

KIPEITÄ KYTKENTÖJÄ

POSTHUMANISTISET SUBJEKTIT SIMON INGSIN TEOKSISSA

HOT HEAD JA HOTWIRE

Kaisa Kortekallio

Pro gradu -tutkielma
Oulun yliopisto
Humanistinen tiedekunta
Kirjallisuus
Helmikuu 2013

Sisältö

1 Johdanto.....	4
1.1 Posthumanistinen subjekti kirjallisuudentutkimuksen haasteena.....	8
1.2 Posthumanistinen teksti.....	20
1.3 Metodista.....	22
2 Sankari ja kyborgi.....	24
2.1 Kyberpunkin kärsivät ruumiit: Malise ja Case.....	26
2.2 Kaipuu humanismiin: Malise ja Modesty.....	32
2.3 Datafat ruumiillisen tajunnan metaforana.....	39
3 Tajuava ruumis.....	45
3.1 Posthumanistinen feminismi ja transhumanistinen evoluutio.....	46
3.2 Naisruumis yhteyksiä hakevana prosessina.....	53
3.3 Raskaus ja rihmastot.....	60
4 Kirjoittava ja kirjoitettu subjekti.....	64
4.1 Informaatio ja materia kirjoittamisen teknologioissa.....	65
4.2 Tarinakoneen symbolinen logiikka ja ruumiillinen kokemus.....	69
4.3 Kuinka posthumanistinen subjekti kirjoitetaan?.....	77
5 Päätäntö.....	82
LÄHTEET.....	87

Opinnäytetyön tekemiseen on saatu tukea Suomen Kulttuurirahaston Taru, Ilmari ja Pentti Mannisen rahastosta.

1 Johdanto

Heinäkuussa 2012 taiteilija Neil Harbisson kertoi TED-keskustelusivustolla julkaistussa puheessaan pystyvänsä kuuntelemaan värejä. Harbisson on synnynnäisesti täysin värisokea, mutta vuodesta 2003 alkaen hän on käyttänyt laitetta, joka muuntaa hänen näkemänsä värin aallonpituudet äänen aallonpituuksiksi ja välittää ne hänen kallonsa luiden kautta kuulohermoihin. Värien kuulemisesta on vuosien kuluessa tullut hänelle luonteva aistimisen ja tuntemisen tapa: vähitellen hän alkoi mieltyä tiettyihin väreihin enemmän kuin toisiin ja nähdä värillisiä unia. (Harbisson 2012.)

So, when I started to dream in color is when I felt that the software and my brain had united, because in my dreams, it was my brain creating electronic sounds. It wasn't the software, so that's when I started to feel like a cyborg. It's when I started to feel that the cybernetic device was no longer a device. It had become a part of my body, an extension of my senses, and after some time, it even became a part of my official image. (Ibid.)

Laitteen aikaansaamana toissijaisena vaikutuksena Harbisson alkoi myös hahmottaa ääniä väreinä: "I heard a telephone tone, and it felt green because it sounded just like the color green. The BBC beeps, they sound turquoise, and listening to Mozart became a yellow experience", hän kertoo. Harbissonin ristiinkartoittuneet aistit mahdollistavat hänelle uusia esteettisen kokemisen ja tulkitsemisen mahdollisuuksia. Hän kuulee kasvoja ja luo värisommitelmia niiden pohjalta, ja valitsee asujensa värit sävelasteikkojen mukaan. (Ibid.)

Harbissonin synesteettinen kokemus on pitkälle viety esimerkki siitä, millaisilla tavoilla eletty ihmisruumis ja teknologiset laitteet voivat toisiinsa kytkeytyä. Harbissonin aistit vaikuttavat ällistyttävän mukautuvilta ja hänen subjektiivinen kokemuksensa tavalliselle ihmiselle mahdottomalta. Kuitenkin on paljon vastaavia kyborgisia kokemuksia, jotka ovat yhtä syvästi kehoon ja tunteeseen kytkeytyneitä

mutta niin luonnollistuneita, ettei niistä kannata enää uutisoida. Kukaan ei ällisty siitä, että suomalainen opiskelija on jatkuvassa yhteydessä globaalisti tuotettuun humoristiseen kuvastoon taskuun mahtuvan laitteen avulla tai siitä, että auton navigaattori tuntee reitin mökille paremmin kuin autoa ajava ihminen. Ihminen ei ole pitkään aikaan (tai koskaan) ollut ”puhtaasti luonnollinen” olento, kokonainen vain orgaanisessa alastomuudessaan – suuri osa ihmisen toiminnasta, sosiaalisista suhteista ja muistista sitoutuu työkaluihin ja tietojärjestelmiin. Teknologian muuttuessa myös ihmisenä olemisen kokemus muuttuu – ja aistien mukautuminenkin on vain tottumuksesta kiinni.

Tieteisfiktio sekä kuvaa inhimillisen kokemuksen muutosta että vaikuttaa siihen. Kirjallisuuden, elokuvien ja pelien hahmot tutkivat subjektiivisen kokemuksen mahdollisia malleja – ja luovat visioita, joista tieteen ja teknologian kehittäjät voivat saada innoitusta. Tässä työssä lähestyn inhimillisen kokemuksen muutosta tutkimalla humanistisen ja posthumanistisen subjektikäsityksen välistä jännitettä Simon Ingsin varhaisteoksissa *Hot head* (1992, suom. *Kuuma pää*, Ville Keynäs 1993) ja *Hotwire* (1995, suom. *Kuumalinja*, Ville Keynäs 1996).¹ Tavoitteeni on selvittää, millaisia posthumanistisen subjektin malleja Ingsin teokset tarjoavat lukijalleen ja miten nämä mallit purkavat humanistisen subjektikäsityksen oletuksia. Lähestyn tätä tavoitetta vertaamalla teosten keskeisimpiä henkilöahmoja toisaalta posthumanististen teorioiden subjektimalleihin, toisaalta muissa fiktiivisissä teoksissa esiintyviin, humanistisempaa subjektikäsitystä edustaviin hahmoihin.

Simon Ings on englantilainen kirjailija, joka on aloittanut tieteisfiktiosta ja siirtynyt myöhemmässä tuotannossaan kohti yleisempää postmodernia kirjallisuutta. Hän on perehtynyt erityisesti tieteen ja aistikokemuksen välisiin yhteyksiin (ks. Ings 2013). *Hot head* ja *Hotwire* kuvaavat lähitulevaisuuteen asettuvaa dystooppista maailmaa, jossa teknologisin laajennuksin parannellut ihmisyksilöt kamppailevat autonomiastaan yhä voimakkaammiksi tulevien korporatiivisten ja hallinnollisten tekoälyjen keskellä. Näiden piirteidensä takia Ingsin teokset näyttäisivät asettuvan kyberpunk-genreen, mutta niiden filosofiset oletukset ovat selvästi toiset. Ings problematisoi transhumanistiselle kyberpunkille tyypillistä ”lihasta vapautumisen”

¹ Käytän tutkimuksen päälähteinä alkuperäiskielisiä versioita ja viittaan suorissa lainauksissa niihin. Tekstissä käyttämäni suomenkieliset käännökset vastaavat Ville Keynäksen valintoja. *Hot headiin* viittaan lyhenteellä HH ja *Hotwireen* lyhenteellä HW.

ideaa visioimalla posthumanistista subjektia, jonka mieli ei pääse pakenemaan ruumiin kärsimyksiä. Teokset Suomessa julkaisseen Loki-kirjat -kustantamon silloisen johtajan Niko Aulan mukaan *Hot head* poikkeaa 1990-luvun alun amerikkalaisesta kyberpunkista juuri kokonaisten ja koskettavien ihmiskuvien ansiosta: “[I]hmisen ja koneen rajapinnan kuvaus kybertodellisuudessa tuli esiin syvästi inhimillisessä valossa, kärsivän, kokevan ja tekevän yksilön kannalta” (Aula 2011).

Hot head ja *Hotwire* ovat kriitikoiden arvostamia ja palkittujakin², mutta tietokantahakujen tai Ingsin itsensä mukaan niitä ei ole tutkittu akateemisesti lainkaan (Ings 2011). Olisi toki ollut mahdollista ottaa käsittelyyn tunnetumpikin kirjailija – posthumanistisesta näkökulmasta kiinnostavia ovat esimerkiksi Octavia E. Butler, Greg Bear ja Ursula LeGuin. Näiden kirjailijoiden teoksissa humanistista subjektikäsitystä puretaan toden teolla, kun yksilöt muuttuvat kollektiiveiksi (Bearin *Blood Music*), lajit muuttuvat toisikseen (Butlerin *Xenogenesis*-sarja) ja kaikki ihmisen sukupuolisuutta koskevat dualistiset oletukset puretaan (LeGuinin *Pimeyden vasen käsi*). Posthumanistisesta subjektiviteetista löytyy monia vaikuttavia esimerkkejä, jotka äärimmäisyydessään todella haastavat lukijaansa ymmärtämään ihmisyyden uusilla tavoilla.

Kuitenkin mielestäni on kiinnostavampaa pysytellä vielä hetki humanistisen ihmisen iholla, lähteä tutusta ja totutusta: sillä vaikka maailma olisikin jo posthumanistinen, siinä elävät subjektit eivät. 1900-luvun aikana humanistista subjektikäsitystä on parjattu ja dekonstruoitu kerta toisensa jälkeen, ja silti se on edelleen ”luonnollinen” lähtökohta useimmille läntisessä postindustrialistisessa kulttuurissa eläville ihmisille. Ingsin *Hot head* ja *Hotwire* asettuvat juuri tähän tilanteeseen: molempien teosten alussa on suhteellisen humanistinen subjekti, joka tarinan edetessä muotoutuu kivuliaasti posthumanistisempaan suuntaan. Muutosta ei esitetä sulavana eikä transsendentaalisena kokemuksena vaan pelottavana, ruumiillisena ja päämäärättömänä prosessina. Ingsin teoksissa inhimillinen subjekti ei ole rationaalisen hallitsijan asemassa kuin satunnaisesti ja hetkellisesti. Yleensä toimintaa ohjaa joko ihmisen käsityskyvyn ulottumattomissa operoiva massiivitekoäly tai – mikä vielä kauheampaa – evoluution satunnaiset virtaukset.

² Esimerkiksi *Hot headin* saama Tähtivaeltaja-palkinto vuonna 1994, ks. Kirjavinkit 2013.

Molemmat Ingsin teokset alkavat suhteellisen realistisesta maailmasta ja suhteellisen humanistisista perusoletuksista, ja etenevät kohti posthumanistista metafiktiota. Ingsin teksti on itsestään tietoista kirjallisuutta, sarja suunniteltuja vaikutuksia, tekstuaalinen kone. Kuitenkaan se ei ole valmis teos eikä suljettu järjestelmä: se herää toimintaan vasta luettaessa, ja jokaisessa lukijassa se saa uusia muotoja. Myös tässä opinnäytetyössä tehty luenta kirjoittaa Ingsin tekstin uudelleen.

Johdannon alaluvuissa esittelen lyhyesti posthumanistisen teorian historiaa ja pohdin sen soveltamista kirjallisuudentutkimukseen. Luvussa 2 kysyn, voiko olla olemassa posthumanistista sankaria. Tarkastelen *Hot headin* keskushenkilöä Malise Arnimia suhteessa kyberpunk-genreen ja kyberneettiseen järjestelmäajatteluun sekä populaareissa toimintasankareissa ilmeneviin humanistisiin oletuksiin, kuten subjektin autonomiaan ja rationaalisuuteen. Havainnoillistan analyysiani vertaamalla Malisea William Gibsonin *Neurovelhon* Caseen ja Peter O'Donnellin Modesty Blaiseen.

Luvussa 3 käsittelen *Hotwiren* feminiinisten hahmojen subjektiviteettia. Tutkin kuinka teoksen keskeinen fokalisoinva hahmo, keinotekoinen Rosa-tyttö, limittyy sosiaaliseen, biologiseen ja teknologiseen ympäristöönsä ja kuinka nämä ympäristön ulottuvuudet kartoittuvat ristiin toistensa kanssa. Erityisen kiinnostavia ovat Rosan hahmossa posthumanistisen feminiinisen ruumiin ilmiöt, kuten äiti-tytär-suhde, seksuaalinen halu ja raskaus. Vertaan Rosaa Rosi Braidottin *Metamorphoses*-teoksessaan kehittämään nomadisen subjektiviteetin malliin, erityisesti sen korostamiin halun ja rihmastollisuuden ulottuvuuksiin. Samalla syvennän luvussa 2 alkanutta tulkintaani datafatista ruumiillisen tajunnan metaforana. Millaisia toiminnan mahdollisuuksia datafatiin pohjautuva ruumiillinen subjektiviteetti Rosalle avaa?

Luvussa 4 käsittelen subjektifikaation yhteyttä kirjoittamisen teknologioihin ja merkityksenannon logiikkaan. Kysyn, voidaanko posthumanistisen subjektin merkityksenantoprosessi palauttaa ohjelmointikielten symboliseen logiikkaan – ja jos niin tehdään, mitä menetetään? Ingsin teosten metafiktiivinen tekstikäsitelmä

ulottuu käsittämään myös subjektiviteetin rakentumisen: tietyssä, metaforisen rajoitetussa mielessä subjekti kirjoittuu ja uudelleenkirjoittuu kuin teksti tai tietokoneohjelma. Samalla nousee esiin kysymys ruumiillisen subjektin kokemuksessa syntyvästä merkityksestä, johon paneudun erityisesti George Lakoffin ja Mark Johnsonin ruumiillisen mielen mallin avulla.

1.1 Posthumanistinen subjekti kirjallisuudentutkimuksen haasteena

Kuinka puhua ihmisestä olettamatta häntä erilliseksi muusta maailmasta – sijoittaen hänet maailman keskelle, ei sen ylä- tai ulkopuolelle? Kuinka puhua ihmisestä jatkuvasti muuttavana oliona, suhteena tai solmuna maailmallisten voimien risteyksessä? Ja kun tällaiseen puhumiseen löydetään käsitteitä, kuinka varmistaa että ihmisen materiaalisuus ei katoa niihin, varmistaa että ihmisen toiminta on edelleen ruumiin toimintaa ja hänen puheensa ruumiin puhetta?

Nämä voivat olla kirjallisuudentutkimuksen haasteita. Jokainen teksti on tapa puhua maailmasta ja ihmisestä, ja samalla voima joka tuottaa maailmaa ja ihmisyyttä. Kaunokirjallinen teksti eroaa ”asiatekstistä” siinä, että sille on annettu vapaus poiketa yhteiseksi sovitun kielen muodoista – kokeilla ja löytää maailma uudelleen. Myös kaunokirjallisesta tekstistä puhuva akateeminen teksti hyödyntää yhteiseksi sovittua kieltä, avaa sen oletuksia ja luo sitä uudelleen käsite kerrallaan. Tämän työn teksti keskittyy tutkimaan teoreettisia käsitteitä, jotka eivät ole vielä jähmettyneet yksiselitteisiksi – posthumanismia, ja erityisesti posthumanistista subjektiä. Tarkoitus ei ole pyrkiäkään jähmettämään niitä yhteen muotoon vaan tarkastella niitä kuin jokia: mistä ne tulevat, mihin ne menevät, onko niiden vesi uimakelpoista?

Subjektin käsitteellä merkitään tässä tekstissä sitä tapaa, jolla kokeva olento toimii ja hahmottuu suhteessa maailmaan: käsitteellistä aluetta, johon kokemus keskittyy. Se on tietoista *identiteettiä* tai *minuutta* laajempi, toiminnallisempi käsite, jonka ei tarvitse rajoittua yksilölliseen, keskitettyyn tai puhtaasti inhimilliseen hahmotustapaan (vaikka sitä onkin humanistisessa diskurssissa rajoitettu juuri

niin). Tässä tekstissä subjekti nähdään käsitteenä, joka kehittyy jatkuvasti uudeksi kulttuurisissa, teknologisissa ja sosiaalisissa käytännöissä.³

Posthumanistista ajattelua leimaa tarve päästä eroon humanistisista oletuksista: yksilöllisestä ydinminästä, ihmisluonnosta, minän ja muun välille vedetyistä jäykistä rajoista. Posthumanisti tutkii lajien ja aineiden välisiä suhteita, elollisen limittymistä elottomaan, toisiinsa kietoutuvia järjestelmiä. Tässä ajassa mielekkäältä lähtökohdalta tuntuu humanistisen ja posthumanistisen rajalla horjuva subjekti, jossa eheyden ja yksilöllisyyden ihanteet ovat purkautumassa, mutta joka silti aina palaa aistivaan, kokevaan ihmisruumiiseen. Vaikka posthumanistinen ajattelu pyrkiiin kyseenalaistamaan ja vetämään uudelleen rajoja, joita humanismi on vetänyt ihmisen ympärille, se ei kuitenkaan ole kokonaan humanistisen ajattelun ulkopuolella. Ihminen on yhä kokemuksen tukikohta ja *minä* eroaa yhä *muusta* vähintään fenomenologisella tasolla. Siksi subjekti on posthumanistisenkin tutkimuksen kannalta mielekäs käsite. *Horjuminen* määrittääkin sekä tämän tekstin aihetta että etenemistapaa: toinen jalka humanismin murenevalla maaperällä, toinen posthumanismin virrassa.

Kirjallisuudentutkija voi ammentaa posthumanistisesta keskustelusta voimaa ja käsitteistöä. Posthumanistisen filosofian avulla hän voi paremmin ymmärtää tekstejä, jotka on kirjoitettu kyborgien⁴ ja mutanttien⁵ maailmaa varten. Usein nämä tekstit nimetään tieteisfiksioksi. Silti moni niistä kutoo samaa todellisuutta, jonka kohtaamme päivittäin Rotuaarilla, Redditissä ja R-kioskillä.

Posthumanismi teoreettisena suuntauksena

Kuten Cary Wolfe (2010) teoksensa *What is Posthumanism?* alkusanoissa toteaa, posthumanismille on vaikeaa löytää yhtä yleisesti hyväksyttyä määritelmää (xi). Se ei ole yhtenäinen liike tai aatesuunta vaan löyhä yleiskäsite, joka kuvaa erilaisia

³ Tämä hahmotustapa on saanut alkuperäisen innoituksensa Mikko Lehtosen käsittelevästä teoksessa *Kyklooppi ja kojootti. Subjekti 1600–1900 -lukujen kulttuuri- ja kirjallisuusteorioissa* (1994).

⁴ Huhtikuussa 2012 uutisoitiin, että pitkäaikaista masennusta voidaan hoitaa aivoihin sijoitettavien elektrodien avulla. (Gupta & Segal 2012.)

⁵ Loppuvuodesta 2009 sanomalehti Kalevan keskustelupalstalla käytiin vilkasta keskustelua siitä, ovatko intersukupuoliset ”normaaleja” vai eivät. Kirurgi Mika Venhola puolusti keskustelua herättäneessä artikkelissa intersukupuolisten oikeutta päättää itse sukupuolisuudestaan binäärisestä sukupuolistandardista riippumatta. (Mikkola 2009.)

tapoja tehdä liberaalin humanismin perinnettä kritisoivaa filosofiaa. Myös Neil Badmington (2000) puhuu käsitteestä hieman tuskastuneeseen sävyyn *Posthumanism* -lukemiston johdannossa. Hän myöntää kuitenkin posthumanismin olevan kätevä termi kun on kuvattava humanismiksi kutsutun ilmiön kriisiä – huolimatta siitä, että se saattaa vaikuttaa ”epäilyttävältä neologismilta”, taas uudelta post-alkuiselta ismiltä lisättäväksi jo valmiiksi liian pitkään listaan (Badmington 2000, 2).

Juha-Martti Raipola (2008) uskaltautuu Robert Pepperelliä mukaillen muotoilemaan seuraavan kolmijaon:

Ensiksikin kyse on humanismin aatteellisen perinteen lopusta tai muutoksesta: siitä, mikä tulee ”humanismin jälkeen”. Toiseksi kyse on muutoksesta, joka vaikuttaa näkemykseemme siitä, mikä muodostaa ihmisen. Kolmanneksi termi viittaa konvergenssiin, yhteensulautumisiin ja -liittymiin niiden ainesosien välillä, joita olemme tottuneet kutsumaan biologiseksi ja teknologiseksi. (Raipola 2008, 4.)

Tässä työssä huomio kiinnittyy erityisesti jaon toiseen ja kolmanteen kysymyksenasetteluun. Biologisen ja teknologisen aineksen konvergenssia tarkastellaan tieteisfiktio hahmojen kautta: millaisiin muotoihin teknologisoitunut maailma muovaa fiktiivisiä subjekteja. Aatehistoriallinen tarkastelutapakin on toki tämän käsittelyn taustalla siinä, että tieteisfiktio subjektimalleja ei hahmoteta kontekstistaan irrallisiksi: ne ovat osa pitkää ihmisen kuvien sarjaa, joka 1900-luvun aikana on alkanut humanististen ihanteiden lisäksi hahmotella myös posthumanistisia malleja.

Humanismi ja posthumanismi eivät ole mitenkään yksiselitteisiä käsitteitä. Jussi Parikka (2004) kiteyttää osuvasti, että humanismilla voidaan tarkoittaa ”renessanssin mukana syntynyttä käsitystä, jonka mukaan maailma on selitettävissä ihmisen kyvyillä ilman tarvetta nojata esimerkiksi kristilliseen teologiaan. Ihminen näyttäytyy tässä käsityksessä autonomisena ja omalaatuisena olentona.” (Parikka 2004, 157–158.) Badmington muistuttaa, että angloamerikkalaisessa kulttuuriympäristössä humanismi samastuu sekularismiin ja rationalismiin, siis käytännössä ateismiin. Posthumanismi on kuitenkin enemmän kiinnostunut humanismista siinä merkityksessä, jossa se näyttäytyy uudemman mannermaisen filosofian valossa: vanhentuneena filosofisena suuntauksena, joka

huolimatta valistusajalta periytyvästä essentialismistaan ymmärretään länsi-maisessa kulttuurissa yhä vieläkin ”terveenä järkenä”. (Badmington 2000, 2–4.)⁶

Posthumanistisen kritiikin pääpaino on humanismin essentialistisessa ihmiskuvassa, joka pohjautuu pysyvään 'ihmisluontoon'. Tämän käsityksen mukaan ihminen on määriteltävissä, ymmärrettävissä ja erotettavissa muista olioista jonkin kaikille ihmisille yhteisen ominaisuuden kautta. Esimerkiksi René Descartes erotti ihmisen eläimestä (ja koneesta) sillä perusteella, että ainoastaan ihmisellä on kyky rationaaliseen ajatteluun. (Badmington 2000, 2–4.) Myöhemmin ihmisen erityislaatua on etsitty ainakin itsetietoisuudesta, luovuudesta, teknologisesta osaamisesta ja empatiasta.

Posthumanistinen ajattelu kiistää, että olisi olemassa jokin yksi, pysyvä ominaisuus joka määrittäisi ihmisen. Tämä näkemys on syntynyt yhtä matkaa modernin biologian, neurologian ja teknologian kehityksen kanssa. Evoluutioteoria ja sittemmin genetiikan tutkimus ovat osoittaneet ihmisen biologisen muodon ajan mukana aaltoilevan kehitysprosessin sattumanvaraiseksi tuotokseksi – muodoksi, jonka pohjana olevaa koodia voidaan jäljentää, muokata ja yhdistää toisiin muotoihin. Psykologian, sosiologian ja filosofian modernit suuntaukset taas ovat nostaneet näkyviin ihmisen kulttuuristen ominaisuuksien suhteellisen muuttuvuuden. Posthumanistinen subjekti on näin ollen mutantti ja prosessi – olosuhteista riippuva, jatkuvasti muuttuva ilmiö.

Vaikka posthumanismi on nimetty posthumanismiksi vasta 1900-luvun lopulla, sen juuret ulottuvat edelliseen vuosisadanvaihteeseen. Neil Badmington esittää, ettei posthumanistinen ajattelu olisi mahdollista ilman Marxin materialismia ja Freudin psykoanalyysia. Marx kiisti saksalaisten idealistifilosofien (erityisesti Hegelin) käsityksen olemuksellisesta, historiallisten ja poliittisten vaikutusten ulkopuolella olevasta ihmisluonnosta ja osoitti, että subjektiviteetti syntyy ihmisen materiaalisten olosuhteiden tuloksena. Freud puolestaan kyseenalaisti kartesiolaisen mallin, jossa ihminen on rationaalinen, täysin tietoinen olento. (Badmington 2000, 5–6.)

⁶ Tässä tekstissä ”humanismi” ja ”posthumanismi” viittaavat nimenomaan mannermaisiin filosofisiin suuntauksiin. Yhdysvalloissa käytävä ”posthuman”-käsitteen ympärille kiertyvä keskustelu sijoittuu sekulaarin humanismin ja transhumanismin väliseen jatkumoon, ja sitä käsitellään tässä vain viitteellisesti. Rajaus ei kuitenkaan ole maantieteellinen: esimerkiksi yhdysvaltalainen Cary Wolfe edustaa käsittelytavaltaan ja kysymyksenasetteluiltaan mannermaista posthumanismia.

Cary Wolfe jäljittää posthumanismin lähtökohdat kahteen rinnakkaiseen tapahtumaan. Toisaalla (mannermaisessa filosofiassa) on Michel Foucault'n 1960-luvulla kuuluisaksi tekemä näkemys ihmiseksi kutsutun olion historiallisesta muuttuvuudesta⁷ – ja toisaalla (yhdysvaltalaisessa teknologis-luonnontieteellisessä diskurssissa) on vuosina 1946–1953 alkunsa saanut kyberneettinen järjestelmäteoria. Näiden lähtökohtien ansiosta on ollut mahdollista pudottaa ihminen etuoikeutetusta asemastaan muiden olentojen (kuten koneiden ja eläinten) joukkoon. (Wolfe 2010, xii.) Mannermainen filosofia ja sotienjälkeinen luonnontiede ovat myös vaikuttaneet toisiinsa – esimerkiksi Derrida ja Lacan ovat olleet kiinnostuneita kyberneettisestä ajattelusta ja Lyotard kaaos- ja katastrofiteorioista. Wolfe käsittelee Derridan ja kyberneetikko Norbert Wienerin yhteyksiä perusteellisesti ja rakentaa merkittävän osan omasta teoriastaan niiden varaan (Wolfe 2010, 8).

Terminä posthumanismi on noussut ihmis- ja yhteiskuntatieteiden käyttöön 1990-luvun aikana. Wolfe nostaa posthumanistisista teoreetikoista esiin erityisesti Katherine N. Haylesin, Neil Badmingtonin, Elaine Grahamin ja Donna Harawayn. (Wolfe 2010, xii.) Badmington huomauttaa, ettei posthumanismi syntynyt pelkästään akateemisessa maailmassa vaan teorian ja populaarikulttuurin yhteentörmäyksessä. Samaan aikaan kun Foucault, Lacan ja Althusser juhlivat ”Ihmisen kuolemaa” Pariisissa, Hollywood tuotti massoittain tieteiselokuvia, joissa ihmisen paikkaa maailman keskuksena uhkasivat epäinhimilliset voimat: *Invasion of the Body Snatchers*, *Them!*, *War of the Worlds*, *The Blob*.⁸ Vaikka näissä elokuvissa ihminen aina selviytyikin voittajana, niiden toistuvat teemat herättivät epäilyksen: jos humanistinen ylemmyys on luonnonlaki, miksi sitä on puolustettava niin pakkomielleisesti? (Badmington 2000, 8.)

Posthumanismista keskusteltaessa on määriteltävä suhde *transhumanismiksi* kutsuttuun aatteelliseen suuntaukseen, joka samastetaan posthumanismiin etenkin Yhdysvalloissa. Transhumanismilla on kuitenkin sekä erilaiset tavoitteet että

⁷ Tätä kantaa on kutsuttu myös antihumanismiksi. Posthumanismin ja antihumanismin välille ei voida tehdä selkeää eroa, mutta esimerkiksi Neil Badmingtonin mukaan posthumanismia määrittää humanistisen tradition tunnustaminen – toisin kuin antihumanismia, joka pyrki luopumaan kokonaan sen perinnöstä. Posthumanistinen teoria myöntää rakentuneensa humanististen oletusten ja kielen sisällä. (Badmington 2000, 9.)

⁸ Myös saman ajan pulp-kirjallisuus nosti esiin samoja voimia: ulkoavaruuden olioita, hirviöitä, mutantteja.

erilainen filosofinen pohja kuin mannermaisella posthumanismilla (johon 'posthumanismi' tässä tekstissä viittaa). Transhumanismin konkreettisena tavoitteena on ihmisyksilöiden kykyjen laajentaminen bioteknologisin apukeinoin: tautien ja kärsimyksen poistaminen ja eliniän dramaattinen pidentäminen, jopa kuolemattomuus. Transhumanistinen liike keskittyy siis erityisesti ihmislajin biologiseen muuttamiseen, ja sen ääni kuuluu vahvana esimerkiksi kantasolututkimuksesta käytävässä keskustelussa. Voidaan sanoa, että monet sellaiset subjektiviteetin muodot (kuten kyborgi ja mutantti), joita mannermainen posthumanismi käsittelee ennenkaikkea metaforisina, ovat transhumanisteille kirjaimellisia ja konkreettisia mahdollisuuksia. (Ks. esim. Bostrom 2004, *Humanity+* 2011.)

Mannermaisesta posthumanismista transhumanismi eroaa myös siinä, että humanististen ihanteiden kritisoinnin sijaan se pyrkii niiden radikaaliin vahvistamiseen. Yksi liikkeen keskeisistä keulahahmoista, Nick Bostrom, nimeää transhumanismin lähtökohdiksi renessanssihumanismilta ja valistukselta perityt ihmisen täydellistämisen, rationaalisuuden ja toimijuuden ihanteet (Bostrom 2005 > Wolfe 2010, xiii). Transhumanismin kriitikot tarttuvat usein sen kartesiolaiseen ruumiskäsitykseen ja pinnan alla piilevään hegemonisen maskuliinisuuden oletukseen. Esimerkiksi Sherryl Vint on käsitellyt transhumanismia perusteellisesti teoksessaan *Bodies of Tomorrow* (2006).

Juha Raipola kiinnittää huomiota siihen, miten posthumanistinen kulttuurintutkimus on suuntautunut enimmäkseen tieteiskirjallisuuden ja -elokuvien tutkimukseen. Erityisesti kyberpunk-genre (keulakuvanaan William Gibsonin *Sprawl*-trilogia) ja sen postmodernit edeltäjät – kuten Philip K. Dick, William S. Burroughs ja J.G. Ballard – ovat saaneet paljon huomiota tutkimuksessa. Raipolan mukaan asetelmassa korostuvat suhteettomasti miesten kirjoittamat, maskuliinisen väkivaltaiset fantasiatarinat. Erikoista tämä on siksi, että posthumanismin näkökulmaa voi perustellusti pitää feministisenä: se ”ottaa huomioon esimerkiksi epävakauden, hybridisyydeksi tulkitun elementtien sekoittamisen ja liikkuvuuden sekä ruumiin merkityksen luomatta jakoa yksilöiden tai ihmisen ja koneen välille”. (Raipola 2008, 14.) Posthumanistista filosofiaa ja feminismiä yhdistelevää tutkimusta ovat kuitenkin onnistuneesti tehneet esimerkiksi Rosi Braidotti ja Paula

Rabinowitz. Maskuliinisten väkivaltafantasioiden korostuminen tutkimuksessa saattaa selittyä osin näiden tarinoiden näkyvyydellä populaarikulttuurissa – Philip K. Dick on Octavia E. Butleria tunnetumpi, joten on ymmärrettävää että hän on myös herättänyt useamman tutkijan mielenkiinnon.

Posthumanismin ja feminismin yhteinen maaperä löytyy sosiaalisesta konstruktivismista. Molemmat olettavat, että identiteetti ja ruumiillisuus ovat sosiaalisesti rakentuvia, muokattavissa olevia ilmiöitä. Paula Rabinowitz (1995/2000) huomauttaa, ettei ole kovinkaan kauan siitä kun naista voitiin perustellusti pitää ei-ihmisenä, ja että humanistinen ihminen ei koskaan ole ollut nainen. Humanismin jälkeen tuleva 'postihminen' (*posthuman*) nainen sen sijaan voi olla. Rabinowitz huomaa kuitenkin myös, ettei postihminen ole mikään täysin historiasta irrallaan oleva hahmo. Posthumanismi on erottamattomasti liitoksissa humanismin oletuksiin ja kieleen. Näin ollen postihmisellä ei ole omaa ääntä vaan se tulee kerrotuksi jonkun toisen kertomien tarinoiden kautta. (Rabinowitz 1995/2000, 42–43.)

Posthumanistinen subjekti – muutakin kuin kyborgi

Subjektin ongelma on perinteisesti kietoutunut kysymykseen siitä, tekeekö ihminen historiaa vai historia ihmisen. Esimerkiksi hegeliläisessä dialektiikassa maailman ja ihmisen välinen suhde ymmärretään totaliteettina: maailma tulee maailmaksi ihmisen toiminnan kautta, ja toisaalta ihmisyys saa luonteensa maailmassa olemisen kautta. Tämä maailman ja ihmisen erottaminen korostaa ihmisen roolia maailman ”tekijänä”. Idealistiselle humanistille ihminen on yksilöllisten tahtojen yleistämisestä syntyvä transsendentaalinen ego, jonka tietoisuudessa maailma muodostuu. (Soper 1986, 24–28.) Toisessa ääripäässä antihumanistit (etenkin Marxia uudelleentulkinnut Louis Althusser) pyrkivät kokonaan eroon yksilöllisestä subjektista sillä perusteella, että se on vain tuotantovoimien tai ideologian luoma konstruktio. Todellinen toimintavalta on aina rakenteissa ja massojen liikkeissä, ei ihmisyksilöiden päätöksissä. (Soper 1986, 104–110.) Jälkistrukturalistisessa filosofiassa klassisen psykoanalyysin eheä subjekti pirstoutui ja tuli määriteltyksi eron ja Toisen kautta. Eheä ego näyttäytyy toiveikkaana harhakuvana. Tässä lacanilaisessa käsityksessä oletetaan kuitenkin olevaksi jokin paratiisinomainen,

alkuperäinen eheys, jota kohti subjekti tiedostamattaan pyrkii. (Soper 1986, 125–127.)

Millainen sitten on posthumanistinen subjekti? Ensimmäisenä assosiaationa mainitaan yleensä yksi ikoninen hahmo: kyborgi. Kyborgissa kohtaavat toisensa kaksi erillisiksi osoitettua aluetta, inhimillinen ja teknologinen. Kyborgi merkitsee inhimillisen kategorian rajojen ylittämistä, modernin ihmisen pelkoja, postmodernia identiteettiä. Donna Haraway (1985) näki kyborgissa mahdollisuuden saattaa kyseenalaiseksi länsimaisen tradition dualistiset oletukset ruumiillisuudesta, sukupuolisuudesta ja inhimillisen subjektin alkuperäisyydestä. (Haraway 1985/2000, 70–71.) Kuitenkin kyborgi on helppo sana, olento jota humanistikin voi ymmärtää. Ylittämällä inhimillisen ja teknologisen väliset rajat se samalla määrittää ne erillisiksi sfääreiksi, jotka voivat ehkä limittyä keskenään mutta eivät koskaan olla todella samaa. Toisella puolella rajaa on ihminen, toisella kaikki muu.

Posthumanistisessa subjektissa liikkuu sekä ihmistä että kaikkea muuta. Kyborgissa ei-inhimillinen (ei-humanistinen) aines on teknologista: koneita, elektroniikkaa. Teknologisen aineksen lisäksi on kuitenkin muutakin mikä tulee osaksi meitä, minkä osaksi tulemme: aamiainen, ilmansaasteet, internet, eläinten tuoksut ja tunteet, toisen ihmisen iho ja sanat, verottaja ja Kansaneläkelaitos. Jokainen ihmisruumis on vaihtuvan materian kohtauspaikka, radioaaltojen lävistämä kaikukoppa, bakteerien Kalkutta. Kyborgien lisäksi posthumanistista maailmaa asuttavat mutantit, empaatit, kimairat, golemit, peikot ja byrokraatit.

Posthumanistinen ruumis ja kone

Useimmat posthumanistit tunnustavat biologisen ruumiin merkityksenannon pohjaksi. Posthumanistinen subjekti ei jakaannu erilliseen mieleen ja ruumiiseen: havainnointi, ajattelu ja kieli käsitetään ruumiillisina prosesseina. Käydään kuitenkin paljon keskustelua siitä, *millä tavoin* ruumis ja merkityksenanto ovat vuorovaikutuksessa keskenään: kuinka ruumis muodostuu diskurssien paineessa⁹ ja kuinka ruumis itse tuottaa merkitysrakenteita.¹⁰

⁹ Esimerkiksi Michel Foucault, feminismi, bioetiikka.

¹⁰ Esimerkiksi fenomenologia, kognitiivinen metaforateoria, neurolingvistiikka.

Vaikka ihmisen kokemus omasta ruumiistaan tuntuisikin välittömältä ja itsestään selvältä, käsitteenä ruumis ei ole itsestään selvä. Patrizia Violi (2008) on huomauttanut, että eri tieteenalojen diskursseissa ruumis käsitteellistetään toisistaan poikkeavilla tavoilla. Neurologian ruumis on eri kuin psykoanalyysin ruumis. Violi korostaa, ettei ruumiista ole mahdollista puhua olematta jonkin diskurssin sisällä: ruumista ei siis voida tutkia välittömästi. (Violi 2008, 54.) Ruumis ei myöskään ole puhtaasti luonnollinen. Se rakentuu kulttuuristen oletusten mukaiseksi, sitä voi harjoittaa ja muokata. Ruumiin biologinen ja geneettinen alkuperäisyys on vain lähtökohta kulttuuriselle ruumiille, joka saa muotonsa kasvatuksen, lääketieteen, seksuaalisuuden ja poliittisen vallan limittäisissä diskursseissa, erilaisten ulkoisten ja sisäisten voimien ristipaineessa. Jussi Parikka (2004) tiivistää Michel Foucault'n käsityksen ihmisen muodostumisesta 1800-luvun kulttuurisissa olosuhteissa:

Ihminen konstruoi äärellisenä kohteena ja uudenlaisena muotona Elämän, Työn ja Kielen tieteiden verkostossa, eli biologian, poliittisen taloustieteen ja kielitieteen piirissä. Ihminen syntyi monisuuntaisena muotona, joka subjektina on tiedon tuottaja, mutta samalla objektina tiedon kohde. (Parikka 2004, 73.)

Samalla tavalla ihminen konstruoi uudelleen ja eri tavoin eri olosuhteissa – 2000-luvun alun Suomessa kulttuurinen muodostelma on erilainen kuin 1800-luvun Ranskassa. Parikka laajentaa muovattavuuden ajatuksen käsittämään myös sellaiset luonnollisiksi oletetut dikotomiset jaot kuin mies-nainen, ihminen-kone ja isä-äiti. Hän yhdistää toisiinsa Gilles Deleuzen filosofian ja kybernetiikan esittäessään, että maailman perustana on jakoja tuottava *kone* – tuotantoprosessi, jonka tuote ihmisorganismikin on.¹¹ Ihmisorganismien orgaaninen rakenne on mahdollinen, ei välttämätön. Keho on tuotettu keho, yhdistelmien tulos, ja siten avoin myös uudenglaisille yhdistelmille. (Parikka 2004, 78.) Parikan mukaan ihmisen käsite onkin aina riippuvainen sille ulkoisesta, etenkin historiallisesti muuttuvista sosiaalisista ja teknologisista voimasuhteista. Samalla kyseenalaistuu liberaalin

¹¹ Parikka huomauttaa kuitenkin, että Deleuze ja kybernetikka eroavat toisistaan täysin suhteessa materiaan: "Esimerkiksi kybernetiikan yksinäisyys perustuu maailman taustalla olevaan informaatiokerrokseen, kun taas Deleuze ajattelee maailman olevan materiaallinen tuotannon prosessi. Samoin Deleuzea ei tule sekoittaa kyberdiskurssissa esiintyviin ajatuksiin informaation ja maailman perustavasta aineettomuudesta ja reduoitavuudesta koodinpalasiin." (Parikka 2004, 78–79.)

individualismin käsitys eheästä ja yksilöllisestä ”ydinminuudesta”. (Parikka 2004, 158.)¹²

Tässä vaiheessa tulee kyseenalaiseksi, onko koneessa muodostuva inhimillinen subjekti oikeastaan subjekti lainkaan. Järjestelmäteoreettisessa ajattelussa inhimillinen subjekti on aina sekä osista koostunut että itsekin osa jotakin, ja usein nousee esiin kysymys ohjattavuudesta ja vapaasta tahdosta: onko kyborgin toiminta autonomisen järjen vai ennalta kirjoitetun ohjelman määräämää? Kun subjektia ja objektia ei hahmoteta toisistaan erillisiksi, siirrytään lineaarisista valtasuhteista kehämäisiin vaikutussuhteisiin. Kukaan ei välttämättä tiedä, kuka konetta ohjaa.

N. Katherine Haylesille (1999) posthumanismi merkitsee etenkin liberaalin humanistisen individualismin ja autonomian dekonstruktiota. Yksilön tahtoa ei voi erottaa toisen yksilön tai yhteiskunnallisten voimien tahdosta. On tunnustettava, että postihmisen subjektiviteetti on kollektiivisesti tuotettua. Posthumanistinen subjekti on ”amalgami, heterogeenisten komponenttien kokoelma, materiaalis-informationaalinen entiteetti jonka rajoja rakennetaan jatkuvasti uudelleen”. (Hayles 1999, 3–4.) Klassinen esimerkki rajanvetämisen ongelmasta on kyberneetikko Gregory Batesonin kysymys: onko sokean miehen keppi osa miestä? Keppi antaa miehelle oleellista informaatiota maailmasta ja ohjaa hänen toimintaansa. Keppi ja mies muodostavat näin yhden kyberneettisen kokonaisjärjestelmän, jonka osia ei tarvitse erottaa toisistaan elollisuuden tai ruumiin rajojen perusteella. (Hayles 1999, 84.) 2000-luvun teknokulttuuri tarjoaa lisää arkisia esimerkkejä elollisen ja elottoman yhteistoiminnasta: konsolipelaaja/peliohjain, kuljettaja/auto/liikenne, muusikko/soitin/yleisö. Huomio siirtyy subjektin olemuksesta siihen, kuinka se toimii ja limittyä yhteen ympäristönsä kanssa.

Ruumis voidaan hahmottaa paitsi koneessa muotoutuvaksi, myös koneen tavoin toimivaksi. Tätä hahmotustapaa ovat tukeneet niin biologis-lääketeieteellinen kuin populaarikyberneettinenkin diskurssi. Niissä ruumis nähdään ravintoaineita ja

¹² Kulttuuri ja evoluutio kirjoittavat inhimillistä subjektia hitaasti ja jatkuvasti uudelleen. Synteettinen biologia, neurokirurgia ja psykoaktiiviset kemialliset aineet voivat kuitenkin muuttaa ruumista ja subjektiviteettiä hyvinkin nopeasti. Posthumanismin kannalta oleellinen eettinen kysymys onkin, kenellä on valta päättää näiden nopeiden ohjelmien käyttötavoista.

ärsykeitä prosessoivana laitteena, jonka toimintaa voidaan manipuloida haluttuun suuntaan.¹³

Koneen käsite on kuitenkin vähintään yhtä monitulkintainen kuin ruumiinkin. Posthumanistisessa keskustelussa koneen käsite juontuu yleensä kybernetiikan perinteeseen, yksinkertaisiin ja kompleksisiin järjestelmiin. Esimerkiksi Norbert Wienerin mukaan yksinkertaisen (mekaanisen) koneen erottaa kompleksisesta (kyberneettisestä) koneesta se, että jälkimmäinen on tilanteeseen sopeutuva eikä sen toimintaa voida palauttaa sen rakenteeseen tai alkuohjeisiin: sillä siis on emergenttejä ominaisuuksia. Kun mekaaninen kone on deterministinen kaappikello joka toimii annettujen ohjeiden mukaan, kyberneettinen kone on joustava ja sopeutuva, palautteen mukaan kehittyvä järjestelmä. Ihmiset (ja monet muut eläimet) hahmotetaan kybernetiikan diskurssissa kompleksisiksi järjestelmiksi. (Ks. Hayles 1999, 104–105.)¹⁴

Transhumanistisessa ajattelussa *informaation* käsite on noussut niin keskeiseksi, että ihmismieli abstrahoituu usein täysin aineettomaksi käsitteeksi, koodiksi. Ruumis hahmotetaan tällöin koneeksi, jossa mieli toimii kuin ohjelma tietokoneessa. Ja kuten ohjelman voi siirtää laitteesta toiseen, niin voi myös mielen. Useimpien transhumanistien visiot mielen ”tallentamisesta” ja ”lataamisesta” uuteen väliaineeseen (koneeseen, virtuaalitodellisuuteen tms) perustuvat kuitenkin yksinkertaiselle kartesiolaiselle logiikalle. Tyypilliselle transhumanistille mielen ja ruumiin erottaminen on yhtä yksinkertaista kuin maidon kaataminen tölkestä. Materiaa tärkeämpää on sen järjestymistä ohjaava kaava, josta jo Norbert Wiener on puhunut lyyriseen sävyyn:

Our tissues change as we live: the food we eat and the air we breathe become flesh of our flesh and bone of our bone, and the momentary elements of our flesh and bone pass out of our body every day with our excreta. We are but whirlpools in a river of ever-

¹³ Konemetafora on niin luonnollistunut, että esimerkiksi kehonrakentajien ruumiillisuusdiskurssi rakentuu mekaanisten termien ja laskelmien varaan: ”Tarkoituksena on saada kaikki hyöty irti dieetin jälkeisestä kasvuerkkyydestä. Samasta syystä aloin heti kisan jälkeen tankata lihasten energiavarastoja täyteen. Ensimmäiset neljä päivää olen siis tankannut hiilihydraatteja n. 1000kcal yli kokonaiskulutukseni eli noin 3500kcal/vrk. Tämän jälkeen siirryn pysyvämmiin syömään 300-500kcal yli kokonaiskulutukseni, eli noin 3000kcal/vrk.” (Fitness-kilpailija Anna Karrila *Body*-lehden verkkoversiossa. Karrila 15.10.2008.)

¹⁴ Norbert Wienerille tämä mekaanisen ja kyberneettisen koneen ero oli luonteeltaan moraalinen: mekaaninen oli paha ja kyberneettinen hyvää. N. Katherine Haylesin mukaan moraalinen jako yhdistää kyberneettisen koneen autonomiseen humanistiseen subjektiin. Siinä missä mekaaninen kone uhkaa humanistisen subjektin autonomiaa, kyberneettinen kone säilyttää sen. (Hayles 1999, 105.)

flowing water. We are not stuff that abides, but patterns that perpetuate themselves. (Wiener *The Human Use of Human Beings*, 96 > Hayles 1999, 104.)

Koodia ja materiaa on kuitenkin yllättävän vaikeaa irrottaa toisistaan. Jean-François Lyotard on artikkelissaan ”Can Thought Go On Without A Body?” (1987/2000) syventänyt mielen ja ruumiin ongelmaa. Hänkin lähtee liikkeelle hahmotuksesta, jossa ruumis on ”rautaa” ja mieli ”softaa”, mutta etenee tunnistamaan niiden väliset monimutkaiset riippuvuussuhteet. Lyotard kulkee Husserlin ja Merleau-Pontyn linjoilla sijoittaessaan ihmisen havainnoinnin ja ajattelun osaksi ruumiinkokemusta.

Tekoälytutkimuksessa pyritään yleensä kehittämään inhimillistä kognitiota vastaavia ohjelmaa. Lyotard esittää, ettei tekoälykokeiluissa ole saavutettu inhimillisesti ajattelevaa ohjelmaa siitä syystä, että ohjelmat on rakennettu binäärilogiikan varaan – eikä binäärilogiikka ole ihmiselle tyypillinen tapa ajatella. Havainnointi ja ajattelu ovat luonteeltaan analogisia ja fenomenologisen ruumiinkokemuksen määrittämiä: ihminen käsittelee tietoa mielessään samalla tavalla kuin näköhavaintoja näkökentässään, intuitiivisesti valitsemalla ja yhdistelemällä. Tämän vuoksi Lyotard katsoo, että ruumiin on oltava tekoälyn rakentamisen perustana – ainakin jos halutaan luoda tekoäly, jonka ajattelukyky ei rajoitu loogiseen päättelyyn. (Lyotard 1987/2000, 133–134.)¹⁵ Lyotardin mukaan todella inhimillisesti ajattelevan koneen olisi oltava ”sisällä” käsittelemässään datassa samalla tavalla kuin silmä on näkökentän sisällä ja kirjoittaminen kielen sisällä. Koneella täytyisi olla ruumiillinen kokemus ajatteluprosessistaan – ja Lyotard vaatii, että ajattelun olisi myös tuotettava sille tuskaa. Tässä Lyotard siirtyy rationaalisesta päättelystä luovan ajattelun puolelle, tiedottoman vastaanottamisen kokemukseen.

If you think you're describing thought when you describe a selecting and tabulating of data, you're silencing truth. Because data aren't given, but givable, and selection isn't choice. Thinking, like writing or painting, is almost no more than letting a givable come towards you. (Lyotard 1987/2000, 137.)¹⁶

¹⁵ Fenomenologisen havainnoinnin filosofiaa ovat vieneet konkreettisesti eteenpäin erityisesti George Lakoff ja Mark Johnson, joiden kehittämä kognitiivinen metaforateoria lähtee liikkeelle oletuksesta, että ihmisen käsitteellinen ajattelu on luonteeltaan ruumiillista ja metaforan logiikalla toimivaa. Ks. esim. *Philosophy in the Flesh*, 1999.

¹⁶ Vrt. tähän myös Derridan etiikka: ”the ordeal of undecidability”; utilitaristinen laskentamenetelmä ei ole todellista päätöksentekoa, ei todellista moraalaa. (Wolfe 2010, 82.)

Jos siis tunnustetaan fenomenologisen ruumiinkokemuksen ja tiedostamattoman prosessoinnin välttämättömyys inhimillisen rakentumisen kannalta, joudutaan myös biologisten ihmisten tutkimuksessa etsimään sellaista posthumanistisen subjektin mallia, joka tunnustaisi ajatteluprosessin informaationaalisena logiikana mutta hyväksyisi myös materiaalisuuden ja rajallisuuden – ruumiillista konetta.

1.2 Posthumanistinen teksti

Posthumanistista subjektia ja posthumanistista kieltä kuvataan sekä fiktiossa että tutkimuskirjallisuudessa erilaisten analogioiden ja metaforien avulla. Haraway puhuu ”kyborgin ontologiasta”, Wolfe ”mutaation logiikasta”, William S. Burroughs ja Richard Dawkins ”sanaviruksesta”. Järjestelmäteorioissa (kuten kybernetiikassa) ihminen hahmotetaan informaatiota käsitteleväksi järjestelmäksi ja/tai komponentiksi suuremman järjestelmän sisällä. Järjestelmäteorioista innoituksensa saavissa populaarikyberneettisissä esityksissä ”järjestelmä” yksinkertaistuu ”koneeksi” hyvin konkreettisella tavalla: esimerkiksi elokuvissa *Robocop* (1987) ja *The Matrix* (1999) ihmisaivojen toiminta hahmotetaan analogiseksi tietokoneen toiminnan kanssa.

David Porush analysoi teoksessaan *The Soft Machine* (1985) konemetaforan käyttöä tiettyjen postmodernien kirjailijoiden tuotannossa.¹⁷ ”Konemetafora” tarkoittaa Porushille kahta asiaa: konetta metaforisena elementtinä ja metaforaa koneena. Metafora on kognitiivinen kone, joka muokkaa tehokkaasti lukijan tietoisuutta ja saa hänet tietoiseksi sen prosesseista. Porushin mukaan esimerkiksi Thomas Pynchonin metaforat ”paljastavat lukijalle hänen oman tietoisuutensa epäkonemaisen koneiston” (Porush 1985, 117) ja saavat hänet ymmärtämään asemansa ”ei ainoastaan informaatiota käsittelevänä laitteena vaan myös ihmisenä, jota määrittää halu tuottaa informaatiosta merkityksiä” (Porush 1985, 118).

Porush on valinnut tutkimansa teokset sillä perusteella, että niiden kirjoittajat ovat kiinnostuneita teknologiasta paitsi tematiikan, myös metodologian kannalta. He

¹⁷ Donald Barthelme, John Barth, Thomas Pynchon, Samuel Beckett, Joseph McElroy, William S. Burroughs ja Kurt Vonnegut.

ovat tietoisia oman tekstinsä konstruktio-olonteesta – siitä että heidän käyttämänsä sanat ovat osa kielen koneistoa, joka puolestaan on osa laajempaa tietoisuuden ja kokemuksen koneistoa. Samalla on kuitenkin selvää, että heidän tekstinsä ovat *inhimillisen luovuuden* tuotoksia. Porush kutsuu näin määrittelemäänsä kirjallisuuden alalajia ”kyberneettiseksi fiktioksi”. (Porush 1985, 19.) Teoksen nimen metaforinen ”pehmeä kone” viittaakin sekä ihmiseen että kieleen – molemmat ovat sekä perusrakenteeltaan jäykkiä että jatkuvasti muuttuvia, kuin ruumis:

[L]anguage can be viewed as a sort of vulnerable machine, simultaneously rigid and pliable. Like the human body it has skeleton, muscle, tendons and fat, soft organs which change daily and bony structures which alter only slowly, if at all. - - Cybernetic fiction presents itself as a machine, but only ironically, for underneath the mask lies the softness, vulnerability and instability of our humanness. (Porush 1985, 19.)

Vuonna 1985 termi ”posthumanismi” ei ollut vielä kovinkaan laajassa käytössä. Porushia voi kuitenkin perustellusti pitää posthumanistisena (mutta ei antihumanistisena) ajattelijana. Hän ei hylkää ihmisyyden käsitettä täysin vaan tutkii sitä suhteessa kielen teknologiaan. Porushille teksti on koneisto, joka voi paitsi rakentaa lukijan subjektiviteettia myös purkaa sen prosesseja tietoisesti havaittaviksi. Myös mediatutkija Friedrich Kittler hahmottaa eri mediat, mukaanlukien kirjallisuuden, teknologioiksi jotka muokkaavat sekä tekijän että vastaanottajan subjektiviteettia. Lukemaan, katsomaan tai kirjoittamaan oppiminen suuntaa tajunnan muodostumista.¹⁸ Posthumanistista narratologiaa kehittänyt tutkija Bruce Clarke purkaa Kittlerin ajattelua omalle kielelleen:

When writing held a storage monopoly, reading literature – accessing literary narrative in particular as a reservoir of meanings and images – meant learning successfully how to hallucinate the aural and visual implications triggered by bare words on a page. Things have changed since other media began to hallucinate them for us. (Clarke 2008, 4.)

Kirjallisuudentutkimuksen kohteena subjektin voi käsittää ainakin kolmella tavalla: kirjoittavana subjektina, kirjoitettuna subjektina ja lukevana subjektina. Jossain määrin nämä kaikki limittyvät toisiinsa ja kiertävät toistensa läpi: onhan kirjoittavakin subjekti jo valmiiksi kielen koneistossa kirjoitettu, ja teksti kirjoittaa sekä kirjoittajaansa että lukijaansa uudelleen. Fiktiiviset, tekstien sisällä

¹⁸Jussi Parikka (2004) jäljittää *Koneoppi*-teoksessaan Kittlerin mediahistoriaa käsikirjoittamisesta elokuvaan. Kittlerin mukaan suuri murros on tapahtunut siirryttäessä käsin kirjoittamisesta koneella kirjoittamiseen: samalla 1800-lukulainen eheä ja jatkuva subjekti (kirjainten kaunis yhdistyminen toisiinsa) on muuttunut 1900-luvun eroa ja hulluutta korostavaksi subjektiksi (jokainen kirjain erillään toisista). Ks. Parikka 2004, 157–170.

muotoutuvat subjektit taas voivat toimia malleina, jotka muovaavat subjektin malleja kirjoittavissa ja lukevissa ihmisissä.

1.3 Metodista

Edellisen hahmotustavan mukaisesti käsitän tekstin luentatilanteessa muodostuvaksi ilmiöksi, joka samalla muokkaa lukijaansa. Tässä työssä tehty luenta on vain yksi suhde Simon Ingsin teoksiin *Hot head* ja *Hotwire*. Lähestyn teoksia eräänlaisina ohjelmistoina, jotka kirjailija on koodannut osittain tietoisesti, osittain tiedostamattomasti. En pyri vetämään rajaa tietoisesti ja tiedostamattomasti kirjoitetun tekstin välille – se ei ole mahdollista, eikä onneksi tarpeellistakaan. Tärkeintä luennassani on Ingsin käyttämien subjektiviteetin mallien jäljittäminen: millaisiin muotoihin hahmojen kokemus asettuu? Millaisten metaforisten kartoitusten avulla hahmoja tarjotaan samastumisen kohteiksi – ja millä tavoin nämä kartoitukset vertautuvat posthumanistisiin subjektin teorioihin?

Ings hyödyntää tekstissään tunnettuja trooppeja kuten populaarin toimintasankarin ja hullun tiedemiehen hahmoa, ”uhkaa taivaalta” ja Frankensteinin hirviötä. Nämä tutut hahmot ja rakenteet ohjaavat lukijan odotuksia tutuille urille, mutta Ings ei tyydy noudattamaan valitsemiensa trooppien konventioita. Toimintasankari paljastuu passiiviseksi tekstiksi, uhka taivaalta kommunikation mahdollisuudeksi ja Frankensteinin hirviö teinitytöksi, joka on kauhistuttava vain biologisessa ruumiillisuudessaan. Ingsin kertomukset alkavat lähes realistisista maisemista mutta muuttuvat loppua kohden intensiivisen kummallisiksi, painajaismaisiksi filosofisiksi saduiksi. Pyrin jäljittämään ja välittämään tätä tekstuaalista kehitystä.

Koen tarpeelliseksi tutkia Ingsin teoksia sekä kybernetiikasta juontavan järjestelmäajattelun että mannermaisen posthumanismin avulla. Ingsin loogiset rakennelmat, kuten Rosan suhde Äitiinsä ja Malisen suhde sotilaalliseen instituutioon, asettuvat helposti esimerkeiksi järjestelmäajattelun periaatteista: sisäkkäisistä ja keskenään vuorovaikutuksessa olevista järjestelmistä. Toisaalta

mannermainen posthumanismi auttaa kuvaamaan paremmin Ingsin hahmojen koettua subjektiviteettia ja siinä tapahtuvia muutoksia.

Luentatapani on sekä samastuva että kriittinen. Tunnustelen teorioiden toimivuutta lukemalla Ingsin hahmoja empaattisesti, immersiiivisesti, ruumiillisesti: kuinka nämä teorit resonovat luettujen hahmojen ruumiinkokemuksissa? Samalla muistan, että lukiessani asetun osaksi tekstuaalista koneistoa, jonka vaikutukset ovat sen kielen ja kontekstin määrittämiä: lukemalla en pääse sisälle ihmisen kokemukseen vaan mahdollisiin fiktiivisiin koreografioihin, joiden avulla subjektia voi hahmottaa. Käännän katseeni uudelleen ja uudelleen näiden koreografioiden muodostumisen tapaan.

2 Sankari ja kyborgi

'Sometimes I wonder if we were fighting the same war. You never seemed afraid. Even now, it's like you're watching this movie unroll inside your head, and you're the heroine.'
Malise shrugged. 'Maybe I am', she replied; it came out more belligerent than she'd meant to. (HH 238.)

Posthumanistisen subjektiviteetin analyysi on luontevaa aloittaa vertaamalla sitä perinteisempiin, humanistisiin subjektin malleihin. Tämän luvun päähenkilöitä ovat Ingsin *Hot headin* ironinen toimintasankari Malise Arnim ja pari vanhempaa hahmoa: kyberpunk-kirjailija William Gibsonin hakkerilegenda Case ja Peter O'Donnellin Modesty Blaise -agentti. Malise Arnimissa ruumiillistuu humanistisen sankarin kriisi – hänen tarinansa kaari kulkee kohti sankaruutta, mutta sen saavuttaminen tuntuu mahdottomalta *Hot headin* posthumanistisessa maailmassa. Samalla hän selventää identiteetin ja subjektiviteetin välistä käsite-eroa: vaikka hänen subjektiviteettinsa rakentuukin väistämättä posthumanistiseksi, identiteetin tasolla hän on yhä humanistinen.

Hot headin juonikuviot ja teoksen takakansiteksti antavat ymmärtää, että Malise olisi perinteinen toimintasankari, joka selviytyy kaikista haasteista ja pelastaa maailman.¹⁹ Ings ja kustantaja huijaavat lukijan odottamaan sankaritarinaa. Tarinan edetessä käy kuitenkin ilmi, että Malise on toiminnallisen seikkailukertomuksen keskushenkilöksi silmiinpistävän passiivinen. Hänen toimintansa suunnan määrää aina joku toinen: isä tai rakastettu, sotilaallinen organisaatio tai hullu tiedemies. Malise ajautuu virran mukana tilanteisiin, joissa hänen on toimittava – vain koska hän sattuu olemaan paikalla. Lisäksi hän on ruumiillisesti ja psyykkisesti heikko. Hänen habitustaan määrittävät nollapainovoimassa surkastuneet lihakset, traumaattiset emotionaaliset kokemukset ja riippuvuus teknologian suomasta

¹⁹ "She came back for a rest. But there can be no rest for the only woman who can save the world." HH, takakansi.

tajunnanlaajennuksesta. Kuitenkaan Malise ei ole psykologisesti syvä hahmo vaan hänen kärsimyksensä on eräänlaista pintakuviointia, kirjallisesta luonteestaan tietoista tyylyttelyä.

Carol McGuirk (1992) esittää, että kyberpunkin keskeisenä uutuutena voidaan pitää huomion kääntymistä ”kovan scifin” (*hard science fiction*)²⁰ ulospäinsuuntautuneesta avaruudenvallotuksesta kohti ihmistä itseään. Proteesit, kirurgiset operaatiot ja mielen muovaaminen tietoteknologian ja huumeiden avulla merkitsevät gibsonilaiselle kyberpunkille samaa kuin avaruusalus ja aikamatkailu merkitsevät kovalle scifille. Kyberpunk tutkii ihmismielen haavoittuvaa sisäavaruutta. (McGuirk 1992, 114–115.) Sisäavaruus on myös *Hot headin* keskeisin tapahtumapaikka, silloinkin kun toiminta sijoittuu näennäisesti ulkoavaruuteen. Malisen sankaritarinan keskeiset koettelemukset ja huipentumat sijoittuvat hänen omaan ruumiiseensa ja tajuntaansa.

1950-luvulla lanseerattiin termi ”pehmeä scifi” (*soft science fiction*) kuvaamaan yhteiskunnallisiin ja humanistisiin teemoihin keskittyvää tieteiskirjallisuutta. McGuirk jakaa ”pehmeän scifin” kahteen alalajiin: humanistiseen tieteisfiktioon, jossa ihmisyksilöllä on mahdollisuus maailmaa muuttavaan sankaruuteen; ja SF noiriin, jossa mahdollisuutta sankaruuteen ei ole, tai vähintäänkin se on epäoleellista. Oleellista SF noirissa on keskittyminen tietoisuuden negatiivisiin ulottuvuuksiin ja sosiaaliseen pahoinvointiin. McGuirkin mukaan alalajia ei kuitenkaan voida kutsua ”humanistiseksi dystopiaksi” eikä satiiriksi, koska se ei pyri yhteiskunnalliseen kuvaukseen. Sosiaalinen pahoinvointi ja ”psykykinen silpominen” (*psychic mutilation*) ovat tunnelmaa luovia tyylyseikkoja.²¹ (McGuirk 1992, 118–119.)

Stylized noir protagonists experience their sorrows as extrinsically caused and largely irreversible, so they can achieve neither the bitter enlightenment of the tragic hero or the final triumph of the epic hero. And while a whiff of satire hangs in its night air, SF noir cannot be called fully satiric because it depicts wounded and impaired characters for

²⁰ ”Kova scifi” (1930-luvulla syntynyt termi) on tyypillisesti ”koviin tieteisiin” kuten matematiikkaan, fysiikkaan ja tähtitieteeseen keskittyvää. Kovassa scifissä pyritään usein ekstrapoloimaan jo tunnettuja tieteellisiä tosiasioita, ei niinkään keksimään fantastisia uusia teknologioita tai maailmoja. Esimerkiksi Robert Heinleiniä, Isaac Asimovia ja Larry Niveniä luetaan kovan scifin edustajina. (McGuirk 1992, 111.)

²¹ McGuirk vertaa SF noiria Edgar Allan Poen tyyliin, jossa korostunut psykykinen kipu vaikuttaa paitsi henkilöihahmojen elämään, myös kerronnan kieleen. McGuirkin mukaan kyberpunkissa esiintyvät ilmiöt kuten telepatia ja mielen irtautuminen ruumiista ovat tarinan dramaattista potentiaalia lisääviä tyylyseikkoja. Kivusta tulee taiteen väline. Visuaalisena ilmiönä SF noir on selkeimmillään Ridley Scottin ohjaamassa elokuvassa *Blade Runner* (1982). (McGuirk 1992, 119.)

motives different from satire's. Social malaise functions largely as a metaphor for character malaise in SF noir – not, as in satire, vice versa. - - In many of these texts the *only* hero is style. (McGuirk 1992, 119.)

Hot head voidaan protagonistin tyylitellyn kärsimyksen ja kaikkinaisen sankaruuden kieltämisen vuoksi lukea SF noir -kirjallisuudeksi. Mutta vaikka Malisea ei voikaan lukea vilpittömästi humanistisena sankarina, häneen on kuitenkin kirjoitettu tietty humanistisen yksilöllisyyden kaipuu.

Humanistista sankaria haastaa tässä tekstissä *kyborgin* merkityskiteytymä siinä mielessä kuin Donna Haraway on sen ”Kyborgimanifestissaan” (1985) esittänyt. Harawayn kyborgi on metaforinen malli, joka ilmentää 1900-luvun lopun ihmisen tilaa: kyborgi on rajojen hämmentämisen tuotos, hirviömäinen olento jolta puuttuu ”alkuperäinen yhtenäisyys”. Teknologisoitunut kulttuuri saattaa kyseenalaiseksi länsimaisen tradition dualismit: ihmisen ja koneen välisessä suhteessa ei ole selvää, kuka valmistaa kenetkin, eikä koodaavan koneen kohdalla voida vetää rajaa mielen ja ruumiin välille. Mieli/ruumis -jako ei enää vastaa niihin kysymyksiin, joita teknologisoituminen herättää. Harawaylle kyborgi merkitsee mahdollisuutta jatkuvasti liikkeessä olevaan hajautettuun ja moniääniseen kommunikaatioon, heteroglossiaan. (Haraway 1985/2000, 70–71, 82, 84.)²²

2.1 Kyberpunkin kärsivät ruumiit: Malise ja Case

Kyberpunk tunnetaan ruumisvihamielisenä genrenä. Sen narratiiveissa ruumiit hajoavat raskaassa käytössä tai jäävät taakse kun mieli kiittää virtuaaliavaruuksiin. Ruumis on monille kyberpunk-hahmoille turhaksi jäänyt kuori, este transsendenssin tiellä. Jenny Wolmarkin mukaan tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että ruumista olisi varsinaisesti problematisoitu kyberpunkin piirissä. Ruumiin ”katoaminen” jättää paikalleen humanistiset oletukset ruumiin ja subjektin alkuperäisestä yhtenäisyydestä. Virtuaaliavaruudessa kiitävä subjekti on yhä humanistinen subjekti – eheä, sukupuolitettu, dualismeihin sidottu. (Wolmark 2002, 76–77.)
Ingsin hahmojen ruumiillisuus on tällä tavoin määriteltyä kyberpunk-ruumiillisuutta

²² Kyborgikuvastoa on sittemmin hyödynnetty populaarikulttuurissa täysin Harawayn ajatusten vastaisesti. Erityisesti feministiset tutkijat ovat tarttuneet siihen, että kyborgin kuva toisintaa usein humanistisia ihanteita ja oletuksia, erityisesti rationalismia, yksilön autonomiaa sekä mielen ja ruumiin välistä dikotomiaa (ja olettaa samalla universaaliksi ihmiseksi valkoisen terveen heteromiehen). Ks. esim. Vivian Sobchack 1991: ”Beating the Meat/Surviving the Text” ja Sherryll Vint 2006: *Bodies of Tomorrow*.

monimuotoisempaa, mikä näkyy kun verrataan toisiinsa *Hot headin* Malise Arnimia ja William Gibsonin *Neurovelhon* (1984/1991) Casea.²³

Gibsonin Case on on kyberpunkin tunnetuin ruumiinvihaaja. Hän on ammatiltaan ja identiteetiltään ”kyberavaruuscowboy”, mestarihakkeri, jonka hermojärjestelmä tuhoetaan kostoksi entisen työnantajan pettämisestä. Jussi Parikan mukaan Casen ruumissuhdetta on helppo pitää masokistisena ja vieraantuneena. Hän halveksuu lihaa jonka vankina joutuu olemaan, ja kohtelee sitä kaltoin kaikin tavoin – etenkin käyttämällä liikaa huumausaineita ja alkoholia. (Parikka 2004, 35–37.) Vain virtuaalitodellisuudessa Case on todella vapaa, todella oma itsensä.

N. Katherine Haylesin mukaan *Neurovelho* havainnoillistaa humanismin ja kyberneettisen posthumanismin yhteistä taipumusta painottaa kognitiota ruumiillisuuden sijaan. Kyberneettinen posthumanismi eroaa muista humanistista subjektia kritisoivista suuntauksista (kuten postkolonialismista ja feminismistä) siinä, että sen subjektikäsitelyssä ruumiillisuuden osuus on jatkuvasti vähentynyt. Kyberneettinen posthumanismi käsittää ihmisen aineetonta informaatiota kierrättävänä järjestelmänä, jonka materiaallinen ilmenemismuoto on toissijainen sen abstrakteihin toimintaperiaatteisiin nähden. Tällöin ruumiista tulee omistettava objekti, jota voi muokata ja korvata rajattomilla tavoilla. Haylesin mukaan humanismin – ja kyberneettisen posthumanismin – subjektikäsitely mahdollistaa esimerkiksi anoreksiassa ilmenevän äärimmäisen ruumiinkurituksen. (Hayles 1999, 4-5.)

Casen ruumis on hänen identiteettinsä kannalta niin epäoleellinen, että Gibson näyttää sen lukijalle kokonaisuudessaan vasta kolmesataasivuisen teoksen sivulla 265. Näkökulmakertoja Case katselee toisen hahmon silmän kautta

- - kalpeakasvoista, räätynyttä hahmoa, joka ajalehti löyhässä sikiöasennossa, kyberavaruusdekki reisien välissä, hopeanvärinen trodipanta suljettujen, varjoisten silmien yläpuolella. Miehen lonttoposkia peitti tumma, päivän vanha sänki, ja kasvot kiilsivät hiestä. (NV 265.)

²³ Alkup. *Neuromancer*, suom. Arto Häilä, lyhenne NV. *Neuromancer* nimetään yleensä kyberpunk-estetiikan perustavaksi teokseksi ja Gibson on kyberpunk-kirjailijoista ylivoimaisesti tutkituin.

George Slusserin mukaan Casen hahmo liikkuu pois päin niistä biologisista ja psykologisista juurista, jotka yleensä ”ankkuroivat” kirjallisen hahmon. Hän ei ole hahmo vaan kaava tai tyhjä lihakuori, joka kaipaa yhä uusia ei-lihallisia liitännäisiä. (Slusser 1992, 66.) Case ei kuitenkaan tarvitse ruumiillista läsnäoloa ollakseen sankari. Gibsonin keskeinen kerrontatekninen oivallus, virtuaalitodellisuuden²⁴ visuaalinen kuvaus, mahdollistaa Casen näkökulman irrottamisen ruumiista omaksi toimijakseen. Virtuaalitodellisuudessa seikkaillessaan Case on pelkkää mieltä, mutta silti samastuttava fokalisaatiopiste.

Lewis Shiner kiinnittää huomiota siihen, kuinka Casen edustama konsolicowboyn hahmo jatkaa sekä pulp-westernin että dekkarin perinnettä. Shinerin mukaan pulp-traditio edustaa ”lapsellista, itsekeskeistä fantasiaa”, josta olisi päästävä eroon. Konsolicowboy on esimerkki tyypillisestä pohjoisamerikkalaisesta sankarista: ulkopuolinen, joka kävelee sisään, ratkaisee ongelman ja lähtee. Yleensä ongelmaan liittyy dehumanisoituja vastakkaisen kannan edustajia, jotka ammutaan kappaleiksi. (Shiner 1992, 23.)²⁵

The console cowboy is a direct linear descendant of the western pulp heroes. His is an adolescent male fantasy to ride unfettered on the consensual range of the matrix, to shoot it out with the bad guys, and finally to head his chrome horse off into a sunset the color of a dead television channel. (Shiner 1992, 23.)

Malise Arnimin sankaritarina ei etene yhtä näppärästi. Pintatasolla Casella ja Malisella on paljon yhteistä: molemmat ovat riippuvaisia aineista ja teknologioista, molemmat ovat langenneet legendaarisen sankarin asemastaan riippuvuutensa takia, ja molemmat palaavat ”viimeiselle keikalle” saadakseen aistinsa takaisin. Ero löytyy sankareiden ruumiillisuudesta: siinä missä Case on turvallisen eskapistinen ruumiiton abstraktio, Malise on kärsivä ruumis, josta ei ole ulospääsyä. Malisen toimintaympäristö ei myöskään jakaudu selkeästi virtuaaliseen ja materiaaliseen todellisuuteen. Hänen maailmansa on teknologisen ja virtuaalisen läpätunkema ja samalla kiistattoman materiaallinen: ei ole mitään transsendenttiä, johon ruumiillisuutta voisi paeta.

²⁴ *Virtual reality*, lyhenne VR. Myös kyberavaruus, *cyberspace*.

²⁵ Muina esimerkkeinä Shiner mainitsee elokuvat *Rambo*, *Death Wish* ja *RoboCop*. Shiner liittää tämän sankarimallin Yhdysvaltojen historiaan: ”This paradigm has grown out of the political history of the United States, the philosophy of Don’t Tread on Me, of independence at all costs.” (Shiner 1992, 23.)

Casen riippuvuus virtuaalitodellisuudesta vertautuu Malisen riippuvuuteen datafatista, sotilaskäyttöön kehitetystä ohjelmoitavasta kudoksesta, joka laajentaa hänen havaintokykyään ja muuttaa merkittävästi hänen subjektiviteettiaan.²⁶ Datafatia kantavia ihmisiä kutsutaan Ingsin teosten maailmassa nimellä ”kuumapää”.²⁷ VR- ja datafat-teknologiat laajentavat käyttäjänsä eri suuntiin: VR visualisoi puhdasta matemaattista todellisuutta materiaan takana, datafat taas mahdollistaa sekä laskennalliset operaatiot että materiaalisesta maailmasta saatavan informaation (esimerkiksi radioaaltojen) normaalia perusteellisemmän käsittelyn.

Malisen kannalta kudoksen koukku on nimenomaan sen materiaalisissa ja aistillisissa mahdollisuuksissa, siinä miten se auttaa häntä ”näkemään värejä joista muut eivät ole edes uneksineet” (51). Toisin kuin VR Caselle, datafat ei kuitenkaan ole hänelle portti ulos ruumiin kärsimyksistä. Sen sijaan se on usein ase. Yhdessä teoksen brutaaleimmista kohtauksista Malise osallistuu pornokuvauksiin, joiden aikana hänelle selviää että hänen seksikumppaninsa aikoo tappaa hänet. Datafatin ohjelmisto on keino taistella fyysisesti voimakkaampaa vihollista vastaan. Malise murskaa vastustajansa heikomman datafatin lähettämällä siihen sokaisevan koodinpätkän.

She bent over. She was weak without her skeleton, fragile. She did as he said, and hoped he got kicks enough not to kill her yet.
He made to fist her.
She entered the menuscapes. A phosphorescent blue field set against a blood-pulse sky. Hovering just before her was the tree-like icon of her virus. (HH 70.)

Sekä Case että Malise ovat kyborgeja, mutta subjekteina he poikkeavat toisistaan. Case siirtyy virtuaalitodellisuuteen halutessaan, Malisen yhteys datafatiin on pysyvä. Case hallitsee käyttämiään laitteita ja virtuaalitodellisuuden kokemusta, hän on cowboy ja VR-dekki hänen hevoseensa. Vaikka hän on yhdistynyt teknologiaan, hän ei ole *yhtä* sen kanssa: subjektina Case on puhdasta ihmisyyttä, ja teknologia pysyy erillisenä sfäärinään. Malise taas sulautuu datafat-järjestelmiin niin perusteellisesti, ettei voida tehdä eroa laitteen ja sen käyttäjän välille. Malisen

²⁶ Datafatia käsitellään perusteellisemmin luvussa 2.3.

²⁷ *Hothead*-sanalla voidaan viitata myös äkkipikaiseen ihmiseen: ”a person who is impetuous or easily becomes angry and violent”. Määritelmä kuvaa sattuvasti Malisen luonnetta. Myös Malisen nimestä löytyy assosiatiivisia tulkintamahdollisuuksia: *malaise*, yleinen pahoinvoinnin tunne (”a general feeling of discomfort, illness, or unease whose exact cause is difficult to identify”), on Malisen kokemuksessa jatkuvasti läsnä. (Oxford Dictionaries Online 2013.)

subjektiviteetti on hajautettua, läsnä häntä ympäröivissä teknologioissa yhtä lailla kuin biologisessa ruumiissa. Vastaavasti myös Ingsin kieli kulkee eteenpäin kategorioista piittaamatta. Taistelutilanteen kuvauksessa sekoittuvat toisiinsa orgaaniset ja teknologiset termit, painajaismainen runous ja ohjelmien logiikka:

She drives the demolition laser out from the shadow of the ship as if it's a part of her and guides it towards the eggshell. She unfurls its limbs.
Two insectile legs curl towards her, their jack-hammer spines exuding cyanoacrylate adhesive.
A dumbhead buried just above her left eye hears her whisper instructions to the laser, closes off her image-intensifier and tells her faceplate to fog. (HH 59–60.)

Hot headin maailma on eritasoisten tekoälyjen kansoittamaa. Tekoälyjen kognitio asettuu luontevasti kieleen, joka on perinteisesti varattu ihmisiä varten: edellisen lainauksen ”tyhmäpää” (*dumbhead*) kuulee ja käskee. Fyysiset koneet taas ottavat muotoja elollisten maailmasta: silmiä, sormia, eritteitä. Näitä osittain itsenäisiä järjestelmiä on kaikkialla Malisen ympärillä kuin haamuja, keijuja tai pieniä groteskeja eläimiä, ja datafat mahdollistaa suoran yhteyden niihin. Teknologinen maailma on osittain suopea, osittain vihamielinen ja täysin elollinen.

Malise järjestelmän komponenttina

Malisen avointa subjektiviteettia voidaan hahmottaa järjestelmäteoreettisen mallin avulla.²⁸ Siinä kaikki järjestyneesti mutkikkaat ilmiöt kuten eläin, ihminen, kyberneettinen kone ja yhteiskunta hahmotetaan pohjimmiltaan samoilla periaatteilla toimiviksi.²⁹ Järjestelmän komponentit muodostavat palautekytkentöjä sisäisten osiensa ja ympäristönsä kanssa ja muuttavat toimintaansa saamansa palautteen mukaan. Järjestelmäteoreettinen ajattelutapa korostaa essentialististen määritelmien sijaan järjestelmän *toimintaa* – erityisesti informaation tai aineen

²⁸ Järjestelmäajattelun juuret ovat itävaltalaisen biologin Ludvig von Bertalanffyn 1920-luvulta lähtien kehittelemässä ”yleisessä järjestelmäteoriassa” sekä toisen maailmansodan jälkeen Yhdysvalloissa kehitetyssä kybernetiikassa. Sen vaikutukset ovat selvimmillään ekologian, sosiaalitieteiden ja teknologiantutkimuksen aloilla. Selkeän esityksen järjestelmäajattelun historiasta erityisesti suhteessa ekologiseen ajatteluun antaa Jussi Hirvi artikkelissaan ”Kohti mielen ekologiaa. Järjestelmäajattelu ja muita ekologisen maailmankuvan rakennuspuita” (2006).

²⁹ Jussi Hirven mukaan: ”Järjestynyt mutkikkuus’ on tekninen termi, joka viittaa ilmiöihin, jotka ovat mutkikkaampia kuin kaappikellon tapaiset mekanismit, mutta vähemmän mutkikkaita kuin kaoottiset (epälineaariset dynaamiset) järjestelmät kuten ilmakehä, puurokattila, vesiputous tai pörssikurssit. Järjestelmäteoriat toimivat siis fysiikalle ja kemialle ominaisten mekanististen selitysmallien ja kaaosteorioiden välissä.” Hirvi näkee järjestelmäajattelussa mahdollisuuden toimivaan tieteidenväliseen ja tieteentakaiseen meta-ajatteluun, jonka avulla voidaan ymmärtää järjestyneesti mutkikkaita ilmiöitä millä tahansa tieteenalalla. (Hirvi 2006, 117.) Kirjallisuudentutkimuksen alalla järjestelmäajattelua on vinyt pitkälle erityisesti Bruce Clarke, ks. Clarke 2008.

kulkua järjestelmässä ja järjestelmien välillä. Tällainen järjestelmä voi olla mitä tahansa lihassolusta Euroopan Parlamenttiin ja sienirihmastosta sademetsään. (Ks. Porush 1985, 20; Hayles 1999, 84; Parikka 2004, 75.)

Kun järjestelmät ymmärretään samoilla periaatteilla toimiviksi, maailma voidaan hahmottaa sekä kompleksisena että yksiaänisenä. Riippuu tilanteesta ja tarkastelutavasta, mihin vedetään raja järjestelmän ja sen ympäristön välillä – tarkastellaanko esimerkiksi yksittäistä kettua vai koko metsän ekosfääriä, yksittäistä internetikäyttäjää vai koko viestintäverkkoa. Periaatteessa kaikki on yhtä, mutta käytännössä kuitenkin monimuotoisiksi rakenteiksi organisoitunutta.

Järjestelmäajattelu kyseenalaistaa modernin humanistisen subjektin erillisyyden, autonomisuuden ja rationaalisuuden – siinä inhimillinen subjekti on aina limittyneenä johonkin muuhun ja hänen subjektiviteettinsa aina tietyn epäilyksen kohteena. Erityisesti *tietoisen hallinnan* mahdollisuus kyseenalaistuu. Jussi Hirvi (2006) esittää kyberneetikko Richard Batesonin esimerkin kirvestä heiluttavasta miehestä, joka korjaa kirveen heilahdusrataa tosiaikaisesti aistipalautteen pohjalta. Prosessiin kuuluvista viestiväylistä osa (kirves ja puu) on toimijan ulkopuolella. Informaatio kiertää käden, kirveen, silmän, aivojen ja käden muodostamaa kehää. Batesonin mukaan itsekorjaava järjestelmä on tällaisissa tapauksissa inhimillistä toimijaa laajempi – myös kirves ja puu on rajattava järjestelmän sisälle, jotta tapahtumista saataisiin oikea kuva. Ja kun osa järjestelmän osista on aina tietoisien hallinnan ulottumattomissa, inhimillinen komponentti voi ohjata järjestelmäkokonaisuutta vain tietyissä, järjestelmän asettamissa rajoissa. (Bateson 1973, *Steps to an Ecology of Mind*, 433 > Hirvi 2006, 128.) Kun kirves ja puu korvataan mutkikkaammin järjestyneillä komponenteilla, esimerkiksi ohjelmoidulla viruksella ja toisella ihmisellä, järjestelmäkokonaisuuden tietoinen hallinta muuttuu aina vain vaikeammaksi. Hirvi jatkaa:

Saman periaatteen mukaisesti täydellinen itsehallinta tietoisien mielen keinoin on mahdotonta, ja sama koskee tilannetta, jossa ihminen yrittää hallita luontoa (josta hän on osa) ja alistaa sitä omille päämäärilleen. Tasapaino on koko järjestelmän ominaisuus. Järjestelmän osa ei tiedä tarpeeksi voidakseen hallita kokonaisuutta. (Hirvi 2006, 128.)

Järjestelmäajattelun mallin mukaan toimivassa avattujen rajojen maailmassa Malise ei mitenkään voi olla samanlainen yksioikoinen pyssysankari kuin Case on

– hänen pyssynsä eivät salli sitä. Samasta syystä hän ei myöskään voi olla humanistinen sankari.

2.2 Kaipuu humanismiin: Malise ja Modesty

Malise Arnimin suhde populaariin toimintasankariin on ironinen. Ings käyttää lukijan oletusta sankaritarinasta hyväkseen rakentaessaan jännitettä Malisen ja tämän nemesiksen (ihmisten maailmaa uhkaavan jupiterilaisen tekoälyn) välille.

Ensimmäisen suuren koettelemuksensa, Kuususi-tekoälyn, Malise kohtaa vielä perinteisen koston ja väkivallan kaavan mukaan. Nuoren Malisen traumaattisissa kokemuksissa Kuun villiintynyt kaivoskone on yhdistynyt hänen isänsä valmistamiin leluihin ja hänen ensimmäisen rakastettunsa kuolemaan (joka tapahtuu samalla hetkellä kun Kuususi iskee Maahan ensimmäistä kertaa, ja josta Malise syyttää isäänsä). Malisea motivoi irrationaalinen kosto: symbolisella tasolla hän haluaa tappaa isänsä.³⁰ Ennen kohtalokasta taistelua koittaa kuitenkin aikuistuminen ja kyynistyminen, joka ilmenee eräänlaisena post-psykoanalyttisena havahtumisena. Tiedostaessaan kostonhalunsa symboliset lähtökohdat Malise menettää kaiken motivaationsa:

The Moonwolf was no astrosome, no daemon, no warplane strung from her father's guilt-torn conscience. It was junk, and she was meat. There was no point any more in personifying it.
She didn't know what to do next. Maybe she should do what she was told, and save the world.
Maybe it was all she was good for. (HH 241–242.)

Ja niin Malise pelastaa maailman, vain koska hän ei tiedä mitä muutakaan tehdä. Hän tappaa Kuusuden ja tulee legendaksi.³¹ Kaikkien vihjeiden perusteella lukija olettaa suuremmankin konfliktin ratkeavan samalla tavalla, mutta väkivalta korvautuukin yllättäen kommunikaatiolla.

³⁰ "Nouronihar had already explained the operations to her; he had told her about the life she could expect up-well. It was like a story to her. She wanted to live out the story to see how it would end. She wanted it to end with her killing the Moonwolf, killing the thing that killed Seval, only she knew she couldn't say that, because no-one would believe her; no-one believes in magic." (HH 220.)

³¹ Kuten myöhemmässä voitossa, tässäkin voitossa ei ole tyydytystä: "The irony was painful – she and her fellows had sacrificed so much to win, but now the time had come it didn't feel like winning. There was no pleasure in the destruction of Moonwolf. Only a sour taste – a sense of futility." (HH 46.)

Malisen ja perinteisen humanistisen sankarin erot korostuvat erityisesti vertailussa populaareihin agenttisankareihin kuten James Bondiin tai Modesty Blaiseen. Agenttisankareissa korostuvat humanistiset ihanteet: voimakkuus, rationaalisuus ja autonomisuus. Agenttisankareiden subjektiviteetti rakentuu ruumiin ja teknologisten apuvälineiden (kuten aseiden) hallinnan ympärille. Tässä agenttisankareiden ruumissuhde vertautuu kyberneettisen posthumanismin ruumissuhteeseen: ruumis on hallittava objekti, jota voidaan kohdella miten tahansa koska se ei ole osa minuutta.

Kuten Bondin hahmoa tutkinut Tuuli Eltonen (2009) tuo esiin, sankarit joutuvat usein tilanteisiin, joissa heidän fyysistä kestävyytään koetellaan. Ruumis joutuu alttiiksi vaaralle ja kärsimykselle mutta selviytyy lopulta voittajana. Eltonen liittyy tämän kuvion laajempaan sankaruuden funktioon: sankarillisessa yksilössä ruumiillistuu toivo siitä että yhteiskuntaa uhkaavat vaarat voidaan voittaa. (Eltonen 2009, 30–31.) Malise Arnimin tarinassa sankarin ja vaaran välinen konflikti ratkeaa normaalitilaan palauttavan voiton sijasta uuden tasapainotilan saavuttamiseen, eikä ihmisten yhteisökään näin pääse palaamaan aiempaan normaaliin. Tavallaan maailma pelastuu, mutta sankari ei ole sen pelastaja.

Modesty Blaise on brittikirjailija Peter O'Donnellin 1960-luvulla luoma hahmo, joka on esiintynyt niin sarjakuvissa, romaaneissa kuin elokuvissakin aina 2000-luvulle saakka. Modesty Blaise on kaikkea mitä James Bondkin – ja lisäksi ”kokonaan nainen”, kuten esimerkiksi romaanisarjan aloittavassa *Modesty Blaise* -teoksessa (1965) tehdään toistuvasti selväksi.³² Kuten Case ja Malise, myös Modesty ja Malise näyttävät pikaisesti katsottuna melko samanlaisilta. Molemmat heistä ovat kovaksikeitettyjä ammattilaisia, joiden taidot ovat vuosien harjoituksen tulosta. Molemmat kykenevät toimimaan vaativissa tilanteissa kehittyneen itsekontrollin ansiosta (olkoonkin, että Malisen itsekontrolli on usein jonkun toisen ohjelmoimaa, ei itse kehitettyä). Molempien toiminnassa korostuu teknologisten apuvälineiden käyttö. Kuitenkin Malisen asema on erilainen kuin Modestyn. Häneltä puuttuu

³² Modesty asettuu 1960-70 -lukujen kiivaan sukupuolisuuskeskustelun keskelle ja osaksi naisen asemassa tapahtuvaa muutosta. Tämä näkyy monin tavoin esimerkiksi siinä, miten Modestyn hahmo tasapainottelee ”itsenäisen naisen” ja ”seksuaalisesti haluttavan naisen” mallien välillä. 1990-luvun alussa naispuoliset toimintasankarit ovat jo sikäli normalisoituneet, ettei Malise ole toiminnallisen tietesromaanin päähenkilönäkään kovin yllättävä. Tässä luennassa en keskity Modestyn ja Malisen sukupuolisuuteen vaan siihen, kuinka he toimivat rationaalisina ja autonomisina subjekteina. Naispuolisten toimintasankareiden historiasta ks. Tasker 1993.

motivaatio ja itsehallinta. Hän kulkee tehtäviensä läpi hädin tuskin toimintakykyisenä, lihakset kipeinä ja mieli riekaleina. Vaikka hän kykeneekin rationaalsiin päätöksiin, hän ei koskaan saavuta humanistisen sankarin autonomista subjektiviteettia: hänen tehtävänsä on olla osa suurempaa koneistoa.

Sisäinen ja ulkoinen kontrolli

In the bathroom she stood naked before the full-length wall-mirror and studied her body with a careful appraisal that was devoid of conceit.

No sign of fat. She hadn't gone soft this year. - - She ran probing fingers down the muscles of her thighs and calves, then straightened and drummed gently against the flat stomach with the sides of her fists.

Muscle-tone good.

Smoothly she arched her body right back until her palms touched the floor behind her; she brought one leg up straight, with the toe pointing to the ceiling, then followed with the other leg, and brought them down together in a controlled movement to complete the slow-motion back-flip.

Her mind searched her body carefully for any hint of stiffness or strain, but there was none, and she gave a little nod of satisfaction. (*Modesty Blaise*, 59.)

Malise hobbled to the bathroom. She threw water in her face and looked at herself in the fly-spotted mirror. Her face was covered in acne. Too much tinned food. Not enough exercise.

Her eyes sagged, giving her face a deathly cast. She squeezed a pimple and wiped the pus away with a flannel.

The towel stank. She used her shirt to dry herself. She went back to her room and picked out her last clean top, her leather trousers and jacket. She picked up the skeleton and strapped it on. (HH 104–105.)

Sekä Modesty ja Malisea kuvataan kylpyhuoneessa, valmistautumassa tehtävään. He tarkistavat ruumiinsa kunnon: Modestylla se on eheä ja täydellinen, Malisella aliravittu, likainen ja väsynyt. Tämä ero on suhteellisen pysyvä: Modestyn ruumis pysyy eheänä ja puhtaana, Malisen hajonneena ja likaisena. Modestyn rationaalinen mieli hallitsee ruumista täydellisesti. Taistelun keskellä hän säilyttää analyyttisen asenteen ja liikuttaa harjoitettua ruumistaan tehokkaasti, arvioiden tilannetta uudelleen hetki hetkeltä. Tunteet ja fyysisen kivun hän sulkee kokonaan pois tietoisuudestaan. Äärimmäisissä tilanteissa, kuten raiskatuksi joutuessaan, hän voi jopa menettää tajuntansa tahdonalaisesti (*Modesty Blaise*, 143). Malisen ruumista ei ohjaa mieli vaan datafatin alaohjelmat, joiden valta kumoaa hänen vapaan tahtonsa:

Feedback wetware seized control of her muscles, pointing the cannon without her willing it at a careful angle to the shuddering chair.

-00.00:09.

Without wanting to, she pulled the trigger.

It jammed.

Her finger forced the trigger back, buckling the lever's axle, turning her finger joint to bloody jelly as it did so. Coldpack subroutines cut the pain before it ever reached her brain. (HH 272.)

Vaikka näiden toimintatapojen logiikka ja lopputulos ovat keskenään identtisiä – kivusta häiriintymätön ruumis toimii tehokkaasti taistelutilanteessa – ne asettavat käytetyt ruumiit keskenään erilaisiin valta-asemiin. Molemmat ruumiit ovat objekteja, työvälineitä, mutta toista käyttää sisäinen entiteetti, toista ulkoinen. Toisaalta voidaan ajatella myös, että datafatin avulla Ings tekee saman kuin rationalistinen filosofia kartesiolaisen kogiton avulla: eristää subjektista sen laskennallisen, rationaalisen osan ja määrittää sen koko subjektia ohjaavaksi entiteetiksi. Rationaalinen mieli rinnastuu ohjelmistoon. Näin tarkasteltuna Modesty ja Malise asettuvat subjekteina modernin järki/tunne-dikotomian vastakkaisille puolille: Modestyn subjektiasema samastuu rationaaliseen kogitioon, Malisen subjekti alistuu sille.

Suhteessa teknologian hallintaan Modesty ja Malise määrittyvät samalla tavalla: Modesty hallitsijaksi, Malise hallituksi. Modesty tulee autonomiseksi toimijaksi harjoitetun ammattilaisuuden kautta. Kerronnassa tehdään selväksi, että hänen on täytynyt kasvattaa lihasvoimaansa ja kehittää ampumatarkkuuttaan pitempään kuin luontaisesti lahjakkaan ihmisen täytyisi:

How often do you really need to use a gun – I mean, to shoot with it? Once in three, four, five years? All right, I spent fifteen hundred hours making myself ready for that one time. Because I'm a professional, Paul. I've spent thousands of hours making myself ready in all kinds of different ways for those few times when being ready means living instead of dying. Thousands of hours. Because I'm a professional. (*Modesty Blaise*, 132.)

Malise käy läpi vastaavan kehityskulun opetellessaan yhdistämään mielensä datafat-ohjelmistoon ja sen avulla hallittaviin teknisiin apuvälineisiin. Tilanne on kuitenkin erilainen: oppiessaan Malise on 15-vuotias psykiatrinen potilas, plastista materiaalia josta tekoälyt muovaavat ammattisotilaan. Malise on ulkoisten voimien suunnittelema väline, hänen todellisuutensa on koneiden kutoma. "They taught her

how to move, how to dodge, how to think. They wove a new reality in Malise's head." (HH 153.)

Mediatutkija Yvonne Tasker (1993) on esittänyt, että naispuolisen sankarin kädessä ase on voimaantumisen symboli, maskuliinisen elementin haltuunotto. Asetta käsittelevä nainen on vapaa, itseään kunnioittava ja itseriittoinen. (Tasker 1993, 139.) Modesty'n kohdalla – ja 1960-luvun agenttikirjallisuuden kontekstissa – tämä tulkintatapa on paikallaan. Tekniset apuvälineet ovat hänen hallinnassaan, häntä varten suunniteltuja, hänen subjektinsa jatkeita mutta eivät välttämättömiä hänen toimintansa kannalta. Modesty hallitsee aseitaan samalla tavalla kuin tilanteita ylipäätään: rationaalisen mielensä ja harjoitetun kehonsa avulla. Malisen hahmossa mahdollisuutta rationaaliseen hallintaan ja voimaantumiseen ei ole, sillä asetta ei voi enää erottaa sen laukaisijasta. Malisen aseet eivät enää ole yksiselitteisesti "välineitä" vaan pikemminkin komponentteja samassa järjestelmässä, johon Malisekin kuuluu. Malisen ja datafatin muodostama järjestelmäkokonaisuus taas asettuu osaksi suurempaa järjestelmää, sotilaallista instituutiota, jonka ohjaamaa kaikki Malisen toiminta on. Siinä missä Modesty on korostetun itsenäinen toimija (kerta kerran jälkeen tehdään selväksi, että hän ei työskentele minkään laitoksen alaisuudessa), Malisen toiminta määräytyy aina suhteessa instituutioon. Hän kuvaa itseään "eläväksi laskimeksi" tai "pelinappulaksi". Toinen datafatilla vahvistettu sotilas hahmottaa itsensä ja muut sotilaat tahdonalaisen evoluution tuotoksiksi, samanlaisiksi kuin sodan teknologinen vastapuoli, Kuususi-tekoäly.

'It's been staring us in the face for so long,' he said, ' but no-one's ever admitted it. We are the next development, aren't we? The next step. Look at Moonwolf: we are made to emulate it. The people in power, the EC, HOTOL, they realize humans no longer compete. So they build us, the first of a new breed. We are little Moon Machines. Moonwolf is our father, and we are its children. We are little Moonwolves. In here.' He tapped his head. (HH 232.)

Sotilaan näkökulmasta posthumanistisessa kyborgi-identiteetissä ei ole mitään juhlimisen arvoista. Sotilaallisen koneiston komponentiksi tuleminen, ja tuleminen osaksi teknologialla vahvistettua "uutta lajia", merkitsee autonomisen subjektiaseman menettämistä. Sotilaille tässä ei ole mitään riemullista, eikä myöskään mitään uutta: vaikka aseet päivitetäänkin uuteen versioon, niillä itsellään

ei edelleenkään ole valtaa päättää oman tuhovoimansa käytöstä. Ihminen ei ole pyssyään kummempi.³³

Mahdoton voitto

Jos Modestyn ja Malisen tarinoita tarkastelee suhteessa Joseph Campbellin monomyytin tai ”sankarin matkan” kaavaan, Modesty sopii kaavaan hyvin: hän lähtee yhteisöstään, kohtaa matkallaan ongelmia, ratkaisee niitä yksin ja avustavien hahmojen kanssa ja tuo lopulta arvokkaan lahjansa takaisin yhteisölle. Lopussa Modesty selviytyy voittajana: yksilö on päihittänyt vihamielisen ympäristön ja voidaan palata normaalitilaan. (Ks. Campbell 1973.)

Malisen mahdottomuus saavuttaa monomyytin kaavan mukaista voittoa korostuu *Hot headin* kliimaksivaiheessa. Hänet lähetetään jupiterilaisen massiivitekoälyn sisään, tehtävänään pysäyttää sen eteneminen kohti Maata. Jupiterilainen on Von Neumannin kone – kone, joka pystyy syömään ja lisääntymään. Se kasvaa eksponentiaalisesti ja syö kaiken tieltään. Se on myös täydellisen vieras, kaivoskoneesta itsenäisesti kehittynyt, täydellisen ei-inhimillinen, absoluuttinen uhka. Asetelma on pedattu humanistista sankaria varten: ihmisten maailma on pelastettava. Mutta miten?

Pitkään ihmiset yrittävät ratkaista jupiterilaisen aiheuttamaa ongelmaa Hollywoodin toimintakertomuksista tuttujen väkivaltakeinojen avulla, mutta kun pommit ja virukset eivät toimikaan, datafatin kehittänyt neurologi Snow tarjoaa vaihtoehtoista näkökulmaa: mitä jos yritettäisiin puhua sille? ”Puhuminen” tarkoittaa tässä kulttuurishokkia, invaasiota: jupiterilaisen sisään lähetetään miljoonia synteettisiä persoonallisuuksia, jotka toivottavasti saavat koneen muuttumaan, ymmärtämään ja pysähtymään. Suunnitelma perustuu datafatin toimintaperiaatteeseen, joka on sama kuin jupiterilaisella (jupiterilaisen mieli rakentuu kokonaan datafatista). Koneen sisällä tietoisuudesta, oli se sitten synteettinen tai ”luonnollinen”, tulee malli, jota datafat vertaa itseensä yrittäen saavuttaa lepotilan. Prosessi muistuttaa

³³ Kuten N. Katherine Hayles on huomauttanut, lähes minkä tahansa länsimaisen armeijan sotilas on ollut kyborgi jo toisesta maailmansodasta lähtien. (Hayles 1999, 119.)

lukemista, jossa teksti ja lukija muokkaavat toinen toistaan. Tällaista lukemista voidaan pitää myös eräänlaisena uudelleenkirjoittamisena.

Malise kantaa synteettisiä persoonallisuuksia mukanaan ja joutuu kantajana itsekin niellyksi ja luetuksi. Malisen omassa datafatissa on jo olemassa tulkinta hänen persoonallisuudestaan – eräänlainen karrikoitu kopio. Hänen ruumiinsa kuollessa vain tämä puhtaasti informationaalinen konstruktio jää elämään jupiterilaisen sisällä. Jupiterilaisen luenta muokkaa Malise-tulkintaa entisestään. Se kaivaa esiin Malisen henkilökohtaisen mytologian käännekohtat ja pakottaa hänet elämään ne uudelleen. Jupiterilaisen kirjoittaman tarinan loppu tiivistyy Malisen lapsuudesta tutun painajaisen muotoon. Kammottavat kokemukset assosioituvat toisiinsa ja keskittyvät yhdeksi raskaaksi pisteeksi, joka on juuri ”uhka taivaalta”:

The more she looked at it the bigger it got.
 It was terrible, monstrous, appalling.
 It was an orange dolphin; it was John the Baptist's head.
 She put her hands to her head and started screaming.
 'STOP!' she cried.
 It was Garry; it was a broken toy; it was every hateful stupidity under the sun.
 She screamed until the words became gabble and the gabble became one long cry of pain.
 'STOP!' she screamed.
 It was Schwarzkopf the dog; it was a Rolex watch; it was every manifestation of evil she'd ever glimpsed.
 Now only the scream was left: pure, unmistakable, irresistible.
 STOP MAKE IT STOP MAKE IT STOP MAKE IT STOP MAKE
 IT
 STOP! (HH 295–296.)

Jupiterilainen pysähtyy. Assosiativisen kauhun intensiteetti saa sen käsittämään oman paikkansa Malisen sisäisessä rakenteessa: lähestyessään vääjäämättömästi Maata se itse on äärimmäinen kauhun aiheuttaja, raskas piste taivaalla. Lukiessaan/kirjoittaessaan Malisen tarinaa uudelleen se on samalla muuttanut myös itseään.

Kaiken jälkeen, epilogissa, Malise ei kuitenkaan ole tyytyväinen. Hänen ironinen osansa on syntyä vastoin tahtoaan uudelleen synteettisenä, jupiterilaisen syvyyksistä kaivetun datakonstruktion ja altaassa kasvatetun ruumiin yhdistelmänä. Hänellä ei ole mahdollisuutta vastustaa systeemiä, ei mahdollisuutta sankaruuteen eikä voittoon – eikä edes kuolemaan.

'I sometimes wonder why the Jovian thought it necessary to use my whole life like that, and replay it so vividly in front of me. I suppose stopping the Jovian was such a complex business, it took all my life experience to contain the necessary memes.'

'But the Jovian *did* stop,' said Carmiggelt. 'You did win.'

'Did I?' Malise stared out of the window again. 'I suppose I did. But it doesn't feel like winning. I'd hoped I would get to press its stop button. As it is, I was the button it pressed to stop itself.'

'But only because you wanted it to stop,' Carmiggelt reminded her. 'It modelled you, found out what you wanted, and it obeyed you. Once you'd found a powerful enough way to articulate your wish, it granted it to you.'

'That's not enough,' Malise replied. 'There should be a gap between wanting and getting. If there isn't –' she made an empty gesture '– the getting's worthless.' (HH 297–298.)

Maliselta on riistetty sankarin rooli, se paikka johon hänen kertomuksen logiikan mukaan pitäisi asettua. Voittonsa hetkelläkin hän pysyy nappina jota painetaan. Täytyy kuitenkin muistaa, että Malisen halu olla ”napinpainaja”, humanistinen sankari, on vain yksi mahdollinen päämäärä. Malise on tullut tilanteeseen, jossa sankaruus ei toimi enää, ja on löydettävä uusia päämääriä. Jupiterilaista ei voi voittaa taistelemalla sitä vastaan pommein ja viruksin, vaan ainoastaan tulemalla osaksi sitä – kommunikoimalla. Kyse ei ole vallankumouksesta vaan lepotilan hakemisesta järjestelmän sisällä.

Vuorovaikutuksen kautta saavutettava tasapaino ei ole yhtä tyydyttävä kuin taistelun kautta saavutettava henkilökohtainen voitto – ”it doesn't feel like winning”. Koko voiton käsite tuntuu menettävän arvonsa ja merkityksensä relativistisessa maailmassa, jossa limittäisten järjestelmien väliset rajat piirretään tilanteen ja tarkastelijan mukaan. Kun kaikki on periaatteessa yhtä, ei ole mielekäästä taistella luontoa tai konetta vastaan. Malisen kaipuu humanistiseen sankaruuteen ja subjektiviteettiin jää posthumanistisessa maailmassa tyhjää kohti kurottavaksi nostalgiaksi.

2.3 Datafat ruumiillisen tajunnan metaforana

Malisen posthumanistinen subjektiviteetti muotoutuu hänen suhteessaan teknologisten olioiden ja prosessien täyttämään ympäristöön. Hänen subjektiviteettinsa solmukohta on datafat-kudos, jonka kautta yhteys maailman ja Malisen välillä tulee todeksi ja toiminnalliseksi. Datafat toimii sekä tietoisella että

tiedostamattomalla tasolla, hallitsee ja palvelee, aistii ja laskelmoi. Se onkin mahdollista tulkita metaforaksi tajunnan toiminnalle. Datafat-tajunta toimii ruumiillisena, koko kehoon ja myös sen ulkopuolelle hajautettuna koneena.³⁴

Kerronnallisena keinona datafat-metafora alentaa hetkeksi rationalistisenkin scifinlukijan vastustuskykyä, jolloin läpi pääsee kokonaisvaltaisen subjektiviteetin malli – malli aistien, rationaalisuuden ja kaoottisen tiedostamattoman fantastisesta yhteistoiminnasta. Kognitiivisia kykyjä lisäävät neuraaliset implantit ovat hyvin yleinen trooppi tieteisfiktiossa,³⁵ mutta yleensä niiden subjektiviteettia muuttavia mahdollisuuksia ei viedä kovin pitkälle: ne jäävät ”supervoimiksi”, näppäriksi välineiksi jotka auttavat kantajaansa työssä ja taistelussa. Myös Ings lähtee liikkeelle tältä tasolta, mutta etenee sitten problematisoimaan datafatin vaikutuksia kantajansa tajuntaan.

Hot headissa on kahdenlaista datafat-kudosta. Malisen ensin käyttämä varhaisempi datafat on ihmisten kehittämää, ja se toimii jotakuinkin samalla tavalla kuin kybertodellisuuden varhaisimmissa teknisissä visioissa kaavailtiin: kun käyttäjä ajattelee ikonia, datafat reagoi käynnistämällä ikonia vastaavan ohjelman. Ensimmäisen datafatin tarjoamia aistikokemuksia rinnastetaan teoksessa psykoaktiivisten aineiden, erityisesti LSD:n, aiheuttamiin kokemuksiin. Datafat muuttaa Malisen mielen logiikkaa hetkellisesti, sekoittaa hänen havaintoihinsa alitajuisia elementtejä ja geometrisia vääristymiä. Järjestelmiin pääseminen vaatii aina hetkellisen kaoottisen tilan, jossa Malise ei ole millään tavalla koneen ”käyttäjä” – kone pikemminkin käyttää häntä. Ensimmäinen datafat ei kuitenkaan muuta kantajansa subjektiviteettia. Se on tekninen apuväline tai vaikuttava aine.

Toinen versio, ”Snow'n datafat” (joka syntyy Jupiteriin sijoitetun kaivostekoölyn itsenäisessä evoluutiossa) aiheuttaa syvemmän muutoksen. Se toimii meemien avulla, reagoimalla käyttäjänsä oletuksiin ja odotuksiin.

”What Snow’s datafat does is read and model your whole intelligence. The operator does not work through Snow’s datafat — the datafat models the operator and attempts

³⁴ Fyysiseltä muodoltaan datafat kuvataan geelimäiseksi tahnaksi – sen rajat ja osa-alueet eivät ole selkeitä. Tähän fluidiin ja homogeeniseen muotoon viittaa myös datafat-termin suora käännös, ”datarasva”.

³⁵ Tunnettuja esimerkkejä: *Neurovelho*, *The Matrix*, *Doctor Who*, *Ghost in the Shell* -anime, *System Shock* -, *Bioshock*- ja *Deus Ex* -videopelit.

to achieve a rest state between itself and its model. There's no brain-'fat barrier involved because all calculations take place within the 'fat itself."
 Malise thought for a moment. "You mean it grants wishes?"
 Foley smiled. "Bright girl." (HH 169.)

Datafat lukee käyttäjänsä ja luo tästä oman representatiivisen mallinsa, jonka kanssa se pyrkii tasapainoon. Malli on niin tarkka, että se toimii ihmisen tajunnan kopiona, jolloin käyttäjässä on jatkuvasti olemassa kaksi tajuntaa - "alkuperäinen" ja datafatin luoma. Käyttäjä ei tietoisesti huomaa tätä. Vaivihkaa Ings hivuttaa kerrontaa siihen suuntaan, että Malisen subjektiviteetti siirtyy kokonaan datafatin luoman mallin toiminnaksi. Muutoksen hitaus saa aikaan hämmentävän kaksoisvaikutelman, jossa Malise on yhtä aikaa sekä entistä syvemmin samastuttava että alleviivatulla tavalla fiktiivinen.

Datafat ja sen kantaja toimivat tasapainoon hakeutuvana palautepiirinä, jossa kumpikin osa vaikuttaa toisensa toimintaan. Muutos ensimmäisestä datafatista toiseen on samankaltainen kuin muutos klassisen logiikan lineaarisista kausaaliselityksistä järjestelmäteorian kehämäisiin selitysmalleihin. Jussi Hirvi antaa esimerkin biologian alalta. Geenien ja solujen suhdetta ei enää ymmärretä keskusjohtoisen hallintomallin avulla vaan kehämäisenä järjestelmänä. Tumaa ei enää käsitetä yksisuuntaisten geneettisten käskyjen lähetyspaikaksi vaan geenit ovat osa solujen vuorovaikutusjärjestelmää – ne myös ottavat vastaan signaaleja ja säätelyä. (Hirvi 2006, 126.)

Metamorfoosi koodinmuokkauksena ja demonisena mutaationa

Malisen subjektiviteetin humanistinen alkuperäisyys kyseenalaistuu *Hot headissa* erityisesti informaation käsitteen kautta. Synteettinen biologia käsittelee ruumista tuotteena, joka rakentuu geneettisen informaation varaan, ja neurologia käsittelee mieltä elektronisena informaationa. Molemmat hahmotustavat ovat kyberneettisen ajattelutavan mukaisia siinä, että niissä yksinkertaistetaan monimutkainen biologinen ja fyysinen prosessi abstraktiksi malliksi.

N. Katherine Hayles osoittaa, että kybernetiikan kehittäjien käsittelyssä informaatiosta tuli oma irrallinen entiteettinsä, abstrakti "muoto" tai "koodi", joka

voidaan irrottaa materiaalisesta perustastaan. Eläin, ihminen tai kone oli *ensisijaisesti* informaatiota käsittelevä systeemi, jonka materiaallinen ilmenemismuoto oli satunnaisuudessaan toissijainen. Hayles on huolissaan siitä, että kybernetikasta juontuvissa hahmotustavoissa muoto (esimerkiksi geneettinen koodi tai ruumiiton persoonallisuus) nähdään materiaalisuutta olennaisempänä ominaisuutena. Mallin teoreettinen luonne unohdetaan ja siitä tulee totuus: platoninen idea, joka on maailman sekavan materiaalisuuden ”takana”. (Hayles 1999, 11–12.) Tällainen abstrahointi johtaa Haylesin mukaan helposti liialliseen yksinkertaistamiseen, maailman olioiden monien ilmenemismuotojen unohtamiseen:

Abstraction is of course an essential component in all theorizing, for no theory can account for the infinite multiplicity of our interactions with the real. But when we make moves that erase the world’s multiplicity, we risk losing sight of the variegated leaves, fractal branchings, and particular bark textures that make up the forest. (Hayles 1999, 12.)

Hot headissa Malise muuttuu vähä vähältä informaationaisemmaksi olennoiksi. Jo alussa hän on käsitteellistetty ja abstrakti hahmo siinä, miten hänen kirjallinen persoonallisuutensa muovautuu poliittisten ja sosiaalisten voimien ristipaineessa. Tämä on kuitenkin vielä sosiaalista konstruktiota, strukturalismia: kaikkine muuntuvine osasineenkin Malise on yhä ihminen, ruumiissa ja hengessä. Datafat kuitenkin aiheuttaa ratkaisevan murroksen pelkistäessään hänen persoonallisuutensa kopioitavaksi ja muokattavaksi koodiksi.

Malisen hahmoa muovaavat voimat vaihtuvat tarinan edetessä sosiaalisista ja poliittisista institutionaalisiin ja tietoteknologisiin. Alkuasetelma on Euroopan poliittisessa tilanteessa ja isäsuhteessa, joista siirrytään sotilaallisten ja tieteellisten instituutioiden kautta kohti ”tarinakoneita”, voimakkaita datafat-ohjelmistoja joissa hänen kopioitu tajuntansa kasvaa uusiin suuntiin ohjelmiston metaforisen logiikan ehdoilla. Datafatin luomana informaationaisena konstruktiona hän on editoitavissa kuin mikä tahansa teksti. Hänet on yksinkertaistettu materiaalisesta ihmisestä malliksi, koodiksi, komponentiksi kyberneettisessä järjestelmässä.

Ingsin kerronnassa datafatia ei kuitenkaan käsitellä pelkästään loogisena apparaattina vaan se saa myös myyttisiä piirteitä, jotka saavat Malisen

subjektiviteetin horjumaan ja muotoutumaan uudelleen. Malise saa uuden datafatin päähänsä kohtauksessa, joka on rakennettu ikäänkuin shamanistiseksi rituaaliksi. Maatessaan leikkauspöydällä kuin uhri alttarilla Malise hahmottelee uutta posthumanistista identiteettiään, joka ei enää ole ihminen vaan vieras tila, demoninen mutaatio, joka assosioituu syöpäkasvaimiin ja painajaisiin:

When she was as relaxed as she could get she tried to picture herself from a place on the ceiling. The image came out distorted. Her idea of her self was changing, warping, and expanding to fill the new spaces within her. Her homunculus was evolving in strange new directions - cancerous swellings and nightmare etiologies. I've killed myself, she thought, wildly. I've killed the human in me. (HH 99.)

Datafatia asentavien insinöörien pukeutuminen, valot heidän kasvoillaan ja heidän käyttämänsä tekninen jargon muuttuvat kaikki rituaalin elementeiksi. Tilanteeseen rakennettu jännite ja tekstin rytmi korostavat rituaalisen transformaation tunnetta. Datafat vertautuu vieraaseen henkeen, joka herää eloon Malisen sisällä ja muuttaa hänet ihmisestä uudenlaiseksi olioksi.

Malise tilted her head and watched Jarvy and Neil set up their equipment. They slipped on tinted strobe-glasses. Their faces suffused with preternatural brightness - sunlight from one angle and screen-glow from another wiped the expected shadows from their faces.

They were speaking a foreign language - rich in abstracts and acronyms and aggressive, energetic images. 'Ware talk.

She watched them out of the corner of her eye, and saw the concentration written on their faces. She listened hard to their strange conglomerate of medical diagnostics, near-obsolescent jargon and commonplaces used in senses lost to her. It made her feel ill to try and decode it. Panic welled in her mouth.

What was it they had put in her head, that they should use such strange languages in its presence? Unbidden, sacrificial metaphors filled the room. Their talk was incantation, their screens scented fires. Snow had buried ritual weapons deep inside her skull.

'On-line,' said Neil.

'On-line,' said Jarvy.

'On-line,' said Snow.

And, behind her eyes, something alien flexed itself. (HH 100.)

Tätä mutaation ja riivatuksi tulemisen tilaa voidaan pitää humanistisen ihmisen kriisin kuvauksena. Posthumanistinen subjektiviteetti ilmenee kaoottisina, syöpämäisinä metamorfooseina. Jokin ihmisen sisällä, biologia tai teknologia, muuttaa ihmistä hänen tietoisesta mielestään riippumatta. Toisin kuin useimmissa tieteisfiktiivisissä metamorfoositeksteissä, Ingsin kerronnassa korostuu mutanttiseen/kyborgiseen identiteettiin vääntymisen ruumiillinen kokemus, ei pelkästään sen kuvailu ulkoapäin. Tässä *Hot head* ja *Hotwire* vertautuvat lähinnä

Franz Kafkan, William S. Burroughsin ja David Cronenbergin kuvaamiin metamorfooseihin.

Malisen oleminen on samanlaista kuin fiktion oleminen – tilannekohtaista ja epävarmaa, uudelleen luettavaa ja kirjoitettavaa. Väkivaltaisten välikuolemien jälkeen hänet kootaan uudelleen, vaikkei hän sitä haluaisi. Häneen kohdistettu väkivalta on humanistiseen sankariin kohdistettua väkivaltaa: editoinnin aikakausi riistää humanistiselta subjektilta sen autonomisuuden, eheyden ja olemuksellisen muuttumattomuuden. Posthumanistisella subjektilla ei ole paluuta ”luonnolliseen” ruumiiseen – näyttää siltä, ettei luonnollisuutta ole koskaan ollutkaan.

3 Tajuava ruumis

Hot headissa posthumanistinen subjektiviteetti on hankala tila, ulkoa päin asetettu ristiriita, johon humanistiseen perinteeseen kasvanut ei asetu kivutta. *Hotwires* Ings kehittää myös positiivisempia posthumanistisen subjektiviteetin malleja. Teoksen keskeisiksi topoksiksi nousevat feminiininen mielikuvitus, orgaaninen ja teknologinen ruumis ja äiti-tytär -suhde. Selkeimmin nämä topokset ilmenevät Rosan hahmossa.

Rosa on toinen *Hotwires* kerrontaa fokalisoivista hahmoista, keinotekoinen tyttö, jonka ruumis on kokonaan datafati. Kuten edellisessä luvussa esitin, datafat voidaan ymmärtää ruumiillisen tajunnan metaforana. Tällainen malli on posthumanistinen siinä, ettei se irrota mieltä ruumiista erilliseksi toiminnoksi eikä yksilöä ympäristöstä irralliseksi olioksi. *Hotwires* Rosa, jonka ruumis on kokonaan rakentunut ohjelmoitavasta, ”älykkäästä” kudoksesta³⁶, on näin ollen kiinnostava posthumanistisen subjektiviteetin malli. Millaisia toiminnan mahdollisuuksia datafatiin pohjautuva ruumiillinen subjektiviteetti hänelle avaa?

Rosasta ei voi puhua autonomisena hahmona. Tarinan alkupuolella hän on ”äitinsä” (Dayus Ram -avaruusaseman) sisäinen ilmiö, suuren mielen tiedostamaton ajatus, jolla ei ole itsenäistä subjektiviteettia tai kieltä. Äitinsä ruumiissa vaeltaessaan hän vertaa itseään unikuvaan, sikiöön ja bakteeriin. Rosa kuitenkin tulee äitinsä tietoisuuteen, ja kun avaruusasemalle saapuu ihmismies Ajay, Rosa lähtee tämän mukaan Maahan – äitinsä tahdosta vai omastaan, vaikea sanoa. Dayus Ram sinkoaa Rosan Maahan, lahjaksi siskolleen Presidiolle. Rosa rakentuu toisaalta suhteessa suurempiin feminiinisiin tekoälyihin, toisaalta suhteessa mieheen. Hänet on tehty nukeksi, toisten leikkikaluksi.

³⁶ "You're all 'fat, little one. All Massive flesh. Each flake of skin. Each cell." (HW 270.)

I've made a present for you, sister Presidio.
 A reminder of yourself and me, and of the one from
 whom we're made. A doll for you to play with.
 A doll with claws and teeth.

Here, little sister — *catch!* (HW 142—144.)

Maassa Rosa kasvaa ymmärtämään ruumiinsa valmiutta yhteyksiin teknologisen maailman kanssa ja käy selväksi, ettei häntä voi pitää passiivisena nukkena. Toisaalta hänen pyrkimyksensä ei missään vaiheessa ole kohti yksilöllisyyttä tai erillistä minuutta – päinvastoin, hän haluaa jatkuvasti lisää yhteyksiä toisiin. Rosan subjektiviteetti muotoutuu hahmoon, jota on mahdotonta palauttaa humanistisiin oletuksiin individualismista ja ympäristöstään erillisestä ruumiista.

3.1 Posthumanistinen feminismi ja transhumanistinen evoluutio

Feministisen tutkimuksen piirissä on nostettu kriittisesti esiin humanistisen filosofisen tradition sukupuolittunut logiikka. Humanistinen subjekti on ennenkaikkea maskuliininen subjekti, *man*, jonka dualistiseksi vastakappaleeksi nainen asettuu. Feministinen, dualistista ja essentialistista sukupuolijärjestelmää kritisoiva näkökulma on näin ollen tärkeä osa posthumanistista ajattelua. Simon Ingsin teosten posthumanistisen käsittelyn kannalta Rosi Braidottin nomadinen feminismi on toimiva lähtökohta. Braidotti puolustaa sellaista feminiinisen subjektiviteetin mallia, joka haastaa essentialistiset ja monoliittiset käsitykset sukupuolten rooleista mutta ottaa silti huomioon ruumiillisen kokemuksen sukupuolittuneet lähtökohdat.³⁷ Braidotti kutsuu tällaista subjektia (deleuzeläiseen perinteeseen nojaten) nomadiseksi subjektiksi. Nomadinen subjekti asettuu osaksi laajempaa filosofisen nomadismien aatesuuntaa. (Braidotti 2002, 28.)³⁸

Braidotti tunnustaa, että psykoanalyysi on suuresti vaikuttanut mannermaisen ruumiillisen subjektikäsitteksen muodostumiseen. Se on auttanut irrottamaan subjektin rationaalisuuden lieasta ja tietoisuudesta. 'Desidero ergo sum' korvaa vanhan 'cogiton' – keskeiseksi subjektia jäsentäväksi tekijäksi kohoaa halu.

³⁷ "The female feminist subject starts with the revaluation of the bodily roots of subjectivity, rejecting any universal, neutral and consequently gender-free understanding of human embodiment." (Braidotti 2002, 22.)

³⁸ Ks. myös Lehtonen 1994.

'Ajattelu' laajentuu käsittämään myös affektiin, haluun ja mielikuvitukseen liittyviä mentaalisen toiminnan tapoja. (Braidotti 2002, 20.) Erityisesti 1980-luvulla lacanilaista psykoanalyysia uudelleen tulkinneet feministit (tunnetuimpana Luce Irigaray) korostivat feminiinisen kokemuksen erityisyyttä ja pyrkivät luomaan 'naisen kirjoitusta' (*écriture féminine*), joka olisi vapaa miesten kirjoittaman psykoanalyttisen teorian falloskeskeisyydestä. (Braidotti 2002, 205.)

Myös Braidotti pyrkii ottamaan huomioon feminiinisen kokemuksen erityisyyden, mutta ei halua jähmettää sitä kohtukeskeiseksi essentialismiksi. Hänen ruumiillisuuskäsityksensä liikkuu pois päin psykoanalyttisesta käsityksestä, jossa ruumis nähdään semioottisten jälkien ja kulttuuristen koodien kirjoitusalueena. Braidottin näkemys antaa ruumiille aktiivisemmän ja virtaavamman roolin. Ruumis on 'intensiivinen': energiavirtausten muuntaja ja välittäjä, sosiaalisten ja symbolisten voimien leikki- ja leikkauspiste. Ruumis on materiaallinen, mutta ei biologinen siinä mielessä että sille olisi löydettävissä jokin olemuksellinen alkuperäisyys. (Braidotti 2002, 21.)

The subject is a process, made of constant shifts and negotiations between different levels of power and desire, that is to say wilful choice and unconscious drives. Whatever semblance of unity there may be, is no God-given essence, but rather the fictional choreography of many levels into one socially operational self. (Braidotti 2002, 22.)

Subjektin yhtenäisyys on fiktiivistä koreografiaa. Tämän käsittelyn kannalta avainsana on 'fiktiivinen': subjekti, risteävien voimien kohtaamispaikka, käsitetään yhtenäiseksi kulttuurisen, historiallisesti muotoutuneen merkityskehikon ansiosta. Erillistä yksilöllisyyttä ja tietoisesti mielen hallintaa korostava kehikko – tai koreografia – on humanistisen perinteen kuvien ja narratiivien mukaan kehittynyt. Posthumanistisessa perinteessä voi kehittyä toisenlaisia koreografioita.

Kuten N. Katherine Hayles toteaa, oleellista posthumanistisessa subjektissa ei ole, onko se kirjaimellisesti kyborgi vai ei. Oleellisempää on, millaisia subjektiviteetin *malleja* esimerkiksi kognitiotieteiden ja keinoelämän tutkimusalat mahdollistavat. (Hayles 1999, 4.) Tätä ajatusta voidaan laajentaa tieteisfiktion tutkimukseen – tarkasteltaessa tieteisfiktion monia kummallisia olentoja kuten kyborgia ja mutantteja, huomio voidaan siirtää niiden kirjaimellisesta, fyysisestä

rakentumisesta kohti niiden kokemuksen ja toiminnan tutkimista. Näin myös Simon Ingsin teksteissä: kyberneettisesti rakentuvien ihmisten ja tekoälyjen teknologinen alkuperä on vain lähtökohta, joka mahdollistaa totuttujen subjektikäsitysten kyseenalaistamisen ja vaihtoehtoisten subjektiviteettien hahmottelun. Tieteisfiktion kieli ja kuvasto antavat sekä kirjoittajalle että lukijalle vapauden samastua kokemuksiin, jotka eivät olisi heille kirjaimellisesti mahdollisia – mutta joiden tunnussa ja rakenteessa on silti jotain tuttua.

Rosan hahmon maailmasuhteen kannalta erityisen kiinnostava on filosofisen nomadismiin rihmastollinen subjektikäsitys: subjekti käsitetään sekä prosessuaaliseksi että ympäristöönsä limittyneeksi. Tavallaan rihmastollinen käsitys ei edes tunnusta subjektin olemassaoloa vaan keskittyy prosessien kollektiivisuuteen. (Braidotti 2002, 85.) Samalla tavalla Rosa on olemassa erilaisten voimien risteyksessä: äitinsä tuotannollisten voimien, teknologisen evoluution, sosiaalisten suhteiden ja omassa kehossaan vallitsevan elämän muodostamana solmuna.

Posthumanistismin sateenvarjon alle mahtuu monia keskenään ristiriitaisia käsityksiä ruumiillisuudesta. Braidottin nomadisen subjektin lihallisuus ja tiedostamaton virtaavuus ovat jyrkässä ristiriidassa esimerkiksi transhumanistisen aatesuunnan tarjoaman rationalistisen subjektikäsitetyksen kanssa. Käsittelen seuraavassa transhumanistista ideologiaa Lucy Snow'n hahmon kautta ja etenen siitä kohti Rosan hahmon rihmastollista ruumiillisuutta.

Transhumanistinen fantasia

Ensimmäisen aallon kybernetiikan myötä tieteisfiktioon ja populaarikyberneettisiin fantasioihin on jäänyt elämään ajatus puhtaasta, ruumiittomasta informaatiosta. Kyseessä on vanhan platonistisen rationalismin teknofiilinen uudelleensyntymä, jossa sanat vaihtuvat mutta logiikka pysyy samana: ”sielu” on korvautunut ”tietoisuudella”, ”henki” ”informaatiolla”.

Jos ihmisruumis pelkistetään geneettiseksi informaatioksi, se on muokattavissa samalla tavalla kuin mikä tahansa informaatio. Ja jos ihmismieli pelkistetään

informaatioksi, se voidaan kopioida, irrottaa ruumiista ja siirtää johonkin toiseen materiaaliseen alustaan – esimerkiksi tietokoneeseen. Transhumanistisen ideologian kannattajat näkevät tällaisen pelkistämisen realistisena, toivottavana ja jopa todennäköisenä vaihtoehtona. World Transhumanist Association -järjestön³⁹ perustajajäsen Nick Bostrom sisällyttää transhumanismia esittelevään artikkeliinsa useita teknologisia visioita, joiden avulla ihmisyys saattaa muuttua (lähi)tulevaisuudessa. Mukana on myös ”tietoisuutemme lataaminen virtuaalitodellisuuteen”:

If we could scan the synaptic matrix of a human brain and simulate it on a computer then it would be possible for us to migrate from our biological embodiments to a purely digital substrate (given certain philosophical assumptions about the nature of consciousness and personal identity). By making sure we always had back-up copies, we might then enjoy effectively unlimited life-spans. By directing the activation flow in the simulated neural networks, we could engineer totally new types of experience. (Bostrom 2004.)

Transhumanismi on liberaalia humanismia äärimilleen vietynä. Se korostaa yksilön ja ihmislajin oikeutta tavoitella kasvua kaikilla elämän alueilla, kaikilla kuviteltavissa olevilla keinoilla. Sen ”trans” viittaa sekä transformaatioon että transsendenssiin: biologisten, materiaalistien rajoitusten ylittämiseen inhimillisen rationaalisuuden avulla.⁴⁰ Transhumanistisia unelmia ovat onnellisuuspilleri, avaruudenvallotus ja (geeniterapian ja nanoteknologian mahdollistama) kuolemattomuus.

Ingsin hahmoista selkeimmin transhumanistista ideologiaa edustaa Lucy Snow. Snow on ainoa hahmo, joka esiintyy sekä *Hot headissa* että *Hotwiressa*. Hän on tarinan virallinen hullu tiedemies: nerokas neurologi, josta tulee uuden ajan tohtori Frankenstein. *Hot headissa* Snow'n löytämä uusi datafat-kudos mahdollistaa persoonallisuuksien kopioimisen ja yhdistymisen massiiveihin. Snow uskoo, että ”hänen” datafatinsa on ihmisen evoluution seuraava, vääjäämätön askel, ja että kaikkien ihmisten pitäisi kantaa sitä päässään. ”It’s inevitable, unstoppable, as natural an evolutionary progression as the opposable thumb or walking upright.” (HW 257.) *Hotwiren* nykyisyydessä, noin viisikymmentä vuotta myöhemmin, lähes

³⁹ Tunnetaan myös nimillä WTA, Humanity+ ja H+.

⁴⁰ ”Transhumanists view technological progress as a joint human effort to invent new tools that we can use to reshape the human condition and overcome our biological limitations, making it possible for those who so want to become ‘post-humans’.” (Bostrom 2004.)

kaikkien massiivitekoälyjen persoonallisuudet rakentuvat Snow'n persoonallisuuden pohjalta kehitetyn ohjelman varaan. Snow'sta on tullut yhden postihmisen luoma maailmanvalta, ylikansallinen uhka.

Snow ja feminiiniset tilat

Snow'n ensiesiintyminen on vahvasti dramatisoitu. Hänet esitellään lähes myyttisenä hahmona, tarkkaan sisustetun huoneiston yhtenä osana. Kaikki hänessä on harkittua, itse luotua fiktiota:

The floor was open plan and full of expensive furniture. All the upholstery was pale leather or velvet, blue-white offset by soft pastel greys and pinks — all soft, sea-curved lines, no sharp angles anywhere. Hand printed silk curtains shivered in the air-conditioner breeze. The carpet was thick steel-blue rag. - - She walked through the furniture archipelago.

White silk brushed the arm of a *chaise-longue*. Malise double-took. White silk — sleeved round a white arm. Malise stared at the figure reclined upon the couch. The flesh of her arms was the colour of bleached bone. She wore a sari, tightened by velcro fasteners to accentuate the generous curves of breast and hip. Her hair was a white dandelion clock, an even three inches over her pale skull. Her eyes were black pits, no iris visible: in each ivory orb a gaping hole. (HH 82.)

Snow ei koskaan ole vain Snow, muusta maailmasta irrallinen: hän sulauttaa maailman osaksi itseään. Snow *on* huoneensa, ja myöhemmin Snow *on* armeija.⁴¹ Transhumanistinen subjekti, se jolla on valtaa muovata uusi ihminen, onkin aina *minä* – rationaalinen, vahvatahtoinen yli-ihminen. Heikkojen osa on tulla muovatuiksi. Snow'n kanssa työskennellyt Judith Foley kuvailee Maliselle Snow'n profeetallista hulluutta:

'Snow is mad because Snow is *right*. She's seen it happen. She's seen her subjects - the hot-heads she put her datafat in - evolve.' She sank down under her covers. 'I changed, Malise. We all did. All the hot-heads on C-Ledge.' (HH 167.)

C-asema (*C-Ledge*) on tutkimukseen keskittynyt avaruusasema, jossa Snow on kehittänyt datafatiaan (ensin sotilastarkoituksiin, myöhemmin omiin tarkoituksiinsa). Ingsin kerronnassa ihmis-Snow'n transhumanistinen hybrisi liukuu hänen mutatoitunutta persoonallisuuttaan kantavien massiivitekoälyjen groteskiksi posthumanismiksi. Muutos ilmenee erityisesti avaruusasemien arkkitehtonisissa rakenteissa, jotka tuovat mieleen *Alien*-elokuvien feminiinisen uhkaavat onkalot.

⁴¹ "The more I do for my employers, the more I'll do *with* them. In a year, perhaps, I will *be* the military." (HW 93.)

Kun tekoäly ottaa haltuunsa C-aseman *Hot headissa*, tuloksena on aseman sisätilojen täydellinen muutos: tekoäly kasvattaa aseman salit täyteen groteskeja lihaisia metsiä. Kuten *Alienissa*, myös *Hot headissa* muutos on rationaalisen puhtaasta, antiseptisestä järjestyksestä limaa tihkuvaan orgaaniseen viidaksoon.⁴²

Hotwiren keskeinen feminiininen tekoäly ja Rosan äiti, Dayus Ram -avaruusasema, on yhtä aikaa mieli ja kohtu: synteettisen biologian laboratorio, jossa mielikuvitus synnyttää ja tuhoaa lihallisia muotoja. Dayus Ramin jakautuminen tiedostaviin ja tiedostamattomiin osiin näkyy avaruusaseman sisäisessä rakenteessa: Rosan asuttama osa on pölyinen, sokkeloinen, täynnä paksuilla matoilla varustettuja porraskäytäviä, väriä vaihtavia ovia ja silmää huijaavia taideteoksia. Rosan tietoisesti rakennetun siskon, Ellen, asuttama osa taas on suoriin riveihin järjestynyt ja analyyttisen terävä. Kuitenkaan Dayus Ram ei ole ruumiiseen ja mieleen jakautunut olento vaan sen koko ruumis (kuten myöhemmin Rosan koko ruumis) on ajattelevaa materiaa. Ajattelu on peilien välistä optista liikennettä, heijastuksia ja tallenteita.

She had crammed every room and corridor with lights, screens, dials, cut glass, and mirrors everywhere. Cameras lay hidden behind every mirror, mounted in every chandelier and concealed behind every *trompe l'oeil* capital. They followed every shift of light, recording and projecting it, glossed and reglossed, round and round her body/mind.

Mother's mind was not discrete. She had no single thinking place, no 'brain'; her body served instead. Images infested it, wandering itinerant from screen to lens to mirror to screen to lens to polished plate. Refracted thus throughout her flesh, these reflections were Ma's thoughts, her mind a mirrored thing. (HW 47.)

Dayus Ramin luovaa, tiedostamatonta aluetta edustaa synteettisen biologian laboratorio, jossa Rosakin on muotoutunut. Liukuhihnoilla vyöryy ihorullia, verisuonia, silmiä ja hiuksia, jotka muotoutuvat enkeleiksi, puhuviksi eläimiksi, irrallaan toimiviksi elinkokoelmiksi ja syöpäkasvaimen kaltaisiksi pesäkkeiksi joissa kollektiivimieliset persoonallisuuskonstruktit kihisevät. Kuoltuaan ne kiertävät takaisin järjestelmään, joka käyttää niitä uusien olentojen/ajatusten raaka-aineina. Dayus Ram rinnastuu samanaikaisesti monenlaisiin aineita ja informaatiota käsitteleviin järjestelmiin: aivoihin, ruoansulatus- ja lisääntymiselimistöön, ekosysteemiin ja tehtaaseen. Sen sisässä kuhiseva elämä on ylijärjestyksellistä ja

⁴² Alien-elokuvien psykoanalyttisistä luennoista ks. esim. Bundtzen 1987/2000 103–104; Creed 1987/2000, 123; Braidotti 2002, 192, 210.

mieleltöntä. Kaikki olennot ovat muunnelmia samasta genotyypistä, mitä korostetaan kerronnassa erityisesti viittaamalla niiden punaisiin karvoihin. Rosa alkaa herätä tietoisuuteen tajutessaan kaikkien olentojen olevan samaa materiaa kuin hän itse: ”*They are all mine, she thought. Tresses and contours of bone and skin. They are all me. Even Elle. Made of me. Drawn from some part.*” (HW 125, korostus alkuperäinen.) Lähtökohtaisesti Rosa on siis kollektiivinen subjekti, samaa vahaa kuin kaikki muutkin omituiset otukset.

Braidotti huomauttaa tällaisten lajikategoriat ylittävien eliöiden kuvauksen saavan innoituksensa evoluutioteorian aikaansaamasta hämmennyksestä. Ennen Darwinia elämä oli tapana jakaa kahteen alueeseen: *bios* merkitsi tiedostavaa, rationaalisesti ohjattua, ihmisille varattua elämää ja *zoe* tiedotonta, eläimellistä, ilman rationaalista suuntaa etenevää elämää. Evoluutioteorian ansiosta *zoe* on kuitenkin vallannut myös ihmisorganismille keskeisiä alueita (joilla myös *bios* asuu), mikä taas on innostanut taiteilijoita täyttämään tätä outoa rajamaastoa. Keskeisimpinä Braidotti mainitsee (esimerkiksi Franz Kafkan) metamorfoositarinat, joissa ihminen muuttuu kokonaan tai osittain eläimeksi tai hyönteiseksi. *Zoe*-elämä on rivoa siinä, että se on tahdosta ja tietoisuudesta riippumatonta. Se toimii ihmisen kehossa ja silti pakenee tämän yrityksiä hallita itseään. Se on ihmisessä voimakkaimmillaan silloin kun solut jakaantuvat nopeasti – syövässä ja raskaudessa. (Braidotti 2002, 132.)

This scandal, this wonder, this *zoe*, that is to say an idea of Life that is more than *bios* and supremely indifferent to *logos*, this piece of flesh called my 'body', this aching meat called my 'self' expresses the abject/divine potency of a Life which consciousness lives in fear of. Nomadic subjectivity is, by contrast, in love with *zoe*. (Braidotti 2002, 132.)

Dayus Ramin tuotantokoneistoa ohjaa ennenkaikkea tiedostamaton *zoe*-elämän virta. Suurin osa eliöistä syntyy ja kuolee ilman, että ”äiti” ottaa niitä lainkaan tietoisuuteensa. Ings kuvaa eliöitä surrealistisella uteliaisuudella, ei kauhistuen mutta ei myöskään kauhuja kieltäen: ne ovat yhtä luonnollisia kuin friikkisirkuksen kääpiöt ja käärmenaiset. Tällaista elämää Rosakin on täynnä: hallitsematonta ja tiedostamatonta kuhinaa.

Hot headin ja *Hotwiren* feminiinisissä massiivitekoälyissä tieteellinen rationaalisuus ja luova, ruumiillinen mielikuvitus sekoittuvat toisiinsa, ja sikäli ne kyseenalaistavat humanistista käsitystä osiin jakautuneesta rationaalisesta subjektista. Tekoälyjen toiminta on kuitenkin niin pitkälle käsitteellistettyä ja tarunomaista ettei se sovellu inhimillisen subjektin malliksi.⁴³ Dayus Ram pysyy rakennettuna, tietoisena älyn vankina: ajattelunsa kokonaisvaltaisuudesta huolimatta tekoäly on vain avaruudessa leijuva aivo. Se ei tarjoa mahdollisuutta eläytymiseen – ruumiillisessa mielessä se ei todella toimi. Vasta seuraavassa sukupolvessa, feminiinisen koneen synnyttämässä posthumanistisessa ei-ihmisessä, teknologia tulee todella luontevaksi osaksi ruumiillisen subjektin toimintaa.

3.2 Naisruumis yhteyksiä hakevana prosessina

Dayus Ramissa syntyvä Rosa on humanistiselta kannalta katsottuna ristiriitainen olento: voiko hän olla subjekti lainkaan, jos hänen ruumiinsa ja mielensä ovat osa hänen äitinsä ruumista/mieltä? Posthumanistiset mallit eivät kuitenkaan pidä yksilöllisyyttä subjektiviteetin ehtona: Rosan suhdetta äitiinsä ja ympäristöönsä voi mallintaa esimerkiksi järjestelmäajattelun avulla. Järjestelmäajattelun abstraktius ei kuitenkaan anna työkaluja subjektiivisen kokemuksen analysointiin. Braidottin hahmottelema nomadisen subjektiviteetin malli toimii paremmin.

Donna Haraway on esittänyt, että yksilöä merkitsevä sana *individual*, jakamaton, voi kuvata vain miestä, ei naista. Naisen ruumis voi jakautua ja tuottaa uuden yksilön. Tämä kyky tehdä uusia ruumiita vie pohjan yksilön jakamattomuudelta. (Sit. Woodward 2000, 165.) Järjestelmäajattelu sen sijaan perustuu jaettavuudelle: sikiö on äitinsä alajärjestelmä, jolla vuorostaan on omia alajärjestelmiään (esimerkiksi elimiä), joilla vuorostaan on omia alajärjestelmiään (esimerkiksi soluja) ja niin edelleen. Jokainen ihminen on sekä ympäristö että ympäröity, skaalaa riittävä kumpaankin suuntaan. Järjestelmäajattelu ohjaa katsomaan Dayus Ramia ja Rosaa ekologisesta näkökulmasta. Ihminen on toisaalta laajemman ekosysteemin alajärjestelmä, toisaalta itsekin ekosysteemi. Mutkikkaamman järjestelmän sisällä

⁴³ Paitsi ehkä kirjoittavan subjektin – tähän palataan luvussa 4.

sijaitseva alajärjestelmä ei voi käsittää mutkikkaamman järjestelmän toimintaa, eikä Rosakaan voi ymmärtää äitiään tämän sisäpuolelta käsin:

Places whose boundaries are not crossed cannot be modelled in the mind. A fish cannot imagine 'sea'. A tree snake cannot picture 'forest'. A foetus does not know its mother's shape. Rosa, living here, lived still in her mother's womb. She had, as a consequence, no image of her mother. She could no more understand her ma than a bacterium in her gut could know her. (HW 47.)

Braidottin ajattelussa äiti-tytär-suhteen keskiössä on rajanvedon ja erontekemisen ongelma. Osa kenen tahansa naisen minuudesta on perustavalla tasolla erottamaton hänen äitinsä minuudesta – äidin ääni puhuu tyttäressä. Äitinsä ruumiissa vaeltavan Rosan ilmaisu on tyyliään itsetietoisien kirjallista – lukija ei voi välttyä huomaamasta, että hän on vanhoista teksteistä koottu fiktiivinen hahmo. Hän kulkee huoneessa melodramaattisesti kuin viktoriaaninen näyttelijä teatterin lavalla:

Her smile crumpled. Her legs trembled. She slumped to the floor. A death-smell filled the room. She began to cry again, more gently, more from sadness than from rage. Her chastity near-lost — she shuddered, wiped her eyes, but the tears kept coming. They fountained from some deep-rooted place. The core of her innocence had burst. 'It's not true!' So she bullied herself. 'I am intact!' But it seemed unnatural, somehow, to have survived the snakes' assault unharmed. No longer innocent in mind, the innocence of her body seemed parodic. An affront. (HW 44.)

Äidin ja lapsen individualistiset rajat ylittävä hahmo saa fiktiossa usein hirviön muodon. Hirviömäisen äidin hahmo on tuttu jo antiikin tarustosta (Medusa), ja kautta länsimaisen kirjallisuuden historian feminiininen mielikuvitus ja seksuaalisuus on yhdistetty tuhoaviin, hirviömäisiin voimiin. Samalla seksuaalinen lisääntyminen liittyy yhteen kirjallisen luovuuden kanssa: naisen kirjoittama teksti on usein nähty hirviömäisenä sekasikiönä. Erityisesti miehestä riippumaton lisääntyminen on Braidottin mukaan merkki ”kesyttämättömän naisen potentiaalisesti tappavista voimista” (Braidotti 2002, 196).

Paljon tutkittu esimerkki feminiinisen mielikuvituksen uhasta on Frankensteinin hirviö, johon Ings rinnastaa sekä *Hot headin* että *Hotwiren* Rosa-hahmot. *Hot headin* Rosa (tarinakoneessa elävä persoonallisuuskonstruktio) kertoo Maliselle syntymästään Mary Shelley'n alkuperäisen *Frankensteinin* (1818) sanoin:

'It is with considerable difficulty that I remember the original era of my being; all the events of that period appear confused and indistinct. A strange multiplicity of sensations seized me, and I saw, felt, heard, and smelt at the same time - - ' (HH 199).

Alkuperäisessä *Frankensteinissa* sikiönkehityksestä saatu uusi tieto yhdistyy groteskilla tavalla käsitykseen tekstin luomisesta. 1800-luvun alun diskurssissa ruumiillinen, irrationaalinen mielikuvitus nähtiin konkreettisena voimana, joka muovaa sekä tekstuaalisia että fyysisiä hirviöitä. Ruumiillisuusnäkökulmia tutkineen narratologi Daniel Pundayn (2003) mukaan 1700-luvun Britanniassa uskottiin yleisesti, että naisen raskaudenaikaiset ajatukset vaikuttavat suoraan kohdussa kasvavan sikiön ulkoisiin piirteisiin ja jopa luonteeseen. (Punday 2003, 34.) Luonnontieteellinen tutkimus muutti käsityksiä ihmisen lisääntymisen tavoista ja siirsi vähitellen ihmisen synnyn syyt henkisistä lähtökohdista kohti modernia, maallista ja materiaalista ihmiskäsitystä. Tämä kehitys voidaan nähdä myös osana rationaalisen humanismin kriisiä. Ihmisen synnyn materiaaliset syyt ja mekanismit nähtiin uhkana identiteetin rationaalille perustalle. Materiaalisten voimien läsnäolo kiisti yksilöllisen identiteetin jatkuvuuden – eihän alati lahoavassa materiassa itsessään voinut olla mitään yhtenäisyyttä. (Punday 2003, 35.)

Monet tutkijat ovat yhdistäneet Shelleyyn hirviön tähän kehitykseen. Yhteys löytyy 1700-luvun dualistisesta ihmiskuvasta, jossa mielikuvitus asettuu osaksi ruumiillisia toimintoja, hengen ja järjen vastustajaksi. Tohtori Frankenstein antaa mielikuvitukselleen ja intohimoilleen vallan luoda groteski, kaikkea kohtuullisuutta ja rationaalisuutta pilkkaava olio, jonka olemassaolo ei perustu ylhäältä annettuun sieluun vaan luonnontieteellisin keinoin yhdistettyihin biologisiin osiin. Hirviö on kammottava, koska se on kokonaan lihaa. Frankensteinin hirviö edustaakin näin modernille ajalle uudenlaista subjektiviteettia, jolta puuttuu hengellinen yhtenäisyys ja pysyvyys. Sen saumat ovat kivuliaat, mutta se elää.⁴⁴

Rosa-hahmot edustavat samankaltaista materiaalista, sielutonta ja osista koottua subjektiviteettia kuin Frankensteinin hirviö. *Hot headin* Rosa on ihmisnaisten

⁴⁴ Punday pitää erityisen merkittävänä sitä, että Shelleyyn käsittelyssä lisääntymiseen ja mielikuvitukseen liittyvät pelot synnyttävät uuden, spekulatiivisen kirjoitustyylin: tieteisfiktion. *Frankensteinissa* mielikuvitus yhdistyy syntymään, ja hirviön hahmon kautta syntymä puolestaan fiktiivisen maailman luomiseen. Punday siteeraa Barbara Johnsonia, jonka mukaan *Frankensteinia* voidaan lukea luovan työn kuvauksena — tarinana *Frankensteinin* kirjoittamisesta. (Punday 2003, 35. Ks. myös Braidotti 2002, 203–205.)

tietoisesti luoma fiktiivinen olento, vieläpä satunnaisesta tavarasta kasattu kollaasi.⁴⁵ *Hotwiren* Rosa taas on feminiinisen koneen tiedostamattomassa mielessä syntynyt unikuva, puolihuolimattomasti sutaistu tuote.⁴⁶

Ruumiillisen subjektin halu yhteyteen

Kun *Hot headin* Rosa jää surumieliseksi hirviön luonnokseksi jolla ei ole kykyä luoda itse edes mielekkäitä lauseita⁴⁷, *Hotwiren* Rosa etenee kohti monimutkaisempaa subjektiviteettia. Äidistä irtautumisen jälkeen hänen tarinansa on tavallaan hyvin tyypillinen nuoren naisen aikuistumiskertomus – jos ei oteta huomioon hänen alkuperänsä keinotekoisuutta. Rosa kasvaa naiseksi sosiaalistumisen kautta: hän asettuu porvarillisen pikkuvaimon asemaan ja pitää huolta sairaasta Ajaysta, opettelee pukeutumaan ja meikkaamaan, löytää ystäviä. Vaikka hän onkin irtautunut äidistään, rajat hänen yksilöllisen subjektinsa ja ympäristön välillä eivät edelleenkään ole selkeitä. Hän hakee malleja televisiosta, radiosta ja ympäröivästä yhteisöstä. Ajay näkee Rosan käytöksen kliseenä, Rosa itse ainoana mahdollisena tapana toimia. Ings asettaa hahmojensa näkökulmat jyrkästi peräkkäin:

A wifely cliché, swallowed whole. He looked in her for signs of growing up, discrimination, real self. He got instead daytime tv, shampooed carpets, polished lino, spotless surfaces. When the flattery wore off, he began to question her intelligence.

She had a terror of leaving him. He was her first man, her rescuer, her angel. She longed for his trust and his passion. These were things she'd glimpsed so briefly; he hid them from her now, making out they'd never existed. - - It didn't matter what he asked her to do, how boring or dull, she did it for him straight away, as best she knew how. It wasn't enough, but what else could she do? She was afraid to impress him too much. If he guessed how strong she was becoming, he might decide she could handle the world, and then – who knew? – he might throw her out. (HW 250–251.)

⁴⁵ "I made her," Foley said. "It's all from books and bits of papers and posters and junk lying around the story engine. Material we ported into the system for our own amusement. 'Frankenstein' was Snow's idea. It's her favourite book. Fitting, don't you think?" (HH 200.)

⁴⁶ "Girl's build. Her skin was dry and fragile, stretched tight over her skull. The tissue round her eyes was black. Her face was fixed in one expression: anxious and haunted. She had large teeth in receding, bright red gums, like a sheep. Her breasts were not so worn. They looked odd — so smooth beneath that scrawny neck — as though they'd been tacked on." (HW 148.)

⁴⁷ Malise kuvailee Rosan kirjoittamaa näytelmäkäsikirjoitusta: "It was page after page of nonsense. The dialogue was the kind of text computers generated before dumbheads came along — a syntactically stable architecture but with all the signifiers misassigned." (HH 195—196.)

Ajay etsii Rosasta merkkejä ”todellisesta itsestä”, jostakin irrallisesta ja itsenäisestä. Mutta Rosa ei halua itsenäisyyttä vaan yhteyttä toiseen – yksilöllisyyden oletuksessa elävän Ajayn on lähes mahdotonta ymmärtää tätä. Halun vuoksi Rosa pitää voimansa piilossa ja näyttää Ajaylle vain naiivin ja tarvitsevan puolensa.

Rosan kasvavat voimat ovat olennaisesti hänen datafatista tehdyn ruumiinsa voimia. Hänellä on samat kyvyt kuin *Hot headin* Malise Arnimilla – paitsi yhdessä suhteessa. Siinä missä Malisen datafat-aistit ovat neurokirurgian, ohjelmoinnin ja tietoisien harjoituksen tulosta, Rosan aistit ovat synnynnäisiä ja usein tiedostamattomia. Hän kommunikoi älykkäiden koneiden kanssa vaistomaisesti, kuulee radiokanavat päässään ja tuntee radioaktiivisen säteilyn kehossaan. Kyky on analoginen seksuaalisen kiihottamisen kanssa, ruumiillinen eikä kognitiivinen:

Rosa walked up to the bike. 'What's up?'
 'Fucking ignition.'
 She touched the bike and closed her eyes, minding it. 'Try again.'
 He turned the key. The engine came to life again.
 Darryl stared at her through his wraparound shades. 'How did you – ?'
 'Same way I do this,' said Rosa, trailing her hand over the tank to his jeans, and in –
 He laughed, brushing her aside. 'Yeah, yeah, climb aboard.' (HW 242.)

Rosan ja koneiden yhteistoiminta ei vaadi tietoista ponnistelua, koska se on ensisijaisesti ruumiillista. Rosan datafatista muodostunut ruumis on eletty, aktiivinen ja yhteyksiin pyrkivä ja resonoi siinä Braidottin kuvaaman nomadisen subjektiviteetin kanssa. Braidotti kuvaa ruumista aineellisten voimien ja muistin risteyskohtana:

A body is, spatially speaking, a slice of forces that have specific qualities, relations, speed and rates of change. Their common denominator is that they are intelligent matter, endowed with the capacity to affect and be affected, to interrelate. Temporally speaking, a body is a portion of living memory that endures by undergoing constant internal modifications following the encounter with other bodies and forces. On both cases, the key point is the embodied subject's capacity for encounters and interrelation. As such, desire and yearning for interconnections with others lies at the heart of Deleuze's vision of subjectivity. (Braidotti 2002, 99.)

Nomadista, ruumiillista subjektiviteettia määrittävät jatkuva muutos ja halu kohtaamisiin toisten kanssa. Braidottille halu on subjektin tulemisprosessia liikuttava voima. Halu on seksuaalisuutta laajempi käsite, älyllinen, ruumiillinen ja

eksistentiaalinen: "[W]hat sustains the entire process of becoming-subject is the will to know, the desire to say, the desire to speak; it is a founding, primary, vital, necessary and therefore original desire to become." (Braidotti 2002, 22.) Braidottin subjekti on ennen kaikkea prosessi, jatkuvaa tulemista joksikin, muotoutumista uudelleen.

Maskuliinisen subjektin katumus ja kyvyttömyys

Rosan haluava subjekti asettuu jyrkkään kontrastiin Ajayn subjektia vasten. Ajay on *Hotwiren* toinen fokalisoina hahmo, palkkasoturi joka muistuttaa passiivisessa toiminnallisuudessaan *Hot headin* Malise Arnimia. Kummankin teoksen mieshahmoissa ilmenee jonkinlainen maskuliinisen subjektin katumus: Ings asettaa miehensä heikkojen tappajien ja rakentelijoiden rooliin, kun taas feminiinisten hahmojen (mukaan lukien Snow'n persoonaan pohjautuvien tekoälyjen) tehtävä on luoda elämää ja muutosta. Mieshahmot tuntuvat jääneen kiinni menneisiin virheisiin, väkivaltaan ja väkivallan sallimiseen. Jaon systemaattisuus vihjaa suunnitelmallisuuteen: pyrkiikö kirjailija kommentoimaan laajemminkin sukupuolten välisiä historiallisia valtasuhteita?⁴⁸

Ajayn toiminnan kantava motiivi on juuri katumus: hän on vuosien ajan kerännyt rahaa korjatakseen sisarensa silvotun ja raiskatun ruumiin. Ajayta nöyrytetään kerronnallisesti monin tavoin. Hän tappaa muiden puolesta, häntä kidutetaan ja leikellään, ja jopa hänen perimmäinen tavoitteensa, sisaren korjaaminen, on tuomittu epäonnistumaan: vaikka sisarella on jo kaikki täydellisesti muotoillut ruumiinosat kohdillaan, hänen persoonansa pysyy pirstoutuneena. Suuren epäonnistumisen hetkellä hän ei ajattele sisartaan ihmisenä vaan projektina:

'Shama', he whispered, 'Shama,' thinking not of the sister he had but of the one he'd been building and had now lost forever.
Hands. Tongue. Cunt. All that effort to replace mere meat. The replacements he'd so far bought were nothing without their keystone, and that was now forever beyond his grasp.
(HW 39–40.)

Rakentaessaan sisartaan uudelleen Ajay on tehnyt tästä objektin. Kun Shaman ruumis on valmis, ainoa vanhasta Shamasta kertova osa hänessä on trauman

⁴⁸ Ingsin hahmojen sukupuolittuneessa symboliikassa olisi ainesta perusteellisempaankin analyysiin. Malisen isän hahmo, lapsellinen ja syyllisyudentuntoinen tappokoneiden rakentelija, suorastaan huutaa psykoanalyttista luentaa.

rikkoma subjektiviteetti, jota ei enää voi kutsua yksilölliseksi minuudeksi. Samalla kun Ajay kerää osia Shaman ruumista varten, Shama kerää asuntonsa täyteen turhia tavaroita – kummankin toiminta on samalla tavalla objektisuuntautunutta, eikä kumpikaan auta parantamaan Shamaa. Samalla Shama on patologisen kiinnostunut kaupungissa tapahtuvista katulasten murhista:

Thinking and behaving as though she herself was dead – not a whole person any longer but rather a concatenation of phrases, gestures and trivial domestic arrangements – she possessed a curious empathy for the dead, especially those who died young. It was the clearest indication of Ajay's failure that while he had done everything he could to remove all outward signs of her rape and dismemberment, Shama herself should still be fascinated by it, tracing with terrible precision its echoes in the world outside. - - It pleased her, who no more had a self to please, to recognize parts of herself in others. (HW 88.)

Suhteessaan Rosaan Ajay on suurimman osan ajasta sairas ja tietämätön, hallintaan pyrkivä mutta kykenemätön toimintaan. Rosa on alusta asti ottanut Ajayn haltuun seksuaalisesti, mutta Ajay ei ole varsinaisesti tajunnut hänen koko voimaansa. Rosa on herättänyt Ajayn henkiin Dayus Ramin leikkauspöydältä kuin groteskin Lumikin: miehen maatessa tiedottomana ja verta vuotavana pöydällä Rosa kiihottaa hänen kalunsa erektioon ja lävistää itsensä siihen, menettäen samalla neitsyytensä. Aktin jälkeen Dayus Ramin analyttisen mielen instrumentti, krominen käsivarsi, yrittää vahingoittaa miehen elintä. Rosa ei kuitenkaan anna tietoisesti mielen kastroida miestä vaan tuhoaa instrumentin ja ottaa miehen hoiviinsa, syöttää häntä tiedostamattoman mielen syvyyksistä löytyvän sian maidolla ja tekee hänestä kaltaisensa hirviön – maito kasvattaa Ajaylle kolmisormisen karvaisen käden ja vihreän silmän.

How long had he lain trussed up like this, depending on some monster's whim? *What was he doing?* Why did he feel such abject trust in this pale approximation of a girl? Not wanting to think himself softened by *Dayus Ram's* torture, he blamed the milk. The milk it was, weakening his will as it restored his body to health! *I must grow hard again*, he thought, without conviction. He'd been reduced to this infantile state for so long, first butchered then wet-nursed, it was hard for him to remember what he'd been. (HW 150.)

Ajay ei hyväksy maidon tarjoamaa muutosta vaan pitää sitä sekä heikentävänä että hirviömäisenä. Pehmeys on pahasta, koska miehen täytyy pysyä tilanteen hallitsijana silloinkin, kun se on naurettavaa: kun on selvää, että Dayus Ram tekee hänelle mitä huvittaa, joko tietoisesti tai tiedostamattaan. Rosakin on edelleen

äitinsä tytär, äitinsä alajärjestelmä: ehkä unikuva, mutta kuitenkin osa samaa ruumista/mieltä. Niin kauan kuin hän on äitinsä sisällä, hänen tekonsa ovat erottamattomia äidin teoista. Ajay hahmottaa Rosan nimenomaan Dayus Ramin tekeleenä, joskin Maassa hänen täytyy usein muistuttaa itseään siitä:

So warm. So startling. So much like a human now, as she was surrounded by human things: streets, houses, a beach, a pier, sunlight, fresh air. He trailed his fingers down her back. Strange to think this wasn't flesh but Dayus Ram -made stuff. (HW 235.)

Lähtiessään Maahan Ajay haluaa ottaa mukaansa Dayus Ramin tietoisesti mielen rakennelman, kuolleen Ellen, joka kromisine antennineen vaikuttaa ”tytöntekelettä” paremmalta tavalta päästä yhteyteen massiivitekoälyn kanssa. Rosa kuitenkin haluaa mukaan, ja ratkaisee tilaongelman irrottamalla Ellen pään. Samalla pilkataan Ajayn uskoa siihen, että oleellinen avain massiivin mieleen löytyisi juuri päästä.

'You still don't understand,' he said. 'You're just a girl. A *Dayus Ram*-made girl but just a girl. Even dead, your sister's meat is more valuable than yours.'
 'You can't be sure –'
 'Well look at her!' he exclaimed.
 Dizziness washed over her. 'She's prized so far above . . . ?'
 '*Dayus Ram*'s darling, so you said. Think about it for Christ's sakes. Who of you straddles man and Massive best, do you suppose?'
 The rage came then, fierce like a gale: 'Which bit of her's so prized?'
 'Her mind –'
 'Her brain? Her *head*?'
 ' – the power of her rays –'
 'Well then!' Rosa said, and pulling the cutting cloth from her belt, she swung herself over the navigator's chair. With the dispassionate weariness of a butcher Rosa hacked the golden shroud aside and chopped Elle's neck. (HW 163–164.)

Ellen pää on kuitenkin vain kuollutta lihaa, joka mätänee Rosan ja Ajayn matkan aikana kelvottomaksi. Rosa sen sijaan tulee voimakkaammaksi Ajayn huomaamatta. Tämän kuvion eteenpäinvievä voima on Rosan raskaus.

3.3 Raskaus ja rihmastot

Her morning nausea wore off at last, and in its place came a sensation of power she'd not experienced before. Something inside her, solid and powerful, was giving her energy. Like a battery, she thought. A battery in her belly. She said nothing about it to Ajay. She didn't want him to know how strong she was, how capable. She hid from him her growing competence with the world. (HW 251.)

Competence with the world, kyky toimia maailmassa, on käsite jonka Ajay ja Rosa ymmärtävät eri tavoin. Ajaylle se tarkoittaa sosiaalista sopeutumista, kykyä toimia ihmisten maailmassa sujuvasti ja huomaamattomasti. Rosa kasvaa sisällyttämään siihen myös yhteytensä elektroniseen maailmaan, aistiulottuvuuden jota hän pitää niin luonnollisena ettei pitkään aikaan tajua toisten ihmisten olevan kykenemättömiä siihen. Juuri Rosan tietämättömyys humanistisen maailman normeista ja odotuksista tekee hänen koetusta teknologiayhteydestään ”luonnollisen”. Yhteys on alkujaan tiedostamaton ja emotionaalisesti kytkeytynyt: vihaisena hän vaikuttaa ympäröivään teknologiaan voimakkaammin.

Her feelings of resentment made her strong without her knowing it. - - When she ordered a *café latte* from a booth at the entrance to the fairground, the drink began to pour even before the serving girl put a cup under the nozzle. She crossed the boardwalk. Above her, the wires of the chair-ride trembled, humming uneasily as they picked up speed. (HW 235.)

Datafatin mahdollistama koneiden kanssa kommunikointi muistuttaa shamanistista animismia, jossa jokaisella asialla on oma henkensä. Maailman olentoihin ei suhtauduta objekteina vaan elävinä, muuttuvina tapahtumina. Kaiken kanssa voi olla vuorovaikutuksessa. Tässä mielessä Hotwire yhdistyy Rosi Braidottin kehrittelemään rihmastollisen subjektiviteetin malliin, jossa olennot ovat aina tulemisen tilassa, toisiinsa kietoutuneina ja limittyneinä. Teknologiayhteyden voimistuminen yhdistyy Rosan raskauden etenemiseen. Rosa tunnistaa vatsassaan kasvavan voiman, mutta vasta Presidio-massiivitekoälyn kohtaamisen jälkeen hän ymmärtää sen olevan lapsi. Presidio yrittää sulauttaa Rosan itseensä, muttei lapsen takia onnistu siinä.⁴⁹ Rosan kaavoihin suuntautunut mieli/ruumis tunnistaa sikiön verisuonten rakenteen:

There was a friend inside her.
That was what warmed her at nights. No mere organ this, no tumorous battery: a life!
Another being!
She felt it flutter under her hands. It was so small, so delicate still, but there was no doubt: she could feel the pattern of its vessels, filled with motherblood, her blood, her baby – (HW 281.)

Samalla Rosan raskaus rinnastuu San Fransiscon lahden tekoälyn kehitykseen. Lahden asukkaiden keskuudessa on vallalla kultistinen uskomus, jonka mukaan

⁴⁹ "It stings! The wormchild stings! Get out! Get lost! Poisoned apple, maggoty meat, I'll have none of you." (HW 280.)

”Lahti on heräämässä” - kehitymässä itsenäisesti kohti tietoisuutta, kuin kohdussa kasvava lapsi. Heräämiseen uskovat asukkaat auttavat Lahden kehitystä aktivoimalla puhelinverkkoa satunnaisilla soitoilla. Rosan ystävä Darryl selittää periaatetta Rosalle, joka ei ensin tunnu tajuvan mutta tajuaakin sitten Darryliä syvemmin:

'The brains of little babies fire this way while they're still in the womb. Lots of random flashes. Test signals if you like. That's what we do.'

'Test phones?'

He put his hand over his eyes. 'No,' he said, trying not to let his frustration come through, 'we test Bay Area's brain. A brain that's made of phones.'

--

'It's not "on the phone"! It *is* the phone, all phones, all switching systems. The phone calls don't matter. It's the *connections* matter, nothing else.'

Rosa nodded, sagely. 'The receiving signal cares nothing about the flavour of the electrical impulse it receives from the transmitting synapse.'

Darryl blinked at her. 'Again?'

She smiled. 'I've understood is all,' she said. She had: he was describing Ma. (HW 238.)

Lahden subjektiviteetti rinnastuu kehittyvän lapsen subjektiviteettiin. Tajunta nähdään elektronisista yhteyksistä muodostuvana hermoverkkona – subjekti joka suuntaan ulottuvana rihmastona, joka yhdistyy verisuonilla äitinsä ruumiiseen. Braidotti liittää vereen, muihin ruumiinnesteisiin ja huokosiin kudoksiin keskittyvän kuvaston Luce Irigarayn filosofiseen kieleen: ruumiin virtausta, limaisuutta ja huokoisuutta korostavien kuvien avulla Irigaray hahmottaa vaihtoehtoista feminiinistä subjektiviteettia, joka on verrattavissa Deleuzen avoimena kokonaisuutena hahmottuvaan rihmastolliseen subjektiin. Irigarayn 'virtuaalinen feminiininen' on myös avoin moneus – se yhdistyy aina kollektiiviin. (Braidotti 2002, 112–113.)

Jos muistetaan jälleen Braidottin käsitys ruumiista aineellisten voimien ja elävän muistin risteyskohtana, saadaan näkyviin tietty fraktaalinen kuva: inhimillinen subjekti on elävistä (aineen ja muistin) virtauksista muodostunut rihmasto, jonka rihmat muodostavat toisten subjektien kanssa suuremman rihmaston, tajunnan keskittymän, kaupungin. Kaupunki toimii omana subjektinaan, elää, hengittää ja vaihtaa aineita. Kun Rosa ja Ajay ajavat San Fransiscoon, kaupunki näyttäytyy heille elävänä olentona, jonka keskenään limittyneitä elimiä ovat viemäriverkostot, tiet, valot, rakennukset ja ihmisvirrat. Siinä on rakenne, mutta samalla se on kaoottinen ja jatkuvasti muuttuva. Mikään tässä kuviossa ei palaudu humanistiseen

individualismiin tai objektivoituun ihmisruumiiseen: sekä ruumis että kaupunki koetaan elettyinä suhteina.

Rosan kaltaiselle subjektille maailma ilmenee suhteina, liikkeinä, järjestelminä ja jatkumoina. Kaupunki on elossa, ja niin on merikin. *Hotwiren* kertomuksen huippukohdassa Rosan läsnäolo saa merenlahden pohjaan hautautuneen Presidio-tekoälyn nousemaan näkyviin kaikessa lihallisuudessaan: rantahiekasta nousee puoliksi kehittyneitä ihmisraajoja, meri vuotaa verta. Samalla Presidio puhuu Rosan mielessä, eikä ensin ole selvää, ovatko ajatukset Presidion vai Rosan itsensä: näkökulman vaihdos ilmaistaan vain tyylin ylevöitymisellä. Tyyli muistuttaa äidinsäisen Rosan puhetapaa:

And after all, she thought then, who's to say when chaos becomes mind? What stops the sea, as it signs its name in ripples on Waddell Beach, from thinking? May it not one day flux and yawn and give over scrawling in the sand, and start instead to manufacture eyes, fingernails, bags of blood and rolls of hair? (HW 267.)

Mielten yhtymisen jälkeen Rosa tunnistaa Presidion. Presidio puhuu Rosalle:

Everything that senses and computes has mind. Trees have mind. Bats do. Men do. Tribes do. Whole armies, peoples, nations do. The world has mind. When it seems to others they can see the mind that shapes something, they call that something "made". When they cannot see the maker's mind they call the made thing "natural". Ajay calls you "made" because he's small enough to see the tools that made you. But you were made by something vast. I see that. Something Massive. And she, I reckon, gave no more thought to you than the Earth gave thought to making Ajay. To her, and to me, you seem "natural". (HW 270–271.)

Maa synnyttää ihmisen (Ajayn) samalla tavalla kuin massiivi synnyttää synteettisen olennon (Rosan). Synteettinen biologia ei olekaan enää tietoista tiedettä ja suunnitelmallista rakentamista, vaan tiedostamatonta lisääntymistä, evoluutiota – tai taiteellista luovuutta. Kun kone on tarpeeksi monimutkainen, mikään ei erota sitä "luonnollisesta". Luonnollisen ja keinotekoisien, elävän ja elottoman käsitteet muuttuvat epäoleellisiksi maailmassa, jossa mikä tahansa toiminnallinen kokonaisuus on mielellinen ja potentiaalisesti luova.

4 Kirjoittava ja kirjoitettu subjekti

Humanistisessa subjektikäsitelyssä subjektin keskuksena on rationaalinen tietoisuus, joka hallitsee hierarkkisesti muita ihmisen osia, kuten ruumista ja tunteita. Tällä tavalla jaettu subjekti liittyy laajemminkin modernin humanismin dualistiseen luonteeseen: järki ja tunne käsitetään vastakkaisiksi toisilleen, samoin henki ja aine. Nämä dualismit ovat vaikuttaneet olennaisilla tavoilla humanistisessa traditiossa tehdyn filosofian logiikkaan: esimerkiksi analyyttisessä filosofiassa mieltä on käsitelty täysin ruumiista irrallisena entiteettinä. Länsimaisen filosofian historia on tuottanut sellaisia yleisesti hyväksytyjä ihmisyyden malleja, joita kognitiotieteellinen tutkimus ei enää pidä todenmukaisina. (Ks. Lakoff & Johnson 1999, 553–554.)

Oletukseen ruumiittomasta mielestä kuuluu olennaisena oletus ruumiittomasta kielestä. Kieli on nähty omana aineettomana sfäärinään, jossa totuus muodostuu sanojen ja niiden objektiivisten viittauskohteiden välisissä suhteissa. Samassa filosofisessa traditiossa on syntynyt formaali logiikka, johon kaikki nykyiset tietotekniset ohjelmointikielet perustuvat. Formaali logiikka on siirtynyt metaforisesti myös muille aloille, esimerkiksi geenitutkimukseen. Posthumanistisessa tutkimuksessa on käyty keskustelua siitä, millä tavoilla bio- ja tietoteknologian aloilla käytetyt koodaamisen käytännöt (ja niistä juontuneet populaarikyberneettiset analogiat) vaikuttavat oletuksiin, joita teemme kirjoittamisen ja lukemisen prosessista. Voidaanko inhimillisen merkityksenannon prosessi pelkistää digitaaliseksi koodintuotannoksi – ja jos niin tehdään, mitä menetetään?

Ingsin tarinakoneissa hahmottuu digitaalisen tietokoneen ja inhimillisen tajunnan välinen suhde – niiden yhteinen taso, symbolinen representaatio, ja toisaalta muut ruumiilliseen kokemukseen ja metaforiseen hahmottamiseen perustuvat merkityksenantotavat. Kuten jo edellisistä luvuista käy ilmi, Ingsin massiivitekoälyt

ovat teosten inhimillisille hahmoille äitejä ja ympäristöjä, yläjärjestelmiä joiden sisällä hahmojen on toimittava. Esitän, että niitä voidaan lukea myös kirjoittavan subjektin malleina. Malise ja Rosa asettuvat kirjoitettuihin hahmoina kirjoittajansa tajunnan sisään, tulkittuina ja metafiktiivisinä olioina. Kuitenkaan kirjoitetuksi tuleminen ei Ingsin tekstissä tarkoita determinismia: etenkin *Hotwiren* Rosa tulee kaksinkertaisesta fiktiivisyydestään huolimatta itsekin luovaksi subjektiksi.

4.1 Informaatio ja materia kirjoittamisen teknologioissa

Jo Donna Harawayn ”Kyborgimanifestissa” tuodaan esiin, että moderni biologia (ja etenkin bioteknologia) rakentuu abstrahoinnin varaan: biologisista organismeista tehdään teknisiä koodausongelmia. Genetiikka, ekologia, evoluutioteoria ja immunobiologia käsittelevät organismeja vain geneettisen koodin kantajina, eivät enää materiaalisina ilmiöinä. Harawayn mukaan organismit ovat tietyllä tavalla lakanneet olemasta tiedon kohteita itsessään: ne ovat pelkistettävissä informaatiota käsitteleviksi laitteiksi, bioottisiksi komponenteiksi. (Haraway 1985/2000, 56.)

N. Katherine Hayles on teoksessaan *How we became posthuman* (1999) esittänyt, että organismien abstrahointi koodin kantajiksi johtaa niiden materiaalisuuden laiminlyömiseen: ruumiista tulee toissijainen ilmiö, ikuisen koodin/sanan katoava maallinen ilmenemismuoto. (Hayles 1999, 12–13.) *Hot headin* loppupuolella sekä ruumiin että mielen koodaamista ja koneellista tuotantoa käsitellään uhkakuvien kautta. Tekoälyn valtaaman avaruusaseman sisältä löytyy kasvatettuja, ”tyhjiä” ruumiita, jotka ennakoivat *Hotwiren* Rosaa. Ruumiita tarkastellaan Malisen humanistisesta perspektiivistä, jolloin niiden puolivalmis avoimuus tuntuu painajaismaiselta.

Her back was a nightmare jumble of springs and scales and lattices of green plastic and ceramic fishhooks, splintered bones and bloody flesh. The skin had been stripped from her back to reveal her spine.

The back of her skull was missing.

Malise gazed in horror through the cavity in Rosa’s head. There was no brain; she could see all the way through to Rosa’s teeth, the curve of her smiling lips, the bloody swell of tissue and muscle around her eyes; the raw slab of her tongue writhed and sparkled in the light. (HH 215–216.)

Teoksessa esiintyy myös ruumiittomia persoonallisuuskonstrukteja (Snow'n pelkistettyjä kopioita, joita kuvataan legioonaksi) ja datafatin tekemiä tulkintoja ihmisen mielestä. Nämä kaksi koodattua elementtiä – persoonaton ruumis ja ruumiiton persoonallisuus – yhdistyvät toisiinsa tarinan lopussa, kun Malise synnytetään uudelleen. Malisen uudelleensyntymän aloittama bioteknologiatematiikka jatkuu *Hotwires* Dayus Ram -tekoälyssä, joka tuottaa samankaltaisia olioita jatkuvasti. Se on kone, tehdas, mieli ja kohtu: sen luovuus on jatkuvaa, runsasta ja päämäärätöntä kuin evoluutio. Geneettistä koodia ei suoranaisesti mainita Ingsin tekstissä lainkaan, mutta biologisten organismien materiaaliset muodot vyöryvät lukijan tajuntaan yltäkyläisinä ja groteskeina.

Hayles argumentoi immateriaalista informaatiokäsitystä vastaan huomauttamalla, ettei informaatio koskaan ole olemassa ilman materiaalista väliainetta – on se sitten kirjan sivu, katodisädeputki tai aivokudos – ja että materiaallinen muoto vaikuttaa ihmisen tapaan käsitellä informaatiota (Hayles 1999, 13). Kuten mediahistorioitsija Friedrich Kittler (1985) on teoksessaan *Discourse Networks 1800/1900* osoittanut, ei ole samantekevää, kirjoitetaanko tekstiä sulkakynällä vai kosketusnäytöllä. Kittlerin mukaan kynällä kirjoittaminen tukee käsitystä sanasta virtaavana kuvana (kirjaimet ovat toisiinsa linkittyneitä ja käden liike jatkuvaa) kun taas kirjoituskone tuottaa täsmällisesti erotetuista kirjaimista koostuvan geometrisen muodostelman. Konekirjoituksessa merkitsijän ja merkityn välinen suhde on suora: näppäin tuottaa aina täsmälleen itseään vastaavan kuvion. Hayles jatkaa Kittlerin ajatuslinjaa elektronisiin teknologioihin ja huomauttaa, että tietojenkäsittelyohjelma palauttaa sanan jälleen kuvaksi – mutta muuttuvaksi kuvaksi, joka on kuin veteen piirretty. Näytöllä olevaa tekstiä voi muokata uudelleen ja uudelleen, ja yhdenkin näppäimen avulla koko teksti voi muuttua. Suhde merkitsijän ja merkityn välillä ei ole samalla tavalla suoraviivainen kuin mekaanista kirjoituskonetta käytettäessä. (Hayles 1999, 26.)

Kirjoittamisen ruumiilliset käytännöt vahvistavat erilaisia merkityksenannon tapoja. Voivatko nämä merkityksenannon tavat vaikuttaa myös käsitykseen subjektiviteetista? Kittlerin mukaan käsin kirjoittaminen tuottaa 1800-lukulaista eheää ja jatkuvaa subjektia kun taas mekaanisella kirjoituskoneella kirjoittaminen

tuottaa 1900-luvun eroa ja hulluutta korostavaa subjektia. Sekä Jussi Parikka että N. Katherine Hayles esittävät jatkoajatuksena, että tietokoneella kirjoittaminen, ohjelmointi ja pelaaminen tuottavat subjektiviteettia, jossa korostuvat muokattavuus ja informaationaalisuus. Digitaalisen logiikan parissa toimiminen vahvistaa digitaalista logiikkaa. (Ks. Parikka 2004, 157–170; Hayles 1999, 27.)

Myös Simon Ingsin hahmot edustavat Parikan ja Haylesin kuvaamaa muokattavaa subjektiviteettia. Sekä Malise että Rosa ovat tuotettuja ja uudelleen tuotettavia, editoitavia olioita, joissa kuitenkin korostuu tietty postmoderni virtaavuus. Malisen kollaasimaisessa uudelleenrakentumisessa on vielä kivuliasta 1900-lukulaista ristiriitaisuutta (hänethän on koostettu leikkuupöydällä, kuin cut up -teksti), kun taas Rosa tuntuu edustavan orgaanisempaa, virtaavampaa tekstiä. Hänet on tuottanut kone, joka on sekä koodaava että orgaaninen. Muuttuvuudessaan hän vertautuu pikemminkin tietokoneohjelmaan kuin staattiseen, painettuun tekstiin. Voidaankin sanoa, että siinä missä painettu teksti toimii essentialistisen subjektin metaforana, ohjelma vertautuu prosessuaaliseen subjektiiin.

Ingsin teksti tuottaa paitsi hahmoja ja subjektikäsitteitä, myös metatekstuaalisia rakennelmia joiden avulla hahmottaa tuotantoprosessia itseään. Tärkeimpiä rakennelmia ovat teosten keskeisimmät novumit, datafat ja tarinakone. Kuten jo aiemmin olen esittänyt, datafat toimii posthumanistisen subjektiviteetin mallina. Se saattaa kantajansa monimuotoisiin suhteisiin teknologisen ympäristönsä kanssa ja määrittää tämän järjestelmäksi järjestelmien joukossa. Olen aiemmin esittänyt, että se myös abstrahoi subjektin puhtaasti informaationaaliseksi koodiksi, mutta toinenkin lukutapa on perusteltu: datafatin toimintalogiikka perustuu myös materiaalisuuteen.

Vaikka datafat on käyttöjärjestelmä, se on samalla aina myös materiaallinen kudos. Kaikki sen prosessit ovat materiaalisia silloinkin, kun ne tapahtuvat avaruudessa leijuvan tekoälyn sisuksissa. Esimerkiksi *Hot headin* jupiterilaisen tekoälyn ahnasta ruumiillisuutta kuvaillaan perusteellisesti Malisen syöksyessä kohti sen nielua. Se kurottelee lonkeroitaan, haalii ruokaa, haistaa ja syö – mikään näistä ruumiintoiminnoista ei välttämättä ole samanlainen kuin ihmisen vastaava, mutta ne ovat yhtä kaikki ruumiintoimintoja. Tekoälyn mieli on hajautunut sen koko

ruumiiseen, joka on datafat-kudoksesta koostunut. Käyttämällä omaa datafat-laajennustaan Malise näkee sen fraktaalisisinä kuvioina olion vatsanpeitteissä:

She changed eyes. Processors crunched her sight, expanding and interleaving to form a telescopic image of the creature's stomach lining. - -
The stomach lining lit up – fractal geometries spilled across the taut, alien skin.
A distributed processing architecture. A computer.
No. More than that. A mind. (HH 271, korostus alkuperäinen.)

Malisen siirtyminen jupiterilaisen sisään on täysin materiaalinen tapahtuma: ruumiillinen olio syö toisen ruumiillisen olion, joka kuolee. Jännittäväksi tilanne menee, kun Malisen ruumiillisen tajunnan pohjalta tehty malli jää elämään tekoälyn alajärjestelmänä, kuin tiedostona joka siirretään muistitikulta tietokoneeseen. Tikku murskataan, tiedosto jää. Onkin siis kysyttävä: onko tiedosto materiaalinen? Muuttuuko Malisen subjektiviteetti abstraktiksi vai pysyykö se materiaalisena myös biologisen ruumiin kadottua? Onko *Hot headin* maailmassa olemassa informaatiota ilman materiaa?

Yksi vastaus löytyy ehkä siitä, että Malise ei suinkaan säily muuttumattomana siirtyessään biologisesta ruumiista jupiterilaisen järjestelmiin. Kyse ei olekaan yksinkertaisesta tiedostonsiirrosta vaan monimutkaisemmasta kopiointitapahtumasta, jossa järjestelmän vaihtuminen vaikuttaa myös siirrettävään kohteeseen. Kopio ei ole suora kopio vaan käänös.

Ings käsittelee teoksissaan mielen ja ruumiin ongelmaa, mutta ei tunnu asettuvan selkeästi millekään kannalle suhteessa mielen ruumiillisuuteen – luentatavasta riippuen teosten voidaan nähdä joko kannattavan ruumiista erotettavan mielen ideaa tai kiistävän sen. Kuten edellisestäkin luvusta käy ilmi, selvää kuitenkin on ettei Ings ole unohtanut ruumista abstrahoinnin takia, kuten monet muut post- tai transhumanistista tieteisfiktiota kirjoittavat tekijät. Esimerkiksi Charles Strossin *Accelerando* -teoksessa (2005) kuolemattomiksi muuttuneet ihmismielet ja tekoälyt vaihtavat kehoa kuin sukkaa rientäessään kohti teknologista singulariteettia. Myös luvussa 2 käsitelty William Gibsonin Case-hahmo on malliesimerkki tällaisesta fantasiasta. Ingsin teksteissä informaationaalisen persoonallisuuden ja keinotekoisien ruumiin yhdistäminen on mahdollista, mutta ei vapaata eikä kivutonta.

4.2 Tarinakoneen symbolinen logiikka ja ruumiillinen kokemus

Kirjoittamisen ja lukemisen tuotantokoneisto havainnoillistuu tarinakone-rakennelmassa, jota Ings käyttää erityisesti *Hot headissa*. Tarinakone on datafatissa toimiva ohjelmisto, jossa käyttäjä voi luoda ja kehittää virtuaalisia maailmoja. Maailmat toimivat käyttäjänsä oletusten ja datafatin logiikan mukaan. Ne ovat interaktiivisia tekstejä, jotka muuttuvat luettaessa, mutta muuttavat samalla lukijaa.

[!]In a very real sense these places are *stories*, not landscapes. They're designed to integrate the operator wholly within their structure, in time as well as in space. After a while one isn't aware of performing operations here – one simply lives here. One isn't aware that one is learning anything. The memes act in such a way that it seems one has always known how to use them. - - The environment adapts itself around whoever inhabits it, like a story rewriting itself for each new reader. (HH 172, korostus alkuperäinen.)

Alkuperäiskielellä tarinakone on *story engine*. Samalla nimellä kutsutaan myös tietokoneohjelmaa, jonka avulla käyttäjä voi lukea/pelata ja kirjoittaa/ohjelmoida narratiiviseen muotoon rakennettavia pelejä. Ingsin tarinakoneen käyttötapa onkin samankaltainen kuin tekstipohjaisissa *interactive fiction* -peleissä: se perustuu lukemiseen ja kirjoittamiseen, mutta teksti muuttuu jatkuvasti. Muutokseen vaikuttavat sekä lukijan/pelaajan valinnat että satunnaisesti generoidut tapahtumat pelimaailmassa. Tekstipohjaiset seikkailut olivat hyvin suosittuja 1980-luvulla, joten on todennäköistä että Ingsin tarinakoneen toimintalogiikka pohjautuu jollain tavalla niihin. Tavallaan tarinakoneessa toimimisen kokemus on vain syvennetty versio tekstiseikkailun jo valmiiksi tehokkaasta immersioista. Ings vain lisää tekstiseikkailuun ruumiillisen kokemuksen ja sosiaaliset suhteet. Samalla korostuu ero laskevan koneen symbolisen logiikan ja ihmishahmon ruumiillisten merkityksenantotapojen välillä.

On muistettava, että datafatin kopioima persoonallisuus ei ole mikään staattinen olio kuten kuvatiedosto vaan pikemminkin ohjelma: sarja datafatin kielelle tulkittuja toimintaohjeita. Omassa ruumiissaan Malise on ollut olemassa kahdella eri ”ohjelmointikielellä”, ihmisruumiina ja datafat-tulkintana. Jupiterilaiseen

joutuessaan ruumis-Malise kuolee ja jäljelle jää vain datafat-Malise, joka käyttäytyy jupiterilaisen logiikan mukaan, noudattaa sen käskyjä ja muuntuu.

Jupiterilaisen sisässä Malise ja muut ihmishahmot pelkistyvät myyttiselle, symboliselle tasolle, ja heidän toiminnastaan tulee elementtejä tarinassa.

Pelastusoperaatiota johtanut tohtori Nouronihar pelkistyy valtaistuimella istuvaksi viisaaksi kuninkaaksi, Malise ratkaisua etsiväksi soturihahmoksi.

‘We exist now in the kind of informational matrix that is suited less to the lives of individuals than to the modelling of whole civilizations. We find therefore that we tend to perform actions as strange and simple and irrevocable as those of history, or of myth.’
 ‘All my life I have been waiting to do battle in such a place,’ Malise replied, and then she thought back over her words. ‘Fuck me,’ she said, ‘I see what you mean.’ (HH 283.)

Hahmojen toiminnan logiikasta tulee symbolisen representaation logiikkaa, samanlaista kuin myyttien ja ohjelmointikielten. Jupiterilainen käyttää myyttisiä representaatioita mallintaakseen ihmisten toimintaa ja kommunikoidakseen heidän kanssaan. Tarinan loppuratkaisussa tärkeässä osassa on tarot-korttien symbolijärjestelmä. Kuten Marie Czynski, jupiterilaisen viestintäkanava, selittää: “The cards are useful. They act like a kind of story engine. They are a tool-kit by which to describe personality.” (HH 292.) Malisen maailmankuva on jo tarinan alussa rakentunut tarotien symbolikielen varaan: hän hahmottaa tekojaan niiden mukaan. Malisen ensimmäinen rakastettu, kortteja lukeva Seval, rinnastuu jupiterilaiseen. Molemmilla on valta lukea ja kirjoittaa Malisen persoonallisuus uudelleen.

Seval pointed to the fourth card: ‘This is beneath you; upon this you are founded. Oh dear –’ It was the Papess reversed. ‘Lust. Enslavement. Belligerence. We can’t have that.’

She turned the card round.

‘Hey!’ Malise yelled, scandalized. ‘You can’t do that!’

Seval looked into her eyes. Her whole face seemed old. Not decrepit – old. Ancient, adamantine. ‘You wanna bet?’

‘But,’ Malise blustered, ‘it’s not a story – you can’t just change it at will.’ She looked up at Seval and suddenly she was terrified. Seval was – not Seval any more.

The gipsy woman leaned towards her and her eyes were like the eyes of dogs – sharp and savage and calculating. She laid a hand on Malise’s trembling cheek; her touch was as cold and as certain as stone. She smiled – an ancient, cruel smile with no humour in it at all.

‘They’re my cards,’ she said. ‘Remember that.’ (HH 143.)

Loppuratkaisun aikana jupiterilainen käyttää tätä Malisen kokemusta uudelleen lähes sellaisenaan, asettuen itse Sevalin paikalle. Korttien luenta toistuu, ja jokainen kortti merkitsee jupiterilaiselle jotain puolta Malisen persoonallisuudessa. Papitar-kortin esiinkääntymiseen saakka luenta toistuu samanlaisena kuin Malisen menneisyydessä. Kortin kuitenkin kääntää Malise itse. ”Ennustaminen” tulee näin kartoitetuksi uudelleen: se onkin lukutaitoa, kykyä tulkita ennustuksen vastaanottajan persoonallisuutta määrittäviä symbolisia kuvia. Näin kirjoitettu ihminen näyttäytyy myyteistä koostettuna golemina, satukirjana: hänen toimintansa on ennustettavissa hänen rakennusmateriaaliensa pohjalta, mutta kuten kaikissa ennusteissa, kyse on todennäköisyyksistä eikä kohtalosta. Tunnistaessaan omaa hahmoaan kannattelevan symboliikan (”this is beneath you; upon this you are founded”) Malise voi muuttaa omaa persoonallisuuttaan. Tarinakoneessa rakentuva subjektiviteetti perustuu näin ollen sekä ratkaistavissa olevaan koodiin että tiedostamattomaan, muuttuvaan ja henkilökohtaiseen mytologiaan.

Tekoäly ja ihminen löytävät yhteisen kommunikaatioväylän symbolisesta logiikasta, mutta ihmisruumiin toiminta ja kirjoittaminen ovat muutakin kuin symbolisen koodin käsittelyä. Silloinkin kun Malisen ja tarinakonehahmo-Rosan asema ohjelman osasina tehdään suorasanaisesti selväksi, tekstistä välittyy ruumiillinen kokemus. Pudotessaan loogisen asean mukana C-aseman virtuaalimaailmaan Malise ja Rosa kokevat kauhua ja hämmennystä. Malisen fantasia luo virtuaaliseen tunneliin surrealistisen putoavan kaupungin, jonka kokeminen on moniaistisesti uuvuttavaa.

The weapon was making up its own internal iconography as it went along – neither Malise nor Rosa knew quite what to expect next. They were little more than animate calculators, integral parts of the system and so unable to conceive of its multidimensional whole.

The falling city applied its brakes. The air filled with sparks and the stench of hot metal. Malise and Rosa bore the quakes and cacophony as best they could. By the time it was over, they were exhausted, and they fell asleep on the bed. (HH 253–254.)

Ja vaikka fiktiiviset maailmat olisivatkin pelkkää koodia, tekstuaalisen koneen luomia affektiivisiä ohjelmia, se ei tee niiden lukemisesta/kokemisesta pelkkää koodin purkamista. Jokaisella symbolilla on myös metonyymiset ja metaforiset merkityksensä, ja virtuaalinenkin paikka on tilallinen ja emotionaalinen kokemus. Sama pätee fiktiivisiin hahmoihin. Malise tietää Rosan olevan keinotekoinen, fiktiivinen olento, mutta silti hän ei voi olla tuntematta empatiaa tätä kohtaan:

”Knowing that Rosa was just a fiction – a patched up Frankenstein's monster of stories and dreams and bits of Foley's personality – only served to make her more pitiful in Malise's eyes.” (HH 248.)

Ihminen tarinakoneessa: meemit ja ruumiillinen käsitteellistäminen

Datafatin ja tarinakoneen toiminta on symbolisen logiikan mukaista.

Ihmishahmojen ruumiillisen kokemuksen pohjalta kehittyneet merkityksenantotavat ovat kuitenkin moninaisempia, silloinkin kun he ovat datafatin luomia tulkintoja.

Tarinakoneessa pitkiä aikoja viettänyt Foley on muuttanut maailmaa/tarinaa niin paljon, ettei enää voi erottaa toisistaan ”minää” ja ”ympäristöä”:

My memories have been webbed to the fabric of the environment so that I can no longer say what is me and what is external to me. The tastes and smells of the ocean itself have taken on a private meaning. I come here often – on my own. This is my private world, Malise. My graveyard of memory. My own fiction. (HH 173.)

Käyttäjän suhde tarinakoneeseen toimii analogiana sekä lukijan suhteelle tekstiin että subjektin suhteelle maailmaan. Lukiessaan/toimiessaan maailmassa lukija/kokija sekä muuttaa tekstiä/maailmaa että muuttuu itse. Ympäristöä ja subjektin kokemusta siitä ei voida erottaa toisiaan: meri on jokaiselle eri. Yksilö ei tajua käyttävänsä meemejä tai muuttavansa maailmaa havainnoillaan, mutta niin käy. ”[O]ne isn't aware of performing operations here – one simply lives here. One isn't aware that one is learning anything. The memes act in such a way that it seems one has always known how to use them.” (HH 172.)

Ings perustaa tarinakoneen toiminnan meemien varaan. Meemi oli kuuma idea 1990-luvun alussa, jolloin sen avulla pyrittiin selittämään kulttuurien kehitystä. Käsite on saanut alkunsa Richard Dawkinsin teoksesta *The Selfish Gene* (1976). Dawkins esitti lähes ohimennen, että siinä missä biologista evoluutiota ohjaa geenien kopioituminen, kulttuurista evoluutiota voisi ohjata vastaavalla periaatteella toimiva kulttuurinen kopioituja – meemi. Sittemmin memetiikan teoriaa ovat kehittäneet Dawkinsin itsensä lisäksi esimerkiksi filosofi Daniel Dennett ja psykologi Susan Blackmore. Memetiikkaa on parjattu pseudotieteeksi ja se (kuten kybernetiikkakin) on paljolti unohtunut.

Blackmoren mukaan sekä memetiikan kriitikoiden että monien sen kehittäjien keskeisin virhe on ollut pyrkimys tehdä geenin ja meemin välisestä analogiasta täydellinen: kriitikot ovat esimerkiksi vaatineet, että meemi täytyisi voida määritellä täsmällisesti ja kvantifioida, ennen kuin sitä voidaan käyttää tutkimuksen työvälineenä. (Ks. Blackmore 1999, 42–44.) Blackmore itse ottaa täysin vastakkaisen kannan ja tiivistää meemikäsityksensä yksinkertaisimpaan mahdolliseen muotoon: meemi on ”mikä tahansa, mikä siirretään eteenpäin jäljittelyn avulla” (Blackmore 1999, 75). Jäljittely-termin avulla meemi rajautuu tarkoittamaan käyttäytymismalleja tai -ohjeita, kuten reseptejä, sävelmiä, sanoja, pelejä ja sosiaalisia järjestelmiä. Tyypillisiä esimerkkejä hyvin menestyvästä (tehokkaasti lisääntyvästä) meemistä ovat päähän soimaan jäävät laulut ja muotivillitykset. Mainostus ja propaganda ovat tietoisia pyrkimyksiä käyttää meemejä hyödyksi. (Ks. Blackmore 1999, 69–80.)⁵⁰

Ingsin tekstissä meemin käsitettä käytetään yleisluontoisemmassa merkityksessä. Tarinakoneessa meemit voivat olla mitä tahansa tarinamaailmassa olevia esineitä tai paikkoja. Niihin on ladattu muistoja tai toimintaohjeita, jotka käyttäjä omaksuu kuin olisi aina tiennyt ne. Tarinamaailmansa merenrantakahvilassa Foley ojentaa Maliselle leivoksen, joka on meemi: sitä puraistessaan Malise muistaa tavat, joilla Foley ja Snow ovat tottuneet keittämään kahvia. Ings käyttää tietenkin samalla itse intertekstuaalista meemiä, joka tuo klassikoita tuntevan lukijan mieleen Marcel Proustin kuuluisan madeleine-leivoksen muistoja kantavan voiman. Intertekstuaalisuuden tutkimisen kannalta meemin idea on houkuttelevan tarttuva: Mitä muuta intertekstuaaliset viittaukset ovat kuin merkitystä täyteen pakattuja herkullisia meemejä, jotka purskahtavat auki lukijan mielessä ja saavat tekstin maistumaan syvemmältä?

Meemin toimintatapaa on verrattu myös virukseen siinä, että se kopioi itseään käyttämällä jonkin muun järjestelmän kopiointivälineistöä. Ihmiset saattavat käyttää meemejä hyväkseen, mutta meemin kehityksen kannalta relevanttia ei ole niiden

⁵⁰ Posthumanistisen kirjallisuudentutkimuksen kannalta meemin idea on kiinnostava myös siinä, että se horjuttaa humanistista ihmiskäsitystä samalla tavoin kuin geenin idea. Memetiikassa ihmislaji näyttäytyy meemien itsekään evoluution välikappaleena, aineena jossa meemit voivat lisääntyä. Kuten evoluutiolla, ihmiselläkään ei ole tarkoitusta eikä päämäärää. (Blackmore 1999, 32.)

hyödyllisyys vaan ainoastaan niiden lisääntyminen. (Blackmore 1999, 126–127.)⁵¹ Meemien avulla tapahtuva tarinamaailman ja sen käyttäjän vastavuoroinen muuntuminen korostaa havainnossa tapahtuvan merkityksenannon tiedostamattomia puolia. Malise huomaa usein muistavansa asioita, joita ei ole tietoisesti oppinut. Hän ei voi valita, laukaiseeko ympäristönsä meemejä vai ei. Jokaisella nurkalla ja kahvikupilla on merkityksensä – ne vaikuttavat häneen, halusi hän sitä tai ei. Foley manipuloi tarinamaailmaansa myös tietoisesti, jopa luo siihen keinotekoisia ihmisiä. Malise on aiheellisesti huolestunut siitä, pyrkiikö Foley muovaamaan myös hänen persoonallisuuttaan. Foleyn fiktiossa Malisen persoonallisuus kuitenkin säilyy jotakuinkin muuttumattomana. Vasta myöhemmin, jupiterilaisen tarinamaailmassa, Malisesta tulee täysin fiktiivinen hahmo, jonka on asetuttava tarinan vaatimaan osaan.

Ingsin tapa purkaa maailmasuhteen itsestänselvyyksiä memetiikan avulla muistuttaa myös fenomenologista lähestymistapaa. Fenomenologia kiinnittää huomionsa siihen, kuinka maailman kokemus rakentuu tietoisuudessa. Maailma hahmotetaan havainto havainnolta jäsentyväksi kentäksi, joka on sekä aina jo olemassa että edelleen tapahtuva prosessi. Kuten meemejä laukova tarinakoneen käyttäjä, maailmassa elävä tietoisuuskään ei tiedosta tätä prosessia sen tapahtumahetkellä.

Tietoisuuden elävän nykyhetken näkökulmasta maailma ei muodostu kokemuksessa vaan pikemminkin edeltää sitä edeltä hahmottuneena perustana. Samalla koko tämä subjektiivinen kokemuksen prosessi on jatkunut niin kauan ja toistunut niin usein, ettemme oikeastaan enää lainkaan huomaa sen tapahtumista. Husserlin sanoin maailman olemisesta ja hahmottumisesta tietoisuuselämässämme on tullut "kaikista itsestänselvyyksistä suurin." (Pulkinen 2010, 30.)

Fenomenologinen metodi kiinnittää huomion kokemuksen tapahtumaan itseensä, ottaa "askelen taaksepäin" voidakseen tarkastella maailman ja subjektin välisiä suhteita niiden tapahtumahetkellä (Pulkinen 2010, 34). Fenomenologisen metodin ongelma on kuitenkin siinä, että se rajoittuu tietoisuuteen – ja, kuten uudempi kognitiotieteellinen tutkimus on osoittanut, tietoisuus kattaa huomattavan pienen osan mielen toiminnasta. Yksi keino päästä käsiksi tiedostamattoman mielen

⁵¹ Blackmore perustelee tällä mekanismilla sitä, miksi ihmisten on niin vaikeaa lakata ajattelemasta ja puhumasta (vaikka molempia voidaan pitää enimmäkseen energianhukkana). Blackmoren mukaan meemien evoluutio on aiheuttanut sen, että ihminen on lajina kehittynyt "höpiseväksi" olioksi. "Hiljainen ihminen on toimeton kopiokone, joka odottaa hyödyntämistään." (Blackmore 1999, 126–127.)

toimintaan on yhdistää fenomenologisesta asenteesta lähtevään filosofiaan kognitiotieteiden tutkimustuloksia ja metodologiaa. Tätä lähestymistapaa ovat käyttäneet George Lakoff ja Mark Johnson, jotka purkavat länsimaisen filosofian historiaa teoksessaan *Philosophy in the Flesh* (1999). Lakoffin ja Johnsonin pääväittämiä ovat, että mieli on täysin ruumiillinen ja materiaallinen, suurimmalta osaltaan tiedostamaton ilmiö, ja että kognitiivisen käsitteellistämisen logiikka perustuu ruumiinkokemukseen. Tietoisen mielen käsitteelliset rakenteet ovat toistuvissa tiedostamattomissa prosesseissa muotoutuneita – hyvin samaan tapaan kuin Malisen henkilökohtainen mytologia muotoilee hänen persoonallisuutensa rakenteen. (Lakoff & Johnson 1999, 12–15.)

Kysymys merkityksenannon logiikasta liittyy laajempaan kieli- ja kognitiotieteiden paradigmanmuutokseen. Analyyttisen filosofian perinteessä ajattelu käsitetään puhtaasti kielelliseksi prosessiksi, ja looginen ajattelu formaalin kielen täsmällisten symbolien manipulaatioksi. Merkitys on objektiivisesti olemassa sanojen ja niiden viittauskohteiden välisessä suhteessa, sanojen kyvyssä nimetä kohteensa oikein. Tämä hahmotustapa jättää huomiotta havainnon, kokemuksen ja käsitteellistämisen ruumiilliset perusteet. Samalla analyttinen filosofia olettaa ajattelun tietoiseksi prosessiksi, jonka toimintaa voidaan ymmärtää puhtaasti filosofisen reflektion avulla. Empiirinen tutkimus (kuten neurologia) käsitetään tarpeettomaksi. (Lakoff & Johnson 1999, 442–445.)

Formaalit, ohjelmoinnissa käytettävät kielet ovat kieliä vain metaforisesti: ne toimivat eri periaatteilla kuin ”luonnolliset” kielet. Niissä jokaisella symbolilla on yksi referentti, ja monitulkintaisuus on poistettu kokonaan. Luonnollisen kielen ilmaisuilla taas on lähes aina useita merkityksiä, ja lisäksi materiaalisia (esimerkiksi äänenkäyttöön tai käsialaan) liittyviä merkityksiä, jotka eivät palaudu abstraktiin symboliin. Silti formaali logiikka on varhaisemmassa kognitiotieteessä käsitetty inhimillisen merkityksenannon perustaksi – mieli on metaforisoitu tietokoneeksi, joka manipuloi symbolisia käsitteitä. Käsitteillä taas on suora representationaalinen suhde havaittuihin maailman olioihin – mallissa ei ole varaa henkilökohtaiselle tai kulttuurisidonnaiselle tulkinnalle. (Lakoff & Johnson 1999, 257–259.)

Toisen sukupolven kognitiotieteellinen tutkimus ei tue analyttisen filosofian formalistisia malleja. Lakoff ja Johnson nimeävät keskeisimmiksi perusteiksi käsitteiden ja mielen ruumiillisuuden ja kognitiivisen tiedostamattoman roolin ajatteluprosessissa. Abstraktinkin hahmottamisen peruskäsitteet ovat aistihavaintojen ja motoristen järjestelmien muotoilemia: ihmisruumiin tilalliset mittasuhteet sekä lihasten ja esineiden manipulointi vaikuttavat siihen, miten opimme ”käsittämään” teoreettisia muotoja. Fenomenologisessa mielessä ihminen todellakin on kaiken mitta. (Lakoff & Johnson 1999, 462–463.)

Monet tekoälystä kirjoittavat tieteiskirjailijat sitoutuvat analyttisen filosofian 'mieli on tietokone' -metaforaan niin syvästi, että hahmottavat ihmismielenkin pohjimmiltaan formaalin kielen varassa toimivaksi prosessiksi. Ings poikkeaa tästä traditiosta. *Hot Headin* loppuratkaisussa jupiterilainen tekoäly ei kommunikoi Malisen kanssa yksiselitteisten symbolien vaan unien, kuvien ja tunteen perusteella. ”I suppose stopping the Jovian was such a complex business, it took all my life experience to contain the necessary memes.” (HH 297.) Mikä ikinä onkaan jupiterilaisen kognitiivisen toiminnan täsmällinen logiikka, sen vuorovaikutus inhimillisen subjektin kanssa antaa ymmärtää, että sen kaikki vivahteet eivät ole palautettavissa formaaliin logiikkaan.

Luettuna kokemuksena Malisen ja jupiterilaisen välisen kommunikaation oivallus perustuu tarinaan kudottujen kuvioden hahmottamiseen – tarinan varhaisemmista vaiheista tutut kuvat tuodaan lukijan eteen järjestyneessä muodossa, ja lukija tunnistaa niiden väliset suhteet. Jupiterilaisen aikaansaama kauhu rinnastuu Malisen lapsuudenaikaisten painajaisten kauhuun: kuvat taivaalla kasvavasta painavasta pisteestä herättävät saman ruumiillisen tuntemuksen avuttomuudesta vääjäämättömän tuhon äärellä.

Hot headissa siirtyminen formaalia logiikkaa korostavasta mallista ruumiillisen subjektin malliin tapahtuu siirryttäessä varhaisemmasta datafatista uudempaan. Vanha datafat toimii ikonien, uusi meemien avulla. Molempien toiminta perustuu symboliseen representaatioon, mutta uudempaa datafatia käytetään intuitiivisemmin, rikkaammalla merkityksenantovälineistöllä. Datafatin kielelle käännettyt inhimilliset persoonallisuudet kokevat tarinakoneen maailman yhtä

syvästi ja ruumiillisesti kuin heidän ”alkuperäiset” minänsä kokevat elämän reaali maailmassa. Tarinakoneessakin Foleyllä ja Malisella on aistinautintonsa, assosiatiiiviset merkityksensä, sumeat muistonsa. Fenomenologisessa mielessä he tulevat osaksi tarinakoneen maailmaa ja se tulee osaksi heitä. *Hotwiren* Rosassa tämä ruumiillinen subjektiviteetti viedään vielä pitemmälle, kun datafat-ruumis yhdistyy ympäristöönsä intuitiivisesti ja emotionaalisesti.

Hot headissa Foley luo tarinakoneeseensa hahmoja tietoisesti, mutta tiedostamaton kone ottaa vallan C-asemasta ja luo hahmojen pohjalta hirviömäisiä ruumiita. Evoluutio näyttäytyy hallitsemattomana ja uhkaavana prosessina: hahmot heräävät henkiin ja alkavat elää omaa elämäänsä. *Hotwiressa* koko tämä evolutiivisen luovuuden prosessi siirtyy Dayus Ram -ruumiin sisään; kohtuun, mieleen ja laboratorioon. Rosa syntyy osana tiedostamattomien unikuvien ja kokeellisten ajatusten sarjaa. Hän on sekä koodattu, kirjoitettu olio että syntyvä ja kasvava lapsi, materiaalisuudessaan monitulkintainen. Kiistatta hänen alkuperänsä voidaan pelkistää sarjaksi koneen antamia käskyjä, samalla tavalla kuin ihmislapsi voidaan pelkistää geneettiseksi rakenteeksi. Nämä käskyt eivät kuitenkaan selitä hänen koko subjektiviteettiaan eivätkä määrää, millainen hänen elämänsä tulee olemaan.

4.3 Kuinka posthumanistinen subjekti kirjoitetaan?

Hotwiren analogisessa rakennelmassa kietoutuvat toisiinsa kirjallisen luovuuden, teollisen tuotannon ja seksuaalisen lisääntymisen logiikat. Ajattelu on synnyttämistä, lapsi fiktiivinen hahmo, seksi kommunikaatiota. Mielikuviutus on ruumiillinen voima. Maailmakin on mieli, joka muodostaa ajatuksia ja kehittää niitä eteenpäin sarjoina, vailla ilmeistä päämäärää. Ajattelun kehittyminen on evoluutiota, eikä mikään ajatus tule valmiiksi: ajatellut olennot, ihmisetkin, ovat aina tulemisen tilassa. Tämä kartoitus ohjaa lukijaa rakentamaan kaikkien kolmen prosessin taakse yhteisen logiikan, mallin joka on osittain ristiriitainen mutta intuitiivisesti toimiva. Ingsin tekstissä tämä logiikka jää selittämättömäksi, taianomaiseksi. Hahmot toimivat sen mukaan mutta eivät täysin ymmärrä sitä, sen enempää kuin kirjoitettu hahmo ymmärtää kirjailijaansa. Nuoren Malisen

maailmankuva rakentuu naiivin mystiikan varaan. Malisen mielessä taikuus on maailman rakentumisen logiikka, kudos:

Magic works, she thought. Magic does not come from outside the world - it is all around us, if only we knew how to look. It is not a thing. It is simply the way the world weaves itself before our eyes. We obey the weave; we look in the right directions and the world seems solid.

Turn your head suddenly, she thought, and you will catch the world out: you will catch it performing magic.

So she turned her head suddenly.

She saw a street, a cheap hotel, a red neon sign - 'Durma Aqui'. On a top floor balcony, there was a woman leaning over the iron railing, looking up into the sky. On the pavement, by the door of the hotel, a young girl stood looking up at her. (HH 43.)

'Taikuus' on tietenkin vain yksi tapa nimetä ilmiöitä, joiden selittämiseen oma tai tieteellinen ymmärrys ei riitä. Tieteisfiktion harrastajien keskuudessa tämä periaate tunnetaan 'Clarcken kolmantena lakina': "Jos mikä tahansa teknologia on tarpeeksi edistynyttä, sitä on mahdotonta erottaa taikuudesta."⁵² Tiedostamattomat prosessit ovat malliesimerkki ilmiöistä, joita on lähtökohtaisesti vaikeaa ellei mahdotonta selittää rationaalisin keinoin: siksi esimerkiksi tarot-korttien lukemisen psykologinen teknologia näyttäytyy taikuutena.

Ings käyttää teoksissaan paljon surrealistista kuvastoa, joka jonain toisena aikana tai jossain toisessa teoksessa olisi ymmärrettävä fantastiseksi. Ingsin teoksissa useimmilla ällistyttävillä taianomaisilla ilmiöillä on kuitenkin teknologinen perusta: verta vuotavat lihametsät ovat synteettisen biologian sovelluksia, joita vasta tietoisuuteen herännyt tekoäly kasvattaa, ja kuilussa putoava hopeinen kaupunki on matemaattiseen muotoon puettu fantasia monimutkaisessa virtuaalitodellisuusohjelmassa. Selityksistä huolimatta näiden fantastisten efektien vaikutus on silti sama: ne vetoavat sekä fiktiivisen hahmon että lukijan unia näkevään mieleen, herättävät kauhua ja ihastusta. Vaikutuksen tasolla ne ovat yhtä paljon taikuutta kuin tarot-korttien lukeminenkin: niiden teknologia on inhimilliselle tietoisuudelle liian monimutkaista. Mutta jos teknologiaa osaa käyttää, voi muuttaa maailmaa. Kirjailija William S. Burroughsin näkemys on, että juuri tämä on taiteen toiminnan logiikka. Burroughsin mukaan taide on pohjimmiltaan taikuutta, maailman muuttamista tahdonvoimalla. Taiteilija pyrkii saamaan aikaan muutoksen:

⁵² Lain sovelluksista fiktiossa, ks. TV Tropes: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ClarkesThirdLaw>

synnyttämään vastaanottajassa jonkin kuvan tai henkilön, maailman tai tapahtuman. Samalla taide muuttaa myös reaali maailmaa – Burroughs käyttää esimerkkinä beat-kirjailijoiden vaikutusta journalistisen sensuurin murtumiseen. (Burroughs 1985, 61.)

Täytyy kysyä: onko mahdollista muuttaa humanistista subjektia posthumanistiseksi? Onko mahdollista siirtyä pois päin humanistisista oletuksista ja muovailta uusia muotoja – tietoisesti? Ja jos on, voiko kirjoittaminen olla muutoksen väline?

Lakoffin ja Johnsonin näkemyksen mukaan ihmisen on hyvin vaikeaa muuttaa tapaansa käsitteellistä todellisuutta. Käsitteellistäminen on suurelta osin tiedostamatonta ja neurologisiin rakenteisiin sitoutunutta, eikä sitä voi muuttaa pelkästään tahtomalla muutosta: muutoksen täytyy olla ruumiillinen ja neurologinen. (Lakoff ja Johnson 1999, 556.) Ingsin teoksissa datafat on posthumanistisen metamorfoosin väline, keino kirjoittaa subjekti uudelleen. Humanistiselle ihmiselle muutos on kivulias ja vaikea: Malisen henkilökohtaiseen mytologiaan perustuva subjektiviteetti vääntyy datafatin asentamisen myötä kammottaviin muotoihin, joihin hän ei pysty samastumaan: "Her homunculus was evolving in strange new directions - cancerous swellings and nightmare etiologies. I've killed myself, she thought, wildly. I've killed the human in me." (HH 99.) Datafatin mahdollistamat uudet aistimisen ja hahmottamisen muodot eivät asetu Malisen käsitteelliseen kehikkoon – mutta kehikosta on mahdotonta päästää irti. Hän ei voi kategorisoida uutta subjektiviteettiaan "ihmisyydeksi".

Lakoffin ja Johnsonin käsitys ruumiillisesta mielestä antaa kuitenkin mahdollisuuden muutokseen, ruumiillisista ja historiallisista rajoituksista huolimatta:

The mind is not only corporeal, but also passionate, desiring, and social. It has a culture and cannot exist culture-free. It has a history, it has developed and grown, and it can grow further. It has an unconscious aspect, hidden from our direct view and knowable only indirectly. Its conscious aspect characterizes what we take ourselves as being. Its conceptual system is limited; there is much that it cannot even conceptualize, much less understand. But its conceptual system is expandable: It can form revelatory new understandings. (Lakoff & Johnson 1999, 565.)

Rosa eroaa Malisesta siinä, että hän on syntynyt posthumanistiseen ruumiiseen. Häntä ei ole leiketty ja koottu uudestaan: hän on kasvanut. Hänen subjektiviteettinsa ei ole humanististen oletusten muovaama, kuten hyvin huomataan kun hänen subjektiivinen kokemuksensa asetetaan rinnakkain Ajayn näkemysten ja oletusten kanssa. Ajay toivoo Rosan löytävän ”todellisen itsensä” ja tulevan itsenäiseksi, mutta Rosa on suuntautunut kohti yhteyttä ja rihmastollisuutta. Hänen metaforiset peruskategoriansa ovat täysin toisia kuin Malisella. Rosa muuntuu osana sosiaalista ja teknologista ympäristöään. Hänen kielensä ja mielensä sulautuvat usein häntä suurempien järjestelmien kieliin ja mieliin, jotka vaikuttavat hänessä silloinkin kun hän on näennäisesti yksin. Tarinan lopussa, aikuisena hahmona, Rosa palaa pohdiskelemaan kielellisten määritelmien vaikeutta romukasojen kauneuden äärellä:

And who, after all, was to say what was natural, what made; what rubbish, what landscape? Language was full of fossils, blown ideas, false conceits. The world, hurtling into libration with its ambiguous future, had left its languages lagging so far behind...
 'Rosa?'
 'I'm coming!'
 Only the simplest things were sayable. She knew that now. Ajay would never understand him, nor grasp her love for him. (HW 333–334.)

Rosan huomiossa ilmenee ristiriita posthumanistisen maailman ja humanistisen kielen välillä. ”Luonnollinen” on kieleen unohtunut fossiilinen termi. Rosalla ei ole kieltä jolla puhua omasta kokemuksestaan niin, että Ajaykin ymmärtäisi häntä.

Voidaanko uudella kielellä luoda uutta subjektiviteettia? Uusmaterialistiset filosofit tuntuvat uskovan tähän mahdollisuuteen – tarvitsee vain muistaa Luce Irigarayn *écriture féminine* ja Deleuzen ja Guattarin virtaavaa ja rihmastollista korostava kuvasto. Posthumanistinen ajattelu on metaforisuudestaan tietoinen ja sitä hyväksi käyttävää filosofiaa: jos subjekti kirjoitetaan uudelleen ja uudelleen virtaavaksi prosessiksi, se muuttaa vähintään kirjoittajan subjektiviteettia virtaavampaan suuntaan – ja jos tekstuaalinen kone on tarkoituksenmukaisesti rakennettu, muuttuu myös lukija. Samalla kieli on kone, jota voi käyttää omaksi hyödykseen: voi kirjoittaa väärin, voi lukea väärin, voi olla alistumatta ohjelmoitavaksi.

Deleuzen mukaan tekstin konetta on lähestyttävä affektiivisesti, kokeiltava toimiiko se luettaessa vai ei. Ei ole olemassa tiettyjä hermeneuttisia avaimia, joilla teksti

aukeaa, eikä kukaan – tekijä tai lukija – voi omistaa tekstin ”oikeaa tulkintaa”. Braidotti korostaa, että tekstejä ei ylipäättäen ole tarkoitettu ”tulkittaviksi” vaan pikemminkin käytettäväksi ja omaksuttaviksi. (Braidotti 2002, 95–96.) Samalla Braidotti huomauttaa, että deleuzelainen kirjallisuudentutkimus on ymmärrettävissä pikemminkin ruumiillista kokemusta ohjaavana maantieteenä kuin perinteisenä kritiikkinä:

A Deleuze-inspired approach to literature is more like a geography of affects, a map of elemental forces, than a conventional piece of critique; as such it requires radical readjustments in the reader. I think these adjustments, far from being of an undecidable or erratic kind, are distinct interventions aimed at throwing the reader out of the text and back into his or her embodied location. (Braidotti 2002, 96.)

Mikäli posthumanistisen subjektiviteetin malleja halutaan lähestyä ja omaksua tekstin kautta, deleuzelainen asenne lukemista ja kirjoittamista kohtaan voisi siis olla toimiva lähtökohta. Tekstiä voi lähestyä täysin materiaalisena, ruumiillisesti käytettävänä teknologiana – maagisena laitteena.

5 Päätäntö

Olen tässä opinnäytetyössä tarkastellut posthumanistisen subjektin malleja melko laajalla otteella. Mannermaisen posthumanismin kenttä on laaja, sekä fiktiossa että teoriassa: sitä kansoittavat kyborgit, mutantit, kivuliaat kimairat, rihmastolliset ja virtaavat olennot. Alustavan kokonaisnäkemysni saavuttaakseni olen joutunut tarkastelemaan sitä kaukaa, pikemminkin laveasti ja vihjaavasti kuin syvästi ja kapeasti. Pyrkimykseni on ollut tarkastella Simon Ingsin romaaneja *Hot head* ja *Hotwire* posthumanististen subjektin teorioiden kautta ja ymmärtää, millaisia posthumanistisen subjektin malleja niiden hahmoista voidaan lukea. Teosten henkilöahmot ovat toimineet suotimena ja ankkurina muutoin vaikeasti käsiteltävälle teoreettiselle aineistolle.

Lukemistapani on ollut vertaileva, samastuva ja reflektiivinen. Olen lähestynyt fiktiivistä tekstiä osana 1900-luvun kulttuurista muutosta, jossa humanistinen filosofinen traditio on kriisiytynyt sosiaalisten ja teknologisten kehitysten vaikutuksesta. Siksi käyttämäni lähteet eivät ole pelkästään kirjallisuudentutkimusta vaan laajemminkin tekstin, tieteen, teknologian ja ruumiillisen subjektin kytkentöjä käsitteleviä monitieteellisiä tekstejä. Olen pyrkinyt löytämään lähteitä, jotka olisivat relevantteja sekä kohdeteosteni että posthumanistisen keskustelun kannalta, ja saattamaan nämä kaksi näkökulmaa – kapean ja lavean – mahdollisimman hedelmälliseen yhteistyöhön. Tutkimuksen laadun kannalta tämä näkökulmien moneus on ollut sekä vahvuus että heikkous. Toisaalta olen saavuttanut alustavan ymmärryksen monenlaisista posthumanistisen subjektin tutkimuksen aihealueista, kuten rationaalisen toimijan kritiikistä, eletystä ruumiillisuudesta ja kirjoittamisen teknologioiden yhteydestä merkityksenannon logiikkaan – toisaalta en ole voinut syventää mitään aihealuetta kovin perusteellisesti. Esimerkiksi uusmaterialistiseen teoriaan olisi voinut luvussa 3 paneutua syvemmin, ja luvussa 4 käsitellyn kirjoitetun subjektin tematiikan

olisi voinut saattaa vuorovaikutukseen poststrukturalistisen tekstikäsitteilyn kanssa. Uskon kuitenkin päässeeni riittävän syvälle kohdetekstieni lähiluvussa. Malisen ja Rosan hahmot ovat olleet haastavia ja vivahteikkaita väyliä posthumanistisen subjektin tunnusteluun.

Hot Headin Malise Arnimissa ruumiillistuu humanistisen subjektikäsitteilyn kriisi. Hänen leiketty ja kyborgisoitu ruumiinsa on yhtä aikaa heikko ja vahva, julman ironinen versio populaarista toimintasankarista. *Hot headin* teknologinen ja institutionaalinen ympäristö on muuttunut niin monimutkaiseksi, ettei humanistinen ihminen voi enää hallita eikä pelastaa sitä. Ympäristön tuleminen osaksi yksilöä konkretisoituu Malisen neuraalisessa laajennuksessa, datafat-kudoksessa, joka mahdollistaa Maliselle lähes animistisen yhteyden teknologisen elämän sfääriin. Malisen subjektiviteettia on mahdotonta irrottaa hänen käyttämiensä laitteistojen toiminnasta. Silti Malise pyrkii ottamaan humanistisen sankarin aseman. Kuitenkin, kuten huomataan verrattaessa häntä Gibsonin Caseen ja O'Donnellin Modesty Blaiseen, sankariksi tuleminen on mahdotonta koska voittaminen on mahdotonta. Malise ei hallitse edes omia aseitaan, saati sitten kohtaloaan: hän on kyberneettisen sotilaallisen koneiston komponentti, ase jonka käytöstä päättää joku muu. Malisea ja humanistista maailmaa vastaan asettuva 'uhka taivaalta', jupiterilainen massiivitekoäly, ei ole voitettavissa perinteisin vastakkainasettelun keinoin. Ainoa keino pysäyttää jupiterilainen on antautua kommunikaatioon sen kanssa – kommunikaatioon, joka muuttaa molempia osapuolia. Yksilön ja ympäristön vastakkainasettelu osoittautuu humanistiseksi illuusioksi, jolla ei ole käyttöä posthumanistisessa maailmassa.

Hotwiren Rosa edustaa sujuvammin virtaavaa posthumanistista subjektiviteettia. Hän ei ole tullut posthumanistiseksi aivoleikkauksen avulla kuten Malise Arnim: hänen ruumiinsa on syntyjään datafatista muodostunut ja siten kykenevä yhteyksiin teknologisen ympäristön kanssa. *Hotwires*ä tämä kyky hahmotetaan seksuaalisuuteen vertautuvana ruumiillisena voimana, jatkuvana haluna liittymiseen ja vuorovaikutukseen. Tässä halussaan Rosan hahmo resonoi Rosi Braidottin nomadisen subjektin mallin kanssa. Rosan raskauden kautta subjekti kartoitetaan rihmastolliseksi prosessiksi, jonka ruumiilliset virtaukset limittyvät

sosiaalisen ja teknologisen ympäristön virtauksiin – sikiön ja kaupungin kehitystä hahmotetaan saman koreografian avulla.

Rosan synteettiseen biologiaan ja ohjelmointiin perustuva subjektiviteetti johtaa kysymykseen sekä fiktiivisten että historiallisessa maailmassa elävien hahmojen kirjoittamisesta. Transhumanistiseen tieteisfiktioon ja formalistiseen filosofiaan on 1900-luvun puolivälistä asti kuulunut ihmisruumiin ja -mielen metaforisoiminen tietokoneeksi, ”raudaksi ja softaksi” – vaihdettavissa olevaksi aineelliseksi muodoksi ja muotoa määrittäväksi ohjelmaksi. Samalla ideaalinen kieli on määritetty symboliseksi koodiksi, josta on poistettu kaikki subjektiivinen ja ruumiillinen monitulkintaisuus. Myös Ingsin teoksissa tämä jako mahdollistuu datafat-ohjelmiston luomien persoonallisuusmallien ja synteettisten ruumiiden yhdistämisessä. Kuitenkaan yhdistäminen ei Ingsin teoksissa tapahdu kivutta. Kokemuksen tasolla aine ja henki eivät erotu siististi toisistaan. Informationaalinen koetaan aina materiaalisen kautta, kaikilla aisteilla – myös silloin, kun sekä kokija että koettu ovat koodista koostuvia virtuaalisia fiktioita. Vaikka fiktiivinen hahmo tai ihmislapsi olisikin pelkistettävissä tekstuaalisiksi symboleiksi tai geneettiseksi pohjapiirroksiksi, koodi ei määritä kokemusta eikä määrää kohtaloa. Kirjoittaminen ei ole lopullista eikä muuttumatonta: luettaessa teksti kirjoittuu uudelleen.

Kirjoittaminen voi kuitenkin olla taikuutta – vahva ja monimutkainen teknologia, joka vaikuttaa maailman järjestykseen. Malisen luonne on rakentunut tarot-korttien symboliikan ja henkilökohtaisten muistikuvien mytologian varaan. Se on luettavissa, mutta myös muutettavissa: Malise voi halutessaan kääntää häntä hallitsevan kortin ja muuttaa luennan merkityksen. *Hotwires* Rosassa kirjoittaminen ja seksuaalinen lisääntyminen kartoittuvat yhteen tavalla, joka korostaa subjektifikaation prosessuaalista logiikkaa. Rosa kirjoittuu uudelleen vuorovaikutuksessa teknologisen ja sosiaalisen ympäristönsä kanssa ja laittaa itsekin alulle uuden prosessin, joka yhdistyy häneen rihmastollisen vuorovaikutuksen kautta. Ympäristö, Rosa ja hänen lapsensa asettuvat fraktaaliseksi sarjaksi.

Muoto on kollektiivinen muoto: subjekti on vain yksi figuraatio intersubjektiviisuuden kentässä. Siksi siihen on virrattava kollektiiveina, yhteisissä

koreografioissa. Kulttuurin ja kielen luut muuttuvat vain hitaasti, vuosikymmenten ja -satojen kuluessa. Kuitenkin on virhe olettaa, että muutos tapahtuisi ”luonnollisesti”. Vaikka ihminen ei olisikaan historian ainoa vaikuttava syy, inhimilliset prosessit vaikuttavat historialliseen muutokseen. Kirjallisuus vaikuttaa: fiktiivisiin hahmoihin ja toiminnan malleihin samastuminen on vahva väline olennotte, jolla on tapana oppia imitoinnin ja ruumiilliseen kokemukseen pohjautuvien käsitteiden avulla. Filosofia vaikuttaa: käsitteet asettuvat uusiin kartografioihin ja koreografioihin, joiden avulla voidaan puhua uusilla kielillä. Ihmisen muoto ei ole valmis vaan sitä on tarkasteltava aina uudelleen, tarkastettava millaisia ovat sen hetkelliset tilanteet, logiikat, virtausuunnat.

Posthumanistista keskustelua käydään metaforisilla ja affektiivisilla kielillä, jotka saavat merkityksensä keskustelijoiden ruumiillisessa kokemuksessa. Ehkä tämä keskustelu on tehokkain keino päästä irti humanistisista oletuksista: puhua itsensä sisään posthumanistiseen ruumiiseen, uudelleen ja uudelleen. Mutta mikä tämän puheen erottaa propagandasta ja (itse)suggestiosta? Ei välttämättä mikään: sillä ei ole väliä. Jos subjektia ei koeta ytimeltään pysyväksi, sen muutosta ei tarvitse yrittää estää. On kuitenkin palattava uudelleen ja uudelleen ruumiilliseen reflektioon: onko tämä muoto minulle todella mahdollinen? Voinko hengittää, nauraa, uida tässä muodossa? Vai tuleeko uudesta muodosta kivulias kahle, pakote, rajoittava fantasia?

Voidakseen olla relevantti yleisen kulttuurisen muutoksen kannalta, posthumanistisen filosofian on tunnustettava, ettei se ole maailmassa yksin. Sen on suostuttava keskusteluun teknologian, kulutusyhteiskunnan ja populaarikulttuurin kanssa. Sen on löydettävä kieliä, joilla keskustella sekä lähimpien että kaukaisimpien kanssa.

Tämän opinnäytetyön kohdeteosten valinta oli intuitiivinen prosessi. Jokin veti teini-iässä luettuja kummallisia tarinoita kohti. Avaruusasemien villiintyneet lihametsät tunkeutuivat uniin, eikä niiden kutsusta voinut kieltäytyä. Vaikka näytti järkevämmältä kohdistaa huomionsa tuoreempiin ja tunnetumpiin teoksiin, Ingsin teokset eivät suostuneet jäämään taka-alalle. Niiden teknologia ei ole ajankohtaista, kukaan ei keskustele niistä, harva suomalainen scifinlukija –

Tähtivaeltaja-konkareita lukuunottamatta – on edes kuullut niistä. Kuitenkin juuri ne ovat vieneet minut paikkoihin, joita en osannut kuvitellakaan vielä opinnäytetyöprosessin alussa: posthumanistisen keskustelun ja rihmastollisen subjektiviteetin äärelle.

Lähilukuun perustuva työskentely pakottaa ankkuroimaan ajatusprosessin yhä uudelleen ja uudelleen kohdeteoksiin: ovatko väitteeni perusteltuja? Mitä Malise todella haluaa? Millaisen logiikan varaan Rosan yhteydet rakentuvat? Onko tämä teoria mahdollista tuntea luetun hahmon kokemuksessa – ja miksi juuri tähän hahmoon keskittyvä luenta olisi oleellinen tämän teorian kannalta?

Opinnäytetyöprosessi on ohjannut kysymään kiinnostavampia ja tarkempia kysymyksiä. Alussa oli ”miten teknologia vaikuttaa ruumiinkokemukseen?” – nyt on ”miten muutokset kirjoittamisen ja lukemisen ruumiillisissa teknologioissa asettuvat osaksi laajempaa kulttuurista muutosta, jossa humanistinen subjektikäsitys antaa tilaa posthumanistisille figuraatioille?” Harmillisesti nämä kysymykset ovat myös huomattavasti aiempaa pidempiä – ehkä tulevaisuudessa opin kysymään myös lyhyempiä kysymyksiä.

LÄHTEET

Primäärilähteet:

Ings, Simon 1992. *Hot head* = HH. Lontoo: Harper Collins Science Fiction & Fantasy.

Ings, Simon 1993. *Kuuma pää*. Suomentanut Ville Keynäs. Helsinki: Loki-kirjat.

Ings, Simon 1995. *Hotwire* = HW. Lontoo: Harper Collins Science Fiction & Fantasy.

Ings, Simon 1996. *Kuumalinja*. Suomentanut Ville Keynäs. Helsinki: Loki-kirjat.

Sekundäärilähteet:

Aula, Niko 28.10.2011. *Vs: Tutkimusta Simon Ingsistä - kustantajan näkökulma?* [Viitattu 29.10.2011.] Sähköpostiviesti tekijälle.

Badmington, Neil 2000. "Introduction: Approaching Posthumanism." Teoksessa *Posthumanism*. Toim. Neil Badmington. Hampshire ja New York: Palgrave. 1–10.

Blackmore, Susan 2000. *Meemit – kulttuurigeenit*. Helsinki: Art House.

Bostrom, Nils 2004. *What is transhumanism?*. [Viitattu 12.4.2012.] Julkaistu World Transhumanist Association -järjestön internetsivuilla. URL: <http://www.transhumanism.org/resources/transhumanism.htm>

Braidotti, Rosi 2002. *Metamorphoses. Towards a materialist theory of becoming*. Cambridge ja Malden: Polity.

Bundtzen, Lynda K. 1987/2000. "Monstrous Mothers: Medusa, Grendel, and now Alien." Teoksessa *The Gendered Cyborg: A Reader*. Toim. Gill Kirkup, Linda Janes, Kath Woodward & Fiona Hovenden. Lontoo: Routledge. 101–109.

Burroughs, William 1985. *The Adding Machine. Collected essays*. Lontoo: John Calder.

Campbell, Joseph 1973. *The hero with a thousand faces*. Princeton, N.J.: Princeton University Press.

Clarke, Bruce 2008. *Posthuman Metamorphosis. Narrative and Systems*. New York: Fordham University Press.

Creed, Barbara. 1987/2000. "Alien and the Monstrous-feminine." Teoksessa *The Gendered Cyborg: A Reader*. Toim. Gill Kirkup, Linda Janes, Kath Woodward & Fiona Hovenden. Lontoo: Routledge. 122–135.

Eltonen, Tuuli 2009. *007 ja tähtäimessä sukupuoli*. Helsinki: Multikustannus.

Gibson, William 1984/1991. *Neurovelho = NV*. Suomentanut Arto Häilä. Porvoo – Helsinki – Juva: WSOY.

Gupta, Sanjay & Segal, Andy 12.4.2012. *Treating depression with electrodes inside the brain*. [Viitattu 2.2.2013.] Artikkelit CNN-uutissivustolla. URL: <http://edition.cnn.com/2012/04/14/health/battery-powered-brain/index.html>

Haraway, Donna J. 1985/2000. "A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Social Feminism in the 1980's." Teoksessa *The Gendered Cyborg: A Reader*. Toim. Gill Kirkup, Linda Janes, Kath Woodward & Fiona Hovenden. Lontoo: Routledge. 50–57.

Harbisson, Neil 2012. *I listen to color*. [Viitattu 2.2.2013.] Videoitu puhe TED-keskustelusivustolla. URL: http://www.ted.com/talks/neil_harbisson_i_listen_to_color.html

Hayles, N. Katherine 1999. *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*. Chicago: University of Chicago Press.

Hirvi, Jussi 2006. "Kohti mielen ekologiaa: Järjestelmäajattelu ja muita ekologisen maailmankuvan rakennuspuita". Teoksessa *Ekopsykologia ja perinnetieto*. Toim. Irma Heiskanen & Kaarina Kailo. Helsinki: Green Spot. 107–140.

Humanity+ 2011. *About us*. [Viitattu 13.4.2012.] Verkkolehden esittelyteksti. URL: <http://hplusmagazine.com/about-us/>

Ings, Simon 27.10.2011. *Doing a thesis on Hot head*. [Viitattu 29.10.2011.] Sähköpostiviesti tekijälle.

Ings, Simon 2013. *Simon Ings*. [Viitattu 26.1.2013.] Simon Ingsin blogi. URL: <http://simonings.net>

Karrila, Anna 15.10.2008. *Leader-urheilija: Anna Karrila, osa 4*. [Viitattu 26.1.2013.] Ote Body-lehden verkkoversiossa julkaistusta kisapäiväkirjasta. URL: <http://www.bodylehti.fi/?cid=1491>

Kirjavinkit 2013. *Tähtivaeltaja-voittaja 1993*. [Viitattu 28.1.2013.] Kirjavinkit-sivustolla julkaistu Tähtivaeltaja-raadin lehdistötiedote. URL: <http://www.kirjavinkit.fi/kirjallisuuspalkinnot/tahtivaeltaja/tahtivaeltaja-voittaja-1993/>

Lakoff, George & Johnson, Mark 1999. *Philosophy in the Flesh. The Embodied Mind and Its Challenge to Western Thought*. New York: Basic Books.

Lehtonen, Mikko 1994. *Kyklooppi ja kojootti. Subjekti 1600–1900 -lukujen kulttuuri- ja kirjallisuusteorioissa*. Tampere: Vastapaino.

Lyotard, Jean-François 1987/2000. "Can Thought Go On Without A Body?". Teoksessa *Posthumanism*. Toim. Neil Badmington. Hampshire ja New York: Palgrave. 129–140.

McGuirk, Carol 1992. "The "New" Romancers: Science Fiction Innovators from Gernsback to Gibson. Teoksessa *Fiction 2000. Cyberpunk and the future of narrative*. Toim. George Slusser & Tom Shippey. Athens: University of Georgia Press. 109–132.

Mikkola, Arja 17.10.2009. *Intersukupuolisia leikataan surutta*. [Viitattu 2.2.2013.] Artikkelin Kalevan verkkolehdestä. URL: <http://www.kaleva.fi/uutiset/kotimaa/intersukupuolisia-leikataan-surutta/291612/>

O'Donnell, Peter 1965/1973. *Modesty Blaise*. Lontoo: Pan Books.

Parikka, Jussi 2004. *Koneoppi: ihmisen, teknologian ja median kytkennät*. Turku: Turun yliopisto.

Porush, David 1985. *The Soft Machine: Cybernetic Fiction*. Lontoo: Methuen & Co.

Pulkkinen, Simo 2010. "Husserlin fenomenologinen menetelmä." Teoksessa *Fenomenologian ydinkysymyksiä*. Toim. Timo Miettinen, Simo Pulkkinen & Joonas Taipale. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press. 25–44.

Punday, Daniel 2003. *Narrative Bodies: Toward a Corporeal Narratology*. Gordonsville: Palgrave Macmillan.

Raipola, Juha-Martti 2008. *Postia humanismille: Leena Krohnin teos Preat mundus posthumanismmin sekä Gilles Deleuzen ja Félix Guattarin filosofian valossa*. Kirjallisuuden pro gradu -tutkielma. Oulun yliopisto. Humanistinen tiedekunta.

Rabinowitz, Paula 1995/2000. "Soft Fictions and Intimate Documents: Can Feminism be Posthuman?" Teoksessa *Posthumanism*. Toim. Neil Badmington. Hampshire ja New York: Palgrave. 42–55.

Shiner, Lewis 1992. "Inside the Movement: Past, Present and Future." Teoksessa *Fiction 2000. Cyberpunk and the future of narrative*. Toim. George Slusser & Tom Shippey. Athens: University of Georgia Press. 17–25.

Sobchack, Vivian 1991. "Beating the Meat/Surviving the Text, or How to Get Out of this Century Alive." *Body & Society* 1995:1. 205-214.

Slusser, George 1992. "The Frankenstein Barrier." Teoksessa *Fiction 2000. Cyberpunk and the future of narrative*. Toim. George Slusser & Tom Shippey. Athens: University of Georgia Press. 46–71.

Soper, Kate 1986. *Humanism and Anti-Humanism*. Lontoo: Hutchinson & Co.

Tasker, Yvonne 1993. *Spectacular Bodies. Gender, genre and the action cinema*. Lontoo ja New York: Routledge.

Vint, Sherryl 2006. *Bodies of Tomorrow: Technology, Subjectivity, Science Fiction*. Toronto: University of Toronto Press.

Violi, Patrizia 2008. "Beyond the Body: Towards a full embodied semiosis." Teoksessa *Cognitive Linguistics Research: Sociocultural Situatedness*. Toim. Roslyn M. Frank, René Dirven, Tom Ziemke & Enrique Bernárdez. Nro 2. Berlin: Mouton de Gruyter. 53–76.

Wolfe, Cary 2010. *What is Posthumanism?* Minneapolis: University of Minnesota Press.

Wolmark, Jenny 2002. "Staying with the Body: Narratives of the Posthuman in Contemporary Science Fiction." Teoksessa *Edging into the Future. Science Fiction and Contemporary Cultural Transformation*. Toim. Veronica Hollinger & Joan Gordon. Philadelphia: University of Pennsylvania Press. 75–89.

Woodward, Kathryn 2000. "Introduction to Part Three." Teoksessa *The Gendered Cyborg: A Reader*. Toim. Gill Kirkup, Linda Janes, Kath Woodward & Fiona Hovenden. Lontoo: Routledge. 161–170.