

# SÄHKÖDEMONI JA KONEIHMINEN:

## matka hyvän ja pahan tuolle puolen

*Ilkka Mäyrä*

[Luonnosversio / draft version. Lopullinen artikkeli julkaistu teoksessa *Koneihminen:*

*kirjoituksia kulttuurista ja fiktiosta koneen aikakaudella.*

Toim. Kai Mikkonen, Ilkka Mäyrä ja Timo Siivonen

Jyväskylä: Atena, 1997.]

Siten ihmisille käy niin, että inhimillinen olento kohtaa heidät, ja he eivät kykene sanomaan tälle perussanaa, joka aina sisältää puhutellun olennon myöntämisen, ja silloin heidän täytyy torjua joko toinen tai itsensä; tämä on se raja, jossa yhteyteen astuminen tunnistaa suhteellisuutensa, joka vasta tämän rajan poissiirtämisen myötä häviää.

Kuitenkin, joka vihaa välittömästi on lähempänä yhteyttä kuin se, joka ei rakasta eikä vihaa.

– Martin Buber

Syvät jännitteet leimaavat suhdettamme teknologiaan. Uudempi teknologiaan liittyvä fiktio jakaa osin saman kohtalon; kyberpunk-tieteiskirjallisuus on tässä suhteessa hyvä esimerkki. Kritiikki on kehittänyt todellisen viha-rakkaussuhteen kuvitelmiin, joissa ihmisyyttä lähestyy konetta ja koneihminen hirviömyönteisyyttä. Bruce Sterlingin *Peililasit*-antologian (ja sen ohjelmajulistuksen kaltaisen esipuheen) perusteella luotiin kuva yhtenäisestä kirjallisesta ryhmittymästä, joka kuitenkin julistettiin kuolleeksi liki syntymänsä hetkellä. Istvan Csicsery-Ronay, Jr. on valmis pitämään kyberpunkkia yhden lahjakkaan kirjoittajan (William Gibsonin) ansiolla julkisuuteen ponnahtaneena ilmiönä (1991, 185). Darko Suvin luonnehtii koko suuntausta parasiittiseksi (1989, 50). Suvinin 80-luvun lopun arviossaan esittämä kritiikki kohdistuu sekä taiteellisiin ansioihin, että varsinkin kyberpunkin maailmankuvaan ja (maailmanlopun) ideologiaan. Vieraannuttavan kapitalistisen yhteiskunnan sairaiden piirteiden parasiittina tätä tieteisfiktiota pitää myös Andrew Ross, jonka mielestä kyberpunkin taantumuksellisuus tulee

erityisesti esille sen suhteessa teknologiaan: ”teknologia irrotetaan kaikista yhteyksistään edistykselliseen tulevaisuuteen” (1991, 135). Tälle näkemykselle täysin päinvastaisesti ovat toiset tutkijat innoittuneet nimenomaan kyberpunkin teknologisesti edistyneistä visioista; esimerkiksi Michael Benedictin toimittaman *Cyberspace: First Steps* -antologian arkkitehdit ja filosofit lähestyvät Gibsonin hahmottelemaa kyberavaruuden käsitettä tavoitteena ja haasteena todellisen elämän ohjelmistojen ja tietoverkkojen suunnittelijoille.

Tällainen kahtiajakoisuus suhteessa kyberpunk-tieteiskirjallisuuteen ei mielestäni ole satunnaista mielipide-eroavaisuutta tai jonkinlaista analyysin hämäryyttä, joka riittäväällä paneutumisella olisi mahdollista hävittää tai purkaa. Katson ennemminkin, että suhteemme teknologiaan on perustavassa mielessä kaksijakoinen ja ambivalentti. Ihmisellä on tässä katsannossa erityisen intiimi ja monisyinen suhde teknologiaan. Artikkelini pyrkii tuomaan historiallista perspektiiviä teknologisen ambivalenssimme kuvauksiin sekä erilaisten ihmisen muutosta ja ”koneihmistä” käsittelevien tekstien avulla havainnollistamaan niitä tapoja, joilla suhdettamme ”teknologian toiseen” on hahmotettu.

Ambivalenssi tulisi tässä yhteydessä ymmärtää perustavaksi kaksiarvoisuudeksi ja ristiriitaisuudeksi; ambivalenssin lähteet voivat olla psykologian alueella, erilaisten yhteisön arvoihin ja moraaliiin liittyvien konfliktien synnyttämiä. Tekniikan kohdalla erilaiset voimakkaat ja syväleikkävyt muutokset elämäntavoissamme ja todellisuudessa, jota teknologiat yhä radikaalimmin määrittävät, ovat osin vastuussa ambivalenssista. Suhdettamme teknologiaan on kuitenkin mahdollista pitää oireellisena laajemmasta epämääräisyyskohdasta tai halkeamasta ”ihmisyydelle” esitetyissä määritelmässä. Kun esimerkiksi eräät perinteiset määrittely-yritykset rajaavat ihmisen työkaluja käyttäväksi eläimeksi, tai olennoksi jota määrittää hänen kykynsä käyttää kieltä, nojaavat ne positivistiselle kuvalle ihmisestä selkeärajaisena subjektina, joka ongelmattomasti käyttää erilaisia objekteja (sisäsyntyisten) tarpeidensa tyydyttämiseen. Tällöin määritelmä kätkee taakseen kertomuksen autonomisesta toimijasta ja hänen evoluutiostaan.

Näin rajattu tarina sisältää kuitenkin myös kääntöpuolen: ihmisyyden erilleenleikkaaminen tuottaa siluetin, jonka ääriviivoista – ihmisyyden rajoista – on mahdollista lukea katkelmallinen kertomus *epäautonomisesta* ja *epäinhimillisestä* toimijasta. Koska objektit tai kuolleet esineet eivät perinteisen realismin mukaan puhu, on tällaisella (torjutun toisen) kertomuksella väistämättä vahva kaikupohjansa fantasian, tieteiskertomusten ja kauhukirjallisuuden alueella. Ei ole merkityksetöntä, että ensimmäiset tieteiskertomukset ovat myös kauhukulttuurin klassikoita. Olen erityisen kiinnostunut tavoista joilla *demoni* – esimoderni muukalainen teknologisoituneen todellisuuden keskellä – nousee yhä uudelleen

analysoitavissa teksteissä esiin. Pyrinkin artikkelissani tulkitsemaan teknologisen ambivalenssin tämän kulttuurihistoriallisesti muinaisen ilmiön kehyksessä, suhteuttaen teknologiaa ihmisen kohtaamiseen ”demonisen toiseuden” kanssa.

## Konstikasta tieto-oppia

Kone on yksinkertaisimmillaan laite joka tuottaa muutoksen: se auttaa muuntamaan tai suuntaamaan uudelleen energiaa – esimerkiksi luonnonenergiaa – ihmisen haluamalla tavalla työkohteeseen. Konetta erottaa pelkästä työkalusta edellisen suurempi kompleksisuus, sekä autonomisuus: kone voi toimiakseen vaatia käyttäjän, mutta koneellinen työ on välittyntä, koneen tekemää työtä.<sup>1</sup> Tarkasteltaessa etymologista sanakirjaa nousevat esiin koneen ”tempunkelijän” juuret; ’kone’ on suomen kielihistoriassa merkinnyt paitsi työkalua, myös ’kujetta’, ’juonta’, ’tempua’ – jotain omituista ja konstikasta. ’Konehtia’ puolestaan merkitsi taikomista. Monimutkaisen koneen avulla luontoa mielensä mukaan muunteleva insinööri tai tiedemies onkin perinteessä sukua taikurille tai maagikolle. Kirjallisuudessa korostuvat mielenkiintoisella tavalla ne moraaliset konfliktit, joita tällaisiin hahmoihin on myyteissä ja varoitustarinoissa liitetty – esimerkiksi kertomuksissa Daidaloksesta ja Ikaroksesta tai Prometheuksesta. Teknologinen ihminen voi lentää kuin lintu – mutta hän lentää liian korkealle ja tuhoutuu. Tai tulen ja muiden inhimilliseen sivilisaatioon liittyvien perustaitojen myötä hän saa osakseen myös jumalten vihan; Prometheuksen ihmiselle varastamien lahjojen kääntöpuolena oli Pandoran lipas tuhoineen ja vitsauksineen. Tämänkaltaisen kaavan toistuessa alkaa vakuuttua siitä, että (nykyajan näköpiiristä) hyvinkin alkeellisiin laitteisiin ja teknologisiin saavutuksiin on liitetty suurta, maagiset ja kohtalonomaiset mittasuhteet saavuttanutta merkitystä.

Tekniikan kulttuurihistoriassa korostuu, että yksittäinen keksintö ei välttämättä muuta ihmisten elämäntapoja. Etelä-Amerikassa käytettiin pyörää, mutta vain lasten leluissa, ja intialaiseen kylään asennettu vesipumppu voi pian olla rikki ja käyttökelvoton – koneen on tultava osaksi käyttäjänsä, hänen kulttuuriaan, että konesuhde olisi toimiva. ”Kone on olemassa inhimillisen kulttuurin elementtinä”, toteaa Mumford: ymmärtämällä teknologiaamme opimme ymmärtämään myös yhteiskuntaamme ja itseämme (ibid., 6). Jatkamalla ajatusta tullaan oletukseen, että analysoimalla suhdettamme teknologiaan voimme oppia ymmärtämään myös tiedostamatontamme. Ikaroksen siivet, Helioksen vaunut tai vaikkapa Thorin vasara Mjöllnir ovat myyttisten mittakaavojen teknologiaa, kuvia nopeuden, vallan ja

voiman kaipuun ikuisuudesta. Myytin kääntöpuolena esiintyy varoitus: kaipaamamme jumalallinen teknologia väistämättä muuttaa ja kenties tuhoaa inhimillisen käyttäjänsä. Kysymys hyvästä ja pahasta, oikeasta ja väärästä, sekä omiin haaveisiimme ja ahdistuksiimme kätkeytyvästä toiseudesta on punoutunut syvälle teknologiasuhteeseemme.

Oikea ja totuus ovat tieteentekijälle tärkeitä käsitteitä; suhteellisuusteorian ja kvanttimekaniikan jälkeen maailmamme ei kuitenkaan ole ollut entisensä. Nykyään todellisuuden suhteellisuus ja kielellisen viestinnän epämääräisyydet ovat tulleet huomion kohteeksi. Erityisesti Friedrich Nietzschen vihaisen vallankumoukselliset kirjoitukset jättivät tässä suhteessa jälkensä 1960-luvun lopulla nousseeseen radikaaliin kritiikkiin; porvarillisen yhteiskunnan kyseenalaistaminen pohjiaan myöten vaati myös tämän yhteiskunnan taustalla olevien perusarvojen sekä ääneenlausumattomien oletusten ottamista epäilyn kohteeksi. ”Arvostelman erheellisyys ei vielä ole meille mikään arvostelmaa koskeva vastaväite”, Nietzsche toteaa teoksessaan *Hyvän ja pahan tuolla puolen* (1984, 9; *Jenseits von Gut und Böse*, 1886). Kaikkein neutraaleinkin logiikka kantaa Nietzschen mukaan erilaisia ideologisia arvolatauksia, ja hän toimi kumouksen profeettana ennustaen jaettua maailmankuvaa pystyssä pitävien itsestäänselvyyksien romahtamista.

Huolimatta kaikesta siitä arvosta, joka saattaa kuulua todelle, totuudelliselle, epäitsekäälle: olisi mahdollista, että näennäiselle, harhantahdolle, itsekkyydelle ja pyyteelle täytyisi tunnustaa korkeampi ja perinteellisempi arvo kaikkea elämää varten. Olisipa vielä mahdollista sekin, että se, mikä tekee noiden hyvien ja kunnioitettujen olioiden arvon, olisi juuri siinä, että ne ovat pulmallisella tavalla noiden kehojen, näennäisesti vastakkaisten olioiden sukua, niihin kietoutuneet, hakautuneet, ehkäpä olennaisesti samoja kuin ne. Ehkä! (Ibid., 8.)

”Pahuus”, ”vääräisyys” ja ”erehdys” ovat tässä nietzscheläisessä katsannossa vain meidän yhteiskuntamme, kulttuurimme ja maailmankuvamme poissulkemia tai arvoltaan torjuntia elementtejä – ja niihin voi kätkeytyä torjuttu totuus omasta itsestämme. Nietzsche esimerkiksi pohti jo varhaisessa teoksessaan *Tragedian synty* (*Die Geburt der Tragödie*, 1872) vaihtoehtoisen todellisuuskokemuksen mahdollisuutta. Järjen ja arjen maailmaamme hallitsee objektien ja subjektien yksilöllisyyden periaate (*principium individuationis*); toisenlaisessa tietoisuuden ja havaitsemisen tilassa ihminen voi kuitenkin myös harhautua tämän periaatteen ulkopuolelle (Nietzsche 1990, 22-24). Viitaten hurmostilojen muissa kulttuureissa nauttimaan arvostukseen Nietzsche on valmis kääntämään kategoriamme nurin. Omasta tervejärkisyydestään varmoina erehdymme torjumaan todellisuuskuvan, joka on toisella tavalla ”tosi” kuin omamme. Ehkä objektien perimmäiselle erillisyydelle perustuvan näkemyksen sijaan hurmoksessa

saatu visio (koko luomakunnan yhteydestä) olisi lisäksi ihmisrodunkin tulevaisuuden kannalta hyödyllisempi uskomus kuin ”objektiivinen” versiomme? Tätä ”hyödyllisyyttä” on Nietzsche hahmotellut monimieliseen ja hyökkävään tapaansa:

Kysymys on siitä, missä määrin arvostelma on elämäädistävä, elämääsäilyttävä, lajia-säilyttävä, ehkäpä lajia-jalostavakin; ja me olemme periaatteellisesti taipuvaisia väittämään, että – – luopuminen erheellisistä arvostelmista olisi luopumista elämästä, elämän kieltämistä. Erheen tunnustaminen elämän edellytykseksi: se tosin merkitsee tavanomaisten arvotunteiden vastustamista vaarallisella tavalla; ja filosofia, joka uskaltaa sen tehdä, sijoittuu jo yksin siten hyvän ja pahan tuolle puolen. (Nietzsche 1984, 9-10.)

Tällainen rajojen rikkomisen ja rohkeuden julistus voi vaikuttaa auttamattoman romanttiselta nykypäivänä. Romantiikkaa sivuamatta on kuitenkin vaikea ymmärtää ”neuromantikoiksi” kutsuttua kyberpunk-sukupolvea.<sup>2</sup>

## Kyborgien äiti

Monet nykykirjallisuudelle tärkeät muodot ovat paljon velkaa romantiikan aikakaudelle; kauhu- ja tieteiskirjallisuudelle kyseinen periodi oli synnyn ja kehkeytymisen kautta. On paljon keskusteltu siitä, milloin ”moderni minä” astui länsimaisen kulttuurin näyttämölle. Useimmat rajapyykit ja periodisoinnit ovat lopulta jokseenkin keinotekoisia yrityksiä tuottaa selkeitä eroja ja katkoksia heterogeeniseen ja jatkuvaan historialliseen prosessiin. Tieteiskirjallisuuden näkökulmasta on kuitenkin mahdollista jäsentää tilanne lajityypin ehdoilla; kuinka tieteiskirjallisuus otti haltuun oman aihepiirinsä ja erottautui muista kirjallisuudenlajeista. Tälle prosessille tyypilliseksi piirteeksi muodostui konesuhteen arviointi ja artikulointi.<sup>3</sup> Koneen tyypillisuus on seurausta eräänlaisesta genren itsemäärittelystä; tieteiskirjallisuuden historioissakin monista mahdollisista esi-isistä korostetaan niitä kirjoittajia, joille tieteen ja teknologian lupaukset ja uhkakuvat ovat olleet keskeisiä (Shelley, Verne, Wells). Vaikka käsite ”romantiikka” nykyään usein liitetään yksipuolisesti rakkauskertomuksiin tai luontoromantiikkaan, on tärkeä nähdä tieteiskirjallisuuden koneihmisten juuret samoissa, romantiikan ristiriitaisissa impulsseissa.

Terminä romantikka voi enemmän hämmäntää kuin valaista; Bernard Reardon siteeraa tutkimuksensa *Religion in the Age of Romanticism* alkuun Kierkegaardia: ”Ensinnäkin minun täytyy protestoida sitä vastaan, että romantiikka voitaisiin vangita yhteen käsitteeseen, sillä romantiikka

merkitsee juuri kaikkien rajojen rikkomista” (sit. Reardon 1985, 1). Kaikesta romantiikkaan luetusta taiteesta tai kirjallisuudesta on vaikea löytää yhteistä tyyliä tai jaettua formaalia piirrettä. Romantiikan kiinnostavin anti liittyykin lähinnä sen keskeisimpien teemojen, erityisesti modernin yksilöllisyyden voimakkaisiin muotoiluihin. Romantiikan ihmisen ikonina voi pitää Caspar David Friedrichin maalausta *Vaeltaja sumumeren yllä* (1818) – se on kuva jossa yksinäisiin korkeuksiin vaeltanut yksilö kasvaa minuuden ja sen erillisyyden symboliksi. Kuvataiteen alueella toistuikin Kierkegaardin kapinallisuus rajoja ja määritelmiä kohtaan. Taiteilijat ja kirjailijat reagoivat romantikoksi leimaamista vastaan, ja esimerkiksi Eugène Delacroix julisti olevansa mieluummin vaikka ”puhdas klassisisti”. Hugh Honour on omassa romantiikan taiteen esittelyssään tulkinnut tällaisen pyrkimyksen romantiikalle tyypilliseksi uskoksi ainutkertaiseen yksilöllisyyteen. Erottautuminen joukosta ja sen taiteellisena vastineena irrottautuminen sekä edeltäjistä että aikalaiskoulukunnista oli romanttisen hengen näkyvin ilmaus; individualismin arvo ja ainutkertaisen, omakohtaisten kokemusten ensisijaisuus valmiiden vastausten ja perinteiden sijaan nousivat korostuneesti esille. (Honour 1991, 22-23.) Ainutkertaisen yksilön ja yhteisöllisiin sopimuksiin nojaavan moraalien välistä suhdetta voi kuvata lähinnä jännitteiseksi.

1818 oli myös Mary Shelley'n *Frankensteinin* julkaisu vuosi; tällä tekstillä on keskeinen rooli tieteiskirjallisuuden koneihmistien varhaisena esikuvana ja edeltäjänä. Se on myös avainteksti tämän tarkastelun kannalta siinä suhteessa, että se dramatisoi ihmisen kohtaamista modernin teknologian kanssa ihmiskuvaa muuttavana prosessina; syntyy uudentyyppinen ”ihmiskooste”. *Frankensteinin* nimihenkilö on faustinen tiedemies, nuori Victor Frankenstein, joka uhraa kaiken voidakseen luoda elämää kuolleeseen ruumiiseen. Samalla *Frankensteinin* nimi on kuitenkin myös tullut merkitsemään tätä hirviömäistä luomusta, josta on tullut itsenäinen, myyttinen hahmonsa. Hirviö on saavuttanut suurimman suosionsa omalla vuosisadallamme teknisen tarinankerrontavälineen kautta; elokuva on löytänyt olennon groteskista hahmosta keksijäänsä mielenkiintoisemman kohteen. Hirviön tarina ei kuitenkaan jaksaisi säilyttää kiehtovuuttaan ilman tuon olennon syntyhistoriaan romaanissa liitettyjä jännitteitä. Hirviö ei ole täydellinen ulkopuolinen, vaan se on ”toinen” siinä mielessä että se asettuu *merkitykselliseen* suhteeseen kertomuksen subjektin (Victor Frankensteinin) kanssa. Siinä määrin kuin kerromme tarinoita hirviöistä, tämä lienee yleisemminkin niiden osana: ne löytävät merkityksensä heijastelemalla pelkojamme, toimimalla omien torjuttujen piirteidemme konkretisaatioina.

Hirviön luomiseen johdattavat tapahtumat ja keksinnöt on romaanissa asemoitu korostuneen moderneiksi; Victorin on hylättävä ja torjuttava keskiaikainen alkemiansa voidakseen vihkiytyä modernin kemian ja muiden luonnontieteiden salaisuuksiin. Samalla tämä raja uuden ja vanhan, tieteen ja

taikauskon välillä kuitenkin horjuu. Tarina tiedemiehestä laboratoriossaan hämärtyy, ja tieteen kieleen tunkeutuu elementtejä uskonnollisesta ja maagisesta maailmankuvasta. Victorin rajojarikkovat pyrkimykset vievät hänet tilaan, jossa hirviö pääsee irralleen, asioiden säädetty järjestys murtuu. Transsinkaltaisessa tilassa koottu olento on luojansa tietoisuudelle liikaa; Frankenstein pakenee luomustaan, vajoaa uneen ja sitten kuumehoureisiin. Modernin tieteen kieli puolestaan vaihtuu uskonnolliseksi; Victor puhuu johdonmukaisesti luomuksestaan ”demonina”, ”piruna” tai paholaismaisena” (*daemon, devil, fiend, fiendish*). Romaanissa mystinen elämän kipinä ja salamassa kohdattava uusi luonnonvoima, sähkö, samastetaan. Uskonnon ja luonnontieteen ristiriitaisesta yhteisliitosta syntyessään hirviö onkin kirjallisuuden ensimmäinen *sähködemoni*, kuva ongelmallisella tavalla muotoaanmuuttavasta ihmisyydestä. Ihmisen toiminnan rationaalisuutta sotkevat ”tuntemattomat voimat” ovat kautta aikojen kannustaneet kehittämään uskomuksia ihmisiä vainoavista demoneista – tässä modernissa kehyksessä arvoituksellisesti käyttäytyvä sähköenergia sopii lataamaan kertomuksen demonisella jännitteellä.<sup>4</sup>

Romaanin perusasetelman analyysi riittää tässä osoittamaan olennaisimmat piirteet toiseuden tunkeutumisesta tieteiskirjallisuuteen, siinä määrin kuin Mary Shelley'n *Frankensteinia* voidaan pitää symbolisesti ”ensimmäisenä tieteisromaanina”. Kaikille tieteisfiktion tutkijoillehan *Frankensteinilla* ei ole tällaista asemaa – esimerkiksi kognitiivisen vieraannuttamisen lajityyppinä tieteiskirjallisuutta tarkastelevalle Darko Suvinille Shelley'n romaani merkitsee ”romanttista takapotkua” (Suvin 1980, 133). Jos tieteiskirjallisuus ymmärrettäisiin Suvinin tapaan kapeasti rationaalisten ja tieteellisesti uskottavien ongelmien käsittelyksi, jäisi *Frankensteinista* suurin osa käsittämättömäksi, romanttiseksi hölynpölyksi. Nietzscheläisittäin romaania on kuitenkin mahdollista tulkita juuri näin ymmärretyyn rationaalisuuden kritiikkinä; tiede ja teknologia ei ole siinä objektien ja instrumenttien neutraalia ja arvovapaata aluetta. Victor Frankensteinin hahmossa romaanissa paljastuu modernin tieteen sidoksisuus moderniin yksilöllisyyteen ja romanttiseen ideologiaan. Frankenstein (David Punterin sanoin) ”kieltäytyy tyytymästä objektin osiin”: hän tavoittelee rajatonta itsetoteutusta, joka romaanissa tematisoituu ”kuolemattomuuteen ja valtaan” (Shelley 1995, 44-45). Yhteisöllisyyden ja sen arvojen kieltona Victorin toiminta johtaa rajatilaan, jossa hirviömäinen toinen alkaa puhua demonisesti; hirviön kohtalossa kiteytyvät kaikki uuden ajan modernista ihmisestä ja teollistumisen edistysoptimismista poissuljetut piirteet (groteski ruumiillisuus, köyhyys, tietämättömyydestä johtuva julmuus). Demoniin liittyvän uskonnollisen kielen puolestaan voidaan tulkita viittaavan Victorin rikkomuksen taustaan tiedostamattomissa arvokonflikteissa. Tätä tapaa, jolla teknologia määrittyy ambivalentiksi suhteessaan

ihmiseen, kannattaa havainnollistaa lisäesimerkeillä.

## Miehen kamppailu kyborgissa

Huone pimeni.

Korokkeen takana oleva tv:n heijastustaulu vaaleni. Kuului raapivaa ääntä kun yksi ”tarjoilijoista” siirsi presidentille tuolin, jotta tämä voisi istuutua. Hän mutisi jotakin. Tuoli siirrettiin takaisin ja presidentin nyökkäys näkyi varjomaisena heijastustaulun välkkeessä ja hän katsoi ylöspäin.

Taululla näkyi ihminen.

Hän ei näyttänyt ihmiseltä. Hänen nimensä oli Will Hartnett. Hän oli astronautti, demokraatti, metodisti, aviomies, isä, amatööriurumpali ja kauniin sulavan salonkitanssin hallitsija, mutta silmämääräisesti arvioiden hän ei ollut mitään noista asioista. Silmämääräisesti arvioiden hän oli hirviö.

Hän ei näyttänyt millään tavoin inhimilliseltä. Hänen silmänsä hehkuivat punalinssisinä palloina. –

Hän oli kyborgi – kyberneettinen organismi. Hän oli osaksi ihminen ja osaksi kone, nuo kaksi puolta sulautuivat yhteen sillä tavalla, ettei edes Will Hartnett peiliin katsoessaan, silloin harvoin kun hänen sallittiin nähdä peili, tiennyt mikä osa hänestä oli häntä ja mikä lisättyä.

(Pohl 1989, 22.)

Frederick Pohlin Nebula-palkittu romaani *Plusmies* (Man Plus, 1976) ei lukeudu varsinaiseen kyberpunkkiin – sen aika koitti vasta 1980-luvun puolivälissä, Gibsonin *Neurovelhon* ilmestyttyä. Se on kuitenkin eräs tärkeä teksti toisessa niistä kahdesta tieteiskirjallisuuden suuntauksesta, joiden ongelmallisena synteessinä kyberpunkkia on pidetty. *Plusmies* edustaa ”kovaa” science fictionia, eli sitä lajityypin suosiolle ja varsinkin amerikkalaiselle kukoistukselle tärkeää kirjoittamisen tyyliä, jossa teknistä innovatiivisuutta ja uskottavuutta on pidetty olennaisempina kuin kirjallista kokeiluhenkä. Scott Bukatman on tutkimuksessaan *Terminal Identity* painottanut erityisesti tämän lajityyppien synteessin toista osapuolta, ”uuden aallon” science fictionia kielellisen kokeilun kenttänä (1994, 138). Bukatman kuitenkin samalla myös viittaa ongelmiin, joihin tämä 60-luvun suuntaus ajautui. Populaarina lajityyppinä tieteiskirjallisuudelle on tyypillisempää käyttää viihdekirjallisuuden konventioita ja suunnata kerronnan sijaan lukijan huomio ”novumiin” – uutuuteen tai innovatiiviseen kohteeseen (tässä tapauksessa kyborgiin). ”Kohteen” ja subjektin välisen erillisyyden hämärtyminen kyberpunkin kuvaamassa todellisuudessa on tärkeä indikaattori niistä muutoksista joita siirtymä 60-luvulta 80-luvulle oli tuonut tullessaan: tuotetusta (”keinotekoisesta”) ja epäluotettavasta todellisuudesta oli tullut jaettava todellisuutta. Toisin kuin New Wave SF:n Samuel Delany tai J. G. Ballard, William Gibson sai kokeellisia elementtejä sisältävälle romaanilleen lajityypin harrastajien pääjoukon suosion.



Pohlin kyborgissaan hahmottama liitto koneen ja ihmisen välillä ilmentää näennäisesti sangen suoraviivaista teknologista *hybristä*. ”Plusmies” on yritys luonnon luomaa lähtökohtaa paremman miehen rakentamiseksi; avoimen militaristisena ja maskulistisena Pohlin teos esittelee suoraviivaisesti tällaiseen projektiin liittyvät ristiriitaiset jännitteet ja huipentaa hybrisen lopussa uhkaavaan *nemesikseen*. Kyborginen sotilas-astronautti menettää oman ”parannellun” ruumiinsa hallinnan ja uhkaa tahtomattaan tuhota Mars-retkikunnan muut jäsenet. Kuvattu teknologia keskittyy panssaroimaan miesruumista vihamielistä luonnonympäristöä vastaan (”hänen ihonsa ... rakenne oli kuin sarvikuonon nahan”), kätkemään ja korvaamaan kaiken inhimillisen keinotekoisilla parannuksilla. Avoin ihailu joka sävyttää USA:n presidentin kuvauksia (hän tihkuu valtaa ja miehekästä auktoriteettia) rinnastuu siteeratussa kohtaamisessa teollis-militaristisen kombinaatin tuottamaan uuteen ihmismalliin: voimakkaaseen, väsymättömään ja hirviömyydessään uhkaavaan. ”Hän nosti jo 200 kilon painoja. Kun hän todella saapuisi Marsiin, hän kykenisi kantamaan yli puoli tonnia.” (Pohl 1989, 24.) ”Hänen uudestaan suunniteltu elimistönsä jätti reagoimatta useimpiin ulkoisiin tekijöihin. ... Mitkä tahansa olosuhteet olivat hänelle yhtä mukavat kuin jotkin toisetkin.” (Ibid., 26.)

Samoin kuin Victor Frankensteinin luomuksen kohdalla, on tämäkin keinotekoisesti koostettu toimija korostetun ruma. Kaikesta nerokkuudestaan huolimatta Frankenstein tai hänen perillisensä operaatio Plusmiehen laboratorioissa eivät kykene tuottamaan sellaista ”paranneltua” versiota ihmisestä, joka ei täyttäisi katsojaansa liki yliluonnollisella kauhulla. Plusmiehen kohdalla esimerkiksi kyborgin silmät hehkuivat punaisina, hänen sieraimensa ”loistivat lihataitoksina kuin halkikärsäisellä myyrällä”, tai kuten lepakolla: hänen aurinkopaneelinsa muistuttivat noenmustia lepakonsiipiä (ibid., 22, 93). Mytologinen subteksti (demoninen hirviö) on sangen selvä. Miksi sitten koneellisesti vahvistettu ihminen saa fiktiossa näin alttiisti demonisia attribuutteja? Vastausta kannattaa lähteä etsimään niistä psykologista vihjeistä, joita tekstistä on luettavissa.

Ensimmäisen kyborgikandidaatin Will Hartnettin menehdyttyä aivohalvaukseen käy välttämättömäksi tarkistaa projektia; palaverissa havaitaan että kyborgin laajakaistaisten aistimusten yhdistäminen ihmisaistien tarpeisiin kehittyneeseen keskushermostoon oli epäonnistunut idea. Tarvittaisiin suodattava välikerros joka muokkaisi ”ei-inhimillisten” aistimusten tappavan massan muotoon, jota ihmismieli pystyisi käsittelemään. Nämä suodatinpiirit kasvavat kokonaiseksi minitietokoneeksi, jonka läsnäolo kyborgin selkäpuolella sävyttää romaanin paranoiantäyteistä ilmapiiriä. Uudeksi plusmieheksi valittu Roger Torraway on päähenkilönä ja keskeisenä samastumiskohteenä avainroolissa kyborgin psyyken ymmärtämisen kannalta: hänen elämässään miehisyys on ongelma. Torrawayn suhdetta

”huorahtavaan pikkuvaimoonsa” Dorrieen luonnehtii epävakaus sokean luottamuksen ja aggressiivisen mustasukkaisuuden välillä. Toisaalta Torrawaylla on voimakkaita idealisoinnin tarpeita; ”Roger Torrawayssa oli osa – se ilmaisi itsensä tavallisesti unissa – joka oli noin yhdeksän vuotta vanha. Se suhtautui kaikkiin presidentin sanomisiin täytenä totena.” (ibid., 41.) Tämän latenssivaihetta elävän puolen kannalta on vain loogista, että muuttuessaan pelottavaksi plusmieheksi Torraway joutuu luopumaan myös sukuelimistään.

Kun Clara avasi oven, hän näki että Roger oli käpertynyt sikiöasentoon ja valitti surkeasti. Hänen toinen kämmmensä oli kuppina hänen haaroissaan yhteen puristuneitten jalkojen välissä. ”Roger, mikä hätänä?”

Pää kohosi ja hyönteissilmät katselivat häntä sokeasti. Roger ei lopettanut päästelemiään eläimellisiä ääniä, hän ei puhunut mitään. Hän vain kohotti kättään.

Hänen reisiensä välissä ei ollut mitään. Ei yhtään mitään, ei siitintä, ei kiveksiä, ei kivespussia; ei mitään muuta kuin keinokekoista lihaa, jonka päällä oli läpinäkyvä side, joka peitti kirurgin viillot. Oli kuin siellä ei olisi koskaan ollutkaan mitään. Ei ollut jäljellä mitään mistä hänet olisi voinut tunnistaa mieheksi... ei mitään. Pienen pieni leikkaus oli ohi ja eikä jäljelle ollut jäänyt yhtään mitään.

(Ibid., 118.)

Ihmisruumiin kyborgisoiminen on Torrawaylle ja Plusmies-projektille (heidän edustamalleen versiolle maskuliinista subjektin ideologiaa) sekä fyysisen voiman ja hallitsemisen tarpeiden fantastinen toteutuma, että toisaalta se myös merkitsee ambivalenttia vetäytymistä kontaktista – jonka huipentumaksi kastratio voidaan tässä tulkita. Supermaskuliininen *plusmies* saavuttaa paradoksisen täydellistymisensä teknologisessa autokastratiossa, jossa teknologinen liitännäinen täydentää maskuliinista kompetenssia lopulta syrjäyttääkseen ja korvatakseen sen – liitännäisen *plus* pyyhkii ylitse *miehen*.<sup>5</sup> Täydellinen vetäytyminen eroon petollisesta naisesta ja ihmissuhteisiin liittyvästä ”pehmeystä” ja haavoittuvuudesta kääntyy tuskalliseksi ja järkyttäväksi itserankaisun eleeksi. Romanin loppupuolen avoimessa konfliktissa kyborgi-Torrawayn teknologisesti tehostettu maskuliinisuus jakaantuu kahtia kamppailemaan itseään vastaan. Hätätilanteessa ”selkäreppuveli” (kyborgin minitietokone) ottaa vallan ja Torrawayn teknisesti välittyneet aistimuksetkin muuttuvat fantastisiksi hallusinaatioiksi; Mars-ajoneuvo näyttää tultasyöksevältä lohikäärmeeltä ja retkikunnan jäsenet rumilta gorilloilta. ”Hänen ruumiinsa lakkasi kävelemästä. Se pudottautui polvilleen ja alkoi kaivaa hyvin hitaasti ja matalana pysytellen.” (ibid., 266.) Ruumiin ottaessa vallan jää järjen ääni avuttomaksi sivustaseuraajaksi – kuin pahat henget olisivat saaneet ruumiin valtaansa.

Freud on kirjoittanut tulkinnassaan ”demonologisesta neuroosista”, että demonit edustavat psyykelle ”pahoja ja torjuttavia toiveita”, tukahdutettujen vietti-impulssien johdannaisia (1978, 72). Absoluuttisen kontrollin ja vallanhalun kannalta aistimellinen ja seksuaalinen ruumis hallitsemattomine

haluineen ja tarpeineen näyttäytyy kokonaisuudessaan problemaattisena ja vaikeana alueena. Tässä tarkastelluissa tieteisfantasioissa on toisaalta mahdollista esittää ruumiin syrjäyttämistä ”paremmalla” teknologisella korvikkeella, toisaalta ihmisruumis on liian intiimi osa inhimillistä minuutta, että halu tuhota ja korvata se voisi olla muuta kuin ”paha” (moraalisesti syvästi ongelmallinen). Pohlin romaanissa kyborgin demoninen hahmo on siis sisäisesti looginen, omalla takaperoisella tavallaan: se vapauttaa edustamansa hyperteknologisen mieskäsityksen ristiriidat ilmaisemaan itseään. Samalla se demonisoimalla kyborgin hahmon myös viestii tähän käsitykseen kätkeytyvistä (ei-rationaalisista) ristiriidoista.

## Teknologinen manalanmatka

Kauhukirjallisuuden ja -elokuvien viehätukseen liittyy olennaisesti nautinnon ja kammotuksen sekoitus, joka on sukua teknologiaa kohtaan koetusta ambivalenssista. Kauhukulttuurin yhteydessä tätä tabujen lähestymiseen liittyvää ”pyhää vapinaa” on selitetty liminaalisuuden kautta; mielessämme selkeinä olevien kategorioiden rajojen rikkomiset koetaan ahdistavina ja uhkaavina. Samalla rajatilat kuitenkin liittyvät elämää uudistaviin kasvun ja muutoksen prosesseihin – poikkeusilmiöt saavat poikkeuksellista huomiota osakseen ja niihin kanavoituu poikkeuksellista merkitystä. Noël Carroll on kauhun filosofiassaan painottanut kuinka kauhutarinoiden ytimessä on yleensä hirviö tai ilmiö joka sijoittuu kategorioiden välille: ihmissusi on eläimen ja ihmisen rajalla, elävä kuollut on kuolleen ruumiin ja elävän yksilön kynnyksillä (1990, 32). Tieteiskauhun toistuva elementti on ihmishahmoinen kone (robotti), itsestään tietoinen tietokone, älykäs hyönteinen tai muu rajojenrikkaja. Harvemmin oivalletaan, että ihminen itsessään on mahdollista hahmottaa tällaisena hybridinä: kielellisen teknologian ja biologisen perimän seka-aineksisena liittona. Mielestäni kiintoisin osa tieteiskirjallisuutta tarkastelee juuri tällaista inhimilliseen toimijaan sisältyvää potentiaalista halkeamaa; demonikuvaston kaltaiset mytologiset elementit modernissa luonnontieteellisessä kehityksessä viestivät näin ymmärrettyinä kuvattujen kysymysten intiimeistä, tiedostamattomista merkitystasoista.

Jacques Derrida on tarkkanäköisesti paljastanut kuinka länsimaisten ajattelijoiden reaktioita kirjoitukseen teknologisesti välittyneenä viestintänä värittää jatkuvasti ambivalenssi. Platon esimerkiksi antoi Sokrateen Faidros-dialogissaan tuomita kirjoituksen ”keinotekoisena ja vaarallisena lääkkeenä” (*farmakon*), joka on moraalisesti kyseenalaista opettaessaan ihmisen luottamaan ulkoiseen

apuvälineeseen oman mielensä sijaan (Derrida 1981). Ferdinand Saussuren kielifilosofiasta Derrida puolestaan löytää merkkejä moralismista, jossa kirjoitus tuomitaan materiaalisena, kuolleena ja keinotekoisena, puheen puolestaan henkiessä spontaania elämää. Koneellisesti ”tempuilleva” kirjoitus on ”hirviötä synnyttävä perversio” (Derrida 1976, 38). Kritiikin näköpiiriin avautuva oppositio olisi siis lopulta vanha ruumiin ja sielun välinen kahtiajako. Jos kulttuurikriitikon perinteinen tehtävä on ollut tällaisessa asetelmassa arki ajattelun maallisten ja materiaalistien piirteiden arvostelu (ja henkisempien arvojen korostus), on nykykritiikki useammin profiloitunut tyhjiksi osoittautuneiden ”henkisyiden” muotojen materialistiseen romuttamiseen.<sup>6</sup> Länsimaista ajattelua voi kuitenkin sangen pitkälti lähestyä ”binaarisena tietoisuutena”: sitä leimaavat vahvat vastakkaisasetelmat. Kykyä ontologisten erottelujen tekemiseen käytetään usein kahtiajakoihin, joissa toinen osa-alue korotetaan vallitsevaksi ja ”oikeaksi”, toisen ollessa alistettuna ”pahaan” moraalioppositioon.

Kyberpunk toimii näistä moraalisisista ja olemuksillisista ristiriidoista havainnollisena esimerkkinä. Se toteuttaa tieteiskirjallisuuden perinteistä tehtävää ja pyrkii ekstrapoloimaan erilaisia seuraamuksia nyky-yhteiskunnan kehityskulkujen ja uusien teknologioiden perusteella.<sup>7</sup> 1980-luvun nopeimmin kehittynyt teknologia oli tietotekniikka henkilökohtaisine tietokoneineen ja maailmanlaajuisine tietoverkkoineen. Toinen paljon keskustelua herättänyt potentiaalisesti vallankumouksellinen alue oli nanoteknologia, atomi- ja molekyyli-tason täydellinen manipulaatio. Molempien näiden teknologioiden pohjalta on kirjoitettu fiktioita, joissa ovat näkyvissä sekä ambivalentti ja demonisesti figuroitu asenne, että dualismin ylittämiseen tähtäävä pyrkimys.

Tietotekniikan läheinen yhteys matematiikkaan kätkee usein näkyvistä, että samoin kuin mikä tahansa kulttuurinen fakta tai teknologia, myös tietokone on ihmiselle osa kulttuuria ja täten myös mahdollisten myyttisten merkitysten kantaja. Paljon julkisuutta saaneessa ”digitaalisessa vallankumouksessa” on monia seikkoja, jotka ovat omiaan vetoamaan mytologiseen mielikuvitukseen. Eräänlaisena universaalina laitteena tietokone pystyy (potentiaalisesti) simuloimaan mitä tahansa – jos käytettävissä on rajattomasti muistia, laskentatehoa, ohjelmointitaitoa ja oikeantyyppiset käyttöliittymät sekä oheislaitteet. Nykypäivän todellisuudessa kohtaamiemme tietokoneiden mahdollisuudet ovat tietenkin sangen rajalliset, mutta digitaaliseen simulaatioon liittyvät mahdollisuudet ovat kiehtovia.

Toinen merkittävä tekijä tietotekniikan mytologisoinnille on tietokoneen jakaantuminen *hardwareen* ja *softwareen*: materiaaliseseen laitteistoon sekä ”aineettomaan” ohjelmistopuoleen. Tietokoneisiin vihkiytynyt länsimainen ihminen löytää kulttuuriinsa syvälle juurtuneelle ruumiin ja sielun vastakkaisasettelulle tietotekniikasta täten intuitiivisesti vakuuttavan analogian. Tämä kahtiajako vastaa

myös maagis-uskonnollisen maailmankuvan peruspiirrettä, todellisuuden jakaantumista näkyvään ja näkymättömään ulottuvuuteen. William Gibson on haastattelussa todennut, kuinka kyberavaruuden perusidea syntyi videopelien ja tietokoneen käyttäjien tarkkailusta: ”Jokainen jonka tiedän työskentevän tietokoneiden kanssa vaikuttaa kehittäneen uskomuksen, että ruudun takana on jonkinlainen *todellinen tila*, paikka jota et voi nähdä, mutta jonka tiedät olevan siellä” (McGaffery 1991, 272). Tietokoneiden käyttöliittymien suunnittelijoille on jatkuvana haasteena toiminut pyrkimys kehittää yhä havainnollisempia ja helppokäyttöisempiä tapoja hahmottaa koneen sisältämät ohjelmat ja muu data; ikkunat, kansiot ja ikonit ovat olleet suosituimpia metaforia. Kyberpunk ei kuitenkaan ensisijaisesti ole tietotekniikkaa, vaan runoutta tietotekniikan muovaamassa maailmassa elämisestä. Tässä kokemuksellisessa ulottuvuudessa toisentyypiset metaforat ovat keskeisimpiä. ”Kaikkein perustavimmalla tasolla tietokoneet minun kirjoissani ovat yksinkertaisesti metafora ihmismuistille”, sanoo Gibson. ”Olen kiinnostunut muistin toiminnan ’Kuinka?’ ja ’Miksi?’-kysymyksistä, tavoista joilla se määrittelee keitä ja mitä me olemme ja kuinka helposti muistot voivat muuttua” (ibid., 270).

Kyberpunk-romaanien tarkkaavainen lukija pian oivaltaa, että tietotekniikka ei niiden maailmassa ole neutraalisti kuvattu, kuolleiden objektien alue, vaan maagisilla merkityksillä latautunut ”käänteismaailma” itsessään. Se voi olla kuoleman valtakuntaa, mutta tällöin sitä asuttavat elävät – ja puhuvat – kuolleet. Vanhoissa myyteissä, kuten egyptiläisten tai kreikkalaisten jumaltaruissa, kirjoituksen jumala edusti viestintää ja havainnollisti jumalan hahmossa tuolloista käsitystä viestintäteknologioiden merkittävästä roolista. Sekä Thothilla että Hermeksellä oli yhteytensä magiaan ja kuolleiden valtakuntaan. Egyptiläisten kuolleiden kirjoissa Thoth on läsnä, kun kuollut tunnustaa jumalille hyvät ja pahat tekonsa ja kun hänen sydämensä punnitaan. Kreikassa myöhäisplatonistit tunsivat Thothin nimellä Hermes Trismegistus; hänen rooleihinsa kuului paitsi toimia jumalten viestinviejänä myös kuljettaa kuolleiden sieluja manalaan (*psykopompos*, sielujenkuljettaja). Mytologioissa tehtävä assosiaatio maagisen ”viestintäteknologian” ja näkymättömän maailman välille on vahva; *mnemoninen teknologia* kuten hieroglyfien ”salaoppi” merkitsi käyttäjilleen muiston säilymistä ja pääsyä yhteyteen ammoin kuolleiden ihmisten ajatusten kanssa. Nykyajan tietotekniikan ”hermeettisyys” ja salakielisyys on omiaan vahvistamaan vastaavia myyttisiä assosiaatioita.

Erik Davis on artikkelissaan ”Techgnosis, Magic, Memory, and The Angels of Information” (1994) painottanut kyberpunkin mytologisesta subtekstistä erityisesti kiinnostusta hermeettiseen magiaan, salaisiin ”tosiin nimiin” sekä demonisiin toimijoihin. ”Demoni” tulisi tässä yhteydessä ymmärtää edellä esitellyn antiikin daimonin tapaan ambivalenttina hahmona ja viestinviejänä tietoisien ihmisten ja

tiedostamattomien alueiden välillä. Kuten Kirsti Simonsuuri on kirjoittanut:

Myytti tapahtuu tässä välitilan, liminaalisuuden maailmassa, ja se juuri on kaikkein kiinnostavin alue, ei ainoastaan myyttien ymmärtämisen kannalta, vaan mielestäni myös kaiken taiteellisen luomisprosessin kannalta. Se on alue, jossa kommunikoidaan jumalien ja ihmisten välillä, tuntemattoman ja tunnetun todellisuuden välillä, kuten arkkienkeli Gabrielin ilmestyessä Neitsyt Marialle. (Simonsuuri 1994, 26.)

Tietotekniikkaan liittyvän mytologisoinnin taustalla vaikuttaa kokemus tämän teknologian syvällekäyvistä vaikutuksista paitsi arjen ja työn, myös itseymmärryksemme kannalta: tietokone ei ole (vain) laskentakeskuksen työkalu – se on osa elämäämme jota käyttäessämme olemme itse jatkuvan uudelleenmäärittelyn kohteena. Davis on kiinnittänyt huomiota siihen kuinka arkkityyppinen, maaginen matka toiseen ulottuvuuteen tuntuu intuitiivisesti sopivan tietotekniikan käyttötilanteeseen (Davis 1994, 38). Tietokoneen eniten mielikuvitusta kiihottavaa ja täten myös sen arvoituksellisinta puolta on koneen mukautuminen ja muutos jatkuvan uudelleenohjelmoinnin tuloksena. Tietokoneeseen projisoimamme ”datasfääri” on itsessään ilman ominaisuuksia; potentiaalisesti se kuitenkin mukautuu täyttämään mitä moninaisimpia ohjelmoinnin tavoitteita. Näistä tavoitteista itsetuntemuksen kasvu tai henkinen matka, mielen tai tietoisuuden laajentaminen tätä uusinta tekniikkaa apuna käyttäen ovat tulleet yhä tärkeämmiksi.<sup>8</sup>

Gibsonin paradigmaattista kyberpunk-romaanin *Neurovelho* (Neuromancer, 1984) voi lukea kuvauksena siitä, kuinka tietotekniikka on valjastettavissa shamanistisen matkan palvelukseen. Uskonnollisesti tematisoituvat yksityiskohdat läpäisevät romaanin ja ovat omiaan ohjaamaan tällaiseen tulkintaan. Konsolicowboy Casen vaellus alkaa Japanista, Ninsein ”yökaupungista” jonka yllä ”taivas on väriltään kuin kuolleelle kanavalle viritetty televisio” (Gibson 1986, 9).<sup>9</sup> Case on datavaras, jonka hermostoa ovat vaurioittaneet hänen entiset työnantajansa, joita hän oli yrittänyt huiputtaa ja jotka halusivat pitää huolta ettei hän koskaan enää työskentelisi. Konsolicowboyn suhde kyberavaruuteen on erittäin intiimi ja on erehdys nähdä se pelkästään edistyneen teknologian tuotteena. Kun Case jälleen kykenee siirtymään kyberavaruuteen tapahtuu siirtymä mystikkojen logiikan mukaisesti: hän sulkee ”ruumiillisen” silmänsä ja avaa ”sisäisen silmän” jonka eteen toisen todellisuuden näyt leviävät (ibid., 68). Tämä erityiskyky kyberavaruuden sisäiseen kokemiseen on osa Casea (hänen hermostoaan), ei siis ulkopuolisen simulaation tuotetta.

Shamanistiseen initiaatioon epäonnisen datavarkaan kertomus sopii mainiosti; tuleva shamaani osoittaa tyypillisessä tapauksessa oireita jonkinlaisesta hermostollisesta poikkeavuudesta (Case oli

erityislahjakkuus jonka hermosto oli vahingoittunut). Perinteisesti shamanistiseen initiaatioon kuuluu myös useita henkiriivauksia (hallusinaatioita, fobioita, epilepsiaa, transseja, katalepsiaa jne.) joista kehittyi shamanistinen matka: tilapäinen kuolema jonka aikana shamaanin sielu matkaa henkien, jumalten tai vainajien maahan.<sup>10</sup> Casen tilapäinen aivokuolema on tämän vaiheen moderni vastine: operaattorin ”sielu” on vankina kyberavaruudessa – aivokäyrän osoittaessa henkisen toiminnan ruumiissa sammuneen. Uskontotieteilijä Mircea Eliade on kuvannut ”infernaalisen shamaanin” joutuvan initiaationsa lopuksi manipuloitavaksi; demoniset olennot paloittelevat shamaanin ruumiin ja vaihtavat sen parempiin elimiin (1989, 43). Myös Casen matka päättyy kuolleiden henkien ja sähködemonien kohtaamisen jälkeen ”uuteen haimaan ja maksaan” (Gibson 1994, 278).

*Neurovelhon* sähködemonit ovat näkyvimpiä merkkejä teknologiaan kyberpunkissa liittyvästä ambivalenssista. Teoksen tietoverkkotodellisuudessa kaikki on digitaalista informaatiota: raha, tieto, muistot – jopa kokonaisia persoonallisuuksia voidaan tallentaa ja tarpeen tullen herättää henkiin. Tällaisessa maailmassa sen omat asukkaat, tietokoneiden tekoälyohjelmista kehittyneet olennot, ovat eniten kotonaan. Ne kykenevät samanaikaiseen ”läsnäoloon” useilla alueilla ja harva seikka datafäärissä pakenee niiden huomiota tai on ylivoimainen niiden kyvyille. Gibsonin fiktio on tässä sukua robottitutkija Hans Moravecin tulevaisuusvisioille; Moravec pitää tutkimustensa tavoitteena ihmisen biologisperäisten rajoitusten ylittämistä ja kulttuurievoluution siirtämistä piilastujen rannattomaan tulevaisuuteen. Ihmisen lihallisen rappeutumisen ja ruumiillisen riittämättömyyden vastapainoksi Moravecin kaltaiset tutkijat painottavat henkistä toimintaa todellisen identiteettimme perustana – ihmismieli voisi siis tulla kuolemattomaksi kulttuurinsa tuotteissa. Nämä ovat Moravecin haaveilemia ”mielen lapsia”, *Mind Children*, joista hän on kirjoittanut.<sup>11</sup> Kyseessä on tietenkin länsimaisessa ajattelussa vahvasta traditiosta: niin antiikin filosofiassa, kristinuskon kirkkoisilla kuin filosofi Descartesilla seuraajineen on esiintynyt taipumusta korostaa ruumiin huonoutta tai saastaisuutta ja pyrkimystä unelmoida irtaantumisesta aineettomuuteen. Gibsonilla tällaiseen kehityskulkuun liittyy demoninen virityksensä.

”Te olette pahempi kuin hölmö”, Michèle sanoi ja nousi pistooli kädessä. ”Ette piittaa omasta lajistanne. Ihmiset ovat vuosituhansia uneksineet liitosta demonien kanssa. Vasta nyt se on mahdollista. Ja mitä te saisitte palkkioksi? Minkä hinnan te ottaisitte siitä, että auttaisitte tätä oliota vapautumaan ja kasvamaan?” (Gibson 1994, 169.)

Turing-agentti Michèle esiintyy tässä ihmiskunnan puolustajana, kamppailemassa demonisena toisena hahmotettua teknologista toimijaa vastaan. Case on nappulana tekoälyohjelmien pelaamassa

pelissä, jonka päämääränä on kahden tekoölyn (kapinallisen ja toisen, ihmisille kuuliaisemman) välisten rajoitusten poistaminen. Moraaliselta kannalta tämä on askel hyvän ja pahan tuolle puolen: kysymys siitä, onko jokin teko oikein vai väärin vaatii reaalisen maailman ja yhteisön, jonka suhteen tätä voi arvioida. Lumetodellisuudessa kaikki on simulaatiota ja voidaan siksi vastaanottaa pelkkänä (lopulta merkityksettömänä) spektaakkelinä.<sup>12</sup> Vai voidaanko? *Neurovelhon* demoninen ja maagisuudessaan ambivalentti suhtautuminen teknologiaan itse asiassa paljastaa kuinka voimakkaasti kuvattu teknologia merkitsee ihmisille – ainakin romaanin todellisuudessa, jossa päähenkilöt ovat kaikki niin syvälle teknologiaan kietoutuneita, että heistä voidaan myös puhua kyborgeina. Teknologia ei ole enää minästä ongelmattomasti erillistä. Voidaankin tulkita, että teknologisiin ilmiöihin liitetyt maagiset merkitykset ja teknologian elollistaminen moraalisesti ristiriitaisten toimijoiden hahmoon kertoo tarpeesta prosessoida teknologian tuottamia muutosvaikutuksia kokevassa subjektissa itsessään.<sup>13</sup>

Heterogeenisyyttä ja moniäänisyyttä syvällisesti ymmärtänyt venäläistutkija Mihail Bahtin on todennut: ”Kielen sana on puoliksi jonkun toisen” (1981, 293). Bahtin ja häntä lähellä olleet tutkijat painottivat kuinka merkitys muodostuu aina dialogissa, vuorovaikutuksessa toisen kanssa. Edes ”sisäinen ajattelumme” ei tapahdu yksin; kielellinen merkitys voi perustua vain yhteytemme muiden kielenkäyttäjien kanssa.<sup>14</sup> Kun Case astuu hyvän ja pahan tuolle puolen liittoutumalla yhteen sähködemonin arvaamattoman toiseuden kanssa, hylkää hän itse asiassa ihmiskäsityksen, joka on estänyt häntä näkemästä omaa koneenkaltaisuuttaan (tai hirviömäisyyttään). ”Minä en voi aavistaakaan mitä tapahtuu, jos Wintermute [demoninen tekoöly] voittaa, mutta jotakin ainakin *muuttuu!*”, Case huutaa lopussa (Gibson 1994, 270). Puolustusmuureja ”aidon ihmisyyden” ympärille pystyttävän kulttuurin sijaan Case on valmis valitsemaan amoraalisen muutosvoiman, jossa ihmisyyteen kuuluu aina myös varjo, eli jonkin verran epäinhimillisyyttä – oli se sitten teknologista tai jotain muuta toiseuden lajia.

## Itsensä repimisen projekti

FAUST: ’No niin, ken olet?’

MEFISTOFELES: ’Osa voimaa esiintyvää,  
mi tahtoo pahaa vain ja aikaan saa vain hyvää.’

– Goethe, *Faust*

Faust-teemaa runoelmassaan uudelleentulkinnut Goethe näki ”daemonisen” universaalina,



moraalittomana perusvoimana joka liittyy maailmankaikkeuden rauhattomaan (repivään ja rakentavaan) dynamiikkaan; daemoninen ”ilmentää itseään vain ristiriidoissa” ja saa inhimillisen ilmaisunsa moraalin rajoja rikkovissa, dynaamisissa ihmisissä kuten Napoleon.<sup>15</sup> Sähköistä kulttuuriamme tarkasteleviin teksteihin tällainen rauhaton daemonisuus vaikuttaa juurtuneen olennaisella tavalla. Gibson pyrki *Neurovelhon* lopussa integroimaan tarkastellun moraalisen ja ontologisen konfliktin osaksi uudentyypistä käsitystä toimijasta itsestään; vastakkaiset tekoälyt sulautuvat toisiinsa ja saavuttavat kaikkinäkevyyden ja kaikkivaltaisuuden – ne ovat käytännössä jumala, datasfääri itsetietoisuuteen heränneenä. Tällöin Gibson liittyy siihen tieteiskirjallisuuden traditioon, joka painottaa eettistä kasvua ja kontaktin löytämistä rajojenrikkomisen tärkeimpänä mahdollisuutena. Theodore Sturgeonin romaani *Enemmän kuin ihminen* (More Than Human, 1953) on tässä yhteydessä tärkeä teksti. *Neurovelhossakin* kriisin läpikäynyt yli-ihminen lopussa eheytyy ja tulee hyväksytyksi uuteen puheyhteisöön (uusi olento löytää kaltaisensa supermielen avaruudesta). Tällaisen apokalyptisen integraation mahdollisuus ei kuitenkaan ole kyberpunkin maailmankuvassa kovin uskottava. Ennemmin sen voisi sanoa tuottavan uudentyypistä kuvaa toimijasta dekonstruoidulla koneen ja ihmisen välistä rajaa: kyberpunk pysyttäytyy rajalla, ei pyyhi eroa pois näkyvistä vaan ylittää ja sekoittaa sitä lakkaamatta.

Tämä prosessi ilmenee niin Gibsonin *Neurovelhoa* seuranneissa romaaneissa kuin muissakin kyberpunkilta vaikutteita ja asennoitumistapoja omaksuneissa teksteissä. *Kreivi Nolla* (Count Zero, 1986) ja *Mona Lisa* (Mona Lisa Overdrive, 1988) kuvaavat kyberneettisen jumaluuden jälleen hajonneena vähäisemmiksi sähködemoneiksi. Niiden ambivalenttia maagista luonnetta alleviivaavat roolit, jotka ne tällä kertaa ovat omaksuneet – voodoo-uskonnon jumalhenkinä. ”Voodoo ... ei ole kiinnostunut pelastuksesta tai tuonpuoleisesta. Siinä on kyse siitä, että saadaan hommat *hoidettua*”, selittää Beauvoir *Kreivi Nollassa*. ”’Palvella molemmin käsin’ on ilmaus jota käytämme”, Beauvoir jatkaa, ”se tavallaan tarkoittaa että ne toimivat molempiin päämääriin. Valkoisein ja mustiin, ymmärrätkö?” (Gibson 1987, 111, 113.) Ambivalentti raja ihmisen ja koneen välillä pysyy edelleen voimassa, mutta nyt se ylitetään myös toiseen suuntaan: nuori tyttö (Angie) on teknologisten hermoistutteidensa kautta jatkuvassa yhteydessä datasfääriin, jonka asukkaat kykenevät possessoimaan hänet (”ratsastaa” on ilmaus jota voodooossa käytetään kun henki käyttää ihmistä). Raja käännetään nurin ja ihmisestä tulee väline (”kyberdekki”, kuten Beauvoir asiaa nuorelle cowboyille selittää) konehengen käyttöön (ibid., 163). Merkityksen ja toimijan roolien siirtyminen teknologiseen ”tuonpuoleiseen” on entistä perusteellisempi: digitaaliset elämänmuodot eivät enää ole

ylivoimaisuudessaan rajattuja keinotodellisuuteen, vaan niiden vaikutus alkaa näkyä ja tuntua suoraan kuvattujen henkilöiden empiirisessä todellisuudessa. Raja elollisen ja elottoman välillä vuotaa yhä uusilla kiinnostavilla tavoilla.

Ilman kiinteää olemusperustaa määrittämässä sitä, mitä ”ihminen” on ja merkitsee, uhkaavat kaikki arvohorisontit muuttua suhteellisiksi ja moraali hajota. Teknologian keskellä ihminen voi alkaa mieltää itsensä ohjelmoitavana kohteena, tulla tietoiseksi moninaisista tavoista joilla persoonallisuus, arvot ja tavoitteet ovat muokattavissa. Toisaalta tietoisuus siitä, kuinka ne *jo ovat* manipulaation kohteena ruokkii postmodernia paranoiaa. Kertomukset koneihmisistä ovat mahdollisesti yksi tärkeä tapa, jolla voimme artikuloida tähän tilanteeseen liittyvää epävarmuutta ja ambivalenssia: moraalien yksiviivaisen hylkäämisen sijaan voi kertomus auttaa havainnollistamaan sitä kuinka olemme *aina* olleet rajatilaolentoja – lakkaamattomasti matkalla ”hyvän ja pahan tuolle puolen”. Raja itsessään ei tästä kuitenkaan katoa: alamme vain tuntea sen mahdollisuudet entistä paremmin.

## Viitteet

<sup>1</sup> Lewis Mumford siteeraa klassista koneen määrittelyä Franz Reuleauxilta (joka julkaisi 1876 ”koneiden systemaattisen morfologian” *The Kinematics of Machinery*): ”kone on vastustavien kappaleiden niin järjestetty yhdistelmä, että niiden avulla luonnon mekaaniset voimat voidaan pakottaa tekemään työtä tiettyjen määrättyjen liikkeiden mukaisesti”. Mumford itse painottaa koneelle ominaisena sen itsenäisyyden tai automaattisuuden astetta, ei niinkään sen monimutkaisuutta. (Mumford 1963, 9-10.) – Suomennokset ovat artikkelin kirjoittajan, ellei viite ole bibliografiassa ilmoitettuun suomennokeeseen.

<sup>2</sup> ”Neuromantikko” -nimitys on peräisin Istvan Csicsery-Ronay, Jr:n artikkelista ”Cyberpunk and Neuromanticism” (1991).

<sup>3</sup> Damien Broderick on todennut tieteiskirjallisuuden muodostaneen historiansa aikana oman ”megatekstinsä” toisiinsa verkottuvista SF-teksteistä; tämä tausta kuuluu konvention hyväksytyihin ikoneihin, on osa SF:n ”kieltä”. Kaikkein varhaisimpia SF-ikoneja ovat avaruusalus, robotti ja hirviö; uudempiin kuuluvat mm. hyperavaruus, kyberavaruus ja nanoteknologia. (Broderick 1995, 59.)

<sup>4</sup> Tekniikan huippusaavutukset ovat soveltuneet mainiosti yhteisön kulloistenkin korkeimpien arvojen ilmentäjiksi. Tekniikan kulttuurihistorioitsija Arnold Pacey on verrannut toisiinsa varhaisten sähkövoimalaitosten ja goottilaisten katedraalien arkkitehtuuria. Myöhemmin raketien, hiukkaskiihdyttimien ja ydinvoimaloiden kaltaiset monumentit ovat muodostuneet oman aikamme symboleiksi – siinä missä Notre Damen voi nähdä tuovan esiin jotain olennaista keskiajasta. (Pacey 1983, 88.)

<sup>5</sup> Tämä erityinen liitännäisen ja ylipyhkiytymisen (heideggeriläinen) logiikka on paradigmaattisesti esiteltyä Jacques Derridan kirjoituksissa. Ks. esim. Derrida 1976, 9, 19, *et passim*.

<sup>6</sup> Edellä käyttämäni Lewis Mumford käy esimerkiksi tässäkin yhteydessä; hänellä perinteinen humanismi merkitsee mm. sitä, että hän korostaa kuinka ihmisen kehityksessä erilaiset keksinnöt ovat vasta toissijaisesti palvelleet ruuan lisäämisen tai muun luonnon hallinnan (”materialistisia”) päämääriä. Ihmisen ensisijainen tavoite on hänen mukaansa aina ja kaikkialla ollut ”hänen omien suunnattomien orgaanisten resurssiansa hyödyntäminen ja omien latenttien potentiaaliensa ilmentäminen, jotta hänen yliorgaaniset vaatimuksensa ja pyrkimyksensä paremmin tyydyttyisivät” (Mumford 1967, 8).

<sup>7</sup> Ekstrapolaatio (tunnettujen seikkojen perusteella päätellä tai kuvitella tuntemattomia kehityskulkuja yms.) on esimerkiksi Suvinille toinen SF:n päätyypeistä. Toinen perustuu analogialle. Ks. Suvin 1980, 27.

<sup>8</sup> Myös Davis (1994, 55) ja Bukatman (1993, 139) ovat kiinnittäneet huomiota siihen kuinka tietotekniikka kytkeytyy kyberpunkin taustalla vaikuttavassa ajattelussa lähinnä tajunnan laajentamisen tekniikoiden jatkoksi. Euforisia esityksiä tältä alueelta ovat laatineet mm. Timothy Leary ja Terence McKenna. – Kysymys datasfäärin ennakoimattomasta ja näennäisesti autonomisesta muutoksesta on noussut entistä näkyvämpään rooliin Internet-liittymien yleistyessä henkilökohtaisen tietokoneen vakiolaajenuksena. Perus-PC ei sinänsä muuta omaa sisäistä rakennettaan itsenäisesti, mutta ihminen, joka koneen avatessaan samalla myös kytkeytyy tekstien, kuvien ja ohjelmien (sekä inhimillisen vuorovaikutuksen) verkkoon, ei koskaan voi olla täysin varma tämän ”laajennetun muistin” sisältämistä mahdollisuuksista.

<sup>9</sup> Käännös on tässä omani. Häilän *Neurovelho*-suomennoksessa on joitakin puutteita ja suoranaisia virheitä (esimerkiksi Turing-agentit ovat muuttuneet Torinon agenteiksi).

<sup>10</sup> Shamanistisen initiaation kulun on klassisessa siirtymäriittitutkimuksessaan hyvin tiivistänyt Arnold van Gennep (1977, 108). Ks. myös Eliade 1989 ja Lewis 1989.

<sup>11</sup> Ks. Moravec 1988; hyvin hauskan yhteenvedon näistä parin viime vuosikymmenen ”hybristisistä” tieteen rajaprojekteista on esittänyt Ed Regis (1991). Hän on esimerkiksi haastatellut Moravecia, joka tunnustaa, ettei hän ole koskaan ymmärtänyt Pinocchio-tyyppisiä robottitarinoita, joissa kone haluaa muuttua ihmiseksi. ”*Miksi hitossa haluaisit tulla ihmiseksi, kun lähtökohta on jotain parempaa?* Tuohan olisi kuin ihmisolento haluaisi tulla *apinaksi!* ’Jee, todellakin toivon että minulla olisi enemmän karvaa, että olisin kumarampi, että haisisin pahemmalle, että elinkaareni olisi lyhyempi’”. (Regis 1991, 161.) Ihmisruumis on Moravecin kaltaisille ajattelijoille riittämätön ja huonosti suunniteltu perusta ihmisen henkisille pyrinöille.

<sup>12</sup> Klassiseksi muodostunut analyysi tästä piirteestä postmodernin maailman kehityskulkuja on Guy Debordin teos *La société du spectacle* (1967).

<sup>13</sup> Esseessään ”The Android and the Human” (1972) tieteiskirjailija Philip K. Dick on vertaillut toisiinsa ”primitiivisten” ihmisten pyrkimystä elollistaa jopa kivetkin ympärillään maagisella energialla ja modernin ihmisen ”kypsää” ja tieteellistä vetäytymistä oman itseensä. Dick pohtii: ”Onko hän [moderni ihminen] myös tässä prosessissa esineellistänyt toiset ihmiset? Kivet ja kalliot voivat nyt olla hänelle elottomia, mutta entäpä hänen ystävänsä? Onko hän kivettänyt nekin?” (Dick 1995, 183.)

<sup>14</sup> Ks. esimerkiksi Vološinov 1990, 89, 106-7; Bahtin 1991, 265, 273.

<sup>15</sup> Goethe, *Dichtung und Wahrheit*; sit. Gray 1967, 16-20 & Jackson 1981, 56. Myös *Faust*-runoelmassa Goethe kiinnittää erityisesti huomiota inhimilliseen toimintaan olennaisesti liittyvään moraaliseen ambivalenssiin. Hyvät ja pahat teot sekoittuvat Faustin elämäntaipaleella, mutta pohjimmiltaan merkittävää on, että Faust kykenee hyväksymään elämän itsensä ja toimimaan ristiriidoista huolimatta. Sopimuksessaan paholaisen kanssa Faust lupautuu kadotukseen, mikäli hän on niin tyytyväinen itseensä ja elämäänsä että pyytää aikaa pysähtymään (Goethe 1981, 81). Vaikka Goethe on voimayksilön ihannoinnissaan kiistämätön romantikko, on hän myös moderni pyrkimyksessään irtaantua hyvän ja pahan kategorioista – niiden sijaan hän korotti prosessin (toiminnan ja muutoksen).

## Lähteet

- Bahtin, Mihail (1991) *Dostojevskin poetiikan ongelmia*. (Problemy poetiki Dostojevskogo, 1929; suom. Paula Nieminen ja Tapani Laine.) Tampere: Orient Express.
- Benedikt, Michael (1991) *Cyberspace: First Steps*. Toim. Michael Benedikt. Cambridge (Mass.) &

- London: The MIT Press.
- Broderick, Damien (1995) *Reading by Starlight: Postmodern Science Fiction*. London & New York: Routledge.
- Buber, Martin (1993) *Minä ja sinä*. (Suom. Jukka Pietilä.) Porvoo: WSOY. (1923.)
- Bukatman, Scott (1994) *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham & London: Duke University Press.
- Carroll, Noël (1990) *The Philosophy of Horror; or, Paradoxes of the Heart*. New York & London: Routledge.
- Csicsery-Ronay, Istvan, Jr. (1991) "Cyberpunk and Neuromanticism". *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*. (Toim. Larry McCaffery.) Durham & London: Duke University Press. 182-193
- Davis, Erik (1994) "Techgnosis, Magic, Memory, and The Angels of Information". *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture*. Toim. Mark Dery. Durham & London: Duke University Press. 29-60
- Dean, Carolyn (1986) "Law and Sacrifice: Bataille, Lacan, and the Critique of the Subject". *Representations*, No. 13: Winter 1986. 42-62.
- Derrida, Jacques (1976) *Of Grammatology*. Baltimore & London: Johns Hopkins UP. (Gayatri Chakravorty Spivakin käännös ilmestyi alunperin 1974, alkut. *De la grammatologie* 1967.)
- Derrida, Jacques (1981) "Plato's Pharmacy". *Dissemination*. (*La Dissémination*, 1972; käänt. Barbara Johnson.) London: Athlone. 63-171
- Descartes, René (1956) *Teoksia ja kirjeitä*. (Suom. J. A. Hollo.) Porvoo: WSOY.
- Dick, Philip K. (1995) *The Shifting Realities of Philip K. Dick: Selected Literary and Philosophical Writings*. Toim. Lawrence Sutin. New York: Pantheon.
- Eliade, Mircea (1989) *Shamanism: Archaic Techniques of Ecstasy*. (Käänt. Willard R. Trask.) London: Arkana Penguin. (1951.)
- Foucault Michel (1961) *Folie et déraison: Histoire de la folie à l'âge classique*. Paris: Librairie Plon.
- Freud, Sigmund (1978) "A Seventeenth Century Demonological Neurosis". *Standard Edition* Vol. XIX. Toim. James Strachey. London: Hogarth Press. (1923.) 69-105
- Gennep, van, Arnold (1977) *The Rites of Passage*. (Käänt. Monika B. Vizedom & Gabrielle L. Caffee.) London & Henley: Routledge & Kegan Paul. (1909.)
- Gibson, William (1986) *Neuromancer*. London: Grafton. (1984.)
- Gibson, William (1987) *Count Zero*. London: Grafton. (1986.)
- Gibson, William (1994) *Neurovelho*. (Neuromancer, 1984; suom. Arto Häillä.) Porvoo, Helsinki, Juva: WSOY.
- Goethe, von, Johann Wolfgang (1981) *Faust I*. (Suom. Valter Juva.) Helsinki: Otava.
- Gray, Ronald (1967) *Goethe: A Critical Introduction*. London & New York: Cambridge University Press.
- Honour, Hugh (1991) *Romanticism*. Harmondsworth: Penguin.
- Jackson, Rosemary (1981) *Fantasy: The Literature of Subversion*. London & New York: Methuen.
- Jacques, Francis (1991) *Difference and Subjectivity: Dialogue and Personal Identity* New Haven & London: Yale University Press.
- Lewis, I. M. (1989) *Ecstatic Religion: An Anthropological Study of Spirit Possession and Shamanism*. London: Routledge. (1971.)
- McCaffery, Larry (1991) "An Interview with William Gibson". *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*. (Toim. Larry McCaffery.) Durham

- & London: Duke University Press. 263-285
- Moravec, Hans (1993) *Mind Children: the Future of Robot and Human Intelligence*. Cambridge (Mass.) & London: Harvard University Press. (1988.)
- Mumford, Lewis (1963) *Technics and Civilization*. San Diego: Harcourt Brace.
- Mumford, Lewis (1967) *Technics and Human Development: Vol. 1, The Myth of the Machine*. San Diego: Harvest / HBJ.
- Nietzsche, Friedrich (1984) *Hyvän ja pahan tuolla puolen: erään tulevaisuuden filosofian alkunäytös*. (Suom. J.A. Hollo & Toivo Lyy.) Helsinki: Otava. (1886.)
- Nietzsche, Friedrich (1990) *The Birth of Tragedy & The Genealogy of Morals*. (Käänt. Francis Golffing.) New York & London: Anchor Doubleday. (Die Geburt der Tragödie, 1872; Zur Genealogie der Moral, 1887.)
- Pacey, Arnold (1983) *The Culture of Technology*. Oxford: Basil Blackwell.
- Platon (1977) *Teokset: osa I*. (Platonin teosten suomennostyön toimituskunta: Holger Thesleff, Tuomas Anhava, Jaakko Hintikka, Marja Itkonen-Kaila.) Otava, Helsinki.
- Pohl, Frederick (1989) *Plusmies*. (Man Plus, 1976; suom. Kari Nenonen.) Helsinki: Jalava.
- Punter, David (1989) *The Romantic Unconscious: A Study in Narcissism and Patriarchy*. New York & London: Harvester Wheatsheaf.
- Reardon, Bernard M. G. (1985) *Religion in the Age of Romanticism*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Regis, Ed (1991) *Great Mambo Chicken and the Transhuman Condition: Science Slightly Over the Edge*. New York: Viking Penguin. (1990.)
- Ross, Andrew (1991) *Strange Weather: Culture, Science, and Technology in the Age of Limits*. London & New York: Verso.
- Shelley, Mary (1995) *Frankenstein: Uusi Prometheus*. (Frankenstein, or, the Modern Prometheus, 1818; suom. Paavo Lehtonen.) Jyväskylä: Gummerus.
- Sturgeon, Theodore (1988) *Enemmän kuin ihminen*. (More Than Human, 1953; suom. Pekka Markkula.) Helsinki: Ursa ry.
- Suvin, Darko (1980) *Metamorphosis of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven & London: Yale University Press. (1979.)
- Suvin, Darko (1989) "On Gibson and Cyberpunk SF". *Foundation* 46 (Autumn 1989). 40-51
- Vološinov, Valentin (1990) *Kielen dialogisuus: Marxismi ja kielifilosofia*. (Suom. Tapani Laine.) Tampere: Vastapaino.