

WiderScreen.fi 3/2005
6.3.2006

[takaisin]

**Metamorfoosi:
Molekulaariset
metamorfoosit**

Jussi Parikka
FL, tutkija
kulttuurihistoria
Turun yliopisto
<http://users.utu.fi/juspar>

Tulostettavat versiot
- [htm](#)
- [pdf](#)

Molekulaariset metamorfoosit

Digitaalisiin algoritmeihin perustuvassa verkostoyhteiskunnassa on valta ottaa haltuun entistä abstraktimpia molekulaarisia ilmiöitä. Kuten media- ja elokuvatutkimus ovat osoittaneet, audiovisuaalisen alue on ollut yksi keskeisimpiä vallan ja tiedon tuotannon sekä artikulaation kenttiä 1800-luvulta saakka. Talouden, subjektifikaation ja yleisesti kulttuurisen uusintamisen kamppailut ovat olleet 1900-luvulla oleellisesti mediakamppailuja.

Tätä audiovisuaalisuuden kenttää on usein analysoitu korostuneen spatiaalisen tapahtumana: esimerkiksi elokuva on mielletty pitkälti representationaalisenä mediumina, koska sillä on kyky kaapata ja kierrättää tilallisia olioita filmimateriaalin kautta. Samalla metamorfoosit – jotka itsessään ovat temporaalisia tapahtumia – sijoitetaan usein juuri tilallisen rekisteriin.

Elokuva on tähän mennessä ollut myös keskeisin metamorfoottinen mediumi, jonka avulla olemme voineet kytkeytyä ajan ja tilan tapahtumiin. Elokuva muutoksen mediumina on ollut omiaan kuvaamaan metamorfooseja ihmisistä susiksi, köyhistä rikkaiksi, hyveellisistä rikollisiksi, ja niin edelleen.

Samalla elokuvasilmä on tarjonnut näkymän luonnon ja teknologian molekulaarisiin metamorfooseihin. Luonto on paljastanut omat ihmishavainnon ylittävät ja alittavat prosessinsa elokuvallisen manipulaation myötä. Hyvä varhainen esimerkki on *Croissance des végétaux* (1926–1929), joka nimensä mukaisesti keskittyy kasvimaailman kasvuun, ts. metamorfoosin, kuvaamiseen. Ilman elokuvakoneen nopeutuksia tämä prosessi jäisi ihmissilmälle käsittämättömäksi.

Walter Benjamin (1989, 123) korostaa molekulaarisen metamorfoosin intiimiä suhdetta teknisesti tallennettuun kuvaan: *"Rakenteelliset suhteet, solukot, joista tekniikka ja lääketiede ovat kiinnostuneita – kaikki tällainen on pohjimmiltaan kameralle ominaisempaa kuin tunnelmallinen maisema tai henkevä muotokuva. Mutta samalla valokuvaus avaa tähän materiaaliin fysiologisia näkökulmia, kuvamaailmoja, jotka pesivät mitä pienimmässä yksityiskohdissa, kyllin tulkittavina ja kyllin kätkeytyinä löytääkseen piilopaikan päivänunelmissa, mutta nyt – suuriksi ja muotoilluksi muuttuneina – tekniikan ja magian eron läpikotaisin historiallisesti paljastaen."* (ks. myös Landecker 2005.)

Toisin sanoen pystymme temporaalisen metamorfoosin lisäksi havaitsemaan näkökoneen aikakaudella myös ihmissilmälle tilallisesti liian pieniä prosesseja. Biologia on pitkälti kuvatiedettä, jossa myös *liikkuvalla* kuvalla on suuri rooli. Vaikka virukset olisivat itsessään liian pieniä kuvattaviksi, ovat viraaliset metamorfoosit osa biologista kuvakulttuuria. [[linkki](#)]

Toisaalta liikkuvaa kuvaa voidaan käyttää molekulaaristen tapahtumien simuloinnissa ja animoinnissa, kuten demonstroimaan HI-viruksen toimintaa solutasolla. [[linkki](#)] 1900-luvun kuvantamis- ja simuloimistekniikoiden kehityksen myötä myös molekulaariset, ns. virtuaaliset prosessit on altistettu yhteiskunnalliselle pehmeälle kontrollille.

Erilaiset biologiset ja algoritmiset metamorfoosit ovat tästä hyvä esimerkki: maailma hahmottuu entistä tehokkaammin sellaisissa virtapiireissä, jotka ovat niin abstrakteja (oli kyse sitten geneeistä tai digitaalisesta koodista ja prosesseista) ettei konkreettinen representaatio-analyysi voi niitä hahmottaa. (Vrt. Parisi 2004)

Esimerkiksi tietokonekoodi ei tapahdu ihmissilmälle havaittavalla tasolla, vaan on mielletävissä usein jonakin lähes maagisena tapahtumana koneiden ja verkkojen sisällä. Tämä on tietysti mielessä totta: kyse on niin abstraktista sähkön, piin, ohjelmointikielten, protokollien, tms. yhteisvaikutuksesta, että se vaihdetaan arkikielessä usein ajatukseen immateriaalisuudesta. Representationaalisen median tuolla puolen sijaitsevat lisäksi algoritmiset digitaalisen koodin metamorfoosit. Tietokoneen ja tietoverkkojen sisällä tapahtuu jatkuvia sulautumia, siirtymiä ja

syrjäytyksiä, joista viraaliset prosessit ovat yksi puhutuimmista ja sopivat hyvin yhteen yllä mainittujen "luonnollisten metamorfoosien" kanssa.

Tietokonemedian metamorfoosit ovat myös erilaisia: ohjelmointikielien interaktiota, neuvottelua ja ajoittaisia vaihtoja, sulautumia, liukenemia on algoritmien tasolla vaikea hahmottaa. Silti väittäisin, että juuri tällä softwaren tasolla, epäinhimillisten ohjelmatoimijoiden metamorfoosissa, on tulevaisuuden kulttuurianalyysin keskeinen kohde. Mitä tehokkaammin yhteiskunnallinen uusintaminen siirtyy virtuaalisen alueelle, toisin sanoen molekulaaristen tulemisen prosessien valjastamiseen, sitä kipeämmin tarvitsemme myös molekulaarisen teoretisointia ja analyysiä – oli kyse sitten biologisista tai tietokonekoodin algoritmisista ilmiöistä. Pehmeä kontrolli ei osu vain aktuaalisiin ruumiisiin, vaan myös sen alittaviin prosesseihin, ja sinne myös kulttuurianalyysin olisi yllettävä: uudenlaisten ontologioiden kartoittamiseen ja kokeilemiseen. (Vrt. Terranova 2004, 116–122 ja Parikka 2004)

[metamorfoosi]

Jussi Parikka

[WiderScreen.fi 3/2005](#)

Kirjallisuus

Benjamin, Walter (1989), *Messiaanisen sirpaleita. Kirjoituksia kielestä, historiasta ja pelastuksesta*. Kansan sivistystyön liitto, Tutkijaliitto.

Landecker, Hannah (2005), Cellular Features: Microcinematography and Film Theory. *Critical Inquiry*, vol. 31, Issue 4, 903–937.

Parikka, Jussi (2004), *Koneoppi. Ihmisen, teknologian ja median kytkennät*. Pori: Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja.

Parisi, Luciana (2004), *Abstract Sex. Philosophy, Bio-Technology and the Mutations of Desire*. London: Continuum.

Terranova, Tiziana (2004), *Network Culture. Politics for the Information Age*. London: Pluto Press.

© WiderScreen.fi 6.3.2006