

This is a self-archived version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details.

Author(s): Pursiainen, Mimosa

Title: Kun kone on kaunis : kyborgi teknologisesti esteettisen toimijuuden muotokuvana

Year: 2018

Version: Published version

Copyright: © Suomen Filosofinen Yhdistys ry, 2018

Rights: In Copyright

Rights url: <http://rightsstatements.org/page/InC/1.0/?language=en>

Please cite the original version:

Pursiainen, M. (2018). Kun kone on kaunis : kyborgi teknologisesti esteettisen toimijuuden muotokuvana. *Ajatus : Suomen filosofisen yhdistyksen vuosikirja*, 75, 437-446.

<https://journal.fi/ajatus/article/view/77521>

Kun kone on kaunis: kyborgi teknologisesti esteettisen toimijuuden muotokuvana

Lectio praecursoria 9.6.2017

MIMOSA PURSIAINEN

Monet meistä ovat kasvaneet Taotaon pandamuorin opettajaisten tarinoiden parissa. Tarina, joka minua jäi lapsena vaivaamaan eikä vielä tänään ole rauhaan jättänyt, kertoi hiirestä, joka halusi niin kovasti lentää, että sille lopulta kasvoi siivet. Kun hiiri oppi lentämään, syttyi yllättäen sota siivekkäiden ja nelijalkaisten välillä. Koska hiiri ei tiennyt kumpaan joukkoon se kuului – olihan sillä neljä jalkaa, mutta myös siivet – se vaihtoi sodassa puolta tilanteen mukaan. Kun hiiri rynnisti nelijalkaisten parissa, sen siivet olivat vain ylimääräiset nahkaläpäkkeet, joilla hämätä lintuja, mutta joilla ei ollut mitään tekemistä lentämisen kanssa. Kun hiiri lensi siivekkäiden joukossa, se kertoi olevansa lepakko, lentää lepattelihan se ilmassa. Siivekkään hiiren annettiin kuitenkin ymmärtää, ettei se kuulunut kumpaankaan joukkoon. Kukaan ei ollut sen puolella. Ja niin se lensi luolaan, roikkui siellä päätä ylösalaisin päivät mieltien, mikä se oikein oli, ja kävi ulkona vain yöaikaan, pitäytyen näin piilossa. Ehkä tämä tarina lepakosta on yksi syy siihen, miksi ajauduin lukemaan filosofiaa, etsimään ymmärrystä niille ilmiöille, jotka eivät asetu selkeiden rajojen, määritteiden ja kategorioiden sisään, mutta jotka kuitenkin ovat olemassa, joita ei voi sivuuttaa, jotka ansaitsevat päivänvalon, näkyvyyden itsenään sen sijaan, että tulisivat alistetuksi sopimattomaan muottiin tai syrjäytyksi.

Filosofiaa lukiessani törmäsin toiseen otukseen, jossa yhdistyvät myös lintu ja nelijalkainen, vaikka eri tavalla, nimittäin nokkaeläimeen. Saksalainen filosofi Georg Wilhelm Friedrich Hegel esitti estetiikkaa käsittelevässä teoriassaan, että tällaiset ristiriitaisia elementtejä yhdistävät otukset, joissa erilaiset muodot tai piirteet sekoittuvat ovat, tylästi sanottuna, rumia. Tai etteivät ne ainakaan ole kauniita jäädessään kahden muodon väliin, vaan lähinnä tällaiset sekamuodot hämmästyttävät meitä. Itselleni nokkaeläimet ovat eläinmaailman viehättävimpiä otuksia okapien ja marojen ohella, otuksia, jotka lepakoiden tavoin kaipaavat omaa filosofiaansa. En kuitenkaan tehnyt tutkimustani lepakoista tai nokkaeläimistä, jotka olisi kuitenkin mahdollista erottaa kokemuksestamme, tutkia meistä erillisinä olioina.

Tutkimukseni keskiössä oleva kyborgin ilmiö kyllä muistuttaa lepakoita ja nokkaeläimiä siinä mielessä, että kyborgia eli kyberneettistä organismia luonnehditaan ristiriitaisia elementtejä yhdistäväksi hybridiksi. Kyborgi on rajalinjojen romahdukسيا, vuotavia eroja, moninaisuutta ja ristiriitaisuutta korostava ja kohtaamaan pakottava hahmo.

Vaikka kyborgi kuulostaa science fictionin hahmolta, herättää kuvan ihmisen ja koneen yhteenliittymästä mielessä ”RoboCop” tai ”Borg-kollektiivi”, kyborgi on myös ja ennen kaikkea elettyä kokemuksestamme huipputeknologisen kulttuurin sisällä. Tai, kuten Donna J. Haraway manifestissaan kyborgeille esittää: ”kyborgi on ontologiamme, se antaa meille politiikkamme”¹. Kyborgi terminä syntyi aikana, jolloin haave avaruuden asuttamisesta oli niin vahva että pyrittiin kehittämään teknologiaa, joka irrottaisi ihmisen Maan kahleista. Kuin hiiri joka haaveilee siivistä, kyborgi oli alkujaan konein kuorutettu ihminen, joka voisi elää siellä, minne ihminen ei alkujaan ollut asettunut.

Harawayn kyborgimanifestin myötä kyborgin hahmo levittäytyi ihmistieteiden kentälle jäsentämään ihmisen ja koneen välistä suhdetta. Ihmistieteiden kentällä kyborgia on käytetty

¹ Haraway, Donna J. (1991) *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge.

yhtäältä kuvaamaan sitä, kuinka intiimiksi osaksi koneet ovat tulleet ruumiillisuuttamme asettautuessaan ihon pinnalle ja sisäpuolelle, ja toisaalta avaamaan sitä poliittis-historiallista kenttää, jossa elämme huipputeknologian aikakaudella. Toisin sanoen, kyborgin hahmoa on käytetty kuvaamaan toimijuutta eli yksilöllistä ja jaettua toiminnan tapaamme jälkiteollisessa informaatioyhteiskunnassa. Rajoja rikkovana ja ristiriitaisia elementtejä kietouttavana hybridinä kyborgi on osuva hahmo kuvaamaan toimijuutta nyky-yhteiskunnassamme, mutta samalla myös ongelmallinen: kyborgi mielletään turhan helposti koneihmisen synonyymiksi. Tämä on ymmärrettävää, jos ajattelee kyborgi-termin alkuperää, fiktiivisiä hahmoja tai kokemustamme siitä, että olemme jatkuvasti kiinni koneissa, jopa itse koneen osia tai niiden jatkeita, sitä kuinka yhteytemme toisiin ihmisiin tapahtuu lähes erottamattomasti koneiden välityksellä. Kaikki elämän suhteet näyttävät tulleen kasvavassa määrin teknologiavälitteisiksi. Harva myöskään välttyy niiltä hetkiltä, jolloin huomaa ajattelevansa, että olisi helpompi selviytyä nyky-yhteiskunnan tehokkuus ja tuottavuus vaatimuksista, jos olisi robotti, pelkkä kone.

Tutkimuksessani kuitenkin osoitan, että sivuuttaessaan yhteiskunnassamme käynnissä olevan eräänlaisen ”esteettisen buumin” – koneemme ovat kauniita, katumme elämyksellisiä, hampaamme valkoisia – kyborgista muodostuu ennemminkin toimijuutta peittävä kuin sitä avaava hahmo. Kyborgin hahmo tulisikin vapauttaa koneihmisen varjosta, ennakkoluulojen takaa. Tutkimuksessani esitän tämän olevan mahdollista lähtemällä liikkeelle siitä ajatuksesta, että teknologiset keksinnöt heijastelevat, kuten ranskalainen filosofi Michel Foucault esittää, yhteiskunnassa vallitsevia käytäntöjä, joihin toimijuus on sidottu ja joiden kautta toimijuutta tuotetaan. Toisin sanoen, eri yhteiskunnat ovat rinnastettavissa erilaisiin koneisiin. Jos teollisen yhteiskunnan käytäntöjen tihentyminen on liukuhihna, jälkiteollisen informaatioyhteiskunnan käytäntöjä ilmentävät ennemminkin pinkkiin puettut tietokoneet. Kauniit koneet paljastavat, että kyborgi on ennemminkin esteettisen ja teknologisen kuin koneen ja organismin muodostama hybridi.

Charles Chaplin kuvaa erinomaisesti teollisen yhteiskunnan "liukuhihnamentaliteettia" elokuvassaan *Nykyaika*. Chaplinin elokuvassa tehdastyöläinen yrittää epätoivoisesti pysyä liukuhihnan tahdissa, jatkaa samanlaista mekaanista liikettä tunnista toiseen tarkkaan määriteltyjen aikataulujen mukaan, tiettyyn kohtaan liukuhihnaa asetettuna. Chaplinin hahmo kuvastaa elävästi sekä yksilön ruumiillista kokemusta että yhteiskunnan mentaliteettia: hahmo on niin kiinni liukuhihnan mekaanisessa liikkeessä, että tämä liike ikään kuin jää osaksi hänen kehoaan silloinkin, kun kone on jo poissa. Toinen työni keskeinen ranskalainen filosofi, Maurice Merleau-Ponty, kuvaa ruumiin fenomenologisissa tutkimuksissaan sitä, kuinka koneet tulevat osaksi meitä, kun ne tulevat osaksi ruumiillista toimintaamme. Kun esimerkiksi ajamme polkupyörällä, emme suinkaan enää keskity polkimiin tai vaihteisiin. Jos näin tekisimme, olisi ajaminen kokolailla mahdotonta. Emme myöskään nouse pyörän selästä mittailemaan pyörän pituutta ohittaessamme jalankulkijoita vaan hahmotamme pyörän rajat kuin hahmottaisimme ruumiimme rajat. Polkupyörästä tulee hyvin kirjaimellisesti osa ruumiistamme, osa meitä: polkupyörä ei ehkä ole painunut ihon luomien rajojen sisäpuolelle, mutta itse asiassa tämä kietoutuminen vetää ihon rajat uusiksi; pitämään sisällään myös pyörän. Samalla tavoin Chaplinin hahmon osaksi ovat tulleet ne työkalut, joilla hän kääntää muttereita kasvavalla vauhdilla. Mutta häntä määrittää myös se kone, liukuhihna, johon hänen liikkeidensä tyyli ja tahti on sidottu. Lisäksi se, että mekaaninen liike ja tehokas toisto jatkuvat vielä silloin, kun Chaplinin hahmo on jo irrottanut koneesta kuvastaa sitä, kuinka koneet ovat osa toimintaamme myös silloin, kun ne eivät ole paikannettavissa ihomme pinnalle tai sisäpuolelle. Useimmilla meistä on varmasti muisto siitä tunteesta, kun unohdamme puhelimestamme kotiin. Tuntuu kuin osa itseä olisi poissa, kuin jäisi jotenkin oman arkensa ulkopuolelle.

Chaplinin elokuva osoittaa, että koneet ovat olleet hyvin intiimi osa ruumiistamme jo kauan ennen niitä koneita, jotka konkreettisesti kiinnitetään ihoon tai asetetaan ihon sisään.

Mutta teollisten koneiden kohdalla teknologia on helppo mieltää teknologisenä tai teknisenä, ja koneisiin kietoutuminen konemaiseen toimintaan johtavana. Kuitenkaan teknologia ei välttämättä ole teknistä eikä koneisiin kiinnittyminen välttämättä johda konemaisuuteen. Huipputeknologian aikakaudella monet liikkuvat napit korvilla maustaen hetkiään musiikilla, joka voi tehdä arkisista tilanteista taide-elämyksiä. On vaikeaa hahmottaa tällaista koneisiin kietoutumista konemaista toimijuutta tuottavana, onhan lopputulemana esteettisen kokemuksen mahdollisuus. Foucault'laisesta näkökulmasta kyse on ennemminkin siitä, millaista toimijuutta pyritään teknologianvälitteisesti tuottamaan, sillä hänen mukaansa toimijuutta tuottava voima, josta hän käyttää nimitystä valta, ikään kuin utautuu sille pinnalle, jossa ruumis ja kone kietoutuvat toisiinsa. Foucault'n mukaan jokaisessa yhteiskunnassa ruumis on tiiviiden ja tuottavien, mutta muuttuvien valtasuhteiden piirissä.

Foucault erittelee hyvin tarkasti ne teollisen yhteiskunnan tai kuriyhteiskunnan käytännöt, joilla yksilöistä on pyritty tuottamaan tehokkaita koneita: Ihmisiä jaotellaan tiloissa, ja jokaiselle määrätään oma paikka, kuten tehdastyöläisen paikka oikeassa kohtaa liukuhihnaa. Tätä kautta jokainen yksilö saadaan myös asettumaan tehokkaaksi osaksi tuotantoprosessia. Optimaalisen tuloksen saamiseksi hallitaan aikaa ja tehostetaan liikesarjoja. Erityisen tärkeää tehokkaiden koneiden tuottamisessa on intensiivinen ja jatkuva kontrolli. Ja ennen kaikkea yksilöt pidetään jatkuvasti näkyvillä. Näitä ja monia muita Foucault'n erittelemiä käytäntöjä, joilla pyritään tuottamaan tehokkaita koneita, voidaan nimittää teknologisoinniksi.

Vaikka Chaplinin nyky-aika ei ole meidän nyky-aikamme, tästä näkökulmasta katsoen ajatus koneihmisestä on ollut vahva jo kauan ennen kuin kyborgi-termi ilmaantui mukaan keskusteluihin. Kuitenkin juuri tällaisen koneisiin kiinnittymisen, liukuhihnan osaksi asetetun toimijuuden, on katsottu enteilleen nykyisiä kyborgikeskusteluja. Tästä näkökulmasta kyborgi olisikin jonkinlainen äärimmäisyyksiin päivitetty versio teollisen aikakauden ihmiskoneesta: uudet teknologiat lisäävät

hallinnan, valvonnan ja tuottamisen keinoja. Kieltämättä tällainen teknologisointi on voimistunut jälkiteollisessa informaatioyhteiskunnassa, mikä näkyy esimerkiksi valvontateknologioiden massiivisena lisääntymisenä. Ajallisesti voidaan ajatella, että yksilön manipulointi voidaan aloittaa jo ennen syntymää sikiön valvonnan eli näkyväksi tekemisen myötä. Tilallisesti taas kuriyhteiskunta perustui juuri tehtaan kaltaisiin suljettuun tiloihin, mutta nyky-yhteiskunnassa tilat ovat liikkuvia ja avoimia, ja valvontateknologia on muokkautunut tämän mukaisesti. Kun Facebook ystävällisesti kertoo: ”Mimosa, tänään Jyväskylässä sataa, onhan sinulla sateenvarjo mukana?” tiedän olevani helposti paikannettavissa. Gilles Deleuzen mukaan elämmekin kontrolliyhteiskunnassa, joka operoi kolmannen tyyppin koneilla, informaatiokoneilla ja tietokoneilla, ja Deleuze pitää juuri koneihmistä toimijuuden uutena muotona.

Mutta jos koneet ilmentävät yhteiskunnassa vallitsevia käytäntöjä, ilmaisevat yhteiskuntamme ja toimijuutemme muotoa, on kysyttävä, miksi koneemme ovat kauniita? Jos eläisimme Foucault’n kuvailemassa kuriyhteiskunnassa tai Deleuzen esittelemässä kontrolliyhteiskunnassa, eikö yhteiskuntamme muistuttaisi lähinnä Orwellaista yhteiskuntaa, jossa ”kaikki kaunis oli aina lievästi epäilyttävää”². Miksi siis aktiivisuusrannekkeet tai kuulolaitteet ovat kuin koruja? Miksi nämä kolmannen tyyppin koneet, kuten sormenjälkitunnistimella varustetut älypuhelimet, ovat upeasti muotoiltuja ja omaavat sarjan asusteita, joista valita tyyliin sopivin? Mitä väliä on kauneudella, jos pyrkimyksenä on tehokkuus, kontrolli ja tuottavuus? Miksi teknologiavälitteisesti etsimme yhdessä Pokémoneja puistossa, harjoittaen näin jaettujen nautintojen estetiikkaa? Kysymys siitä, miksi tietokoneet on puettu pinkkiin, pakottaa lähestymään kyborgista toimijuutta näkökulmasta, jossa huomioidaan koneiden pintaestetiikan esiin nostamat syvemmät prosessit, eräänlaiset kaunistavat käytännöt, joita yhteiskuntamme on täynnänsä, sekä erityisesti sen mahdollisuuden että estetiikasta on tullut toimijuuden ehto. Toisin sanoen, huipputeknologinen

² Orwell, George (1984) *Vuonna 1984*. WSOY.

kulttuuri haastaa nimenomaan sen jyrkän kahtiajaon, joka kuvastaa teollista yhteiskuntaa: esteettisen erottamisen teknisestä useilla tasoilla.

Charles Batteux esitteli vuonna 1746 (*teoksessaan Les Beaux-Arts réduits à un même principe*) eron mekaanisten taitojen ja kaunotaiteiden välillä, eron jota antiikissa ei tunnettu. Tämä kahtiajako, jonka vanavedessä estetiikka ja taide saivat käsitteellisen muotonsa, voimistui 1800-luvulta eteenpäin. Samalla antiikissa tunnettu olemisen taide, joka sisälsi ajatuksen nautintojen käytöstä ja asetti kauneuden tiedon ja moraalin yhteyteen, katosi. Teollisen kehityksen eteenpäin ajama yhteiskunta työnsi syrjään olemisen taiteen ja tämän sisältämät ajatukset kauneudesta ja nautinnoista niin voimakkaasti, että jopa ne, jotka uskoivat taiteellisen toiminnan kautta tapahtuvaan yhteiskunnan kehittämiseen, kuten Friedrich Schiller ja Johann Wolfgang von Goethe, luopuivat esteettisen kasvatuksen ideologiasta. Taide ja estetiikka ikään kuin suljettiin omaan kuplaansa, jolle annettiin autonomisuuden leima samalla kun tuottavuudesta, mekaanisuudesta ja muista teollisen yhteiskunnan oleellisista määrittelmistä tuli vallitsevia. Taide ja estetiikka työnnettiin syrjään ihmisyydestä suuressa mittakaavassa.

Mielenkiintoista onkin, että huipputeknologian aikakaudella, samaan aikaan kun ihmistieteiden yhdellä laidalla alkoi keskustelu ihmisen konemaistumisesta, kentän toisella laidalla alettiin kiinnittää huomiota siihen, että taide ja estetiikka ovat jättäneet suljetut tilat ja asettuneet osaksi arkeamme. Esimerkiksi Wolfgang Welschin mukaan nykytodellisuus on esteettisesti rakennettua sillä ”se muodostuu havaintoprosesseista, ennen kaikkea medioiden kautta tapahtuvasta havaitsemisesta”³. Welsch korostaa erityisesti sitä, että arkeamme on pumpattu täyteen esteettisiä elementtejä. Richard Shustermanin mukaan estetiikka on ikään kuin ruumiillistunutta: estetiikasta on tullut pyrkimystä kohti elävää kauneutta ja käytännöllisyyttä, joka ulottuu sosiaaliseen ja poliittiseen. Katya Mandoki puolestaan

³ Welsch, Wolfgang (1991) ”Esteettisen ajattelun ajankohtaisuudesta”. *Tiede & Edistys* 16(3), 164–177.

huomauttaa, että ”huipputeknologisten yhteiskuntien vakavimmat ongelmat voidaan suoraan, jopa yksinomaan, liittää estetiikkaan”⁴. Arjen estetiikka ilmaisee, että estetisoinnista on tullut keskeinen osa toimintaamme.

Mutta edelleen kysymys kuuluu: miksi? Mitä väliä on kauneudella tai olemisen taiteella? Miksi yllättäen näyttää sitä, että estetiikasta on tullut keskeinen osa elämää, että ajatusta itsestä taideteoksena vaalitaan ja edistetään; miksi korostetaan että ruumis on taideteos, jota tulisi vaalia, tai kehoitetaan jatkuvasti löytämään oma tyyli. Yksi mahdollinen vastaus tähän on se, että estetiikan kautta on mahdollista vaikuttaa toimintaan, toimiihan estetiikka havainnon tasolla ja Merleau-Pontyn mukaan se, miten havaitsemme on erottamatonta toiminnastamme ja ilmaisustamme. Toinen mahdollinen vastaus liittyy erityiseen nyky-yhteiskunnan ilmiöön joka mielletään erottamattomaksi osaksi kyborgin teemaa: Kyborgi on edelleen kysymys avaruuden asuttamisesta, nyt vain etuliitteenään ”kyber”. Kyberavaruudesta, virtuaalisesta tilasta, on tullut uusi toiminnan kenttä, joka on tuonut mukanaan niin sanottujen ”katoavien ruumiiden ongelman”: toimitamme arkisia askareitamme ja kohtaamme toisiamme niin, että ”näkyvä ruumis” on poissa. Merleau-Ponty kuitenkin selventää, että virtuaaliset tilat ovat aina rakentuneina aktuaalisten tilojen ylle, sillä kaikkien tilojen välillä on vastaavuuksien järjestelmä. Toisin sanoen, virtuaaliset tilat eivät erota meitä ruumiillisesta tilanteestamme, vaan ammentavat siitä koko merkityksensä. Virtuaaliset tilat ovat perustavasti ruumiillisia ja kulttuurisia tiloja, sillä ne ovat ilmaisen tiloja; tiloja, jotka muuttuvat toiminnan ja kohtaamisen tiloiksi eleiden kautta. Luonnollisesti Merleau-Ponty ei puhu siitä kyberavaruudesta, johon meidän toimintamme on asettu-
nut, vaan viittaa virtuaalisilla tiloilla taiteeseen: taideteokset ovat olemisen tyylin ulottamista virtuaaliseen tilaan. Tyyliimme tekee meidät näkyväksi vaikka näkyvä ruumiimme pysyisi piilossa.

⁴ Mandoki, Katya (2007) *Everyday Aesthetics. Prosaics, the Play of Culture and Social Identities*. Aldershot: Ashgate.

Meitä ikään kuin kannustetaan, johdatetaan tekemään olemisestamme taidetta, jotta samalla tekisimme itsemme näkyväksi sillä valta foucault'laisessa mielessä, muodostaan huolimatta, perustuu näkyvyyteen. Kyse ei kuitenkaan ole siitä, että jokaisen olisi tarkoitus maalata tauluja, kirjoittaa runoja tai säveltää musiikkia vaan näkyvyyttä haetaan taiteeseen rinnastettavain keinoin: me laitamme julkisuuteen selfie-kuvia eli 'itepotretteja'. Me kirjoitamme omaelämäkertoja livenä, blogeissa. Molempien kohdalla kysymys on myös itsen tyylittämisestä.

Ihmistieteiden kentän yhdellä laidalla huipputeknologinen aikakausi on siis herättänyt keskustelun ihmisen konemaistumisesta ja toisella laidalla kysymyksen arjen estetiikasta. Kyborgi, ristiriitaisia elementtejä kietouttavana ja rajoja kyseenalaistavana hahmona voikin houkutella nämä näkökulmat lähemmäksi toisiaan, innoittaa tarkastelemaan vallitsevaa toimijuutta tehokkaiden ja kauniiden, kontrollia ja nautintoja lisäävien koneiden valossa. Monin tavoin kysymys kyborgista edustaa alun tarinan nelijalkaisten ja siivekkäiden eroa ja yhteyttä, ainakin jos ajattelemme, että nelijalkaiset edustavat teknologisointia ja siivekkäät estetisointia.

Filosofialla tai filosofeilla ei ole tapana tarjota selkeitä vastauksia. Kyllä tai ei, hyvä tai paha ovat melko vieraita päätelmiä filosofille, mutta filosofia haastaa ajattelemaan ja näkemään: tieteen tavoin filosofia haastaa kriittiseen ajatteluun ja taiteen tavoin filosofia mahdollistaa rikkomaan silmät auki. Monessa mielessä filosofia seisoo siis samalla kynnyksellä kuin lepakot ja kyborgit: tieteen ja taiteen vellovalla rajalla. Koska maailmamme on täynnä ilmiöitä, joita on mahdotonta tavoittaa pitäytyen jommallakummalla puolella, on filosofia erinomainen kynnys, joista näitä ilmiöitä lähestyä. Tämän lisäksi ilmiöitä kuvattaessa on tärkeää löytää sopiva etäisyys, etäisyys, josta sekä hahmo että tausta näkyvät ja ovat balanssissa. Tutkimukseni onkin kirjallinen muotokuva kyborgin ilmiöstä; muotokuva, jossa äärimmäiset teknologisoivat käytännöt kietoutuvat yhteen estetisoivien käytäntöjen kanssa. Kun kyseessä on vallitsevan toimijuuden muotokuva, se paradoksaalisesti edustaa jokaista meistä, muttei ketään meistä tarkalleen. Tämä on myös

muotokuvan etu: se houkuttelee kontemploimaan yhdennäköisyyttä ja avaa näin parhaimmillaan uudenlaisia näkemisen ja ajattelun tapoja.

Jyväskylän yliopisto