



ETUSIVU
UUSIN NUMERO
ARKISTO
LEHDESTÄ
UKK
KIRJOITTAJALLE
LINKEJÄ
in English
HOME
NEWEST ISSUE
ARCHIVE
ABOUT
FAQ
WRITER'S GUIDE
LINKS
in Finnish
KIRJOITTAJAKUTSU/CALL FOR PAPERS

Anni Reponen

## Virtuaalinen maailma avaa uusia ovia taiteen levitykseen

*2000-luvun aikana teknologian sekä sosiaalisen median kehityksen myötä huomattavan monet taideinstituutiot ovat panostaneet virtuaaliseen taiteen levitykseen. Covid-19 pandemian vuoksi*

*virtuaalinen taiteen levitys on kuitenkin saanut uuden tason: se on museoille ennenminkin välttämättömyys kuin läsä. Kuinka museot ovat vastanneet poikkeusoloihin? Ja miten museoista voi saada entistä inklusiivisempia?*

*–*

Virtuaalinen taiteen levitys avaa uusia ovia niin museoille, taidegallerioille kuin yksittäisille taiteilijoillekin. Esimerkiksi globaali verkostoituminen ja taiteen saavutettavuus ovat parantuneet ja muuttaneet muotoaan huomattavasti internetin aikakaudella, ja tätä kehitystä on edelleen 2000-luvun puolivälistä lähtien vauhdittanut sosiaalisen median synty. Internetin hakukoneiden, virtuaalisten arkistojen ja kokoelmien avulla kuka tahansa on päässyt tarkastelemaan teoksia ja akateemisia tekstejä, jotka vielä muutama vuosikymmen sitten olivat saatavilla vain tutkijoiden käyttöön. Lisäksi sosiaalisen median myötävaikutuksella taiteilijat jakavat sisältöä yhä laajemmalle yleisölle ilman taideinstituution välillistä osallistumista.

Tästä huolimatta virtuaalinen taidekokemus tuntuu harvoin samalta kuin fyysinen taidenäyttely. Mitä virtuaalisuus taiteen levityksessä on tuonut lisää taidekentälle?

Virtuaalinen taide ja virtuaalinen taiteen levitys on syytä erottaa toisistaan. Virtuaalisessa taiteessa taiteilija käyttää hyväksi joko esteettisesti tai työkaluna virtuaalista tai sosiaalista mediaa. Mediateoreetikko ja historioitsija Oliver Grau toteaa vuonna 2004 julkaistussa kirjassaan *Virtual Art: From Immersion to Illusion*, että virtuaalisen taiteen voi jakaa karkeasti kahteen luokkaan: ensimmäiseksi mediataiteeseen, joka käsittää muun muassa videotaiteen, tietokonegrafiikan, kuten digitaalisen taiteen ja animaation, sekä toiseksi net-taiteeseen, joka on interaktiivista, katsojen osallistumista sekä internetin ilmiöitä hyödyntävää.<sup>[i]</sup> Internetin eri ilmiöitä ja mediaa käyttävät taiteessaan hyväkseen esimerkiksi suomalaiset taiteilijat Taika Mannila ja Juha van Ingen.

Mannila tarkastelee teoksissaan sosiaalisen median eri ilmiöitä ja hyödyntää niitä myös fyysisissä paperipohjaisissa kuvitusteoksissaan. Syksyllä 2019 Tiketti Galleriassa järjestetyssä Mannilan näyttelyssä, WHAT A GIRL FEELZ, kävijät voivat tykätä Mannilan paperipohjaisista teoksista samalla tavalla kuin sosiaalisessa mediassa jaetaan tykkäyksiä.

Ingen taas ammentaa inspiraatiota verkko maailman historiasta ja sen estetiikasta, kokeillen samaa estetiikkaa tai internetin sääntömaailmaa eri kontekstissa kuin sen alkuperäinen tarkoitus on ollut. Hänen yksi tunnetuimmista teoksistaan *Web-Safe* (1999 – 2000) koostuu 212 eri nettisivusta, jotka eivät sisällä muuta kuin taustavärin, joka on määritelty kulloisenkin sivuston lähdekoodin mukaan.

### Virtuaalisia kuvakulmia taiteen levityksessä

Virtuaalisessa taiteen levityksessä tärkeintä on teoksen, näyttelyn tai muun kulttuuritapahtuman saatavuus internetissä. Se ei koske vain virtuaalista taidetta, vaan levityksen kohteena voi olla millä tahansa tekniikalla tehty teos. Myöskään perinteisen näyttelyn toisinnosta ei ole aina kyse, vaan näyttely voi tapahtua kokonaan internetin ehdoilla.

Taiteilija ja kulttuuriantropologi Jonas Blume jakaa virtuaaliset näyttelyt karkeasti kolmeen eri ryhmään tietokoneanalyttikko David Silverin vuonna 1997 kirjoittaman esseen perusteella: virtuaalisiin online-replikoihin, joissa internetin virtuaalinen näyttely on toisinnos fyysisessä lokaatiossa tapahtuvasta näyttelystä; laajennettuihin versioihin, joissa online-tila tuo näyttelyyn jotakin uutta ja mielenkiintoista sekä hyper-online -versioihin, joissa näyttely on toteutettu vain verkossa.<sup>[ii]</sup> Jaottelu toimii karkeasti ottaen samoin tänäkin päivänä.

Kuten Blumea, Grauta ja Silveriä lukiessamme voimme havaita, teoriat, jotka on laadittu virtuaalisesta taiteesta kolme, viisitoista tai kaksikymmentäkolme vuotta sitten ovat edelleen käytettäviä, vaikka internetin ja virtuaalisen tilan käyttö onkin muuttunut rajusti 2000-luvun aikana. Sosiaalisen median synty, kasvu ja muuttuminen luksuksesta käyttötarpeeksi on ollut yksi 2000-luvun historian määrittävimmistä teknologisista tekijöistä. Vaikka vanhat teoriat vielä pätevätkin pääpiirteissään, ne eivät osaa ottaa huomioon virtuaalisen maailman nopeaa kehitystä, eikä esimerkiksi Silverin tai Graun tapauksessa sosiaalisen median nopeaa kasvua ole käsitelty.

Monien perusajatusten, jotka Silver esitteli esseessään vuonna 1997, voidaan nähdä jalostuneen 2020-luvulle virtuaalisen tilan kehityksen huiman kasvun myötä. Esimerkiksi Silverin esittämä online-replikan luominen on ollut monien taidemuseoiden sekä muiden instituutioiden fokuksessa pitkin 2000-luvun.

Tunnetuin tällainen projekti lienee Google Arts and Culture, joka on keskittynyt siirtämään maailman suurimpien museoiden ja biennaalien näyttelyitä online-versioiksi yhteistyössä museoiden kanssa, ja jossa navigoidaan samalla tavalla kuin Google Street -sovelluksessa: kuvan näkymä on 360 astetta, ja tilassa on mahdollista liikkua, kohdentaa sekä vaihtaa suuntaa samalla tavalla kuin fyysisessä tilassa. Google Arts:n kautta voi käydä virtuaalisesti maailman tunnetuimmissa taidemuseoissa, kuten New Yorkin Guggenheim Museumissa, Firenzen Galleria Uffizissa tai Lontoon The British Museumissa. Suomessa myös monet museot ovat hyödyntäneet vastaavanlaista 3D -tekniikkaa tilakokemuksen saavuttamiseksi. Näistä esimerkkeinä ovat muun muassa Alvar Aalto -museo sekä Didrichsen-museo.

Blume arvostelee, että useimmat online-replika -tyyppiset näyttelyt keskittyvät enemmän tilan kokemuksen luomiseen museon arkkitehtuurin täydellisellä toisinnolla kuin taideteoksen kokemukseen panostamiseen.<sup>[iii]</sup>Kuitenkin museon sekä näyttelyn arkkitehtonisen tilan luomisessa on myös hyviä puolia. Taideteoksen ja tilan vuoropuhelu on monissa näyttelyissä avainasemassa, sillä teos resonoi näyttelytilassa aivan eri tavalla kuin yksin 3D-mallinnettuna kokonaisuutena tai still-kuvana. Jokaisen näyttelyn kuratoriaalinen tulkinta – riippumatta siitä ovatko ne virtuaalisia – voi vahvistaa joitakin teoksissa havaittavia piirteitä tai vaihtoehtoisesti puolestaan heikentää niitä.

Blumen ja Silverin luokittelun mukaisessa, virtuaalisen taiteen levityksen laajennetussa versiossa taideinstituutio tai -näyttely tarjoaa jotakin uutta online-tilassa.<sup>[iv]</sup> Esimerkiksi monet museoiden online-kokoelmat voidaan laskea tällaisiksi. Vaikka näyttely ei ole esillä perinteisessä muodossa, katsoja voi hakea ja löytää tietoa nopeasti ja vaivatta – usein jopa enemmän, kuin mitä fyysisessä näyttelyssä olisi saatavilla. Kattava kuvallinen materiaali, ja siihen liittyvä infosisältö voi taata joissain olosuhteissa jopa paremman mahdollisuuden tarkastella teosta kuin museon fyysisessä tai virtuaalisessa näyttelyssä.

Näyttelytilan sekä teoksen 3D -mallinnus tarjoaa monissa tapauksissa enemmän kuin perinteisemmät still-valokuvat, joissa kuvaaja vääjäämättä rajaa jotakin pois tai etsii parhaimman kuvakulman. 3D-mallinnuksessa katsoja saa itse päättää teoksen katsomissuunnan sekä yleensä jopa sen, kuinka läheltä teosta katsotaan. Näin ollen voidaan todeta, että vaikka näyttelyn 3D-mallinnus pyrkii tuottamaan näyttelytilasta täydellisen replikan, hyvin tehtynä se voi tuoda tilaan jotakin lisää.

Blumen luokittelun mukaisessa kolmannessa, hyper-online -versiossa näyttely on saatavilla vain internetissä.<sup>[v]</sup> Ennen Covid 19 -poikkeustilaa täysin internetiin tehdyt näyttelyt ovat olleet taidemaailman kummajainen, mutta muutamia poikkeuksia löytyy. Esimerkiksi Kiasman Online Art -kokoelma hyödyntää virtuaalisen taiteen eri ulottuvuuksia.

Pandemian aikana taidemaailman kummajaisesta on kuitenkin tullut taiteen levityksen välttämättömyys. Vaikka näyttelyn fyysinen tila saattaa olla olemassa, museon on tultava katsojan luo virtuaalisesti.

### Poikkeustilan opetus

Covid-19 -kriisin aikana taideinstituutioiden on täytynt keksiä nopeasti uusia tapoja esittää meneillään olevia, mutta yleisöltä suljettuja näyttelyitä. Esimerkiksi maaliskuun viimeisellä viikolla Ateneum julkaisi sosiaalisissa medioissaan opastusarjan opastetusta kierroksella Natalia Goncharovan meneillään olevasta näyttelystä. Mallia on otettu maailmalta. Muun muassa Madridin Museo del Prado alkoi julkaista maaliskuun puolivälistä lähtien opastettuja videoita sosiaalisessa mediassaan. Pradon live-videoissa on myös kommenttiosuus, jossa katsoja on voinut kysyä oppaalta tai asiantuntijalta kysymyksiä reaaliajassa.

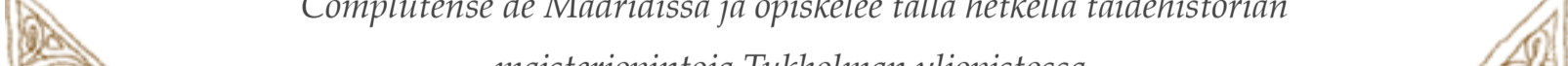
Videon ja sosiaalisen median yhdistäminen on näyttänytkin olevan nopein ja yleisin museoiden reaktio poikkeustilaan. Se onkin tapa, jolla sosiaalisuus ja tekniikka kohtaavat luontevalla tavalla. Videon lineaarinen kulku eroaa kuitenkin suuresti näyttelyn kokemuksesta. Näyttelyssä tilaan astutaan sisään, sitä tarkastellaan eri puolilta ja edestakaisin. Myöskin online-kokoelmissa vaikutus on sama. Still-valokuvat näyttelyesineistä ovat selattavissa, hypittävissä, palattavissa ja katsottavissa niin pitkään kuin katsoja haluaa. Katsominen tapahtuu kävijän omilla ehdoilla.

Videoissa kerronta on yleensä lineaarista, eikä sitä aloiteta perinteisesti keskeltä tai vaikkapa kelata lopusta alkuun – vaikka niin teknisesti onkin mahdollista tehdä. Tässä siis Google Arts:n kaltaiset tilatoisinnot ovat onnistuneet sosiaalisen median videoita paremmin. Opatetuilla videokierroksilla museot ovat kuitenkin onnistuneet luomaan erityistä ja inklusiivista materiaalia, joka on käytettävissä jokaiselle museosta kiinnostuneelle internetin käyttäjälle maan rajoihin tai katsojan liikkumiskykyyn katsomatta.

Ajan murroksessa myös uudet tavat levittää taidetta saattavat jatkaa kehittymistään. Virtuaalinen levitys on mielletty perinteisesti inklusiiviseksi: se ei yleensä noudata maa- tai maksurajoituksia ja on saatavilla kaikkialla samaan aikaan. Parhaimmassa tapauksessa virtuaalinen taiteen levitys voi tasa-arvoistaa taiteen kenttää ja kyseenalaistaa sen institutionaalisia auktoriteetteja. Virtuaalisessa ajassa museot tulevat katsojan luo – ei toisinpäin.

*–*

*Kirjoittaja on suorittanut taidehistorian kandidaatintutkinnon Universidad Complutense de Madridissa ja opiskelee tällä hetkellä taidehistorian maisteriopintoja Tukholman yliopistossa.*



### Lähteet:

Blume, Jonas. “Exploring the Potentials and Challenges of the Virtual Distribution of Contemporary Art”.Teoksessa *Digital Environments: Ethnographic Perspectives Across Global Online and Offline Spaces*. Toim. Urte Undine Frömming, Steffen Köhn, Samantha Fox, Mike Terry. Transcript Verlag. Bielefeld: 2017.

Grau, Oliver. *Virtual Art: From Immersion to Illusion*. The MIT Press. Lontoo: 2004.

*–*

<sup>[i]</sup> Grau 2004, 3.

<sup>[ii]</sup> Blume 2017, 100.

<sup>[iii]</sup> Ibid.

<sup>[iv]</sup> Ibid.

<sup>[v]</sup> Ibid.