

ROMAANI - SIMULOITUA ELÄMÄÄ

2.1. Simulaatio, mimesis ja kulttuuriteoria

ks. Markus Partanen: *Historiallisen romaanin lähde ja mentaalinen simulointi* (2016) Pro gradu: <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/49910>

Jean Baudrillard kehittää omaa yhteiskuntatieteellistä simulaatioteoriaansa teoksessaan *Simulacra and Simulations* (1988/1981). Kirjoittajan mentaalilla simuloinnilla ei ole paljoakaan tekemistä Baudrillardin kulttuurifilosofisen työskentelyn kanssa. Baudrillardin teoria on kokonaisvaltainen ja koskettaa tekstien lisäksi koko länsimaisen ihmisen maailmankatsomistapaa. Teorian mukaan länsimaisessa kulttuurissa on siirrytty uuden median myötä simulaation aikakauteen. Merkit ja symbolit eivät viittaa enää kohteisiinsa. Merkitysmuodostelmia ei ole rakennettu alkuperäiskappaleista vaan niiden malleista. Simulakrumi on simuloinnin prosessin kautta syntynyt tuotos, kopio ilman originaalia.

Tällaisessa aikakaudessa käsitteet ”todellinen” ja ”kuvitteellinen” ovat Baudrillardin mukaan menettäneet merkityksensä. Todellisuus on korvautunut hypertodellisuudella, jota voidaan tuottaa katkeamattomalla syötöllä. Esimerkiksi simuloinnin kautta syntyneestä tuotoksesta Baudrillard ottaa Disneylandin. Baudrillardin mukaan simulaatioon kuolemantuomio viittaussuhteille. Simulaatioteorian mukaan todellinen, totuus ja autenttisuus ovat menettäneet sisältönsä. On vain kopioita ja kopioiden kopioita. (Baudrillard 1988, 167–172.)

Baudrillardin simulaatioteoriassa keskeisinä käsitteinä on pidetty simulakrumia, kuvaa ilman vastinetta, simulaatiota eli todellisuuden tuottamista malleista ja näin syntyvää todellisuuden keinotekoisesta korvautumasta – hypertodellisuutta. Baudrillardin teoriaa on kritisoitu oudoksi ja vaikeatajuiseksi. Erään tulkinnan mukaan simulaation aikakaudesta seurauksena on ”jonkinlainen todellisuudentajun katoaminen ja ’oikeiden’ merkitysten tai viittaamisen kohteiden tuhoutuminen tai sulautuminen toisiinsa”. (Gustafsson 2007.)

Historiallisen romaanin viitekehityksessä Baudrillardin simulaatioteorian soveltaminen voisi tarkoittaa sitä, ettei kirjoiteta historiallista romaania itsessään, vaan ikään kuin kopiota historiallisesta romaanista, hypertodellista historiallista romaania. Ajatusta simulaatiosta ja simulakrumeista ei tarvitse välttämättä ottaa yhtä pessimistisesti kuin Baudrillard. Autenttisuuden ja totuuden katoaminen tarjoaa mahdollisuuksia myös leikittelyyn, liioitteluun ja tyylittelyyn. Vaikka todellisuus, kuten historiallinen todellisuus, pysyisi sinänsä

tavoittamattomissa, voidaan siitä muodostaa jonkinlainen kuvaelma, joka toivottavasti pystyy koskettamaan jotakuta, lukija kun muodostaa merkitykset ja lukee teosta varsin autonomisesti. Disneylandin kaltaisetkin simulakrumit voivat avata oivalluksia ja ajatuksia, vaikka simulakrumit ovat tuotteita ja sinänsä ”epäaitoja”.

Baudrillardin teoriaan liityn omassa taiteellisessa työskentelyssäni ja sen tarkastelussa siinä, että näen luovan työn pohjimmiltaan mallista luomisena. Kirjoittaja tukeutuu poeettisessa työskentelyssään erilaisiin kulttuurisiin ja mentaalisiin malleihin. Tällainen taiteellinen ja tutkimuksellinen lähestymistapa näkee luovan työn muuna kuin vapaana itseilmaisuna.

Vaikka kirjoittajina emme olisi tietoisia malleista, usein kirjoittaessamme tukeudumme niihin. Kirjoittajan mentaalisen simuloinnin idea on lähellä Paul Ricœurin ajatusta mimesiksestä, jäljittelystä, keskeisestä kaunokirjallisen teoksen ominaispiirteestä. Ricœurin mukaan jäljittely ei kuitenkaan ole todellisuuden kopiointia, jäljentämistä tai heijastamista sellaisenaan. Mimeksis on luonteeltaan keinotekoista jäljittelyä. Se rakentaa koherenssia inhimillisen toiminnan ympärille ja auttaa ymmärtämään elämän suurta kompleksisuutta. (Ricœur 1991, 139.)

Ricœur jakaa mimeksen käsitteen kolmeen osaan, ja sillä on yhteyksiä kirjoittamisen kognitiivisten prosessien kanssa. Osat ovat mimesis1, mimesis2 ja mimesis3.

Mimesis1 tarkoitetaan sitä esiymmärrystä, joka edeltää kertomusta. Ricœurin mukaan kokemuksella on ikään kuin sisäänrakennetulla tavalla kerronnallinen luonne. Kokemukset, elämä yleensä ja etenkin toiminta pyrkivät tulemaan järjestetyiksi kertomuksiksi esiymmärryksellä, jonka valossa inhimillinen toiminta on semanttista, symbolista ja ajallisesti jäsentyvää. Tämän esiymmärryksen pohjalta nousee fiktio.

Mimesis2 tarkoitetaan varsinaista tekstiä ja siinä olevaa jäljittelyä. Kyse on toiminnan esittämisestä. Esitystä hallitsee skeemoittaminen, joka on muodostunut historiallisesti traditioiden tai tradition kautta. Tässä jäljittely ja juonenpunonta ovat yhdessä. Sinänsä sirpaleisesta toiminnasta muodostetaan koherentti kertomus.

Lopulta on vielä mimesis3, joka koskee lukijaa. Lukija lukee tekstin toimintana ja hahmottaa sen uudella tavalla. (Ricœur 1991, 140–148; Ricœur 2005, 166.)

18Tässä tutkimuksessa liikutaan mimesis1 ja mimesis2 alueilla. Erityisen kiinnostavia ovat mimesis2:een liittyvät huomiot kertomusten esittämisestä erilaisilla skemaattisilla tavoilla, jotka ovat historiallisesti tradition mukaan määräytyneitä. Ne voivat kuitenkin myös leikitellä narratiivisilla paradigmoilla, olla kokeellisia tai toistaa samoja vanhoja struktuureita, kuten esimerkiksi kansansadut, myytit ja perinteiset kertomukset tekevät (ks. Ricœur 1991, 147). Itse olen taipuvainen näkemään useimmat kerrontaa järjestävät rakenteet universaaleina, josta todistavat muun muassa eri kulttuureissa esiintyvät, keskenään hyvin samankaltaiset sadut.

2.2 Mentaalisen simuloinnin psykologiaa.

Tässä tutkimuksessa olen kiinnostunut simuloinnin prosessin luonteesta. Fiktio kirjoittamisen ajattelemisen kognitiivisena simulointina laajentaa Ricœurin mimesiksen ajatusta. Kun tarkastellaan fiktion kirjoittamista mentaalisenä simulointina, liikutaan mimesis2:n alueella. Kun taas tarkennetaan lukemiseen, käsitellään mimesis3:ta.

Tarkastelen nyt lyhyesti mentaalisen simuloinnin psykologiaa. Mentaalinen simulointi on psykologinen käsite, jolla kuvataan joukkoa ihmismielen tiedonkäsittelyn prosesseja (ks. Markman, Klein & Suhr 2009, v–vii). Kirjoittaja muodostaa kirjoittamalla sellaisia eläviä ja kompleksisia mentaalisia simulaatioita, jotka pelkästään mielessä olisivat miltei mahdottomia. Kirjoittaja on samalla myös lukijansa simuloinnin ohjaaja, joka omalla simulatiivisella toiminnallaan johdattaa toisia simuloimaan itsensä viitoittamalla tiellä. (Hogan 2013.)

Kielelliseen materiaaliin simulointia on neurologisessa tutkimuksessa havaittu olevan kahden laista: sensomotorista simulointia ja mielen toiminnan simulointia eli mentalisointia. Nämä simuloinnin muodot toimivat ihmisen aivojen eri alueilla. On hyvä huomata, että simuloinnilla on neuraalinen pohjansa ja että simuloinnin kohde vaikuttaa simuloinninlaatuun. (Nijhof ym. 2015, 2.)

Peruseriaatteeltaan simulointi on jollekin olemassa olevalle tiedolle rakentuvaa mielen toimintaa. Tällainen pohja voi olla vaikkapa tehtävänanto, kirjallinen esitys, kysymys tai havainto. Olemassa olevan aineksen päälle muodostetaan uusia ajatuksia tai aistikuvia. Omiin arkisiin kokemuksiini perustuva oletukseni on, että mentaaliseen simulaatioon kytkeytyvät molemmat

19ihmisen ajattelun perusmuodot: propositionaalinen ja kuvallinen ajattelu (ks. Smith, Nolen-Hoeksma, Fredrickson & Loftus 2003, 326).

Propositionaalinen ajattelu on lähtökohdiltaan käsitteellistä. Se rakentuu puheen, yleensä äidinkielen, varaan ja on aikuisille ihmisyksilöille kuvallista ajattelua tyypillisempää. Käsitteet ovat järjestyneet mielessä hierarkkisesti ja muodostavat monimutkaisen verkoston. Käsitteillä on mentaalisisinä representaatioina tärkeä tehtävä. Ne nopeuttavat ja helpottavat ajattelua, kun jokaista vastaantulevaa kohdetta ei tarvitse nimetä erikseen. Löytyy käsitteitä, jotka piiriin kohde kuuluu. Näin käsitteet luovat mieleen kognitiivista ekonomiaa. Maailman kompleksisuus vähenee. Maailman hahmottaminen helpottuu. (Smith ym. 2003, 326, 333.)

Kuvallinen ajattelu on ajattelun toinen muoto. Yleensä kuvallisella ajattelulla viitataan visuaalisiin mielikuvien tapahtuvaan ajatteluun, mutta myös muunlaisia aistivaikutelmia, kuten ääniä, tuoksuja ja hajuja, voidaan kuvitella. Psykkisestä näkökulmasta mielikuvat toimivat havaintojen tapaan. Aistihavainnoista ja mielikuvista vastaavat nimittäin samat aivoalueet. (Smith ym. 2003, 339–342.)

Mentaalinen simulointi voi koskea motorisia ja aistimuksellisia toimintoja, objekteja, tapahtumasarjoja ja toisia toimijoita, yleensä toisia ihmisiä, jotka ovat mentaalisen simuloinnin kohteista kaikkein vaativimpia (Hogan 2013, 13).

Toisen ihmisen mielellisyyden käsittämisen pohja luodaan ja lapsuudessa. Käsitys toisista ajattelevina, tuntevina ja autonomisina yksilöinä syntyy ihmisellä hyvin varhain, ja tätä käsityskykyä kutsutaan psykologisessa tutkimuksessa mielen teoriaksi (theory of mind) (Smith ym. 2003, 82–83).

Mielen teoria näyttää olevan myös keskeinen kyky fiktion kirjoittamisen kannalta. Ihminen käyttää samoja kognitiivisia rakenteita hahmottaessaan toisten ihmisten mielensisältöjä ja oman mielensä sisältöjä. Näin itsensä tunteminen ja toisten ihmisten mentaalisten tilojen simulointi ovat yhteydessä toisiinsa. (Saxe 2009, 263.) Henkilöhahmojen mielen sisältösimulointi on fiktiossa keskeistä. Kirjoittaja pyrkii luomaan uskottavat henkilöhahmot ja valottamaan todellisuutta heidän elämännäkemyksensä ja todellisuuden ymmärrystapansakautta. Tällaisen kerronnan luominen edellyttää kirjoittajaltaan

simulointikykyä. Samat kognitiiviset rakenteet, jotka mahdollistavat meidän simuloida muiden ihmisten oletettuja mielensisältöjä, kuten ajatuksia ja tunteita, mahdollistavat myös fiktionaalisten ihmisen eli ainoastaan omassa mielessämme olevien henkilöhahmojen mentaalisen toiminnan kuvittelun (Myers & Hodges 2009, 289–290).

Myersin ja Hodgesin mukaan hyvä fiktion kirjoittaja kykenee luomaan mielessään ehyitä ja mutkikkaita fiktionaalisten hahmojen mentaalisia representaatioita ja käyttämään niitä ymmärtääkseen henkilöhahmojensa mielensisältöjä, simuloimaan, kuinka henkilöhahmo jossakin tilanteessa käyttäytyisi. Kysymys henkilöhahmon ajattelusta on keskeinen luotaessa mukaansatempaavaa fiktiota. Vaikka fiktionaalisten hahmojen mentaalisen simuloinnin pohja on mielen teoriassa, simulaatio poikkeaa ratkaisevalla tavalla todellisten ihmisten mielen maailmojen simuloinnista, sillä henkilöhahmoja ei ole olemassa ilman kirjoittajan luovaa panosta. (Myers ym. 2009, 290.)

2.3 Mentaalinen simulointi, muisti ja muistot

Kun tarkastellaan kirjoittamista kognitiivisena toimintana, muisti nousee esiin olennaisena asiana. Muisti on kiinnostava mielen ominaisuus historiallisen romaanin kannalta. Minulla kirjoittajana ei ole muistoja *Ristinveistäjän* kuvaamasta aikakaudesta, todellisesta keskiajasta. Toisaalta olen harrastanut liveroolipelaamista, jossa vuorovaikutteisen, improvisoidun ja yleisöttömän performansin kautta pyritään simuloimaan esimerkiksi keskiaikaa tai jotain muuta aikakautta. Minulla on näin eräänlaisia kvasimuistoja keskiajasta.

Toisaalta myös oman elämän todellisilla muistoilla voi olla merkitsevyyttä historiallisen fiktion kirjoittamistyön kannalta. Nojaudun käsitykseen yliaikakautisesta, jaetusta ihmisyydestä, jossa tietyt elämäkaaren ydintapahtumat, kuten sosiaalisuus ihmisyhteisöön, parinmuodostus, aikuisiän itsenäisyys ja vanhuusikään kuuluva luopuminen, toistuvat melko samankaltaisina kulttuureista ja aikakausista toiseen. Näin voin omien muistojeni kautta tavoittaa häivähdyksen jotain keskiajan ihmisen–ainakin lapsen, nuoren ja nuoren aikuisen – kokemuksesta.

Flowerin ja Hayesin (1981) teoriassa muistin osuus nähdään kirjoittamisen kannalta keskeisenä: Kirjoittaja ammentaa informaatioaineksensa säilömuististaan tai muistin

ulkopuolisista lähteistä, kuten historiankirjoituksesta, ja työstää muistojensa pohjalta uusia mentaalaisia representaatioita (Flower ym. 1981, 371).

Ihmisen säilömuisti jakautuu semanttiseksi ja episodiseksi muistiksi. Semanttista muistia kutsutaan toisinaan tietomuistiksi. Tietomuistiin on tallennettu paitsi käsitteitä myös väittämiä. Semanttinen on tilavuudeltaan massiivinen ja suorittaa joutuisasti erilaisia tietohakuja, minkä taustalla on muistin ominaisuus taltioida ainesta järjestelmällisesti. Tieto on järjestynyt muistissa verkostomaisesti. (Dennis 2013, 679–681.) Niin kirjallisten kuin muidenkin mentaalisten simulaatioiden rakentumisessa muistilla on tärkeä asema.

Simulaatiot pohjautuvat muistissa oleviin prototyyppeihin ja skripteihin, jotka on tallennettu säilömuistiin (Hogan 2013, 10–11). Psykologiassa prototyypeillä tarkoitetaan käsitteiden ideaalisia esimerkkimuotoja, esimerkiksi isoäidin käsitteen prototyyppi on vanha nainen (Smith ym. 2003, 326–328). Muistissa on mentaalaisia malleja myös erilaisten toimintojen tyyppillisistä etenemisistä. Esimerkiksi puunpilkkomisesta ja rukiinkylvöstä voi olla malli. Näitä toimintamalleja kutsutaan skripteiksi. Muiden ihmisten käyttäytymistä ja maailmaa simuloitaessa tukeudutaan skripteihin. (Hogan 2013, 11.)

Semanttinen muisti on kirjoittamisen kannalta välttämätön, sillä sinne on tallennettu kirjallisen ilmaisunmahdollistavat käsitteet ja väittämät. Mentaalisen simulaation kannalta semanttista muistia keskeisempi muistirakenne on kuitenkin episodinen muisti eli tapahtumamuisti. Simulaatiot pohjautuvat juuri episodisiin muistoihin, muistoihin elämäntapahtumista ja elämänvaiheista. Episodiset muistot muokkaavat myös prototyyppejä ja skriptejä. (Hogan 2013.) Tapahtumamuisti on semanttista muistia hauraampi ja alttiimpi harhaisuuksille. Tapahtumamuisti ei ole myöskään kovin luotettava rekonstruktivisen luonteensa vuoksi. Muistin rekonstruktivisuus tarkoittaa sitä, että muisti täydentää puutteellisia muistikuvia informaatiolla, joka tuntuu sopivan kokonaisuuteen. (Hoerl 2013, 491–492.) Kirjallisia simulaatioita luotaessa nojaututaan suurelta osin episodisiin muistoihin, muistoihin samantyyppisistä tilanteista, olosuhteista tai henkilöistä. Kuitenkin niin semanttinen kuin episodinen muisti merkitsevät simuloivassa kirjoittamisessa eikä niitä voi täysin erottaa toisistaan. (Hogan 2013, 12.)

[S]emantic and episodic elements are not fully segregated. In any complex simulation, real or

literary, we make use of both. Perhaps even more important, both are integrated with emotional memory. Emotional memories are implicit memories that revive the relevant emotions when they are activated [--].(Hogan 2013, 12.)

Implisiittinen muisti on säilömuistista erillinen muistirakenne, jonka vaikutus on automaattinen ja tiedostamaton. Implisiittisiä muistoja ei tarkoituksellisesti tai tietoisesti palauteta mieleen, mutta ne vaikuttavat silti käyttäytymiseen. Näin mieli hyödyntää muistitietoa myös tiedostamattomasti. (Mulligan 2013, 400.)

2.4 Simuloinnin tavat

Toisten ihmisten simuloinnissa on keskeistä kyky ymmärtää toisten ihmisten näkökulmia, heidän elämänsä perspektiiviä. Yleensä tällainen perspektiivin otto tapahtuu arjessa spontaanisti, mutta usein siihen sekoittuu myös tietoista päättelyä, varsinkin silloin, kun simuloinnissa ilmenee pulmia. (Hogan 2013, 13.) Toisen näkökulman huomioon ottamisella (perspective taking) on tutkimuksen mukaan kaksi erilaista muotoa. Ensimmäisessä kuvitellaan, kuinka simuloinnin kohde itse näkee ja kokee tilanteensa (imagine-other perspective). Toisessa ajattelumuodossa simuloija kuvittelee puolestaan itsensä toisen asemaan ja pyrkii hahmottamaan, kuinka itse kokisi simuloinnin kohteen tilanteen(imagine-self perspective) Aiemmin on ajateltu, että toisen näkökulman huomioon ottaminen alkaa aina itsen simuloimisella toisen asemaan ja että ajattelua myöhemmin korjataan päättelemällä, kun eritellään itsen ja toisen eroavaisuuksia. Nytemmin on kuitenkin todettu, että kun simuloijalla on käytössään riittävästi tietoa toisen tilanteesta, mieli simuloi myös suoraan toista, hänen ajatuksiaan ja tunteitaan—ilman oman näkökulman mukaan ottoa. (Batson 2009, 267, 277.) Simulointi voi pitää sisällään muun muassa päättelyä. Päättelyssä simuloija nojautuu suoraan muistoihinsa. Ajattelu etenee niin, että kun simuloinnin kohde on käyttäytynyt vastaavassa tilanteessa aiemmin määrätyllä tavalla, ajatellaan hänen toimivan vastaavassa uudessa tilanteessa samalla tavoin. Tällainen päättely on luonteeltaan induktiivista. (Hogan 2013, 13.)

Simuloinnissa voidaan hyödyntää myös mallintavaa ajattelua –varsinkin silloin, kun simuloinnin kohde ei ole entuudestaan tuttu. Mallintaessaan simuloija käyttää muistojaan samankaltaisista henkilöistä tai tilanteista, kuinka esimerkiksi samalla alla työskentelevät ovat aiemmin toimineet ja reagoineet. Näiden kokemusten muodostaman mallin avulla

generoidaan yksittäistapauksen simulaatio. Mallintaminen on yleistä kirjallisia simulaatioita luotaessa. Olemassa olevia muistoja voidaan käyttää myös sellaisenaan, jolloin henkilöhahmo perustuu reaali maailman henkilöön. (Hogan 2013, 13–14.) Fiktio kirjoittajille esiintyy yleisesti myös niinsanottua itsenäisen toimijuuden harhaa (illusion of independent agency), jota voidaan pitää mentaalisen simuloinnin eräänlaisena äärimuotona. Ollessaan itsenäisen toimijuuden harhan vallassakirjoittaja kokee simuloitavan henkilö hahmon ajattelevan, tuntevan ja toimivan itsenäisesti kirjailijan mielestä riippumatta.

Taylorin, Hodgesin ja Kohányin (2003) haastattelututkimuksessa viidestäkymmenestä fiktion kirjoittajasta 92 prosenttia kertoi omaavansa ainakin jonkin verran kokemusta itsenäisen toimijuuden harhasta. Tutkijoiden mukaan ilmiö voi olla yhteydessä asiantuntijuuteen, sillä julkaisseilla kirjailijoille ilmiö oli muita yleisempi. Tutkijoiden mukaan toistuva ja vahvana koettu itsenäisen toimijuuden harhavoit fasilitoida kirjoittamista. Ilmiön syytä ei tunneta: tutkijat otaksuivat, että taustalla on toisaalta mielikuvitusorientoitunut ammatillinen toiminta, joka harjaannuttaa mieltä kuvitteluun. Toisaalta tällainen ammatti voi vetää puoleensa myös yksilöitä, joiden alttius itsenäisen toimijuuden harhankokemiseen on muuta väestöä suurempi. (Taylor, Hodges & Kohányi 2003, 376–377)