuota kasveja mutta joka vain loputtomasti toistuu. [...] turhaan siroteltu siemen, erittäminen, joka ei palaa isänsä alkuperään." (Spivak 1976: lxv) Ensin Derrida sanoo Positioita teoksen haastattelussa: "Disseminaatio ei viime kädessä tarkoita mitään eikä sitä voida niputtaa yhtenäiseksi määritelmäksi" (Derrida 1988: 51) Sitten hän uskaltautuu miltei määritelmään: "Disseminaatio merkitsee pelkistymätöntä ja generoivaa moninaisuutta." (ibid. 52) "Generoiva" on Derridan "puheessa" kurssiivilla, ja se on avainsana Ulmerin projektissa. Olisiko disseminaatio sittenkin tekstuaalinen "strategia", jolla olisi myös käytännön pedagogista arvoa? Voimmeko kirjoittaa tekstiä, jossa sanojen monet merkitykset, viittaukset ja assosiaatiot ovat hallitsemattomia? Derridan väite on se, että viimekädessä kaikki teksti ja kirjoittaminen toimii näin. Ulmerin soveltava grammatologia on yritys "institutionalisoida" tämä generoiva operaatio, joka ei ole aktiivisesti hallittavissa, mutta jolle ehkä voi herkistyä siirtämällä hetkeksi sivuun verifikaatioon, oikeuttamiseen liittyvät tyylisten rajoitteiden vaatimukset kirjoittamisen tapahtumassa.

Sikäli kuin kirjoittamisen eksessiivisyys on aina jossain määrin disseminaation kaltaista, takaa se sen, että kirjoittamisen aktin kokemus on kaikkea muuta kuin

määrä, jolloin kullekkain määritteelle voidaan antaa oma nimensä."

itsetietoisuuden ykseyden varmistava peilauksen kokemus. (Descartes: " ... antaa kenen tahansa, joka siihen kykenee, yrittää pettää minua, hän ei koskaan kykene tekemään minusta ei-mitään, niin kauan kun ajattelen, että olen jotain." (Descartes 1986: 25) Descartesin identiteetti on "puhtaasti oma" (propre) sen olemassaolo on itsen oma tuote. Heideggerin näkökulmasta katsottuna itse edeltää tässä jopa myös itse olemassaoloa. Tällä tasolla reflektio vaikuttaa tautologialta, jota ei kirjoittamisen disseminaatio voisi häiritä. Mutta kun kysymme kuka todella olemme ei abstrakti oman itsen olemassaolon affirmaatio enää varmistakkaan "puhtaasti omaa" identiteettiä. Descartesille äärimmäinen vastaesimerkki on **Antonin Artaud**, joka pyrkii kärsimättömästi ja epätoivoisesti "puhtaasti omaan" identiteettiin ja samalla tiedosti "eron lain", joka tekee tämän mahdottomaksi.⁴²

4.9. KIRJOITTAMINEN: MUISTIN PROTEESI

Onko läpinäkyvän itsetietoisuuslänäolon ideaalia hämmentävät kirjoittamisaktin "efektit" selitettävissä median materiaalisten struktuurien kautta? Kirjoittaessa tietoisuus on kosketuksissa materiaalisen kanssa käsien välityksellä, jotka hakkaavat tekstinkäsittelylaitetta tai piirtävät kirjainten muotoja kynällä. Kirjoittamisen aktissa platonis-dekartilainen dualismi on aina jo kumoutunut ruumiillisen ollessa suorassa yhteydessä ajattelun kanssa. Oliko tämä yksi syy, miksi Sokrates ei kirjoittanut mitään? Platon "tuomitsi" kirjoittamisen koska muistin prosteettisena jatkeena se turmelee ja korruptoi

(Aristoteles 1990: 59 ; 1006a34)

⁴² ks. Derridan esseet Artaudista "La parole soufflée" ja "La clôture de la

muistin. Ajatukseen sisältyy pelko, että kirjoitetun tekstin saatavuus tekee muistin harjoittamisen tarpeettomaksi.

Derrida käsittelee Platonin käsitystä kirjoittamisesta ja muistista artikkelissa "La Pharmacie de Platon", joka löytyy Derridan teoksesta La dissémination. Platonin Faidros dialogissa käy ilmi, että Platon ei pidä vaarallisena toimintana vain muistiin kirjoittamista mutta myös "muistin tekniikoita" eli *mnemotekniikkaa*, koska sen harjoittaminen myös korruptoi "elävän muistin". Derridan tulkinnan mukaan Platon arvostelee sofisteja perversiosta, jossa he muistitekniikoita harjoittaessaan korvaavat "elävän muistin" muistin apukorvikkeilla, organismin proteesilla ja ruumiinosan esineellä. (Derrida 1972: 124)

Ajateltaessamme nykyajan mediateknologista elinympäristöä on syntynyt Platonin näkökulmasta kulttuuri, joka perustuu tällaiseen prosteettiseen perversioon. Dekonstruktiivinen analyysi pyrkii osoittamaan toisaalta, ettei ole olemassa puhdasta alkuperäistä elävää muistia, jossa jonkinlaista tällaista prosteettista perversiota ei jo olisi mukana. Tai ehkä se "elävän muistin" elementti, jota Platon halusi puolustaa löytyy myös kirjoittamisesta siinä määrin kuin kirjoittaminen käyttää "luovasti" muistia hyväkseen. Ehkä muisti jopa toimii kuten luova kirjoittaminen. Tähän viittaa Ulmerin tapa mobilisoida näyttelijän metodin affektiivinen muisti teorian lukemis/kirjoittamiseen, jonka hän oikeuttaa mm. sillä, että ihmismuisti toimii tunteenomaisten kategorioiden kautta. (Ulmer 1994: 142)

Performanssin grammatologian näkökulmasta keskeistä on paikantaa "prosteettisuuden liitoskohta". Jos kirjoittaminen on muistin prosteettinen jatke, onko ihmisen ruumiillisuus analogisesti ajateltavissa "hengen" prosteettiseksi jatkeeksi?

Ja onko sen rakenteessa jotain samankaltaista kuin mediateknologian prosteettisuudessa hengelle ja ruumiille? Ajatus prosteettisesta jatkeesta liittyy luonnollisen ja kulttuurillisen väliseen erotteluun. Derrida kyseen alaistaa tämän erottelun kuten monet muutkin analogiset erottelut.⁴³ Différance, "jälki" jne. viittavat johonkin, joka on tämän erottelun ulkopuolella ja/tai mahdollistaa ja strukturoi koko erottelun. Erå [différance] on se ero, joka erottaa filosofian (ja länsimaisen ajattelun) vatakohtaparit⁴⁴. Mutta samalla se merkitsee näiden vastakohtien elimellistä kietoutumista toisiinsa. Esimerkiksi älyllinen erättuu aistisesta. Näiden käsitteiden identiteetit ovat toisiinsa kietoutuneita.

Voimme täten ottaa uudelleen käsittelyyn kaikki vastakohtaparit, joihin filosofia perustuu ja joista diskurssimme saa elämänsä. Tätä ei tehdä siksi, että näkisimme vastakohtien ylipyyhkiytyvän vaan siksi, että näkisimme sen välttämättömyyden ilmenevän, jonka mukaisesti toinen termeistä ilmenee toisen eränä, kuten toinen, joka on samuuden taloudesta erättunut (erottunut/viivytetty) [autre différencé dans l'économie du même] (älyllinen aistisen eränä, erättuneena aistisuutena, käsite intuitiosta erättuneena - eräävana; kulttuuri erättuneena luontona - eräävana; kaikki fysiksen toiseudet: *techne*, *nomos*, *thesis*, yhteiskunta, vapaus, historia, henki jne. - erättuneena *physiksensä*, tai eräävana *physiksensä*. (Derrida 1972b: 18)⁴⁵

⁴³ ks. mediateknologian prosteettisesta luonteesta luvussa 5.

⁴⁴ Jumala-maailma, ikuisuus-aika, oleminen-tuleminen, lepo-liike, pysyvyys-muutos, läsnäolo-poissaolo, yksi-moni, pyhä-maallinen, järjestys-kaaos, merkitys-mielettömyys, elämä-kuolema, ääretön-äärellinen, transsendentti-immanentti, identiteetti-ero, affirmaatio-negaatio, totuus-epätotuus, todellisuus-illuusio, varmuus-epävarmuus, selkeys-epäselkeys, tervejärkisyyshulluus, valo-pimeys, näky-sokeus, näkyvä-näkymätön, henki-ruumis, sprirituaalinen-lihallinen, mieli-aine, hyvä-paha, viattomuus-syyllisyys, puhtaus-tahraisuus, sopiva-sopimaton, alkuperäinen-kopio, luonnollinen-hirviömäinen, tarkoituksenmukainen-tarkoitukseton, rehellisyys-valhe, korkeus-syvyys, alemmuus-ylemyys, puhe-kirjoittaminen, vakavamielisyys-leikillisyyys jne. (Taylor 1984: 8-9)

⁴⁵ Seuraan Ismo Nikanderin tapaa suomentaa différence sanalla erå. (Ks. Nikanderin käännös Derridan artikkelista "Rakenne, merkki ja leikki ihmistieteiden diskurssissa" Niin & Näin lehdessä 1/97 s. 44.) Tällöin säilyy yksi (mutta vain yksi monista) Derridan tämän neologismiin lataama operaatio analogisena. Différance on väännös sanasta différence (ero). Ranskan kielessä lausuttuna nämä kaksi kirjoitustapaa eivät äänteellisesti eroa mitenkään toisistaan. Tämä äänteellinen samankaltaisuus toimii myös eron ja erän välillä.

Dekonstruktion ehkä keskeisimpiä eleitä on tuoda esille se miten filosofiset vastakohtaparit ovat välttämättä toisiinsa kietoutuneita. Se ei tarkoita ainoastaan näiden vastakohtaparien hierarkian ylöalaisin kääntämistä vaan pikemminkin koko niihin liittyvien hierarkioiden keinotekoisuuden osoittamista. Kirjoittamisen prosessissa eräs keskeinen hierarkia, jonka keinotekoisuudesta rakenteista soveltavassa grammatologiassa pyritään eroon, toimii alkuperäisen idean ja assosiaatioiden välillä.

Derrida kiinnittää huomiota De la grammatologie teoksessa kirjoittamisen fysiologisiin ja psykologisiin аспекteihin viittaamalla mm. Melanie Kleinin tutkimuksiin. Artikkelissaan "The Role of the School in the Libidinal Development of the Child" Klein selostaa erään lapsen fantasioita jotka syntyivät hänen opetellessa kirjoittamaan.⁴⁶ Klein huomauttaa, että meidän kirjoitusjärjestelmäämme edeltävä kuvakirjoitus on yhä aktiivinen lasten fantasioissa⁴⁷. Derridan

⁴⁶ Koska Kleinin raportointi elävästi demonstroi miten kirjoittamiseen investoituu fantasioita siteeraan suomentaen osan Kleinin esimerkistä, joka on siteerattu Derridan tekstin alaviitteessä. "Kun Fritz kirjoitti viivat kuvasivat teitä ja kirjaimet moottoripyörällä ajoa niiden päällä kynää käyttäen. Esimerkiksi 'i' ja 'e' ajavat yhdessä moottoripyörällä, jota ohjaa useimmiten 'i' ja ne rakastavat toisiaan hellyydellä, joka on maanpäällä yleensä varsin harvinaista. Koska ne yleensä ajavat yhdessä niistä tulee niin samanlaisia, että niiden välillä ei ole miltei mitään eroa, koska 'i':n ja 'e':n alku ja loppu - hän puhui pienestä latinalaisesta aakkosesta - ovat samat, vain keskellä 'i':ssä on pieni piste ja 'e':ssä pieni reikä. Goottilaisista 'i' ja 'e' kirjaimista hän kertoi, että ne myös ajavat moottoripyörällä ja ainoa ero on kuten polkupyörän toisessa versiossa, että 'e':ssä on pieni laatikko latinalaisen 'e':n reijän sijasta. 'I':t ovat taitavia, erinomaisia ja älykkäitä. Niillä on monia teräviä aseita, ne asuvat luolissa, joiden välissä on kuitenkin vuoria, puutarhoja ja satamia. Ne representoivat penistä ja niiden kulkureitit sukupuolilyhdyntää. Toisaalta 'l':t vaikuttavat tyhmiltä, kömpelöiltä, laiskoilta ja likaisilta. Ne asuvat luolissa maan alla. 'L'-kaupungissa lika ja paperit kerääntyvät teille. Pienissä "saastaisissa" taloissa ne sekoittavat 'I'-maasta ostettua väriainetta veteen ja myyvät sitä viininä. He eivät voi puhua kunnolla eivätkä kaivaa maata koska pitelevät lapiota ylösalaisin jne. Tuli selväksi, että 'l':t edustivat pohjasakkaa. Monia fantasioita liittyi myös muihin kirjaimiin." Ote Melanie Kleinin artikkelista "The Role of School in the Libidinal Development of the Child" Siteerattu Derridan De la grammatologiassa: (Derrida 1967b: 132-33 n37)

⁴⁷ Derridan alaviitteessään siteeraama Kleinin tekstin alaviite (Derrida

tulkinta on, että nämä mielikuvien investoittumiset mahdollistavat irroittautumisen objektiivisuuden ideaaliteetista:

Siinä määrin kun ideaalisen objektiviteetin konstituution on olennaisesti tapahduttava kirjoitetun signifioijan kautta millään tämän konstituution teoriolla ei ole oikeutta jättää huomiotta näitä kirjoituksen "investoittumisia". Nämä investoittumiset eivät ainoastaan pidä yllä objektin idealiteetin läpäisemättömyyttä, ne myös mahdollistavat tästä idealiteetista irroittautumisen. (Derrida 1967b: 134)

Minkälaisia investoittumisia kirjoittamisen prosessissa tapahtuisi aikuisilla, jos niille hieman "höristettäisiin korvia"? Gregory Ulmerin ajatus soveltavassa grammatologiassa on luoda pedagoginen malli kirjoittamiselle, joka olisi relevantti elektronisen median asettamille haasteille. Ulmerin pedagogisessa menettelytavassa tarkoitus on nimenomaan ammentaa tällaisista kuvallisista assosiaatioista.

4.10. MONIMEDIAKIRJOITUS

Kun Mark C. Taylor analysoi kapitalismin ontoteologisia mielikuvia, jotka löytyvät amerikkalaisen dollarin setelin eksergistä, teksti etenee kuvallisiin mielikuviin liittyvien assosiaatioiden kautta. (Taylor 1987: 256-257). Dollarin setelissä on leikattu pyramidi, jossa pyramidin huipussa leijuu yksi sädehtivä silmä. Taylor seuraa tämän kuvallisen elementin historiallisia esiintymiä. Hän tekee huomion, että tällainen silmä esiintyy usein vapaamuurareiden tunnuksissa. Se on useimmiten vasen silmä, joka perinteisesti on kuun, yön ja menneisyyden symboli. (Taylor 1987: 258)

Egyptiläinen kuunjumala on *Thot*, jota pidettiin myös kirjoitustaidon ja tieteen suojelijana.

Ulmerin näkökulmasta voisi sanoa, että Taylorin teksti etenee täysin "elektronisesti" (khôrografisesti). Se voisi toimia käsikirjoituksena video- tai monimediaesseeille. Ulmer itse löytää Thotin Joseph Beuysin ikonografiasta, jossa esiintyy jänis. Ulmer arvelee, että Beuysin "toteemieläin" on jänis, sillä hän on käyttänyt jäniksiä monissa teoksissaan. Jäniksen hahmo liittyy läheisesti Toth jumalaan, kreikkalaiseen Hermekseen ja roomalaiseen Merkuriukseen, joita kaikkia pidetään kirjoittamisen keksijinä. (Ulmer 1985: 257)

Taylorin tekstin argumentaatio perustuu paljolti erityyppisille historiallisille, etymologisille ja homonyymisille kuva- ja sana-assosiaatioille. Kyse ei ole tietyn väitteen argumentoinnista vaan pikemminkin johdatuksesta enigmaan. Ulmer selittää khôrografian yhdeksi keskeiseksi päämääräksi invention, jossa tapahtuu transformaatio mysteeristä "heurekaan". (Ulmer 1994: 100) Metodi on siis eräällä tavalla vastakkainen jos sitä vertaa esimerkiksi Descartesin metodiin, joka etenee epäilystä varmuuden affirmaatioon. Khôrografian lähtökohta on siinä, että yritetään puhua siitä mistä ei oikeastaan voisi puhua eli asioista, joista ei voi ole mahdollista tuottaa yksiselitteistä tietoa. Mysteeri ja enigma ovat silloin eräänlaisia älyllisiä stimulantteja.

Ulmerin khôrografia (ja miksei myös (Derridan) Kirjoittaminen strategia yleensä (*écriture*)), etenee ihmettelystä ja enigmasta invention. Enigma ja arvoitus toimii Ulmerille inventiivisyyden moottorina. Hän ottaa esimerkikseen ja diegeettiseksi paikaksi Gary Cooper elokuvan *Beau Geste*. Sekoittamalla elokuvaan liittyviä anekdootteja teoriaan Ulmer uskoo löytävänsä metodin, joka stimuloi inventiota ja samalla

siitä syntyvä teksti muokkaantuu kohti monimediakirjoitusta. Ulmerin oivallus on, että populaarikulttuurin ikonografia voi toimia eräänlaisena "hieroglyfisenä" varastona.

Taylorin ja Ulmerin tavat "argumentoida" voivat toimia malleina "monimediakirjoittamiselle". Monimediakirjoittamisella tarkoitan kirjoittamista, jossa foneettisten aakkosten ohessa kirjoittamisen materiaalina ovat äänet, kuvat, liikkuvat kuvat, näiden erityyppiset "hypertekstuaaliset" tai "indeksoituneet" vuorovaikutussuhteet fyysisen maailman suhteen. Hypertekstuaalisena vuorovaikutussuhde ei yleensä ole "tosiaikaista" vaan sykäyksittäistä, hiiren painallus esimerkiksi web-sivun kuumaan linkkiin avaa uuden html-dokumentin. Ideksoitunut vuorovaikutussuhde sen sijaan on yleensä "tosiaikaista", esimerkiksi hiiren tai joystikin sijainti raportoidaan jatkuvana ja katkeamattomana "toiminnan virtana" suhteessa ääniin tai kuviin, jotka myös "peilaavat" tätä liikettä saumattomasti. Monien tietokonepelien intensiivisyys perustuu tälle toiminnan ja vasteen "toisiaikaisuudelle".

4.11. KIRJAPAINOKULTTUURI, ORAALINEN TRADITIO JA PRIMITIIVINEN AJATTELU

Tämän päivän tietokonepohjaiset mediateknologiat tarjoavat välineet monimediakirjoittamiselle. Tähän asti sivistysvaltiossa itsestään selvyytenä on pidetty foneettisten aakkosten luku- ja kirjoitustaitoa. Ehkä tämän päivän tilanteessa "monimedialuku- ja kirjoitustaito" tulisi olla jokaisen kansalaisen itsestään selvä oikeus. Miten paljon tämä siirtymä mediasta toiseen tai ilmaisun median laajentuminen on

sidoksissa länsimaiseen etnosentrismiin? Onko tämä siirtymä perusteltu vain länsimaiskeskeisen teknologisen kehityksen itseisarvon kautta?

Kirjoittaminen on kommunikaation ja muistin teknologia. Derridan kritiikki Platonian kohtaan liittyy nimenomaan aspektiin, jossa kirjoittaminen nähdään muistin teknologiana. On huomattava, että ilmaisu ja muisti eivät välttämättä ole toisistaan radikaalisti erillisiä. Kirjoittaminen ilmaisun teknologiana muokkaa muistin teknologiaa ja päin vastoin.

Grammatologian yksi argumentti on, että tähän teknologiaan ja sen sivistyskulttuurillisiin arvoihin liittyy kokonainen länsimainen metafysiikka ja kääntäen tämä metafysiikka on muokannut tätä teknologiaa. Jos dekonstruktio osoittaa metafysiikan välttämättä ristiriitaiseksi, murtuu ehkä myös länsimaisen teknologian, kirjoittamisen, kirjan, kirjapainotaidon ja niihin liittyvien kulttuurillisten arvojen itsestäänselvyys. Ulmerilaisen pedagogian monimediakirjoittaminen (pikto-ideo-fonografinen) ei yksiselitteisesti jatka tätä metafysiikkaa ja siihen liittyviä arvoja. Ulmer näkee audiovisuaalisen mediatodellisuuteen liittyvän oraalisen kulttuurin piirteitä. Hän kutsuu oralyysiksi (oralysis), sitä ajattelun piirrettä, joka on kirjoitettavissa mystorynä "videolle". Hän näkee tämän analogiana sille, että analyysi on kirjoitettavissa aakkosellisessa kirjoituksessa. (Ulmer 1989: 44) Mutta vapautuuko Ulmerin oralyysi länsimaisesta etnosentrisyydestä?

Jossain määrin se lienee välttämätöntä. Ajattelun muoto, jota audiovisuaaliset mediat kriittisen kirjoittamisen mediana tarjoavat, ei luontevasti jatka niitä ajattelun sääntöjä, jotka aakkosellisessa kirjoittamisessa ovat

institutionalisoituneet. Tämä ilmeisesti myös käänteisesti selittää sen, miksi monimediakirjoittamista ei vielä nähdä "luontevana" akateemisena menettelytapana vaikka "länsi" onkin yhä enemmän "tietoisuutensa kriisissään" (kuten G.C. Spivak sitä kutsuu) kääntänyt katseensa länsimaisen ajattelun ulkopuolle ja sen toiseudelle. (Spivak 1990: 8) Tieteen kieli toimii yhä paljolti sen mukaan miten aakkosellinen kirjoitus ehdollistaa retoriikkaa. Sen "uskottavuuden" koodeihin ei kuulu oraalisen kulttuurin piirteet.

Kirjapainotaitoon liittyvä luku- ja kirjoitustaito on nähty teleologisena länsimaisen ihmisen sivistyskulttuuriin liittyvänä kiistämättömänä arvona. Kehitysmaiden luku- ja kirjoitustaidon prosentuaaliset määrät indikoivat kulttuurin kehittyineisyyttä ensisijaisesti länsimaisen metafysiikan näkövinkkelistä.

Monimediakirjoitus- ja lukutaito samalla haastavat nämä länsimaisen sivistyksen koodit ja pakottavat niiden uudelleen arviointiin. Kirjapainotaitoon liittyvä ajattelumuoto vaikutti osaltaan länsimaisen sivistyksen etnosentriseen asenteeseen. Miten tämä asetelma muokkaantuu monimediakirjoittamisessa liittyy suoraan niihin eleisiin, joita Ulmer nostaa esiin kehitellessään elektronisen kirjoittamisen metodia. Khôrografia on monella tapaa nähtävissä eräänlaiseksi tavaksi simuloida "primitiivistä ajattelua". Tämä teema liittyy myös epäsuorasti Derridan kirjoitukseen.

Derridan strategia kirjoittaa yliviivauksen alle liittyy "bricolage" toimintaan, jossa kirjoittaja toimii käsillä olevan materiaalin avulla ja rakentaa niistä jotain mihin nämä välineet eivät alunperin olleet tarkoitettu. Spivak tulkitsee, että Heidegger ja Derrida käyttävät kieltä juuri näin. "Strategia, jonka mukaisesti käytetään ainoaa käytettävissä

olevaa kieltä sitoutumatta kuitenkaan sen premisseihin." (Spivak 1976: xviii) Antropologi **Claude Lévi-Strauss** nimittää kirjassaan Pansée Sauvage (Villi ajattelu) omaa metodologiaan juuri täten: bricolage.⁴⁸

Derridan väite on, että tämä on ajattelun ainoa mahdollisuus. "Jos välttämättömyyttä lainata käsitteitä koherentin tai hajonneen perinteen tekstistä kutsutaan askarteluksi [bricolage], niin on sanottava, että kaikki diskurssit ovat askartelevia." (Derrida 1967a: 418; 1997: 40) Koska se on ainoa mahdollisuus myös vastakkainasettelu kielen insinööriyden ja "bricolage"-asenteen välillä katoaa. "Bricolage" saa merkityksensä kun se asetetaan "insinööriyttä" vasten mutta koska "insinööriys" on myytti, mitätöityy myös "bricolage" eräänlaisena myyttinä siinä määrin kuin se on määritynyt vastakohtana "insinööriydelle". Todennäköisesti tämä merkitsee myös sitä, että ne primitiivisen ajattelun piirteet, jotka liitetään oraalisen perinteen kulttuuriin eivät ole yksiselitteisesti erotettavissa kirjallisen kulttuurin kognitiosta.

Jos on niin, että ei ole mahdollista tehdä tarkkaa erottelua ajattelun insinööriyden ja askartelevuuden välille niin samalla tavalla tarkan erottelun tekeminen myös tieteellisen sekä "villin" ajattelun välille on mahdotonta. Näin lienee ainakin inventiivisen ajattelun tasolla. Tästä näkökulmasta katsottuna "tietämisen" teknologiat ja käytännöt sekä niihin liittyvät hierarkiat ovat viimekädessä institutionaalisia konstruktioita. Nykykulttuurissa puhutaan "tiedeuskosta". Suomalaisessa kulttuurissa tietämisen

⁴⁸ Nikander (ks. viite 11) kääntää "bricolage" sanan askarteluksi. Se on ehkä paras mahdollinen suomennos mutta sisältää mielestäni ongelmallisia assosiaatioita ja jättää myös ulkopuolelleen ranskan kielen sanaan liittyviä assosiaatioita (korjaaminen, värkkääminen jne.), joten jätän sanan tässä enimmäkseen alkukielen asuun.

instituution hierarkiassa on tapahtunut hyvin karkeasti ottaen seuraavanlainen historiallinen prosessi: Kristinusko syrjäytti shamanistisen tiedon ja tiedeuskon syrjäytti kristinuskon. Tällä hetkellä näyttäisi tiedeuskon valta-asema hieman kapenevan. Mitä seuraavaksi?

Ulmer kiinnittää huomiota siihen, että Lacania syytettiin shamanismista. (Ulmer 1985: 219) Hän myös lukee Beuysin roolin shamanistisena. Hän kiinnittää huomiota performanssitaiteen primitiivisiin piirteisiin. Ulmer siteeraa Michael Benamouta, joka pohtii performanssitaiteen syntyä perinteisten modernin taiteen perinteestä. Benamou kysyy mistä johtuu tämä "tarve esittää taidetta kun aikaisemmin riitti, että se on paperilla tai museon seinällä." (ibid. 230) Taideteoreetikko Jack Burnham näkee tässä oireen, jossa "myyttisten rakenteiden rappeutessa, arkkityyppien kadotessa.... yksilölliset psykodraamat antavat meille suunnan tunteen.... taiteilija kohdistaa katseensa oman luovan motivaationsa alkuperäisiin [primal] aspekteihin." (ibid.)

Ulmer antaa ymmärtää, että shamanismin merkitys on siinä, että "itse" on tiedonhankinta menetelmässä "kulkuväline" eikä tutkimuksen kohteena päämääränä sinänsä. (ibid. 231) Ulmerin mukaan Beuysin tapa toimia shamaanin roolissa operoi "väliäänen tasolla". (ibid. 232) Hän viittaa Derridan tapaan luonnehtia sanaa *différance* tällaisena "väliäänenä". (Derrida 1972b: 9)

Performanssin grammatologian kannalta keskeinen kysymys on luoda ajattelun ympäristö, joka hyödyntää esimerkiksi tieteellisen ja primitiivisen ajattelun välisen erottelun purkamisen/dekonstruktion avaamia mahdollisuuksia.

4.12. MONIMEDIAKIRJOITTAMINEN JA POLITIIKKA

Videon tai tietokonepohjaisen multimediaan perustuva monimediakirjoittaminen perustuu länsimaiseen teknologiaan. Onko nähtävä ristiriitaisena (tai jopa ironisena) se, että tämän teknologian tarjoamat mahdollisuudet "älyn" käytölle kulkevat vastakkaiseen suuntaan kuin mihin analyyttinen äly pyrki kulkemaan. Samalla kyse on kirjoittamisen medioista, jotka liittyvät raskaaseen teknologiseen koneistoon.

Tekstinkäsittelylaite on jo itsestäänselvä akateemisen järjen käytön väline. Tämä väline on suoraan yhteydessä taloudellisiin mekanismeihin, joiden tuote se on. Voidaan tulkita, että nämä taloudelliset mekanismit ovat tulleet mahdollisiksi tieteen ja teknologian kehityksen myötä, joka liittyy olennaisesti luku- ja kirjoitustaidon mahdollistamaan järjen käyttöön. Ei liene hätiköityä todeta, että nämä struktuurit nyt jauhavat orgaanisen elämän tuhoa.

Mutta missä määrin kirjoittaminen ja siihen liittyvä ajattelun ergonomia on yhteydessä tähän ekologiseen dilemmaan? Pelastaako monimediakirjoittaminen länsimaisen ihmisen tämän epäekologisen ajattelun pauloista sen ansiosta, että se stimuloi "villiin" ja "primitiiviseen" ajatteluun, jossa tiedostamattomat impulssit ovat harmoniassa analyyttisen järjen kanssa?

Monimediakirjoittamisen teknologia on raskas vaikka se olisikin vain parikiloinen kannettavatietokone. Mutta "raskasta" ei ole ainoastaan tämän teknologian tuotantokoneisto ja siihen liittyvä monikansallinen korporaatiotalous. Performanssin grammatologian kannalta keskeistä on ajattelun ergonomiaan liittyvä ruumiin politiikka ja ne retorisi-poliittiset rakenteet, jotka tieteen tuotantorakenteissa vastavuoroisesti vaikuttavat tähän ergonomiaan. Tiede instituutiona on osa kirjoittamisen

apparatusta. Samalla tavalla osa sitä on kirjoittamisen teknologiaan liittyvä korporaatiotalous. Mutta sen kosketus rakenteisiin, jotka määrittelevät ajattelun ergonomian kautta ajattelun sisältöjä vaatisi oman erillisen tutkimuksensa.

Palataan monimediakirjoittamisen ehkä radikaalimpaan mahdollisuuteen: Vuorovaikutteiset mallit ja vuorovaikutussuhteet osana "monimediakirjoittamista" tarkoittavat käytännössä tietokoneohjelmointia. Ajatus, että tämän päivän luku- ja kirjoitustaidossa olennainen osa on myös ohjelmointi, on perusteltua jos hyväksymme tulkinnan, että aakkosellinen kirjoittaminen on myös jo aina ollut "ohjelmointia". Kirjoittaminen on "ohjelmoinut" tekstin tulkintojen "mahdolliset maailmat" ja siten luonut "vuorovaikutteisen mallin". Sanan monimerkityksellisyys ja kirjoituksen disseminaatio ovat "vuorovaikutteisia virtuaalituloja". Mitkä ovat tämän analogian rajat? Kirjoittamisen tuottamat "virtuaalitilat" liittyvät merkitysten leikkiin, merkitystä muokkaavan kontekstin paikantamattomuuteen, disseminaatioon jne. Tietokonepohjaisen vuorovaikutussuhteen tuottama "virtuaalitila" on sensijaan tiukasti sidottu sen määrittävään algoritmiin. Vuorovaikutteinen mediateknologia mahdollistaa kirjoittamisen ja ajattelun ergonomialle uudenlaisen "virtuaalitilan".

4.13. AJATTELUN ERGONOMIA

Ulmerin ongelma on mielestäni se, ettei hän ei ota huomioon monimediakirjoittamisen käyttöliittymään liittyvää ergonomista kysymystä siitä miten ajatus ja kirjoitus voisivat orgaanisesti toimia vuorovaikussuhteessaan. Ulmer kirjoittaa

kirjaa, jossa hän "teoretisoi" kirjoittamista, joka tapahtuu kirjan jälkeen. Minun kritiikkini tietysti jää saman ongelman pauloihin. Toisaalta osa tätä kritiikkiä perustuu ja motivoituu harjoittamani mediataiteellisen käytännön työn kautta. (Ks. Appendix 1. "Kohti uusia kirjoittamisen medioita, Interface Excess-projekti, mediateokset 1996-1998")

Epäjumalten hämärässä Nietzsche kirjoittaa Flaubertille:

On ne peut penser et écrire qu'assis⁴⁹ (G. Flaubert)

-Sainpas sinut nihilisti! Istumalihasten kestävyys on synty pyhää henkeä vastaan. Vain kävellen hankituilla ajatuksilla on arvoa. (Nietzsche 1995: 13; 1956: II, 947)

Nietzschen kommenttia viime vuosisadan lopussa ajattelemisen ja kirjoittamisen tekniikoista voisi tulkita eräänlaiseksi variaatioksi McLuhanilaisesta sloganista "media on viesti". Keskeinen huomio tässä "aforismissa" kiinnittyy siihen minkälaisessa mediassa (tai prosteettisessa jatkeessa) ajattelu syntyy: ruumiissa, joka liikkuu vai ruumiissa, joka istuu paikallaan. Nietzschen näyttää ajattelevan, että tämä määrittää ensisijaisesti myös sen, mikä on ajattelun arvo.

Vielä sata vuotta myöhemminkin tämä ajatus on provokatiivinen, jos ottaisimme sen kirjaimellisesti. Länsimaisessa filosofian opetuksessa ruumiin fysiologisen toimintatavan valinta ajattelun prosessissa nähdään täysin epärelevanttina. Yleinen instituution toimintamalleja ylläpitävä käsitys on yhä, että ajattelun arvo on sidoksissa vain ja ainoastaan ajattelun "sisältöön", eikä siihen millä tavalla se on tuotettu.

Nietzschen huomautus Flaubertille kiinnittää huomiota ajattelemisen ergonomisiin aspectteihin. Kysymys ajattelun ja kirjoittamisen mediateknologiasta on ajankohtainen nyt kun sen luonne tietokoneteknologioiden kehittyessä on vasta muotoutumassa.

Performanssin grammatologian kannalta keskeistä monimediakirjoittamisessa on se, miten kirjoittamisen median käyttöliittymä on strukturoitunut sekä miten tämä struktuuri vaikuttaa kirjoittamisen ja sitä kautta ajattelemisen sisältöön. Mitä intuition, fantasian ja mielikuvien dynamiikkoja itse käyttöliittymän tapa muokata ruumiin orjentaatiota ja "affektiivista muistia" kantaa mukanaan? Kleinin esimerkissä 'i' ja 'e' assosioituivat lapsen mielessä moottoripyöriin. Jos samainen lapsi olisi opetellut kirjoittamaan heti tekstinkäsittelylaitetta käyttäen assosiaatiot olisivat olleet todennäköisesti erilaiset. Kirjoittamisen käyttöliittymän mukanaan tuomat 'ergonomiset' ja fysiologiset aspektit ovat kirjoittamisprosessin mielikuvien ja assosiaatioiden luonteen kannalta olennaisia. Dekonstruktion jälkeinen ajattelu lähtee siitä, että nämä assosiaatiot, ajattelun marginaalissa tai "rivienväliin" syntyvät mielikuvat ovat yhtä olennaisia kuin itse "alkuperäinen" ajatus, jota representoidessa näitä assosiaatioita syntyi. Nämä assosiaatiot luovat epälegitiimejä yhteyksiä, jotka joskus kiihottavat "heurekaa".

Nietzschen kritiikki istumalihasten kestävyyttä kohtaan kirjoittamisprosessissa kiinnittää huomiota ajattelutyön ergonomian merkitykseen. Performanssin grammatologia on "ajattelun ergonomian" tutkimista. Kyse on tutkimuksesta, jossa ajattelun ja ruumiillisen toiminnan välistä suhdetta pyritään ymmärtämään. Yksi käytännön sovellus tälle tutkimukselle on tietokoneen käyttöliittymän muotoilu. Käyttöliittymän muotoilu uudelleen muotoilee kysymystä ruumis/sielu dualismista.

Teoreettisia johtolankoja tähän kysymykseen antaa Platonista lähtien filosofian historian dualististen dilemموjen artikulaatiot. Platonin khôra on yksi varhainen esimerkki

⁴⁹ "Vain istuallaan ihminen voi ajatella ja kirjoittaa."

teoreettis-mytologisesta konstruktiosta, joka samalla kun se pyrkii ratkaisemaan dualismin ongelmaa se johdattelee ajatuksen jonkin sellaisen äärelle, joka edeltää tätä dualismia.

Filosofian historian lähestymisyrietykset ruumiillisuuden ongelmaa kohtaan ovat yleensä tapahtuneet käsitteellisen kielen katsomosta käsin. Nietzsche:

Mitä ihminen tietää itsestään? ... Eikö luonto salaa häneltä suurimman osan asioista, jopa hänen ruumiinsa kuten esimerkiksi suolien kiertymiset, veren nopeat virtaukset, lihassäikeiden sekavan vibraation, karkoittaen ja sulkien hänet ylpeään ja pettävään tietämiseen? Luonto heitti avaimet menemään ja voi kurjaa uskollista uteliaisuutta, joka hetken kykenee katsomaan ulos ja alas tietoisuuden kamarin raosta ja huomata, että ihminen, joka välinpitämättömänä oman tietämättömyytensä suhteen, lepää oman säälimättömyytensä, ahneutensa, kyltymättömyytensä ja murhanhimosaa päällä ja samalla pitelee kiinni ollessaan tiikerin selässä kuin unessa. (Nietzsche 1956: III 310)

Olenneisinta tässä Nietzschen tekstissä on viittaus "välinpitämättömyyteen oman tietämättömyyden suhteen". Ihmisluonto itse karkoittaa ihmisen tähän tietämättömyyteen ja verhoaa sen "ylpeään" älylliseen "tietämiseen", joka takaa välinpitämättömyyden tiedon suhteen, jota ihmisellä voisi olla omasta ruumiistaan. Performanssin grammatologian ajatus on, että dualismin ongelma ei ole ensisijaisesti teoreettinen ongelma vaan pikemminkin käytännöllinen. Käytännöllinen haaste on löytää ajattelulle elinvoimaisin ja hedelmällisin 'ergonominen' toimintatapa. Todennäköisesti foneettinen kirjoitus yksinään ei voi toimia tällaisen päämäärän välineenä. Siirtymisessä monimediakirjoittamiseen, filosofian ja humanististen tieteiden instituution haaste on luoda ajattelulle ja omille päämäärilleen mediateknologinen välineistö, joka mahdollistaa dynaamisen ajattelu- ja luomisympäristön. Median uudelleen muotoilu merkitsee samalla tietysti myös näillä välineillä palveltavien päämäärien uudelleen muotoilua.

5. INTERAKTIIVINEN MEDIATEKNOLOGIA

Tässä luvussa keskityn tarkastelemaan interaktiivisia mediateknologioita. Tietokonepohjainen tekstinkäsittely on nykypäivänä tieteellisen kielenkäytön yksi keskeinen interaktiivinen mediateknologinen väline. Pysin hahmottamaan teoreettisia lähtökohtia, joiden pohjalta kirjoittamisen mediaa voisi uudelleen arvioida varsinkin "monimediakirjoittamisen" haasteita silmällä pitäen.

Performanssin grammatologian päämääränä on edelleen työstää Derridan "kirjoittamisen tiedettä". Derrida ei itse juurikaan eksplisiittisesti tematisoi "monimediakirjoittamisen" haasteita. Ulmer sen sijaan näkee Derridan kirjoittamisessa "monimediakirjoittamisen" strategioita. Nämä liittyvät erityisesti siihen millä tavalla tekstin "ekonomia" tai tyyli manipuloi ja pyrkii rajaamaan "merkityksiensä leikkiä".

Tässä luvussa keskityn muutamaa ihmisen ja koneen välisen ontologisen suhteen kysymyksiin. Taustalla on kysymys ajattelun ergonomiasta. Pysin Heideggerin teknologian filosofiaa hyväksi käyttäen tuomaan esille kysymyksiä teknologian olemuksesta, jotka liittyvät myös kirjoittamisen teknologiaan. Heideggerin huomiot teknologian episteemisistä ja ontologisista ongelmista liittyvät kirjoittamisen teknologiaan kun teknologiaa tarkastellaan ergonomisena ympäristönä, joka muokkaa ihmisen toiminnan anatomiaa.

Jos teknologia on yksi osa maailmassa olemisen ja tämän olemisen ymmärtämisen struktuureja niin ajattelemisen yksi teknologinen muoto eli kirjoittaminen on erittäin keskeinen osa näitä struktuureja. Se on samalla myös näiden rakenteiden kriittisen reflektion väline.

"Monimediakirjoittamisen" käyttöliittymä on vasta muotoutumassa. Pyrin tässä luvussa pohtimaan yleisemmällä teknologian filosofisella tasolla seikkoja, joita tulisi ottaa huomioon monimediakirjoittamisen "käyttöliittymän" suunnittelussa. Eräs keskeinen Heideggerin esille tuoma teknologiaan liittyvä kysymys liittyy siihen miten teknologia muokkaa luonnosta valmiusvarantoa. Ajattelun ergonomian kysymys kuuluu miten kirjoittamisen teknologia muokkaa ihmisluonnosta eli ihmisen ruumiillisuudesta valmiusvarantoa? Tietokonetyöskentelyn ergonominen toteutusta voisi luonnehtia tällä hetkellä varsin tayloristiseksi.

Keskeistä grammatologisessa kirjoittamisen tieteessä on kirjoittamisprosessin ja ajattelun välisen suhteen tarkastelu. Grammatologia pyrkii edelleen soveltamaan dekonstruktion analyysiä, jossa ajattelun ja kirjoittamisen välinen hierarkia puretaan ja nämä aktiviteetit nähdään toisiinsa kietoutuneina. Performanssin grammatologiassa tarkoitukseni on mennä tässä vielä pidemmälle ja keskittyä performatiivisten mahdollisuuksien pohtimiseen. Monimediakirjoittaminen asettaa kirjoittamisen teknologian uudelleen muotoilulle haasteen. Miksi sen tulisi toimia qwerty-näppäimistön ja hiiren määrittämän käyttöliittymän kautta?

Nämä kirjoittamisen teknologiset puitteet myös muokkaavat ilmaisullisia mahdollisuuksia. Nämä ilmaisulliset, performatiiviset mahdollisuudet ovat sidoksissa erityisesti inventiivisyyteen ja luovuuteen kirjoittamistapahtumassa.

Käytän sanaa performatiivinen samanaikaisesti siten, että se viittaa sekä tekstuaaliseen performatiivisuuteen että ruumiilliseen performatiivisuuteen. Tämä on kuitenkin vain näennäistä monimerkityksellisyyttä sillä ruumiillinen performanssi on myös aina tekstuaalista. Ruumiin eleet ja

viestit tuottavat jatkuvasti merkityksiä. Ne ovat kirjoittamisen konteksti sen tuottavassa prosessissa. Tarkastellessani interaktiivisia mediateknologioita taustalla on jatkuvasti ajatus, jonka mukaisesti ruumiillisten eleiden merkitys on elimellisesti sidoksissa ajattelun kulkuun. Tämä on ajattelun ergonomian lähtökohta. Ajattelun ergonomian yksi kysymys kuuluu: Mitä ruumiillisen ilmaisevan mahdollisuuksia kirjoittamisen teknologia ja instituutio sisältävät?

Pyrin arvioimaan kahta eri näkökulmaa tematisoida vuorovaikutteisen median merkitystä ajattelun teknologiana. Ensin tarkastelen David Rokebyn tapaa tematisoida interaktiivista teknologiaa reflektion käsitteen kautta. Toinen näkökulma on heideggerilainen ontologian aktio-teoria. Lähtökohta on se, että tietokoneteknologia (kuten kaikki teknologiat) uudelleen muokkaa ihmisen käsitystä itsestään ja todellisuudesta. Asetan reflektion ja aktio-teorian poleemisesti vastakkain. Peruskysymys on silloin siinä millä käsitteellisellä tavalla tematisoimme oman identiteettimme ja subjektiutemme muodostumisen ja uudelleen muokkautumisen teknologisessa ympäristössä. Itse-reflektio on eräs teema, jonka kautta ihminen on käsitteellistänyt sitä miten hän saa itsestään tietoa. Toinen tapa tematisoida tätä tiedon saantia ja itseidentiteetin muodostumista on heideggerilainen eksistentiaalis-fenomenologinen teoria. Tällöin toiminta maailmassa on perustavaa laatua oleva itseyden tuottaja ja muokkaaja. Kumpaakin näkökulmaa voi käyttää hyväksi tarkasteltaessa sitä miten tietokoneteknologia tunkeutuu osaksi itseyden muokkautumisen prosesseihin.

Keskeinen osa tässä luvussa myös tulkintani Heideggerin teknologian filosofiasta. Heidegger hahmottaa teknologian olemusta "puite" käsitteen kautta. Pyrin lukemaan

Heideggerin "puite" käsitettä "käyttöliittymän filosofian" yhtenä lähtökohtana. Tästä näkökulmasta katsottuna "käyttöliittymä" teknologisenä puitteena on samalla tekniskäytännöllinen mutta myös ontologinen ja episteeminen ongelma. Tietokoneen käyttöliittymä on keskeinen osa kirjoittamisen teknologiaa. Se määrittää käytännöllisesti katsoen myös ajattelun ergonomiaa.

5.1. TEKNOLOGIA KESKUSHERMOSTON JATKEENA

Interaktiivisen keinotodellisuuden pioneeri Myron Krueger toteutti vuonna 1972 teoksen "Videotouch".

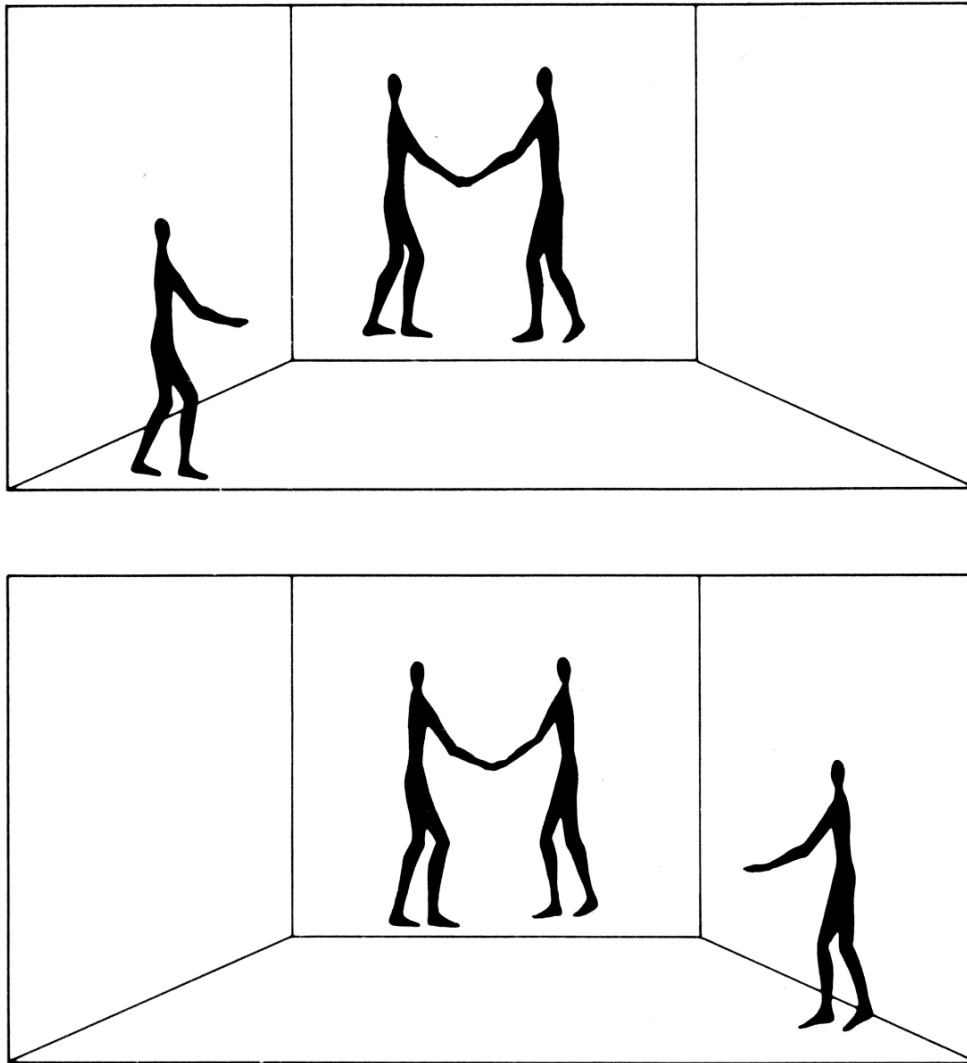


Figure 3.2
The Computer Detects Contact Between the Video Images of Two Participants.

Se koostui kahdesta eri tilasta, jossa kummassakin oli näkyvillä takaa projisoitava videokuva. Projisoinnissa oli nähtävillä kahdessa eri tilassa olevien henkilöiden videokuvakompositio. Teokseen osallistujat olivat fyysisesti eri tilassa, mutta projisoidussa kuvassa he näkivät kummankin henkilön videorepresentaation samassa tilassa. Jos nämä kuvassa näkyvät hahmot koskettivat toisiaan syntyi kosketuksesta ääni. (Krueger 1991: 35-36) Krueger teki teoksesta sen huomion, että ihmiset kokivat oman videorepresentaationsa varsin henkilökohtaiseksi omaisuudeksi. (ibid. 37) Oman ruumiin

siluettirepresentaatio koettiin jollakin tavalla osaksi omaa ruumista. Tämä tuli esille kun videokuvassa kaksi osallistujaa koskivat toisiaan. He reagoivat kuin he olisivat todellisuudessa koskeneet toisiaan vaikka he olivatkin eri tilassa. Näyttäisi siis siltä, että McLuhanilainen väite siitä, että teknologia on "keskushermoston jatke" pitäisi jollakin tasolla paikkaansa.

Sähkön aikakaudella, jolloin keskushermostomme on teknologisesti laajentunut liittämään meidät koko ihmiskunnan yhteyteen ja sisällyttämään koko ihmiskunnan meihin, meidän on pakko ottaa voimakkaasti osaa kaiken toimintamme seurauksiin. (McLuhan 1968: 24)

McLuhanin visiot 60-luvulla vaikuttavat nyttemmin toteutuneen internetin myötä. En tässä puutu siihen miten epärealistinen saattaa lopultakin olla se eettinen implikaatio, joka McLuhanin visioon liittyy, saati siihen mitä internetin epätasainen jakautuminen maailmassa kaikkienensa merkitsee. Sen sijaan haluan kiinnittää huomiota siihen millä tavalla teknologia on keskushermoston ja "itseiden" jatke. On "luonnollista", että kun oman ruumiimme tai tekojemme teknologinen representaatio heijastuu takaisin tunnistamme sen osaksi omaa toimintaamme. Mutta jos kyse ei kuitenkaan ole siitä, että keskushermostomme "kasvaisi" mikropiireihin, mikä silloin on "keskushermostomme jatke" - metaforan arvo?

Paul Sermon on tehnyt telemaattisia performansseja, joissa hän tutkii samantapaista tilannetta kuin mitä Krueger "Videotouch" teoksessa. Hänen teokset "Telemaattinen istunto"⁵⁰ ja "Telematic Dreaming" luovat samaan tapaan kahden todellisen tilan välille kolmannen virtuaalisen tilan, jossa eri fyysisissä tiloissa olevat ihmiset voivat kohdata toisensa videokuvan todellisuudessa. Nämä teokset osoittavat kuitenkin, että

⁵⁰ Paul Sermonin telemaattiset kommunikaatioperformanssit on nähty myös Suomessa. Telemaattinen istunto oli nähtävillä Otso Galleriassa 1993. ("Interaktiivinen Puutarha" 1993: 18)

osallistujat lähtevät usein helpostikin ja ujostelematta leikkimään tällä "videokosketuksella". Kaikki tapahtuu hienovaraisesti todellisuuden ja fiktion välillä sillä "kosketus" tapahtuu kuitenkin vain kuvan tasolla.



Kruegerin ja Sermonin teokset toivat kahden osallistujan kohtaamisen paikaksi kolmannen tilan (virtuaalitalan), jonka kautta osallistujat olivat keskenään vuorovaikutuksessa. Kruegerin teos oli ensisijaisesti kaksisuuntainen tele-kommunikaatioteos mutta myöhemmin Kruegerin kokeilut etenivät siten, että vuorovaikutussuhteeseen voi osallistua vain yksi henkilö. Kruegerin teos "Videoplace" laajensi kokeilua suuntaan, jossa yhden henkilön livevideokuva kykeni manipuloimaan mitä tahansa videokuvassa näkyviä tietokonegraafisia objekteja. Osallistujan hahmo oli videokuvassa eräänlainen täysin tosiaikainen "elektroninen varjo", joka kykeni esimerkiksi nostamaan jonkun kuvassa olevan objektin ja manipuloimaan sitä. Koska nämä vuorovaikutussuhteet ovat riippuvaisia tietokoneen algoritmista, on ne myös mahdollista toteuttaa niin, että ne eivät toimi samaan tapaan kuin todellisessa maailmassa.

VIDEOPLACE

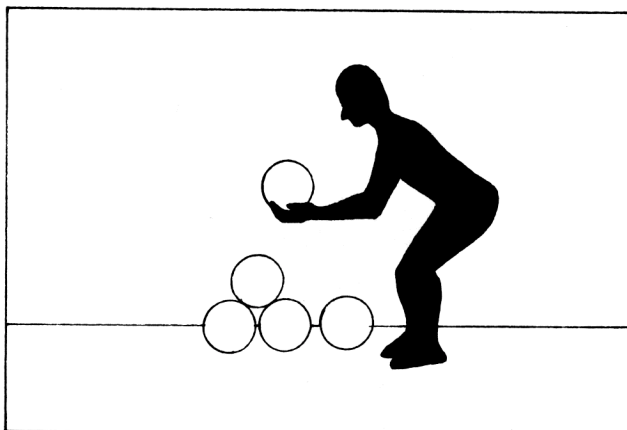
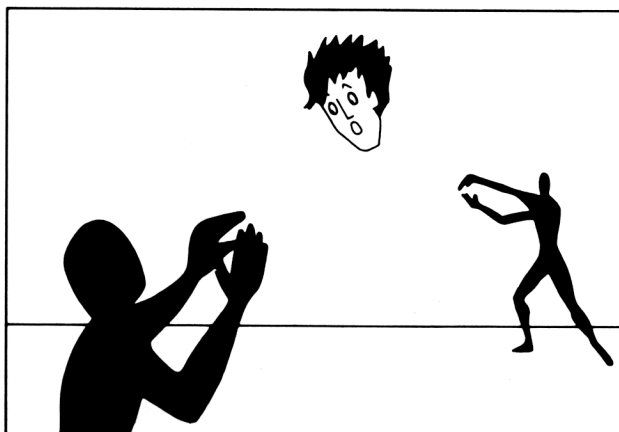


Figure 3.6
Picking Up a Graphic Object.

Figure 3.7
Three-Way Catch in VIDEOPLACE.



Tällöin näillä keinotekoisilla vuorovaikutussuhteilla on mahdollista kyseenalaistaa niitä uskomuksia, joita meillä on fyysisen todellisuuden suhteen. Voisi sanoa, että näistä interaktioista tulee silloin metafysisiä kokeilulaboratorioita.

5.2. TEKNOLOGIAN PEILIKUVA JA STEREOSKOOPPINEN JÄNNITE

Kanadalainen interaktion taiteilija David Rokeby kommentoi interaktiivisten teknologioissa piileviä mahdollisuuksia Krugerin teosta esimerkkinä käyttäen:

Teoksessa Videoplace me katsomme omaa siluettiamme, joka kohtaa virtuaalisen maailman. Aika ajoin saatamme identifioitua voimakkaasti tämän "varjon" kanssa mutta se on silti selkeästi meistä erillinen. Immersiivisissä ympäristöissä sen sijaan, että tarkkailisimme tätä varjoa, me elämme tässä varjossa, tässä rajoittuneessa representaatioissa. Tällä hetkellä teknologia on kömpelöä mutta kun se kehittyy kohti näennäistä läpinäkyvyyttä, siinä piilee vaara, että meistä tulee vain "entisen minämme varjo". (Rokeby 1995: 153-54)

Rokeby viittaa "immersiiviseen ympäristöön". Käsitteellä tarkoitetaan yleensä virtuaalitodellisuus-tilaa, johon osallistuja menee "sisälle" käyttäen kolmiulotteisen simulaation tuottavaa datakypärää. Silloin oman ruumiin konkreettisenä heijastumana toimii usein vain käden representaatio.

Teknologian kehitykseen on aina liittynyt sekä toivekuvia, että uhkakuvia. Rokebyn metaforinen ajatus "vaarasta", että meistä tulisi "entisen minämme varjoja", perustuu hänen tavalle ymmärtää interaktiivinen teknologia "vääristävänä peilinä".⁵¹ Hänen oma kuuluisin mediateoksensa Very Nervous System muuttaa videokamerapohjaisen liikkeentunnistuksen avulla ihmisen liikkeen musiikillisiksi ääniksi. Teos uudelleen muokkaa osallistujan tietoisuutta omasta ruumiistaan, tekemällä ruumiinliikkeistä ääniä. (Rokeby 1995: 146) Rokebyn mukaan tähän uuteen kokemukseen liittyy "stereoskooppinen jännite". Hän vertaa ilmiötä ihmisen näkökyvyn mekanismeihin, jossa kaksi silmäämme näkee kaksi hieman erilaista näkymää eri näkökulmista ja aivot muokkaavat näistä yhtenäisen näkökokemuksen syvyysvaikutelmiseen. Samalla tavalla vuorovaikutteinen media, joka tuo käyttäjälleen uuden kokemuksen ja näkökulman omasta minuudestaan, tuottaa stereoskooppisen jännitteen, jonka yhteisvaikutuksesta todellisuuskäsitys uudelleen muokkautuu. (idb. 147)

⁵¹ ks. Rokebyn artikkeli "Transforming Mirrors" teoksessa *Critical Issues in Electronic Media*. Artikkelin löytyy myös internetistä <http://www.interlog.com/~drokeby/mirrors.html>. Rokebyn kotisivuilta (<http://www.interlog.com/~drokeby>) löytyy myös hänen interaktiivisten

Rokeby tarkastelee tietokoneen käyttöliittymää ihmisen ymmärrystä uudelleen muokkaavana struktuurina. Hän tematisoi tietokoneen teknologista struktuuria reflektiivisenä rakenteena.

Standardi GUI⁵² käyttöliittymä on peili, joka heijastaa takaisin voimakkaasti epämuodostuneen ihmisen, jolla on suuret kädet, suunnattoman suuret sormenpäät, valtava silmä ja varsin suuret korvat. Loput ruumiista on vain selkä- ja niskasärkyjen sekä toistuvista liikkeistä johtuvien kulumavammojen aluetta. (Rokeby 1996a)

Vaikka Rokebyn argumentti olisi muodoltaan yliampuva, se demonstroi hyvin performanssin grammatologialle keskeistä problematiikkaa. Se mitä tietokone "aistii" käyttäjästäan määrittää pitkälle myös vuorovaikutuksen mahdollisuudet ja ne performatiiviset mahdollisuudet, joita interaktio tarjoaa.

5.3. NELJÄ NÄKÖKULMAA INTERAKTIIVISEEN MEDIAAN

Rokeby listaa neljä erilaista näkökulmaa, joiden pohjalta vuorovaikutusta katsojan ja interaktiivisen teoksen välillä voidaan kuvata:

1. navigoitava rakenne
2. median inventio
3. vääristävä peili [transforming mirror]
4. automaatti (Rokeby 1995: 138)

(1) Navigoitavan rakenteen metafora on arkkitehtuuri. Virtuaalitodellisuus sovelluksissa tämä metafora on varsin kirjaimellinen. Hypermediateoksissa (cd-rom, verkkosivut) tämä arkkitehtuuri voi olla puumainen haarautumakohtien määrittämä rakenne. (ibid. 139)

(2) Interaktiivinen teknologia mahdollistaa myös uuden median keksimisen toteuttamalla uudenlaisen vuorovaikutussuhteen. Jos ajattelemme sanaa media laajassa

mediateosten kuvaukset.

⁵² Graphical User Interface (Graafinen käyttöliittymä: esimerkiksi Windows95

mielessä niin silloin miltei mikä tahansa tapahtuma ja sen vaikutus muodostaa median. Kun kivi putoaa veteen, on vesi media, joka muodostaa siitä aaltoja.⁵³ Tietokone mahdollistaa medioiden toteuttamisen, jossa fyysisen todellisuuden lainalaisuuksia voidaan simuloida mutta samalla myös uudelleen muokata. Tämä uudelleen muokkauksen mahdollisuus avaa aivan uudenlaiset taiteellisten lajityyppien mahdollisuudet.

(3) Edellä oleva Rokebyn tekstin sitaatti kuvaa hyvin sitä mistä on kyse kun interaktiivinen teknologia ymmärretään "vääristävänä peilinä". Keskityn tässä luvussa erityisesti tähän näkökulmaan vielä tarkemmin.

(4) Tietokoneteknologian juuret on vahvasti automaatiassa.⁵⁴ Interaktiivinen media voidaan ohjelmoida hyvin itsenäiseksi, jolloin käyttäjän vaikutus siihen on vain marginaalista tai perusprosessia "varioivaa". Toisaalta interaktiivinen teos saattaa olla täysin riippuvainen osallistujan toiminnasta. Automaatti, joka on täysin suljettu systeemi ei enää ole interaktiivinen. Mutta voidaan kysyä onko tällaista systeemiä fyysisessä todellisuudessa olemassakaan.

Keväällä 1998 heräsi Netttime internetkeskustelulistassa⁵⁵ pieni keskustelu siitä "mikä ei ole interaktiivista?". Felix Stalder väitti, että interaktiivisuudessa ei ole mitään uutta sillä kaikki koneet hisseistä ja autoihin ovat interaktiivisia.⁵⁶ Ainoastaan kello

tai MacOS)

⁵³ Rokebyn käyttämä esimerkki hänen pitämässään esitelmässä huhtikuussa 1991 Espoon Interaktiivisen mediataiteen tapahtumassa Otso Galleriassa.

⁵⁴ ks. Philippe Bretonin Histoire de l'informatique. Tämä viite on italian kielisestä käännöksestä. (Breton 1992: 25)

⁵⁵ Netttime keskusteluryhmä on omistettu ensisijaisesti "net-aktivismille" ja keskustelulle internetin sosiaalisista, poliittisista ja kulttuurillisista aspekteista. Listalla keskustellaan myös usein net-taiteesta ja ilmoitellaan mediataiteen tapahtumista. Postituslistan kotisivu ja arkisto löytyy osoitteesta: <http://www.desk.nl/~netttime>.

⁵⁶ Stalderin viesti ilmestyi netttime-listassa 4.4.1998.

ei ole interaktiivinen. Kellot toki tarvitsevat ylläpitoa mutta Stalderin mielestä niiden pääasiallisen funktion toteutumisessa ei ihmisen toiminnalla ole mitään merkitystä. Kellot ovat siis tässä mielessä totaalisia automaatteja vaikka eivät voikkaan olla mitään ikiliikkujia. Stalder vertaa kelloa tuulimyllyyn. Tuulimylly tarvitsee tuulta mutta kello ei tarvitse aikaa käydäkseen.

Stalder sekoittaa mielenkiintoisella tavoilla käsitteitä keskenään. Tuulimylly-vertaus on vähintäänkin kömpelö mutta samalla stimuloiva. Onko aika interaktiivista riippunee siitä miten ymmärrämme suhteellisuusteoriaa suhteessa interaktiivisuus käsitteeseen. Stalder kuitenkin mitä ilmeisimmin sekoittaa ajan ja kellon keskenään.

En tässä mene sen pidemmälle kysymyksiin automaation ja interaktiivisuuden rajan käynneistä. Keskityn Rokebyn jaottelussa "vääristävien peilien" teemaan. Silti teemat navigoitavista struktuurista, uuden median inventiosta ja automaatiosta ovat yhtä tärkeitä näkökulmia pyrkiessämme ymmärtämään interaktiivisten tietokoneteknologioiden mahdollisuuksia.

5.4. VÄÄRISTÄVÄ PEILI: REFLEKTIO VAI (INTER)AKTIO?

On jo käynyt ilmi, että Kirjoittaminen on myös "vääristävä peili".(ks. edellä luku 4.7. Kirjoittamisen passio) Se pyrkii "korruptoimaan" alkuperäisen ajatuksen ideaalisen puhtauden luoden välttämättömän siteen ajattelun ja materiaalisen merkin sekä ruumiillisen aktin kanssa. Ehkä kirjoittamisessakin toimii jonkinlainen "stereoskooppinen jännite", jossa ajattelu kohtaa oman representaationsa

materiaalisissa merkeissä, jotka osaltaan uudelleen muokkaavat ajattelua. Kirjoittaminen on aina interaktiivisen teknologian soveltamista. Jos kädessämme on vain lyijykynä, koostuu "käyttöliittymä" kädestä, kynästä ja paperista. Rokebyn ajatusta soveltamalla lyijykynä käyttöliittymänä heijastaisi myös takaisin "epämuodostuneen ihmisen", jolla on suuri (oikea tai vasen) käsi, jossa suunnattoman suuret sormen päät ja loput onkin taas erilaisten ruumiin vaivojen aluetta. Näin tietysti eräällä tasolla onkin vaikka aakkosellinen kirjoittaminen on kulttuurissamme koettu varsin "luonnolliseksi" ja itsestäänselväksi sivistyksen perustaksi.

Mutta ehkä interaktiivista teknologiaa tulisi pikemminkin ajatella toisenalaisesta näkökulmasta kuin reflektion metaforan kautta. Reflektion malliin sisältyy ongelma, että siinä oletetaan jonkinlaisen alkuperäisemmän minän olemassaolo. Rokebyn mukaan interaktiivisen teknologian käyttöliittymän muoto saattaa uhata tätä alkuperäisen minän identiteettiä. Mutta kyse ei ole vain tietoisuuden ja älyn määrittämisestä minästä vaan pikemminkin psykofyysisestä jatkuvasti (interaktiossa) toimivasta kokonaisuudesta. Rokebyn teos Very Nervous System on hyvin keskeisesti motivoitunut uudelleen ruumiillistavan (re-embodiment) käyttöliittymän luomisesta.⁵⁷

Haluan tarkastella interaktiivista teknologiaa sen tarjoamien toiminnan mahdollisuuksien näkökulmasta.

"Ymmärrämme itsemme ja olemassaolomme niiden aktiviteettien kautta, joita harjoitamme ja niiden asioiden kautta joista huolehdimme." (Heidegger 1982: 159)

⁵⁷ Very Nervous System on kokeiltu mm. parkinsonin taudin terapiana. (Rokeby 1996a)

Heideggerille ihmisen suhde maailmaan konstituoituu ensisijaisesti maailmassa "käsille-olevan" (innerweltlich Zuhandenes) avautumisen kautta. (Gasché 1986: 82) Ihminen on aina maailmaan heitetty ja itseyyden perusta on tässä maailmassa-olemisessa. Tähän maailmassa olemiseen liittyy se mistä "me itsemme löydämme" ja miten me itsemme löydämme. Tapaan löytää itsensä maailmassa-olevana liittyy aina jokin mielentila. Heideggerin kielenkäytössä tällainen väite sisältyy jo sanaan mielentila [Befindlichkeit]. Saksan kielessä sekä merkitykset "itsensä löytäminen jostain paikasta", että "mielentila" ovat kummatkin läsnä tässä sanassa.⁵⁸

Mielentilat määrittävät ihmistä perustavammalla tavalla kuin reflektio. Ne eivät ole samalla tavalla "eteen asetettavissa" ja siten objektivoidavissa kuten cogito dekartilaisessa reflektiossa. Koska ihminen on "auki" mielentilalle kyse on enemmänkin "paljastumisen" ja "kätkeytymättömyyden" rakenteesta. Kätkeytymättömyys [Unverborgenheit] merkitsee Heideggerille jotain, jossa totuus paljastuu. Heideggerin mukaan ihmisen itseys paljastuu hänelle itselleen ensisijaisesti toiminnan eikä reflektion kautta.

Itseys on Daseinille *ennen* kaikkea reflektiota, ilman reflektiota ja ilman sisäistä havaintoa. Reflektio takaisinkääntymisen merkityksessä on vain itsensähavaitsemisen tapa mutta ei primäärin itsen kätkeytymättömyyden tapa. (Heidegger 1982: 159)

Heidegger kuvailee mielenliikettä, joka edeltää reflektiota Daseinin maailmaan heitettyinä olemisen avautumisena. Dasein ei löydä itseään itsestään vaan olioiden kautta, jotka ympäröivät sitä "käsille-olevan" maailmassa. (Gasché 1986: 83)

⁵⁸ Sein und Zeitin englannistajat huomauttavat, että heidän käänöksensä state-of-mind sanalle Befindlichkeit on englanninkielien idiomaattinen luomus. (Heidegger 1962a: 172 n2) Saksan kielen Befindlichkeit sanassa ei ole mitään mikä viittaisi mieleen (mind) vaan pikemminkin itsensä löytämiseen. "Wie befinden sie sich?" tarkoittaa suomeksi "Miten voit?". Suomenkielessä

Voisi ajatella, että Rokebyn tapa tematisoida tietokoneen käyttöliittymää reflektion kautta painottuu ennakkoajatukseen, jonka mukaan tietoisuus rakentuu ensisijaisesti havainnon kognitiiviselle mahdollisuudelle. Tietoisuus ymmärretään tällöin representationaalisena. Mutta GUI-käyttöliittymä heijastaa perustavammalla tasolla ihmiselle takaisin hänen "tapansa toimia".

Jos tätä tarkastellaan fenomenologisesta näkökulmasta Rokebyn ajatuksessa piilee enemmänkin husserlilainen intentionaalisuuden käsitys. Heideggerille fenomenologinen näkökulma on eksistentiaalisempi, jolloin primäärimpi tietoisuutta määrittävä todellisuus on praksinen. (Ihde 1979: 117)

Heidegger tekee Sein und Zeit teoksessa erottelun käsille-olevan [Zuhandenheit] ja käsillä-olevan [Vorhandenheit]⁵⁹ välille. Käsillä-oleva on "teoreettisesti determinoitunut". Sen mukaisesti oliot tulkitaan vain entiteeteiksi, joilla on ominaisuuksia. Heideggerin mukaan tämä kuitenkin jo sisältää ontologisen ennakko-oletuksen. Käsille-olevana oliot sen sijaan aina jo ovat produktiivisen ja aktiivisen toiminnan osia. Heidegger ei vain esitä näitä kahta erillisinä tapoina olla suhteessa objekteihin vaan käsille-oleva on itseasiassa käsillä-olevan perusta. Ihde kutsuu tätä ontologian aktio-teoriaksi. (Ihde 1979: 118) Mutta eikö olisi loogisempaa puhua interaktio-teoriasta. Tästä näkökulmasta itseys ei määriy ensisijaisesti minkään cogiton kautta vaan itse vuorovaikutussuhteen kautta objektien ja toimijan välillä.

Jos otamme tämän Heideggerilaisen ajatuksen vakavasti se merkitsee sitä, että insinöörit, jotka suunnittelevat

"itsensä löytämisen" aspekti ei myöskään tule esiin sanasta "mielentila".

⁵⁹ Kyseiset suomennokseni eivät ole kovinkaan selkeitä. On syytä vertailla

ympäristöämme, sen esineitä ja välineitä, itseasiassa osaltaan määrittelevät sen miten me "löydämme itsemme" ja miten me toimimme. Tämä teknologia määrittää käyttöliittymiensä kautta meidän toiminnan mahdollisuuksia ja sitä kautta muokkaa kokemuksiamme, käsitystä itsestämme ja todellisuudesta. Tämä tarkoittaisi sitä, että insinööri ja teolliset suunnittelijat uudelleen muotolevat myös "ontologiaa" ja ovat myös nykypäivän subjektin filosofeja. Silloin kulutushyödykkeiden, viihde-elektroniikan, kodinkoneiden jne. tuotesuunnittelu merkitsee "käsille-olevan" uudelleen muokkausta.

Tuotesuunnittelun psykologian auktoriteetti Donald A. Norman kirjassaan Miten avata mahdottomia ovia? Tuotesuunnittelun salakarit käy läpi näkökohtia, joita suunnittelijan olisi ajateltava, jotta esineet ja kojeet voisi suunnitella helppokäyttöisemmiksi ja loogisemmiksi. Mutta onko keskeinen kysymys siinä "ontologisessa vastuussa", joka suunnittelijoilla on harteillaan nimenomaan helppokäyttöisyyden ja loogisuuden hyveissä?

5.5. HEIDEGGERIN TEKNOLOGIAN FILOSOFIA

Esseessään "Teknologiakysymys" (Frage Nach der Technik) Heidegger pyrkii pureutumaan tarkemmin siihen millä tavalla teknologia filosofisena kysymyksenä on syvällisesti myös ontologinen ja epistemologinen kysymys. Lähtökohtana Heideggerille on pyrkimys määrittää miten ihminen voisi luoda vapaan suhteen teknologiaan. Heideggerin mukaan: "Suhde on vapaa, jos se avaa inhimillisen olemassaolomme teknologian olemukselle." (Heidegger 1962b: 5; 1977: 3) Teknologiakysymys

englanninnoksen ratkaisuihin, jossa nämä käsitteet on käännetty seuraavasti:

essee keskittyy pitkälti teknologian olemuksen pohtimiseen, mutta olemuksella Heidegger sanoo tarkoittavansa jotain muuta kuin mitä filosofia tavallisesti sillä tarkoittaa. Itseasiassa Heideggerin mukaan teknologian olemuksessa on jotain, joka pakottaa ajattelemaan olemuksen käsitteen uudelleen ja toisella tavalla kuin tavallisesti. (ibd. 30; 30)

Hän ottaa esimerkiksi talon ja valtion olemuksen. Niiden olemus ilmenee siinä miten talo ja valtio käytännössä toimivat, pysyvät, vallitsevat, hoitavat virkaansa, kehittyvät ja rappeutuvat. (Ibd.) Heidegger tekee selväksi, että kyse ei ole platonisesta tavasta ajatella olemusta. Kyse ei ole ikuisesta, geneerisestä tyypistä tai lajista.

Jos teknologian olemusta ajatellaan jonakin ikuisena ja pysyvästi jatkuvana ideana, joka leijuu kaiken teknologisen yllä, olisi teknologian olemus ideana myyttinen abstraktio. (ibd. 31; 31)

Heideggerille teknologian olemus on se tapa, jolla teknologia "olevaistaa" [Wesen]⁶⁰. Tähän olevaistamiseen liittyy joukko toisiinsa kietoutuneita käsitteitä, joilla Heidegger tematisoi totuuskäsitystään. Heideggerin saksan kielen sana olemukselle on *Wesen*. Tämän sanan hän identifioi verbin *währen* (jatkua, pysyä) kanssa. (ibd.30) Keskeinen merkitys, jolla Heidegger piirittää teknologian olemusta on myös sanalla *gewähren* (myöntää, suoda, antaa, hankkia), joka on läheisessä suhteessa sanoihin *wahren* (puolustaa, suojella, varjella, valvoa) ja *bewahren* (säilyttää). *Wahr* on sanan *Wahrheit* (totuus) vartalo. Kun totuus on Heideggerille kätkeytymättömyyttä [Unverborgenheit] tai paljastumista [Entbergen] liittyy tähän myös jonkinlainen "turvassa säilyttäminen". *Entbergen* verbin vartalo on *bergen*

ready-to-hand ja present-at-hand.

⁶⁰ Sivenius kertoo suomentajan huomautuksessaan (teoksessa Taideteoksen alkuperä [Der Ursprung des Kunstwerkes]), että verbi *Wesen* on vanhahtava ja sen perusmerkitys on "olla". Se viittaa olemisen erityislaatuiseen olemisen tapaan, sen tapahtumaluonteisuuteen. (Heidegger 1995: 92, n1)

(pelastaa, suojata, saada takaisin, varmistaa, peittää) ja etuliite *ent-* tarkoittaa poistamista, vapautumista, poispääsyä, tulemista, alkamista. Heideggerin tapa pyöritellä edestakaisin näitä sanoja ei suoranaisesti anna paljontaan propositionaalista informaatiota. Siihen hän ei ilmeisesti pyrikkään. Pikemminkin pyrkimys on sallia (saksan) kielen itsensä sanoa jotain. Se on strategia, jonka kautta hän pyrkii laukaisemaan kielessä itsessään jonkilaisen "paljastumisen" prosessin. Heideggerille totuus merkitsee jotain, jossa toimii paljastuminen ja tähän paljastumiseen liittyy myös "turvassa säilyttäminen" johon sekä verbit *wahren* että *entbergen* viittaavat.

Tämä "paljastuminen", olevaisen olevaiseksi tuleminen voi olla luonnollinen tapahtuma. Heideggerin yksi esimerkki on kukkasen puhkeaminen kukkaan. (ibid. 11; 10) Mutta teknologia on jotain, jossa paljastuminen tapahtuu ei *physi*ksenä vaan *poiesi*ksena. Se ei ole luonnon prosessi vaan ihmisen teko. Mutta jos ihmisruumis (eli tämän teon suorittaja) on osa luontoa niin tämä erottelu saattaa osoittautua omalla tavallaan väljäksi. Heidegger siteeraa Platonin *Pidot* dialogia: "tekeminen.. on aina syy siihen, että jokin muuttuu olemattomasta olevaksi. Siten mikä tahansa käsityöläisammatin harjoittaminen on tekemistä ja jokainen käsityöläinen on tekijä ja runoilija [poiesis]."⁶¹ (Platon 1979: 121; 205b) Heideggerin käännös kreikan *poiesis*-sanalle on *Her-vor-bringen*, jonka ehkä voisi epätarkasti kääntää "aikaan saattamiseksi". Heideggerille totuus ilmenee avautumisessa, joka on lähempänä tekemistä ja toimintaa kuin korrektia propositionaalista representaatiota tai väitettä.

⁶¹ Platonin *Pidot* dialogin suomennoksen selityksissä *poiesi*ksen sanotaan merkitsevän "'tekemistä', 'tekijää' yleensä että erityisesti 'runoutta', 'runoilijaa'." (Platon 1979: 381)

Tällainen avautuminen tapahtuu runoudessa. Mutta yksi esimerkki voisi myös olla se mitä tapahtuu elokuvan montaasissa. Silloin kahden kuvan yhteen törmääminen tuottaa kolmannen merkityksen, joka on enemmän kuin näiden kahden kuvan "summa".

Heideggerille teknologian olemus ei tule esille sen instrumentaalisessa ominaisuudessa, jossa se ymmärretään välineenä jonkin päämäärän suhteen. Keskeisempää on tämä "paljastumisen" aspekti.

Kaikki aikaan saattaminen perustuu paljastumiseen. Teknologia ei ole vain keino saavuttaa jokin päämäärä. Se on aukipaljastumisen tapa. (Heidegger 1962b: 12; 1977: 12)

Teknologia käsitteen juuret ovat kreikan kielen sanassa *tekhne*, joka "ei ole vain nimitys taitavan ammattimiehen aktiviteeteille ja taidoille, vaan myös nimitys älyn ja taiteiden taidoille. *Tekhne* kuuluu aikaan saattamiseen, *poiesiskseen*, se on poeettista." (ibid. 12 ;13) Heidegger huomauttaa myös, että *tekhne* liittyy episteemin käsitteeseen. "Kummatkin sanat ovat nimiä tietämiselle sen laajimmassa mielessä." (ibid.) Runollisuus on tässä yhteydessä ymmärrettävä siis ensisijaisesti episteemisenä ja ontologisena tapahtumana. Heidegger pyrkii ajattelemaan teknologiaa ja sen suhdetta runolliseen antiikin kreikkalaiseen tavoin.

Kreikassa länsimaisen kulttuurin sallimusten hetkillä taide nousi korkeimmalle tasolle, jonka paljastuminen sille soi. Se toi jumalien läsnäolon, se toi jumalallisen ja ihmisen sallimukset säteilevään dialogiin. Taidetta kutsuttiin vain nimellä *tekhne*.

Taide ei ollut artistista. Työt eivät olleet esteettisesti nautittavia. Taide ei ollut kulttuuritoiminnan sektori. (ibid. 34; 34)

En tässä puutu sen tarkemmin siihen missä määrin Heideggerin teknologian filosofia on "teologista". Heidegger mitä ilmeisimmin ihanoi kulttuuria, jossa teknologia, tietämisen

instituutiot ja hengellinen elämä ovat jollakin tavalla kiinteästi sidoksissa toisiinsa.

5.5.1. TEKNOLOGIAN PUIITE

Keskeinen käsite Heideggerin yrityksessä "teoretisoida" teknologian olemusta on *Gestell* (puite)⁶². Puite on paljastumisen tapa, jota teknologia pitää yllä. Hän rinnastaa tapansa käyttää sanaa *Gestell* samankaltaiseksi tavanomaisen sanan filosofiseksi "soveltamiseksi" kuin Platonin tapa käyttää sanaa *eidos* ideaoppinsa keskeisenä käsitteenä. Heideggerin mukaan sana *eidos* tarkoitti ennen Platonin sille antamaa filosofista sisältöä vain yksinkertaisesti ulkoista jonkun olion tai esineen silmin nähtävissä olevaa aspektia. Mutta tästä jokapäiväisestä todellisuuden osasta Platon kehittäi kaikkien (ei vain silmin) aistittavissa olevien ominaisuuksien takana vaikuttavan ikuisen ja muuttumattoman ideaalisen olemuksen. Heidegger väittää, että hänen tapansa käyttää sanaa *Gestell* muokkaa samaan tapaan sanan merkitysrikkautta mutta ei kuitenkaan ihan siinä mittakaavassa, jolla Platon kohteli sanaa *eidos*. (Heidegger 1962b: 19-20; 1977; 20)

Puite (*Gestell*) voitaisiin ehkä myös kääntää kehysrakenteeksi. Mutta se ei viittaa mihinkään konkreettiseen teknologiseen välineeseen tai kojeeseen. (idb. 29; 29) Tässä mielessä tapa käyttää sanaa "puite" tuntuu sittenkin hieman platoniselta vaikka Heidegger eksplisiittisesti pyrkii irrottautumaan platonisesta metafysiikasta. Voisiko Heideggerin

⁶² Käytän samaa suomennosta kuin Tere Vadén Heideggerin *Spiegel* haastattelun suomennoksessa, joka löytyy George Steinerin suomennetusta Heidegger kirjasta. (Steiner 1997: 186) Myös Juha Varto kääntää *Gestell* sanan "puitteeksi". (Varto 1991: 9) Muita sanan merkityksiä ovat: kehys, jalusta, teline, pukki, kaivonkehä, runko, hylly, luuranko.

teknologiakysymystä kuitenkin lukea työhypoteesilla, jonka mukaan *puite* tai "kehysrakenne" on elimellisesti osa teknologista apparaattia sen käyttöliittymässä?

Käyttöliittymällä en tarkoita tässä ainoastaan sitä teknistä konstellaatiota, joka määrää teknisen laitteen toimintamahdollisuuksia. Ensisijaisesti viittaa siihen tekniseen toimintatapaan, joka määrää myös yhtä paljon käyttäjän toimintaa ja hänen "performanssiaan". Esimerkiksi tietokoneen käyttöliittymässä hiiri ja näppäimistö ovat elementtejä, jotka keskeisellä tavalla muokkaavat ruumiillisen performanssin orientaatioita.

Heidegger käsittelee teknologiakysymystä hänen totuusteoriansa näkökulmasta. Hänelle totuus on paljastumista, joka on välttämättä myös kytketty kätkeytymiseen. Totuus on *aletheia*, ja sen rakenne on paljastuminen. Hän tyrmää määritelmät, joiden mukaan teknologia olisi ihmisen toiminnan väline tiettyjen ennalta asetettujen päämäärien saavuttamiseksi. Tällainen käsitys teknologiasta on antropologinen ja instrumentaalinen. (Heidegger 1962b: 6; 1977: 5)

Aristotelinen käsitys teknologiasta on juuri tällainen. Se, että teknologia olisi vain ja ainoastaan väline päämäärien saavuttamiseksi merkitsee sitä, että teknologialla itsellään ei ole mitään itseisarvoa. Teknologinen aktiviteetti itsessään ei tyydytä ihmisluntoa. Teknologia on silloin "neutraali" kuten sanotaan. (Webster 1983: 347) Tämä neutraalisuus perustuu aristoteliseen erotteluun luonnollisten objektien ja artefaktien (ihmisen luomien objektien) välille. Aristotelisessa ajattelussa teknologia on alimpana ihmisen aktivitteettien hierarkiassa. Teknologia on vain tapa palvella ihmisen päämääriä ja nämä päämäärät ovat näistä välineistä erillisiä. (Ibd. 349)

F. Hood Webster arvelee, että tällainen käsitys teknologiasta voi olla päteväkin muinaisessa kreikassa mutta modernissa maailmassa se ei enää päde. Modernissa teknologisessa maailmassa ei enää ole mahdollista erotella päämääriä ja välineitä toisistaan. Hän ottaa esimerkiksi amerikkalaisen autoteollisuuden. Mittavan autoteollisuuden luomisella on keskeinen merkitys amerikkalaiselle yhteiskunnalle ja taloudelle sekä välineellisesti että päämääräänä. Tällä teollisuudella on merkitystä osakkeen omistajille, työllisyydelle jne. (Ibd. 350) Voitaisiin tietysti kysyä oliko erottelu päämäärien ja välineiden välille Aristoteleenkaan aikana viimekädessä mahdollista.

Websterin mukaan nykyteknologista tilannetta voi ymmärtää paremmin heideggerilaisen ajattelutavan kehyksissä kuin aristotelisen teknologiakäsityksen kautta. Heideggerilla teknologia on ihmisen olemisen eksistentiaalisen rakenteen osa. (ibd. 353) Koska teknologia on olennainen osa ihmisen olemusta vaikuttaa se myös ihmisen tapaan ymmärtää maailmaa.

5.5.2. LUONTO VALMIUSVARANTONA

Heidegger määrittelee teknologian puitteeksi, jonka mukaisesti todellisuuden paljastuminen tapahtuu ihmisen kontrollinhalun tai "määräämisen" [Stellen] näkökulmasta.

Gestell tarkoittaa sitä määräämisen [Stellen] yhteen keräävää, joka määrää myös ihmisen suhteen eli haastaa hänet edelleen, paljastaakseen todellisen, määräämisen muodossa, valmiusvarantona. Gestell tarkoittaa sitä paljastumisen tapaa, joka hallitsee teknologiaa mutta, joka ei itsessään ole ollenkaan teknologinen. (Ibd. 20; 20)⁶³

⁶³ Ge-stell heißt das Versammelnde jenes Stellens, das den Menschen stellt, d.h. herausfordert, das Wirkliche in der Weise des Bestellens als Bestand zu entbergen. Ge-stell heißt die Weise des Entbergens, die im Wesen der modernen Technik waltet und selber nichts Technisches ist.

Tämän teknologisen puitteen mukaisesti ihminen näkee todellisuuden ja luonnonvarat valmiusvarantona [Bestand]. Teknologian olemus muokkaa ihmisen käsitystä todellisuudesta siten, että "totuuden paljastuminen" on ennalta määrätty teknologisen puitteen mukaiseksi. Heidegger näkee tässä riskin, että myös ihmisestä muodostuu tällöin vain pelkkä valmiusvaranto. Mikä on todellisuuden luonne silloin kun sen olemus nähdään valmiusvarantona? Heideggerille yksi esimerkki on Reinin patoaminen. (ibid. 15; 16)

Luonnon "luonnollinen" kulku on uudelleen järjestetty ja luonnonvarasta, joen virtauksesta on tehty energiavaranto. Heidegger näyttää ajattelevan, että ihmisen tapa uudelleen järjestellä luonnon prosesseja merkitsee muutoksia ontologisella tasolla. Mutta eikö luonnossa itsessään tapahtu ilman ihmisen vaikutustakin analogisia tapahtumia? Esimerkiksi auringon energia varastoituu lämpöenergiana fyysisiin kappaleisiin tai yhteyttämisen kautta juurekseen. Onko nämä tämän kaltaiset prosessit todellakin ontologisesti toisella tasolla kuin ihmisen toiminnan tuottamat uudelleen rytmitykset energialähteiden kanavoinneissa?

Heidegger väittää, että teknologian olemus jollakin tavalla "haasta" luonnon. Tässä sanassa "haastaa" [herausfordern] voidaan ehkä myös ehkä lukea sivumerkitys "kuormittaa". Luonnon tasapainon kuormitus on tosiasia ja jo vuosikymmeniä sitten ymmärretty teknologisen todellisuuden ei-toivotuksi vaikutukseksi. Mutta tähän "haastamiseen" liittyy Heideggerillä myös episteeminen aspekti. Ihminen haastaa luonnon tieteellisteknologisella koneistollaan rajoittaen siten "totuuden" ymmärtämistä.

Teknologian läsnäolon toteutuminen uhkaa paljastumista, se uhkaa sitä mahdollisuudella, että kaikki paljastuminen on

kulutettu määräämisellä ja että kaikki tuo itsensä tykö vain valmius-varannon kätkeytymättömyydessä. (Heidegger 1962b: 34; 1977: 33)

5.5.3. TEKNOLOGIAN PUIITE JA LASKEVA AJATTELU

Keskeisin Heideggerin väite teknologian olemuksesta on se, että teknologia muokkaa meidän käsitystä todellisuudesta. Heidegger uskoo, että teknologiassa piilee vaara, että ihminen ei enää kykene jollakin "alkuperäisemmällä" tavalla ymmärtämään todellisuutta. Tausta-ajatuksena on, että olisi olemassa jokin alkuperäisempi tapa suhtautua luontoon kuin sen näkeminen valmiusvarantona. Heideggerin mukaan fysiikka on sidottu ajatukseen, että "luonto tavalla tai toisella ilmaisee itsensä jonakin, joka on identifioitavissa kalkulaation kautta ja sen kautta mikä on järjestettävissä informaation systeeminä." (ibid. 22; 23)

Moderni tiede representoi luontoa laskettavissa olevien voimien näkökulmasta. Heidegger väittää, että vaikka moderni fyysiikan tiede edeltääkin teknologiaa kronologisesti niin olemuksen tasolla juuri teknologia on tehnyt modernin fyysiikan tieteen mahdolliseksi. Heidegger tekee paradoksaalisen väitteen: "Moderni fysiikka ei ole kokeellista fysiikkaa, koska se soveltaa välineistöä luonnon tutkimukseen." (ibid. 21; 22) Tarkoittaako Heidegger, että aitoa "kokeellista fysiikkaa" olisi luonnon tutkiminen ilman mitään matemaattisia puitteita ja ilman teknologiaa? Nykyisen tieteellisen maailmankatsomuksen näkökulmasta tällainen yritys olisi silkkaa mystiikkaa ja huuhaa-tiedettä. Heideggerin näkökulmasta tämän kaltaisessa

teknistieteelliseen maailmankuvaan liittyvässä ennakkoluulossa piilee vaaransa.

Hän tulkitsee ihmisen tieteellisteknisen asenteen yhdeksi keskeisimmäksi piirteeksi "laskevan ajattelun" (das rechnende Denken). Tämä tapa ajatella kätkee alleen toisenlaiset tavat ajatella olevaa tai olemista (fysistä, maailmaa, yhtä, kaikkea). Heidegger näkee suurimpana teknologisen vallankumouksen vaarana sen, että se "voi kahlehtia, lumota, sokaista ja häikäistä ihmistä niin, että jonakin päivänä laskeva ajattelu jää ainoaksi arvoksi ja tottumukseksi." (Heidegger 1991: 40)

Heidegger tarjoaa laskevalle ajattelulle vaihtoehtona "avoimuutta salaisuudelle", "odottamista" ja "silleen jättämistä" [Gelassenheit]. Reseptissä tuntuu olevan ripaus teologista mystiikkaa. Jos Heideggerin yksi ja ainoa haaste on ajatella olemista sen olemisen olennaisimmassa olemuksessa niin tähän epäilemättä välttämättä liittyy myös spirituaalinen haaste, joka pyrkii tyydyttämään ihmisen uskonnollisia tarpeita. On kohtuullista odottaa, että olemisen olemuksen selvittäminen kertoisi myös jotain olennaista koko universumista ja ihmisestä itsestään. Varto kuvaa teologian paradoksia, jonka mukaan teologien ponnistelut tuottaa kuvauksia Jumalasta, Korkeimmasta Intellektistä ja Hyvän alkulähteestä sisältää inhimillisen mittakaavan virheen. Jumala on silloin pakotettu ihmisen mittakaavaan, jolloin Jumalan suuruus ja ihme voivat ilmentyä vain rajallisesti. (Varto 1991: 4) Jotain analogista ilmeisesti tapahtuu silloin kun ihmisen suhde luontoon määräytyy "laskevan ajattelun" kautta.

Heideggerin mukaan resepti teknologisen ajattelutavan vaaralle piilee "silleen jättämisessä" (tai "tyytymisessä" kuten Markku Lehtinen Gelassenheit käsitteen suomentaa (Lehtinen 1998:

134). Juha Varto tulkitsee "silleen jättämisen" seuraavasti: "Ajattelevan ihmisen pitäisi nyt vain antautua ja avautua, levätä ja odottaa, jättää huomiotta ja päästää sisään." Heideggerin reseptihän sopisi siis mainiosti työttömälle. "Ajan tappaminen" onkin silloin eettisesti "korkea-arvoisinta" toimintaa sillä se ei ainakaan edesauta ihmisen "suurinta vaaraa", joka ajaa ihmistä vain ja ainoastaan laskevan ajattelun kaltaiseen "sokeuteen".

Heideggerin tarjoama vaihtoehto vaikuttaa oireellisesti varsin "filosofiselta". Varto antaa tälle epäilylle lisänsä: "Vaikka puhe "salaisuudesta" ja "jättäytymisestä" vaikuttaa runolliselta, on tässä syrjään vetäytymisessä varsinaisesti kyse vain yrityksestä saada kokonaiskuva ja se on mahdollista vain kauempaa katsellen." (Varto 1991:17) Eikö tämä tulkinta vain toista filosofian ja laskevan ajattelun intohimoja objektivoida "kaikennäkevään" kokonaiskuvaan maailman ymmärtäminen? Eikö tämä ole hegeliläinen tulkinta "silleen jättämisestä"?

"Silleen jättäminen" lähtee olioiden silleen jättämisestä, jossa tekniselle maailmalle sanotaan samalla Kyllä ja Ei. (Heidegger 1991: 38)

Voimme sanoa "kyllä" teknisten objektien välttämättömälle käytölle ja voimme sanoa samalla "ei", siinä määrin kun me estämme niiltä sen, että ne yksinomaan asettavat meille vaatimuksia ja siten pilaavat, hämmentävät ja viimein hävittävät olemuksemme.(ibid. 37-38)

5.5.4. "SILLEEN JÄTTÄMINEN" VS. "TOIMINTAAN JÄTTÄYTYMINEN"

Väittäisin, että tämän kaltaisesta päämäärästä on kyse esimerkiksi David Rokebyn työssä interaktiivisten

käyttöliittymien kokeiluissa. Pyrkimyksenä on luoda teknologiasta "inhimillistä" eikä ihmisestä "teknologista".⁶⁴ Mutta miksi ilmaisu "Kyllä ja Ei"? Vaikka Heidegger kieltääkin, että tällöin suhteemme tekniseen olisi "eripurainen ja epävarma", viittaa se kuitenkin johonkin ristiriitaiseen. Ihminen ei tiedä mikä on teknologisen maailman mieli. "*Teknisen maailman mieli kätkeytyy*" (Ibd. 39) Silloin myös suhteemme tekniseen esimerkiksi tietokoneen käyttöliittymän asettamassa suhteessa jää viime kädessä "kätkeytyneeksi". Miten siis voimme sanoa kyllä sille, joka on teknologiassa välttämätön ja ei sille, joka uhkaa ihmisen olemusta? Heideggerin vastauksessa on suositus, jonka mukaan meidän on otettava asenne, jossa olemme avoimia teknologian mielelle ja siten olemme "avoimia salaisuudelle". On käsittämätöntä, miten tämän voi tulkita "lepäämiseksi, odottamiseksi ja huomiotta jättämiseksi" kuten Varto "silleen jättämistä" kuvailee.

Mutta jospa kääntäisimme käsitteen *Gelassenheit* "toimintaan jättäytymiseksi". Mitä tällainen toiminta voisi olla? Tietokonepelin pelaaminen ei ole teknologian käyttöä välineellisenä toimintana, jossa väline on teknisen tuottamisen instrumentti. Eikö tietokonepeli, joka on mukaansatempaava ja pakottaa spontaaneihin reaktioihin voi olla "toimintaan jättäytymistä"? Tietokonepeliä voi pelata "hartaudella". Peter Kreeft löytää Heideggerin "silleen jättämiseen" liittyvästä hartaudesta mm. vapaan spontaaniuden hyveen, joka löytyy myös zen-buddismista. Tämä spontaani toiminta on kuin lapsen toiminta, joka ei harkitse ennakolta. (Kupiainen 1991:112)

Suhde teknologiaan tulisi siis olla jollakin tavalla spontaani. Mutta samalla olisi kyettävä aistimaan ne vaarat,

⁶⁴ Ks. kulutushyödykkeiden ja teknologian suunnitteluun perehtyneen kognitio-tieteilijän D.A. Normanin kirja *Things that Make Us Smart*, jossa tämä

jotka teknologiaan liittyvät. Jos tällä tavalla kykenemme "sanomaan Kyllä ja Ei", niin onko meille silloin muodostunut vapaa suhde teknologian olemuksen suhteen? Nykytilanteessa näyttäisi siltä, että ihmisellä ei olisi tällä tavoin "vapaata" suhdetta teknologian suhteen. Heideggerin mielestä ihmisestä itsestäänkin näyttää tulleen valmiusvaranto.

Mutta miten ihmisen eksistenssistä itsestään voi tulla valmiusvaranto? Viittaako Heidegger kellokorttityöntekijöihin, liukuhihnatyöntekijöihin Henry Fordin tehtaista Coca-cola tehtaisiin tai työvoimaan ja proletariaattiin marxilaisessa mielessä? Vai onko hänen mielessään Chaplin "Nykyajan" hammasrattaissa?

Mitä ilmeisimmin kellokortilla varustettu liukuhihnatyö voi olla hyvä esimerkki siitä miten ihmisen työvoima on valmiusvaranto. Ihmisen työpanos on silloin varastoitu, kytketty, rytmitetty teknologian tahtiin.

Mutta eikö näennäisesti "vapaa" taiteilija, joka itse päättää oman aikataulunsa, voi myös olla "valmiusvaranto", jonka työtahtia muokkaa deadline ja viimehetken ympärivuorokautiset työrupeamat ilman "vapaa-aikaa". Onko valmiusvarannon olemus vain energioresurssien ajallisen rytmityksen uudelleen muokkauksessa? Olisiko mahdollista että vielä olennaisemmalla tavalla kyse on tavasta ja laadusta, jolla ihminen toimii panostaessaan energiaa toimintaansa.

Vuosisadan alun tayloristinen työtehotutkimus pyrki löytämään keinoja mahdollisimman tehokkaalle työvoiman käytölle.⁶⁵ Nykyisessä rakenteellisen työttömyyden tilanteessa ergonomian päämäärinä ei voi enää olla työvoiman työtapojen tehokkuuden ensisijaisuus. Tapahtuuko tässä siis muutos, jossa

kysymyksen asettelu on keskeinen teema.

⁶⁵ Ks. mm. taylorismista Peter Wollenin artikkeli

teknologia valmiusvarantona mahdollistaa sen, että ihminen vapautuu "valmiusvarannon ikeestä"?

Nykyinen "teknologinen tehokkuus" ei olisi mahdollista ilman, että luonto nähtäisiin valmiusvarantona. "Tehokkuuden arvoa" voisi jopa pitää tämän asenteen yhtänä aspektina. Tähän "tehokkuuteen" liittyy pyrkimys "helpottaa" ihmisen arkielämää. Teollinen ja jälkiteollinen automaatio on perustaltaan tehokkuusajattelua. Se on myös osaltaan tuottanut tilanteen, jossa ihmisillä on yhä enemmän vapaa-aikaa (josta työttömyys äärimmäisenä esimerkkinä). Mutta tämä vapaa-aika antaa samalla ihmiselle mahdollisuuden ajan käyttöön, jossa ihminen itse ei muokkaudu "valmiusvarannoksi". Onko tämä se teknologian "mysteeri", josta Heidegger puhuu? Jos tulkitsemme "silleen jättämisen" kuten Varto sen tulkitsee näyttäisi siltä, että massatyöttömyys olisi teknologisen yhteiskunnan positiivisin aspekti, sillä se antaa ihmisille aikaa ajatteluun ja aikaa "salaisuudelle avautumiselle". Työttömyys olisi näin tulkittuna täydellinen "puite" silleen jättämiselle.

Saattaa olla, että työttömyys myös tuottaa tällaisia arvoja. Kansantaloudellinen ongelma voi kuitenkin nakertaa näitä "silleen jättämisen" arvoja. Väitteeni on, että Gelassenheit käsitteen voisi myös lukea eräänlaisena "toimintaan jättäytymisenä". Kyse ei silloin ole vain odottelusta. Grotowskin esimerkki "liikkeestä joka on lepoa" antaa osviittaa siitä mistä voisi olla kysymys.

"Liike, joka on lepoa", on hyvin vanha ilmaisu, joka löytyy monista traditioista. [...] Yleensä emme ole siellä missä olemme koska mielessämme olemme aina jo paikassa johon olemme menossa, kuten juna, joka näkee vain toisiaan seuraavat asemat, mutta jos muutamme rytmiämme (tätä on hyvin vaikea kuvailla mutta sitä voidaan harjoittaa), jos esimerkiksi muutamme toimintamme rytmiltään erittäin hitaaksi, niin hitaaksi, että käytännössä seisomme paikallamme, alussa olo voi tuntua ärsyyntyneeltä,

kyselevältä ja ajatuksia oksentelevalta, mutta muutaman hetken päästä jos olemme todella valppaita, jotain muuttuu. Alamme olla siellä missä olemme. [...] Yhtenä päivänä tarkkailin erästä, joka tuli lähellä samankaltaista tilaa pesemällä astioita. Se oli mahdollista, sillä hän halusi tehdä sen niin, että kukaan ei tietäisi, että hän teki sitä. Hän ei tiennyt, että minä näin hänet, että kukaan katsoisi häntä. Hindu mies vierelläni tarkkaili tätä toimintaa ja sitten hän sanoi: "Tuo on täydellistä karmajoogaa." (Grotowski 1997: 261-62)

Heideggerin "silleen jättäminen" on verrattu zen-buddistisiin periaatteisiin. Mutta eikö ihmisen suhteessa teknologiaan ole viimekädessä vain kysymys myös ihmisen suhteesta omaan ruumiiseensa. Jooga on eräs tekniikka, jolla tämän suhteen tasapainoa pyritään ylläpitämään, mutta se ei ole ehkä länsimaiselle ihmiselle paras mahdollinen ratkaisu, vaikkakin tässä esimerkissä oli myös kyse "hyödyllisestä" toiminnasta.

Performanssin grammatologian keskeinen kysymys on pohtia kirjoittamisen kulttuurin ruumiillisen ilmaisun mahdollisuuksia oman ruumissuhteen näkökulmasta. Uudet mediateknologiat uudelleen muokkaavat näitä kirjallisen kulttuuriin liittyviä instituutioita ja samalla ihmisen suhdetta omaan ruumiiseensa ja sen kautta myös käsitystä maailmasta. Eri kulttuureissa on aina ollut ruumiillisen ilmaisun tai harjoituksen tekniikkoja, joiden päämääränä on ollut erityisesti löytää mielen ja ruumiin tasapaino. Pohtiessamme teknologian olemusta voivat nämä käytännön tekniikat antaa yhden näkökulman siitä mistä ongelmavyyhdyissä (teknologia, laskeva ajattelu, puite, silleen jättäminen jne.) voi olla kysymys.

5.6. INTERAKTIO JA "VÄLIÄÄNI" - ESTEETTISEN NÄKÖKULMAN RAJAT

Teknologian yksi vaara on tehdä myös ihmisestä valmiusvaranto. Onko silloin niin, että "ihminen ei ole siellä

missä hän on", vaan aina jo suorittamassa jotain jollekin ilman, että tämän toiminnan mielekkyys olisi kokonaisvaltaisesti motivoitunut itse toiminnassa ja toimijassa?

Tällöin teknologia haastaa ihmisen ja ehkä samalla myös luonnon, jos ihmisruumis tulkitaan jo osaksi tätä luontoa. Heidegger väittää, että tuulimyllyt eivät "haasta" luontoa valmiusvarastona. Mutta Reinin patoaminen sen sijaan "haastaa" luonnon. Missä siis menee raja? Olisiko niin, että ontologisen rajan vetäminen sen välille jossa luontoa kohdellaan valmiusvarantona ja jossa sitä ei siten kohdella, ei ole mahdollista. Tämä raja on häilyvä. Tällaista "rajan häilyvyyttä" kuvaa Derridan epäkäsité: *différance* (erå). Eräs sen rooli oli tematisoida kulttuurin ja luonnon välisen erottelun problematiikkaa. Kulttuuri *eråaa* luonnosta eli ne ovat aina tavalla tai toisella kietoutuneet toisiinsa.

Paul Sermonin tai Myron Kruegerin vuorovaikutteisissa teoksissa käden virtuaalikuva ei ole konkreettisesti ihmisen ruumiin jatke. Mutta havainnossa ja representaation tasolla se kuitenkin on ruumiin ja siten "keskushermoston jatke". Heideggerille teknologian olemus ei ole platonisessa mielessä ikuinen idea vaan, jotain joka liittyy ihmisen vapauteen, kykyyn ymmärtää totuus, ihmisen kohtaloon ja historialliseen olemukseen. Mutta teknologiaan näyttäisi liittyvän syvä ambiguiteetti. Heideggerin teksti intoutuu välillä miltei tämän ambiguiteetin hurmioituneisiin näkyihin:

Määräämisen vastustamattomuus ja pelastavan pidättyväisyys piirtävät reittinsä toistensa ohi kuin kahden tähden reitit taivaiden kulussa. Juuri tämä keskinäinen ohikulku on niiden läheisyyden kätkeyty puoli. (Heidegger 1962b: 33; 1977: 33)

Heidegger maalailee "parhaimmillaan" (tai pahimmillaan) teknologian olemuksen kosmisten metaforien alueelle. Hän

painottaa, että teknologiassa ei sinänsä ole mitään demonista mutta siinä piilee mysteeri, jossa suunnaton vaara. Mutta samalla siinä piilee välittömässä läheisyydessä pelastuksen mahdollisuus. "Missä puite [Gestell] vallitsee siellä vallitsee vaara sen korkeimmassa merkityksessä." (ibid. 28; 28) Hän viittaa toistuvasti Hölderlinin runoon "Wo aber Gefahr ist, wächst Das Rettende auch" (Missä vaara kasvaa siellä kasvaa myös pelastava voima). Mutta mihin vaaraan Heidegger tässä viittaa? Kylmän sodan kauhun tasapaino oli suoraa seurausta ylimitoitettusta teknologisesta sotakoneistosta. Strategiaan kuului, että vaaran suunnattomuus pelastaa sodalta. Heideggerin teknologiaessee on vuodelta 1954. Hän myös mainitsee ydinenergian rauhanomaisen ja tuhoavan käytön esimerkkinä tavasta, joka "haastaa" luonnon. (ibid. 15; 15) Mutta eksplisiittisesti tässä tekstissä teknologian vaara piilee pikemminkin ihmisen ymmärryksen ja episteemisen "mielentilan" suhteen.

Reinin joki on padottu. Se on "haastettu". Ei voi välttää vaikutelmaa etteikö Heidegger toisi vaihtoehtona esille eräänlaisen ympäristöesteettisen maisema-arvojen romanttisen nostalgian. Hän vihjaa, että vertaamalla padottua Reiniä siihen Reiniin, josta runoilija Hölderlin säkeissään kertoo paljastuu tilanteen "hirviömäisyys". (ibid. 15;16) Tämä ihanne tuntuneen aika kömpelöltä vasta-argumentilta energiataloudellisesti poliittisten realiteettien keskellä. Saattaa kuitenkin olla, että viime kädessä esteettiset arvostelmat voivat olla korvaamaton näkökulma. Näin yksinkertaisesti siksi, että teknistieteellinen tapa manipuloida ekosysteemiä ei koskaan voi etukäteen mallintaa laskukoneessaan kaikkia uudelleen

muokkauksien toivottuja ja ei-toivottuja "kostautumis-"⁶⁶ ja kerrannaisvaikutuksia. Ehkäpä silloin teknologiaan liittyvät eettiset kysymykset on myös legitiimisti nähtävä osittain esteettisinä kysymyksinä ja ehkä tilanteen irvokkuutta vielä korostaen: "makuasiakysymyksinä" (esim. kun kyse on geenimanipulaatiosta).

Heideggerille kantilainen makuarvostelma esteettisen kokemuksena edusti "uuden ajan subjektiivista estetiikkaa". (Lehtinen 1998: 132) Heideggerille estetiikan synty erityisalana oli yksi ilmentymä länsimaisen ajattelun ja kulttuurin kriisistä, jota hän kutsui nihilismiksi. (Ibd. 122) Silti Kantilla oli erityinen kaikupohja Heideggerin ajattelussa ja hänen tyytymisen (tai "silleen jättämisen") [Gelassenheit] käsitteessään. Jos Kantille "maku" edusti subjektiivista tunneperäistä kykyä arvioida kauneutta *pyyteettömästi*, Heideggerille "silleen jättäminen" oli jotain, jonka myös tuli toimia pyyteettömästi. Mutta tässä pyyteettömässä oli se ero, että se toimii aktiivisen ja passiivisen välissä. Kantin pyyteettömyys sen sijaan on selkeästi aktiivisen vastakohta.

Performanssin grammatologian näkökulmasta ruumiillisten orientaatioiden olennaisimmat vaikutukset ajattelun prosesseihin toimivat tasolla, joka yhdistää esteettisen, ontologisen ja episteemiset kategoriat. Ehkä nämä orientaatiot tulisi toteutua "väliäänen" tasolla, aktiivisen ja passiivisen välissä." Tällöin taiteellinen ei palaudu "subjektin aktiviteettiin, vaan korostaa pikemminkin passiivisuutta, joka ei kuitenkaan ole esteettisen subjektin passiivista reagointia,

⁶⁶ Ks. Edward Tennerin kirja "Why Things Bite Back, Technology and The Revenge of Unintended Consequences", joka sisältää monia esimerkkejä teknologian ns. kostautumisefekteistä, ei-toivotuista ja ikävistä komplikaatioista, sivuvaikutuksista ja kerrannaisefekteistä mm. lääketieteeseen, tietotekniikan ja urheilun aloilla.

vaan osallistumista ja osallisuutta, taideteoksessa tapahtuvan totuuden vaalimista." (Ibd. 131)

Jos performatiivisia orientaatioita ajatellaan esteettisen näkökulmasta, ei niitä ehkä tulisi ajatella vain silmälle esteettisenä vaan yhtä paljon toiminnan esteettisyytenä. Tällöin kyse ei ole toiminnan ulkonäön esteettisyydestä vaan, itse toimijan kokemuksellisuuden estetiikasta. Mutta jos olemme uskollisia heideggerilaiselle epäilykselle, että estetiikka on länsimaisen metafysiikan ja nihilismin tuote eikö silloin olisi ehkä vältettävä esteettisyydestä puhumisesta.

Interaktiivinen mediataide on parhaimmillaan ihmisen toimintaa muokkaavien teknologisten muotojen kommenttia. Rokeby korostaa, että tähän liittyy sosiaalinen vastuu, sillä teknologia muokkaa uudelleen itse kokemuksen rakenteiden perusteita. Interaktiivisen teoksen "estetiikka" liittyy silloin elimellisesti näihin episteemisiin ja ruumiin poliittisiin seikkoihin. Tällöin esteettinen taju vain puhtaasti kauneusarvojen ymmärryskykynä on kirjoitettava yliviiivauksen alaisuuteen. Mutta jos interaktiivisen mediataidetta haluaa arvottaa esteettisistä näkökulmista niin eikö silloin ole kiinnitettävä huomiota juuri toiminnan esteettisiin arvoihin, toiminnan mahdollisuuksien esteettisiin sisältöihin, joita interaktio ja käyttöliittymä mahdollistavat?

Interaktiivisessa taiteessa keskeisin elementti on vuorovaikutussuhde osallistujan ja hänen toimintaansa reagoivien audiovisuaalisen elementtien välillä. Kun osallistuja kokee itse toimivansa on kokemus aina voimakkaampi kuin jos hän vain toimisi passiivisena katsojana.

Interaktiivisessa teknologiassa reaktioiden vuorovaikutussuhteet määrittyy elementeistä, jotka voidaan jakaa kolmeen peruselementtiin: aistimustaso, logiikkataso ja vastetaso.⁶⁷

Aistimustasoa edustaa käyttöliittymän teknologia, jonka tehtävänä on "aistia" käyttäjän ja osallistujan toimintaa. Nykyisenä "standardina" aistimustasolla toimii hiiri ja näppäimistö. Logiikkataso on tietokoneohjelma, joka suhteuttaa käyttäjästä "aistitut" impulssit vastetasoon, joka voi koostua äänistä, kuvista, liikkuvista kuvista, robotiikkaefekteistä, valoista jne. Vastetason standardi on näyttöpäätte (ja kaijuttimet) mutta käytännössä vastetasosta voi vastata mikä tahansa sähköllä ohjattavissa oleva koje.

Interaktiivinen mediataide pyrkii usein tutkimaan "standardisoituneelle" tietokoneen käyttöliittymälle vaihtoehtoisia ratkaisuja. Tällöin jokin tai kaikki näistä kolmesta tasosta saa tavanomaisesta poikkeavan muodon. Näitä kokeilevia muotoja voidaan pitää sekä taiteellisina että teknisten mahdollisuuksien tutkimuksena. Heideggeria soveltaen voisi ajatella, että nämä elementit muodostavat "puitteen". Silloin interaktioteknologian muokkaaminen on myös episteemistä tutkimusta. Heidegger kuitenkin väittää, että puite ei ole mikään konkreettinen kone. Mutta samaan tapaan itse "vuorovaikutussuhde", jonka aistimustaso, logiikkataso ja vastetaso muodostavat ei sekään ole olemukseltaan teknologinen vaan myös kokemuksellinen ja eksistentiaalinen. Teknologia muodostaa silloin tämän kokemuksen "puitteet". Tästä näkökulmasta katsoen aistimustason, logiikkatason ja vastetason ratkaisut määrittävät sen millä tavalla todellisuuden ymmärtämisen mahdollisuudet rakentuvat.

⁶⁷ Tästä erottelusta ks. Interactive Music Systems. (Rowe 1993:9)

5.7. KÄYTTÖLIITTYMÄLUKUTAITO

Performanssin grammatologian kannalta kyse on siitä miten nämä uudet muodot voivat valottaa kirjoittamisen instituutioon ja ajattelun tapoihin liittyviä seikkoja. Tässä yhteydessä kirjoittamisella tarkoitan monimediakirjoitusta, mutta kuten Derrida Différance esseessään väittää, foneettinen kirjoitus ei koskaan ole edes ollut "puhtaasti foneettista".(Derrida 1972b: 5)

Interaktiivinen mediateknologia voidaan nähdä "reflektion" teknologiaksi kuten Rokeby sitä tematisoi. Tietokone aistii ihmisen toiminnan ja antaa siitä vastakäynnin. Tietokone heijastaa ihmisestä ja hänen toiminnasta osan hänestä itsestään takaisin hänelle itselleen. Mutta tämä heijastuminen tapahtuu aina välttämättä toiminnan ja interaktion kautta. Kyse ei ole siis reflektiosta dekartilaisessa mielessä vaan pikemminkin jostain, joka Heideggerin mukaan toimii reflektiota ennen ja sen ehtona, toimintana maailmassa. Ehkäpä silloin voisi puhua tietokoneesta (ja sen käyttöliittymästä) metareflektiivisenä koneena.

Tietokoneen käyttöliittymä muokkaa sitä käyttävän kokemuksen struktuureja ja mahdollisuuksia. McLuhanilaisen ajatuksen mukaisesti teknologia on meidän aistiemme jatke mutta samalla myös me ja meidän aistimme ovat teknologian jatke. Tapa, jolla teknologia muokkaa toimintaamme muokkaa myös tapaamme ymmärtää maailmaa.

Kun käyttöliittymä hyväksytään läpinäkyvänä, käyttäjä ja hänen maailma muuttuvat, käyttöliittymän uudelleen muokkaava ominaisuus, joka ei enää ole koneistossa näkyvänä, on tullut osaksi käyttäjän ruumista ja hänen maailmankuvaansa. (Rokeby 1995: 153)

Rokeby viittaa "läpinäkyvyydellä" siihen, että käyttöliittymästä tulee niin saumaton osa käyttäjän toimintaa, että hän ei enää huomaa käyttöliittymän olemassaoloa ja sen vaikutuksia. Nykyiset virtuaalitodellisuuskäyttöliittymät datakypärineen ovat niin "kömpelöitä", että tällaista välitöntä "läpinäkyvyyden" vaaraa ei ole. Mutta hyvä esimerkki miltei "läpinäkyvästä" käyttöliittymästä on tietokoneen näppäimistöllä toimiva tekstinkäsittelylaite.⁶⁸ Silloin kirjoittaminen ja sen teknologia nähdään puhtaasti instrumentaalisenä "läpinäkyvänä" välineenä. Rokebyn mukaan olisi tärkeää kiinnittää huomiota "käyttöliittymälukutaitoon". (Rokeby 1996b: 29) Olisiko länsimaisen kulttuurin etnosentrisyyden yhtenä syynä sokeus median käyttöliittymän läpinäkyvyyden suhteen? Tätä kysymystä pohdittaessa tulee ehkä aakkosellista kirjoittamista ajatella kokonaisuudessaan ajattelun teknologiana ja "käyttöliittymänä".

Rokebyn kuvasi tietokoneen ja sen käyttöliittymän reflektiivisellä "vääristävän peilin" metaforalla. Tässä reflektiossa tosin takaisin heijastuu toiminta, joten kyse ei ainakaan ensisilmäyksellä ole samalla tavalla reflektiivisestä eleestä kuin mitä itsereflektio mentaalisenä eleenä edustaa. Jos tämä "vääristävä peili" muokkaa ihmisen itseyyttä niin silloin olisi ehkä oletettava jokin alkuperäinen minuus, jota tämä teknologia uudelleen muokkaa. Toinen vaihtoehto olisi ajatella itseyyden uudelleen muokkautumista prosessina, jossa ei ole absoluutista alkupistettä vaan jatkuva "vääristävien peilien" prosessi. Silloin heideggerilainen tapa ajatella teknologiaa

⁶⁸ Käyttöliittymän läpinäkyvyys saavutetaan yleensä silloin kun käyttöliittymä on toimiva eli silloin kun se mahdollistaa teknologian käyttämisen pelkkänä välineenä, jonka välineellisyyteen itseensä ei tarvitse kiinnittää huomiota. D. A. Normanin mukaan hyvän tuotesuunnittelun yksi periaate on "kytkennän periaate". (Norman 1991: 43-48) Jos laitteen säätimen liikuttelun ja sen vaikutusten välillä on helposti ymmärrettävä yhteys, on Normanin mukaan laitteen suunnittelu onnistunut. Rokebyn näkökulmasta tähän ideaaliin liittyy kuitenkin paradoksaalisesti se vaara, että laitteen käyttäjä sokeutuu sen suhteen miten teknologia uudelleen muokkaa hänen

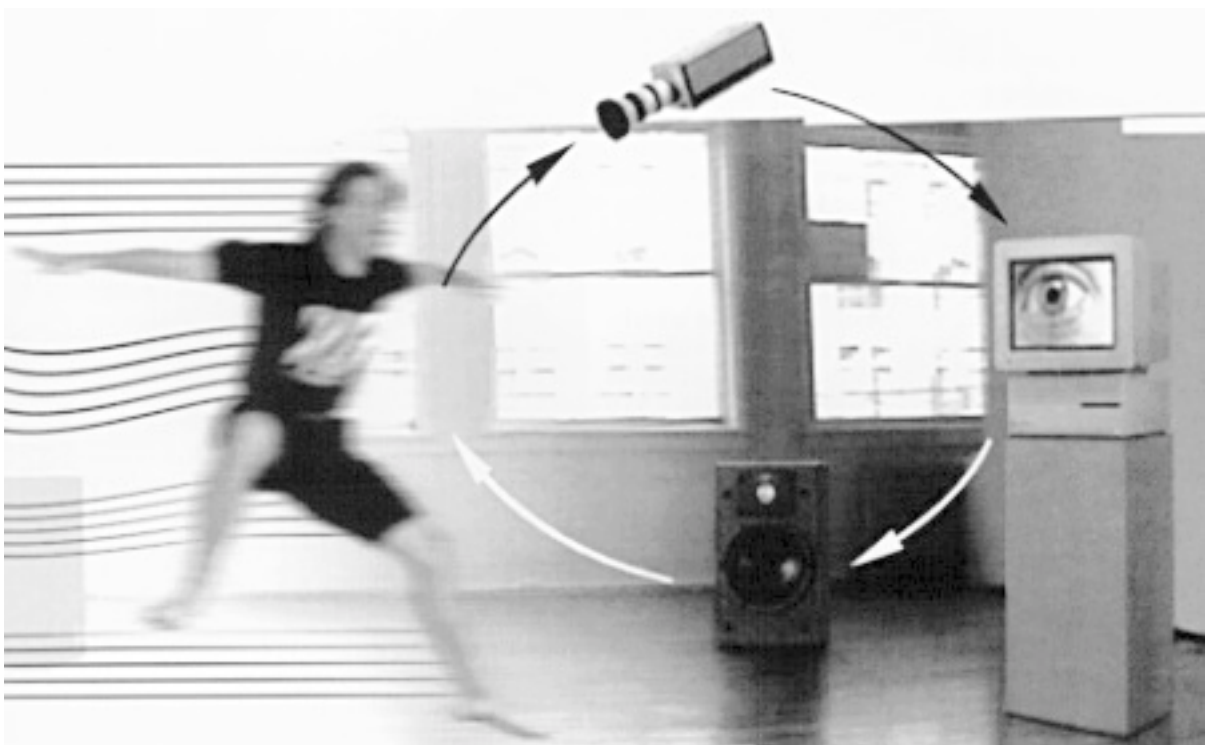
poiesisksen, "paljastumisen" ja "aikaan saattamisen" rakenteena voisi osoittautua yhdeksi strategiseksi ja metaforiseksi mahdollisuudeksi. Tietokoneen käyttöliittymä, joka määrää sen rajat mitä tietokone tunnistaa toiminnastamme, uudelleen muokkaa suhdettamme itseemme. Mutta jos tämä uudelleen muokkaantuminen ei koskaan absoluuttisesti ala jostain "puhtaan minän" alkutilanteesta vaan itseasiassa teknologia on "aina-jo" osallisena tässä subjektin prosessissa, on ehkä "paljastuminen" tälle prosessille mielekkäämpi metafora kuin reflektio.

Tässä yhteydessä sana metafora viittaa tapaan ymmärtää suhdettamme teknologiaan varsin perustavalla tasolla. Kysymys on siitä millä tavoin ja mistä lähtökohdista käsitteellistämme suhteemme itseemme (omaan ruumiiseemme) ja muihin ihmisiin. Kun tarkastelemme esimerkiksi tietokoneen käyttöliittymää tämä kysymys nivoutuu elimellisesti teknologisiin ratkaisuihin.

Metaforan käsitteestä on tullut suosittu käsitteellinen työväline tietokoneiden käyttöliittymäsuunnittelussa. "Metafora näyttää olevan Applen Graalin malja." (Ericson 1990: 65) Apple on Macintosh tietokoneiden valmistaja, joka ensimmäisenä toi markkinoille tietokoneen järjestelmätason ohjelmistoon integroidun graafisen käyttöliittymän. Tämän konseptin suosio pakotti myös Microsoftin rakentamaan ms-dos pohjaisen systeeminsä päälle windows-ohjelmiston. Macintosh tietokoneiden graafinen käyttöliittymä perustui "työpöytä"-metaforaan. Digitaaliset tiedostot löytyivät ja tallentuivat "kansioihin" ja niitä voi heittää pois työntämällä ne "roskakoriin" jne. Kun metaforalla käsitteellistetään graafisen käyttöliittymän käyttäjäystävällisyyttä, kysymys on ensijaisesti siitä miten hyvin kuvakkeisiin liittyvät mielikuvat vastaavat niiden

toimintaa. Performanssin grammatologiassa keskeisempää on kuitenkin se fyysinen vuorovaikutussuhde, jonka käyttöliittymän metafora toteuttaa. Tällöin keskeisintä ei ole hiirellä klikattavan graafisen kuvakkeen toimivuus. Esimerkiksi Macintosh systeemissä disketin ikoni on vedettävä roskakori-ikoniin, jotta fyysinen disketti tulisi diskettiasemasta ulos. Tämä ei ole ehkä kaikkein intuitivisin metafora. Ehkä siinä on kritiikin paikka graafisen käyttöliittymän toimivuuden suhteen.

Mutta keskeisempi kysymys performanssin grammatologian kannalta ei ole kuvakkeiden metaforinen toimivuus. Keskeistä on se valintatapa, jolla näitä kuvakkeita valitaan. Huomio kiinnittyy silloin hiireen. Mitä toiminnan mahdollisuuksia hiiri tarjoaa käyttäjälle? Minkälaisia toiminnallisia, ilmaisullisia ja performatiivisia valinnan struktuureja? Tämä riippuu elimellisesti siitä mitä käyttöliittymä aistii ihmisen toiminnasta. Se määrittää sen minkä fyysisen (eli toiminnallisen vuorovaikutussuhteen) metaforan käyttöliittymä luo.



David Rokebyn kehittämä VNS (Very Nervous System) käyttöliittymä pyrkii normaalia rikkaampaan käyttäjän

representaatioon. Se tulkitsee ja analysoi tosiaikaista live-videokuvaa. Tämä mahdollistaa vuorovaikutuksen, jossa koko ruumiin liike on välitettävissä tietokoneelle. Toki tämäkin käyttöliittymä on "vääristävä peili" vaikka se onkin herkempi (tai "hermostuneempi" kuten käyttöliittymän nimi vihjaa) käyttäjän muskulaariselle informaatiolle. Riippuen ohjelmoinnista interaktio voidaan kuitenkin kokea hyvinkin intiimisti käyttäjän kannalta. Kyse on primitiivisestä keinoaistista. Kun tähän "aistiin" liitetään siihen reagoiva ohjelmisto ja sen organisoima "vastakaiku" on esimerkiksi mahdollista luoda illuusio "ei-verbaalisesta" kommunikaatiosta koneen kanssa. Voiko koneen kanssa olla ei-verbaalisessa kommunikaatiossa? Vai onko tässäkin kyse vain eräänlaisesta metaforasta?

Otetaan toinen esimerkki: Nykyään digitaalisen videoleikkasemasen käyttöliittymänä toimii hiiri ja qwerty-näppäimistö. Liikkuvan kuvan manipulointi on siten sidottu aakkosellisen kirjoittamisen käyttöliittymään. Tämä pakostakin vaikuttaa tapaan mieltää liikkuvan kuvan olemus ja ontologia. Qwerty-näppäimistö luotiin aikana, jolloin kirjoituskoneen lyöntinopeutta haluttiin hidastaa, jottei koneen kirjasimet juuttuisi toisiinsa. Tämä käyttöliittymä konkretisoi suhteemme "eläväänkuvaan", videoeditoimiseen ja monimediakirjoittamiseen tietyllä ehkäpä rajoittuneella tavalla. Se luo elävästä kuvasta eräänlaisen läpinäkyvän tai näkymättömän metaforan.

Mutta voiko käsitettä metafora enää käyttää jos puhutaan vuorovaikutussuhteeseen liittyvän performatiivisten mahdollisuuksien rakenteista? Eikö sanaa metafora käytetä tällaisessa kysymyksen asettelussa pikemminkin metaforisesti. Metafora kielikuvana toimii abstraktioiden konkretisoimisen välineenä. Tämä konkretisaatio on yleensä ensisijaisesti väline

tehdä abstrakti käsite helpommin ymmärrettäväksi. Käyttöliittymä ei kuitenkaan ole kielellinen metafora vaan teknologinen struktuuri. Silti se voi koostua kuvallisesta tai veistokselliseksi osoittautuvasta elementistä ja olla myös eräällä tavalla visuaalinen (ja myös auditiivinen) merkki (ja metafora) .

Agnes Hegeduksen "Handsight" interaktiivinen installaatio koostui suuresta lasikuvusta, joka oli silmämunan muotoinen. Käyttäjällä oli kädessään "3-d hiiri", joka oli visuaalisesti myös kuin silmämuna. Osallistuja käytti tätä pienempää "silmämunaa" ja työnsi sen suuremman "silmämunan" sisään, jolloin seinälle projisoitui virtuaalinen tila, jossa kykeni navigoimaan liikuttelemalla ja kääntelemällä pienempää silmämunaa suuremman silmämunan sisällä.



Virtuaalinen tila oli "toisinto" unkarilaisesta perinteisestä sata vuotta vanhasta pullon sisälle rakennetusta golgata-kuvasta.⁶⁹

Tässä esimerkissä käyttöliittymä koostu selkeästi elementeistä, jotka esittävät silmämunia. Mikä sitten on käyttöliittymään liittyvän toiminnan metafora? Silmämuna menee silmämunan sisään? Silmä itse "puhkaisee" silmän ja tutkii näkymää silmän sisällä, joka on toisinto tilasta, joka on rakennettu pullon sisälle. Teos herättää monia tulkintamahdollisuuksia. Se voidaan myös lukea kommenttina virtuaalitilan (virtuaalitodellisuuden) ontologisesta olemuksesta.



Tällöin se herättää pikemminkin rikkaan kimpun mielikuvia ja "teoreettisia tarinoita" kuin jotain erityistä

⁶⁹ Teos oli esillä Otso-Galleriassa MuuMediaFestivaaleilla 1993. ks. Festivaalikataloogi ("Interaktiivinen Puutarha" 1993: 13) Annette Hünnekens kuvailee teosta interaktiivista mediataidetta käsittelevässä kirjassaan Der Bewegte Betrachter (Hünnekens 1997: 126)

määritelmää. Hegeduksen teos provosoi inventioon. Teos on yksi interaktiivisen mediataiteen nerokkaimpia esimerkkejä siitä miten käyttöliittymän muoto on olennainen osa itse teoksen sisältöä. Se myös ravistelee mahdollisuuksia fikсата audiovisuaalisen tekstin ontologista statusta. Heideggerilaisittain voisi väittää, että tämä ontologinen olemus ei edellä toimintaa eli käyttöliittymää, joka mahdollistaa vuorovaikutuksen sen kanssa. Käyttöliittymän teknologiana aina uudelleen muokkaa eksistenssin ehtoja ja siten myös "olemista".

Miten on edettävä, jos haasteena olisi "suunnitella" videoleikkaukselle uusi käyttöliittymä?

Fysikaalinen mielikuva filmimateriaalista on tietysti kulttuurin ehdollistama "luonnollisin", ensimmäinen ja "etuoikeutetuin" mielikuva liikkuvan kuvan mediasta. Liikkuvan kuvan fyysisen struktuurin metaforan valinta on olennaisesti sidoksissa kysymykseen, miten liikkuva kuva voidaan tuoda työskentelykäyttöliittymässä kosketeltavaksi? Miten toteuttaa teknologia, jossa elävän kuvan leikkaaminen ja manipuloiminen toteutuu "luontevasti"?

Kysymys on ontologinen. Luonteva viittaa, johonkin luonnolliseen ja orgaaniseen. Mikä arvostelukyvyn kategoria mahdollistaa ihmiselle orgaanisuuden tai luonnollisuuden arvioinnin?

Orgaaninen ele on teatteri-antropologian tutkimuksen kohde.⁷⁰ Stanislavskin näyttelijän metodeissa hän assosioi

⁷⁰ Eugenio Barba, joka on perustanut Kansainvälisen teatteriantropologian koulun määrittelee teatteriantropologian näyttämöllisen toiminnan esi-ilmaisevan [pre-espressivo] tutkimiseksi. Tämä esi-ilmaiseva on kaikkien tyylien, lajityyppien, roolien ja traditioiden taustalla. Näyttelijän tai tanssijan toiminnassa psykofyysinen läsnäolo poikkeaa jokapäiväisestä käyttäytymisestä. "Kyse on energian laadusta, joka ei ole arkipäiväistä vaan muokkaa ruumista näyttämöllisesti "päättäväiseksi", "eläväksi", "uskottavaksi" ja siten näyttelijän läsnäolo, hänen "bios scenico" (näyttämöllinen luonto) kykenee pitämään katsojan tarkkaavaisena ennen kuin mikään viesti on välittynyt." (Barba 1993:23)

orgaanisen eleen näyttelijän luovaksi tilaksi.⁷¹ Tässä on konkreettinen yhtymäkohta vuorovaikutteiseen tietokoneteknologiaan. Vuorovaikutteisuus mahdollistaa sen, että tietokoneen käyttäjästä tulee "vastanäyttelijä". Nykyinen teknologia ei tosin aistimustasollaan voi aistia eleen "orgaanisuutta", joten tietokonepohjainen keinoäly ei voi toimia teatterikriitikkona. Mutta kun kysymys on tietokoneesta "kirjoittamisen" uutena mediana on mahdollista tutkia miten itse käyttöliittymä voisi herkemmin palvella luovuuden⁷² mahdollisuuksia.

Miltei sata vuotta "taylorismin" jälkeen tietokoneen käyttöliittymä on tayloristinen. Ideana on mahdollisimman tehokas lopputulos mahdollisimman pienellä vaivalla. Pienellä hiiren liikkeellä on mahdollista tehdä kaikki mitä tietokoneella voidaan tehdä. Frederick Taylorin työtehokkuuden ideat sovellettiin liukuhihnatyöhön. Taylorismin piti olla täydellinen formula: "Työntekijä tuottaa enemmän vähemmällä fyysisellä ja henkisellä vaivannäöllä. Tehtaan omistaja saa enemmän vähemmillä kustannuksilla ja voi siksi maksaa työntekijälle enemmän ja

⁷¹ Stanislavskin näyttelijän työn harjoittamismetodien taustalla oli kysymys: Onko olemassa teknisiä keinoja synnyttää luova tila? (Benedetti 1993: 60) Stanislavskin näytteliäntyön systeemi kehittyi jatkuvasti vuosikymmenten ajan. Hän usein hylkäsi aikaisemmin työskentelynsä perustalla toimivia käsityksiä. Eräässä keskeisessä uudelleen arvioimisen vaiheessa Stanislavski hylkäsi ajatuksen, että näyttelemisen olisi vain pelkää jäljittelemistä. Sen sijaan kyse olisi prosessista eikä "pelkästään ulkoisesta kontrollista, tekniikasta, kokemuksen jäljennöksen taidokkaasta toistamisesta, vaan sisäisen elämän luomisesta ja välittämisestä, joka kerta tuoreesta olemisen ja elämisen tunnusta.

Stanislavski oivalsi, että luova momentti on luonteeltaan tiedostamaton. Mutta tiedostamaton ei alistu komenteluun; unia ei voi laatia mittojen mukaa. Vain luonto voi luoda. Tehtävänä oli siis löytää näyttelijälle keinot työskennellä luonnon kanssa ja sen kautta." (Benedetti 1993: 62)

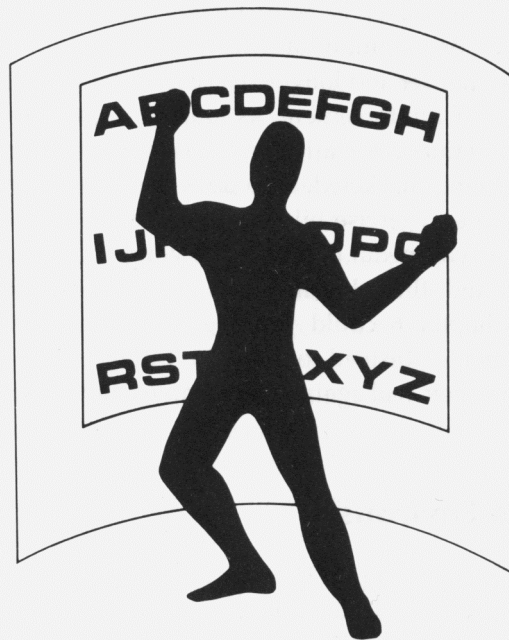
⁷² Luovuuden tutkija Silvano Arieti kuvaa luovuutta prosessina, jossa primääri- ja sekundääriprosessit toimivat yhdessä. Nämä freudilaiset käsitteet kuvaavat mielen prosesseja. Primääriprosessit viittaavat tiedostamattomiin psyykkeen osaan ja prosesseihin, jotka ilmenevät mm. unissa ja joissain mielenterveyden häiriöissä kuten psykoosissa. Sekundääriprosessi vallitsee valvetilassa ja loogisessa ajattelussa. Luovassa prosessissa nämä kaksi prosessia ovat jollain tavalla toisiinsa kietoutuneita. (Arieti 1976:

pyytää tuotteesta pienempää hintaa. Kaikilla menisi paremmin."(Norman 1993: 13)

Donald A. Normanin mielestä kyse oli mekanistisesta ja kone-keskeisestä työtehoajattelusta. Ihmisliikkeen tehokkuutta tuotantokoneiston osana tutkittiin pikkutarkasti, jotta voitaisiin eliminoida kaikki työntekijän turhat liikkeet. Mutta Normanin mukaan tämä merkitsi elämän laadun heikkenemistä ja pitkällä tähtäimellä myös tuotteen laadun heikkenemistä. Tämä kone-keskeinen ajattelu kostautui taloudellisesti myös kulumavammojen ja loppuunpalamisen kustannuksissa.(Ibd. 14)

Myron Krueger kehitti käyttöliittymän, jossa ihmisruumiin tarve liikunnalle integroituu toimistotyöntekoon. "Kung Fu typewriter" on kirjoituskone, jossa seinällä on suurikokoinen näppäimistö. Kirjoittaminen tapahtuu nyrkiniskuina ja potkimalla. (Krueger 1991: 241)

Figure 11.3
VIDEOPLACE's Kung Fu Typewriter.



Kuten Krueger itsekin sanoo on tällainen käyttöliittymä helppo kuitata humorismin tuotteena mutta jos työntekijällä on kädet siteissä eikä hän pysty kirjoittamaan "normaalia" käyttöliittymää käyttäen hiiren ja näppäilyyn aiheuttaman jännetuppitulehduksen vuoksi, on suhtatumisen aivan toinen. (Ibd. 242) Krueger huomauttaa myös, että samalla kun teknologia on vähentänyt huomattavasti ruumiillisen työn määrää niin tohtori määrää kuitenkin terveydellisistä syistä jokapäiväisen liikunta-annoksen työajan lisäksi. (ibid. 241) Miksei siis yhtähyvin voisi tuoda fyysistä ponnistusta takaisin työhön jos kerran se on myös teknologisesti mahdollista?

5.8. MEDIAN TESTAAMINEN

Palataan digitaalisen videoeditointikäyttöliittymän kysymykseen. Mikä voisi olla tämän digitalisoidun informaation fyysikalisoinnin/konkretisoinnin metafora ruumiillisten orientaatioiden tasolla?

Kysymykseen käyttöliittymästä ei voi olla teoreettista vastausta. Filosofia ja teoria voivat tarjota laajan kirjon hypoteettisia ja metafysisiä tai dekonstruoituja mielikuvia, jotka voivat olla korvaamattomia ideoiden lähteitä. Mutta loppujenlopuksi kysymykseen multimediakirjoittamisen käyttöliittymäratkaisusta voi vastata vain käytännön kokeilun kautta: prototyypittämällä ja testaamalla. Grammatologisen analyysin jälkeinen ajattelu voi olla uskollinen logiikalleen vain jos se osallistuu itse ajattelunsa median käyttöliittymäsuunnitteluun ja sen testaamiseen.⁷³

⁷³ ks. Appendix 1: Interface Excess-projekti, mediateokset 1996-1998.

Testaamisen välttämättömyys liittyy olennaisesti ruumiillisten orientaatioiden todellisuuteen. Se mikä toimii parhaiten tällä tasolla ja siihen liittyvän luovan produktiivisuuden tasolla ei ole etukäteen määriteltävissä teoreettisesti. Se ei taida myöskään olla etukäteen määriteltävissä teknologisesti.

Vai olisiko luovuuden lähteille mahdollista kurottautua teknologisten ratkaisujen avulla? Ajattelun ergonomian lähtökohta on se, että teknologiset ratkaisut voivat tukkia tätä mahdollisuutta. Jos toisenlaiset ratkaisut voivat tukkia sitä vähemmän niin eikö se osoita, että luovuuden mahdollisuudet ovat sidoksissa teknologiseen ympäristön suunnitteluun.

Kontrastina huomautettakoon, että Stanislavskin uskotaan onnistuneen luomaan metodin ja tekniikan, jonka mukaisesti näyttelijä kykenee "järjestelmällisemmin" saamaan yhteyden omaan luovuuteensa. Yksi keskeinen osa näitä tekniikoita liittyy ruumiillisten orientaatioiden ogranisointitapoihin. On selvää, ettei näitä näyttelijän työn metodeja ole mahdollista suoraviivaisesti soveltaa käyttöliittymäsuunnitteluun. Mutta rinnastus ei ole täysin mielivaltainen. Interaktiivinen mediateknologia tekee tietokoneen käyttäjästä toimijan ja performoijan. Riippuen sovelluksesta käyttäjästä voi myös haluttaessa tulla vastaanäyttelijä esimerkiksi tietokonepohjaisessa interaktiivisessa elokuvassa.⁷⁴

Tietokoneiden käyttöliittymät ovat teknologioita, jotka määrittävät suhdetta itseemme, itse-identiteettiä ja ihmisyyttä itseään. Mikä on tällöin filosofin rooli ihmisen ja todellisuuden välisen suhteen käsitteellisenä tulkkina? Monimediakirjoittaminen tarjoaa tälle tulkinnalle moninaisemman ilmaisun median. Käyttöliittymä muokkaa ruumiillisia

orientaatioita ja performatiivisten mahdollisuuksien kautta affektiivista muistia ja intuitiota. Filosofin tulisi osallistua tämän kokonaisuuden uudelleen muokkaamiseen. Voiko muutoin luoda teoriaa, jolla on kantavuutta kysymykseen ihmisen identiteetin ja todellisuuden välisestä suhteesta? Kysymys on teknologinen.

Ulmerin soveltava grammatologia kiinnittää huomiota erityisesti siihen miten tieteen aparatusta voisi muokata, jotta pedagogian päämääränä olisi ensisijaisesti luovuuden stimuloiminen. Ulmer näkee luovuuden mahdollisuuksien olevan keskeisesti sidoksissa ajattelemisen henkilökohtaisten lähtökohtien esille tuomisessa. Tämä aspekti on perinteisesti nähty tieteen teolle vieraana. Henkilökohtaisuuden korostaminen on nähty kompromissina tieteen objektiivisuuden suhteen. Ulmerin ehdotus on se, että objektiivisuuteen liittyvä painotus verifikaation suhteen tulisi "tasapainottaa" yhtäläisellä painotuksella rohkaisemalla luovuutta stimuloiviin tekniikoihin.

Eräs hänen ehdotuksista on teorian lukeminen ja uudelleen kirjoittaminen "metodinäyttelijän" tavoin. (ks. luku 4.4.)

Kun oppilas lukee teoreettista tekstiä kuten metodinäyttelijä lukee käsikirjoitusta, hän etsii omasta henkilökohtaisesta elämästä teorialle analogisia tapahtumia. Teorian lukeminen tällä tavalla on eräällä tavalla ristiriitaista. Yleensä teoria pyrkii häivyttämään henkilökohtaisen elämän viitepisteet. Mutta toisaalta teorian ymmärtäminen perustuu kuitenkin viime kädessä henkilökohtaisiin maailmassa olemisen kokemuksiin.

Teorian lukeminen metodinäyttelijän tapaan voi toimia yhtenä lähtökohtana "mystoryn" kirjoittamiselle. Mystory on kirjoittamisen genre, joka eksplisiittisesti syntetisoi teorian osaksi omaelämäkerrallisia aineksia. Ulmer perustelee

⁷⁴ ks. Appendix 1 "The Alley" - Interaktiivinen videoinstallaatio.

omaelämäkerrallisten aineiden relevanssia sillä, että pääsääntöisesti tieteellisen teorian syntyvaiheessa, heurekaan hetkellä, henkilökohtaisella tilanteella on merkittävä vaikutus keksimisen toteutumiseen. Se, että tieteellinen retoriikka dissimuloi tämän tieteellisissä julkaisuissa edustaa Ulmerin mukaan karhunpalvelusta pedagogialle ja oppimiselle. Oppiminen on tehokkainta silloin kun oppilas on tuottava eikä vastaanottava. Se, että olemassa olevat teorit dissimuloivat sen miten ne on "tuotettu", antaa vaikutelman siitä, että ne ovat syntyneet tyhjästä, tieteellisen totuuden sanelemana niin, että tiedemiestä tarvitaan tässä vain asian toteamiseen.

Koska tuottavan tapahtuman anatomiaa ei tuoda esille seuraa siitä Ulmerin mielestä se, että pedagogia on tieteen kaksinaamaisuuden uhri. Ulmer viittaa esimerkkinä **G. Nigel Gilbertin** ja **Michael Mulkeyn** tutkimukseen Opening Pandora's Box, jossa vertaillaan biokemistien diskursseja eri esitysmuodoissa. Kun he esittelevät tieteen tuloksia tieteellisissä artikkeleissa sulkeutuu tekstistä täysin ulkopuolelle kaikki henkilökohtainen, joka toisaalta saa suullisissa haastatteluissa pääpainoa. (Ulmer 1989: 31-32) "Tiedämme mitä todella tapahtuu mutta emme tee siitä julkista." (ibid. 33) Ulmer lataa: "Koululaitoksen toiminta aakkosellisen logosentrismin aikana on antanut etusijan analyttiselle verifikaation vastaanotolle ja samalla tukahduttanut leikillisen vastaanoton. On aika tuoda nämä kaksi vastaanottotapaa interaktiiviseen tasapainoiseen suhteeseen." (ibid.)

Performanssin grammatologian kannalta Ulmerin ajatus metodinäyttelemisestä teorian lukutapana on erittäin mielenkiintoinen avaus. Tämä siksi, että se avaa konkreettisesti yhteyden performanssin, lukemisen ja kirjoittamisen välille. Ulmer viittaa metodinäyttelemisellä Actor's Studion

Metodinäyttelämiseen, joka oli sovellus stanislavskilaisista opeista. Metodi pyrki realistisiin vaikutelmiin ammentamalla näyttelijöiden henkilökohtaisista kokemuksista. Metodin keskeinen haaste on luoda harjoittelutilanne, jossa näyttelijä voi improvisaatioiden kautta tuoda uudelleen eloon menneisyyden kokemuksiaan. Näihin kokemuksiin liittyvät tunteet ja toiminta sijoitetaan analogisiin tilanteisiin elokuvan kohtauksissa.

Hollywoodin päämäärä on valmis realistisesti tunteisiin vetoava elokuva. Tämä ei tietenkään ole olennaista Ulmerin pedagogisessa käytännössä: khôrografiassa. Ulmerille olennaista on se millä tavalla näyttelijä lukee elokuvan käsikirjoitusta, etsien omasta elämästään tunnepohjaisia analogioita. Hän näkee tässä "lukutavassa" käyttökelpoisia piirteitä akateemisessa pedagogiassa sovellettavaksi lukutavaksi. "Khôrografi lukee tieteellistä tekstiä samalla tavoin kuin metodinäyttelijä lukee käsikirjoitusta." (Ulmer 1994: 118) Perusargumentti on, että "affektiivisen muistin" aktivoiva lukutapa stimuloi intuitiota ja siten tehostaa oppimista ja inventiivistä uuden tuottamista.

"Heureka näkemykset katsotaan saavan alkunsa siitä oudosta tavasta, jolla muisti sijoittaa informaatiota "emotionaalisiin setteihin", keräten ideoita kategorioihin, ei loogisten ominaisuuksien mukaan, vaan subjektiivisten tunnepitoisten ominaisuuksien mukaan. Tällöin yllättävät asiat voivat rinnastua." (Ulmer 1994:142)

Ulmer ei kuitenkaan juurikaan käsittele sitä, millaisilla tekniikoilla ja harjoituksilla näitä oman elämän muistikuvia näyttelijä (saati teoreetikko) etsii.

Nämä muistikuvat kuitenkin liittyvät toiminnan ja tunteen väliseen vuorovaikutukseen. Kun ruumiillinen ilmaiseva tuottaa aktin, joka tuottaa assosiaation jostain menneestä

tapahtumasta, on ensimmäinen johtolanka "affektiivissa muistissa" löytnyt. Tämä intuition ja luovuuden mahdollisuus on yhteydessä kulttuurin ruumiillisen ilmaisun rekisteriin eli normeihin ja käyttäytymismalleihin, sosiaalisiin rituaaleihin, performansseihin ja rooleihin. Nämä normit ja teknologiat määrittävät myös sitä millä tasolla on mahdollista pitää yhteyttä tähän "affektiiviseen muistiin". Kirjoittamisen aktissa se liittyy vielä eksplisiittisemmin "ajattelun ergonomiaan" käyttöliittymän kautta. Teorian tuottaminen ei voi koskaan olla näistä dynamiikoista irrallaan.

6. LOPPUPÄÄTELMÄT

Tässä esseessä olen pyrkinyt rinnastamaan neljä perusteemaa: diskurssi khôrasta (ja khorologia), reflektion filosofia, soveltava grammatologia ja interaktiiviset mediateknologiat. Päämääränä on ollut ajattelun ergonomian kysymysten hahmotteleminen. Näiden kysymysten taustalla on ollut teatteriharrastukseni sekä toimintani mediataiteilijana. Monet tämän esseen keskeiset kysymyksen asettelut olivat aktiivisia jo ennen mediataideprojektejani. (ks. Appendix 1) Kysymys ajattelun ergonomiasta on myös ollut näiden käytäntöön liittyvien projektien keskeinen teoreettinen lähtökohta. Halusin opetella tekniikoita, joilla tietokoneen käyttöliittymää voi uudelleen muokata. Tutustuin erilaisiin sensoritekniikoihin, joilla hiiri ja näppäimistö syöttölaitteina (tai "aistimustasona") voidaan korvata. Lähtökohtana oli oletus, että käyttöliittymä muokkaa ruumiillisia orientaatioita. Tietokoneen

käyttöliittymä määrää pitkälti sen miten ihminen työskentelee, miten hän ruumiillisesti toimii eli miten hän performoi.

Tämän esseen eräs teoreettinen lähtökohta oli ajatus ruumiillisen toiminnan ja ajattelun suhteesta. Filosofian historiassa tämä suhde on yleensä nähty epärelevanttina. Ehkä siksi, että tämä suhde todennäköisesti toimii ensisijaisesti tiedostamattomalla tasolla. Akateemisessa filosofisessa ajattelussa on tiedostamattoman merkitys vasta viime aikoina alettu ottaa vakavasti. Tekstissä tiedostamattomat merkitykset liittyvät esimerkiksi kirjoittamisen tyyliin. Dekonstruktion eräs ajatus on, että tyyli on olennainen osa ajattelun sisältöä. Koska tekstin merkitys ei ole koskaan kokonaisuutena hallittavissa (konteksti ei ole hallittavissa) kirjoittamisen tyylillä keskeinen rooli. Tyyli on väline, jolla muokata ja "hallita" kieleen rakentuneitten monimerkityksellisyyksien sekä assosiaatioiden dynamiikkoja.

Ulmerin soveltavassa grammatologiassa keskeinen tyylillinen strategia on pyrkiä kirjoittamaan monimerkityksellisyyttä vaalien. Hän kutsuu tätä pedagogista strategiaa khôrografiaksi. Mark C. Taylor kutsuu tätä kirjoittamiseksi, joka on äpärälapsen kaltainen. Se etenee epälegitiimien rinnastusten kautta. Platon kuvaili khôraa olemisen kolmanneksi lajiksi, jota on mahdollista käsittää vain unenomaisella ajattelulla, joka on äpärälapsen kaltainen. Ulmerin khôrologian lähtökohta pedagogialle, joka stimuloisi luovuutta, perustuu ajatukselle, että usein uudet ideat syntyvät epälegitiimien rinnastusten kautta. Tieteessä epälegitiimiä retoriikkaa edustaa henkilökohtaisten lähtökohtien reflektointi.

Tiede oikeuttaa itsensä objektiivisuudella, joka perustuu persoonattoman kolmannen persoonan todellisuuden ontologiaan. Ajatukseen kuuluu, että olisi olemassa todellisuus,

jota voidaan kuvata ilman, että tämän todellisuuden kuvaus vaikuttaisi kykyymme ymmärtää tätä todellisuutta. Länsimaiseen metafysiikkaan kuuluu ajatus, että aakkosellinen kirjoittaminen kykenisi parhaimmalla ja neutraalimmalla tavalla representoimaan tietoa todellisuudesta.

Grammatologia eli "kirjoittamisen tiede" syntyi Derridan dekonstruktiivisesta analyysistä, jossa hän pyrki osoittamaan kirjoittamisen ja idean välisen hierarkian keinotekoisuuden. Siihen liittyy myös pyrkimys osoittaa, että kirjoittamista ei voida ymmärtää pelkästään idean neutraalina välineenä. Kirjoittamisen teknologia ja kirjoittamisen akti vaikuttaa myös itse ajatteluun. Tässä esseessä pyrkimyksenäni on ollut "jäljittää" joitakin teoreettisia johtolankoja joiden kautta kirjoittamiseen liittyvä ruumiin ilmaisevan merkitys voisi hahmottua. Kirjoittamisen akti on aina ruumiillinen akti. Mikä merkitys on tämän ruumiillisen aktin toteutumistavalla ajattelun kannalta? Jos ruumis ja mieli ovat erottamattomasti toisiinsa kietoutuneita, niin millä tavalla ruumiilliset orientaatiot vaikuttavat itse ajattelun kulkuun?

Tietokoneen ja tekstinkäsittelyn käyttöliittymä on eräs keskeinen ajattelun teknologia. Millä tavalla tämä ajattelun teknologiana muokkaa itse ajattelua? Tähän teknologiaan kuuluu tapa koodata representaatiota (esimerkiksi foneettiset aakkoset) ja toisaalta siihen kuuluu ne ruumiilliset orientaatiot, jotka vallitsevat teknologisten, institutionaalisten sekä muiden käyttäytymisnormien tasolla.

Kun länsimaisen kirjoittamisen kulttuurin ajattelun mediaksi omaksutaan myös (humanistisen) tieteen teon tasolla monimediakirjoittaminen tulee kysymys käyttöliittymästä yhä akuutimmaksi. Ei ole mitään erityistä syytä, että äänillä, kuvilla ja liikkuvilla kuvilla "kirjoittamisen" tulisi toimia

hiirellä ja näppäimistöllä. Tällöin keskeinen kysymys on siinä minkälainen vuorovaikutussuhde ruumiillisella toiminnalla on näihin ääniin ja kuviin. Tämä vuorovaikutussuhde uudelleen muokkaa myös käsitystämme näiden audiovisuaalisten merkkien merkityksestä. Se uudelleen muokkaa myös suhdettamme itseemme.

Tässä kohtaa keskeistä on reflektion metafora. Reflektion filosofian analyysi osoittaa, että filosofian historiassa ihmisen mahdollisuudet saada tietoa itsestään on tematisoitu varsin teoreettisella tasolla. Descartes tekee itsensä peilauksen itsereflektiossa henkiselällä ja vain henkiselällä tasolla. Ihmisen olemassaolon ja samalla tietämisen ylipäänsä perusta perustuu tämän eleen mukaisesti ruumiittomaan mielen olemassa oloon. Kun tarkastelemme interaktiivista mediateknologiaa voimme nähdä myös peilaavia rakenteita. Toimintamme tietokonemediassa tuottaa yleensä toivottuja ja epätoivottuja vastakaikuja. Esimerkiksi painamme välilyöntinäppäintä ja tekstiin syntyy välilyönti. Joissain äänenkäsittelyohjelmistoissa välilyönti toimii pikanäppäimenä, jolla aktiivinen äänitiedosto alkaa soimaan. Sama ruumiillinen toiminto mutta eri kontekstissa erilainen vaikutus. Konteksti on eri kuitenkin vain representaation tasolla abstraktisti. Ruumiillisen toiminnan kannalta konteksti ei muutu.

Tietokone heijastaa käyttäjälle takaisin vain pienen murto-osan siitä mihin ihmisen ruumiilliset ilmaisulliset mahdollisuudet kykenisivät. Tietokoneella voi manipuloida erittäin sofistikoituneesti audiovisuaalisia representaatioita mutta tämä kaikki tapahtuu hyvin rajoittuneiden ruumiin liikkeiden tasolla: hiiren liike sekä näppäimistön painelu. Tietokonetyöskentelyn ergonominen luonne on äärimmäisen abstrakti sekä rajattu hyvin niukkaan ja yksitoikkoiseen ruumiilliseen toimintaan. Tämä tuottaa konkreettisia ja vaikeita

terveydellisiä ongelmia. Mutta vielä salakavalammin se mahdollisesti vaikuttaa itse ajattelun prosesseihin.

Näyttöpäätetyö tuottaa mm. vakavia selkäongelmia sekä jännetuppitulehduksia kuin myös uupumusta (burnout, masennus jne.) Nämä voivat olla konkreettisia seurauksia tayloristisista työnorganisointitavoista. Entä ajattelun tasolla? Minkälaisia "selkäongelmia" ja "jännetuppitulehduksia" näyttöpäätetyö nykyisessä muodossaan tuottaa ajattelun kulkuun?

Heideggerin teknologian filosofiassa on kyse luonnon näkemisestä vain ja ainoastaan manipuloitavissa ja hallittavissa olevana valmiusvarastona. Ihmisruumis osana tätä luontoa "sopeutuu" mutta myös oireilee. Heideggerin teknologian filosofiassa teknologinen puite merkitsee ensisijaisesti episteemistä ja ontologista ongelmaa. Ajattelun ergonomian kannalta ihmisruumiin ja psyykkeen oireilut ovat oireita myös jostain, joka toimii episteemisellä tasolla. Teknologia muokkaa todellisuuskäsityksiämme samalla kun se muokkaa ruumiillisen toimintamme tapoja. Jos teknologinen käyttöliittymä muokkaa ihmisen toimintaa niin, että ihmisruumiista tulee "valmiusvaranto" se muokkaa myös tietyllä tavalla ihmisen itseymmärrystä. Se muokkaa suhdetta omaan ruumiiseemme sekä omaan itseemme. Psykologit, kognitiotieteilijät, filosofit jne. pyrkivät ymmärtämään näitä muutoksia. Mutta ehkä merkittävämmät ja konkreettisimmat vaikutukset ihmisen subjektiivisuuden mahdollisuuksiin määrittyvät käyttöliittymäinsinöörin piirustuspöydällä.

Appendix 1.

Kohti uusia kirjoittamisen medioita, Interface Excess-projekti, mediateokset 1996-1998

Johdanto

Vuosina 1996-1998 toteutin interaktiivisia mediataideteoksia. Kutsuin projektia ensin Body-track projektiksi, sittemmin muutin nimen Interface Excess-projektiksi osaksi siitä syystä että saatavilla oli verkkosivu domain <http://interface.xs2.net>.

Lähtökohtana näiden teosten tekemiselle oli halu oppia tekniikoita, joiden avulla olisi mahdollista toteuttaa hiirelle ja näppäimistölle vaihtoehtoisia käyttöliittymiä. Työskentelin vuoden 1996 Muu ry:n juuri perustetussa mediataiteen työpajassa. Huomasin, että istun tietokoneen ääressä parhaimmillaan yli kymmenen tuntia päivässä. Enimmäkseen kyse oli tietokoneiden, verkkopalvelimen ja verkkosivujen ylläpitotyöstä ja uusiin ohjelmistoihin tutustumisesta. Usein huomasin, että keskittymiskykyäni oli täysin mennyttä muutaman tunnin näyttöpäätteen ääressä istuskelun jälkeen. Kotiin kävellessäni tunsin itseni "zombieksi" mutta pienen kävelemisen jälkeen alkoi ajatuksen juoksu taas hieman virota.

Ajattelin, että ehkä kuuluun niihin, joihin sähkömagneettinen säteily ja näyttöpäätteiden värähtelytaajuudet (loisteputkien yhteisvaikutuksesta) vaikuttavat aivotoimintaa lamaannuttavasti. Myös monituntinen istuminen, jolloin vain hiirikäsi ja sormet näppäimistöllä liikkuvat, varmasti vaikutti lamaannuttavaan efektiin. Ehkä ne epämiellyttävät ja häiritsevät vaikutukset liittyivät sekä ruumiin toiminnan passiivisuuteen että teknologian fysiologisiin vaikutuksiin.

Aprikoin voisiko olla olemassa parempiakin käyttöliittymiä kuin hiiri ja näppäimistö – sellaisia, jotka antaisivat ruumiilliselle toiminnalle enemmän toiminnan ja ilmaisun mahdollisuuksia. Tällaiset mahdollisuudet ehkä voisivat edesauttaa jonkinlaisen aivotoiminnan vireystason ylläpitoa.

1991 olin nähnyt Espoon Otso Galleriassa **David Rokebyn** "Very Nervous System" installaation, jossa videokamera seuraa ihmisen koko ruumiin liikettä ja muuttaa sen tosiaikaisesti musiikiksi. Pohdin voisiko tietokonetyöskentelyn yleensäkin toteuttaa tällaisilla koko ruumiin ilmaisevia mahdollisuuksia hyväksi käytävällä käyttöliittymällä. Kun 1996 keväällä sain tietää, että Rokeby vetää Kööpenhaminassa kuukauden mittaisen workshopin päätin osallistua siihen.

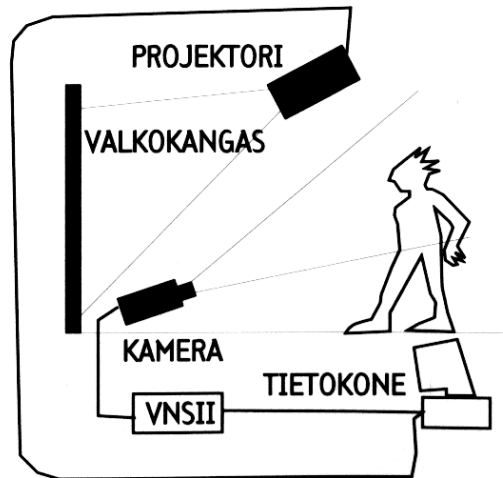
INTERAKTIIVINEN VIDEOINSTALLAATIO: "The Alley"

ROKEBYN WORKSHOP KÖÖPENHAMINASSA touko-kesäkuu 1996

Workshopissa päämääränä oli toteuttaa interaktiivinen video, jossa käytettiin hyväksi hänen VNS liikkeentunnistuskäyttöliittymää. VNS analysoi videokuvassa näkyvää liikettä vertailemalla kuvan pikselien harmaasävyjen muutoksia. Se on ensisijaisesti instrumentti, joka välittää tosiaikaista tietoa liike-energiasta eli liikkeen määrästä ja sen vaihteluista videokuvassa. Herkimmillään VNS "aistii" muutaman metrin päässä olevan henkilön pienenkin sormien liikuttelun. VNS voi myös toimia "head-trackerinä" eli seurata pään sijaintia videokuvassa.⁷⁵ Tällöin pään sijainti tilassa

⁷⁵ Ks. esimerkki "headtrack":n käytöstä mediataiteessa: David Rokebyn ja Paul Garrinin teos "Border Patrol". <http://www.aec.at/prix/1997/E97azI-border.html>

toimii hieman samaan tapaan kuin hiiri. Siitä välittyy kaksiulotteiset kordinaatit.



Rokebyn workshopissa käytimme hyväksi kaikkia näitä kolmea parametria (pään sijainti tilassa x,y sekä liikkeen määrä z). Nämä parametrit olivat jatkuvasti (33 kertaa/sec) päivittyviä numeraalisia arvoja. Haasteena oli implementoida vuorovaikutussuhteita näiden parametrien ja liikkuvan videokuvan suhteen. Mielekkään vuorovaikutussuhteen käsikirjoituksessa keskeinen haaste on "interpoloida" sensorin antamasta informaatiosta osallistujan "käyttäytymistä". Kun kamera asetetaan seuraamaan tilaa lattialta kulmassa, jossa se katsoo alhaalta viistoon ylös antaa pään vertikaalinen sijainti videokuvassa informaatiota osallistujan etäisyydestä kameran suhteen. Yksi videokamera kykenee siten seuraamaan ihmisen sijaintia tilassa (x ja y kordinaatistossa). Osallistujan vastaanäyttelijänä toimi videoprojisointi, joka oli kameran taustalla olevalla seinällä. Osallistujan käyttäytymisestä tiedetään siis onko hän tulossa kohti videoprojisointia tai perääntymässä sen suhteen, onko hän menossa vasemmalle vai oikealle, miten nopeasti hän liikkuu, miten rajusti hän liikkuu jne. Tieto on varsin primitiivistä ja vaatii oman interaktion

logiikkansa, jotta tämä "käyttäytyminen" voitaisiin sijoittaa psykologisesti mielekkäisiin ja kiinnostaviin interaktioihin.

Haasteena oli siis luoda videomateriaalia, joka reagoisi osallistujan ruumiilliseen toimintaan. Toteutin yhteistyössä tanskalaisen taiteilijan **Henrik Shoenau Fogin** kanssa narratiivis-episodimaisen interaktiivisen videoelokuvan (The Alley). Tapahtumapaikkana oli kööpenhaminalainen ränsistynyt kuja. Teos oli esillä Kööpenhaminan kulttuuripääkaupunkiohjelmistossa Nikolaj kirkossa CyberPort interaktiivisen mediataiteen näyttelyssä syyskuun ajan 1996. Se esitettiin myös Tukholmassa syksyllä 1998 Kill Your Darlings (Nordisk video och kortfilmsfestival) festivaaleilla. Suomessa teosta ei ole julkisesti esitetty.

Ensimmäinen elementti The Alley:n interaktiossa oli tyhjä kuja. Osallistujan liike kameran edessä suhteutettiin kujasta videokuvattuun materiaaliin niin, että syntyi eräänlainen yksi-yhteen virtuaalitodellisuusvaikutelma. Osallistuja liikkui installaation tilassa ja videokuva seurasi liikettä siten, että syntyi illuusio siitä, että hän liikkui itse videokuvan kujalla. Tilanne eroaa synteettisestä kolmiulotteisesta virtuaalitodellisuudesta siinä suhteessa, että mitään datakypäriä ei tarvinnut käyttää. Videokuvamateriaalissa ei myöskään voi olla kaikkia mahdollisia kuvakulmia, jotka toteutuvat tosiaikaisesti renderoituvassa syntetisoidun kuvan virtuaalitodellisuudessa. VNS ei myöskään kyennyt seuraamaan katseen eli pään suuntaa. Ainoastaan pään sijaintia ja sitä kautta koko kehon sijaintia tilassa. Kuvakulman ja ihmisen toiminnan välillä ei tässä implementaatiossa siis ole "realistista" suhdetta. Toisaalta tämä antaa myös omia taiteellisia ilmaisumahdollisuuksia, jotka ovat analogisia elokuvan kuvakulmavaihtelujen ja montaasiin mahdollisuuksille.

Keskeinen esteettinen kysymys on itse kuvakulman ja osallistujan toiminnan vuorovaikutussuhde ja sen motivaatio.

Kun osallistuja ei ole immersiiivisessä tilassa on osallistujalla myös luontevampi suhde oman ruumiinsa liikkeisiin ja tasapainoaistiinsa. Immersiiivisessä virtuaalitulassa, jolloin koko näkymä on yhtäkuin datakypärän synteettinen 3-d maailma voi oma luonnollinen tasapainoaistin ja näköaistilla koetun maailman välinen ristiriita muodostaa pahoinvointia ja haitata itse virtuaali-"todellisuuden" kokemusta.

Videokuvapohjaisessa "virtuaalitodellisuudessa" on myös kuvakulman ilmaisumahdollisuuksien lisäksi mahdollista kokeilla "tilan montaaasia", jolla on vuorovaikutteinen motivaatio.

Kun osallistuja oli aikansa tutkinut tyhjää kujaa hän saattoi törmätä siellä erinäisiin henkilöhahmoihin. Liikkuminen kujalla perustui ns. "suoraan suhteutukseen", jossa osallistujan sijainti suhteutettiin suoraan videokuvan frame-numeroihin. Tämä loi saumattoman tilassa liikkumisen illuusion. (Tämä "saumaton" liikkuminen tapahtui tietysti vain yhdessä ulottuvuudessa eli videopätkää määrittävän kamera-ajon reitillä.) Metaforisesti voisi sanoa, että osallistuja pyöritti elokuvarullaa omalla sijainnillaan tilassa.

Kun osallistuja kohtasi videokuvalla "vastanäyttelijänsä" interaktion periaate muuttui. Tietty osallistujan teko laukaisi filmipätkän, jonka aikana mitään tosiaikaista interaktiota ei ollut. Tilanne eräällä tavalla "riistäytyi käsistä". Suora suhteutus liikkeen ja kuvamateriaalin välillä muodostaa potentiaalisesti eräänlaisen "kontrollin" mahdollisuuden. Tämän suoran suhteutuksen "pyhin lehmä" on hiiren liike näyttöpäätteellä. Olisi suuri loukkaus tietokoneen käyttäjää kohtaan jos hiiri lähtisi kulkemaan omia ratojaan ja "kontrolli" häviäisi.

Mutta interaktiivisessa elokuvassa kaikki on mahdollista. Keskeinen kokeilun kohde The Alleyssä oli suoran suhteutuksen ja kontrolloimattomien tapahtumien vuorotteleva dramaturgia. Hyvin yksinkertainen esimerkki siitä on tilanne, jossa osallistuja ajaa takaa pakenevaa valkotakkista miestä. Välillä näiden kahden "henkilön" liike on kiinteässä suhteessa (osallistujan sijainti "pyörittää" "elokuvarullaa") ja välillä valkotakkinen mies pyrähtää eteenpäin ilman, että osallistujan toiminnalla on sinä hetkellä mitään vaikutusta pakenevan toimintaan.

Voisi ajatella, että kyseessä olisi eräs interaktiivisen elokuvan "perusmontaaseista", jossa itse interaktion periaate radikaalisti muuttuu. Ensin olemme suoraan ("kausalisesti") "sidottuja" maailmaan ja sen tapahtumiin niin, että jokainen liike tuottaa jonkilaisen reaktion koko videokuvan maailmassa. Tässä tapauksessa interaktion periaate muuttui niin, että tämä "kausaalinen" suora vuorovaikutussuhde hetkeksi "irroitetaan". Hetken ajan tapahtumat videolla kulkevat omia ratojaan. Tämä "interaktion periaatteen montaasi" mahdollistaa dramaturgiset ratkaisut, jossa kontrollin ja kontrollin menetyksen dialektinen maailma voi tulla esille. Takaa-ajo esimerkki on riisutun yksinkertainen esimerkki tästä.

Toinen esimerkki: Kujalla voi tavata myös "sbanker-woman" henkilöahmon. Tämä sadomasokistinen nainen tekee osallistujalle nöyryyttäviä vaatimuksia. Hän mm. vaatii osallistujaa ryömimään lattialla! Tällöin kontrollin hierarkia on eksplisiittisesti nurinkäännetty. Kone tekee vaatimuksia osallistujalle. Mutta koska kyse on fiktiivisestä teatterillisestä tilanteesta, moni osallistujista lähti leikkiin mukaan. Tosin osalle osallistujista tilanne oli kiusallinen. Vaikka kyse olikin "fiktiosta" heidän oma ruumiillinen liike tekee siitä eräällä tavalla "totta". Osallistujasta tulee videokuvan henkilöiden

vastanäyttelijä ja taustalla vuoroaan odotteleva yleisö luo tilanteeseen myös kolmannen jännitettä lisäävän osapuolen. Interaktioon osallistujasta tulee esiintyjiä myös heidän silmissä.

Teknisenä yksityiskohtana mainittakoon, että VNS ei millään kykene tulkitsemaan josko ihminen ryömii vai ei. Tilannetta piti "interpoloida" tai "huijata" ja päätellä ihmisen pään korkeudesta hänen käyttäytymistään. Yleensä osallistujat myös jollakin tasolla kykenivät arvioimaan itse systeemin "aistivat rajat". Mutta ei aina. He eivät nähneet selvästi tunnistettavaa representaatiota itsestään. Siksi myös systeemin älykkyyden arvioiminen ei ole aina yksiselitteistä. Tämän ambiguiteetin manipulointi tarjoaa myös yhden taiteellisen ilmaisun mahdollisuuden.

Kolmas henkilö oli nuori nainen, joka pyysi osallistujaa tanssimaan kanssaan. Tässä interaktiossa keskeinen parametri oli "liikkeen määrä". Myös tässä systeemin oli mahdotonta erotella heilumisen ja tanssimisen väliltä. Useille osallistujille ei kuitenkaan tullut mieleen testata asiaa tekniseltä kannalta. Sen sijaan he suin päin kokeilivat tanssimista. Huomattuaan videokuvan henkilöahmon reagoivan siihen syntyi herkästi illusorinen kokemus ruumiinkielen tasolla toimivasta kommunikaatiosta.

Henrik ohjelmoi teokseen vielä episodimaisempia kohtauksia. Yhdessä tilanteessa saattoi osallistuja kiivetä köyttä pitkin ylös. Tämä toteutui yksinkertaisesti tekemällä jotain liikettä. Tällainen interaktio toimii hyvin osana performanssia, jolloin esiintyjä tarkkaan tietää videolla näkyvät seuraukset ja voi rakentaa sen osaksi ilmaisunsa aakkostoa. Henrik kokeili myös interaktiota jo olemassa olevan tunnetun elokuvan kanssa, jossa osallistuja voi joutua kaksintaisteluun Clint Eastwoodin kanssa.

VNS:n selkeimmät vahvuudet on se "muskulaarisessa herkkyydessä" ja nopeudessa, jonka ansiosta vuorovaikutussuhteista voi tehdä yllättävän intiimin hyvin ruumiillisella tasolla. Mutta koska systeemi ei kykene tulkitsemaan osallistujan liikkeitä symbolisesti vaatii mielekkäiden interaktioiden keksiminen silmää tilanteen kontekstille. Toisaalta nämä rajoitukset on myös mahdollista käyttää taiteellisesti hyväkseen, esimerkiksi sen luoman "kielen" mahdollisuuksien tutkimisessa. Jokatapauksessa kokemuksellinen "volyymi" tällaisessa käyttöliittymässä voi olla aivan erilaatuista kuin interaktiivisissa tietokonepeleissä, jotka toimivat hiirellä, näppäimistöllä ja joystikilla. Se, että interaktiossa on alttiina koko ruumis muokkaa kokemusta askeleen kohti realistisempaa kokemusta. Teknologia mahdollistaa tällöin yhä pidemmälle viedyn todellisen maailman interaktioiden simuloinnin.

Alkuperäinen kysymys, miten muuttaa tietokoneen työskentelykäyttöliittymää ergonomisesti ei tässä vaiheessa vielä saanut mitään konkreettisia vastauksia. Sen sijaan tutustuin videokuvapohjaisen interaktiivisen "virtuaalitodellisuuden" sekä koko ruumiin liikkeen huomioon ottavan interaktiivisen elokuvan mahdollisuuksiin.

Pohdiskelin hieman sitä, miten esimerkiksi tekstinkäsittelyyn sidottuja performatiivisia orjentaatioita voisi muuttaa vaikkapa VNS:ssää hyväksi käyttäen? VNS käyttöliittymän voisi toki yrittää implementoida siten, että ruumiin liikkeestä tulisi eräänlainen kirjoituskone. Vaikeutena olisi kuitenkin se, että oman ruumiin liikkeen tarkka "volyymien" hallinta on paljon vaikeampaa kuin sen symbolinen hallinta. VSN ei tunnista tätä symbolista aspektia (Esimerkiksi Kruegerin Videoplace painottaa enemmän symbolisen ilmaisun teknisen

tunnistamiseen) Siksi VNS voisi ehkä pikemminkin väline tiedostamattoman "simuloimiseen" kuin tiedostetun kontrollin instrumentti. 1998 toteutin teoksen IFXS BLT, joka pyrki hieman tutkimaan tätä aspektia. Loput tekemistäni teoksista 1997-1998 ovatkin olleet musiikki- ja äänipainotteisia: interaktiivisia ääni-istaallaatioita, aktioineja ja performansseja.

Keskeisimmät niistä olivat Gonfiabile 1997, Subcontrol 1997, Public Creative Surveillance Department 1997 ja Public Creative Surveillance Plantation 1998.

Syksyllä 1996 tutustuin myös muunlaisiin tietokoneen "aistimus-tasoa" muokkaaviin sensoriratkaisuihin, kuin mitä VNS edustaa. Kandalaisen taiteilijan **Ken Gregoryn**⁷⁶ opastuksella tutustuin tekniikoihin, joilla on mahdollista digitoida laajaa kirjoa erilaisia analogisia valo-, infrapuna-, kosketuspaine- jne. sensoreita sekä strategioihin soveltaa niitä käyttöliittymäkokeiluissa.

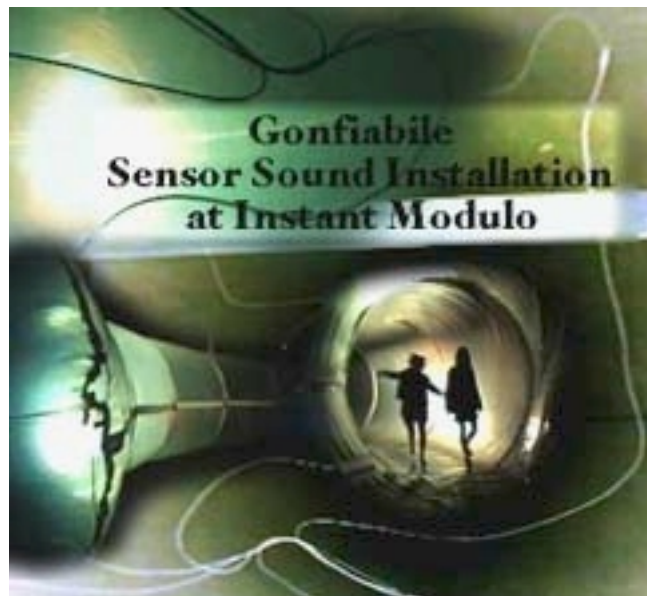
Ensimmäinen teos jossa sovelsin näitä "low tech" sensoreita oli 1997 keväällä Firenzessä Gonfiabile installaatiossa.

GONFIABILE

Gonfiabile oli interaktiivinen ääni-häly-musiikki-installatio. Sen visuaalinen metafora oli konkreettisesti hermojärjestelmä-installatio, jonka toteutin yhteistyössä italialaisen Amleto Elian kanssa toukokuussa 1997. Se toteutettiin muovikelmupohjaiseen paineilmarakennelmaan, jonka

⁷⁶ Ken Gregorylla oli näyttely Muu ry:n galleriassa syksyllä 1996 ja järjestimme yhdessä Muu ry:n mediataiteen työpajalla workshopin, jossa esittelin VNS:n mahdollisuuksia ja hän esitteli muita sensoriratkaisuja sekä

toteutti firenzeläinen arkkitehtiopiskelijatyhmä A.U.T. (Ambienti Urbani Temporanei). Tämä "ilmalaiva" oli makkaranmuotoinen läpinäkyvä "muovituubi", jonka seinille asetin valoherkkiä sensoreita. Kun joku kulki siitä kohtaa ohi "tuubin" sisällä syntyi sensoreihin varjoja ja ne laukaisivat erilaisia ääniä. Periaattessa kyse oli eräänlaisesta instrumentista. Liikuskelemalla "tuubin" sisällä tätä instrumenttia kykeni tietyissä rajoissa "soittamaan". Tämä interaktiivisen musiikkiteoksen vuorovaikutuksen logiikka oli varsin yksinkertainen. Jokaisella valoherkällä sensorilla oli oma samplepohjainen äänensä ja varjon intensiteetti varioi äänen voimakkuutta sekä rytmitystä.



Gonfiabilen opetus oli se, että on syytä välttää interaktiivisen ääniteoksen toteuttamista tilanteeseen, joka on jo muutenkin varsin äänekäs. Teos oli osa vallatulle taloalueelle järjestetystä tapahtumasta: "3 päivää musiikkia, happeningejä, elokuvaa, teatteria".

SUBCONTROL

Seuraavan teoksen tein Helsingin rautatieaseman metroasematunneliin. Subcontrol oli interaktiivinen valvontakamera-musiikki-ääni-installaatio, joka toteutui elokuussa 1998. Se oli osa Muu ry:n kymmenvuotis taidetapahtumaa, jonka ohjelmistoa oli paljon Helsingin metroasemilla.

Minua kiinnosti ajatus "julkisen luovuuden tarkkailusta". Asetin asematunneliin yhden ylimääräisen "valvontakameran" ja kytkin sen VNS boxin kautta tietokoneeseen. Ohjelmin interaktion, jossa metroa odottelevien ihmisten liike muuttui tosiaikaisesti musiikiksi. Kahden viikon ajan itäkeskukseen metroa odottelevat saattoivat kuulla outoja ääniä ja jotkut jopa silloin tällöin huomasivat niiden vastaavan heidän liikkeisiinsä. Osa (pieni) lähti kokeilemaan mitä liikkeitä heidän liikahteluista syntyy. Useat olivat myös näreissään, sillä ääni oli välillä monotonista. He eivät ymmärtäneet, että he olivat "osavastuussa" siitä äänestä. Tämä oli ehkä teoksen heikkous. Heidän silmien edessään olisi pitänyt olla iso mainos: "Kuuletko ääniä? Ne ovat sinun liikkeitteisi peilejä" tms. ja sitten vielä tekninen selostus alla. Tällainen selostus kyllä olikin heidän selkänsä takana mutta suurin osa katseli kohti sitä tunnelia, josta metro olisi pian tulossa, edessä olevia mainoksia, iltalehteä tai juttelivat keskenään (esim. mitä ihmeen ääniä? onks tää jotain taidetta?).

Kyse on tietysti strategian valinnasta. Ei aina ole mitenkään välttämätöntä tarjota aistittavasta seikasta erikseen selitys. Jotkut varsinkin nuoremmat henkilöt ymmärsivät interaktion ilman minkään lapun lukemista. Toiset huomasivat selostuksen ja kokeilivat heti heilutella käsiään ja

ihastuivatkin vaikutuksista. Jotkut ehkä luulivat että kyseessä on ääniteos ja oli vain hassu sattuma, että kun he astuivat tiettyyn kohtaa he kuulivat outojen äänien fanfaarin. Tilanteeseen suhtauduttiin silloin usein hymyillen tai kaijuttimia kohti ihmeissään vilkuillen.

Tausta-ajatuksena minulla oli ehkä hieman teoreettinen lähtökohta. Metroasema on täynnä valvontakameroita. Ne ovat siellä mm. koska on epäiltävissä, että joku henkilö ennemmin tai myöhemmin tekee jotain rikkomuksia. Tässä tapauksessa kyse on myös "rikkomusten" "valvonnasta". Systemi peilaa ihmisille heidän ruumiinkielensä rikkomukset. "Rangaistus" tai "palkinto" näistä rikkomuksista on välitön äännähdys. Julkisen tilan ruumiinkieli heijastaa aina omalla tavallaan vallitsevan kulttuurin piirteitä. Voisiko näitä piirteitä tarkkailla automatisoidusti valvontakameramusiikkina? Voisiko interaktiivinen musiikki jotenkin heijastella näitä kulttuurin piirteitä?

Teos ei oikeastaan antanut minulle vastausta tähän kysymykseen. Teoksen keskeinen opetus oli, että interaktiivinen teknologia on monimutkainen ja arvaamaton teknologia. Paikalla tulisi olla jatkuvasti joku joka valvoo tilannetta. Se, että teknologia on taiteen palveluksessa ei muuta asiaa. Teoksen äänimaailma oli varsin kokeellinen ja se reagoi suhteessa ihmisten liikkeisiin tilassa. Mitä jos tapahtuu jotain yllättävää ja ihmiset menevät paniikkiin ja samalla kuuluu ääni, joka reagoi liikkeisiin ja vain voimistaa ihmisten paniikkia? Julkiseen tilaan tehtävissä teknologisissa ratkaisuisissa (oli ne taidetta tai ei) on aina otettava huomioon kaikki mahdolliset tilanteet. Sittemmin olen ollut aina itse jatkuvasti läsnä seuraavassa kolmessa teoksessa.

PCSD

Public Creative Surveillance Department oli performassi 1997 joulukuussa Vanhan lehtikahvilassa. Se oli osa Äänen Lumo⁷⁷ pienoistapahtumaa. PCSD oli "ääniperformanssi kolmelle konttorituolille ja valokiduksille".

PCSD koostui kolmesta pyörivästä konttorituolista, valokiduksista ja ääni-musiikki-interaktiosta. Konttorituolit sijoitettiin kahvilassa katsojien sekaan. Niissä istumalla ja niissä pyörimällä sai aikaan erilaisia ääniä. Nämä tuolissa istuvat ja pyöriänsä pyörittelevät henkilöt toimivat "säestäjinä". Itse oli esiintyjä, jolla oli kainaloiden alla valoherkät sensorit (joita kutsuin valokiduksiksi). Kun nostelin ja laskin käsiäni "tiputanssi"-tyyliin voin soittaa syntetisaattorista kuuluvaa ääntä. Syntyneessä "miltei" musiikillisessa ääni-prosessissa oli lisäelementtinä naisääni, joka oli tietokonetuotettu puhesynteessä. Tämä ääni reagoi yleisön tuolin liikahteluun. Se saattoi kommentoida esim. "Twist it more!" "Just like that!", "Please do not damage the equipment, please!"

Tapahtuman järjestäjä oli etukäteen hieman skeptinen sen suhteen, että kukaan kehtaisi mennä tuoleihin pyörimään. Paikalla olikin sen varalta pari avustajaa, jotka joko itse menivät niihin tai rohkaisivat yleisön joukosta käymään estoitta tuoliin pyörimään. Konsertin kahvilamiljöö oli kuitenkin sen verran rento, että tuoleissa oli jakuvasti muutama henkilö ja suurin osa ilmeisesti ihan spontaanisti.

Tekninen toteutus oli erittäin low tech. Konttorituoleissa oli tavalliset potikat. Tässä oli omat tekniset ongelmansakin. Tuolit kun pyörivät 360 astetta ympäri ja ylikin. Jokainen

streolaitteensa voluumipotikkaa kääntänyt on kuitenkin huomannut, että potikka ei pyöri edes täyttä ympyrää. Potikka ei siis ollut paras ratkaisu. Tuolien pyörimistä olisi vastaavasti pitänyt rajoittaa. Ratkaisuksi tähän ongelmaan oli pakko tehdä tuolin ja potikan pyörimisen kontaktikohta hieman periksi antavaksi. Ja ihme ja kumma tuolit kuitenkin enimmäkseen toimivat.

Public Creative Surveillance Plantation

Jatkoin Public Creative konseptilla myös vuoden 1998 Äänen Lumo pienoys-festivaaleilla Vanhalla. Toteutin performanssin nimeltä Public Creative Surveillance Plantation.

Tällä kertaa käyttöliittymänä toimivat kukkaruukut. Kukkaruukut olivat täynnä soraa ja soran keskeltä sojotti pieni valosensori, joka muistutti etäisesti pienen kasvin itua.

Esityksessä oli 6 osaa.

1. Ensin kukkaruukut olivat lavalla instrumentteina ja soitin niillä "intron".

⁷⁷ Äänen Lumo on kokeellista ja elektronimusiikkia edistävä järjestö, joka myös järjestää alan tapahtumia.



2. Sitten ne "ryöstettiin" minulta ja vietiin yleisön pöytiin. Taustalla soi "mahtipontinen" teema.

3. Katsomossa tuli pimeää. Soundit vaihtuivat. Laskeuduin lavalta ja lähdin taskulampun kanssa "metsästelemään" ruukkuja. Puikkelehdin yleisön seassa ja iskin lampulla kohti ruukuissa törröttäviä sensoreita soittaen siten erinäisiä ääniä.

4. Valot tulivat takaisin. Jätin yleisön rauhaan ja palailin lavalle. Jotkut yleisön joukossa kokeilivat tehdä varjoja "sensori-itujen" yllä. Totuuden nimissä on sanottava, että ne eivät aina toimineet kovinkaan selkeästi joten yleisön (inter)aktiivisuus jäi ehkä laimeammaksi kuin olisin toivonut.

5. Aloin sähläämään lavalla rautalankakerän kanssa, jonka olin kytkenyt piezo-mikrofoniin. Rautalangan ääni tuli kaijuttimista varsin voimakkaasti muokattuna.⁷⁸ Helistelin sitä ja muun ääni-prosessin sekaan tuli muokattu rautalangan kimeä kongahtelu.

6. Lopuksi kaijuttimista kuului hieman "grigoriaanista" laulantaa, joka pirstaloitui granulaarisesti. Granuloinnin

⁷⁸ Tässä elementissä kokeilin MAX-MSP tosiaikaisen äänimanipulaatio-

parametreja piti voida ohjata myös kukkaruukuilla mutta jokin meni pieleen. Jokatapauksessa ilmoille kaikui metalliseksi pistaloitunut ihmisääni kunnes tietokone teki tilitin ja esitys päättyi.

Ajattelin että esitys oli hieman fiasko. Pikku tekniset yksityiskohdat toimivat välillä huonosti. Katsoin videodokumentaation heti aamuyöstä perään ja manailin. Mutta oikeastaan kuulin vain positiivista palautetta. Mitä tästä sitten ajatella? Ehkä tekniset yksityiskohdat eivät ole sittenkään se pääasia. Mutta yleisön interaktiivisuus taisi tässä jäädä hieman kuriositeetiksi ja ulkokohtaisemmaksi kuin mitä konttorituolien kanssa tapahtui.

IFXS BLT (Body Language Translator)

Alkuvuodesta 1998 olin Budapestissä C3:ssa (Soros Center for Culture and Communication) Emare (European Media Artist Residency) stipendin taiteilija residenssissä. Tein teoksen, jossa lähdin tutkimaan tapaa käyttää VNS-systeemiä eräänlaisena "tiedostamattoman kirjoittamisen" medianana. Kyse oli "automaattisesta ruumiin kielen tulkitsijasta". IFXS BLT (Body Language Translator) oli esillä Internet.Galaxis internetmessuilla Budapestissa maaliskuussa 1998. Se koostui monitorissa näkyvistä sanoista, puhesynteesillä toimivasta "systeemin äänestä", VNS käyttöliittymästä ja ohjelmoimastani interaktiosta, joka "tulkitsi" osallistujien liikkeen verbaaliseksi ilmaisuksi.



Olin itse jatkuvasti näyttelytilassa "markkinoimassa" teostani kuten internetmessuilla kuuluukin. Kun yleisö saapui installaation läheisyyteen väitin heille, että tämä tietokonesysteemi tekee automaattisesti heidän ruumiin kielestään tulkinnan. Osoitin ylhäällä olevaa valvontakameraa ja selitin, että tietokone analysoi heidän liikkeensä. Koska kyseessä oli internetmessut lupasin myös, että se verbalisaatio, joka syntyy julkaistaan automaattisesti verkko-sivuna. He kykenisivät täten siis eräällä tavalla lähettämään ei-verbaalisen viestin internettiin. Osallistuja näki edessään tietokoneruudun, jossa oli sanoja kaaoksessa. Ne olivat jatkuvasti muodostamaisillaan virkkeen mutta koska jokainen virkkeen sana jatkuvasti vaihtui, ei virkettä syntynyt. Selitin osallistujille, että heidän yksinkertainen päämääränsä olisi saada tämä sanojen kaaos pysähtymään. Kun se on pysähtynyt on tulkinta heidän ruumiin kielestään syntynyt. Tämän päämäärän saavuttamiseksi heidän tuli vain yksinkertaisesti tehdä liikettä. Selitin heille, että he tulevat kuulemaan "tietokoneen" äänen, joka antaa jatkuvasti ohjeita sen suhteen onko liike siinä tilanteessa riittävää vai ei. Jos he kysyivät mitä liikettä, painotin, että se sai olla mitä tahansa mitä he itse vain halusivat.

Ennen kuin osallistuja pääsi itse asiaan eli yrittämään itse "kaaoksen pysäyttämistä" hänen tuli käydä läpi pari

testiä. Tietokoneen ääni halusi ensin mitata heidän kykyä pysyä liikkumatta.⁷⁹ Tietokoneen ääni selitti heille, että tämän testin perusteella he saivat "koodinimensä", jonka avulla he voisivat myös myöhemmin löytää oman verbalisaationsa internetistä. Sitten systeemi testasi heidän kykyä tehdä liikettä. Tästä "mittaustuloksesta" he saivat oman "värinsä", josta sitten muodostui heidän webbi-sivunsa taustaväri. Kun nämä testit oli käyty läpi ja koodinimi sekä väri annettu alkoi itse "taisto". Tietokoneen ääni yritti kannustaa osallistujia tekemään yhä enemmän ja enemmän liikettä. Kun riittävä liikkeen määrän taso oli saavutettu tietokone kehui heitä kannustavasti ja jos liike lopahti, kysyi ääni että mistä kiikastaa jne. Koska olin itse jatkuvasti paikalla koin asialliseksi aina silloin tällöin myös kannustaa osallistujia ja annoin myös tarvittaessa ohjeita jos osallistuja ei ymmärtänyt tietokoneen hieman keinotekoisista englannin ääntämyistä.

Oli erittäin mielenkiintoista seurata mitä ihmiset tekivät. Eräällä tavalla he tekivät esityksiä minulle. Paradoksaalisesti katsojista tuli esiintyjiä ja minusta teoksen tekijän katsoja. Usein he kysyivät minulta kuin varmistukseksi, että mitä heidän tulisi tehdä. Sanoin vain, että mitä tahansa liikettä ja että he saavat itse päättää. Otin siis hieman kuin tietokoneen roolin. Tietokone ymmärsi vain liikkeen määrän eikä mitään muuta. Joten se mitä he todella tekivät, sillä oli merkitystä vain minulle "katsojana". Jotkut eivät kertakaikkiaan keksineet mitä tehdä. Toiset menivät heti leikkiin mukaan ja alkoivat heilua tai tanssia spontaanisti. Joku yritti huitoa monitorin edessä kuin manaten sanoja pysähtymään. Joku vain yksinkertaisesti alkoi juosta ympäri tilaa jne.

⁷⁹ Myöhemmin arvioin, että tämä oli ehkä huono ratkaisu dramaturgisesti sillä jotkut osallistujat olivat muutenkin varautuneita tekemään liikettä ja heidän

Teoksesta oli siis tullut väline, jolla yleisöstä tuli minulle käytännöllistä tutkimusaineistoa. Performanssin puitteistahan minun teoreettisessa työssäni on kysymys. Performanssin grammatologia tutkii ruumiin politiikkaa, joka liittyy tieteen ja tiedon instituutioihin. Mutta ne tiedon rakenteet, joiden varassa länsimainen maailmankuva toimii heijastuvat myös jollain tasolla jokapäiväisessä ruumiinkielessä ja siinä missä määrin tämä ruumiinkielen merkitys on tiedostamatonta. Kun olin kuvaillut teostani sähköpostikeskustelussa verkkotaiteilija Terhi Penttilälle, hän väitti, että tein yleisöstä "koe-eläimiä". Mutta jokainen sai osallistua teokseen omasta tahdostaan ja lopettaa kesken jos halusi. Totta kuitenkin on, että suurin osa ei varmaankaan odottanut että heidän piti tehdä niin paljon liikettä kuin mitä systeemi lopulta vaati. Eräällä tavalla heidät vieteltiin tilanteeseen, johon he eivät ehkä alussa olleet varautuneet. Mutta toisaalta tietokoneteknologian vallitseva käyttöliittymä tekee ihmisistä samalla tavalla "koe-eläimiä". Se asettaa heidät konttorituoliin hiiren ja näppäimistön määrittämien ruumiinliikkeiden jatkoksi. Miksi taiteilijan tulisi olla yhtään vähemmän röyhkeä strategioissaan?

Interaktion lopputulos oli siis ei-verbaalisen verbalisaatio. Kun osallistuja oli aikansa tehnyt parhaaksi katsomaansa liikettä kuului koneesta kolaus ja sanat monitorilla jähmettyivät paikalleen. Lopputuloksena oli aina miltei täysin käsittämätön lause. Lause oli kuitenkin aina kieliopillisesti korrekti mutta sen sanavalinnat vaikuttivat sattumanvaraisilta. Pienellä tulkinnallisella ponnistelulla siitä saattoi lukea runollisia merkityksiä. Pyrin aina kysymään osallistujilta heidän mielipidettään lauseen suhteen. Vastaako se heidän

seisottaminen paikallaan ehkä jossain tapauksissa vain lamautti yhä enemmän.

mielestään heidän liikettä? Kertooko se heidän mielestään jotain heistä itsestään? jne. Usein asian puiminen jatkui pitkälläkin keskustelulla. Monet halusivat tietää oliko lause sattumanvaraisesti syntynyt. Sanoin aina, että se oli suoraan heidän liikkeensä vuorovaikutuksesta syntynyt. Mutta totuushan on, että samalla tavalla kourallinen noppia on tiukasti vuorovaikutussuhteessa käden niille antaman energian kanssa, joten yleensä kyllä paljastin, että tässä mielessä tietokoneessa ei ollut sen syvempää älykkyyttä. Hieman sofistikoituneemman älykkyyden ohjelmoiminen olisi tosin täysin mahdollista. Tieto osallistujan reaktioista tietokoneäänien ohjeisiin voidaan toki varastoida ja analysoida eritellymmän ja siten pyrkiä luomaan suuntaa antavia johtopäätöksiä osallistujan persoonasta lähtien siitä miten hanakasti hän heittäytyy spontaaneihin liikkeisiin jne.

Teos oli perustavalta laadultaan väline minun ja yleisön väliselle kohtaamisella ja keskustelulle tietokoneteknologiasta ja sen mahdollisuuksista. Kyse oli myös eräänlaisesta "kirjoituskoneesta", jossa pelkkä ruumiin liike tuottaa virkkeen. Tämän virkkeen sisältöä ei kuitenkaan voi hallita ja koska se on enimmäkseen täysin käsittämätön, on senkin sisältö täysin kiinni osallistujan haluista ja valmiuksista pyrkiä antamaan sille jokin merkitys. Joku vertasikin tätä lausetta oraakkelimaiseksi. Osa osallistujista piti koko hommaa hauskana leikkinä tai vitsinä. Joku vain hymähti lopputuloksena syntynyttä lausetta eikä edes halunnut yrittää vääntää siitä mitään tulkintaa. Eräs kokeili monta kertaa erilaisia Kung Fu-liikesarjoja nähdäkseen miten systeemi "tulkitsee" ne jne.

Idean logiikasta, joka tuotti lauseet sain tai "lainasin" Bill Seamanin interaktiivisesta teoksesta "Exquisite Mechanism

of Shivers".⁸⁰ Seamanin teoksessa on keskeisenä strukturoivana elementtinä lausekaava, jossa kukin sana, voidaan vaihtaa joksikin toiseksi sanaksi ja siten luoda uusia lauseita, jotka enimmäkseen muotoutuvat merkitykseltään varsin runollisiksi. Seamanilla jokaisella sanalla on myös video ja ääni-klippinsä. Osallistuja rakentelee näistä elementeistä audiovisuaalisia "lauseita". Seamanille teos edustaa "ajatusten tutkimusvälinettä". BLT: Automatic bobytalk translator sen sijaan ei ole samalla tavalla kontrolloitavissa. Se muodostaa lauseista html-dokumentin. Eräällä tavalla kyse on prototyypistä kotisivuautomaatille. "Astu kameran eteen, tietokone analysoi persoonasi ja tuottaa automaattisesti sinulle edustavat web-sivut!"

Kun näytin teosta mediataiteilija John Hopkinsille hän vertasi sitä I-ching systeemiin. Jokainen tulkitsee lauseet omalla tavallaan. Mutta lauseet koostuvat rajoitetusta joukosta sanoja, jotka olen itse valinnut. Itse en siksi vertaisi systeemiä I-Chingiin kuin korkeintaan hyvin abstraktilla teknisellä tasolla.

⁸⁰ Ks. Seamanin teoksesta <http://www.aec.at/prix/1992/E92azI-exquisite.html>

LÄHDELUETTELO

Arieti, Silvano 1976: *Creativity: The Magic Synthesis*. New York, Basic Books Inc.

Aristoteles 1997: *Retoriikka, Runousoppi*. Suom. P. Hohti ja P. Myllykoski. Gaudeamus, Tampere.

Aristoteles 1990: *Metafysiikka*. Suom. T. Jatakari, K. Näättsaari & P. Pohjanheimo. Gaudeamus, Helsinki.

Barba, Eugenio 1993: *La canoa di carta, Trattato di Antropologia Teatrale*. Bologna, Il Mulino.

Benedetti, Jean 1993: *Johdatus Stanislavskiin*. Suom. Martin Kurtén ja Heikki Mäkelä. Teatterikorkeakoulun julkaisusarja, nro 16. Helsinki, Painatuskeskus.

Bergson, Henri 1958: *Henkinen tarmo*. Suom. J. Hollo. Porvoo, Werner Söderström Osakeyhtiö.

Jacobus, Keller, Shuttleworth 1990: *Body/Politics, Women and the Discourse of Science*. Eds. Mary Jacobus, Evelyn Fox Keller, Sally Shuttleworth. New York & London, Routledge.

Breton, Philippe 1992: *La storia dell'informatica*. Trad. Valeria Trifani. Bologna, Cappelli Editore.

Butler, Judith 1993: *Bodies that Matter, On the Discursive Limits of Sex*. New York - London, Routledge.

Culler, Jonathan 1981: *The Pursuit of Signs*. London, Routledge & Kegan Paul Ltd.

Culler, Jonathan 1994: *Ferdinand de Saussure*. Suom. Risto Heiskala. Helsinki, Tutkijaliitto.

Deleuze, Gilles 1992: *Autioma*. Toim. J. Kotkavirta, K. Rahkonen ja J. Vähämäki. Gaudeamus.

Deleuze Gilles & Guattari Félix 1993: *Mitä filosofia on?* Suom. Leevi Lehto. Tampere, Gaudeamus.

Derrida, Jacques 1967a: *L'écriture et la différence*. Paris, Seuil.

Jacques, Derrida 1978: *Writing and Difference*. trans Alan Bass. Chigago, Unoversity of Chigago Press.

Derrida, Jacques, 1967b: *De la grammatologie*. Paris, Minuit.

Derrida, Jacques, 1976: *Of Grammatology*. Tr. Gayatri Chakravorty Spivak. The Johns Hopkins UP, Baltimore and London.

Derrida, Jacques 1972: *La Dissémination*. Paris, Éditions du Seuil.

Derrida, Jacques 1981: *Glas*. Paris, Éditions Denoël/Gonthier.

Derrida, Jacques 1986: *Glas*. Translation by J.P. Leavey & R.A. Rand. Lincoln: Nebrasska UP.

Derrida, Jacques 1972b: *Marges de la philosophie*. Paris, Minuit.

Derrida, Jacques 1982: *Margins of Philosophy* . Trans. Alan Bass. Chigago, University of Chigago Press.

Derrida, Jacques 1988: *Positioita*. suom. Outi Pasanen. Helsinki: Gaudeamus.

Derrida, Jacques 1985: *La Différance*. Suom. Hannu Sivenius. Synteesi 3/1985 s.14-31.

Jacques, Derrida 1990: *Du droit à la philosophie*. Paris, Galilée.

Derrida, Jacques 1993: *Khôra*. Paris, Galilée.

Descartes, Rene 1986: *Meditations on First Philosophy, with selections from the Objections and Replies*. Trans. John Cottingham, Cambridge - Sydney, Cambridge UP.

Descartes, René 1994: *Teoksia ja kirjeitä*. Suom. J.A. Hollo. Porvoo - Helsinki - Juva, WSOY.

Descombes, Vincent 1980: *Modern French Philosophy*. Cambridge and London, Cambridge UP.

Dumoulié, Camille 1992: *Nietzsche et Artaud: Pour une éthique de la cruauté*. Paris, PUF.

Erickson, Thomas D. 1990: "Workin with Interface Metaphores". Teoksessa *The Art of Computer Interface Design*. Ed. Brenda Laurel. Massachusetts - Taipei, Addison-Wesley Publishing Company.

Foucault, Michel 1988: *Technologies of the Self, a Seminar with Michel Foucault*. Eds. Luther H. Mertin, Huck Gutman, Patrick H. Hutton. London, The University of Massachusetts Press.

Freud, Sigmund 1964: *Johdatus psykoanalyysiin*. Suom. Erkki Puranen. Jyväskylä, K.J. Gummerus Osakeyhtiö.

Friedländer, Paul 1964: *Platon*. Band I. Berlin, Walter de Gruyter & Co.

Gasché, Rodolphe 1986: *The Tain of the Mirror*. Cambridge-London, Harvard UP.

Gemes, Ken 1992: "Nietzsche's Critique of Truth". *Philosophy and Phenomenological Research* Vol.LIII, No. 1, March 1992.

Grammaire Larousse du Français contemporain 1964. Paris, Librairie Larousse.

Grotowski, Jerzy 1997: "Theatre of Sources". Teoksessa *Grotowski Source Book*. Eds. L. Wolford & R. Schechner. London and New York, Routledge.

Hegel, G.W.F. 1928: *Sämtliche Werke*. Leipzig, Verlag von Felix Meiner.

Hegel, G.W.F 1970: *Phänomenologie des Geistes*. Frankfurt, Suhrkamp.

- Hegel, G.W.F. 1997: Hengen fenomenologia: Johdanto. Suom. Heikki Ikäheimo & Ossi Martikainen. Niin & Näin 2/97.
- Heidegger, Martin 1972: On Time and Being. Tr. Joan Stambaugh. New York - London, Harper Torchbooks.
- Heidegger, Martin 1976: Gesamtausgabe. Band 9. Wegmarken. Frankfurt am Main, Vittorio Klosterman.
- Heidegger, Martin 1972: "The End of Philosophy and the Task of Thinking" teoksessa On Time and Being. Trans. J. Stambaugh. New York, Harper and Row.
- Heidegger, Martin 1977: The Question concerning Technology and other essays. Tr. Willian Lovitt. New York, Harper Colophon Books.
- Heidegger, Martin 1962a: Being and Time. Tr. J. Macquarrie and E. Robinson. London, SCM.
- Heidegger, Martin 1962b: "Die Technik und die Kehre". Tübingen, Neske.
- Heidegger, Martin 1982: Basic Problems of Phenomenology. Trans. A. Hofstadter. Bloomington, Indiana UP.
- Heidegger, Martin 1991: Silleen jättäminen. Suom. Reijo Kupiainen. Filosofisia tutkimuksia Tampereen yliopistosta Vol XIX. Tampere, Tampereen yliopiston jäljennepalvelu.
- Henley, Nancy M. 1977: Body Politics - Power, Sex and Nonverbal Communication. New York - Singapore, Simon & Schuster Inc.
- Huhtamo, Erkki (Toim.) 1991: Sähköiho, Aineistoa Espoon interaktiivisen mediataiteen tapahtumaan, Otso Galleria, 12.-28.4.1991.
- Hünnekens Annette 1997: Der Bewegte Betrachter, Theorien der interaktiven Medienkunst. Köln, Wienand Verlag.
- Husserl, Edmund 1982: *Cartesian Meditations*. Translated by Dorion Cairns. The Hague: Martinus Nijhoff, 1982 (1931).
- Ihde, Don 1979: Technics and Praxis. Dordrecht, Reidel Publishing Company.
- Kristeva, Julia, 1974: La révolution du langage poétique. Paris, Editions du Seuil.
- Kristeva, Julia 1984: *Revolution in Poetic Language*. Translated by Leon S. Roudiez. New York, Columbia UP, 1984 (1974).
- Krueger, Myron W. 1991: Artificial Reality II. Massachusetts - Paris, Addison-Wesley Publishing Company.
- Kupiainen, Reijo 1991: "Silleen jättäminen ja zen". Teoksessa Heidegger: Silleen jättäminen. Suom. Reijo Kupiainen. Filosofisia tutkimuksia Tampereen yliopistosta Vol XIX. Tampere, Tampereen yliopiston jäljennepalvelu.
- Lacoue-Labarthe 1993: Etiikasta: Lacan ja Antigone. Suom. Jaana Jalkanen ja työryhmä. Helsinki, Loki-kirjat.

Lehtinen, Markku: "Heidegger - estetiikka ja ethos". Teoksessa Etiikka ja Estetiikka. Toim. Ilona Reiners ja Anita Seppä. Tampere, Gaudeamus.

Levi, Albert William 1974: Philosophy as Social Expression. Chigago and London, Chigago UP.

Levinas, Emmanuel 1996: Etiikka ja äärettömyys, Keskusteluja Philippe Nemon kanssa. Suom. Antti Pönni. Tampere, Gaudeamus.

Ljatker, Jakov 1984: Descartes. Suom. V. Oittinen, J. Heiskanen, S. Knuutila. Moskova, Kustannusliike Progress.

Margolis, Joseph 1991: The Truth About Relativism. Oxford-Cambridge, Blackwell.

Markie, Peter 1992:"The Cogito and its importance". The Cambridge Companion to Descartes. Ed. John Cottingham. New York, Cambridge UP.

Marx, Werner 1967: Absolute Reflexion und Sprache. Frankfurt, Klostermann.

Marx, Werner 1998:"Ajattelu ja ajattelun asia". Teoksessa Heidegger ristiriitojen filosofi. Toim. Arto Haapala. Helsinki, Gaudeamus.

McLuhan, Marshall 1968: Ihmisen uudet ulottuvuudet. Suom. A. Tiusanen. Porvoo, Werner Söderström Osakeyhtiö.

Merleau-Ponty, Maurice 1968: The Visible and the Invisible. Trans. A. Lingis. Evanston, Northwestern UP.

Mulvey, Laura 1985: "Visuaalinen mielihyvä ja kerronnallinen elokuva". Suom. Mauri Pasanen. Synteesi 1-2/1985.

Nancy, Jean-Luc 1996: Corpus. Suom. Susanna Lindberg. Tampere, Gaudeamus kirja.

Nehamas, Alexander 1985: Nietzsche: Life as Literature. Cambridge, London, Harvard UP.

Nietzsche, Friedrich 1956: Werke in Drei Bänden. München, Carl Hanser Verlag.

Nietzsche, Friedrich 1966: Hyvän ja pahan tuolla puolen. Suom. J. A. Hollo. Helsinki, Otava.

Nietzsche, Friedrich 1986: "The Will to Power" (otteita teoksesta The Will to Power) teoksessa Deconstruction in context: Literature and Philosophy. Ed. Mark C. Taylor. University of Chigago press, Chigago and London.

Nietzsche, Friedrich 1989: Iloinen tiede. Suom J.A. Hollo. Helsinki, Otava.

Nietzsche, Friedrich 1995: Epäjumalten hämärä, eli Miten vasaralla filosofoidaan. Suom. Markku Saarinen. Helsinki, Unio Mystica.

- Norman, Donlad A. 1991: Miten avata mahdollisuuksia? tuotesuunnittelun salakarit. Suom. Annu James. Jyväskylä, Weilin+Göös.
- Norman, Donlad A. 1993: Things That Make Us Smart. Massachusetts - Taipei, Addison-Wesley Publishing Company.
- Osinski, Zbigniew 1997: Grotowski Blazes the Trials: From Objective Drama to Art as Vehicle. Teoksessa Grotowski Sourcebook. Toim. Lisa Wolford & Richard Schechner, London - New York, Routledge.
- Platon 1979: Teokset III. Suom. M. Itkonen-Kaila, P. Saarikoski, A.M. Anttila, M. Tyni. Helsinki, Otava
- Platon 1981: Teokset IV. Suom. M. Itkonen-Kaila, A.M. Anttila, M. Tyni. Helsinki, Otava
- Platon 1982: Teokset V. Suom. M. Itkonen-Kaila, A.M. Anttila, M. Tyni. Helsinki, Otava
- Rockmore, Tom 1995: Heidegger and French Philosophy. New York - London, Routledge.
- Rokeby, David 1995: "Transforming Mirrors: Subjectivity and Control in Interactive Media. Teoksessa Critical Issues in Interactive Media. ed. Simon Penny. New York, SUNY press. Artikkelin löytyy myös internetistä: <http://www.interlog.com/~drokeby/mirrors.html>
- Rokeby, David 1996a: Constructing Experience: Interface as Content") Kirjassa "Digital Illusions". Addison-Wesley.
- Rokeby, David 1996b: Rokebyn haastattelu artikkelissa "Zombie näyttöpäätteen edessä" (Jukka Ylitalo). Valokuva 5/96 s.26-29.
- Rowe, Robert 1993: Interactive Music Systems, Machine Listening and Composing. London, The MIT Press.
- Rötzer, Florian 1995:"The Virtual Body" in Perspektiven der Mediakunst. Karlsruhe, Edition ZKM Cants Verlag.
- Sallis, John 1997:"Platonism at the Limit of Metaphysics". Graduate Faculty Philosophy Journal. Vol 19, Number 2-Volume 20, Number 1, 1997.
- Saussure, Ferdinand 1959: Course in General Linguistics. New York- London, McGraw- Hill Book Company.
- Sheehan, Thomas 1998: Elämä luettavana: Heidegger ja kovet ajat Teoksessa Heidegger ristiriitojen filosofi. Gaudeamus, Helsinki.1
- Sihvonen, Jukka 1991: Exceeding the Limits. Turku, SETS.
- Sloterdijk, Peter 1989: Thinker on Stage: Nietzsche's Materialism. Trans. Jamie-Owen Daniel. Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Spivak, Gayatri Chakravorty 1976:"Translators Introduction" Jacques Derridan kirjaan Of Grammatology. The Johns Hopkins UP, Baltimore and London.

- Spivak, Gayatri Chakravorty 1990: *The Post-Colonial Critic*. Routledge, New York & London.
- Steiner, George 1997: *Heidegger*. Suom. Tere Vadén. Gaudeamus, Tampere.
- Stelark 1991: "Prosthetics, Robotics and Remote Existence: Postrevolutionary Strategies." *Leonardo*, Vol 24, No.5. pp. 591-595. Pergamon Press.
- Jacques Taminieux 1998: "Gestell ja Ereignis" Teoksessa *Heidegger Ristiriitojen filosofi*. Toim. Arto Haapala. Helsinki, Gaudeamus.
- Taylor, Mark C. 1987: *Altarity*. Chigago - London, Chicago UP.
- Taylor, Mark C. Ed. 1986: *Deconstruction in context: Literature and Philosophy*. Chigago and London, University of Chigago press.
- Taylor, Mark C. 1984 : *Erring, A Postmodern A/theology*. The University of Chigago Press, Chigago, London.
- Taylor, Mark C. 1988: *Foiling Reflection*. (s. 54 - 65) *Diacritics* Spring 1988.
- Tenner, Edward 1996: *Why Things Bite Back, Technology and the Revenge of Unintended Consequences*. New York, Alfred A. Knopf.
- Toporkov, V.O. 1984: *Toiminnasta tunteeseen, Stanislavski-muistiinpanoja*. Suom. Martin Kurtén & Heikki Mäkelä. Valtion painatuskeskus, Helsinki.
- Ulmer, Gregory 1985: *Applied Grammatology, Post(e)-Pedagogy from Jacques Derrida to Joseph Beuys*. The John Hopkins University Press, Baltimore and London.
- Ulmer, Gregory 1989: *Teletheory*. Roudledge, New York - London.
- Ulmer, Gregory 1994: *Heuretics, the Logic of Invention*. Baltimore and London, The Johns Hopkins UP.
- Varto, Juha 1991: "Heidegger ja salaisuus". Teoksessa *Heidegger: Silleen jättäminen*. Suom. Reijo Kupiainen. Filosofisia tutkimuksia Tampereen yliopistosta Vol XIX. Tampere, Tampereen yliopiston jäljennepalvelu.
- Vico, Giambattista 1988: *On the Most Ancient Wisdom of the Italians*. tr. L.M. Palmer. Ithaca & London, Cornell UP.
- Webster, Hood F. 1983: "The Aristotelian Versus the Heideggerian Approach to the Problem of Technology". Teoksessa *Philosophy and Technology, Readings in the Philosophical Problems of Technology*. Eds. Carl Mitchan and Robert Mackey. New York, The Free Press.
- Wollen, Peter 1995: "Elokuva/amerikanismi/robotti". Teoksessa *Söhköiho kone/media/ruumis*. Toim. E. Huhtamo & M. Lahti. Tampere, Vastapaino.

Näyttelykatalogit:

Interaktiivinen puutarha 1993: Toim. P. Talasmaa, E. Huhtamo.
Galleria Otso, Espoo.