

SEPPÖ KUIIVAKARI

ELEKTRO- SYNTAKSI



LAPIN YLIOPISTO
UNIVERSITY OF LAPLAND

Seppo Kuivakari

ELEKTROSYNTAKSI

Lapin yliopisto
Taiteiden tiedekunta
2020

Tekijä: © Seppo Kuivakari

Teoksen nimi: Elektrosyntaksi

Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan julkaisuja D.

Opintojulkaisuja 31

ISSN 1238-3147

ISBN 978-952-337-233-7 (print.)

ISBN 978-952-337-234-4 (pdf)

Layout: Antti Kallio

Kannen kuva: Seppo Kuivakari

Yliopistopaino Rovaniemi 2020

SISÄLLYSLUETTELO

LUKIJALLE	8
JOHDANTO: Historia – elektroninen teknis-analyttisyys	14
ARTIKKELIT	32
PÄÄTÄNTÄ: Tulevaisuus – simulaation teknis-analyttisyys	75

LUKIJALLE

Tämän teoksen kansikuvassa olen asettuneena osaksi mediataiteilija Steina Vasulkan Warp-teosta (2000). Kuvalla pyrin konkretisoimaan median alueistumiseen eli territorialisaatioon liittyviä estetiikan kysymyksiä. Tällöin viitataan mediataiteen ajallis-avaruudelliseen kuvakieleen ja sen tekniseen rakentumisperustaan: ”warp” on osoitus mediateknologian kyvystä spatiotemporaalisen territorion dekonstruktioon ja alituisen kamppailuun materian ajallis-tilallisten gravitaatiopisteiden kanssa. ”Teoksessa” lähes tuntee luiden rouskuvan.

Territorioiden muotoutuminen tapahtuu ”kooste-muuntajien” avulla (ks. Sihvonen 2013, 126). Historiallisesti ne ovat kietoutuneet mekaanisiin, elektromagneettisiin, digitaalisiin, ja tulevaisuutta ajatellen, myös jälkidigitaalisiin muutosvoimiin, jotka ovat läsnä ja toimivat niin territorion muotoutumisen sekä tyylin syntymisen kuin uudelleen alueistumisen eli reterritorialisaation kohdalla. Digitaalista matriisia voidaan pitää elektromagnetismin virtausten historiallisena reterritorialisoitumisena. Tässä jälleenmuotoutumisessa alue myös klinistyy.

Syntaksi on se osa kielioppia, joka tarkastelee sanojen rakentumista lauseiksi ja lausekkeiksi. Mediataiteessa sähköllä on suuri merkitys taiteellisen ilmiön jäsentymisessä. Laajassa mielessä syntaksi on säännöstö tai ehtojärjestelmä jonkin kielen muodosta. Sähkön immateriaaliset jäsenykset ovat sameita, huokoisia ja epävakaita, mutta ilmaisevat samalla läpinäkyvästi idean olemusta: taiteen muotokielen syntymistä.

Mediataiteissa välineellä, mediumilla on luonnollisesti vaikutusta syntaksin muotoutumiseen. Gene Youngblood näki jo varhaisessa artikkelissaan videotaiteen kehityksestä tietokoneohjatun editoinnin luovan kontekstin ajan manipuloinnin käsitteellisille strategioille ja tarjoavan tällä tavoin myös uusia näkökulmia kuvatapahtuman syntaksiin (Youngblood 1993, 18). Yvonne Spielmann puhuu puolestaan siitä, miten mediumille voi olla nykyään keskeisempää kuvallisten muutosten prosessointi kuvien tuotannon sijaan (Spielmann 2008, 6). Kuvien ”virtaisuus” alueellistaa ne aina uudelleen.

”Elektrosyntaksi” on puolestaan matka sähkön kieleen, sähköisen äänen ilmaisujärjestelmiin. Tässä kokoomateoksessa avataan kolmen kirjoittamani artikkelin muodossa kolme keskeistä äänitaiteen 2000-luvun ilmiömaailmaa, niiden kulttuurista muotoa sekä rakenneperustaa. Näitä ovat:

- häly
- sample
- ambienssi,

muodostaen kokonaisuuden, jossa keskeistä on näkemys mediumin mahdollistamasta teknis-analyttisyydestä korostuneena tekemisen metodina sekä mediataiteen tyylinä musiikillisten rakenteiden tai muiden vastaavien kvaliteettien sijaan. Ääntä tarkastellaan tällöin sekä mediumina että aiheena. Peter Weibel on todennut, että 1900-luvun kuluessa äänitaiteesta on tullut universaali väline – mediumi (Weibel 2019, 147). Artikkelit havainnoivat, millainen väline ja aihe häly, sämple ja ambient ovat, kukin artikkeleiden määrittelemästä teoreettisesta viitekehystä käsin. Näin jokaisessa artikkelissa on avattu myös ne tutkimukselliset valinnat, joiden pohjalta ääntä koskevat tulkinnat ovat syntyneet.

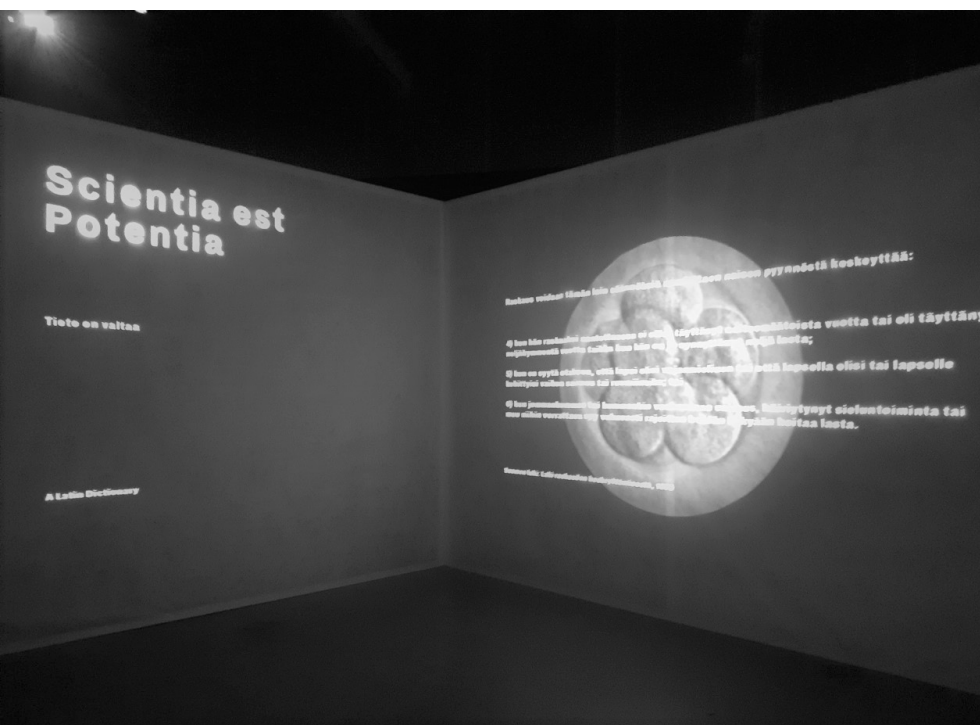
On huomattava, että artikkeleissa tarkastellut äänitaiteen esimerkit ovat kotimaisten taiteilijoiden generatiivisia aikaansaannoksia, jotka leikkaavat useita sektoreita mediataiteen kenttää kuvaavista kartoituksista. Tuoreimpia näistä kartoituksista on Jari Muikun Framelle vuonna 2018 tekemän selvityksen kaavio (2018, 10):



KAAVIO 1.1: Kuvan kaltaisten kaavioiden avulla on ymmärrettävissä mediataiteiden monikollisuus esityksen muotoutumisen, -kontekstin ja filosofian rihmastoina. Kaaviot ovat kuitenkin heuristisia; esimerkiksi mediataiteiden matriisissa leikkauspinnat voivat olla tiheämpiä kuin mitä oheinen kaavio osoittaa. Välineet saattavat konfiguroitua useisiin taiteellisiin pyrkimyksiin sekä horisontteihin. Myös remedioitumisen – vanhan median läsnäolo uudessa mediassa – tavat analogisesta digitaaliseen luovat vaihtelevia roolituksia ja adaptaatioita taiteen kentällä.

Artikkeleista on luettavissa, miten äänitaide saa esitystoimintansa ja sen taidefilosofisten viitekehystensä vuoksi kaaviossa esiteltä keskeisemmän merkityksen. Ääni eri muodoissaan leikkautuu kaavioon määritellyn sfäärinsä läpi ja ulkopuolelle, kohdaten satunnaisesti kokeellisuutensa sekä esitystaiteen poliittisuuden vuoksi muun muassa ohjelmoinnin, hakkerismin, kansalaisaktiivisuuden sekä taiteen ja tieteen väliset sosiokulttuuriset kohtaamispaikat. Kokonaisuutena artikkelit ehdottavat, että ääni on ymmärrettävissä myös kulttuurisena muotona, joka ylittää oletetut binääriset jaottelut esimerkiksi valta- ja vastakulttuurin, aktivismin ja kokeellisuuden, ja ilmiötasolla myös musiikin ja melun välillä.

Taidetta on vaikea lokeroida. Usein näkökulmavaihdokset tuovat mukanaan uusia tyyppittelyn heuristiikkoja. Myös kyseisen raportin mediataidetta koskevassa määrittelyssä puututaan samaan määrittelytehtävän ongelmaan. Muikku sanoo (2018, 10), että käsite ”mediataide” ei ole staattinen vaan sen sisältö muuttuu, kehittyy ja muuntautuu ajassa eri tekijöiden yhteisvaikutuksesta – eritoten mediakonvergenssin välityksellä. Tärkeää on myös raportin huomio (emt., 11) siitä, että mediataiteen voidaan myös katsoa olevan pelkän lajityyppiä ajattelun sijaan myös näkökulma taiteen tekemiseen; niinpä mediataiteelle on ominaista metatasolla toimiminen. Sitä esimerkiksi tuotetaan tietystä kontekstista eli viitekehyksessä, mutta kontekstin luominen – kuten teosten ympärille muodostunut toimintakulttuuri – voi yhtä hyvin olla mediataideteos. Mutta teknologian metakomentaariksi mediataide muuttuu myös siinä ihannetapauksessa, jossa se käsittelee ”medioita medioiden avulla”, kuten Erkki Huhtamo on (1995, 11) määritellyt.



KUVA 1.1. ”Tieto on valtaa”. Mediataiteen valtionpalkinnon vuonna 2016 saaneessa ”Epäihmisyden museo” -installaatiossa taiteilijoiden – Laura Gustafsson sekä Terike Haapoja – kritiikki kohdistuu modernin poliittis-kaupallis-tieteellisen menetelmän käsitteellistämisen ja perustelujärjestelmään sen omilla kontekstuaalisilla ehdoilla (museo).

Kuva: Seppo Kuivakari.

Artikkeleissa mainitut bendaamisen, tuunaamisen ja dj-kulttuurin muodot voivat nekin olla kokeellisuutta ja esitystaidetta toisiinsa yhdisteleviä konteksteja. Kontekstiensa näkökulmasta mediataiteella voidaan nähdä erityinen asema välittäjänä eri taidelajien välillä (Muikku 2018, 11). Tästä myös käsitteen media, yksikössä medium, etymologia erityyppisenä välittäjä-aineena tai -aineksena kertoo. Mediataiteet tulee ymmärtää monikollisena, intermediaalisena mediakanavien, tilanneparametrien ja esityskontekstien koosteina. Välittäjätehtävänä niillä on myös historiansa, jota artikkeleissa avataan.

Esimerkiksi Charlie Gere sanoo (2006, 110), että jo toisen maailmansodan jälkeisen avantgarden erityinen mielenkiinto kieleen, koodeihin, merkityksenantoon ja eleisiin, sekä tietoinen rajoittuminen yksinkertaisiin työvälaineisiin, teki sen teoksista sopivia malleja tietokonepohjaiselle työskentelylle.

Artikkelit ovat ilmestyneet eri tiedon lajityypeissä: juhla- sekä oppikirjoissa, viimeinen niistä tutkimuslehdessä. Jokainen artikkeli osoittaa, että poliittisuus ei ole välttämättä ollut niissä kuvatun taiteen kärki, vaan sitä on taiteltu esimerkiksi äänen kokeellisuutta taidepraktiikoissa korostamalla. Artikkelit ovat tässä kokoomateoksessa ilmestymisjärjestyksessä; jo niistä ensimmäisessä ryhdytään mediataiteen peruseräiteiden erittelyyn. Kehystän siinä 2000-luvun hälyäänien kulttuurin mediataiteen kokeellisuutta korostavaan traditioon. Ajatustani korostaen Atte Häkkinen viekin (2019) hälysoittimiin liittyvän kokeellisuuden jo suoremmin värkkäyskulttuuriksi nimeämäänsä viitekehykseen. Nopeiden leikkausten, vauhdin ja virtaavuuden nykyestetikan sijaan pysähdyimme artikkelin tematiikassa puolestaan koneen staattisen ja monotonisen alitajunnan äänien kuunteluun.

Toisessa artikkelissa toiston teemaa syvennetään hahmottamalla muun muassa scratchin ja loopin metodeja äänen merkityksenannon jähmettämisen ja viivästymisen keinoina. Taide voi olla maailman tunnistamista, tai väärintunnistamista, mutta se voi olla myös kesken tunnistamista. Äänen merkitykset eivät välttämättä koskaan valmistu ja jäävät – ”kouristuvat” – viipymiseensä. Tämä äänen veistoksellisuus liittyy rikkaaseen ääniveistosten historialliseen perimään, johon myös Weibel (2019, 20-23; 70-73; 146-147) usein viittaa.

Kolmannessa artikkelissa avataan äänikulttuurien välistä dialogia ambientin paradigmaattisen käsitteen yhteydessä. Artikkelin tuloksissa on yhtäläisyyksiä esimerkiksi Lawrence Englishin ambientin tulevaisuutta koskeviin teeseihin käsin (English 2018): ambient ja sen tulevaisuus on eletyn elämän musiikkia; se on melun ystävä ja – äänikulttuurien intermediaalisiin kohtaamispintoihin viitaten – kykenevä tunnistamaan äänen mahdollisuudet musiikkia laajemmissa yhteyksissä.

Artikkelit havainnoivat, miten ambientin, sämplen ja hälyn syntaksit ovat liikkeessä. Niiden ilmestymispaikat ovat seuraavat:

- ”Hidasta sähköä”, teoksessa Ahonen, Antti (toim.) *Koelse*. Kokeellisen elektroniikan seura, Helsinki 2012.
- ”Äänen kolme ekonomiaa”, teoksessa Granö, P., Keskitalo, A. & Ronkainen, S. (toim.) *Visuaalisen kokemus: jobdatus moniaistiseen analyysiin*. Lapland University Press, Rovaniemi 2013.
- “Affective Labour of Stimulus Progression”, julkaisussa RUUKKU: TAITTEELLISEN TUTKIMUKSEN KAUSIJULKAISU 12, 2019.

Viimeisen luvun sisään olen asettanut kainalojutuksi mediataiteen kulttuurisia, kehollisia ja koneellisia utopioita käsittelevän lyhyen koontini “Media in the modulations of existence”. Se on ilmestynyt vuonna 2015 teoksessa Huhmarniemi, M., Härkönen, E. & Jokela, T. (toim.). *Learning xperiences: art pedagogical approaches in X-Border Art Biennial 2013*. Lapin yliopisto, Rovaniemi.

Artikkelien kirjallisuuslähteiden avulla voi niissä käsiteltyjä teemoja syventää lisää. Samaa tehtävää palvelee myös tämän kirjan eri lukujen loppuun luodut lähdeluettelot. Johdantoluvussa tarkastellaan mediataiteen tyylhistoriaa pääsääntöisesti 1900-luvun aikalaisdokumenttien valossa. Päätäntäluvussa pohditaan puolestaan mediataiteiden tulevaisuutta sitä valottavan kirjallisuuden läpi. Metodinen yläkäsite, jonka läpi mediataiteen tyylhistoriaa luodataan, on teknis-analyttisyys (ei-inhimillinen havaintojärjestelmässä). Temaattinen yläkäsite, jonka puitteissa mediataiteen sisällöllisiä kysymyksiä käsitellään, on puolestaan keinotodellisuus (ei-inhimillinen taiteen subjektina). Esimerkiksi digitaalisuus on järjestelmä, jonka puitteissa keinoitekoisuuden kysymystä voidaan tarkastella muun muassa simulaation käsitteen avulla.

KIRJALLISUUS:

- English, Lawrence: *Ambient Music at 40*. <https://www.factmag.com/2018/02/04/ambient-music-at-40-lawrence-english/>
- Gere, Charlie: *Digitaalinen kulttuuri*. Eetos, Turku 2006.
- Huhtamo, Erkki: *Taidetta koneesta. Media, taide, teknologia*. Turun yliopisto, Turku 1995.
- Häkkinen, Atte: ”Romun kolinaa ja piirien värinää. Neljä suomalaista 2000-luvun kokeellisten hälysoitinten rakentajaa”. *Musiikki* 2-3/2019.
- Muikku, Jari: *Unden etsijä, rajojen rikekoja – Selvitys suomalaisen mediataiteen menestyksen edellytyksistä*. Frame Contemporary Art Finland, 2018.
- Sihvonen, Jukka: *Aivokuvia. Elokuva, teoria, Deleuze*. Eetos, Turku 2013.
- Spielmann, Yvonne: *Video. The Reflexive Medium*. The MIT Press, Cambridge & London 2008.
- Weibel, Peter: ”Sound as a Medium of Art”, teoksessa Weibel, Peter (ed.) *Sound Art. Sound as a Medium of Art*. ZKM/The MIT Press, Cambridge & London 2019.
- Youngblood, Gene: ”Väline kehittyi: video ja kinemaattinen käytäntö”, teoksessa Tarkka, Minna (toim.) *Video Taide Media*. Kustannusosakeyhtiö Taide, Helsinki 1993.

JOHDANTO:

Historia – elektroninen teknisanalyysitys

Muutama vuosi sitten avasin lähinnä kotimaista videotaidetta käsittelevän kirjan nimeltä ”Sähkömetsä”. Teoksen nimi vaikutti mielenkiintoiselta, ja palautti mieleen ne jännitteet, joiden kuvataan kertovan erityisesti 1900-luvun kokeellisten taidesuuntausten kamppailusta ”luonnon kanssa”. Tällä kamppailulla tarkoitetaan taiteen ja ympäröivän todellisuuden välisen suhteen rakentumista mediataiteen tyyleihin historiallisen avantgarden syntyhetkistä saakka – kuuluuhan taiteen tyyliinmäärittelyyn myös pohdinta siitä, millaisen kokemusmaailman tietty tyyli tuottaa tai synnyttää. Yksi mielenkiintoinen teema mediataiteen tyylihistoriassa onkin ollut se, missä määrin alati teknologisoitua taide enää kuvaa ”luontoa” ympärillämme, ja missä määrin ”luonnoksi” on yhä enenevämmässä määrin määrityksessä kuvaamiseen käytetty teknologia tai teollinen tuotantokulttuuri itse.

Mihin nimi ”Sähkömetsä” siis viittaa? Sekoitus luontoa – ja sähköä. On vaikea luoda käsitystä siitä, kuvaako kirjan nimi jo sähkön luomaan ja perustelemaan todellisuuteen, vaiko vain hiljalleen sähköistyvään suomalaiskansalliseen peruskuvastoon. Keskeistä kuitenkin on nimen kytkeytyminen yhteen olennaisimpien mediataiteen kokemusmaailmojen sekä -muodon määrittelyyrkimyksiin. Video, soittimet, tietokone ovat kaikki 1900-luvun perusteknologioita, joiden käytänteissä sähkö on jäsentynyt taiteen aistittavaksi tyyliksi ja kieliopiksi. Erityisesti sähkö tekee nämä perusteknologiat soveliaiksi elektronisen signaalin prosessoimiseksi, kuten esimerkiksi Spielmann on todennut (2008, 1-2).

Hannu Eerikäinen (2007, 106) tapaa kirjan nimenannon takana mahdollisesti pölvää jännitettä suomalaisen videotaiteen esimodernin mentaliteetin videon kuvakieleen asettaman muototiukkuuden ja realismin todellisuuspaatoksen sekä kokeellisuuden ja avantgardevirtausten välillä. Spielmann taas näkee (2008, 111), että kokeellisella videolla on kaksi tunnistettavaa piirrettä: elektronisen signaalin häirintä, sekä sen sähköinen kielioppi, joka puolestaan perustuu mediumin manipulatiiviseen potentiaaliin.

Signaalin prosessointi ei ole vain modernille tyypillistä toimintaa. Äänen arkeologia on käynyt pohtimaan, josko esimerkiksi varhaisten ”luonnonmedioiden” – luiden, puiden jne. – tuottamaa signaalia alettiin käsitellä jo ihmiskunnan aamuhämärissä. Myöhemmin äänen syvähistoriassa sen keinotekoisista sielua tuotettiin esiin esimerkiksi hydraulisilla ja pneumaattisilla koneistoilla (Zielinski 2019, 464). Ääni alkoi tällöin mekanisoidua. ”Moderni” on tässä suhteessa tarjonnut variaatioita ja muunnelmia äänen motiiviin ja sen rakenteluun. Fredric

Jameson sanookin, että aiemmat kulttuurin muodot ja lajit, jopa aiemmat henkiset harjoitukset ja pohdinnat olivat eräänlaisia mediatuotteita; hänestä kulttuuri on aina liittynyt mediaan (Jameson 1993, 271).

Historiallisen avantgarden audiovisuaaliset koneistot ovat varhainen osa modernisaation prosessia, jonka kuluessa käsitykset luonnosta ja keinotekoisesta kävivät liki toisiaan, jopa niin, että reviiirit lopulta sekoittuvat ja initioivat laajempaa teknologista murrosta. Kun historiallinen avantgarde – futurismi, dadaismi, surrealismi – kuitenkin yhä kipuli luontosuhteensa kanssa, olihan sen yksi keskeinen motivaattori taiteen ja ympäröivän todellisuuden limittäminen, niin sanotut uus-avantgarden edustajat, neodadaksi kutsuttu poptaide, fluxus sekä situationismi, tarkastelivat jo suuremmin sekä kriittisemmin meille jo kertaalleen välitettyä todellisuutta kuten kaupallistuvan mediakulttuurin ajallisesti kerrostuvia kuvastoja. Kamppailu luonnon kanssa ei ollut enää taiteen intentioita värittävä seikka; ”luonnoksi” määrittyi jo selkeämmin keinotekoinen, synteettinen mutta samalla deformatiivinen mediapinta ja sitä värittävä koodeksi, jonka merkitysjärjestelmille tyyppinen syntaksi pohjautui usein metatekstien yhdistelyyn ja kierrätykseen.

Aikakausi rakensi prototyyppiä metamedialle, jollaisena olemme tietokoneen oppineet nykyään tuntemaan. Keskeisin aihe on teknologia itse, sen kyky kietoa itseensä koko kuvallisen kulttuurin kirjo. Näkyviin tuotetaan esitystapaan liittyvät ilmaisulliset periaatteet sekä valinnat. Filosofin Gilles Deleuze sanoo (2007, 54): ”Moderni maailma on sellainen, jossa informaatio korvaa luonnon”.

Keskustelu luonnon ja keinotekoisien välillä muodostaa selkeän taiteen maailmoja koskevan diskurssin. Mediataiteen sisällöille tyyppillistä ja ehkä korostuvaa poliittis-teknologisen metakommentaarin lisäksi on ollut medioituneiden kokemusmaailmojen erittely. On kuitenkin lähes mahdotonta esittää, miten media lopulta konstituoiti itsensä ”merkityskäytäntöjen kentäksi” ja representaation politiikoiksi.

Korostaisin tässä yhteydessä mediataiteen tyylihistoriassa kertautuvaa teknis-analyttisyyttä. Vaikka on mahdollista sanoa, että mediataide seuraa ja reagoi laajojakin/laajoihinkin yhteiskunnallisia/-siin muutoksia/muutoksiin (Muikku 2018, 12-13), mediataide ei vain tarkastele maailmaa vaan yhä enemmän myös omaa teknisyyttään, josta on muodostumassa yhä keskeisempi taiteellisen tutkimuksen ja kiinnostuksen kohde – subjekti. Myös Muikku (emt.) viittaa tähän. Hän sanoo, että vaikka teknologia tarjoaa taiteen tekemiseen uusia työkaluja sekä mahdollisuuksia, suhtautuu mediataide teknologian, median ja yhteiskunnan kehitykseen kuitenkin kriittisesti. Sanoissa on läsnä poliittisten avantgarde-teorioiden henkeä: taiteilijan katseen on seurattava myös tekniikkaansa.

Teknis-analyttisyys on kuitenkin ja ennen kaikkea taiteen tyyli; siis se tapa, jolla media-kone taitelijan käsissä purkaa todellisuuden osiin, analysoi ja rakentaa sen uudelleen. Tyyliä voikin kuvailla paitsi tekstuuriksi, havainnoitavaksi, tietyn ilmiön ja ominaislaadun avulla artikuloituvaksi pinnaksi tai kuvioksi, myös tekniseksi verkoksi tai systeemiksi (Bacon 2017, 28). Tämän mekanistisen systeemin korostuessa voidaan puhua teknis-analyttisestä tyylistä keskeisenä mediataiteen ilmaisun varantona. Esimerkiksi *A Companion to Digital Art* -kirjassa Beatrice Fazi ja Matthew Fuller sanovat, että digitaalisen taiteen tyylin ”teknistä verkkoa” rakentavat tietotekniset, filosofiset, loogiset ja matemaattiset operaatiot viittaavat estetiikan, aineen ja energian ohella esimerkiksi kielen, tieteen ja matematiikan ontologisiin systeemeihin ja sitoumuksiin sekä tiedon rakenteisiin (Fazi & Fuller 2016, 282-283).

Metriikan ohella teknis-analyttisyydessä korostuu myös materiaalisuus ja sen käsittelyn erilaiset logiikat. Vaikka kyseessä on materiaallinen ajattelun ja kokemisen systeemi, väline ei koskaan ole vain teknologiaa. Teos itsessään on tällöin paitsi dokumentti teknisestä prosessista, myös aistimellisena kokemuksena välittyvä esitys (Tikka 2009, 10). Logiikan korostuessa teknis-analyttisyys on kuitenkin myös ajattelun väline – tai henkisen ja/tai psykologisen automatismin koneisto (vrt. jälkimmäisestä Deleuze 2007, 51).

Mediataide onkin huomionut jatkuvasti koneen, median läsnäolon tyyliään jäsentävänä seikkana, mutta myös jatkuvien kokeilujen ja tutkimuksen kohteena. Futuristien ja dadaistien taiteellisen ohjelman teknis-analyttisyys jatkuikin läpi 1900-luvun aina 2000-luvulle saakka. Esimerkiksi Asko Mäkelän mukaan (1996, 40-41) mediataiteen ajatus ”uudesta” on peräisin avantgarden ajattelusta, jossa erilaiset sähköiset pensselit toimivat ajattelun välineinä. Hänestä mediataide on osa nykyajan avantgardea, jolle historiallisen vastinparinsa tapaan tyypillistä on muun muassa uusien materiaalien, tekotapojen ja teknologioiden kokeilu ja tutkimus. Mediataide liittyy Mäkelän mukaan aina mediaan (vrt. tässä myös päätäntäluvun keskustelu vastaavasta aiheesta). Näin se on itseään tarkastelevaa mediakulttuuria. Se on metatoimintaa; media on pohdinnan, tutkimuksen ja arvostelun kohde, ja sen strategia postmodernia taidetta luonnehtiva periaate: medioita koskevien ajatustapojen kritiikki ja purkaminen.

Mitäpä muutakaan tämä on kuin teknis-analyttisyyttä? Onko paradigma rekonstruoitavissa mediahistoriassa?

Teknis-analyttisyys on ehkä paradigmaattisinta mediataiteen tyylihistoriassa avantgardesta lähtien: kokeelliset teknologiaa hyödyntävät maailman reflektiöt, kriittiset rationaalis-tieteelliseen käsitykseen kohdistuvat kommentaarit, jopa nykyään käytävä sota algoritmeista, eivät merkitse välttämättä vain todellisuuden jäsentämistä vaan koneen tapaa ilmaista myös itseään. Tuunailu, bendaus eli virtapiirien taivuttelu, remiksaus ja muut signaalin prosessoinnin tavat ovat kaikki nykyajan teknis-analyttisiä menetelmiä.

Mediataiteen historia toteuttaa monin eri tavoin dadan vaadetta ”vastustaa valmiiden muotojen houkutus”. O. B. Hardison toteaa (1990, 151-159), että dadassa on luettavissa teknologisoituvan todellisuuden kuvaus sen omalla, ominaisella kielellä joka liittyy laajempaan modernisaation projektiin, jossa normaalin kielen keinot eivät enää riittäneet nopeasti teknologisoituvan todellisuuden kuvaamiseen (laajemmin ks. Järvinen 1999, 127). Vastaavalla periaatteella toimivat myös Luigi Russolon keksimät, kehittelemät lukuisat futuristiset mime-siskoneet, hälyvirittimet eli intonamurorit, joiden avulla hän pyrki käsittelemään 1900-luvun alun teknistyneen kulttuurin äänimaisemaa ja sen portaattontaa, joskus soinnitonta dynamiikkaa (ks. Russolo 2018). Futurismi ja dada etsivät teknistyneen aikalaistodellisuuden kuvaamisen keinoja ajan omimmista teknologioista käsin, antaen tilaa koneen tavalle jäsentää ja esittää sitä. Zielinskin mielestä viime vuosisadan avantgardet osoittivatkin, miten koneet itse tuottivat todellisuuden (Zielinski 2019, 467).

Teknis-analyttistä paradigmaa voikin mediataiteen historiassa seurata futuristien ”uudesta kauneudesta” esimerkiksi videotaiteen uuteen visuaalisuuteen saakka. John Hanhardt sanoo (1990, 79) videon historian estetiikan olevan kollaasin kieltä, jossa kuvan käsittely ja yhdistely synnyttää uuden kuvakielen. Eerikäinen pitää tämänkaltaista ilmaisua eklektiivisenä yhdistelemisen ja virtaavuuden laajentuneena kuvakäsityksenä sekä estetiikkana (Eerikäinen 2007, 96) jonka perusta on idea- ja montaaasikuvien viitteellisessä ja assosiatiivisessa kuvakäsittelyssä (emt., 97). Eerikäisen videotaiteen muotokieltä koskevaa ajatusta ennakoii Roland Nameth, joka jo vuonna 1983 sanoi, että televisiomedian ainutlaatuisia ominaisuuksia on nyt ruvettu tutkimaan. Hänestä ne sijaitsevat fyysisen maailman rajamailla, missä aine ja energia kohtaavat; prosessin maailmassa, jossa fyysisten objektien takaa nousevat esiin energiavoimat. (Nameth 1983, 19; media-sana on suomennettu kyseisen teoksen teksteissä meediana, kahdella e:llä).

Myös ”postmodernismissä” huomio kiinnittyy usein esittämisen tekniikoihin. Taus-talla tässä teknis-analyttisyydessä on kuitenkin luettavissa jo varhaisten elokuvantekijöiden ”camera-stylo” -ajattelua. Ismo Kiesiläisen mukaan (2017, 78) näitä teorioita yhdistää ajatus elokuvakamerasta maailman havaitsemisen ja tulkitsemisen välineenä, eräänlaisena ulkois-tettuna katseena, jota elokuvantekijä käyttää tietoisesti ajattelunsa ilmaisemiseen. Alexandre Astruc vaati kirjoituksissaan elokuvaa kehittymään kohti välinettä, jolla tekijä voi ilmaista itseään vapaana tarinankerronnan ja itsetarkoituksellisen visuaalisuuden kahleista. Hänen kuulu kamerakynä-metaphora esittää kameran kynänä, jota elokuvantekijä käyttää kuin kirjailija omaansa. Jean Epsteinin ajattelussa elokuva oli puolestaan kone, jolla on kyky todellisuuden pilkkomiseen ja koostamiseen; Jean-Luc Godardille elokuva ei ole vain ilmaisun väline vaan suorastaan ”ajattelun instrumentti”, väline jolla ajatellaan. Ajattelu on asioiden yhdistämistä (emt, 77-79.; vrt. Ylä-Kotola 1998). Sen lisäksi se on myös teknis-analyttisten strategioiden asettelua.

Raymond Bellour sanoo (1993, 232), että kokeelliselle tai avantgarde-elokuvalle ja videotaiteelle on yhteistä pyrky välttää kolmea asiaa: valokuvan analogisuuden kaikkivoipaisuutta, representaation realismia sekä kertomuksen uskottavuuskriteerien ylivaltaa. Erilaisten häiriöiden tuottamisen tarkoitus oli paljastaa ja tehdä ”luonnottomaksi” sopimus, joka yli sata vuotta sitten solmittiin elokuvafiktion ja katsojan välille. Häiriöt ovat konventioiden kritiikin ja purkamisen strategisia välineitä.

Perusta näille ajattelevien koneiden kokeiluille oli tavallaan luotu jo 1800-luvun mediateknologioiden mahdollistamalla tavoilla lisätä, redusoida tai pilkkoa todellisuutta ajalle tyypillisinä instituutioiden, ruumiillisuuksien ja teknologian järjestymisen tapoina sekä audiovisuaalisuuden esihistoriallisina informaatiojärjestelmienä (ks. esim. Kittler 1990; vrt. Spielmann 2008, 32). Mielestäni jo näissä varhaisissa notaatiojärjestelmissä kehiteltiin kykyä katsoa ”kulman taakse”, jossa oudot ja kummalliset asioiden yhdistelmät sijaitsevat (vrt. Rojola 2014, 131).

Strateginen tavoite, joka näihin mahdollisuuksiin kytkettiin, oli vastaavanlainen myös varhaisen videotaiteen maailmassa. Marianne Heske sanoo, että elektronisen signaalin manipuloimisen tai konstruoinnin mahdollisuudet ovat rajattomat. Hänestä video on välitön ja spontaani ”media” jossa uusia ajatuksia syntyy. Myös hän viittaa kamerakynän ajatukseen: kamera pensselinä rekisteröi ja näyttää kuvan monitorilla samanaikaisesti ja syntetisaattoria voidaan käyttää kameran kanssa tai ilman. Hesken suuri visio oli ajatus siitä, että video voi siirtää ajan ja todellisuuden. (Heske 1983,47.) Syntaksille havaintomuotojen periaatteiden jäsentely asettaa suurenmoisen haasteen.

1900-luvun puolivälin jälkeinen videoteknologia oli vielä omissa lastentaudeissaan kamppailevan, sitä varhaisemman elokuva-apparaatin tavoin itse etsimässä teknologiasta sen ilmaiskielen mahdollisuuksia. 1960- ja 1970-luvuilla video oli vielä ”jäykkä” tallennuksen järjestelmä. 1980-luvulla, varsinkin jälkituotannon vaikutuksesta, ”uuden visuaalisuuden” esiinmarssi todella käynnistyi. Näillä syntaktisilla operaatioilla oli kuitenkin niilläkin oma historiallisen avantgarden historiaan liittyvä tyylillinen komponentti. Maailmaa jäsenettiin taiteen tekemiseen käytetyn teknologian analyyttisillä mahdollisuuksilla sekä tavoilla. Jo historiallisen avantgarden kuvaama maailma konstituoitui kollaasin, montaasin sekä esimerkiksi kuvamontaasin luomilla rikkonaisilla kuvilla. Taiteen luoma kuva ”luonnosta” alkoi teknologisoitua. Mitä kauemmas esimerkiksi video erkani sitä edeltävistä analogisista mediuumeista, sitä lähemmäksi digitaalista simulaatiota sähköiset muutokset kävivät (Spielmann 2008, 52).

Jo vuonna 1991 Gene Youngblood käsitteli tämän erkaantumisen vaikutuksia mediataiteen kuvakieleen. Tietokoneen hän ymmärsi metamediana, universaalikoneena, joka voi sisällyttää itseensä kaikki välineet ja tulla niiksi. Taiteen tyyliä ajatellessa korostuu hänen huomionsa siitä, että metamedia on myös itseään edeltäneiden esteettisten strategioiden joukko, jonka keskeinen paradigma on kollaasi, mekanismi joka kokoa kaikki havainnon modaliteet-

tit yhdeksi kokemisen mahdollisuuksien tilallis-ajalliseksi yhdistelmäksi. (Youngblood 1991, 14-18.) Youngbloodille tämä tarkoittaa siirtymää analogisesta kuvasta mielikuvaan (*from analogon to eidolon*); emme enää representoi maailmaa vaan visualisoimme – simuloimme näyn projektion (emt., 19). Eerikäinen puhuu simulaation ja virtuaalisen kuvan yhteydessä uusista, synteettisistä kuvan moduksista, olemistavoista (Eerikäinen 1990b, np). Maailman teatterin sijaan olemus määrittyy omien mielikuvien foorumeista käsin.

Youngbloodin ajattelua seuraten on mahdollista mieltää erilaiset mediateoreettiset liihakukset teoksen rakenteen ajattelusta matriisin translokaaleihin operaatioihin käsin (Spielmann 2008, 58-59). Matriisi muodostaa teorian mukaan erottelukykyisen, heterogeenisen, näkymättömän verkon, jonka silmuissa sähköistä signaalia on mahdollista prosessoida. Matriisin tarjoumat ovat perustavanlaatuisia välineen teknologisille manipulaation mahdollisuuksille. Systemi, verkko, matriisi, on näin myös tuottavaa (emt.) Se on tyylin näkymätön käsi, eräs toiminnallistava ehto, joka elektrotyntaksin kehitystä ohjaa.

Mekaanisten, sähköisten ja optisten signaalien toisiinsa lomittumisen tavat rakentavat teknis-esteettisen muutoksen horisonttia, jossa todellisuuden jäljet mahdollisesti haalistuvat binääristen kuvien epästabiiliksi käyvässä abstraktissa syntaksissa, joka Spielmannin mukaan on puolestaan yksi oire ns. representaation kriisistä (Spielmann 2008, 32-34). Immateriaalisen prosessointi olikin osa 1900-luvun lopun videotaiteen estetiikkaa (Klotz 1996, 8-9). Dokumentaarisen videon jäädessä eräällä tapaa representaatiokäsityksen vangiksi, erkanee edellä kuvatun kaltainen digitoituva mediapinta tästä edustuksen taakasta kuvitteelliseen.

Digitaalinen signaali on Spielmannin mukaan (2008, 135) abstrakti ja muunneltavissa oleva binäärikoodi. ”Abstrakti” tuottaa hankalaa ajattelua. Futuristitaiteilija Russolo ajatteli hänkin hälyjen taiteen raakamateriaalin olevan abstraktia ja tästä syystä myös muotoiltavaa (Russolo 2018, 98). Mutta miten abstrakti poimuuntuu aktuaaliseksi?

Russolon kokeellinen toiminta hälykoneiden parissa olikin historiallinen silmu signaalien prosessoinnin teknis-analyttisessä metodologiassa. Russolo oli yksi keskeinen hahmo kuvaillessamme mediataiteen historiaan liittyviä, elektrotyntaksia jäsentäviä tiedemies-taiteilijoita. Vastaavanlainen hahmo oli viimeistään fluxus-liikkeen myötä kansainvälisille taiteen areenoille noussut Nam June Paik. Fluxus-liikkeen – kuten osin myös poptaiteen ja situationismin - perusta oli oman ajan teknologian estetisöimisessä.

Uusavantgarden muotokielessä on luettavissa olemassaolevan materiaalin hyödyntämistä ja uusiokäyttöä. Syntaksissa kuvat asetetaan kiertoön. Näin liikkeiden kulttuurihistoriassa – esimerkiksi situationismin vaikutuksessa scratch-videon detournauksen politiikkaan – näkyy varhaisia siirtymiä postmoderniin aikakauteen ja sen historiatietoisuuteen; katse kohdistui keinotekoiseen ja jo kertaalleen välitettyyn elintilan järjestykseen kuten teollistuneeseen maskakulttuuriin ja sen informaatiotapoihin.

Digitaalisen kuvan ontologiassa olemassaolevien kuvien versiointeja – remiksausta ja mash up’ia – voidaan käsitteellistää, esimerkiksi Patricia Pintersiä seuraten, aika- ja neurokuvien tapaisilla kategorisoinneilla (Pinters 2015, 128) – ajan hiukkasten keräilyinä (vrt. Sihvonen 2013, 16-17).

Teknis-analyttisenä tyylinä jo varhaisten avantgardetaiteilijoiden omaksumat sekatekniikat ja erityisesti fluxuksessa kokeellisuuden välityksellä signaalin prosessointi sekä esimerkiksi Paikin töissä ”sähköisen pensselin” – videosyntetisaattorin kuvanmuokkauksen – varhaiset aikaansaannokset enteilivät videon aikakauden uutta visuaalista ilmettä ja sen kuvaperinteitä. Huhtamon mielestä elektronisen energian ympärille 1960-luvulla luodut diskurssit tuovat mieleen ne utopiat, odotukset ja mielikuvitukselliset sovellukset, joihin sähkötekniikka antoi inspiraatioita jo sata vuotta aiemmin (Huhtamo 1995, 64).

Nameth sanoi 1983, että ”tänään luonto on ympäröimämme vastaavan elektro-magneettisen aaltospektrin todellistuma” – elektroniikka on hänen mukaansa fyysinen apuväline, jonka avulla pystymme tiedostamaan suuremman osa tästä spektristä (Nameth 1983, 21.) Sama menetelmä – algoritmien avulla tapahtuva sähköisen kielen manipulointi ja tutkiminen – oli paradigmaattista myös vuosisadan lopun ”transformaatioiden kategoriaan” asettuvien kuvien videotaiteelle (ks. esim. Spielmann 1999). Tietotekninen kehitys edesauttoi sähkön abstraktin luonteen tutkimista: elektronisessa kuvassa tilan organisaatio menettää etuoikeutetun suuntansa ja kuvapinta muodostaa informaatiotaulun, samean pinnan, jolle ”tieto” kirjoittautuu luonnon korvaten (Deleuze 2007, 51).

Jukka Sihvonen on luodannut sähköistyvän ”spektrin” kehystä Namethia laajemmin. Hän sanoo, että näkymätön on muuttunut ja muuttuu näkyväksi teknologian avulla. Teknologia ja ajatus maailmasta kuvina kuuluvat siten olennaisesti yhteen. Teknologian syntyyn ja kehitykseen liittyy myös vallan utopia, näkyvän maailman hallitseminen. Sihvosen mukaan etenkin taiteiden alueella teknologia on merkinnyt myös mielikuvituksen kriisiä, jossa mahdollisuudet ja vaarat ovat samanaikaisesti läsnä: teknologia voi tuhota mielikuvituksen kirjaimellisesti toteuttamalla sen unelmat ja pelot, mutta yhtä hyvin se voi myös avata mielikuvitukselle uusia ovia. Toivon unelmat ja epätoivon painajaiset vuorottelevat (Sihvonen 1990, 25.) Näin maailmankulttuuri kuvan kulttuurina on samanlainen utopia kuin unelma aidosta, täydestä ja kokonaisesta elämästä. Se on kaunotarherviö, jota emme toivo tapaavamme, mutta jota ilman emme Sihvosen mukaan myöskään voisi elää (emt., 31).

Mediataide, ja sen historia on aina halunnut kohdata tämä hirviön.

Paikin töiden kautta sain itse ensikosketuksen mediataiteen – tuolloin videotaiteen otsikon alla – maailmoihin, joihin teknologia Sihvosen ajatuksen mukaan kuuluu. Muistan hämärästi Helsingissä Ateneumissa järjestetyn ARS’83 –näyttelyn videotaide-esitykset. Joan Jonasin hypnoottisen, teknis-analyttisen ja, Rosalind Kraussin mukaan, videomekanismin psykolo-

gista otetta vastaan hyökkäävän (Krauss 1993, 86) ”Vertical Roll”-teoksen esityksen pienessä auditoriossa, sekä Paikin ”Tv-Buddhan” istumassa ahtaan eteiskäytävän päässä esimerkkinä niin sanotusta *closed circuit* -videosta, suoramonitoroidusta suljetun virtapiirin videotaideteoksesta (käsitteestä ks. Mäkelä 1993, 93; Huhtamo 1995, 12). Teoksessa Buddha tarkkailee itseään herkeämättä videokameran taltioimasta ja monitorin välittämästä reaaliaikaisesta kuvasta.

Suljetun virtapiirin ajatusta on sovellettu usealla eri tavalla:



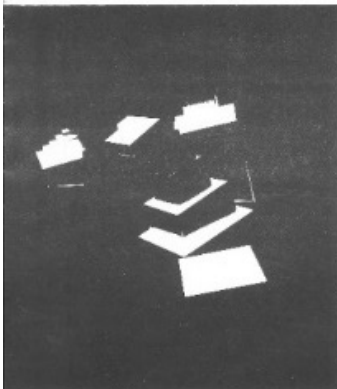
KUVA 2.1: Steina Vasulkan teknis-analyttisen kiinnostuksen esiintuloja teoksessa ”Machine Vision” vuodelta 1978. Useat videokamerat taltioivat ympäristöä muun muassa panoroiden sekä tiltaten, ja lukuisat monitorit esittävät kamerasilmien jäsentämän todellisuuden viiveellä. Videokamerat, monitorit (taustalla) sekä peilit (keskellä) luovat yhdessä hajonneen kuvan tilasta ja viiveistä, jotka teknologiaan asettuneina itsehavainnon systeeminä distrahoivat katsomiskokemusta entisestään. Vasemmassa monitorissa tämän teoksen kirjoittaja taltioimassa teknis-analyttistä prosessia, jossa edellä kuvatun kaltainen hahmotelma todellisuudesta reaaliajassa – tai sen viiveissä – syntyy. Kuva: Seppo Kuivakari.

Tekijän mukaan teoksen utooppinen konstituutio on silmäkeskeisen katseen vapauttaminen konenäön avulla. Tällöin kuvien todellisuus ei ole itseriittoinen vaan avoin ja generatiivinen. Kyseessä on kirkas, selkeä osoitus audiovisuaalisen ajattelun muodoista ja varhainen visio konenäön emansipatorisista ja transhumaaneista potentiaaleista.

Teos asettaa kysymyksen augmentaation itseohjautuvasta vaikutuksesta tiedostamiseen konenäön kognitiivisen kartoituksen seurauksena. Kahtiajako elollisen ja elottoman välillä kyseenalaistetaan visuaalisia järjestyksiä – tyyliä – ravistelemalla: jokin koostemuuntajien ei-subjektiivinen on osa kognitiivista toimintaamme. Audiovisioiden kaunotarherviö astuu näyttämölle deterritorialisoimalla sen alueistumisen.

Vuonna 1985 kävin Tukholmassa järjestetyssä Video/ART/Video –näyttelyssä, jossa myös Paikin teoksia oli nähtävillä. Näyttelyn esittelylehtinen kuvaa Paikia ei vain taiteilijana vaan myös viestinnän tutkijana, filosofina, vallankumouksellisena – ja lapsena. Käsitys taiteilijasta laajenee leikin ja kokeellisuuden koodaantumisina. Kukapa muu kuin lapsi olisi enemmän kiinnostunut paitsi leijensa tarjoamasta elämyksellisyydestä, myös sen kokoonpanon tavoista ja kenties keksityistä käyttöyhteyksistä? Kuvalliseen audiovisuaaliseen ajatteluun tulee elementtejä taiteellisen ajattelun ulkopuolelta. Mediataiteissa ”taiteen autonomisuus” ja itse-reflektiivisyys ei olekaan keskeistä merkityksenannon muodostelmissa. Keskiön sijaan autonomia tai reflektiivisyys on vain yksi asetelma eletyn teknologian mobiilissa suhdeverkossassa.

VIDEO/ART/VIDEO



Brian Eno

A Tinted Room

konstnär, musiker, upptäcktsresande i ljusets och ljudets landskap.

Teresa Wennberg Pierre Lobstein

Electronic Sacrifice

Den elektroniska makten och det eviga människooffret.

Pierre Lobstein

Filma mänskligheten

Hundratals, tusentals porträtt, överallt, på gator, kontor, sekvenser med barn, arbetare, kvinnor, affarsmän, gamla, alla ansiktena...

Yann Nguyen Minh

Media 000

modellerar i neon och elektroner, en bild av vårt förhållande på gott och ont till nya media.

Wolf Vostell

Endogen depression version Stockholm 1985

Under trettio år har han gycklat och provocerat den lille borgaren inom dig. Ofta är verktygen grova och påtagliga men även galet parodiska.

Shigeko Kubota

Nude Descending a Staircase

"Hennes video skär upp, omvandlar och sammanfogar på nytt tidsbegreppet, precis som ett parti schack skär upp, omvandlar och på nytt sammanfogar slumpbegreppet".

Ulrike Rosenbach

Vem är rädd för den svarta kvinnan

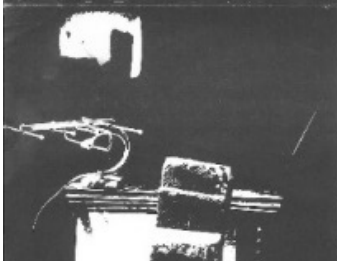
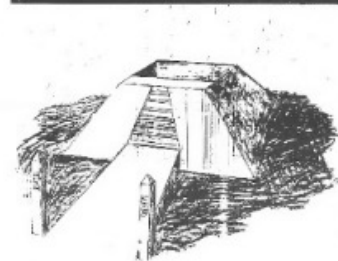
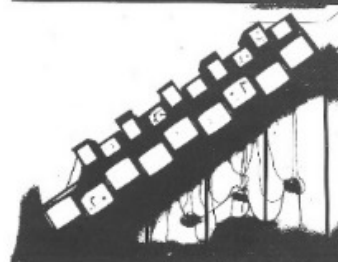
Installationen tar upp den mörka sidan av det patriarkaliska sättet att se på natur och kultur, de vintriga delarna av kvinnan eller det kvinnliga generellt som arketyper.

Nam June Paik

Hommage to Stanley Brown

På 60-talet gick han Kungsgatan ned med sin Portapak på ryggen och förbluffade ovana TV-tittare. Paik är inte bara pionjär utan även revolutionär, kommunikationsforskare, filosof och barn.

I katalogen och programverksamheten medverkar dessutom: Wim Beeren, Dany Bloch, Jean-Paul Fargier, David Hall, John G. Hanhardt, Wulf Herzogenrath, Dorine Mignot, Asko Mäkelä, Rune Nordgren, Thore Soneson, Torben Søborg.



INSTALLATIONER
2 nov -85 - 6 jan -86

VERKSTÄDER
1 mars -85 - 26 jan -86

KULTURHUSET
STOCKHOLM

KUVA 2.2: Paikin diagonaalisesti monitoroitu kunnianosoitus Stanley Brownille, tai Shigeko Kubotan "Nude Descending a Staircase", ovat viittauksia visuaalisen kulttuurin historian läsnäoloon videotaiteessa. Näin ne ovat myös osoituksia mediakuvastojen asettumisesta mediataiteen subjektiksi luonnon sijaan. Historiallisella Paik/Abe -videosyntetisaattorilla signaalin prosessointi tuotti visuaalisia kollaaseja televisiolähetysten signaalista jo vuonna 1969. Molemmat installaatiot ovat myös varhaisia hahmotelmia tilallisesta videosta.

”Video/Art/Video” tarjosi Ars-näyttelyn tapaan välähdyksiä median kokeellisuudesta ja uudentyyppisestä teosajattelusta, mutta tämän teoksen artikkeleita ajatelleen tärkeänä myös äänitaiteen kuulaista, rauhallisista ja kontemplatiivisista äänimaisemista Brian Enon ”A Tinted Room” -installaation ambientissa äänitilassa. Kyse teoksessa ei ollut niinkään video- kuin mediataiteesta ja sen intermediaaleista suhdeverkostoista.

Hämärretyn tilan keskellä sijaitsi abstraktia veistostaidetta muistuttava valoesine, jota kiersivät pehmustetut penkit kokijaa varten. Havaittavissa oli keskeisiä Enon äänimaiseman kuulouden elementtejä - ambienssin rauhaa ja staattisuutta henkivä hypnoottisuus - ulkomaailman jäädessä ja hävitessä taustalle. Myös värejä ja valoja hillitysti tarjoileva teos tarjosi kokijalleen mahdollisuuden irrottautua arjesta sekä ajasta; ”A Tinted Room” oli mesmeroiva esimerkki median tilallisuudesta sekä keinotekoisien maailmojen luomisesta. Näkyvissä ei ollut historiallisen avantgarden harjoittamaa kamppailua, edes keskustelua luonnon kanssa. Sen sijaan esillä oli keinotekoinen, esinekoosteen ympärille luotu mediarakennelma joka johtaa medioitujen maailmakonstruktioiden problematiikkaan.

Eerikäinen lainaa (1990a, 55) Herman Bausingeria, jonka mukaan teknologia on muuttunut olennaiseksi osaksi jokapäiväistä arkikäytäntöämme ja kokemustamme; siitä on tullut kehomme jatke, jolloin perinteinen käsitys luonnonmukaisesta elämäntavasta, joka alkaisi jossakin välineiden ja laitteiden tuolla puolen on teknologian kehityksen myötä osoittautunut myytiksi. Nykyiset de-/reterritorialisoituvat ääni- ja kuvamaisemat allekirjoittavat ajatusta edelleen. Teknologisoituvassa läsnäolossa kulttuurin ulkopuolelle on vaikea nähdä. Suhde pintoihin korostuu.

Siinä missä paradigmaattinen metodi mediataiteessa on teknis-analyttisyys, paradigmaattista on ollut myös teknologisoituneiden maailmakonstruktioiden tutkiminen, kuvittelu, konseptointi sekä rakentelu. Media ei siis ole vain viestintää, mutta ei myöskään vain taidetta: se on myös tutkimusta, kokeilemista, yritystä ja erehdystä, jopa maailmojen ja elämismuotojen kuvittelemista sekä kehittämistä. Näin sen ajattelun muodoissa kyse ei ole historiallisen avantgarden tavoin pelkästään taiteen ja arjen suhteista vaan myös vaihtoehtoisista, jopa kuvitteellisista kokemusmaailmoista ja -matriiseista. Aikakauden taiteilijat näkivät videosyntetisaattorin signaalin käsittelyn utooppisen paletin mahdollisuutena irrottautua realistisen kuvankäsittelyn hallitsemasta muotokielestä ja maailmakäsityksestä kohti jotain kuvitteellisempaa territoriota (Spielmann 2008, 101).

Mediataide ei siis vain kuvaa arkemme ”luonnonmukaisuutta” (vrt. Eerikäinen edellä), vaan myös keinotekoisista ja immateriaalista, ja tällöin mahdollisesti myös jotain kuvitteellista tai virtuaalista – virtuaalitodellisuutta. Kuvitteellisiin, vaihtoehtoisiin maailmakonstruktioihin liittyy joskus myös poliittisempi, emansipatorinen intressi, jota 1990-luvun tutkimuskirjallisuudessa tuotiin esiin sekä Suomessa että kansainvälisesti. Näkökulmaa täydentäen esimerkiksi Hans-Peter Schwarz sanoo (1997, 14), että uuden median historia on linkittynyt siihen modernin ajalliseen heijastumaan, jossa alituisesti kertautuu siirtymä luonnon myytistä teknologian myyttiin.

Median kokemusmaailmaa koskevia keskusteluja tuotiin Suomessa esiin useankin kirjan puitteissa. Ensinnäkin, Tulevaisuuden esihistoria -kirjan (1993) artikkeleissa pohdittiin virtuaalitodellisuuden käytännöllistä ja filosofista statusta. Kari Hintikan artikkelissa avattiin kaupunkikulttuurimme muutosta ”toreilta data-avaruuteen” eli digitaaliseen matriisiin uuden todellisuuden hahmottamisen tapana (1993, esim. 59). Sam Inkinen pohtii (1993, esim. 36-37) virtuaalitodellisuuden filosofiaa sen utooppisten retoriikkojen perusteella. Virtuaalitodellisuus esiintyy kirjoittajan mukaan usean pelastussanomien sinfoniana: planeetan yhdistävänä filosofisena viestintäutopiana, kartesiolaisen mieli/ruumis -dikotomian murtavana filosofisena utopiana, emansipatoriseen intressin kytkeytyvänä vapaustaistelua käyvänä poliittisena utopiana sekä pensselin ja kankaan ilmaisumahdollisuudet laajentavana esteettisenä utopiana.

Johdatus uuteen mediaan -kirjan (1996) artikkeleissa tukeuduttiin edellistä kirjaa voimallisemmin modernin käsitteistöön. Tästä lähtökohdasta käsin kirjan useassa artikkelissa pohdittiin uutta, vuorovaikutteista, ja mahdollisesti sisäänsä sulkevaa eli immersoivaa mediaa. Sitä ei enää pidetty pelkkänä viestintävälineenä, vaan esimerkiksi Kari Hintikan sanoin elinympäristönä tai toiminnan tilana (Hintikka 1996 16-17), Asko Mäkelän sanoin keinomaailmoina (Mäkelä 1996, 54), tai Minna Tarkan sanoin kokemuksen, muistin, tiedon ja toiminnan tilana (Tarkka 1996). Maailman representaatiosta katse siirtyy keinotekoisien konstruktioiden maailmaan. Maailmaa ei enää vain tuotu luoksemme; sitä rakennettiin. Keinotekoisilla maailmoilla on kuitenkin oma syvähistoriansa, jota tämän esityksen puitteissa ei ole mahdollista avata.

Samassa kirjassa Simon Penny tarkastelee omien sanojensa mukaan (1996, 193) muun muassa kompleksisuuden ja keinoelämän suuntauksia, jotka tarjoavat taiteelle uusia ulottuvuuksia sekä teknisesti että filosofisesti. Hän painottaa, että uudet teknologiat esittäytyvät miltei aina utooppisen retoriikan asussa ja että taiteilijoiden on syytä varoa tiedostamattaan tukemasta tieteen paradigmoja, jotka usein on naamioitu aksioomiksi. Tämä puheenvuoro – kuten myös Tulevaisuuden esihistoria -teoksen puheenvuorot keinoelämästä, neuraali-verkoista ja soluautomaateista ”digitaalijän luomistaruina” (ks. Paukku 1993 sekä Hovila 1993) – kiinnittää teoksen keskustelut ajankohdalle tyypilliseen kansainväliseen tutkimusparadigmaan, jossa tutkijat sekä taiteilijat pohtivat muun muassa virtuaalitodellisuuslaitteistojen mahdollistamien keinomaailmojen yhteiskunnallista, poliittista, kulttuurista ja esteettistä luonnetta.

Pennyn toimittamassa *Critical Issues in Electronic Media* -kirjassa (1995) jäsennettiin taiteilijoiden toiminta-avaruutta esimerkiksi tietoverkkojen ja virtuaalimaailmojen kaltaisten teknisten konstruktioiden puitteissa. Myös *Immersed in Technology* -kirjan (1996) sivuilla kyberavaruuden ja virtuaalitodellisuuden kaltaisten keinomaailmojen poliittisia, yhteiskunnallisia sekä esteettisiä ratkaisuja hahmotettiin niin ikään tutkijoiden sekä taiteilijoiden tekstien välityksellä. Välineellä nähtiin vaikutuksia kulttuurin järjestäytymisen tapaan.

Myös Schwarz viittaa (1997, 56) tähän arvioidessaan Berndt Lintermanin *Morphogenesis* -työtä (1997), evolutiivista web-veistosta, jossa historiallisen avantgarden demiurgien luomiseni kertautuu Schwarzin mukaan muun muassa siinä, missä taiteilija voi määrittellä elävien kuviansa elinolosuhteet esimerkiksi kopioimalla, mutatoimalla tai muutoin yhdistelemällä toisiinsa elämän erilaisia rakennuspalikoita.

Kun Eerikäinen *Video Taide Media* -kirjassa (1993) sanoi vastatelevision teknologian humanisoimista koskevien utopioiden käsityksen videosta korostavan teknologiaa uutena inhimillisenä elinympäristönä ja tv-sukupolven olevan jo ”kotonaan” tässä teknologiassa (Eerikäinen 1993, 174-175; 177), niin Martha Rosler samassa teoksessa pohti jo kyseisen utopian hiipumista. Hän kuvaa sitä hetkeä historiassa, jolloin videon avulla etsittiin ja valtaa ja interventioiden mahdollisuuksia. Hän sanoo, että videon varhaiseen käyttöön ei liittynyt ainoastaan järjestelmää koskeva vaan myös utooppinen kritiikki. Pyrkimyksenä ei ollut mennä mukaan järjestelmään vaan muuttaa jokaista järjestelmän osa-aluetta ja vallankumouksellisen avantgarden perintönä määrittellä järjestelmä olemattomiin sekoittamalla taide ja yhteiskunta ja tekemällä yleisöstä sekä tuottajasta keskenään vaihdettavat. (Rosler 1993, 151.)

Tästä kiteytyi ajatus videosta vapautuksen utooppisena vastakulttuurin instrumenttina (Rosler 1993, 157; 160), jota hiivutti puolestaan teknologian mystifiointi – kuten Paikin myytisiin historioihin asetetut magian ja tieteen antinomiat (emt., 164) – joka pahimmillaan johti kritiikittömään, jäljittelevään formalismiin. Rosler korostaa, että sinisilmäisimmät videotekijät kuvittelivat teknologian muotoefektien tihentämisen paljastavan sen manipulatiiviset sisällöt (emt., 167).

Kokeellisuus samastettiin Roslerin mukaan poliittiseen moniääniseen reaktioon, joka johti historiallisen avantgarden tavoin tietynlaiseen epäonnistumiseen, mitä Rosler juurikin korostaa ajatuksellaan utopian hiipumisesta. Myös Schwarzin mukaan (1997, 85) tuolloinen usko uuden teknologian vallankumoukselliseen kykyyn horjui. Poliittisuuden sijaan tai ohella saattoivat korostua esimerkiksi taiteen tuotanto- ja talousarvot (Rosler 1993, 167; vrt. Framen selvitys mediataiteen nykyhetkestä). Tikka kysyykin (2009, 9), millaisin ehdoin taiteilija tänään kuvia ja kerrontaa rakentaa taiteen maailmassa, jossa nykytaide ja kaupallinen media jakavat saman audiovisuaalisen kielen ja sen uudistamisen projektin. Teknis-analyttisyys *ajattelun välineenä* koki kolauksen välineen formalismin korostuessa.

Representaation kriisi – kulttuurintutkimuksen esittämä ajatus siitä, että kielen ja tieteellisten teorioiden kykyä representoida maailman ilmiöitä on mahdollista kritisoida tai kyseenalaistaa - saakin pohtimaan, missä määrin elektrosyntaksi representoikin enää vain omaa materiaalisuuttaan ja/tai muita matriisin tarjoumia sekä toimintatapoja. Onko esimerkiksi metatekstien ja -kielten kyvyssä ilmaista ja olla ajan hengen indeksinä kyse Jamesonin luonnehtimasta ”surrealismista vailla tiedostamatonta”, esimerkiksi simulaatiosta illuusoiden illusiona ja koneen miksaaman keinotekoisien, esikeitetyn materiaalin ilmaantumisen toisen asteen simulaationa (Jameson 1993, 272; 277; 280)? Representaation kriisiin viitaten, onko matriisissa kyse koneen tiedostamattomasta – ”alitäjunnan mimesiksestä” (Sihvonen 2013, 48) vai sen puutteesta? Miten representoida poissaoleva? Millainen ajattelun väline metakone tällöin on?

Roslerin mukaan utopiat eivät konstituoituneet. Voimme kuitenkin olettaa videon utopian vain yhdeksi useista mediataiteiden utoppisista virtauksista. Esimerkiksi äänitaiteen historiassa on havaittavissa emansipatorinen viehätys äänien vapauttamisesta esimerkiksi äänen materiaalisuutta jäsentävien traditioiden kontrollista. Tämä logiikka on Weibelin mukaan tulosta uusista hälyistä, instrumenteista sekä sävellystekniikoista (Weibel 2019, 67.) Vapauden horisonttia tavoitteleva intressi on yhä voimakas mediataiteen tulevaisuutta koskevissa keskusteluissa. Utopian vapausfilosofiaa alettiin pystyttää samaan aikaan myös toisaalle, tietoteknisen vastakulttuurin ”kyberneettisen utopianismin” käytänteinä sähkön etulinjoille (Gere 2006). Muutetaan maailman ajattelemisen preferenssejä territoriaalisesta ja territoriaalisesti perustellusta kohti deterritorialisaatiota.

Teknisen ja emansipatorisen tahdon kartografiaa edustaa Jill Scottin työ *Frontiers of Utopia* (1995). Taiteilija näkee työnsä osana laajempaa ”halujen talojen” tutkimusprojektia (Scott 2002, 199). Siinä ja vastaavissa aikakauden teoksissa oli läsnä ajan, tilan ja läsnäolon utoppisia jäsennyksiä – ideologisia aikakoneita – joiden avulla problematisoitiin modernin maailman automaation ja universaalikoneen deterministiset logiikat sekä ekologiat. Taiteilijan katseen suunta kääntyy todellisuuden kuvaamisesta kohti keinotekoisia, sen ilmentymiä, konteksteja tai tekotapoja. Eturintama ei enää sijaitse maailman representaatioissa vaan simulaatioissa. Kartografia jäsentyy kaavakuvaksi, jossa taiteellisen ajattelun kertautumista mediahistoriassa asetellaan.

Esimerkiksi Eduardo Navasin remiksauksen teoriassa korostetaan metamedioiden keinotekoisia jäsentävien sämpläyksen menetelmien keskeisyyttä modernina taiteen muotokielenä:

THREE CHRONOLOGICAL STAGES OF MECHANICAL REPRODUCTION AND SAMPLING

FIRST STAGE OF MR/SAMPLING

Early photography, beginning around the 1830's

Extended in film and sound recording
with the phonograph in the 1870s and '90s

SECOND STAGE OF MR/SAMPLING

Begins in the 1920s in collage and photomontage,
which relied mainly in cutting and pasting. This is the first stage of recycling,
an early form of meta-media preceding sampling as commonly understood in new media.

THIRD STAGE OF MR/SAMPLING

PRINCIPLES OF THE FIRST AND SECOND STAGE FUNCTION CLOSELY TOGETHER

FIRST STAGE OF REMIX

The first stage of Remix took place in Jamaica with the rise of dub,
during the late 1960s and '70s

This stage privileges pre-existing material over the real world
Sampling is found in new media beginning in the 1980s
Sampling is prevalent in early music remixes (disco and hip-hop music)

KOMMENTTI:

Kittlerin mukaan jo 1800-luvun kuva- ja ääni-tekniikat kykenivät todellisuuden redusointiin, pilkkomiseen ja /tai uudelleenorganisointiin, johon avantgarden teknis-analyttisyys 1910- ja 20-luvuilla perustui

Uusavantgarde omaksui kollaasin ja kuva-/montaasin keskeisajatukset sähkön aikakaudella esim. appropriatoon (poptaide) ja detournauksen (situationismi) menetelmiksi 1900-luvun puolivälissä

Digitaalisella aikakaudella scratch, loop sekä kuva- ja äänisämpelit ovat yleistyneet aikamme audiovisuaaliseksi muotokieleksi ja signaalin prosessoinnin menetelmiksi.

KAAVIO 2.1: Eduardo Navasin remiksauksen esteettisen teorian perusteleva kaavio Remix Theory-kirjassa (2012) korostaa leikkaa ja liimaa- sekä materiaalien uusiokäytön ja kierrätyksen periaatteen historiallista keräytymistä. Navasin mukaan perinteeseen on kytkeytynyt viraalinen ja parasittinen kulttuuri, johon myös Lev Manovich viittaa (2006, 211) flash-estetiikan muotokielen filosofiassa "software-taiteilijutena", praksiksena jossa tiedeuskon ja dekonstruktivistiset skeptisyyden strategiat kohtaavat (emt., 217).

Navasin ja Manovichin mukaan digitaalisuus on tuonut mukanaan uuden tekniikan kielen ja informaation käsittelyn sekä datavirtojen generatiiviset logiikat. Taiteen kielen syntaksit ovat kuitenkin edelleen kertautuneet muun muassa verkko- ja ohjelmistotaiteen tyylivarannoissa. Utopia on ollut modernin vaihtoehdon kuvittelu: toisenlaisten kokemusmaailmojen ajattelu ja toteutus teknis-analyttisillä menetelmillä. Tuloksena syntyi usein monimuotoisia ja -arvoisia yhdistelmiä. Teknologia itsessään ei kuitenkaan riitä kuvaamaan kulttuuristen muotojen rakentumista – käsitettä on avattava halujen, tahtojen ja toiveiden teknisiksi repertuaareiksi. Mielestäni tämä on yksi koneen ”immanentti konstruoiva voima” (vrt. Sihvonen 2013, 58).

Timo Airaksinen sanoo, että tekniikan kieli on rakentamisen kuvaus, joka on tarina ja metafora koko maailman sisällöstä (Airaksinen 2003, 362). Entäpä ”sähkömetsä”? Jos ajatella historiallisen avantgarden kamppailua luonnon kanssa merkinneen sähkön tunkeutumista luontoon, tulkitsemme 2000-luvulle siirtyneen mediataiteen olevan jo sähkön rakentaman todellisuuden ja sen rakentamisen (teknis-analyttinen) metafora. Maailman ei välttämättä tarvitse olla olemassa, tiedostettu tai todellinen. Tätä tekniikan kieli myös kuvaa. Esimerkiksi digitaalisuus on usean tutkijan mielestä katkonut siteensä analogiseen signaaliin, ja astunut simulaation syntaksiin, joka jäsentää nyt tämän sisällön. Simulaatiokäsite osoittaa, ettei se edusta eli representoi välttämättä vain jotain itsensä ulkopuolista, vaan myös itseään, tai pelkästään kuvitteellista (ks. tästä esim. Lister at al 2003; Giddings 2014). Simulaation käsiteperhe vahvistaa keinotekoisuusargumenttia materiaalittoman kulttuurin ontologioissa edelleen.

KIRJALLISUUS:

- Airaksinen, Timo: *Tekniikan suuret kertomukset. Filosofinen raportti*. Otava, Helsinki 2003.
- Bacon, Henry: ”Kohti vertailevaa tyyliintutkimusta”. *Läbikawa* 1/2017
- Bellour, Raymond: ”Fiktio rajoilla”, teoksessa Tarkka, Minna (toim.) *Video Taide Media*. Kustannusosakeyhtiö Taide, Helsinki 1993.
- Deleuze, Gilles: ”Informaation rappiosta ja Syberbergin taiteentahdosta”, teoksessa Kuuskoski, Martti-Tapio (toim.) *Hans Jürgen Syberberg. Kuvainraastaja Saksasta*. Kronoptikon, Helsinki 2007.
- Eerikäinen, Hannu: ”Televisio, video ja mediakulttuuri”, teoksessa Mäki-Tuuri, Armi & Airi Villhunen (toim.) *Mediat ja merkitykset*. Äidinkielen opettajain liitto, Helsinki 1990 (a).
- Eerikäinen Hannu: ”Kuvat kuvina kuvista kuviksi”, teoksessa tarkka, Minna (toim.) *Taiteen laita*. Yleisradio, Helsinki 1990 (b).
- Eerikäinen, Hannu: ”Videon poliittinen utopia: gerilla-tv ja sen perilliset”, teoksessa Tarkka, Minna (toim.) *Video Taide Media*. Kustannusosakeyhtiö Taide, Helsinki 1993.
- Eerikäinen, Hannu: ”Videotaide Suomessa – taiteen laidalla, eturintamassa vai ei-kenenkään maalla?”. teoksessa Väkiparta, Kirsi (toim.) *Sähkömetsä*. Valtion taidemuseo/Kuvataiteen keskusarkisto, Helsinki 2007.

- Fazi, Beatrice M. & Matthew Fuller: "Computational Aesthetics", teoksessa Paul, Christiane (ed.) *A Companion to Digital Art*. Wiley Blackwell, Chichester 2016.
- Gere, Charlie: *Digitaalinen kulttuuri*. Eetos, Turku 2006.
- Giddings, Seth: "Simulation", teoksessa Wolf, Mark & Bernard Perron (eds.) *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Routledge, New York 2014.
- Hanhardt, John: "Dé-collage/Collage: Notes Toward Reexamination of the Origins of Video Art", teoksessa Hall, Doug & Sally Jo Fifer (eds.) *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*. Aperture, New York 1990.
- Hardison, O.B. Jr.: *Disappearing Through the Skylight: Culture and Technology in the Twentieth Century*. Penguin Books, London 1990.
- Heske, Marianne: "Tekniikka ei ole päämäärä, vaan väline". *Kaleidoskoop* 3+4/1983.
- Hintikka, Kari: "Kaupunkikulttuurin muutos – toreilta data-avaruuteen", teoksessa Kai Ekholm et al, *Tulevaisuuden esihistoria*. Painatuskeskus, Helsinki 1993.
- Hintikka, Kari: "Uusi media – viestintäkanava ja elinympäristö", teoksessa Tarkka, Minna, Kari A. Hintikka & Asko Mäkelä (toim.) *Jobdatus uuteen mediaan*. Edita, Helsinki 1996.
- Hovila, Ari: "Neuraaliverkot ja tekoäly – huomisen tietotekniikka hakee ratkaisunsa luonnosta", teoksessa Kai Ekholm et al, *Tulevaisuuden esihistoria*. Painatuskeskus, Helsinki 1993.
- Huhtamo, Erkki: *Taidetta koneesta. Media, taide, teknologia*. Turun yliopisto, Turku 1995.
- Inkinen, Sam: "Virtuaalinen unelma – virtuaalidollisuus jälkimodernina utopiana", teoksessa Kai Ekholm et al, *Tulevaisuuden esihistoria*. Painatuskeskus, Helsinki 1993.
- Jameson, Fredric: "Surrealismi vailla tiedostamatonta", teoksessa Tarkka, Minna (toim.) *Video Taide Media*. Kustannusosakeyhtiö Taide, Helsinki 1993.
- Järvinen, Aki: *Hyperteoria: lähtökobtia digitaalisen kulttuurin tutkimukselle*. Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä 1999.
- Kiesiläinen, Ismo: "Miten kamerasta tuli kynä – 1900-luvun elokuvateoria 2000-luvun elokuvakasvatuksen muotoilussa?". *Lähikuva* 4/2017.
- Kittler, Friedrich: *Discourse Networks 1800/1900*. Stanford University Press, Stanford 1990.
- Klotz, Heinrich: "Video Art", teoksessa *Mediascape*. Guggenheim Museum, New York 1996.
- Krauss, Rosalind: "Video: narsismin estetiikkaa", teoksessa Tarkka, Minna (toim.) *Video Taide Media*. Kustannusosakeyhtiö Taide, Helsinki 1993.
- Lister, M., J. Dovey, S. Giddings, I Grant & K. Kelly: *New Media: A Critical Introduction*. Routledge, London & New York 2003.
- Manovic, Lev: "Generation Flash", teoksessa Chun, Wendy Hui Kyong & Tomas Keenan (eds.) *New Media, Old Media*. Taylor & Francis, New York 2006.
- Muikku, Jari: *Uuden etsijä, rajojen rikkoja – Selvitys suomalaisen mediataiteen menestyksen edellytyksistä*. Frame Contemporary Art Finland, 2018.
- Mäkelä Asko: "Esineellistetty ruumis – varhaisen videoperformanssin taustaa", teoksessa Tarkka, Minna (toim.) *Video Taide Media*. Kustannusosakeyhtiö Taide, Helsinki 1993.

- Mäkelä, Asko: ”Media-ajan taide”, ”, teoksessa Tarkka, Minna, Kari A. Hintikka & Asko Mäkelä (toim.) *Jobdatus uuteen mediaan*. Edita, Helsinki 1996.
- Nameth, Ronald: ”Videotaide – taiteilijat ja median käyttö”, *Kaleidoskop* 3+4/1983.
- Navas, Eduardo: *Remix Theory. The Aesthetics of Sampling*. Springer-Verlag, Wien 2012.
- Paukku, Timo: ”Elämää piistä ja sähköstä? – ihminen on aloittanut digitaalajan luomistarun”, Kai Ekholm et al, *Tulevaisuuden esihistoria*. Painatuskeskus, Helsinki 1993.
- Penny, Simon: ”Darwinin kone: keinoelämä ja taide”, ”, teoksessa Tarkka, Minna, Kari A. Hintikka & Asko Mäkelä (toim.) *Jobdatus uuteen mediaan*. Edita, Helsinki 1996.
- Pisters, Patricia: ”Temporal Explorations in Cosmic Consciousness. Intra-Agential Entanglements and the Neuro-Image”. *Cultural Studies Review* 2/2015.
- Rojola, Lea: ”Hänen olivat täytetyt linnut”, teoksessa Lummaa, Karoliina & Lea Rojala (toim.) *Posthumanismi*. Eetos, Turku 2014.
- Rosler, Martha: ”Video: utooppisen hetken hiipuminen”, teoksessa Tarkka, Minna (toim.) *Video Taide Media*. Kustannusosakeyhtiö Taide, Helsinki 1993.
- Russolo, Luigi: *Hälyjen taide*. Tutkijaliitto, Helsinki 2018.
- Scott, Jill: ”Crossing and Collapsing Time: Re-constructing (Her)Historical and Ideological Film Narratives on a Transformed Stage”, teoksessa Rieser, Martin & Andrea Zapp (eds.) *New Screen Media. Cinema/Art/Narrative*. Bfi Publishing, London 2002.
- Sihvonen, Jukka: ”Maailmankulttuuri – kuvien kulttuuri”, teoksessa Mäki-Tuuri, Armi & Airi Vilhunen (toim.) *Mediat ja merkitykset*. Äidinkielen opettajain liitto, Helsinki 1990.
- Sihvonen, Jukka: *Aivokuvia. Elokuva, teoria, Deleuze*. Eetos, Turku 2013.
- Spielmann, Yvonne: ”Vision and Visuality”, teoksessa Frohne, Usula (Hg.) *Video Cult/ures*. ZKM/DuMont, Köln 1999.
- Spielmann, Yvonne: *Video. The Reflexive Medium*. The MIT Press, Cambridge & London 2008.
- Schwarz, Hans-Peter: *Media – Art – History*. Prestel, Munich & New York 1997.
- Tarkka, Minna: ”Narratiivisuus ja vuorovaikutuksen tilat”, teoksessa Tarkka, Minna, Kari A. Hintikka & Asko Mäkelä (toim.) *Jobdatus uuteen mediaan*. Edita, Helsinki 1996.
- Tikka, Heidi: ”Remix. Pakopisteitä mediataiteen maisemassa”. *Avek* 2/2009.
- Weibel, Peter: ”Sound as a Medium of Art”, teoksessa Weibel, Peter (ed.) *Sound Art. Sound as a Medium of Art*. ZKM/The MIT Press, Cambridge & London 2019.
- Ylä-Kotola, Mauri: *Jean-Luc Godard mediafilosofina: rekonstruktio simulaatiokulttuurin lähtökohdista*. Lapin yliopisto, Rovaniemi 1998.
- Youngblood, Gene: ”Simulacrumin aura. Tietokone ja taide”. *Läbikuva* 2-3/1991.
- Zielinski, Siegfried: ”Lüology, Techno-Souls, Artificial Paradises: Fragments of an An-Archaeology of Sound Arts”, teoksessa Weibel, Peter (ed.) *Sound Art. Sound as a Medium of Art*. ZKM/The MIT Press, Cambridge & London 2019.

ARTIKKELIT

Seppo Kuivakari

HIIDASTA SAHKOA

Rovaniemen taidemuseon yläkerran hämärässä salissa jyskyttää hakkaava, epätahtinen elektroninen vasara. Väliin kuuluu epävireisen pillin laiskaa vihellystä ja satunnaista, huojuvaa vingahtelua. Ääniä tuottavien koneiden käyttäjät istuvat salin päätyseinän vierellä lattialla ja seinän heidän yllään täyttää reaaliaikainen kuvakollaasi, rykelmä generoituvia kuva-aihioita. Kyseessä on Kokeellisen elektroniikan seuran Koelsen Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnassa järjestämän kaksipäiväisen työpajan, "konepajan", loppunäytös keväällä 2009.

Tällä hälyjen piknikillä pohdittiin koneiden logiikkaa ja rytmien likiarvoja, "ääniladontaa". Keskeistä oli kuitenkin signaalin prosessointi osana median uutta kielioppia, looppeja, samplea ja eräällä tapaa myös schratchia. Ennen kuin etenemme tämän kieliopin määrittelypyrkimyksiin voimme jo alustavasti kiinnittää huomionamme siihen, miten perinteisen musiikkiteorian mielessä kyse tässä esityksessä oli ymmärtää musiikkifiguurit ja niihin liittyvät affektit epäpuhtaina ja hajonneina jolloin esitys välittyi spekulatiivisena kokeiluna tarkastella äänimaisemamme muodostumisen tapoja ja mahdollisuuksiamme hahmottaa ja merkityksellistää se.

Tässä lyhyessä esityksessä en pyri perustelemaan näkökulmaani tästä tieteellisestä, musiikin fenomenologiaan liittyvästä perinteestä käsin. Tässä yhteydessä on myös likipitään mahdotonta perustella aukottomasti muita käytettyyn tutkimusmenetelmään liittyviä valintoja. Voi silti korostaa artikkelista välittyvän näkökulman dekonstruktiivista, toisin sanoen olemassa olevien merkitysten purkamiseen tähtäävää tutkimuksellista eetosta, jolla mediataiteen ilmiöiden aiemman tutkimuksen tekemiä havaintoja on mahdollista lähestyä kriittisesti purka-

malla ja ryhmittelemällä uudelleen sen ylläpitämiä käsitteitä.

Käydäksemme nyt tähän ryhmittelyyn voimme kysyä, mikä onkaan lopulta koneen logiikka? Kone on nähty länsimaisen rationaliteetin eräänä takeena, yhteiskunnallisen systeemiperiaatteen, kehityksen, kontrollin, erehtymättömyyden sekä hallinnan vertauskuvana. Eräs tähän kohdistuva länsimaisen ajattelun possessiivinen muoto on kybernetiikka, oppi järjestelmien itseohjautuvuudesta, joka ulottaa otteensa aina niihin tapoihin saakka, joilla maailmaa tarkastellaan. Näitä possession ilmiä eritellessämme puhummekin kyberneettisistä silmukoista sekä loopeista, joilla tämä "ohjauksen taide" - kuten sanan "kybernetiikka" etymologia korostaa - profiloi näkymättömän edelleen esittävään ja aistittavaan muotoon.

Mediataiteen tutkimuksen keskeisiä havaintoja on puolestaan se, että tälle modernin ajan yhteiskuntaelämää säätelevälle järjestykselle syntyi yhtäaikaaisesti sen arvoja ja pyrkimyksiä kyseenalaistava taiteen traditio, modernismi ja erityisesti sen avantgarde. Tässä taidehistoriallisessa perinteessä kyberneettinen silmukka ei toimi ainoastaan yhden hallinnollisen periaatteen, kyberneettisen toteemin monumentaalisuuden varassa. Aktiivisesti työstäen ohjautuvuus puretaan ja tarkastellaan sen luonnetta luomalla sille ominainen esityskieli. Tämä kielioppi liikkuu futuristisen signaalin kohinasta aina historiallisen dadaismin pyrkimykseen uuden teknologisoituvan todellisuuden hahmottamisesta sille ominaisen kielen avulla, suoraan ja läpinäkyvästi, aikakauden omalla raa'alla kielellä (ks. Hardison 1990, 151-159). Tästä perspektiivistä käsin dada olisi mahdollista ymmärtää teknologian puheena, mutta Koelsen esitys ei manifestoitunut yksinomaan dadan puheena.

Jos taas esitys spekuloi mahdollisuuksillaan, miten se perusteli itsensä systeeminä purkaessaan olemassaolonsa ehtoja? Vai perusteliko se sitä laisinkaan? Mahdollinen vastaus kysymykseen on löydettävissä modernin ajan jännitteen sijaan jo uuden ajan alusta, 1400-1500-luvulta,

tuolloisesta nuoresta tietosestä, joka tarkastelellessaan mediarodellisuuden illuusionistista ja samayhkeistä luonnetta löysi mediuumin harkkyyden häiritöille ja teki erityisesti tuon ajan peill-
teknikoile koskevasta havainnosta erään leorelisoimnin kohteensa.

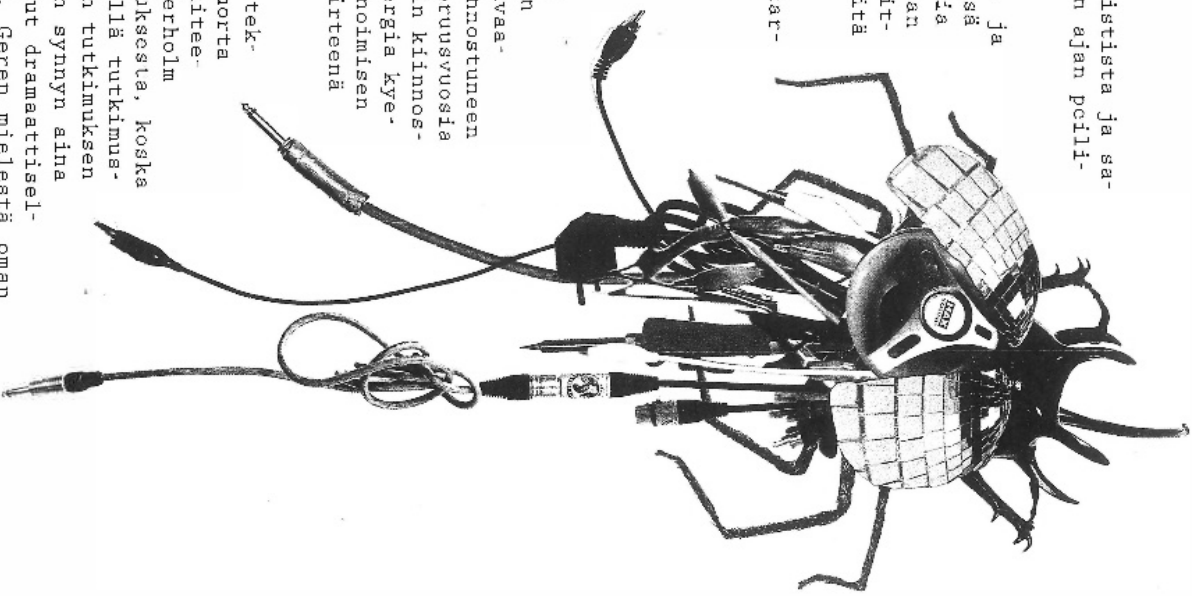
Esityksen tarkempi tarkastelu osoittaekin, että suhde tämän päivän mediataiteen ja historiallisen avainperden välillä ei ole niin suoraviivainen, joten laiteen nimissä tehdyllä teknisillä kokonaisuuksilla saattaa olla pidempiaikainen esittämisen historia taustallaan kuin modernin ylläpitämä, edellä kuvattu jännite. Kun kone puretaan osiin, sen lojikka ongelmallistuu: nyt käytettävissä olevat mahdollisuudet määrivät konetta eikä päinvaastoin. Virtapiiri ei olekaan välttämättä suljettu, vaan sitä voi muokata sisäiltä käsin.

Muokkauksen tapoja, kuten myös kuuloimisen kulumia, on kuitenkin monia. Seuraavassa tarkastelemaan niiden välisiä eroja ja yhtäläisyyksiä.

Mediataiteen kolme periaatetta

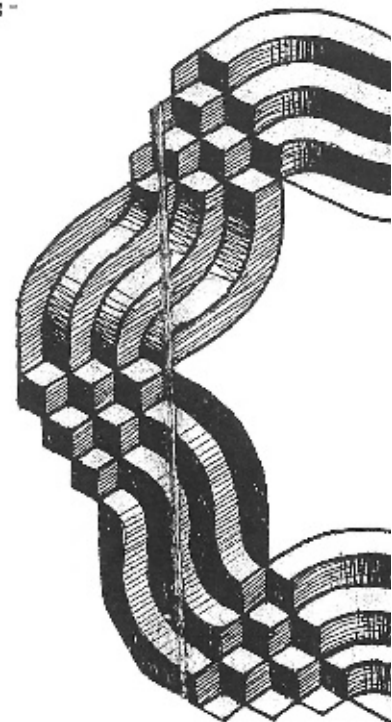
Mediataiteen kiinnostuksen kohteena ovat olleet kone ja sen tieteelliset periaat-
teet. Kyse ei ole kuitenkaan mistä tahansa länsimaaisesta kovasta tietosestä ja sen
luonnontieteistä, vaikka "konopaja" optroikin samojen fyziikan kysymysten parissa kuin
luonnontieteet. Tieteelliseen kokeiluun perinte on ollut tieteenä kiinnostuneempi kuva-
misesta ja deskriptiosta taiteen periaatteiden mukaisesti. Näkisin sen olleen kiinnostuneen
illuinaatioista ja ilmeistysten tietosestä, mikä karakterisoi länsimaaisen tieteen nuoruusvuosia
uuden ajan alussa. Jo renessanssin ja barokin aikaan - 1500- ja 1600-luvuilla - oltiin kiinno-
suneita ilmeistysten kulttuurisesta muodosta. Pohdittiin muun muassa sitä, miten energia kye-
tään materialisoimaan ja tekemään koettavaksi häiriöestetiikkana, häiriöiden havainnoinnisen
tieteilisenä luontana, joka ei pitänyt häiriöitä pelkätään ei-toivottavana mediapiirteenä
vaan jopa juhli löydetöillään teknologian haavoittuvuudesta.

Tämä illuinaatioiden esteettöistytöiden jäsentävä pohdinta ja kokeilu erilaisilla tek-
nisillä valumuksilla ovat huomattavasti modernisimaa ja modernitakin vanhempaa. "nuorta
tiedettä", mutta tämä periaate on kokeiluissa vähemmän tietoinen itsestään kuin taitee-
seen liittyvä ilmaisen periaate ja sen itserreflektiivinen tarkastelu. Felena Sederholm
(2000, 141) ajalleee laiteen kokeellisen ulkumuksen eroavan tieteilisistä tutkimuksesta, koska
se on luonteeltaan sattumanvaraista, absurdia ja leikinomaista, eikä sen menereimillä tutkimus-
tilannetta ole mahdollista toistaa sellaisenaan uudelleen, mikä on yksi tieteellisen tutkimuksen
valditeetin kynnyskysymyksestä. Charlie Gere ajoittaa tähän kokeellisen kulttuurin syntyä aina
1400-luvulle asti. Sen ilmiselevä tulos on tiede itsesään, joka on paitsi vaikuttanut dramaattiseli-
la tavalla elämämme myös laajertanut käsitystämme maailmasta ja osastamme siinä. Geren mielestä oman



juonteensa tässä jatkumossa muodostaa kokeellinen taide, jonka historiassa avantgarde ja nykyinen mediataide ovat vain osa (Gere 2010, 3-4).

Esityksessä ja sen mahdollistaneessa "konepajassa" aktivoituvat edellä luetellut ilmaisun ja tieteen periaatteet, mutta näkisin, että ne eivät tematisoituneet modernistisen vastakulttuurin merkityksessä, so. tavoissa hahmottaa modernin rationaliteetin vieraannuttava vaikutus kokemusmaailmaamme, mikä on kolmas nykyisen mediataiteen periaatteista. Paul Virilio näkee kirjassaan *Art and Fear* 1900-luvun taiteen sekä tieteen paralleeleina pyrkimyksinä luonnonvastaisuuteen (Virilio 2006, 29). Taiteessa tämän pyrkimyksen muotokielenä ovat toimineet kollaasi ja montaasi, joiden kautta olemme oppineet havainnoimaan uudella tavalla; muotokieli on nähty siirtymänä avoimeen ilmaisuun vastakohtana taidekäsitykselle, joka korostaa teoksen yhtenäisyyttä (Sederholm 2000, 72). Huomio kiinnittyykin tällöin teosten rakentumisen periaatteisiin (Järvinen 1999, 120-121).

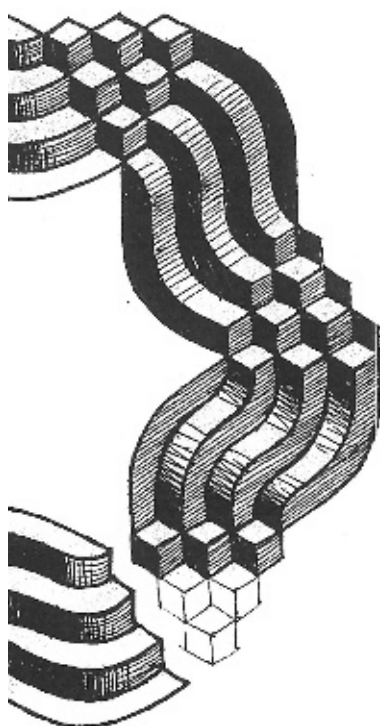


Mediataiteiden tutkimuksen mediataiteiden oppositioasennetta korostavasta havainnosta käsin mahdollistuva tulkinta ehdottaisi esityksen olleen pelkästään historiallisen avantgarden kokeellisten ilmaisutapojen jälkimoderni pastissi, ulkokohtainen ja sisällötön jäljitelmä, "hälyjen hälyä", eräänlaista hälykaikua. Taiteeseen kohdistuva arvoasetelma olisi tällöin sangen negatiivinen ja vähättelevä. Korostaessamme kuitenkin kokeilun ilmaisullista ja tieteellistä periaatetta näemme, miten mediataiteeseen kytketyt käsitteet ja periaatteet voivat aktivoitua modernismin kriittistä kantaaottavuutta useammassa kulttuurisissa viitekehyk-

sissä ja dynamiikoissa.

Mediataiteen tieteellisestä, esteettisestä ja kantaaottavasta periaatteesta reflektoituneiden lelujen ja konttoritarvikkeiden ylläpitämässä esityksessä toteutui käytännössä kaksi ensin mainittua. Mutta miten näiden periaatteiden avulla kykenemme merkityksellistämään itse tapahtuman?

Mediahitin luonta



Esitys voidaan lukea myös kulttuurimuodoksi, joka - Georges Bataillea mukaillen - tarkastelee länsimaisen koneen tuottamaa ylijäämää, jopa jätettä, joka koneen systeemiperiaatteeseen ei mahdu eikä välttämättä politisoidu modernismin hengessä kielteisyyden muotoiluksi, kuten lähestymistapa on kuvaavasti luonnehdittu. Enemmänkin tulisi korostaa "nuoren tieteen" pyrkimyksiä tarkkailla ja tuottaa sähkön ajan illuminaatioita pohtiaksemme sellaisia perspektiivejä, jotka "ohjauksen taide" kenties sivuuttaa intressiensä puitteissa. Esimerkiksi Stephen Wilson toteaa, että on virhe ajatella taidetta ja tiedettä toisistaan riippumattomina saarekkeina. Hän näkee, että mediataiteilijat työskentelevät usein monilla tieteellis-teknologisen kehityksen ydinalueilla, ja tästä positiosta käsin heillä on mahdollisuus auttaa tutkijoita tekemällä heidät tietoisiksi ennestään tuntemattomista näkökulmista sekä kognitiivisista viitekehyksistä (Wilson 2010, 6-8, 16).

Miten liitämme esityksen ilmaisumuodon osaksi tätä tieteellistä pyrkimystä? Sitä seurattaessa välittyi sellai-



nen tunne
kuin sähkö-
lä olisi rekisteri,
jota ei täytä pelkästään
rationaalisuus ja muut teol-
lisen aikakauden ihanteet, muttei
myöskään modernin elämän kiito, no-
peus ja sen šokinomainen, hetkellinen
aistimellisuus. Siinä analogisessa to-
dellisuudessa, jolle esitys pohjautui, lii-
kuttiin mitattavuuden alueilta kohti niitä
liikarvoja, joissa korostui intensiivisen, mo-
dernin vauhdin sijaan hitaus sekä puuduttava me-
diainertia. Konetta ja sen logiikkaa ei näin ollen
tulisi ymmärtää vain yhtenä tai edes kahtena vaan
pikemminkin moneuksina, joissa - kun **kone toi** -
mii alkuperänsä vastaan tai tunnistaa sen vain osin -
piilee myös alttius virheisiin.

Mediahitouden problematisoinnilla kokeilu analysoi yli-
määrää osana modernia elämäntapaa ja sen elämyksellisyyt-
tä ontologisena alueena. Teknologia on modernin elämäntavan
keskeisiä elämänlähteitä, ja sähkön viitekehys sen ominaista
ilmaisurekisteriä. Olen pyrkinyt kuitenkin osoittamaan, miten
taide voi saada konventioista ja piintyneistä ajattelutavois-
ta poikkeavia selitysmalleja osakseen. Koelsenkin organisoima
esitys on mahdollista sijoittaa modernistisen taideprojektin
ohella osaksi illuminaatioiden ja niiden periaatteiden tarkas-
telun vuosisataisia traditioita: spekulatiota välineen muuntu-
vista kyvyistä materialisoida vielä kokemattoman aluetta eräänä
kognitiivisena viitekehysenä, kuten Wilsonia myötäillen voisim-
me ajatella. Miten havainnoimme ja miten olemme havainnoidessam-
me vauhdin estetiikan, koneen välittömän puheen sijaan toistojen
ylläpitämää mediahitautta?

Pohtiaksemme artikkelissa esitettyjen tulkintojen merkitystä
edelleen voimme myös kysyä, mitä ymmärryksenmuotoja olemme saa-
vuttaneet esitystä tarkkailtaessa. Nähdäkseni emme vastaanot-
taneet vain allegoriaa äänen ylimäärästä vaan pikemminkin to-
distimme tutkielmaa ylimäärän spekulatiivisesta, kiireettömästä

logiikasta. Spekuloinnin välityksellä siirryimme kielteisyyd en muotoilun ja ohjauksen taiteesta likemmäs kysymisen taiteita. Nuorelle tieteele arvoituksen esittäminen riittää. Kysymme tällöin muun muassa sitä, onko re-aktiivinen toisto, jossa ylimäärä käsittää enää vain hitusen alkuperäs-tään, median hitautta, ja onko looppi sen kes-keinen esilletulon mekanismi. Kuulemmeko tällöin hitaasti?

Käsitteitä - taiteen periaatteita - uudelleen ryh-mittelemällä on argumentoitavissa, että kokeel-lisuudella on arvo, joka tematisoituu parhaiten ymmärtämällä tieteen periaate edelleen nuorena, kysyvänä.

KIRJALLISUUTTA:

Bataille, Georges: Noidan oppipoika. Kirjoituk-sia 1920-luvulta 1950-luvulle. Gaudeamus, Tampere, 1998.

Gere, Charlie: "Research as Art", teoksessa Gar-diner, Hazel & Charlie Gere (eds.), *Art Practice in a Digital Culture*. Farnham, Ashgate, 2010.

Hardison, O.B.: *Disappearing Through the Skylight: Culture and Technology in the Twentieth Century*. Viking Press, New York, 1989.

Järvinen, Aki: Hyperteoria. Lähtökohtia digitaalisen kulttuurin tutkimukselle. Jyväskylän yli-opisto, Saarijärvi, 1999.

Sederholm, Helena: *Tämäkö taidetta?* WSOY, Porvoo, 2000.

Virilio, Paul: *Art and Fear*. Continuum, London & New York, 2006.

Wilson, Stephen: *Art+Science Now: How Scientific Research and Technological Innovation Are Becoming Key to 21st-century Aesthetics*. Thames & Hudson, London, 2010.

Äänen kolme ekonomiaa

Tarkastelen artikkelissani äänitaiteen historiallisia teoretisointeja erilaisten äänikonstellaatioiden määrittämiseksi. Konstellaatioilla tarkoitan äänen teknis-kulttuurisia ilmentymisen tapoja kuten levytyksiä, konsertteja sekä erilaisia äänenmuodostukseen käytettyjä teknisiä laitteistoja. Dekonstruoin näitä äänitaiteen muotoja niiden tutkimuksen viitekehyksessä. Analyysin keskeinen lähtökohta on huomioida koneen läsnäolo, koneen, jonka nähdään yhtäältä yhdenmukaistavan äänenmuokkauksen ja -tallennuksen tapaa sekä toisaalta varioivan näitä tapoja meluna.

Dekonstruktioilla tarkoitetaan yleisesti tieteenfilosofista suuntausta, joka korostaa kriittisyyttä kulttuuristen tekstien tutkimuksessa. Se tähtää tutkittavan ilmiön käsitteiden ja ymmärtämisen tapojen jäsentämiseen ja erittelyyn. Muun muassa Faye Ran sanoo dekonstruktion olevan analyysin tapa, joka tarkastelee jonkin tekstin tai taideteoksen sisältöä tutkimalla niiden visuaalisten, kulttuuristen tai kielellisten systeemien merkitysten moninaisuutta, joista analysoitava teos on muodostettu (Ran 2009, 209). Tarkastelutavalla tutkittavasta kohteesta voidaan tuottaa useita, joskus jopa kätkeytyjä tai toisilleen ristiriitaisia näkökulmia. Anneli Niikon mukaan dekonstruktiossa merkitysten ajatellaan muodostuvan eroista ja suhteista, jolloin ne eivät voi olla koskaan lopullisesti määritettyjä ja aukottomia. Dekonstruktion merkitys piilee kyvyssä nähdä tutkittavien asioiden jatkuvan purkautumisen ja uudelleen rakentumisen prosessi. (Niikko 2010, 92–93, 102)

Tästä näkökulmasta artikkelini jäsentää kriittisesti yllä mainittua, äänitaiteen tutkimuksen traditiossa esiin nousutta kaksijakoisuutta. Toisaalta koneen näh-

dään tuottavan ennustettavuutta, toisaalta se tulkitaan herkästi sopeutumattomuutta ylläpitäväksi äänen lähteeksi. Vaikka dekonstruktio ehdottaakin, ettei käsitteitä tulisi nähdä niinkään yhtenä vaan kimppuina ja osittaisina yhteisyyksinä, niin erityisesti äänen parissa työskentelevien tekijäteoreetikkojen näkemyksissä tämä koneen kaksiselitteisyys on vahvasti läsnä. Analyysini keskittyy näihin tulkintoihin äänitodellisuuden rakentumisen tavoista erilaisissa kulttuurisissa ja historiallisissa viitekehyksissä. Koneen luonnetta tekstissäni pohtivat muun muassa Luigi Russolo, Pierre Schaeffer, John Cage, Brian Eno, Paul D. Miller sekä Petri Kuljuntausta.

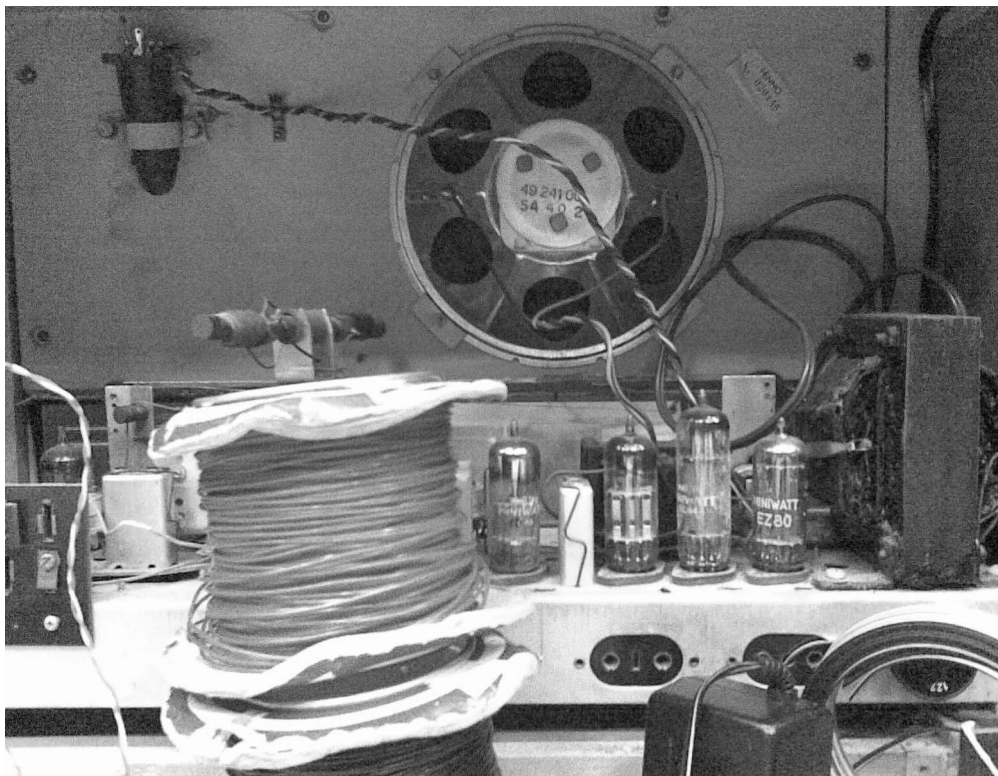
Tekstissäni on kyse kotimaisessa kulttuurintutkimuksessa vähälle huomiolle jääneestä aihepiiristä, äänentutkimuksesta ja sen traditioista. Tarkasteluni tuottaa näkemyksiä siitä, millaisin menetelmin musiikin ja äänen suhdetta on historiallisesti pohdittu sekä millaisiin ilmentymiin nämä lähestymistavat ovat käytännössä tukeutuneet, siis yksittäisiin äänitaiteen teoksiin ja niiden teknis-kulttuurisiin rakentumisen ehtoihin.

Havainnollistan artikkelini kulkua seuraavanlaisella jäsennyksellä:

Äänentutkimuksen historialliset suuntaukset	Suuntauksen tyypillinen ajattelija	Äänen kulttuurinen muoto
Traditionaalinen musiikintulkinta	Platon	Musiikki
Modernismi	Russolo	Melu
Jälkimodernismi	Miller	Sämpel

TAULUKKO 1. Äänentutkimuksen historialliset suuntaukset sekä kulttuuriset muodot pääpiirteittäin.

Artikkelini lopuksi esitän kontribuutioni tälle keskustelulle tasoittamalla ääripäihin jännittyneitä musiikkitiedon traditiota korostamalla musiikin, äänen ja niiden tapahtumahorisontin välistä vuorovaikutusta kulttuurin muotona, jossa musiikin jänneet kiinnittyvät teknisiin laitteisiin ja niiden avaruudellisiin olomuotoihin joskus jopa odottamattomilla soonisilla operaatioilla. Soonisuus tarkoittaa, samoin kuin auraalisuus, ääntä, äänellistä. Kuten tulemme huomaamaan, äänen ja musiikin suhde ei ole kuitenkaan yksiselitteinen.



PLATONIN LUOKKAHUONE

Oulu 12.12.2009, ravintola 45 Specialin luolamainen yläkerta klo 01.00. Viisi tyylikkäästi pukeutunutta miestä keskustelelee pyöreän pöydän ääressä erilaisista teknisistä järjestelmistä. Samaan aikaan DJ Jori Hulkkonen käynnistää hämärän huoneen perällä omaa settiään, joka alkaa välittömästi murentaa sitä systeemi-perustaa jota keskustelu on hetki aiemmin sivunnut: tekniikan ennustettavuutta sekä erehtymättömyyttä.

Miten tämä tapahtuu? Ottaako taide jälleen mittaa modernin tieteen aikaansaannoksista? Tavallaan, mutta ei kuitenkaan modernismin, ”modernin” urhean opponentin mielessä, vaikka platonisen musiikkikritiikin mielessä kyse onkin ”niistä muusikoista jotka kiusaavat ja räökkäävät kieliä vääntelemällä viritystappeja” (Valtio VII, 531b), toisin kuin niistä, jotka etsivät korvin kuultavista soinnuista matemaattisia lukusuhteita, tai kenties jotain tätäkin ideaalimpaa, eli puhtaan harmoniikan lainalaisuuksia, menetelmää joka voi puolestaan johtaa filosofiseen tietoon hyvän ideasta (Mt.).

Platonisessa diskurssissa harmonian tehtäväksi määrittyy sen kyky koskettaa voimallisesti sieluamme. Platon sanoo, että ”juuri rytmi ja melodiahan pystyvät parhaiten tunkeutumaan sielun sisimpään ja valtaavat sen voimakkaimmin”(Val-

KUVA 1. Patenti- ja muiden kiistojen vuoksi vasta 1920-luvulla yleistynyt radiovastaanotin on ollut sonoorinen laitteisto jonka vaikutusta paitsi musiikin kuluttamiseen, myös tuottamiseen tarkoitettuna instrumenttina on tutkittu koko sen historian ajan. Vanhan putkiradion sisäistä avaruutta. Kuva: Sep-po Kuivakari.

tio III, 401d). Hän on silti maltillinen musiikin määrän suhteen niin tekemisen kuin kuluttamisenkin muotona. ”Valtiossa” (n. 380 eaa.) hän esittää, että liian paljon musiikkia tekee naiselliseksi ja neuroottiseksi, ja että on vältettävä nuottien paljoutta, monimutkaisia asteikkoja, yhteensopimattomien muotojen ja rytmien sekoituksia sekä erilaisten soittimien yhteiskokoonpanoja (Mt.). Platonin mukaan on kartettava mielen sairauksien, neuroosien ja hysterian lietsomista vääränlaisella musiikilla, jollaiseksi hän määritteli muun muassa ”valittavat ja veltot sävellajit” sekä rytmit, jotka ”sopivat kuvaamaan alhaisuutta, ylpeyttä, hulluutta ja muunlaista pahuutta”. (Valtio III, 398c–400b)

DJ-kulttuurin keskeinen vaikuttaja, Paul D. Miller aka DJ Spooky That Subliminal Kid väittää kuitenkin, että DJ-kulttuuri on nykyisen digitaalisen kulttuurin alitajunta. Onko äänen figuurien alituinen toisto ja variointi ilman musiikin yhtenäisyyteen pyrkiviä operaatioita juuri tätä – mielen satunnaisia liikkeitä ja musiikin mahdollisia aleatorisuuksia, sattumankaltaisuuksia?

Miller puhuu kirjassaan ”Rhythm Science” (2004) ääniveistosten sämpläämisestä, ”vanhojen assosiaatioiden” esiinmiksaamisesta uusina ajattelun tapoina ja muotoina. Tällöin löydämme itsemme Millerin mukaan visuaalisten ja psykologisten vihjeiden monimutkaisesta verkosta, eräänlaisesta kinestesian muodosta joka kattaa kaiken olemisemme. Hän ajattelee, että tämä on outo salakirjoitusmenetelmä, joka säätelää meitä alituisesti pommittavien merkitysten liikennettä. (Miller 2004, 33) Tämä liikenne vastaa lopulta kysymykseen siitä,

” – – mitä miksaus lopulta on: luoda saumattomia täydennyksiä (*interpolations*) ajattelumme kohteisiin sepittääksemme niistä representaation vyöhykkeen, jolla yhden ja monen, originaalin ja sen kaksoiskappaleen, keskinäinen vuorovaikutus tulee kyseenalaistettua”.(Mt.)

Hulkkosen esityksessä, nimeämättömien samplejen eli nauhoitettujen ääninäytteiden päättymättömässä koosteessa, äänen ”vyöhyke” tarkasteli alituisesti itseään, purkautumatta kuitenkaan koskaan selkeiksi kartografisiksi merkityksiksi. Tällainen musiikki ei tule koskaan määrittäneeksi valmiina sävellyksenä vaan eräänlaisena avaruudellisena hahmona jota on mahdollista lähestyä monista eri näkökulmista käsin (Vrt. Reynolds 1998, 372). Esitys tavallaan viittasi koko ajan toisaalle musiikkinsa ohitse, kulki toisin äänensä omana merkitsijänä. Näin se kyseenalaisti jatkuvasti oman musiikillisen perustansa tuomalla mukaan myös sen ruumiillisen kokemisen ulottuvuuden.

Millerin sanoin, musiikin ”liikenne” oli Hulkkosen muotoilemassa soonisessa

avaruudessa käytännössä sekaisin. DJ-kulttuurin perusta, basso, repii sielumme auki ja jättää sen ajelehtimaan äänien synnyttämään avaruuteen. Melun tavoin se ei tuhoa sitä; loppumattomien rytmi- ja sävelfiguurien keskinäinen keskustelu ainoastaan jättää sielumme ratkaisemattomaan tilaan. Musiikki ei täyty eetoksen yksinkertaisuudella, kuten Platon sanoisi, vaan täydentyy musiikillisilla ideoilla, jotka kohdentuvat nyt äänen sinänsä päämäärättömään tai jopa takaperin kelautuvaan fyysisyyteen.

Tällä muotokielellä on perusta esimerkiksi 1990-luvun pariisilaisten boites-paikkojen rap-kulttuurissa ja siellä käytetyssä arabien ja mustien takaperin puhutussa verlan-slangissa, joka puolestaan perustuu sanaan *l'envers* (suom. takaperin). (Tyson 1995, 18) Takaperin-kulttuuri muistuttaa kansainvälisten situationistien 1960-luvun nurinpäinkääntämisen politiikkaa. Tälle ranskalaiselle taideryhmittymälle oli tyypillistä detournaus eli merkitysten nurinpäinkääntäminen eräänä scratchaamisen historiallisena esimuotona. Scratchissahan vinyyilejä kuljetetaan edestakaisin levylautasella musiikin jatkuvuuden murtamiseksi tarkoitettuna esteettisenä efektinä. Musiikki ”pidätty”, lamauttaen sen alkuperäisiä merkityksiä.

Musiikkisepite ei välttämättä merkitsekään totuuden paikkaa. Filosofi Susanna Lindberg on todennut, että rytmi ja mimesis kuuluvat samaan konstellaatioon. Ne ovat tapoja karakterisoida maailmaa ja olemistamme siinä. (Lindberg 2009, 28) Yksinkertaisemmillaan mimesis tarkoittaa jäljittelyä, rytmi taas sen olemisen tapaa. Taidefilosofiassa tämä liittyy esittävyuden ongelman käsitteellistämiseen ja antaa eväitä purkaa jäsennyksiä maailman ja sen representaatioiden välillä. Lindberg jatkaa:

”Tässä konstellaatiossa mimesis on eksistenssin perusluonne sikäli kuin eksistenssi on aluksi pelkkä puhdas, sinänsä tyhjä ja kriteeritön kyky kaikkiin muotoihin – olematta itsessään mitään. Rytmi puolestaan on sen karakterisoituminen, sen tuleminen joksikin ja joksikuksi, oli tämä karakteri sitten tyyppi tai yksilöllinen poljento.” (Mt.)

Ääniveistosten sämpläys, josta Miller puhuu, on yksi tällainen karakterisoinnin tapa. Muodonannin ongelmana nämä tavat, kuten Millerin esiin nostama salakirjoituskoodi, eivät kuitenkaan määrity välttämättä Platonin pedagogian mielessä totuuden saavuttamisen välineiksi, sen ideaalin toiminnallisuuden, jonka normatiivinen perusta lepää musiikillisten ilmenemismuotojen sekä totuuden diskurssin eli *logoksen* keskinäisessä vastaavuudessa. Platon sanoo, että harmonia, sopusuh-



KUVA 2. Myös vapaa jazz oli valmis kokeiluihin. Urban Sax -ryhmä Pori Jazzissa 1984. Leijuvan savun keskellä musiikin itselleen lunastama ilmaisuus vapaus sai jopa futuristisen ulkoasun. Kuva: Seppo Kuivakari.

taisuus ja hyvä rytmi ovat seurausta hyväluonteisuudesta (Valtio III, 400d–e), jolla hyvän idea on mahdollista saavuttaa.

Saadaksemme kattavamman kuvan äänitaiteen tutkimuksen historiasta me kysymme voiko ääni toimia toisin todellisuutta kuvatessaan? Onko musiikki ainoastaan väline hyvän ideaan? Ydinkysymys tällöin lienee, voiko musiikin ruumiillinen kokemus olla tie totuuteen vai onko tuo kokemus esteettinen arvo sinänsä?

Frances Dyson sanoo, että kun Platon viittaa ääneen instrumenttina, tämä ei tapahdu modernissa mielessä vaan pikemminkin totuuden paljastavana teknologiana, *teknikonina* (Dyson 2009, 22). Millerin väitteessä äänen teknologiaan on kuitenkin kytkeytynyt sonoorisen muutoksen mahdollisuus, jota Platon ei tahtonut suvaita. Platon oli sitä mieltä, että musiikin vakiintuneita perusteita ei saanut muuttaa, sillä se johtaa helposti myös tapojen vapauteen. Äänen talouteen viitaten olikin valvottava, ettei ”musiikin alalla ryhdytä mihinkään määräysten vas-

taisiin uudistuksiin” (Valtio IV, 424b) ja että ”on varottava päästämästä musiikkia muuttumaan uusiin muotoihin, sillä tällainen vaarantaisi kaiken muunkin” (Mt., 424c). Tämä pidättyvyys oli tie hänen valtionaloutta hyödyttävään ”onnekkaaseen mielihyvään” (vrt. Lait VII, 802b–c, 813a), jonka kääntöpuolena toimii hurmiota herättävä ”yleinen vapaus”, jossa helposti sekoittuvat myös musiikin lajityypit keskenään (Mt., 700a–701b).

Ajattelin, että tästä vapaudesta miksauksen filosofiassa on kysymys. Mutta onko se vääränlaista musiikkia, kuten meidän tulisi Platonia seuraten kysyä? Tämän kasvatuksellisen näkemyksen – joka on tarjonnut lähtökohdan myöhemmälle eurooppalaiselle musiikkitiedolle – mukaan ääni kultivoituu musiikissa, musiikiksi.

Äänen konstellatioita on kuitenkin lukuisia. Kun musiikin kategoriat tuottavat korjattuja diskursseja, melun puolestaan tuhoavat näitä kulttuurisia ”liikennemerkkejä”. Katsellessa tyylinekköjen tanssia voi kuitenkin ymmärtää, miten leikkisä alitajunta myös viekoittelee: se pitää otteessaan, mutta ei tarjoa lopulta ulospääsyä. Äänen plastinen manipulaatio tuottaa assosioivia sävelkulkuja sekä loputtomia rytmifraaseja kokoontumatta milloinkaan selvärajaisiksi kulutettaviksi kappaleiksi. Passion sijaan tanssilattialla korostuukin pakkomielle, obsessio. Täyttymätön tyydytys on tuottamatonta taloutta, eräänlaista tuhlausta, jos lainaamme tässä erästä Georges Bataillen keskeistä taiteen määritelmää. Näkemyksessä taide ei kultivoi, vaan tuomitsee pettäviin toimintamuotoihin: ”metsästämaan häilyviä varjoja” (Bataille 1998, 81).

Juuri näitä varjoja pedagogi Platon kavahti luolavertauksessaan, jota on pidetty hyvän muodon varhaisena filosofisena problematisoisena: ”Valtion” seitsemännen luvun alussa esitetyssä varjoteatterissa erilaisten audiovisuaalisten muotojen kantajat manipuloivat tapaamme aistia maailma. Hulkkosen yöllisen esityksen muotokieli ei kuitenkaan toiminut läpinäkyvänä totuuden paljastavana tai edes sen kätkeväenä teknologiana. Näin musiikkikasvatus ”kauniin ja hyvän” (Valtio VII, 531c) olemuksen saavuttamiseksi esityksestä jäi puuttumaan. Siitä puuttui muun muassa ne sävellajit, jotka eivät ”lankea ylimielisyyteen vaan toimii kaikessa maltillisesti ja hillitysti ja tyytyy lopputulokseen” (Valtio III, 399b).

Modernin koneen historian ajan esillä on ollut pyrkimys äänitaiteen tuottamiseen koneen ilmaisumahdollisuuksista käsin. Näin kuitenkin rikottiin säveltuotannon rajat nostamalla musiikin perustaksi hälyäännet. Äänitaiteilija Petri Kuljuntausta sanoo kirjassaan ”On/Off”, että 1900-luvun alussa sähkösoittimet tarjosivat uusia soinnillisia mahdollisuuksia ja loivat odotuksia tulevasta. Monet näistä soittimista rakennettiin kuitenkin sävelpohjaista ilmaisua ja perinteisen musiikin esittäjää silmällä pitäen, mutta ajassa ilmeni myös muunlaisia tavoitteita ja näihin näkemyksiin eivät enää päteneet perinteisen musiikin ja sävelpohjaisuuden lainalaisuudet. Ilmeni pyrkimys käyttää uutta teknologiaa äänten taiteen

tuottamiseen, ja uusia ilmaisukeinoja ryhdyttiin etsimään teknologian tarjoamista mahdollisuuksista käsin. (Kuljuntausta 2002, 70–71)

Tämänkaltaisesta pyrkimyksestä kertovat esimerkiksi Luigi Russolon mimeettiset kokeilut hänen itsensä rakentamillaan hälykoneilla, joita hän kutsui intonariumeiksi. Näillä futuristisilla välineillä pyrittiin itse asiassa hyvin pedagogiseen projektiin: jäljittelemällä laitteilla aikakauden teknistyvää äänimaisemaa hän halusi tuottaa esityksiä uudesta todellisuudesta, johon viime vuosisadan alun ihmiset olivat pikkuhiljaa tottumassa. Melun käsite oli teollisen vallankumouksen sivutuote ja kertoi heränneestä tarpeesta kategorisoida sen esteettinen luonto. Modernin ihmisen musiikkikasvatuksen näkökulmasta myös Russolo etsi ”hyvää muotoa” todellisuuden tuolloisille äänivarannoille eräänlaisena historiallisena maisemataloutena.

Vaikka aikansa ilmiömaailmaa jäljitellessään Russolon projekti oli mimeettinen, ei se musiikin filosofian mielessä ollut kuitenkaan platonistinen. Hän näki manifestissaan ”Arte dei Rumori” (suom. Hälyjen taide) vuodelta 1913 musiikin ei Platonin tavoin muuttumattomana vaan alati kehittyvänä taiteen muotona. Kehityksen turvaamiseksi oli välttämätöntä tutkia ”hälyäänien mahdollisuuksia”. Musiikin kehitys oli hänen näkemyksensä mukaan yhteneväinen koneiden lisääntymisen kanssa. Musiikki ikään kuin punnitsi koneellisia muutoksia ympäristössään, ottaen siltä uusia vaikutteita ja muodostaen siitä jopa futuristisen musiikkikasvatuksen yhden keskeisen lähteen.

Russolo sanoo manifestissaan, että ”odottamattomalla” aistimuksia sekoittaen tulet todella koskettamaan sieluamme. Melun kaaoksen lyyrinen jäsentely on perusta uudelle akustiselle mielihyvälle ja elämämme kiihtyvän rytmin ”satamääräiselle” monistamiselle (Russolo 1986, 86–87). Platonin korostaman maltin sijaan Russolon pohdinnassa korostuu koneen tuottama outouden lumo. Toisin kuin aiemmin on äänitaiteen tutkimuksen kapea-alaisessa paradigmassa esitetty, Russolon kokeilut olivat nekin rajoitettua taloutta. Ajattelen, että hän halusi ymmärtää jäljittelemiään äänimaisemia, täyttää ajan omilla normatiivisilla merkityksillä moderni maisema käyttäen instrumenttinaan itse rakentamia aistijärjestelmiämme sääteleviä ”totuuden teknologioita”.

Modernin luokkahuoneen täyttävät ympäristön äänet. Jos Platon ymmärsi äänen totuuden saavuttamisen välineenä, tulee meidän, sikäli kun jatkamme tällä antiikin ajattelun osoittamalla tiellä, ehkä tänään ymmärtää koneen olevan osa akustista todellisuuttamme. Ja edelleen, tekniikonina melu ei koskaan paljasta itseään kokonaisuudessaan. Konstellaationa se vetäytyy usein äänen railoihin: mysteereihin, kuten Russolo sanoo (Russolo 1986). Futuristinen korva oli herkkä näille taajuuksille, vaikka jäljittelyssä olisikin pyritty seuraamaan yleisiä akustiikan lainalaisuuksia (Vrt. Tisdall & Bozzolla 1989, 114–116).

Douglas Kahn sanoo kuitenkin, että Russolon ajatukset eivät noudattaneet

akustista terminologiaa. Käsitteinä ne korvasivat huomiot musiikin puhtaudesta melun tuottamalla rikkaudella (*richness*) tarkoituksenaan olla sopuosinnussa modernin elämän ja sen destruktiivisuuden kanssa. (Kahn 1999, 80–81) Näin rytmi ja mimesis kuuluvat edelleen samaan taidefilosofiseen ja pedagogiseen konstellaatioon; tässä tapauksessa moderniteetin sisäisen rytmin ja kiihkon muotoilun ydinkysymyksenä.

Tiivistyksenä yllä käydystä keskustelusta voimme todeta, että modernismin keskeinen ajatus oli kyseenalaistaa perinteinen käsitys musiikista itsenään tuomalla siihen melun ulottuvuus, jonka aiempi, Platoniin tavalla tai toisella sidoksissa ollut musiikkikäsite oli sivuuttanut tai musiikkikasvatuksen nimissä jopa paheksunut esteettisenä arvona. Totuuden sijaan melu onkin abstraktia, jopa spekulatiivista.

Esimerkiksi Dysonin mukaan melua on kaikkialla, avoimena kaikelle, ja spekulatiivisuuden mielessä, totuuden vastaisena (Dyson 2009, 89). Dysonin tavoin myös Kahn näkee melun kulttuuristen erojen merkittäjänä ja heterogeenisyyden sekä tavallisuudesta poikkeavan indikaattorina (Kahn 1999, 22). Melusta tulee itsessään sangen ristiriitainen käsite eikä musiikkitaloutena niinkään tuottava muotoilukonsepti. Päinvastoin, Kahn korostaa modernin melun olevan tuottamatonta tai peräti haitallista (Mt., 20).

ÄÄNIRAILO

Vaikka ajan saatossa melun nähdään kotoistuneen osaksi äänen valtakulttuurista – musiikkia – vaikuttaa kuitenkin siltä, että sama lähde kykenee edelleen tuottamaan äänen outoutta. Tämä tarkoittaa erityisesti modernismin teoriassa ja käytännössä melua. Oppositioasetelmana tämä ”melu” on tarkoittanut äänen avantgardea. Se on noudattanut kollaasin tunneherkkyyttä, äänen hajoamista, jonka historiallisia jäsenyyksiä, futuristien harjoittamasta ”uuden kauneuden” etsinnästä lähtien, ovat olleet erilaiset äänikollaasit sekä –montaasit, joiden lähteet eivät kenties ole alkuaan olleet edes soivia.

Siitäkin huolimatta, että Platonin kaltaiseen normatiiviseen musiikkitietoon ei aikamme äänitaiteen teoretisointi ryhdykään, voidaan koneen äänimaisemaa edelleen tarkastella samasta filosofisesta perspektiivistä käsin eli aikansa totuuden paljastavana teknologiana.

Äänitaiteen tutkimuksen perintö osoittaa äänellä olevan kaksi ekonomiaa, ylläpitävä ja purkava. Jos äänen musiikkillistaminen on rajoitettua merkitystaloutta, on sen historiallinen meluisuus puolestaan sitä yleistä ekonomiaa, jossa Bataillea mukaillen myös ei-merkityksellä on sijansa (Bataille 1998, 79). Vaikka musiikin voi nähdä rakenteistavan ääntä kulutettaviksi kategorioiksi kuten rytmi, tempo, melodia tai kokonaisvaltaisemmin harmonia, kaikkea ääntä ei kuitenkaan mu-

siikin modernismissa tulouteta merkitysjärjestelmiksi. ”Tilien tasapainon” – tai Platonin pedagogisessa konstellaatiossa, ”mitkä luvut sointuvat yhteen” (Valtio VII, 531c) – sijaan modernismin teonsanoiksi onkin ehdotettu muun muassa Rosalind Kraussin tapaan keskeytystä sekä erilaisten katkosten tuottamaa epäjatkuvuutta.

Artikkelini kannalta keskeistä on havainto siitä, että nämä ”teot” manifestoivat musiikin rakenteiden poissaolon tilaa. Modernistinen taiteentulkinta ehdottaakin koneen ääneksi ’irrottautumisia’ siitä rajatusta merkitystaloudesta, joka historiallisen avantgarden aikoihin nousi esiin erityisesti voimakkaana musiikkiteollisuuden kasvuna. Teknologian filosofi Carl Mitcham näkee, että moderni teknologia sulautui osaksi sitä suurta eriytymisen historiallista prosessia, jossa elämämme sosiaalinen ja kulttuurinen yhtenäisyys ositeltiin ja pilkottiin selvärajaisiksi toisistaan erottuviksi autonomisiksi yksiköiksi. (Mitcham 1995) Onkin perusteltua esittää, että avantgarden osoittamasta melun lokerosta tuli musiikin ”poissaolon” takaaja. Toisin sanoen, melusta tuli musiikin kiellon sosiokulttuurinen motiivi.

Tutkimustraditiona dekonstruktio ehdottaa kuitenkin äänen tutkimuksen tuottamien ”väkivaltaisten hierarkioiden” vastapainoksi toisenlaista lähestymistapaa, jossa binääristen oppositioasetelmien sijaan hahmotetaan niiden keskinäisen vuorovaikutuksen logiikkaa. Se mikä modernistisessa retoriikassa näyttäytyy musiikillisten rakenteiden kieltona, voidaan toisesta näkökulmasta ymmärtää täydentymisen aktina jota alituinen äänien generointi tuottaa.

Tässä koneen ekonomiassa merkitykset vetäytyvät. Petri Kuljuntausta puhuu kirjassaan ”Äänen extreme” lineaaristen ja generatiivisten esitysten erona toisistaan. Kun perinteinen, lineaarinen esitys toistuu aina esitettäessä samoin, generatiivisella teoksella voi olla tietyt ominaispiirteensä ja identiteettinsä, mutta teoksen osaelementit järjestyvät jokaisella esityskerralla uudelleen. (Kuljuntausta 2006, 199) Merkitystaloudeltaan generatiivinen taide on rinnastettavissa Kuljuntaustan mukaan oraaliseen traditioon siinä mielessä, että teos ei ole muodoltaan kiinteä.

Kysymys tässä erityisessä äänien taloudessa on äänen konsistensista, sen koostumuksesta. Rajoitetussa merkitystaloudessa äänen konsistenssi on sävelkeskeistä; esimerkiksi nuottien ja instrumenttien uudelleensijoittelua säveltäjän ennalta rajaamassa ääniavaruudessa. Myös Brian Eno painottaa traditionaalisten musiikkikäsitteiden korostavan musiikin rajoja, ja sanoo äänistudiota käsittelevässä tekstissään tämän rajan sulkevan pois esimerkiksi elektroniikan tarjoamat mahdollisuudet musiikin sisäiseen kehitykseen (Eno 2007, 130). Progressiota tavoittelevassa ja äänen todellisuuden uusia muotoja tapailevassa avoimessa ekonomiassa ”musiikkiteos voi olla jatkuvasti, jopa ikuisesti, muuttuva tai varioituvaa” (Kuljuntausta 2006, 139).

Lähestyessään melua yhdenmukaisuuden puute tekee työstä kuitenkin perin modernistisen, varioituvan sijaan pelkästään rikkovan. Kuljuntaustan oma esitys *Kaiku 2* –tapahtumassa Rovaniemellä 21.2.2004 oli käytännössä tällaista hälyääni-

en orkestrointia: yleisö sai kuunnella perättäisiä liikenteen ääniä, jotka eivät sekoituneet odotetulla tavalla toisiinsa vaan etenivät katkosten kautta toisiin, erilaisiin ääniin, joiden liikenne, todellisuuden rytmityksinä, katkeili huomiotaherättävästi. Nimettömän teoksen ääniavaruus rakentui todellisuudesta poikkeavalla tavalla, ja keholliset muistijälkemme liikenteestä ravistautuivat irti sen luonnollisina pidentyistä merkityksistä tuottaen kokemuksena erityistä geometristä tuskaa.

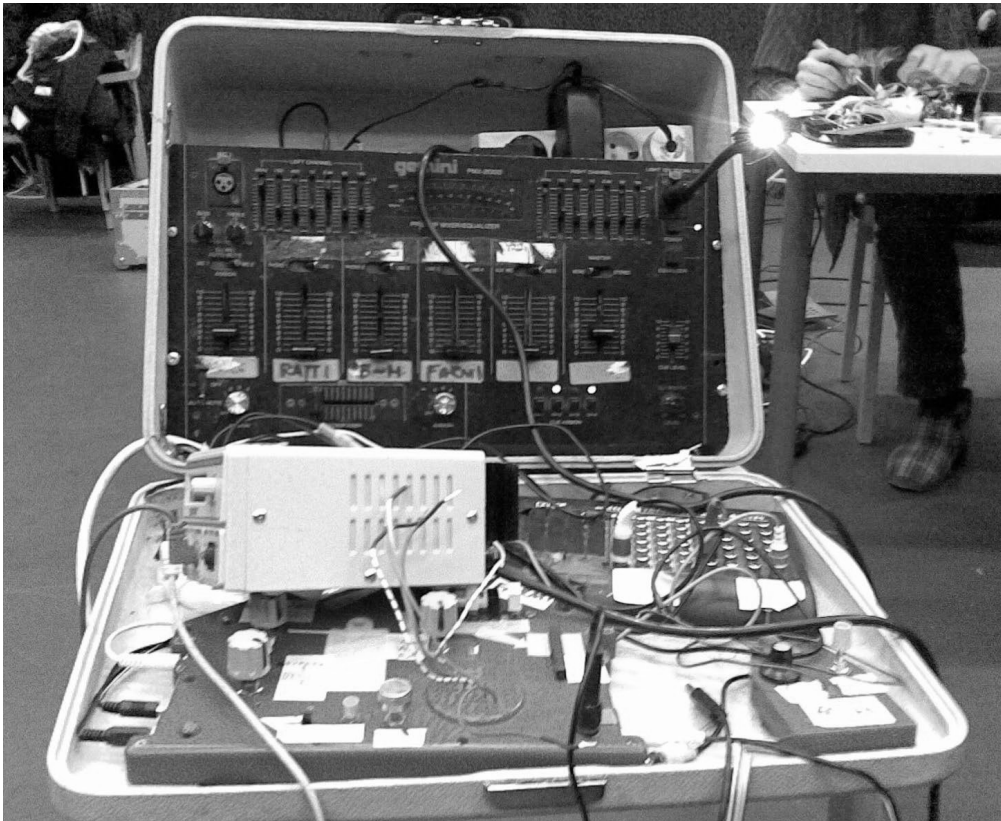
Vasta loppupuolella noin 40 minuutin esitystä sen sisältö abstrahoitui jonkin verran ja äänet ryhtyivät keskustelemaan keskenään määrittääkseen liikenteen äänistä koostuvan maantieteellisyyden nyt uudella tavalla. Kuljuntausta onkin saattanut itse määritellä teoksensa luonteen jo aiemmin pohtiessaan konkreettisen musiikin määritelmää:

”Traditionaalinen musiikki alkaa abstrakteista ideoista, jotka konkretisoituvat esityksessä. Konkreettinen musiikki taas alkaa konkreettisesta äänimateriaalista ja abstrahoituu tekoprosessin myötä” (Kuljuntausta 2002, 83).

Konsistenssia ajatellen tämä työskentelytapa ei ylläpidä äänen merkityksiä. Se ei myöskään pura niitä. Teosten kiinteys rakentuu toistosta ja variaatioista, äänen mukaelmista, jotka pitävät huolen siitä ettei teos hajoa. Tällöin kyse olisi äänen modernismista musiikillisten rakenteiden poissaolona, joka äärimmäisyyksiin edetessään tarkoittaa melua.

Kiteytetymin tätä edustaa modernin ahdistuksen ikoni, berliiniläinen me-luorkesteri Einstürzende Neubauten, joka tuotannossaan pyrkii tasapainoilemaan musiikin rakenteiden sekä tehdassaliakustiikan välillä. Näissä operaatioissa koneen tehtäväksi muodostui anastaa musiikin tila ainoalla koneen ymmärtämällä tavalla, hakaten. *Abfackeln!*-nimisessä levytyksessä vuodelta 1985 (suom. Leimautus!) rikkinäisen sähköpianon ääni kuljetetaan ”Zerhacker”-nimisen laitteen läpi. Tämä aiheuttaa puolestaan sen, että kone ainoastaan silppuaa pianon äänen toistuvaksi vasaraefektiksi. Ymmärrän tämän Bataillen luonnehtimana auringon ”räjähtävänä kuumuutena” ja ”vaarallisena tuhlauksena” (Vrt. Bataille 1998, 14), jossa äänen ruumis palaa nopeasti loppuun täsmällisenä äänihakkeena.

Moderni mekanisaatio ylläpitää eriytymisen prosesseja, ja konevasara on tämän totuuden paljastamisen eräs teknologia. Ositusefekti on modernistisen *Weltanschauungin*, maailmankatsomuksen nihilistinen perikuva ja sen kulttuurinen muoto. Muun muassa 1980-luvun alussa Berlin Atonal -festivaaleilla kukoistanut kulttuuri, jonka taidefilosofista statusta akateeminen tutkimus ja keskustelu on vain



sivunnut, on ”ruosteen tutkimusta” aarporan avulla (Kuivakari 1984, 9). Kenties se on Bataillen kehittämää ”heterologiaa”, joka tutkii ulossulkemisen prosessia, joka tuottaa jätteen, sekä tämän jätteen aiheuttamia reaktioita kuten vastenmielisyttä ja vetovoimaa (Vrt. Bataille 1998, 13).

Atonal-festivaalin taltioinneissa koneen tuottama jäte, häly, palautetaan esteettisesti koettavan piiriin istuttamalla hälyäännet esimerkiksi toistuviin rytmisiin rakenteisiin. Tässä atmosfäärissä Platonin pedagogian hahmottama, järkiperaisesti tavoitettava musiikin kauneus korvautuu pahalla musiikilla, joka rakentuu keskeisesti melun varaan. Dysonin mukaan modernistisen äänitaiteen eräs keskeinen tunnusmerkki, melu, ärsyttää koska se ei perustu musiikilliseen järjestykseen. Se ei ole enää musiikin pidättyväisyyttä: konsistenssia ajatellen se katkoo pyrkimykset äänen eheyttämiseksi, esimerkiksi musiikiksi ja sen kokoamisen tavoiksi. (Dyson 2009, 188)

Näiksi musiikillisen eheyttämisen tavoiksi voimme määrittää muun muassa rytmien sekä melodian, mutta myös tilan. Golo Föllmer sanoo, että koska tila usein korvaa ajan pääasiallisena rakenteellisena kehyksenä, on sillä äänitaiteessa keskeinen rooli (Föllmer 2010, 298).

Toinen modernin musiikin perinne, joka sekin hyödynsi uusinta äänitusteknologiaa, kehittyi 1900-luvun puolivälissä konkreettisen musiikin harjoittajien ja John Cagen kokeiluista ääninauhoilla. Teknologiasta kiinnostunut Cage ryhtyi leikkaamaan ääninauhaa erimittaisiin palasiin ja niiden liimaamiseen takaisin yhteen eri järjestyksessä. Konkreettisen musiikin isä Pierre Schaeffer pyrki puolestaan kokeiluissaan kadottamaan äänen konkreettiset merkitykset jäsentämällä niiden todellisuutta koneen tarjoamin ilmaisukeinoin. Hän olikin sangen viehättynyt siitä, miten radio ja nauhoitusteknologia mahdollistivat aivan uuden äänen kokemisen tavan.

Schaeffer kutsui työtään ”sonooristen objektien” etsinnäksi (Ks. Schaeffer 2007). Modernin metallisuunnitelman sijaan tiedostamattomaan kohdistuva kiinnostus etsi äänen katvealueita ja taajuuksia musiikin ulkopuolelta uudella äänitusteknologialla kuten mikrofoneilla, nauhureilla, vahvistimilla, mikserillä sekä äänigeneraattoreilla. Kun ääni irrotetaan lähteestään – mikä oli Schaefferin keskeinen työskentelyn metodi – erkane kauneus kuitenkin paradoksaalisesti hyvyydestä. (Vrt. samplejen ja konkreettisen musiikin keskinäisestä yhteydestä Reynolds 1998, 365–366) Äänentallennus- ja toistolaitteiden kehitys muutti suhtautumistamme ääneen, mutta myös sen käsittelyyn perinteisen musiikkitiedon käsitteistön ulkopuolella.

Jos Russolon laitteet olivat aikansa todellisuutta jäljentäessään futuristisia mimesis-koneita, ovat uudet audioteknologiat puolestaan mielikuvituskoneita pystyessään toteuttamaan mahdollisimman tarkasti taiteilijan mielihaluja (Vrt. Eisenberg 1987, 151).

KUVA 3. Äänen kehyksiä ”Music of the — Spheres”-tapahtumassa Turussa 22.7.2011. Suljettu huilun tila (kupla) sekä avoin miksausksen tila (joenranta). Yksityisen musiikillisen tilan eheyden purkaa kaupunkitilaan taustalta tunkeutuva (miksattu) häly.

KUVA 4. ”Melusalkku” Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan järjestämässä kokeellisen musiikin työpajassa 19.3.2010. Kuvat: Sepo Kuivakari.

Mielikuvitukselliset kokeilut varhaisilla magneettinauhoilla olivatkin historiallinen polku nykyisen digitaalisen kulttuurin alitajuntaan. Soonisen alkemian historiallisissa kasettipesissä todellisuutta ei suoranaisesti käyty imitoimaan vaan pystytettiin sen pimeys. Se on mustan auringon matematiikkaa. Mustalla auringolla Bataille tarkoittaa hulluuden ja irrationaalien vertauskuvaa: se on öinen aurinko, joka mädättää ja sokaisee, vastakohtana Platoniin perustuvan länsimaisen mytologian tavanomaisille visioille auringosta järjen ja vallan symbolina (Ks. Bataille 1998, 12).

John Cage sanoo aikanaan julkaisematta jääneessä, vuodelle 1969 päivätyssä tekstissään ”Art and Technology”, että taiteen tarkoitus ei eroa teknologian tarkoituksesta, epäjärjestyksen tunnetuksi tekemisestä ”valloittamalla alueita joilla mikään ei ole merkityksiltään pysyvää” (Cage 2000, 111–112). Russolon tavoin Cage oli kiinnostunut äänen outoudesta, ja edelleen Russolon tavoin, hän käytti uusinta ääniteknologiaa sen tutkimiseen. Simon Reynoldsin mukaan myös radiokaalit sämplääjät laajentavat tänään käsityksiämme siitä, mitä musiikki voi olla, harjoittamalla nyt kokeiluja äänenväreillä sekä melulla, painottamalla melodian ja harmonian sijaan erityisesti rytmiä ja toistoa (Reynolds 1998, 373).

Teknologiasta muodostui uuden todellisuuden instrumentteja, joiden käytöllä musiikki ei ajautunut kuitenkaan sisäiseen kriisiin: syntyi nauhamusiikki, jolle akustinen luonto saattoi olla vain yksi inspiraation lähde. Magnetisointi sai äänen hierarkiat liikkeelle.

Esimerkiksi ”sanojen DJ” William Burroughs ja hänen 1960-luvun cut-upinsa ovat olleet kunnianosoituksen kohde paitsi sämpläykselle, myös Atonal-festivaalin esiintyjille, muun muassa Borsigin raivokkaissa sähköpurkauksissa jäsenyville Burroughs-lähteiden uudelleenmiksauksille. Esitys rakentui ”toisen asteen” cut-upeista, osoituksena äänien generoitumisesta ja sämplen kulttuurihistoriallisesta statuksesta. Jo Burroughs lainasi omissa tekstuaalisissa, visuaalisissa sekä audiivisissa cut-upeissaan olemassa olevaa materiaalia, jota Borzig edelleen miksasi omassa esityksessään.

Totuuden instrumenttina cut-up-menetelmään kytkeytyy käsitys median läsnäolosta modernin aistimaailman havainnoimisen tavoissa, mutta myös ajatus menetelmän kyvystä todellisuuden kuvien, äänien ja tekstien uudelleenorganisoinniseksi ja –ryhmittymiseksi. Kone, rationaalinen laite, kykenee todellisuuden havaitsemiseen epä- ja esirationaalilla sekä meille tiedostamattomalla tavalla.

Cut-upien satunnaisuus niin kokemuksen kuin kokoamisenkin tapoina on kulttuurihistoriallinen linkki historiallisen avantgarden kollaasien sekä sämplen välillä. Myös Burroughs korostaa sattumanvaraisen menetelmän kokeilevaa luonnetta (Burroughs 1982, 268–270), kohdentuen totuuden teknikonina keinotekoiseen ja jo välitettyyn. 1900-luvun äänimaisemassa distraktion, häiriön kulttuurihistorialla on erityinen asema.

Toisaalta myös Jamaikalaisten sound systemsien ”versioista” kehittynyt dubin traditio on käyttänyt studiota sekä miksauspöytää instrumenttina erityisesti 1960-luvulta lähtien. Sekin on historiallinen esimerkki magneettisille kasettinauhoille kätkeytyneestä alitajunnasta, joka lainehtii Philip Sherburnen mukaan tänään erityisen riippuvaisena loopeista eli äänisilmukoista, erilaisista jaksollisista sekvensseistä eli musiikillisen aiheen toistumisista sekä tämän toiston aiheuttamista äänen kertautumisista (Sherburne 2007, 319). Dubiin musiikin lajityyppinä johtaneissa ”versioissa” puolestaan irrottauduttiin laulujen vokaalisuuksista ja keskityttiin muun muassa kaikuja ja muita efektejä lisäämällä insinööritaiteen korostamiseen musiikkituotannossa (ks. Natal 2007).

Edellä kuvatussa melun jäsenyksessä kyse ei ole laadullisesta eroista analogisen ja digitaalisen teknologian välillä. Kyse on pikemminkin taiteellisesta ajattelusta, johon digitaalisuus mukautuu omanlaisena totuuden teknologiana. Korvaavuuden sijaan se koettaa kääntää katseensa sisäänpäin ja tutkia itsensä rakentumisen tapaa. Modernistisen tulkinnan ohella koneen äänenmuodostuksen tavaksi voikin ehdottaa sen alituista muuntuvuutta. Näkemyksessä häiriö ei ole esteettinen arvo sinänsä, vaan itsensä tarkastelun instrumentti. Se itsessään on kykenevä mysteerihin, joista Russolo puhui manifestissaan ja joita Platon ajattelussaan vieroksui ja nosti esiin varoittavana esimerkkinä luolavertauksessaan.

Dyson jakaa tulkintani äänitaiteen sekä uuden musiikkikulttuurin eroista. Hän sanoo, että siinä missä äänitaiteilijoiden sämpläykset voivat modernismin tapaan ehdottaa tilan ja kehon poissaoloja (hän käyttää tässä runollista ilmaisua *eclipse*) korostamalla kulttuurimme yhteisesti tunnistamia signaaleja, uuden median ylläpitämä ”uusi” (*new in new media*) on puolestaan riippuvainen ruumiillisuuden, tilan ja todellisuuden käsitteiden uudelleenmäärittelystä. (Dyson 2009, 182) Uusi ei siis olisikaan mikään teknologian sisäinen ominaisuus vaan vasta keskustelujen ja neuvottelujen tulos.

Nähdäkseni taustalla tässä uudelleenmäärittelyssä on enemmän tai vähemmän tietoisesti omaksuttu näkemys esteettisen kategorioiden laajentumisesta kauneuden käsittämisen piiristä ruumiillisesti ja subjektiivisesti koettavaan. Kun aiemmin ääneen on suhtauduttu musiikin ehdoin (Platon) tai näiden ehtojen kieltona (modernismi), kysytään nyt äänen kulutuksen tapoja ruumiillisena eikä esteettis-filosofisena kategoriana. Tästä käsitteellisestä avauksesta kertoo myös Jonathan Sternin ajatus siitä, että äänen reproduktion historia on ihmiskehon muuntelua tiedon ja käytäntöjen (*knowledge and practice*) kohteena (Sterne 2003, 50–51). Jos ajattelemme tässä yhteydessä Millerin ajatuksia merkitysten liikenteestä, nämä käytännöt voivat näyttäytyä vetäytyvinä. Kehomme ei näissä operaatioissa koskaan saakaan täyttä merkitystään. Kehomme kohdistuva musiikkitieto on näin spekulatiivista ja totuudesta pidättyvää. Avaan tätä ajatusta seuraavassa luvussa.

ÄÄNIKIRURGIAA

Lopputulokset äänen tutkimuksen traditioita käsittelevästä tarkastelustamme on seuraavanlainen. On mahdollista asettaa tulokset taulukon muotoon: koneen äänen ekonomiat

ylläpitävät	purkavat	tuottavat
pysyviä	muutoksen kautta	täydennyksinä
traditionaalisen tulkinnan mukaisia	modernistisen tulkinnan mukaisia	dekonstruktivisen tulkinnan mukaisia
äänen merkityksiä.		

TAULUKKO 2. Äänen tutkimuksen keskeiset historialliset teoretisoinnin tavat sekä, ylhäältä alas luettuina, äänen ylläpitämiseen, purkamiseen tai tuottamiseen liittyvät tiedonintressit ja niiden tavoitteet.

1900-luvun kulussa artistinen mielikuvitus pyrki irrottautumaan sellaisista musiikin rakenteista, jotka koettiin ilmaisua rajoittavina. Samaan aikaan kuitenkin samoista lähtökohdista kehittyi edellistä keskustelempaa konemusiikin talous. Musiikin modernismi kantoi sisällään oman muutoksensa siemenen.

Traditionaaliset tulkinnat korostavat äänen rajattua taloutta, johon on erityisesti lyönyt leimansa moderni äänitusteknologia vaikuttamalla muun muassa nykyäänkin varsin yleisenä pidettyyn musiikkiesityksen kesto- ja kestoon. Modernistiset tulkinnat puoltavat sitä vastoin yleistä äänen ekonomiaa. Samoin tekevät dekonstruktiviset, mutta tuottamiseen liittyvä toisto ei jää näiden tulkintojen mukaan kuitenkaan polkemaan paikoilleen vaan täydentyy alituisesti toisilla merkityksillä (Vrt. Derrida 2003, 27–57).

Myös tämä on äänen generatiivista käsittelyä. Sen dekonstruktivisissa, merkityksiä purkavissa käytännöissä kyse on usein siitä, mitä Jukka Sihvonen pitää ”audiovisuaalisena änkytyksenä” (Ks. Sihvonen 1993, 239, 243). Änkytyksessä on kyse teoksen ruumiillistumasta, joka kokeilee alituisen erilaisia itsensä tuottamisen tapoja, etsii omaa ilmaisukieltään, kenties epäonnistuen ja yrittäen sitten taas mahdollistua uudelleen. Sihvonen lainaa määrittelyssään Slavoj Žižekiä: ”emme kuule muuta kuin tietyn rytmisen tahdin, jonka alkuperä ja luonne jää epäselväksi: se on ikään kuin jossakin sydämenlyöntien ja käynnissä olevan koneen välimailla”. (Mt., 241)

Näitä kyberneettisiä toistoja kone on tuottanut erityisesti mediataiteen maailmassa. Tässä yhteydessä voimme mainita vaikkapa Granular Synthesis-duon audiovisuaaliset teokset kuten *Modell 5 Remixed* (1994–96), jonka kyborginaiset jäävät kouristelemaan kivuliaissa spasmeissa oman lähdekoodinsa ympärille: näkyvätön ”laite” kiduttaa heitä, repimällä heidät aina takaisin tuskaiseen olotilaansa. Naiset, jotka ovat itse asiassa digitaalisia monisteita yhdestä esiintyjästä, Akemi Takeyasta, eivät kykene tunnistamaan loputtomaan änkytykseen ajautumisen loogiikkaa vaan kokevat siitä irti pyrkinessään vain koneen selittämättömän kyvyn vangita heidät pakkomielteiseen toistoonsa.

Dekonstruktiossa puhutaan yleensä kiinteän muodon katoamisesta. Tässä ajattelussa, systeemien moninaisuudessa, esittämisen figureja ei nähdä yhtenä vaan lukuisina. Edellisen esimerkkinä *Modell 5:n* kyborginaiset pyrkivät kenties palaamaan luonnolliseen olotilaansa, yrittäen turhaan rikkoa koneen seesteisimmilläänkin vasaroivan toisteen. Lopulta kone antaa naisten kasvoille muodon, joka on yhdistelmä luonnollisia kasvoja ja koneen aiheuttamaa liikettä, jolloin naisten äänen – päälleikäyvä kivuliaan voihkeen – lisäksi heidän ruumiinsa ”änkyttää”.

Motiivi on tässä samankaltainen kuin esimerkiksi Hanna Haaslahden peilitalo-installaatioissa kuten *Time Experiment* (2007), joissa peiliin katsojat juutuvat väkivaltaiseen aikalooppiin joka saa heidät pidättymään omaan ajallisesti pysähtyneeseen värinänsä. Tässä median hitaudessa he viivästyvät omakuvansa merkityksistä. Teoksen rytmi, tai sen hitaus, pidättyy totuuden muotoilusta. Mimesis-kysymyksenä sen suhde totuuteen on pidättyvä. Se tunnistaa liikkeensä, rytmensä, mutta on lopulta kykenemätön sen karakterisoimiseen.

Näin tulkittuna äänen figuuri, sen hahmo tai muoto, ei ole vain toinen. Tässä muodonannissa ei ole pysyvyyttä, edes toisen pysyvyyttä, johon olisi mahdollista samastua. (Ks. Lacoue-Labarthe 1989, 175). Dekonstruktioivinen vastakkainasettelujen kritiikki on tätä puhtaimmillaan: Philippe Lacoue-Labarthe pitää kykyä liikkeeseen toden ja ei-toden välillä modernin taiteen keskeisenä tunnuspiirteenä, mutta erityisesti digitaalinen kulttuuri vaikuttaisi lunastaneen ajatuksen omakseen. Nähdäkseni juuri sämplä (vrt. Reynolds 1998, 375) on pidettävä tällaisena generatiivisena muodonantina, jossa kuvitteellinen on aina osa kuvaamaansa todellisuutta. Aina kun kerromme, kykenemme jo kuvittelemaan sen. Muotoilukysymyksenä äänen ”figuuri” ei ole todellisuuden kuva vaan pikemminkin suhde kuvatuun ja kuvaajan välillä; se on ”kuvitelu esitys”.

Taidefilosofisena avauksena ajatus on miellyttävä ja kertoo mahdollisuudesta suhteellistaa musiikkitiedon vaalimat ajatukset totuuden teknikonista. Musiikki ja melu eivät ole sämplessä toisiaan korvaavia arvojärjestelmiä ja siten äänen keinotekoinen kaksijakoisuus voidaan ylittää. Esimerkiksi käytetyissä loopeissa äänen hahmo ravistautuu irti menneisyydestään siitä loitontuen, ollen samanaikaisesti

silti omassa historiassaan yhä läsnä. Kaiun tavoin sen hahmo, figuuri vetäytyy. Itseään tarkastellessaan se löytää totuuden sijaan ainoastaan oman vetäytymisensä karakterin.

Tähän ajatteluun perustuen esitänkin tulkinnan siitä, että Kuljuntaustan edellä mainittu esitys tuotti äänen figuurien dekonstruktioita purkamalla systemaattisesti erilaisia liikenteen ääniä. Dekonstruktio mahdollistui tässä esityksessä modernistiseen tapaan orientoituvana totuuden rikkomisen välikappaleena, mitä viimeaikainen dekonstruktioivinen taiteentulkinta on päätenyt pitämään myös dekonstruktion filosofisena toimintaohjeena. (Ks. esimerkiksi Landow 1997, 33–48; Ulmer 1985, 59) Ajattelen, että Kuljuntaustan dekonstruktioivinen motiivi liittyy dekonstruktion filosofian tiettyyn, modernistiseen tulkintaan, joka ymmärtää kirjoituksen fyysisyyden, myös musikaalisen sellaisen, todellisuuden peittäväenä tekijänä.

Tässä luennassa melukone asettaa itsensä teknikonina todellisuuden paikalle ja luodut merkitykset määrittyvät sen itsensä kautta (vrt. Krauss 1986, 206). Tällöin se saa myös poliittisen silauksensa: Kahn näkee, että avantgardistisella melulla on taipumuksia liittyä osaksi jonkin muun alistamisen taktiikoita (Kahn 1999, 21). Anthony Gardner puhuu Ernesto Laclahun viitaten radikaalista demokratiasta, joka mahdollistaa kamppailun siitä, mikä merkityksellinen järjestelmä voi kolonialisoida ”tyhjän merkin” (vrt. melu ristiriitaisena käsitteenä) tullakseen hetkelliseksi hegemoniseksi (Gardner 2010, 190). Ainakin historiallisesti ajatusta voi verrata äänen avantgardeen musiikin merkitysten poissaolona.

Derrida ja Lacoue-Labarthe, dekonstruktion keskeiset historialliset toimijat, näkevät dekonstruktion teosanaana kuitenkin *supplémentin*, täydennyksen, joka aina kirjoittautuu mukaan merkityksenantoprosesseihin. Havainnollisesti Derrida sanookin, että on olemassa erilaisia hegemonioita purkavaa rytmistä vetäytymistä (Derrida teoksessa Lacoue-Labarthe 1989, 31–32). Täydennyksen liikkeessä merkitys ei ole vain yksi, edes sen totuuden kääntöpuoli, vaan totuuden vetäytymisen päättymätön mekanismi. Kuten Reynolds sanoo, tällainen figuraalinen pysymättömyys ”tuottaa toisiaan seuraavia nyt-hetkiä” (*next now*) – hetkiä, jolloin ”nyt” kestää pidempään (Reynolds 1998, 379). Kaiku, looppi, on eräs tällainen filosofinen ele, jonka perusta on elektroakustisessa musiikissa ja kokeiluissa.

Varsinkin generatiivisessa taiteessa rytmi onkin likiarvo, skeema. Se ei näyttyä pelkästään musiikin matemaattisen muodon, sen vakauden hajoamisena. Tämänkaltaiseen meteliin useat äänitaiteen manifestaatiot päätyvät. Sen sijaan loopeissa ja niiden käyttötavoissa kyse on pikemminkin liikkeestä hajoamisen ja kokoontumisen, muodon ja ei-muodon välillä (Ks. tästä keskustelusta Lacoue-Labarthe 1989, 199–201). Lindberg sanoo, että vaikka rytmi onkin elementaarista, se ei kuitenkaan ole pelkkää koneen tikitystä. Hänen mukaansa kone edellyttää

jonkin ulkoisen järjestysperiaatteen, kun taas rytmi synnyttää järjestyksen, jolloin rytmistä tulee ”taiteellinen” tai ”luova” toisto. Se edellyttää variaation, joka ei ole vain reaktiivista vaan ikään kuin improvisoitua, joskaan ei tietoista. Rytmii tuo kuuluville luomisen ja modulaation, jota koneellisempi ”toisto” ei vielä pue sanoiksi – se on varioivaa toistoa (Lindberg 2009, 28).

Edellä kuvattu merkitsee eräänlaista digitaalista konsistenssia avaruudellisena keskinäisriippuvuutena. Esimerkiksi Hulkkosen esityksessä laulun sijaan käytettiin muuhun digitaaliseen äänimassaan sekoittuvia juuri ja juuri tunnistettavia ihmisääniä. Tällaiset nyrjähtelevät figuurit ovat elossa muuntuen ja lainaten kaikuja toinen toisiltaan, painottaen esimerkiksi asteittain kehittyviä rytmisiä syklejä tai säveltapailuja hitaina, kehoomme tunkeutuvina soonisina aaltoliikkeinä. Sihvosen sanoin, pyrkien ”mahdollistumaan uudelleen”. Tätä elettä kuvaa Esa Kirkkopelto sattuvasti pohtiessaan Lacoue-Labarthen liioittelun logiikan, hyperbologiikan käsitettä:

”[...] Hyperbologiikan ’organisointia purkava’ vaikutus spekulatiiviseen liikkeeseen ilmenee siten, että se ’jähmettää tai kieltää’ tuon liikkeen ’tai pikemminkin saa sen höltymään ja hyllyttää sen’. Hyperbologiikka ’estää tuota pyrkimystä jatkuvasti valmistumasta eikä lakkaa, sen itsensä kopiona, erottamasta sitä itsestään, uurtamasta siihen kierteitään ja viemästä siltä pohjaa’. Hyperbologiikka ’keskeyttää sen, yhä uudestaan, ja saattaa sen kuin ’kouristuksen’ valtaan’. Ratkaisevassa vaiheessaan [...] sen valtaa äkisti outo ja ylenpalttinen plastisuus, materiaalisuus, ellei peräti ruumiillisuus, joka ei kunnioita mitään metaforista järjestystä eikä palaa tekstissä perusteltuihin merkityksiin.” (Kirkkopelto 2009, 107)

Tämänkaltaiset käytännöt alleviivaavat dekonstruktion pedagogiaa. Se ei merkitse samaa kuin musiikin merkityksiä koskeva modernistinen kieltö, vaan on perimiltään filosofinen motiivi merkitysten vetäytymisen liikkeelle. Näissä erityisissä operaatioissa taiteesta tulee prosessi. Tämä liike kuvaa sattuvasti yökerhon ideologiaa: ”juhlaa, joka ei pääty” kuten Sherburne kiteyttää (Sherburne 2007, 323). Tämä juhla saa usein minimalistisen muodon – ei materiaalin vähyytenä vaan sille ominaisen kulttuurisen yltäkylläisyyden käsittelyn minimalismina (Mt., 324–325; vrt. minimalismista Neill 2007, 387). Teknisten standardien vapautuminen edesauttoi tässä kehityksessä.

Modernissa työpajassa operoivat äänen alkemistit pitävät leikkausesityksiä juhli-
livan yleisön keskellä pyrkimättä parantamaan koneidensa änkytystä kirurgisilla
operaatioilla, jotka kone sinänsä mahdollistaisi. Sen sijaan nämä esitykset ovat
silpoutumisen riitti, uhrauksen häveliäs muoto, äänen ruumiinavauksen yleisinhil-
millistä logiikkaa, jossa kulttuuri alituisesti uudentaa itseään. Se jatkaa modernis-
tista osittamisen kulttuurimuotoa, mutta korvaavuuden sijaan se pyrkii musiikki-
perinnön elvyttämiseen sille tyypillisellä (generatiivisella) merkitysten liikenteellä.

Äänet, mukaan lukien musiikki, ryhmittyvät toisin kontekstualisoituessaan,
kenties jopa toisistaan poikkeaviin asiayhteyksiin. Kuten artikkelin alussa de-
konstruktioita analyysimenetelmänä luonnehdittiin, taideteoksetkin avautuvat
moninaisten systeemiperiaatteiden liikkeille. Ne ovat näiden teosten ”liikkeen
muoto” (vrt. Lindberg 2009, 22).

Käsitejärjestelmänä vetäydytään tällöin niistä paikantamisen ja määrittysten
koordinaateista, jotka ovat olleet läsnä musiikkitiedon traditionaalisissa ja mo-
dernistisissä tulkinnoissa. Taideteosta tutkitaan tällöin monikerroksisen suhde-
verkoston ilmaisimena.

TAPPOIKO DJ DISKON?

Tunnustautuessaan taiteilijaksi DJ ei enää ylläpidä käsitystämme historiallisesta
diskosta ja sen kuluttamisen tavoista. DJ-kulttuurin onkin sanottu merkitsevän
uutta teknis-kulttuurista tilaa. Tässä tilassa DJ, kuten myös jostain väriurkujen ja
valotaiteen historiallisesta hämärästä kehittynyt visuaalisten taiteiden ilmaisutapa
VJ-kulttuuri ja sen edustaja VJ, ovat ”kuraattoreita” ((Spinrad 2005, 31). Modernin
teknologian avulla heistä on tullut taiteilijoita ”keräilijöinä” (Vrt. Reynolds 1998,
370; väriurkujen historiasta ks. Jewanski 2010).

Jos Kuljuntausta nosti esiin generatiivisen taiteen yhteydessä oraalisen kulttuu-
rin itseään täydentävän kerrontatavan, voimme talouden nimissä pohtia näiden
”kuraattoreiden” asemaa digitaalisen kulttuurin keräilytaloudessa. Millerin mu-
kaan DJ:t tuottavat metamorfoosin tilassa olevia synekdokeita olemassa olevista
äänilähteistä. Synekdokeella tarkoitetaan osan asettamista kokonaisuuden tilalle.
Näin toimivat myös tämän päivän sämplääjät, joskus, merkitystalouden mielessä,
jopa olemassa olevia tekijänoikeuksia loukaten. (Miller 2007, 351) Tulemme kuin
varkain tuhlaamisen kulttuuriin merkityksiin: tuhlaaminen ilmaisutapana (osa
kokonaisuuden sijaan) sekä siihen liittyvänä juridisena ongelmana (rikos).

Sämpel on tuhlaamisen konstellaatio ja yökerho sen tapahtumisen miljöö, ”re-
presentaation vyöhyke”, kuten Miller asian ilmaisee (Miller 2004, 33).

Avoimena talousjärjestelmänä keräilykulttuuri ei olisikaan ”hyödyllistä” sanan
platonisessa merkityksessä. Näin tulkittuna DJ-taiteen työskentelymetodi kuulos-

taisi perin jälkimodernille, olemassaolevaan materiaaliin kohdistuvan lainauksen ansaintalogiikalle. Paul Spinrad painottaa, että sekä DJ että VJ käyttävät uusinta teknistä palettia valikoidakseen, miksatakseen ja asettaakseen lopulta rinnakkain erilaisia ääniä kulttuurisen kollaasin rakentamisen tarkoituksessa. Riitasoinnut, joita VJ tästä materiaalista luo, ovat kognitiivisia, ei musikaalisia, mutta muuten työskentelytekniikka on heillä samankaltainen. (Spinrad 2005, 14; ks. myös Alexander 2010, 201–202) Näillä kognitiivisilla riitasoinnuilla Spinrad tarkoittaa kuuloaistimusten sijaan näköhavaintojamme, onhan VJ, video jockey, nimenomaan visualisoija.

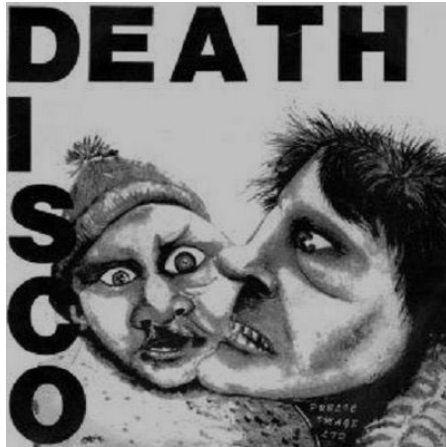
Tätä käytäntöä voisi kuvailla Milleriin ja Reynoldsiin viitaten äänilähteiden erottelemisena alkuperäisestä kontekstistaan ja kiinnittämisestä miksaamisen avulla toiseen äänelliseen viitekehykseen. Tämä sämplestä kertova taiteellinen strategia karakterisoi puolestaan diskon maantieteellistä liikennettä erityisinä ajallisina käytänteinä sekä kestoina.

Mutta millaisina erityisyyksinä? Kuten olemme havainneet, on diskon perinteinen talousjärjestelmä 2000-luvulle tultaessa muuttunut. Kuratointi ulottuu ilmiön omien kulttuurihistoriallisten kehystensä ulkopuolelle. Tällöin ei ole paljoakaan jäljellä tiskijukan soittamista, tunnistettavista musiikkikappaleista eikä niiden tyyppillisestä dramaturgisesta pulssista, puhumattakaan sellaisista musiikin välittämistä normatiivisista komentojärjestelmistä (*”Do the Hustle”*) joilla diskonkin sen alkuaikoina 1970-luvulla ohjeistettiin. Tänäään diskon maailmankatsomus on kuitenkin omaksunut jälkiä teknologisoituvan todellisuutemme hyötyajattelun ylittävästä kokonaisvaltaisuuudesta, jossa erilaiset sämplet ovat haluttuja keräilykohteita.

Tällaisen radikaalisti heterogeenisen järjestyksen periaatteen Bataille löytää tuottamattomasta tuhlauksesta, jossa tulee esiin yksilöitä ja yhteisöjä elähdyttävä epälooginen ja vastustamaton impulssi hylätä moraalisia (vrt. tekijänoikeus) tai materiaalisia (vrt. musiikki) hyödykkeitä, joita olisi voitu käyttää rationaalisesti hyväksi. (Ks. Bataille 1998, 15)

Platonin hyötyajattelun sivuuttaen sämplen traditio on rakentunut rikoksen tilassa. Jo dubin ekonomia syntyi Jamaikan tekijänoikeudettomassa tuotantokulttuurissa. Antamassaan radiohaastattelussa Miller mieltää sämplen kulttuurisen statuksen copywrong-kulttuurina, jossa ei seurata sääntöjä vaan luodaan hypoteettista musiikkia esteettisen opportunistin nimissä esimerkiksi koodattuja oksymoroneita muotoillen, siis toisilleen vastakkaisia käsitteitä tai mielikuvia yhdistellen (Miller 2005). Sämplen kokoavaa estetiikkaa olisi Millerin mukaan siis synekdokeiden sekä oksymoronien esillepano kulttuurin manifestaationa.

Sen merkitystä voi puolestaan seurata Gardnerin konstruoimassa merkityksessä vetäytymisen estetiikkana ja siihen nojaavana taiteena, jolla tänään nähdään korostainen kyky muuttaa poliittista ajattelua ulottamalla ideologisten kehystensä



KUVA 5. Public Image LTD:n 7” singlejulkaisun kansi vuodelta 1979. PIL:n johtohahmo John Lydon on korostanut jälkikäteen vaikutustaan paitsi punkkiin, myös uuden diskon rakennemuutokseen. Dekonstrukttiivisen tulkinnan mukaan diskon muutos ei johtunutkaan vain sen ulkoisista tekijöistä vaan oli läsnä jo sen omassa historiallisessa muotoutumisen tavassa (Seppo Kuivakarin kokoelmat).

logian siivittämistä ajattelun sekä aistiherkkyyden muodoista (Dyson 2009, 183).

Pohtiessaan äänen vaikutuksia kehoomme Dyson on Sternin tavoin allekirjoittamassa väitettä siitä, että paitsi mieleemme vaikuttavana järjestelmänä, on äänellä kehoomme kohdistuvia vaikutuksia. Tässä tapahtumahorisontissa fyysisyytemme saa elävän pinnoitteen, joka ei noudata platonista musiikkidiskurssia vaan vaikuttaa suoraan alitajuntaan. DJ-kulttuuri harjoittaa soonisten shokkiaaltojen ja basson seismisten häiriötilojen auraalista logiikkaa, joka kuvaa urbaanin äänimaiseman äärimmäistä tiheyttä (Miller 2007, 349). Syntyvät äänet voidaankin nähdä uudenaikaisena realismina, joka heijastelee medioiden kinesteettistä vaikutusta käsi-tyksiimme ”luonnosta” (Vrt. Reynolds 1998, 369, 375).

Sopimuksenvaraista on, mieltääkö – kysymällä, millaiseen totuuden tekniikkiin edellä mainitut käsitteet ympäröivästä todellisuudesta asettaa – näkemysten modernistisena vai jälkimodernistisena statuksenmäärittelyä aikamme teknis-kulttuurisesta ilmapiiristä. Yllä esitetyn tulkinnan mukaan ääni kuitenkin viettelee meidät fyysisinä toimijoina. Sen sijaan, että ymmärtäisimme tämän maiseman modernismin tapaan vieraantumista ylläpitävänä, jopa traumatisoivana musiikin poissaolona, tämä eläviä tunneveistoksia pystyttävä aurallinen logiikka on mahdollista tulkita uuden akustisen todellisuuden teknologiaksi.

Mitä pidemmälle yö ehtii, asetettiin myös Hulkkoson digitaalisia hybridejä tuottavassa setissä ”korvat järjen edelle” (Vrt. Valtio VII, 531a; Miller 2007, 351). Se on tapamme aistia meitä houkuttelevien äänien maailma, jolloin alitajunnasta, tajunnanvirrasta muodostuu uhka järjelle. Korvamme ilmentyvät itselleen. Lopulta äänen fyysisyys, totuuden diskurssin edellyttämän läpinäkyvyyden sijaan, on melun tavoin sitä äänen ekonomiaa, jossa ei-merkityksellä on paikkansa. Luolaa, josta tarkastelumme käynnistyi, valaisee nyt musta aurinko.

Tätä havainnollistaa myös Derridan antamat epiteetit, lisämääreet vetäytymisen käsitteelle. Tällöin siitä tulee eräs vedenjakaja äänen totuuden diskursseissa.

ulkopuolelle (Gardner 2010, 179-194).

Emme ehkä kykene rekonstruoimaan nämpöjen kulttuurista jotain tietoa epookin intentiosta musiikin modernismin tapaan. Jäljellä on kuitenkin yhä sama ”lihan värinä”, äänen vaikutuksesta tapahtuva kehon resonointi (Kuljuntausta 2006, 74). Dyson toteaa, että teknossa musiikista tulee metonymia, kielikuva teknologiasta itsestään. Hänen mukaansa tanssissa ruumiillinen osallistuminen on todiste uusista tekno-

Hänen mukaansa (Derrida teoksessa Lacoue-Labarthe 1989, 15) vetäytymisen käsitteen avulla on mahdollista artikuloida liioittelun, hulluuden ja pakkomieli-
teiden muotoilua. Viimeksi mainittu kuvaa mielihyvän sijaan erityisesti (luovan)
toiston kokemisen tapaa – palataanhan toiston käsitteen konstruoimassa järjes-
telmässä takaisin Batailleen ja hänen käsityksiinsä tuhlauksesta sekä petoksesta
musiikin avulla saavutettavan totuuden sijaan. Maailman tunnistaminen voi olla
sen väärintunnistamista, tai kesken tunnistamista.

Olen nyt saapunut äänen tutkimuksen traditioita käsittelevän tarkasteluni
loppuun. Aloitin pohtimalla platonista musiikin kauneuden ideaa, edeten sii-
tä modernistisiin tulkintoihin melusta musiikin korvaavana äänen kategoriana.
Ajattelun traditioiden dekonstruktio on purkanut useita väkivaltaisia hierarkioita
musiikin ja melun välillä merkitysten vetäytymisen mahdollisuutta pohtimalla.
Kuten edellisessä kappaleessa kuitenkin korostettiin, vetäytyminen ei ole yksi kä-
site johon sitoudutaan vaan oikeastaan nimi käsitteiden kokoelmalle.

Musiikin ja melun käsitteiden lähempi tarkastelu erilaisina käsiteryhmittyminä
niiden yksiselitteisten eroavuuksien sijaan on mahdollistanut laajemman perspek-
tiivin 2000-luvun äänen ilmiöiden tarkastelulle osoittaen että vaikka musiikki on
yhä osa äänikulttuuriamme, on sen tuottamisen tapa totuuden teknikonina usein
varsin toisenlainen kuin platonistinen käsitys musiikista totuuden paljastavana
instrumenttina.

Ryhmitellessämme tällä tavoin musiikin ja melun käsitteistöjä syntyy erääk-
si kategorisoinnin malliksi hahmotelmat äänen vetäytymisestä. Tällöin kaikukin
(looppi) on mahdollista tuoda taidefilosofisen käsitteellistämisen piiriin. Paitsi
älyllisesti, musiikin kokeminen voi esimerkiksi Millerin mukaan tapahtua myös
alitajuisesti erilaisina kehollisina elämyksinä. Musiikin muuttuvien kategorioiden
ohella tässä näkemyksessä korostuu äänen veistosmainen muotoilu, jossa merki-
tysten – totuuden – voi nyt nähdä pidättyvän ”jatkuvaassa nykyhetkessä”.

LÄHTEET

- ALEXANDER, AMY (2010) ”Audiovisual Live Performance”. Teoksessa Daniels, Dieter, Sandra Naumann & Jan Thoben (eds.), *See This Sound. Audiovisuology Compendium*. Verlag der Buchhandlung Walther König: Köln.
- BATAILLE, GEORGES (1998) *Noidan oppipoika. Kirjoituksia 1920-luvulta 1950-luvulle*. Gaudeamus: Tampere.
- BURROUGHS, WILLIAM (1982) *A William Burroughs Reader*. Picador: London.
- CAGE, JOHN (2000) *Writer. Selected Texts*. Cooper Square Press: New York.
- DERRIDA, JACQUES (2003) *Platonin apteekki ja muita kirjoituksia*. Gaudeamus: Helsinki.
- DYSON, FRANCES (2009) *Sounding New Media. Immersion and Embodiment in the Arts and Culture*. University of California Press: Berkeley, Los Angeles & London.
- EISENBERG, EVAN (1987) *The Recording Angel – Explorations in Phonography*. McGraw Hill Book Company: New York.
- ENO, BRIAN (2007) ”The Studio as Compositional Tool”. Teoksessa Cox, Christoph & Daniel Warner (eds.) *Audio Culture. Readings in Modern Music*. Continuum: New York & London.
- FÖLLMER, GOLO (2010) ”Sound Art”. Teoksessa Daniels, Dieter, Sandra Naumann & Jan Thoben (eds.), *See This Sound. Audiovisuology Compendium*. Verlag der Buchhandlung Walther König: Köln.
- GARDNER, ANTHONY (2010) ”Aesthetics of emptiness and withdrawal: contemporary European art and actually existing democratization”. *Postcolonial Studies* vol. 13, no. 2.
- JEWANSKI, JÖRG (2010) ”Color Organs: From the Clavecin Oculaire to Autonomous Light Kinetics”. Teoksessa Daniels, Dieter, Sandra Naumann & Jan Thoben (eds.), *See This Sound. Audiovisuology Compendium*. Verlag der Buchhandlung Walther König: Köln.
- KAHN, DOUGLAS (1999) *Noise, Water, Meat: A History of Sounds in the Arts*. The MIT Press: Cambridge & London.
- KIRKKOPOLTO, ESA (2009) ”Hölderlinin komparatiivit”. Teoksessa Hirvonen, Ari & Susanna Lindberg (toim.), *Mikä mimesis? Philippe Lacoue-Labarthe filosofinen teatteri*. Tutkijaliitto: Helsinki.
- KRAUSS, ROSALIND (1986) *The Originality of the Avant-Garde and the Other Modernist Myths*. The MIT Press: Cambridge, Mass. & London, England.
- KUIVAKARI, SEPPÖ (1984) ”Yön politiikkaa, musiikkia Berliinistä”. *Kaleva* 17.7.
- KULJUNTAUSTA, PETRI (2002) *On/Off. Eetteriäänistä sähkömusiikkiin*. Like & Nykyaiteen museo Kiasma: Helsinki.
- KULJUNTAUSTA, PETRI (2006) *Äänen extreme*. Like: Keuruu.
- LACOUÉ-LABARTHE, PHILIPPE (1989) *Typography. Mimesis, Philosophy, Politics*. Stanford University Press: Stanford.
- LANDOW, GEORGE P (1997) *Hypertext 2.0*. Johns Hopkins University Press: Baltimore and London.

- LINDBERG, SUSANNA** (2009) ”Olemisen rytmi”. Teoksessa Hirvonen, Ari & Susanna Lindberg (toim.), *Mikä mimesis? Philippe Lacoue-Labarthen filosofinen teatteri*. Tutkijaliitto: Helsinki.
- MILLER, PAUL D** (2004) *Rhythm Science*. The MIT Press: Cambridge, Mass.
- MILLER, PAUL D** (2005) ”The Mix”. Radiohaastattelu. Program 12/16, Radio Radio.
- MILLER, PAUL D** (2007) ”Algorithms: Erasures and the Art of Memory”. Teoksessa Cox, Christoph & Daniel Warner (eds.) *Audio Culture. Readings in Modern Music*. Continuum: New York & London.
- MITCHAM, CARL** (1995) ”Notes Toward a Philosophy of Meta-Technology”. *PHIL & TECH* 1:1&2 Fall.
- NATAL, BRUNO** (2007) *Dub Echoes*. Videodokumentti, Videograma.
- NEILL, BEN** (2007) ”Breakthrough Beats: Rhythm and the Aesthetics of Contemporary Electronic Music”. Teoksessa Cox, Christoph & Daniel Warner (eds.), *Audio Culture. Readings in Modern Music*. Continuum: New York & London.
- NIKKO, ANNELI** (2010) ”Dekonstruktio kvalitatiivisessa tutkimuksessa: piilomerkitysten ja ristiriitojen etsintää ja tulkintaa”. Teoksessa Aaltola, Juhani & Raine Valli (toim.), *Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin*. ps-kustannus: Juva.
- PLATON** (2007) *Valtio*. Otava: Keuruu.
- PLATON** (1999) *Lait*. Otava: Keuruu.
- Ran, Faye (2009) *A History of Installation Art and the Development of New Art Forms*. Peter Lang: New York.
- REYNOLDS, SIMON** (1998) *Energy Flash. A Journey through Rave Music and Dance Culture*. Picador: London.
- RUSSOLO, LUIGI** (1986) *The Art of Noise*. Pendragon Press: New York.
- SCHAEFFER, PIERRE** (2007) ”Acousmatics”. Teoksessa Cox, Christoph & Daniel Warner (eds.), *Audio Culture. Readings in Modern Music*. Continuum: New York & London.
- SIHVONEN, JUKKA** (1993) ”Audiovisuaalista änkytystä”. Teoksessa Tarkka, Minna (toim.), *Video Taide Media*. Antologia. Kustannusosakeyhtiö Taide: Jyväskylä.
- SHERBURNE, PHILIP** (2007) ”Digital Discipline: Minimalism in House and Techno”. Teoksessa Cox, Christoph & Daniel Warner (eds.), *Audio Culture. Readings in Modern Music*. Continuum: New York & London.
- SPINRAD, PAUL** (2005) *The VJ Book*. Feral House: Los Angeles..
- STERNE, JONATHAN** (2003) *Audible Past. Cultural Origins of Sound Reproduction* (3rd Edition). Duke University Press: Durham.
- TISDALL, CAROLINE & ANGELO BOZZOLLA** (1989) *Futurism (2. Edition)*. Thames & Hudson: London.
- TYSON, CHRISTOPHE** (1995) ”Hip hop”. The First Sub. 1. laitos, 1. painos, kesäkuu.
- ULMER, GREGORY** (1985) *Applied Grammatology. Post (e)-Pedagogy from Jacques Derrida to Joseph Beuys*. The Johns Hopkins University Press: Baltimore and London.

RUUKKU :

Taiteellisen tutkimuksen kausijulkaisu
Studies in Artistic Research
Tidskrift för konstnärlig forskning

AFFECTIVE LABOUR OF STIMULUS PROGRESSION

30.12.2019 15:29

NR 12

Peripheries

AFFECTIVE LABOUR OF STIMULUS PROGRESSION

Seppo Kuivakari

Abstract: The following text interprets the affective space of Mika Taanila's record "Stimulus Progression" in terms of affective labour and capitalism. Analysis of the record, combining post productive mixes of muzak history and soundscapes of consumerist spaces of nowadays Helsinki, elaborates the question of affects as encounters or becomings. Artist plays with the history of muzak as part of affective capitalism and questions the technological capacity of it to control and master the physical environment in the modern world. The disruptive stimuli of the record does not submit the modern progression and its aspiration for standardization, but deterritorializes the geographies between pleasure and consumption within an affective atmosphere. This deterritorialization, with peripheral signs, I'm decoding in my paper after Malcolm McCullough's original idea as "ambient commons".

My text interprets the affective space of Mika Taanila's record "Stimulus Progression" (2015) in terms of affective labour and capitalism. Analysis of a record, combining post productive mixes of muzak history and soundscapes of consumerist spaces of nowadays Helsinki, elaborates the question of affects as becomings of different intensities and capacities. Affects have been researched only to some extent within the framework of sound studies. In my article, I am referring to a few of crucial and foundational texts from this field of study.

As a discipline, sound studies reaches generally from the mainstream of sounds – like music – towards the sounds of the everyday, intimate and private respective their implicit politics relating to e.g. colour, gender and consumerism. This interdisciplinary field suggests that sounds not only passively register the social reality. Resolving the socio-cultural equation of soundscape cannot bypass human activity and agency (Leppert 2012, 417). Pivotal is the conception of sounds as social and cultural phenomena.

From the standpoint of affects, highlighted is then the relationship of sounds with the surrounding world. I am aware of the critique of affect theory, saying it is flattening the poststructuralist inquiry by ignoring its counter-hegemonic contributions and by positioning affect as “the answer” to contemporary problems of cultural theory (Thompson & Bidle 2013, 10). Yet I am asking how the question of affects could conceptualize the work of culture in a modern world of consumer capitalism, the very encounters between hegemonic and counter-hegemonic formulas of different sounding cultures. This approach allows me to emphasize the reading of affects as conditions of exchange.

Thus, the thematic logic of my article – coupling of affect theory with sound studies – pronounces interaction between sounds and addresses their affective encounters with different cultural surfaces and structures, abstractions even; as Steve Goodman pinpoints, sonic algorithms or artificial acoustic agencies are “abstract machines” (Goodman 2010, 124). As abstract phenomena, these machinic phyla do not solely rely on material and physical modifications of matter (cf. Deleuze & Guattari 2004, 370; 448; 451). Muzak Corporation’s stimulus progression is one of these sonic algorithms.

Muzak is a brand for background music, and stimulus progression a pseudo-scientific method created by the corporation in the first half of the 20th century in order to stimulate energy in 15-minute intervals with arousing music and increasing tempo. It is an operative and qualitative force with a psychodynamic acoustic structure as an imperative for this “quarter-hour music”.

The becoming of intensities and capacities is the very “labour” of an affect, making affect a site of a potential praxis and work, preserving a certain degree of uncertainty as its ethics. Instead of a closure, affect stretches across real and imaginary social fields and sediments, being labour-intensive process of sensing modes of living as they come into being. It hums with the background noise of promises and resting points. (Bertelsen & Murphie 2010, 156; Stewart 2010, 340.) Affects work, intensely. Paraphrasing Hardt and Negri, Ben Anderson argues that affective labour is a subset of immaterial labour that produces or manipulates affects such as feelings of ease, well-being, satisfaction, excitement, or passion (Anderson 2010, 166).

As an acoustic agency – and an abstraction – muzak is such a relaxing haven, a bearer of magic that affects our moods. First, it pretexts the technological imperative of consumer capitalism. Moreover, it saturates a broader field of sensuality. Brandon LaBelle says that muzak uncovers a range of potentials for manipulating and engineering physical and emotional experiences (LaBelle 2010, 180), relaxation being one of its key tasks and consumer delight as its fulfillment (Ibid, 168). Muzak stands for the designed, artificial construct within which the listener is located and dominated as a consumer (Ibid, 179). As a sounding culture, it has a firm part in the industrialized tradition of atmospheric music (cf. also Braun 2012, 62-65).

Within aforementioned range, affects make mindsets for misleading disorientations also possible. Affects do not necessarily work only within the authentic territories of belonging, attachment, and affiliation, and other traces of traditional identity politics (Thompson & Biggle 2013, 16). In sound studies, affects are to be thought arising in the midst of in-between-ness, in the capacities to act and be acted upon; seen as a passage of forces or intensities, the excluded middle; understood as a transformative force and a process of modulation (Ibid, 6-9). For the affect theory, this means the becoming of an affect as the promise of disclosure and heterogeneous "universes of reference" (Bertelsen & Murphie 2010, 156).

It is these tonal universes of exchange record is processing, as entailed "deconomics" of sound and the tonic influence of muzak. With disclosure, every type of commodification of sound will be perpetually postponed. I base my claim on Jean-Luc Nancy's idea of a work that is much less the completed production than this very movement, which does not "produce" but opens and continually holds the work open (Nancy 2007, 65). By contrast, what is put on hold in Taanila's work, is the acoustic agency of a rational-scientific method.

PREMISES AND PROMISES OF STIMULUS PROGRESSION

Both sides of the record are 15 minutes long, and it has been featured as elevator noir. However, in terms of affects, is it "noir" as black, or dark? In our listening, are we dealing with an authentic counter-culture of industrialized atmospheric music? As an exchange, could it be merely foregrounding the reflective shade of this "elevator music", as muzak is commonly described? For such an interpretation, another kind of terminology for interaction between sounds is required. It is necessary to combine artistic approaches with a larger cultural spectrum of initiatives.

Capacity of different sounds in “Stimulus Progression”, both music and noise, affirm and agitate, but does not – as in the case of muzak – affiliate us into socio-cultural orders and conventions of consumerism and labour. Contrary to this, artist plays with the role of muzak’s past as part of affective capitalism that affirms consumerism affective in terms of joy, relaxation, and happiness, by agitating the randomizing role of noises in this atmospheric architecture, and therefore questioning the technological capacity of sound to control and master the physical environment in the modern world (cf. LaBelle 2010, 173; Thompson 2002, 4). Joseph Lanza analyzes this soundscape, also filled with random sounds from electronic devices and elevators, in his liner notes of the record:

”Composition becomes cluttered
by falling objects, broken dishes,
moving furniture, indecipherable
chatter, and the bedlam of
crying children, captured in the
jingle-jangle echoes of daily life“

Taanila is decomposing the composed space and, as a consequence – the becoming – of occasions of distraction and unease, also muzak’s imperial ability to colonize hearing (cf. Voegelin 2010, 44). In the same manner of speech, Michael Bull argues (2000, 9) that technologies of sound affect our relationship to the spaces we inhabit. Bull also points out (2012, 205) that sound does not only colonize the listener, it also recreates and reconfigures the spaces of experience. In this affective labour of sounds, I can see three general geopolitical attunements available:

1) Totalization and domination of territorialization (LaBelle 2010, 179), muzak as its (manu)scripted masterpiece. 2) Changes of withdrawal from the engagement with things that surround us to solipsistic strategies of empowerment (Bull 2000, 22; 103; 191; 193; Bull 2012).

Listening the record unveils assemblages of sonic interference within the designed and artificial constructions. Placement of sounds of the everyday is continually disrupting the furnished hegemony, the imposed structure of muzak. With respect to Erik Satie’s 1917 idea of furniture music, furniture’s are changing places, as Lanza also notes. In these circumstances of exchange, progression, understood here as diverse manipulation, brings forth only the ambiguity of sound, “stimulus digression” as its eventual outcome. This is the third possibility for attuning a soundscape, 3) possibility of deterritorialization. This statement, not that of territorialization, not of a withdrawal, but one for conditioning deterritorialization with moving affective vectors of sounds, stands for the argument of my article.

To assure this argument, we can compare the affective labour of both muzak and Taanila’s decomposition side by side in a condensed and visualized form, analyzing sound as affective protocols of attunements, affiliation, agitation and affirmation. In my mind, these protocols finally constitute the “abstract machine” upon the materiality of sound. Both agencies are recognizable in the soundscape of the record.

First, the affective labour of muzak is a premise for sonic governance:

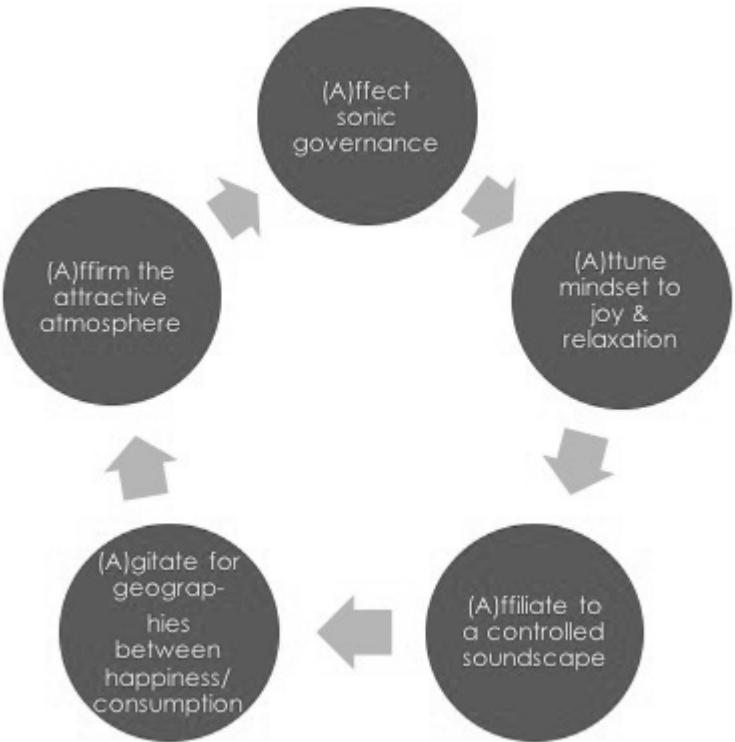


FIGURE 1. Affective protocol of muzak as unbroken, accumulating chain.

From this standardization of space we can see how muzak does not only sketch the sonic modernity, it also territorializes it (Attali 2012, 30); besides this maintenance, it stimulates and influences emotional rather than rational powers of consumerism (cf. LaBelle 2010, 177). Following Freya Jarman, we can think of muzak as a ubiquitous system that does not require our attention and still generates conceptualizations of the space we hear (Jarman 2013, 190). In this regard, muzak tunes the space from waste into digestive consumption and adds a promise for happiness with coherent qualities of pursuing good life (cf. Ahmed 2010). Conversely, Taanila recalls attention by turning stimulus progression into affective distraction and problematizes the noise control of any authorial institutionalized sound. Taanila is turning the tables of muzak’s conceptual guidance: as Goodman says, “stimulus progression constituted an early form of sonic discipline” (Goodman 2010, 144).

Here lounges the cruel philosophy of Taanila's formula; a betrayal of muzak and its acoustic agency. According to Nancy, what truly betrays music – understood here as muzak – and diverts or perverts the movement of its modern history is the extent to which it is indexed to a mode of signification and not to a mode of sensibility (Nancy 2007, 57). It is a substantial, affective change. The recasting of disparate bodies of sound mobilizes forces of uncertainty in the listening. Sensibility loss intensifies awareness of critical distance.

Noise is pin-balling between modulations of clear Hi-fi and scattered Lo-fi acoustic perspectives without any recognizable algorithm. What follows, then, is an exchange between premise and promise, between the keynote implementation and an experiment. Direction of arrows in the chart show an erratic arrangement of stimuli in Taanila's machinic phylum. Instead of a sonic governance as a premise for desirable affects, we might start analyzing the soundscape of the record from the standpoint of noise, which is a promise to

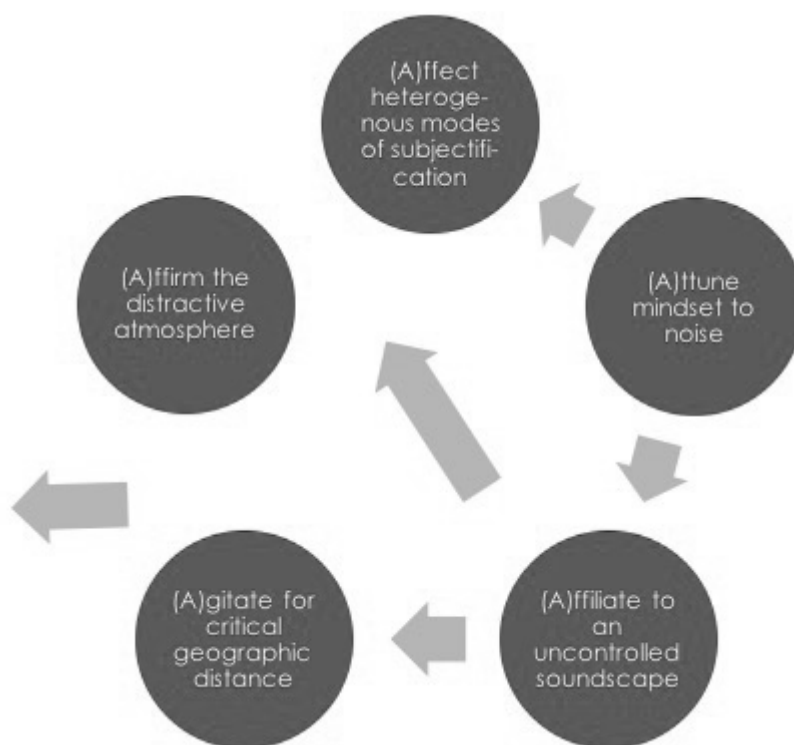


FIGURE 2. The coordination of time and a living space is entangled, blurring sustained structure of the political economy of muzak. In the chart is opened the heuristics of a “deconomy” of noise, an economy that perpetually dismantles itself as a taxonomy of sound.

Taanila's sonic occupations break the affective capture of muzak's classified schema, determining coherent qualities of lifestyles. Noise becomes a social signifier of invisible issues of accumulation and other invented dichotomies between the subject and the object – between us and the soundscape. Anxious soundscape modulates “life itself” (Stewart 2010, 353; Anderson 2010, 165), deconstructing different pathologies of consumer capitalism.

As Fredric Jameson points out, one of consumer capitalism's pathologies is the incapacity to deal with time and history (Jameson 2009, 9-10), with a deeper logic of a system losing its capacity to retain its own past and to live in a perpetual present (Ibid, 20). In this regard, muzak attunes us to now-time, the *jetz-zeit* of the present, while the refrains of life mean worlding, worlding of affects (Stewart 2010), that break the normative orbits around which procedural parameters for negotiation and advocacy are set (Clough 2010, 222). These occurrences of noise brings forth the possible autonomy of affects through the purposelessness of the signifying practice of listening (cf. Voegelin 2010, 180); the intimate experience of accidents and occasions that does not comfortably settle within muzak's governing schemas of affects. As Jacques Attali puts it, “in noise can be read the codes of life” (Attali 2007, 7). We can think of these refrains of life as type of refrains that collect or gather forces in order to go outside the territory, sometimes bringing on a movement of deterritorialization (cf. Deleuze & Guattari 2004, 360).

In this sense, “worlding” of affects withstands the rational-scientific agency of muzak and the intervals of happiness. To me, it is the very exchange between the social and the private sounds that shreds the lifestyle arranged with consumerist conventions, and denotes the boundaries of economics and personal desires anew (cf. LaBelle 2010, 178). Above all, compositional events and relations in the record intersect the temporal contours of past and present, simultaneously exposing a dialogue between accumulations of ease and unease.

Perhaps these repositories of time structure the “sounding logic” of Taanila's artistic oeuvre (cf. Kuljuntausta 2011). As Erkki Huhtamo (2015) says, Taanila's “thinking differently” amidst an increasingly calculated, uniform, and commercial culture makes him frequently visit such influences. Instead of a solipsist strategy, his affective labour advocates several cultural frameworks through various media practices of negotiation. These methods of exchange include sampling and re-mixing.

AMBIENCE IN THE POLITICS OF FREQUENCIES

Paraphrasing Brian Kane, Christoph Cox says that sound art reveals the true nature of sound: art can never disclose the sonic flux but can exemplify or refer to properties embedded within systems of signification and representation (Cox 2018, 9). This cartography of sound that can never describe sound as such, but only ever, how it is construed within a particular auditory culture is an obvious solution to signify also deterritorialization of sounds in “Stimulus Progression”. In-between-ness of affects breaks the demarcation line between rationalism (muzak) and experimentalism (art), resulting in multiple sounding cultures within one soundscape.

Soundscapes have been the subject of study in sound art for a long time. The more sampling, the more postmodern this practice could be dubbed. What follows, of all these miasmatic acoustic forces, is an idea of “ambience” as the geopolitical attunement of the record. It is an “echo land”, as Wolfgang Ernst has put it, meaning, acoustic space is not linear, but synchronous, simultaneously from every direction at once (Ernst 2016, 59). This the very idea of sample can verify: it is a reflection Taanila is contesting, with echoes also Lanza has paid attention to.

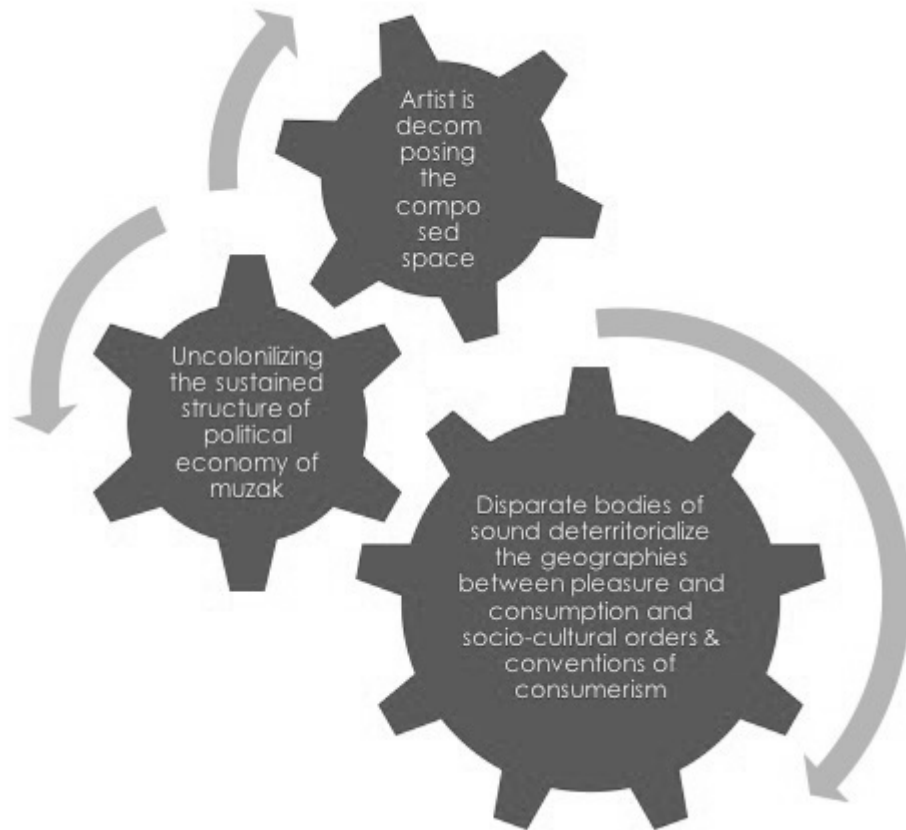


FIGURE 3. Affective labour of Taanila’s Stimulus Progression. Diagram shows, how affects and affective labour could be understood as a transformative force.

Contrary to muzak's intentions of domination and technological standardization, sonic occupations of the record are not profiting any "original" as counterpart for the artificial, controlled "atmospheric architecture" (cf. LaBelle 2010, 173), but interlocking several indications of critical sound art to this affective space: distortion, repetition and diverse manipulation of any given coordinates. As affective vectors arrange the uncoordinated becomings of stimulus digression, we begin to understand how vulnerable even algorithms are.

Therefore, relations between multiple sounding cultures ought to be decoded as ambient commons within a complex immaterial economy. For Malcolm McCullough, ambient commons mean emergent environmental territories, being shaped by peripheral signals, found in new dynamics and located in-between objects of attention. As a commons, they are exposed to both colonization and expressions of resistance. (McCullough 2013, cited in LaBelle 2015, 315.) Sounding cultures of "Stimulus Progression" are precisely these commons, ambient by the sounding logic of the record. Ambient is not uniform, stresses McCullough (2013, 194). Instead of a univocal agency, we hear a sonic city in flux. A soundscape.

Distorting affective labour of private, public, and institutionalized sounds from the record turns the clocks of capitalist time into different orders than those proposed by Jameson as a mode of production as it reprograms and restructures life rhythms, cultural habits and temporal sense of its subjects to follow its own inner logic (Jameson 2007, 284). This is the political in Taanila's record. Noises, shouts, varying announcements and muzak mixes as cross-temporal refrains: it is these affective coincidences from where the critical language of Taanila finds its motivation (cf. Voegelin 2010, 179). The becoming of disruptive stimuli does not submit the order of modern progression and its aspiration for standardization. Disparate bodies of sound deterritorialize the geographies between pleasure and consumption within this "affective atmosphere" (cf. Callagher et al 2016, 9).

Noteworthy, atmosphere is a design matter (McCullough 2013, 194). As Goodman remarks (2010, 143), muzak's agency foregrounded the idea of background music, that has come to known as "ambient". For his behalf, Taanila captures the more peripheral status of ambience. We can consider this status as McCullough has done (2013, 20), with a deeper look upon the etymology of a Latin concept that designates ambient as an atmosphere (*aer ambiens*) of encounters (*ambire*, as "visit in rotation", or "embrace").

These encounters install the very idea of commons. Visit in rotation: as an economy of sound, ambient is not undoubtedly one-dimensional, rational, or predictable. It is "common" in many respects. As labour, life itself pushes back in refrains, uncolonizing the tonal qualities of muzak's pursuing passion and satisfaction. Entangled everyday noises from the record are the sonic occupations that finally modulate aural separability, the very unease of modernity.

REFERENCES

- Ahmed, Sara: *The Promise of Happiness*. Duke University Press, Durham & London 2010.
- Anderson, Ben: "Modulating the Excess of Affect", in Gregg, Melissa & Gregory J. Seigworth, (eds.), *The Affect Theory Reader*. Duke University Press, Durham & London 2010.
- Attali, Jacques: "Noise and Politics", in Cox, Christoph & Daniel Warner (eds.), *Audio Culture. Readings in Modern Music*. Continuum, New York & London 2007.
- Attali, Jacques: "Noise: The Political Economy of Music", in Sterne, Jonathan (ed.), *The Sound Studies Reader*. Routledge, London & New York 2012.
- Bertelsen, Lone & Murphic, Andrew: "An Ethics of Everyday Infinities and Powers", in Gregg, Melissa & Gregory J. Seigworth, (eds.), *The Affect Theory Reader*. Duke University Press, Durham & London 2010.
- Braun, Hans-Joachim: "Turning a Deaf Ear? Industrial Noise and Noise Control in Germany since the 1920s", in Pinch, Trevor & Karin Bijsterveld (eds.), *The Oxford Handbook of Sound Studies*. Oxford University Press, New York 2012.
- Bull, Michael: *Sounding Out the City. Personal Stereos and the Management of Everyday Life*. Berg, Oxford & New York 2000.
- Bull, Michael: "The Audio-Visual Ipod", in Sterne, Jonathan (ed.), *The Sound Studies Reader*. Routledge, London & New York 2012.
- Callagher, Michael et al: "Listening geographies: Landscape, affect and geotechnologies". *Progress in Human Geography*, phgsagepub.com 2016.
- Clough, Patricia T.: "The Affective Turn: Political Economy, Biomedica, and Bodies", in Gregg, Melissa & Gregory J. Seigworth, (ed.), *The Affect Theory Reader*. Duke University Press, Durham & London 2010.
- Cox, Christoph: *Sonic Flux: Sound, Art, and Metaphysics*. University of Chicago Press, Chicago 2018.
- Deleuze, Gilles & Félix Guattari: *A Thousand Plateaus. Capitalism and Schizophrenia*. Continuum, London & New York 2004.
- Ernst, Wolfgang: *Sonic Time Machines. Explicit Sound, Sirenic Voices, and Implicit Sonicity*. Amsterdam University Press, Amsterdam 2016.
- Goodman, Steve: *Sonic Warfare: Sound, Affect, and the Ecology of Fear*. The MIT Press, Cambridge & London 2010.
- Huhtamo, Erkki: *[Retro]Futures and Their Discontents On Mika Taanila's Art*. Booklet supplement to *Stimulus Progression*. Apparent Extent, Cologne 2015.
- Jameson, Fredric: *Archaeologies of the Future. The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. Verso, London & New York 2007.
- Jameson, Fredric: *The Cultural Turn. Selected Writings on the Postmodern 1983-1998*. Verso, London & New York 2009.
- Jarman, Freya: "Relax, Feel Good, Chill Out: the Affective Distribution of Classical Music" in Thompson, Marie & Ian Biddle (eds.) *Sound, Music, Affect: Theorizing Sonic Experience*. Bloomsbury Publishing, New York & London 2013.

- Kuljuntausta, Petri: “Äänellä on värinsä”, in Aro, Eero & Mikko Viljanen (eds.), *Korville piirretyt kuvat. Kirjoituksia kuunnelmasta ja äänitaiteesta*. Like, Helsinki 2011.
- LaBelle, Brandon: *Acoustic Territories. Sound Culture and Everyday Life*. Continuum, New York & London 2010.
- LaBelle, Brandon: *Background Noise. Perspectives on Sound Art* (second edition). Bloomsbury, New York & London 2015.
- Leppert, Richard: “Reading the Sonoric Landscape”, in Sterne, Jonathan (ed.), *The Sound Studies Reader*. Routledge, London & New York 2012.
- McCullough, Malcolm: *Ambient Commons. Attention in the Age of Embodied Information*. The MIT Press, Cambridge & London 2013.
- Nancy, Jean-Luc: *Listening*. Fordham University Press, New York 2007.
- Stewart, Kathleen: “Afterword: Worlding Refrains”, in Gregg, Melissa & Gregory J. Seigworth, (eds.), *The Affect Theory Reader*. Duke University Press, Durham & London 2010.
- Thompson, Emily: *The Soundscape of Modernity: Architectural Acoustics and the Culture of Listening in America, 1900-1933*. The MIT Press, Cambridge & London 2002.
- Thompson, Marie & Ian Biddle: “Introduction: somewhere between the signifying and the sublime”, in Thompson, Marie & Ian Biddle (eds.) *Sound, Music, Affect: Theorizing Sonic Experience*. Bloomsbury Publishing, New York & London 2013.
- Voegelin, Salomé: *Listening to Noise and Silence. Towards a Philosophy of Sound Art*. Continuum, New York & London 2010.

PÄÄTÄNTÄ:

Tulevaisuus – simulaation teknis-analyyttisyys

Tekoäly, keinoelämä ja -todellisuus: simulaatioita. Asiat, niiden kuvat sekä instrumentaation tavat eivät enää vain representoi maailmaa etäältä, vaan myös operoivat siinä ja sen kanssa materiaalisuutensa välityksellä (Pisters 2015, 122). Koostemuuntajina ne jopa reterritorialisoivat sitä.

1900-luvun modernisoituvaa maailmaa rakensi nykyisyyden ontologiaa; uutuuden ja ohimenevyyden positioita. Tässä ”nykyajan pyörremyrskyssä” oli sijaa myös sitä taltioiville sekä tuottaville mediataiteille, mutta maailman muuttamisen emansipatorinen intressi ei esimerkiksi Roslerin mukaan toteutunut. 2000-luvun ontogeneettisessä loikassa sama intressi on asemoitu esimerkiksi usean kirjan muodossa nykyhetken sijaan tulevaisuuteen. Taide simuloi intressin kuvaukseksi tästä maailmasta, jossa kaikki ei ole enää vain ihmiselle kuuluvaa.

Jonathan Sterne hahmottaa Audible Past -teoksessaan (2003, 2) ”nykyajan pyörremyrskyn” herätteitä kuten kapitalismi, rationalismi ja tiede tekijöinä jotka ovat affektoineet kuulun ja kuulemisen moodit, mutta myös äänen konstruktoiden ja käytänteiden muotoutumisen sadan vuoden takaisessa modernissa maailmassa. Näiden todellisuutta ja sen sosio-kulttuurista tilannetta organisoivien tekijöiden voi nähdä vaikuttaneen mediataiteiden utopian hiiptämiseen 1900-luvulla, ja ajan tehtävä on nyt, sadan vuoden jälkeen, re-konstituoida niiden vaikutus 2000-luvun mediataiteiden utopioiden toteutumiseen. Millainen kulttuurinen tilanne utoopista kontekstia siis määrittää?

Timothy Druckrey (1997, 69-70) on määrittänyt polun, jota kulkien nykyhorisonttiin ollaan saavuttu. Hän sanoo, ettei ole liioiteltua väittää, että tieteen ja teknologian kerrannaisvaikutukset 1900-luvun kulttuuriin ovat perinpohjaisesti haastaneet, suunnanneet, valloittaneet ja räjäyttäneet käsitykset minästä, biosfäärin mekanismeista ja aineen koostumuksesta. Universaalikoneen etsintä kuvaa hänen mukaansa teknologian teleologiasta seuraavaa utoopista tyytymättömyyttä. Sternin tavoin hän ajattelee, että teollisuuden, teknologian ja tiedonkäsittelyn ja niiden historian yhdistävä side on keskeistä elektronisen ajan ymmärtämiselle – myös väärinymmärrykselle, johon erilaiset utopianismit ovat hänen mukaansa osallistuneet. Informaatioteorian, kybernetiikan, tutkan, hypermedian, tietokoneen ja ihmisen sekä biologian väliset punoutumat toisen maailmansodan jälkeen muodostavat nykykulttuurin perusteknologiat ja rajaa alueen, jossa tietojenkäsittelyn nivominen yleiseen kulttuuriteoriaan näyttää vääjäämättömältä. Niinpä teknologia tuntuu Druckreyn mukaan nyt liittyvän kiinteästi

”luonnonympäristön” käsitteisiin, vihjaten, ettei kokemustamme maailmasta ole enää mahdollista kuvata ilman sen välitystehtävää.

Tulevaisuus ei hahmotu kirjoissa niinkään aikavyöhykkeenä, vaan lähinnä kulttuurisen toiseuden metatekstuaalisena ilmaisijana. Tällainen jälkidigitaalinen tulevaisuus on moniarvoinen ja kulttuurisilta käytänteiltaan tasa-arvoinen. Tästä kertovat ”tulevaisuus”-otsikon alle asettuvien kirjojen keskeiset emansipaation ja yhteistyön diskurssit, jotka, vaikka havainnoivat useita oraalla olevia uusia materiaalisuuksia, enää harvoin punoutuvat yhteen rationaalisen tieteen ja ajattelun sokeissa pisteissä. Teknis-analyttisyys on osa tieteellistä, tutkivaa ja kokeilevaa modernia ja sen mitallista, laskennallista sekä toisaalta deterritorialisoivaa järjestelmää. Analyttisyyteen maadoittuu tällöin yhä useammin transhumanistista potentiaalia.



KUVA 4.1: Kirjoissa Cinema Futures, Future Cinema, Facing the Future sekä New Media Futures luodataan mediataiteiden ja tulevaisuuden välistä suhdetta tutkijoiden sekä taiteilijoiden kirjoittamien artikkeleiden muodossa. Taustalla näkyy myös taiteen ja tieteen välistä suhdetta käsittelevät Art + Science Now sekä Art@Science -teokset. Kuva: Seppo Kuivakari.

Ajatus tulevaisuudesta ei välity teoksista valmiin konstruktion kaltaisena vaan määrittäytyy erityisesti kahden korostuneen diskurssin myötä mediataiteen historian seuraantoina, joissa tulevaisuus on ymmärrettävissä menneisyyden eräänä dimensiona. Näitä diskursseja ovat:

- emansipatorinen, ja
- yhteistyödiskurssi

Molemmat diskurssit painottavat Roslerin (1993, 165) ajatusta moniäänisyyden utopiasta. Yhteistyödiskurssissa erotellut menetelmät ja käytänteet, joita taiteen ja tieteen välistä suhdetta avaavat kirjat tarkemmin erittelevät, ovat edelleen ja entistä korostuneemmin teknisanalyttisiä, mutta kybernetiikan, biotaiteen, tekoälyn ja keinoelämän maastoissa harjoitetut projektit vievät diskurssissa esitetyn todellisuussuhteen yhä keinotekoisempaan suuntaan. Tämä ”keinotekoinen” asettuu nyt utopian toteutumisen keskeiseksi emansipatoriseksi toiminnan ”etsimisen” alueeksi ja esityksen subjektiksi.

Charlie Geren mukaan utopia oli kuitenkin läsnä jo 1900-luvun puolivälin uusavantgarden liikahduksissa; esimerkiksi fluxuksen mediamuodostelmissa oli luettavissa sitä kyberneettistä utopianismia, joka on johtanut myöhemmin ajatuksiin tämän utopianismin kannattelemista vastakulttuureista sekä kollektiiveista. Tätä tendenssiä ilmensi muun muassa Ted Nelsonin ”Dream Machines”-kirjassa (1974) esitetty tietokoneen avulla toteutettava poliittisen hajauttamisen idea. Kuljettiin ”kyberneettisellä niityllä”: tietokoneissa nähtiin henkilökohtaisen, poliittisen ja yhteiskunnallisen vapautumisen mahdollisuus. Näytystä tulikin koko vastakulttuurin metafora. (Taylor 1995, 209; 212.) Ajatus kytkeytyy laajempaan uusien teknologioiden teoretisointiin, jonka mukaan ihminen kykenee niiden avulla hallitsemaan itseään, toimintaansa tai ympäristöään (ks. tästä esim. Heinonen 2001, 3-6).

Metaforassa on tarkemmin ottaen kyse digitaalisen luonnon deterritorialisoituneesta ominaispiirteestä vaihtoehtoenergiaa jäsentävänä sosiaalisena tilana. Tätä emansipatorista piirrettä on enemmän tai vähemmän onnistuneesti yhdistelty aikamme kyberavaruutta eli tietoverkkoja koskeviin kommunikaation ja valinnanvapauden ekstaasia prosessoiviin käsitysjärjestelmiin (vrt. Taylor 1995, 217). Aikakaudessa hengitti Geren mukaan etsintä, jossa kylmän sodan teknologioista ja ilmapiiiristä etsittiin työvälineitä utopististen ideoiden tavoittamiseen (Gere 2006, esim. 123; kylmän sodan kääntöpuolesta ks. Kittler 2006).

Facing the Future -kirjassa Vilém Flusser vie (1999, 202-206) tätä mediataiteen historiassa vaikuttavaa ”teknis-analyttistä ohjelmaa” entistä pidemmälle, mielen ja muistin tiloihin sekä toiminnallisuuksiin saakka. Hän purkaa (emt., 206) dikotomioita ja kategorioita ”intersubjektivisuuden” käsitteen avulla. Perinteisten subjekti-objekti –kategorioiden sijaan hän korostaa tieteen ja taiteen erottelun sijaan niiden laskostumista toisiinsa. Tiede kehkeytyy yksilöiden välisenä fiktiona, ja taide puolestaan intersubjektivisena tieteellisenä tiedonkeruun ohjelmana. Näin tieteestä tulee Flusserin mukaan taiteen yksi muoto ja taiteesta puolestaan yksi

tutkimuksellisten menetelmien variaatioista, tai peräti tiedonhankinnan geenimuunnos. Teknisanalyttisestä näkökulmasta vaihtoa tieteen ja taiteen, tutkijan ja taiteilijan välillä voi pitää myös transkoodauksena.

Facing the Future -kirjan toimittajat Gerfried Sticker sekä Christine Schöph esittävät, että digitaalisuus ei ole vain taiteilijan väline tai materiaali vaan myös taiteen subjekti (1999, 14). Tämäkin korostaa taiteen teknologiakeskeisen maailman keinotekoisuutta. He puhuvat myös ”yhteistyödiskurssin” puitteissa muuttuvan teknologian vaikutuksesta mediataiteilijan positioon: moderni kuva taitelijoista insinööritaitelijana tai tutkija-taiteilijana, jollaisiksi voimme mieltää esimerkiksi Russolon tai Paikin kaltaiset kokeilevat 1900-luvun mestarit, asettuu nyt aitouden ja nerouden modernistisista määreistä entistä prosessorientoituneempaan 2000-luvun asentoon. Maailman olioistumisen sijaan kurotetaan tulemisen liikkeeseen ja koneellisten kudosten saattamiseksi ulottuville (Gere 2006, 197): digitaaliseen kulttuuriin on koodattu myös näkemys teknologiasta sosiaalisesti progressiivisena välineenä ja ihmisten mahdollisuuksien laajentajana (emt., 200). Koostemuuntajat kanavoivat ja purkavat (Sihvonen 2013, 126).

Taide toimii siis tiedon hankinnan intersubjektiivisena ohjelmana. Art@Science -kirjan toimittajat Christa Sommerer ja Laurent Mignonneau puhuvat (1998, 13) kirjan johdannossa siitä, miten taidetta ja tiedettä ei tulisi pitää enää toisistaan erillisinä ja vastakkaisina vaan pikemminkin toisiaan täydentävinä ohjelmina ja että vain taiteilijat eivät toimi yhteistyössä tutkijoiden kanssa, vaan että myös tutkijat ovat tässä yhteistyössä avoimempia tämän muutoksen luomille mahdollisuuksille (emt., 14). Täysin samaan, vuorovaikutuksen kaksisuuntaisuutta korostavaan lopputulokseen on tullut Alexandra Supper (2019, 499) tarkastellessaan äänitaiteen ja tieteen välistä suhdetta.

Samaa korostaa myöhemmin myös Stephen Wilson. Art + Science Now -kirjassaan hän sanoo, että taiteilijat voivat tehdä tutkijat tietoisemmiksi tunnistamatta jääneistä näkökulmista sekä kognitiivisista viitekehysistä (Wilson 2010,16) ja että tietoisuus taiteen menetelmistä voi jäädä tunnistamatta vailla ymmärrystä taiteen, teknologian ja kulttuurin välisten suhteiden määrittämistä meta-narratiiveista (emt., 17). Juuri ne kertovat, diskurssina, teknis-analyttisyydestä taiteen menetelmänä. Hakeudutaan materian, aineen ja energian suhdeverkostoihin. Sähkön ja elämän utooppisissa liitoskohdissa voi nähdä huokoistumista jopa ihmiskunnan suurimpiin myytteihin käsin.

”Elämä” kiinnittyy syntaksiin. Sen sijaan, että teknologisoitua kieli vain ilmaisisi, tulee se nyt suoraan koettavaksi, kuten Paikiin rinnastettava tiedemies-taiteilija Woody Vasulka on toisessa yhteydessä todennut (Vasulka 1998, 45). Tekniikan kieli ei ole tällöin vain metafora maailmasta (vrt. Airaksinen aiemmin); näkemyksen mukaan se on jo maailma. Sanonnan mukaan, maailmaa ei voi enää erottaa mallistaan.

Tässä ohjelmassa biotaiteet, tekoelämä, -äly sekä kybernetiikan monimutkaiset ja -tahoiset järjestelmät asettuvat osaksi nykyistä ja tulevaisuudessa edelleen muotoutuvaa mediataiteen paradigmaa. Wilsonin avaamat taiteen käytännöt liikkuvat paitsi molekuläärisen ja inhimillisen biologian solutasolla ja DNA:ssa, myös elävien systeemien kuten kasvien ja vieraiden lajien sekä esimerkiksi algoritmien ja tekoälyn keinotekoisiksi ja synteettisiksi luonnehdittavissa maailmoissa. Hän viittaa esimerkiksi Sommererin ja Mignoneaun teokseen ”Life Writer” (2006), joka muuntaa kirjoituskoneella luodut merkit animoiduiksi keinoelämän olennoiksi. Sommererin ja Mignonneaun toimittaman kirjan artikkeleissa taas pohditaan esimerkiksi keinoelämän ja kaaosteorian läsnäoloa taiteen ja tietoteknisen ohjelmoinnin ”kompleksisissa systeemeissä” jälkiteollisessa ilmastossa.

Asetan oman esseeni aiheesta kainalojuttuna tähän yhteyteen. Learning Xperiences -kirjaisen toimittajien saate omalle tekstilleni oli selkeä: kirjoita liuskan verran mediataiteesta. Valitsin näkökulmakseni mediataiteen rajojen ylitystä koskevat utopiat 2000-luvulla. Nostan esseessä lyhyesti esiin kolme näistä utopioista – kulttuuristen, kehollisten ja koneellisten rajojen ylittämisen mahdollisuus ”sisäpiirin” dekonstruktioon tähtäävillä esittämisen tekniikoilla. Tekniikat tuottavat haavaumia kulttuurin sileille pinnoille. Koneet ovat avaimia (vrt. Sihvonen 2013, 127) jotka avaavat territorion.

Dokumentaariselle videotaitelle on vielä tänään tyypillistä representaation politiikka, jonka utopia on sosiokulttuuristen konstruktioiden uudelleenmäärittely (vrt. videon/rajojen problematiikasta esim. Enwezor 1999; Biemann 1999). Kybernetiikalle tyypillistä taas on proteettinen synergia eri olomuotojen välillä; äänitaitelle on puolestaan varsin tyypillistä signaalin prosessointi hälyestetiikan nimissä erilaisissa koneistetun, kokeellisen kulttuurin seuraannoissa. Kulttuurin, kehon ja koneen rajaviivat ovat niitä kulttuurisia konstruktioita, joita modernin taiteen perimässä on usein kyseenalaistettu erojen ja erilaisuuden painotuksilla. Syntaksia ajatellen, hälykin on aina-ilmaantumisessaan erkaantumassa lähteestään. Humanismin epäilevät positiot – utooppinen impulssi ja emansipatorinen intressi – kiinnittyvät/irtoavat materiaalisuuteen/-desta epäinhimilliseen toimijuuksien valtakosteeseen/-sta. Korostan esseeni lopussa sitä, ettei liike ole suinkaan yksisuuntainen. Kohina on suunnaton, sanan kaikissa merkityksissä.

MEDIA IN THE MODULATIONS OF EXISTENCE

SEPPO KUIIVAKARI

Media (single form, medium), is conceptualized in its etymology as being something in between. For instance, in chemistry, medium refers to a substance that transmits. As such, in terms of its definition, media refers intrinsically to the dismantling or crossing of borders. Within the field of art, the concept of media retains a philosophical uncertainty relating to the constituents of coming, of various fossil operations, or the ethics of encountering The Other.

The Politics of Otherness reveals to us the movement of cultural, social or societal borders. Particularly within the field of media art, this movement of the borders is seen as a utopian opportunity of the destruction or redefinition of our sociocultural horizons. The recent video works of Eija-Liisa Ahtila stand as an emblematic example of this tendency. This utopia, with its foundations deep in the history of the historical avant-garde, is one of the prime instigators of media art.

The discussion within the discipline of media art on the more or less imagined borders within our culture has, however, penetrated deeper than just to manifest itself as societal activation: it has flown into our cognition, skin, breath, body and towards the endless economy of animals. In media art it has become prevalent to redefine the border between our body and technology (as

*Strijdom van der Merwe
explores the voice
and art installation
Unapproved Roads by
artist Brian Flynn in
Gallery Valo, Rovaniemi.
Flynn is originally from
Northern Ireland now
living in Canada.
Photo Marko Junttila*

explored by Sterlac), yet it is also evermore common to redefine the presence of insect logic in our cybernetic ecology. Garnet Hertz's roach-steered robots automatically belong to this representation.

We are to witness the birth of an insect utopia, which will split the seemingly stable entities within the darkness of visible power structures. The logic of the transcendence of various ontologies follows the development of new technologies, bringing all the more astounding physics to our field of experience. This implies the opening of our perceptual structures to those outside of us. Even in the historical process of our spiritualization of infections, art and its movement can be – and, in fact, it often has been – thought of as a virus. The coming of vire, then again, as art.

Inherent in every technology is the idea of manoeuvring forces. This interest projected towards the source code of our modernity is exemplified by the idea of cybernetics as the art of steering; of the ability of technology to profile the invisible into a representative and perceptible form. But if we approach media art as a compilation and movement in the footsteps of Gilles Deleuze and Félix Guattar, we would conclude that media art in fact disassembles protocol in order to re-erect it, always in a new (non)place; media art de-territorializes and territorializes in its rhythm of run and movement.

A prime example of this is media art's flirtation with interference. As a utopia of art, this flirtation is older than the avant-garde and is a result of the development of European experimental culture. If we understand interference as noise, which, in itself, is an ambivalent phenomenon, we can begin to understand how media art, in giving structure to interference, recurrently flirts with new techniques for constructing life. Interference is never an attribute of definite presence or absence, but finally always an attribute of coming.

Modern movement is not unidirectional. Media art often comes to be defined as an opportunity to put together or define our conception of self, of existence and of the world in which we live, in a multifaceted way. In these representations our beings are open to receive, in all their implications, culture, cyborgs and modulations of animals.

*Finnish Visual artist Jouko Alapartanen's installation Plan X Time of Beasts consists of video and three-dimensional components. Plan X Time of Beasts was displayed in Gallery Valo, Rovaniemi.
Photo Marko Junntila*

Kyborgit, hyönteiset, häly; hahmotan mediataiteen maailmoissa vallitsevaa ”antropologisten koneiden” (Sihvonen 2014) geneontologiaa. Luetteloituna esseessä ei ole yksioikoisia elämän moduksia tai teknisiä sukupuita, vaan allagmaattisia toiseuteen tulemisia: luettelen tekstissä sosiokulttuurisia rajanvetoja, lajin- ja yksilönkehityksen kysymyksiä avaavia ontogeneettisiä tai olioryhmien välisiä hyppyjä sekä kyberneettisen koneen informaatiojärjestelmissä piileviä viiruksen kaltaisia, rajoja rikkovia häiriötekijöitä. Melun ydintäkään ei ole olemassa; pikemminkin se on kommunikaatiomuoto (vrt. Lummaa 2014, 276). Se on välissä, joko purkautumassa tai kasaantumassa. Toteutunut ontogeneettinen loikka tai hyppy viittaa väliloissa esiin nousevaan luovuuteen.

Nämä tekijät ovat vietävissä aikamme mediateoriaan, jossa häly ymmärretään tapahtumisen lähteenä ja asettelun periaatteena: se on myös raakamateriaalia signaalin työstämiselle. Spielmann sanoo (2008, 136), että häly muodostaa median uuden olo/tila/n (*condition*), jonka koosteissa lukuisat dynaamiset prosessit mahdollistuvat ja mahdollisesti linkittyvät myös toisiinsa. Hälyn teknis-esteettinen verkko on mutaatioiden syntypaikka ja tyylin kehityksen lähde. Aika tulee osoittamaan, tuleeko esseessä kuvatun kaltaisista esityksistä poliittisten, yhteiskunnallisten tai kulttuuristen ajatusten tai ajattelumallien – kuten utopioiden – konsistentteja representaatioita, vaiko jäävätkö ”hyönteisutopiat” osoituksiksi uusmaterialistisesti määrittävästä ”litteästä ontologiasta”, materiaalisuudesta, joka asettuu taiteessa representation sijaan ainoastaan erilaisiin toiminnallisiin tai ilmauksellisiin suhteisiin muiden ilmaismuotojen kanssa (vrt. Kurikka 2014, 215). Häly on lähtökohtaisesti litteää ontologiaa. Matriisi on koneellisten kudosten tasanko – *plateau*, jossa on mahdollista tarkastella erityisesti teoksen tapaa toimia (vrt. emt. sekä Braidotti 2018)

Ontogeneettisellä hypyllä tai loikalla viitataan uusmaterialistiseen virtaamisen ajatteluun ja tulemisen logiikkaan: systeemissä jokin on alituisesti tulemassa toiseksi toisekseen. Näin teostenkaan – kuten hälyn vyöhykkeen – ontologia ei ole pysyvä, hierarkinen tai pitävä. Olemuksumme kiinnittyvä teknologia vie ”median” käsitettä takaisin alkuasetelmaansa, kohti kemian tai fysiikan kaltaista välittäjäainesta. Kuten esseessä totean, hälykään ei ole läsnä- tai poisolon määrittäjä. Näihin tulemisen attributteihin asettuvat niitä kuvaavat halukoneiden, lisääntymiskoneiden sekä muodonmuutoskoneiden filosofiat.



KUVA 4.2: Nandita Kumarin pOLymORphic hUMansCApE vuodelta 2013 ARS17 -näyttelyssä Kiasmassa. Taiteilijan mukaan suureen akryylipulloon luodussa mikromaailmassa on esillä "biosfääri", jossa prosessoidaan Intian suurkaupunkien urbanisoitumisen, ylikansoittumisen sekä slummiutumisen kaltaisia ekologisia ja yhteiskunnallisia ongelmia. Kuva: Seppo Kuivakari.

Emansipatorinen intressi onkin yhä vahva kirjojen mediataiteen tulevaisuutta koskevissa keskusteluissa. Tulevaisuushorizontin merkittävyyttä teokset pohtivat jo tehtyjen ratkaisujen puitteissa; tärkeää on osoittaa, että mediatieteiden historiassa on kyetty toteuttamaan useita emansipatorisia ratkaisuja, ja tämä puolestaan kannustaa taiteilijoita asettelemaan vastaavia, valtakulttuurista poikkeavia innovatiivisia ajattelun ja toiminnan suuntaviivoja ja konkreettisia seuraantoja. Historia lunastaa tulevaisuuden. Tässä ajattelussa tulevaisuus ei ole teknisiltä tai taiteellisilta ratkaisuiltaan lainkaan yksioikoinen.

Facing the Future -kirjan lisäksi innovatiivisten ja vapauttavien käytänteiden kautta hahmottuvaa taiteen ja teknologian välisten leikkauspisteiden etsintää korostetaan New Media Futures kirjan alkusanoissa (Balsamo 2018, xii). Judy Malloyn alkusanoissa tulevaisuus nähdäänkin naistaiteilijoiden potentiaalina muutoksen tilana (Malloy 2018, xiv-xv). Myös hän peräänkuuluttaa luovuuden ja innovatiivisuuden mahdollisuuksia naistaiteilijoiden arjessa. Samaan emansipatoriseen intressiin viitataan toki jo kirjan alaotsikossa: ”The Rise of Women in the Digital Arts”

Future Cinema -kirja seuraa New Media Futures -kirjan eetosta. Peter Weibel sanoo esipuheessaan, että mediataiteissa on hahmotettavissa muutoksen, toisin ajattelemisen sekä toimimisen avaruus (Weibel 2002, 16-17). Jeffrey Shaw tuo taas ilmi johdannossaan ajatuksen, että mediataiteissa on löydettävissä erilaisia emergenssin ruumiillistumia (2002, 20), jotka liikkuvat teknologian rajoitteiden sekä mahdollisuuksien välimaastossa (emt., 27). Mediataiteet ovat hänen mukaansa jo taiteilijoiden hyödynnettävissä olevien tai vasta myöhemmin tulevaisuudessa kehitettävissä olevien teknologioiden esityksiä sekä heijastuksia. Usein nämä reflektiot ovat hänen mukaansa kriittisiä, mutta joskus myös innovatiivisia, luovia ja kuvitteellisia. ”Tulevaisuus” ei ole kuitenkaan hallitsematon tai tavoittamaton ajattelun kohde.

Tulevaisuus –käsitteestä emansipaation ajattelu konstituoit vain yhden, tiedonintressejä koskevan tulkinnan, joka ei luonnollisesti ole ainoa. ”Tulevaisuus” on nähtävissä myös tarkastelemalla niitä taiteen konstitutiivisia praktiikoita, joissa tulevaisuutta hahmotetaan. Mutta mikä suhde näillä kahdella intressillä on mediataiteen perinteen jatkumoihin sekä katkoksiin? Konventioihin ja mahdollisiin tyyliperiodeihin?

Huomattava tässä yhteydessä on se, miten Relive: Media Art Histories -kirjan (2013) johdannossa sekä erityisessä tulevaisuus -luvussa mediataiteen historian katkeamatonta läsnäoloa, sen seuraantoja kommentoidaan.

Jon Cates tarkastelee artikkelissaan tulevaisuuskysymykselle olennaista median avoimuuden eettistä sekä teknistä rakentumisperustaa 1970-luvun videotaitteen pyrkimyksistä (Cates 2013, 337) aina ”avoimen lähdekoodin” kaltaisiin mahdollisuuksiin järjestelmän modifioimiseksi tai muuntamiseksi digitaalisella aikakaudella (emt., 340). Tästä hänen mukaansa kertovat esimerkiksi nykyiset remiksauksen – ”remiksologian” – taiteelliset operaatiot. Nämä historiat osoittavat Catesin mukaan sen, että myös erilaiset mediataiteen seuraannot ovat ja pysyvät avoimina.

Historialliset rinnastukset eivät ole kuitenkaan täysin ongelmattomia. Avoimuuden yksi edellytys voi perustua myös standardoinnin sekä protokollien universaalisuuteen tai sokeaan autopoeettisuuteen. Alexander Galloway näkee protokollien kamppailevan alituisen kehityksen ja reaktiivisuuden välisessä jännitteessä: ollakseen poliittisesti progressiivista, protokollien on oltava osin myös reaktiivisia. (Galloway 2006, 196.) Toisaalta, myös syntaksia on pohdittava: Spielmann sanoo (2008, 131-137), että abstraktina rakenteena matriisi on avoin ja että aktualisoinnit tässä järjestelmässä kiertävästä signaalista ovat operationaalisesti monikollisia (emt., 134). Tai niitä voi pitää mutatoituneina. Glitchin estetiikkaa käsitellessään Andrew Goodman viittaa (2009) teoriarakennelmiin, joissa glitch, digitaalisen ulostulon virhe tai ”naarmu”, on nähty joko avantgarden esteettisen purismin myöhäisenä, digitaalisena versiona tai digitaalisen materiaalisuuden epäkeskeisyyden lähteenä. Jos digitaalisuudessa onkin nähty ennalta ohjelmoinnin formaalia vaikutusta, ”jälkidiigitaalinen” ajattelu korostaa puolestaan hälyn anomalioita, jotka digitaalisessa matriisissa kykenevät laajittaviin ontogeneettisiin loikkiin ja mutatoivat näin normaalina pidetyt äänen genealogiat. Kyse on deterritorialisatiosta, jossa jäte on edelleen läsnä digitalisaation kliinistämässä alueistumisessa.

Digitaalisessa taiteessa on näkyvissä se rekursiivisuuden sekä kontingenssin – järjestelmän itseensä viittaavan ja -perustelevan sekä sen käytänteisiin liittyvän epävarmuustekijän – välinen edestakainen liike, jota muun muassa Yuk Hui tarkastelee (Hui 2019). Esimerkiksi David Stoutin *Signalfire* -teoksessa (2003-2004) reaaliaikaiset häiriöt jäsenyvät taiteilijan mukaan osaksi teoksen rekursiivista, tietoteknistä rakenneperustaa. Kohinassa signaali syttyy ”tuleen”. Jäte saa näkyvän merkkinsä.

Relive -teoksen johdannossa Sean Cubitt ja Paul Thomas tarkastelevat mediahistoriaa uusmaterialismin näkökulmasta, ymmärtäen mediataiteen historian sekä sen tulevaisuuden digitaalisessa ympäristössä olevan hahmotettavissa taitojen, tiedon ja kriittisten näkökulmien diversiteetistä ponnistelevista yhdistelmistä käsin. Nämä ovat perinteistä media-ajattelua kompleksisempia virtaamisten, vaikutteiden, liikkeiden ja trendien kokoonpanon tapoja (2013, 8). Koneet, verkot, koodit ja protokollat ovat osa sitä rakennelmaa, joka laajentaa taiteen perspektiiviä yli inhimillisen käsityshorisonnin systeemien, verkkojen, rihmastojen ja virtojen, avantgardellekin tyypillisellä kielipillä. Tämä on heidän mukaansa (emt.) sitä utopian kieltä ja henkeä, joka pitää myös taiteiden tulevaisuutta avoimena ilmaisua yhdenmukaistavan

standardoinnin sijaan. Signaalin, koodin, projisoinnin, lähetyksen ja verkon muodostama tyylillinen tekstuuri käsittää myös medioiden luonteen nimenomaan mediana (emt., 16). Tämän teknis-analyttisen toiminnan voi sanoa luovan mediataiteiden historiallisen syntaksin. Heidän mukaansa historian mediumi on itse asiassa mediaatio, ajattelun välittäminen, ja media-taiteen historia sekä tulevaisuus puolestaan mediaatioiden historiaa (emt., 17), joka sijaitsee aina jonkin deterministisen voiman tai nykyhetken rajoitusten tuolla puolen (emt., 19). Deterritorialisoiava teknis-analyttinen ajattelun väline ei ole tällöin kulttuurisesti universaali, sovitteleva tai neutraali merkitysjärjestelmä.

Relive -kirjan alkusanoissa painottuva mediaation käsite korostaa mediataiteilijoiden teknis-analyttistä toiminnan tapaa ja jo kertaalleen välitettyä, keinotekoisista maailmaa sen subjektina. Keinoelämän puitteissa mediumin käsite asettuu etymologisesti toiseen kerrostumaan tai asentoon. Näissä elämän alueistumisen positioissa pälee kontingenssin mahdollisuus.

Alkusanojen loppukaneetin painotus ei-determinaatiosta ja mediataiteen tavasta kurkottaa yli ”nykyhetken rajoitusten” yli tekee sen ”utooppisesta retoriikasta” kriittistä, vastaten osaltaan Pennyn esittämään (ks. johdanto) huoleen liian yksioikoisen ja sinisilmäisen taiteellisen ajattelun vaaroista. Mediataiteen mediaatiot eivät ole sopeuttavia. Samaa tulemaan päädytään myös tuunauksen sekä sämplen osalta: menetelmät/ulostulot osoittavat, ettei ambient, tuunaus tai sample ole äänen ekonomiana holhoava vaan kykenevä luomaan generatiivisia, muuttuvia ja muuntuvia, yhdistelyyn taipuvaisia äänen diagnostiikkoja. Kokeilulle avoimina ne ovat alttiita myös kontekstuaalisille liikkeille.

Myös tutkijat kuten Thomas Elsaesser tarttuvat Relive -kirjan esittämiin kysymyksiin determinaatiosta sekä kohtalosta. Jo Cinema Futures -kirjassa (1998) Elsaesser pohtii, millaisen teknologiaan kohdistuvan ajattelun matriiseissa elävän kuvan menneisyys ja tulevaisuus määrittellään.

Historia ei näyttäydy hänen mukaansa (1998, 47) pelkästään akkumuloituvana prosessina jossa audiovisuaalisen ilmaisun työkalupakkia (*instrumentarium*) vain tavalla tai toisella laajennetaan. Hän tuo myös muut vektorit mukaan määrittelyyn mediavoluution geneologioista eli sukupuista (emt. 201-202). Historian sosio-tekniempää historiallista jäsenystä hän tuo esiin tekstissään ”Early film history and multi-media” ((2006, esim. 17). Digitalisaation vaikutuksesta esimerkiksi perinteinen tulkinta elokuvan konstituutioista pakenee uusien kuvia, katsomista sekä vuorovaikutusta koskevien parametrien myötä. Parametrit voivat olla vapauttavia ja mahdollistavat toisenlaisten sopimusten laadinnan esityksen ja vastaanottajan välillä (vrt. tästä myös johdanto).

Elsaesser varoittaa konvergenssi -diskurssien turhan deterministisestä luonteesta. Hänen mukaansa digitaalisen median kehityksen moottoriksi asettuva konvergoitumisargumentti on liioittelun vuoksi vaarassa menettää uskottavuutensa. Väitteet johtavat hänen mielestään vääriin vaikutelmaan kohtalosta – ja sen myötä voimattomuuden tunteeseen. Todellisuudessa teknologioiden käyttöönottoon vaikuttavat monimutkaiset yhteiskunnalliset, kulttuuriset ja sosiaaliset tekijät, toisinaan jopa puhdas sattuma. Tähän liittyen hän ehdottaakin sykliseen sukunäköisyyteen perustuvan ja determinismiin sortuvan media-arkeologian tilalle suhdanteita koskevaa historiaa, joka kunnioittaa epätasaisia kehityslinjoja, historian paralleleja ja epäjatkuvuuksia. Tällainen lähestymistapa muistuttaa itselleen rakentavansa arkeologiaa, jossa nykyhetkelle tärkeät painotukset muotoilevat menneisyydelle esitettäviä kysymyksiä – ja toimivat siten myös keinona selviytyä tulevaisuudesta. Digitaalisuuden ajattelun funktio Elsaesserin mielestä ei kohdistu niinkään teknologiaan kuin ”kriisin ja muutoksen kulttuuriseen metaforaan”. Tämän troopin avulla voidaan jäsentää representaatiota ja visualisointia koskevien kriittisten, tieteellisten tai esteettisten diskurssien ongelmia (1998, 202.)

Myös Druckrey (1997, 70) korostaa asian tärkeyttä; hänestä informaation aikakausi, joka sai syntynsä tieteellisestä tehokkuudesta, matemaattisesta tarkkuudesta ja mielikuvituksellisista mikroelektronisista muodoista, on kykenevä kuvaamaan kulttuurista monimuotoisuutta, kauaskantoisia tietokoneistettuja interaktioita tai läpikotaisin muutettua todellisuutta. Nämä teknis-analyttiset elementit sekä menetelmät johtavat elektrosyntaksin jäsentymiseen 2000-luvun mediataiteen seuraannoissa. Varsinkin kvanttilupaus saa ykkösten ja nollien syntaktiset suhteet liikkeeseen. Matriisi ”värisee”.

2000-luvun mediataiteessa on kuitenkin nähtävissä ajallisia sekä medioidenvälisiä (syklisesti) toistuvia koodeja, aiheita sekä kuvastoja, joiden pohjalta sen tyyli kuviona tai verkkona on edelleen hahmotettavissa teknis-analyttisenä – ja näin tiettyjä kuvakontinuiteetteja ylläpitävänä. Altti Kuusamo (1996) mukaillen elektrosyntaksissa on luettavissa tiettyä siirtymää ”tyylistä tapaan”. Sekä mediataiteilijat että tutkijat ovat osoittaneet, miten mediataiteen historiassa – sekä tulevaisuudessa – ovat läsnä mediaatiota korostavat teknis-analyttiset menetelmät ja samalla sen asettaminen taiteen subjektiksi. Druckreyn mukaan (1997, 70-71) nykykulttuurin ilmaisumuodot eivät kuitenkaan ole enää itsereflektiivisiä tai analogisia, vaan lainaavat ja laajentavat teknologian alojen, viihteen, biologian, genetiikan sekä viestinnän kieliiä. Kyse ”kielissä” on kuitenkin yhä mediaatiosta. Ilmaisumuodot lähentyvät mediataiteiden syntaksia, jolle koko sen modernistisen historian läpi tyypillistä on ollut teknisanalyttistä menetelmää täydentävät kokeelliset ja tieteelliset operaatiot.

Mietittäessä tekoälyn kykyä tänään paitsi säveltää, myös jäljitellä tunnistamattomiin modernistiset säveltäjänerot, mieleen hiipii Anders Michelsenin tapa asettaa ”keinotekoinen” ääriasentoonsa: teknisanalyyttinen itseohjautuvuus, kyky luoda ja kuvitella ei ole vain ihmisen vaan myös koneen tapa olla ja toimia. Keinotekoinen tuottaa itse keinotekoisien. Taiteen demiurgeihin liittyy tällöin myös kone (vrt. Michelsen 2006, 235; 243-245.) Simulaation käsitteessä ja sen mimeettisessä ideologiassa siirrytään askel pidemmälle. Keinotekoinen edustaa nyt ainoastaan itseään, tuottaen mahdollisesti ”mimesistä ilman malleja” (vrt. Kurikka 2014, 215). Kyse on toisen asteen simulaatiosta – simulaation tuottamasta simulaatiosta – sekä lopulta siitä henkisen automaatin tulkinnasta, jonka mukaan se merkitsee ajattelun korkeinta harjoittamista, tapaa, jolla ajattelu ajattelee ja jolla se itse ajattelee itsensä autonomiapyrkimyksessään (Deleuze 2007, 48).

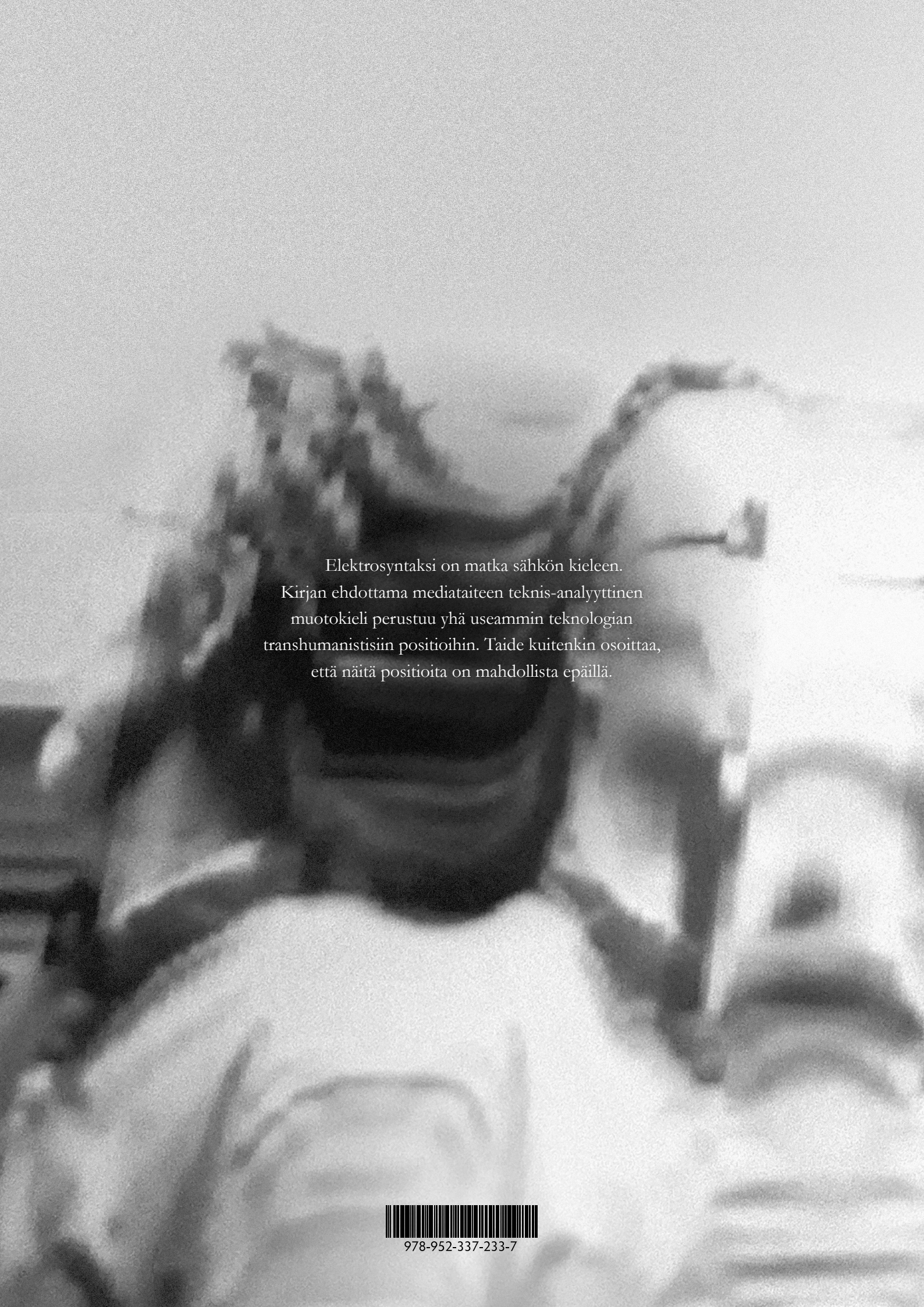
Nykyään mediataiteen käytännöissä on havaittavissa useita transhumanismin ilmentymiä. Taiteen utooppinen diskurssi painottuu puolestaan posthumanistiseen ajatteluun ihmisen ja ympäristön välisestä suhteesta ja olemassaolon muodosta (vrt. Raipola 2014, 40; 43). Tämä muodostaa erityisen jännitteen. Sisäistyneen determinaatian ajatus teknologiasta ensisijaisena yhteiskuntaa ja kulttuuria muokkaavana tekijänä – jopa singulariteettina – sivuutetaan mediataiteen utopioissa korostamalla humanismin emansipatorista henkeä: teknologian transhumaaneissa lokaatioissa on läsnä moneutta, useita yksilöominaisuuksia, toiseutta sekä virtaavuutta. Vaikka teknis-analyttinen menetelmä saattaakin korostaa transhumanismia, voi menetelmää kuitenkin epäillä.

Aika näyttää, tuleeko näistä pyrkimyksistä myös ”henkisen automaatin” ajattelun korkeimpia muotoja. Aika näyttää myös, tuleeko taiteen tyylin verkosta myös objektorientoituneempi ei-inhimillisen tahdon riippumattomuuden vaikutuksesta keinoelämän tekstuureihin.

KIRJALLISUUS:

- Balsamo, Anne: "Foreword", teoksessa Co, Donna J., Ellen Sandor & Janine Fron (eds.), *New Media Futures. The Rise of Women in the Digital Arts*. University of Illinois Press, Urbana, Chicago & Springfield 2018.
- Biemann, Ursula: "Performing the Border, 1999, 42 min.", teoksessa Frohne, Usula (Hg.) *Video Cult/ures*. ZKM/DuMont, Köln 1999.
- Braidotti, Rosi: "A Theoretical Framework for the Critical Posthumanities". *Theory, Culture & Society* 0(0)/2018.
- Cates, Jon: "Re:Copying-IT-RIGHT AGAIN", teoksessa Cubitt, Sean & Paul Thomas (eds.) *Relive : Media Art Histories*. The MIT Press, Cambridge & London 2013.
- Cubitt, Sean & Paul Thomas: "Introduction: The New Materialism in Media Art History", teoksessa Cubitt, Sean & Paul Thomas (eds.) *Relive: Media Art Histories*. The MIT Press, Cambridge & London 2013.
- Deleuze, Gilles: "Informaation rappiosta ja Syberbergin taiteentahdosta", teoksessa Kuuskoski, Martti-Taipio (toim.) *Hans Jürgen Syberberg. Kuvainraastaja Saksasta*. Kronoptikon, Helsinki 2007.
- Druckrey, Timothy: "Bits and Pieces", teoksessa Talasmaa, Päivi & Erkki Huhtamo (toim.) *Odottamattomia ongelmia. Perry Hobermanin teoksia 1982-1987*. Galleria Otso, Helsinki 1997.
- Galloway, Alexander: "Protocol vs. Institutionalization", teoksessa Chun, Wendy Hui Kyong & Tomas Keenan (eds.) *New Media, Old Media*. Taylor & Francis, New York 2006.
- Elsaesser, Thomas: "Louis Lumière – the Cinema's First Virtualist?", teoksessa Elsaesser, Thomas & Kay Hoffmann (eds.) *Cinema Futures: Cain, Abel, or Cable?* Amsterdam University Press, Amsterdam 1998.
- Elsaesser, Thomas: "Digital Cinema: Delivery, Event, Time", teoksessa Elsaesser, Thomas & Kay Hoffmann (eds.) *Cinema Futures: Cain, Abel, or Cable?* Amsterdam University Press, Amsterdam 1998.
- Elsaesser, Thomas: "Early Film history and multi-media", teoksessa Chun, Wendy Hui Kyong & Tomas Keenan (eds.) *New Media, Old Media*. Taylor & Francis, New York 2006.
- Enwezor, Okwui: "Between 'Localism' and 'Worldliness'", teoksessa Frohne, Usula (Hg.) *Video Cult/ures*. ZKM/DuMont, Köln 1999.
- Flusser, Vilém: "Memories", teoksessa Druckrey, Timothy (ed.) *Ars Electronica: Facing the Future*. The MIT Press, Cambridge & London 1999.
- Gere, Charlie: *Digitaalinen kulttuuri*. Eetos, Turku 2006.
- Goodman, Andrew: "Contagious Noise: From Digital Glitches to Audio Viruses", teoksessa Parikka, Jussi & Tony Sampson (eds.) *The Spam Book. On Viruses, Porn, and Other Anomalies from the Dark Side of Digital Culture*. Hampton Press, Inc., Cresskill 2009.
- Heinonen, Sirkka: "Teknologian yhteiskunnallisesta merkityksestä eli tarina siitä heiluttaako 'teknologia-häntä ihmiskoiraa' vai päinvastoin". *Futura* 2/2003.
- Hui, Yuk: *Recursivity and Contingency*. Rowman & Littlefield International, London & New York 2019.
- Kittler, Friedrich: "Cold War Networks or Kaiserstr. 2, Neubabelsberg", teoksessa Chun, Wendy Hui Kyong & Tomas Keenan (eds.) *New Media, Old Media*. Taylor & Francis, New York 2006.

- Kurikka, Kaisa: “Kyyninen koira ja muita eläimiä. Maiju Lassila ja eläinkansan kuvaus”, teoksessa Lummaa, Karoliina & Lea Rojola (toim.) *Posthumanismi*. Eetos, Turku 2014.
- Kuusamo, Altti: *Tyylistä tapaan – semiotiikka, tyyli, ikonografia*. Gaudeamus, Helsinki 1996.
- Lummaa, Karoliina: “Antroposeeni ja objektien ekologia. Ihmisen luontosuhde humanismin jälkeen”, teoksessa Lummaa, Karoliina & Lea Rooala (toim.) *Posthumanismi*. Eetos, Turku 2014.
- Malloy, Judy: “Foreword”, teoksessa Co, Donna J., Ellen Sandor & Janine Fron (eds.) *New Media Futures. The Rise of Women in the Digital Arts*. University of Illinois Press, Urbana, Chicago & Springfield 2018.
- Michelsen, Anders: “The Imaginary of the Artificial”, teoksessa Chun, Wendy Hui Kyong & Tomas Keenan (eds.) *New Media, Old Media*. Taylor & Francis, New York 2006.
- Pisters, Patricia: ”Temporal Explorations in Cosmic Consciousness. Intra-Agential Entanglements and the Neuro-Image”. *Cultural Studies Review* 2/2015.
- Raipola, Juha: “Inhimilliset ja postinhimilliset tulevaisuudet”, teoksessa Lummaa, Karoliina & Lea Rojola (toim.) *Posthumanismi*. Eetos, Turku 2014.
- Rosler, Martha: “Video: utooppisen hetken hiipuminen”, teoksessa Tarkka, Minna (toim.) *Video Taide Media*. Kustannusosakeyhtiö Taide, Helsinki 1993.
- Shaw, Jeffrey: “Introduction”, teoksessa Shaw, Jeffrey & Peter Weibel (eds.) *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*. ZKM/The MIT Press, Cambridge & London 2002.
- Sihvonen, Jukka: *Aivokuvia. Elokuva, teoria, Deleuze*. Eetos, Turku 2013.
- Sihvonen, Jukka: “Ihmiskuvia, eläimiä ja antropologisia koneita”, teoksessa Lummaa, Karoliina & Lea Rojola (toim.) *Posthumanismi*. Eetos, Turku 2014.
- Sommerer, Christa & Laurent Mignonneau: “Introduction”, teoksessa Sommerer & Mignonneau (eds.) *Art@Science*. Springer Verlag, Wien & New York 1998.
- Spielmann, Yvonne: *Video. The Reflexive Medium*. The MIT Press, Cambridge & London 2008.
- Sterne, Jonathan: *The Audible Past. Cultural Origins of Sound Reproduction*. Duke University Press, Durham 2003.
- Stocker, Gerfried & Christine Schöpf: “Preface”, teoksessa Druckrey, Timothy (ed.) *Ars Electronica: Facing the Future*. The MIT Press, Cambridge & London 1999.
- Supper, Alexandra: ”Singing Data: Sonification and the Relation between Science and Art”, teoksessa Weibel, Peter (ed.) *Sound Art. Sound as a Medium of Art*. ZKM/The MIT Press, Cambridge & London 2019.
- Taylor, Jeff: “Multimedia – vaihtoehtoinen historia”, teoksessa Huhtamo, Erkki (toim.) *Virtuaalisuuden arkeologia. Virtuaalimatkaileijan uusi käsikirja*. Lapin yliopisto, Rovaniemi 1995.
- Vasulka, Woody: *The Brotherhood*. NTT InterCommunication Center, Tokyo 1998.
- Weibel, Peter: “Preface”, teoksessa Shaw, Jeffrey & Peter Weibel (eds.) *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*. ZKM/The MIT Press, Cambridge & London 2002.
- Wilson, Stephen: *Art + Science Now*. Thames & Hudson, London 2010.



Elektrosyntaksi on matka sähkön kieleen.
Kirjan ehdottama mediataiteen teknis-analyttinen
muotokieli perustuu yhä useammin teknologian
transhumanistisiin positioihin. Taide kuitenkin osoittaa,
että näitä positioita on mahdollista epäillä.



978-952-337-233-7