

Samassa hetkessä

Kahden todellisuuden välinen vuorovaikutus

LAB-ammattikorkeakoulu

Kuvataiteilija (AMK), Kuvataide

2022

Susanna Salminen ja Milla Veijalainen

Tiivistelmä

Tekijä(t) Salminen, Susanna Veijalainen, Milla	Julkaisun laji Opinnäytetyö, AMK Sivumäärä 27	Valmistumisaika 2022
Työn nimi Samassa hetkessä Kahden todellisuuden välinen vuorovaikutus		
Tutkinto ja koulutusala Kuvataiteilija (AMK)		
Tiivistelmä <p>Opinnäytetyössä tutkittiin vuorovaikusta virtuaalisen ja fyysisen todellisuuden välillä. Virtuaalinen todellisuus on määritelty videopelien luomaan todellisuuteen ja fyysistä todellisuutta käsitellään havaittuna ihmisiä ympäröivänä maailmana.</p> <p>Aihetta lähestyttiin taiteilijoiden omista kokemuksista siitä, miten kahden todellisuuden vuorovaikutus sekä päällekkäisyys on näkynyt sekä vaikuttanut heidän elämässään. Aihetta pohdittiin immersion ja eskapismien taiteelliselta, psykologiselta ja taiteilijoiden omien kokemusten kannalta. Vuorovaikutusta pohdittiin toteuttamalla performanssi molemmissa todellisuuksissa.</p> <p>Taiteellinen osuus koostuu projektorilla heijastettavasta performanssista, joka on toteutettu Second Life -videopelissä. Fyysinen performanssi on kertaluontoisesti toteutettu. Performanssissa taiteilijat pyrkivät kokemaan vuorovaikutusta fyysisen ja virtuaalisen todellisuuden välillä. Teos on interaktiivinen yleisölle.</p>		
Asiasanat virtuaalitodellisuus, performanssi, vuorovaikutus, immersio, eskapismi		

Abstract

Author(s)	Type of Publication	Published
Salminen, Susanna	Thesis, UAS	2022
Veijalainen, Milla	Number of Pages	
	27	
Title of Publication		
In the same moment		
Interaction between two realities		
Degree and field of study		
Bachelor of Fine Arts (UAS)		
Abstract		
<p>The thesis addresses the interaction between virtual and physical reality. Virtual reality is defined as the reality created by video games and physical reality is approached by the world that humans observe around them.</p> <p>The subject was approached by the artists' own experiences of how the two realities interact and overlap in everyday life. The subject was reflected through immersion and escapism in art. The interaction between virtual and physical reality was pondered through making performance in both realities.</p> <p>The artwork consists of virtual performance that is projected on physical performance. Virtual performance is made in the video game Second Life. Physical performance is performed only once. In the performance the artists try to experience the interaction between virtual and physical realities. The artwork is interactive to the public.</p>		
Keywords		
virtual reality, performance art, interaction, immersion, escapism		

Sisällys

1	Johdanto.....	2
2	Kahdesta todellisuudesta.....	4
2.1	Aiheen pohja.....	4
2.1.1	Eskapismi.....	5
2.1.2	Immersio.....	6
2.2	Pelitaide.....	7
2.3	Yhteinen näkemys.....	8
3	Tekniikka.....	10
4	Teoksen toteutus.....	13
5	Analyysi.....	16
5.1	Tematiikka.....	16
5.2	Teoksen esitystapa.....	18
5.3	Parityöskentely.....	21
6	Yhteenveto.....	22
	Lähteet.....	23

1 Johdanto

Opinnäytetyössä käsitellään vuorovaikutusta kahden todellisuuden välillä kuvataiteen näkökulmasta. Käsiteltävät todellisuudet ovat fyysinen todellisuus sekä virtuaalinen todellisuus. Fyysisellä todellisuudella tarkoitamme koko ajan ympärillä koettua maailmaa, jossa eletään. Virtuaalinen todellisuus teoksemme yhteydessä tarkoittaa videopelien maailmaa.

Aihetta lähestytään omien kokemustemme ja harrastuksiemme kautta. Meistä kumpikin harrastaa aktiivisesti videopelien pelaamista ja sitä kautta virtuaalinen todellisuus on meille tuttu ympäristö. Tämän takia käsittelemme aihetta videopelien kautta. Vuorovaikutuksen koemme mieleniirtymäksi, koska todellisuutta koetaan ja käsitellään mielen kautta. Aistit kertovat, miltä ympäröivä maailma näyttää, tuoksu ja kuulostaa. Tämän perusteella mieli luo eheän kokonaisuuden, joka koetaan todellisuutena. Idealismi esittää todellisuuden ja siihen liitetyn olemassaolon käsittelyn pelkästään mielessä muodostetuksi asiaksi. (Raatikainen 2000.)

Suurempana kysymyksenä aiheemme taustalla on todellisuuden pohtiminen. Mitä todellisuus on? Mistä se muodostuu? Miten sen voi määritellä oikeaksi? Miten fyysinen ja virtuaalinen todellisuus eroavat? Ovatko ne tasavertaisia? Näitä kysymyksiä pohdimme teokssamme ja pyrimme muodostamaan niihin omat vastaukset.

Aiheemme on todella laaja, jonka vuoksi toteutamme opinnäytetyön parityönä. Parityön avulla saamme teokseen vuorovaikutusta laajemmalla tasolla, mikä on todellisuuden sekä pelitaiteen taiteellinen perusta. Vuorovaikutukseen tarvitaan aina kaksi osapuolta, joiden välillä se tapahtuu.

Tekniikan kehityksen myötä ihmisten uteliaisuus virtuaalitodellisuutta kohtaan on kasvanut. Yhä enemmän etsitään tapoja siirtää elävää elämää ja arkea virtuaaliseen muotoon. Tällä hetkellä kaikki elävät jollain tasolla virtuaalisessa todellisuudessa älypuhelimien, tietokoneen tai muun laitteen kautta. Kaikki videopuhelut, viestintä, videot ja sosiaalinen media ovat osa virtuaalista todellisuutta. (Virranniemi, 2021)

Covid-19-taudin aiheuttaman pandemian takia virtuaalinen todellisuus on lisääntynyt ihmisten elämässä työn sekä opiskelun merkeissä. Tämä äkillinen virtuaaliseen todellisuuteen siirtyminen tulee varmasti muokkaamaan ihmisten kokemusta sen mahdollisuuksista.

Oma kiinnostuksemme todellisuuksien väliseen vuorovaikutukseen tulee meitä yhdistävästä harrastuksesta videopelieihin. Pelien pelaamisesta koettua vuorovaikutusta voi verrata adrenaliiniryöppyyn, jota ihmiset hakevat esimerkiksi huumeista, benjihypyistä tai kauhun kokemisesta. Tunnekokemus on niin voimakas, että sen kuvaaminen taiteen keinoin

on meille mielenkiintoista. Oman kokemuksen kuvaaminen ja tutkiminen toimii myös itse-tutkisteluna. Haluamme tuoda katsojalle esille sitä samaa tunnetta, mitä olemme itse kokeneet näiden kahden todellisuuden välillä.

Taiteellinen osuus on performanssi, joka toteutetaan virtuaalisena sekä fyysisenä. Virtuaalinen osuus tallennetaan ja heijastetaan projektorilla fyysisen performanssin päälle. Performanssien päällekkäisyys kuvaa todellisuuksien yhtäläisyyttä, vuorovaikutusta ja päällekkäisyyttä.

2 Kahdesta todellisuudesta

2.1 Aiheen pohja

Todellisuuksien pohtiminen on yksi ihmisen luontaisista taipumuksista. Sen pohtiminen määrittää ihmisen suhtautumisen elämään ja maailmaan. Todellisuutta voidaan lähestyä fysiikan kautta tieteellisenä aiheena ja jokaisen ihmisen oman kokemuksen kautta. Vaikka kummankin kuvaaminen taiteen keinoin on haastavaa, mielestämme taiteella pystytään tuomaan esille sellaisia asioita, joita fysiikka, psykologia tai filosofia eivät pysty.

Todellisuuden määrittäminen on hankalaa, mutta se perustetaan usein yksilön havaintoon ympäröivästä maailmasta. Maailman havainnointi ja käsittely yksilön aivoissa muodostaa todellisuuden, jonka yksilö kokee mielessään. Tästä näkökulmasta todellisuus on yksilöllistä. Pelkistä havainnoista perustuva todellisuus ei kattaisi ihmisen kokonaisvaltaista näkemystä maailmasta, koska tiedämme esimerkiksi Neptunuksen olemassaolosta, vaikka emme näe ja havaitse sitä jatkuvasti. (Kurki-Suonio 1991.)

Monet filosofit ovat pohtineet todellisuuden perustaa sekä sen havainnointia. Aistit koetaan tärkeänä osana todellisuuden havaitsemista, mutta aina jonkin asian havaitsemiseen ei tarvita suoraa aistihavaintoa. Havainnointi ja todellisuuden rakentaminen muodostuvat monimutkaisemmista osista. Havainto jostakin voi olla epäsuoraa tai suoraa, mutta todellisuus pysyy samana ja yhtenäisenä tästä riippumatta. (Raatikainen 2000.)

Todellisuuteen ja sen havaitsemiseen on useita filosofisia teorioita, jotka kaikki yrittävät selittää ihmismielen moniulotteista rakennetta. Monesti ihmisen oma havainnointikyky aiheuttaa ristiriitoja tulkintaan, jonka takia todellisuutta on mahdotonta mitata objektiivisesti ja kokonaisvaltaisesti. Taiteelliseen produktioomme liittyy vahvasti todellisuuksien olemassaolo, niihin uppoutuminen ja se, mistä kaippuu erilaisiin todellisuuksiin tulee. Meitä kiehtoo ilmiö, miksi on tarve paeta tätä fyysistä todellisuutta.

Tämä ilmiö kiehtoo meitä kumpaakin ja se toimiikin suurena lähtökohtana taiteelliselle produktiollemme. Olemme kumpikin enemmän tai vähemmän kokeneet tarvetta hakeutua virtuaalitodellisuuteen, joko etsien jotain mitä emme todellisessa elämässä voi kokea tai paetaksemme fyysisestä todellisuudesta aiheutuneita paineita.

Myös taiteen saralla aihetta on alettu tutkimaan ja tulkitsemaan. Taiteilija Rachel Rossin on käsitellyt taiteessaan virtuaalisen ja fyysisen todellisuuden sekoittumista ja rajaa. Rossin tekee teoksien fyysisen osuuden muovilevyistä ja siihen maalatuista sekä tulostetuista kuvista. Nämä muovilevyt taitellaan ja muotoillaan tilaan. Teokseen sisältyy levyjen lisäksi

tabletit, joiden kautta kuvat ja hahmot heräävät henkiin muovilevyistä ja seikkailevat teoksen ympärillä ja päällä. (Artforum 2017.) Kuvassa 1 on kuvakaappaus Rossinin luomasta virtuaalisesta maailmasta, jota katsoja pystyi kokemaan puhelimeen ladattavan sovelluksen kautta.



Kuva 1. Rachel Rossin, Man Mask, 2017, sovellus (Rossin 2022)

Videopelien historia on pitkä. Peleissä ihminen on vuorovaikutuksessa luodun maailman kanssa. Pelien maailmoihin uppoutuminen muuttui 1990-luvun puolessa välissä, kun Forte VFX1 julkaisi virtuaalitodellisuuslasit eli VR-lasit. Asettamalla VR-lasit päähän pelaaja näkee pelin sisäisen maailman. Usein lasien lisäksi ihmiselle puetaan kuulokkeet. Lasit ja kuulokkeet tukevat toisiaan kuvallisesti ja äänellisesti eli ihminen on uppoutunut täysin maailmaan, jota hänelle näytetään. Lasien kanssa immersio, eli uppoutuminen on täysin erilaista kuin ruudulta katsominen. (Sirén 2016.)

2.1.1 Eskapismi

Ihmisen historiaa tarkastellessa voi huomata, että ihmisellä on ollut aina jonkinlainen taipumus hakea helpotusta arjen haasteisiin jostain, mitä ei välttämättä esiinny fyysisessä todellisuudessa. On syntynyt tarinoita, uskomuksia ja taruja, taiteessa on kuvattu satumaisia

haaveita ja paratiiseja. Eskapismi eli todellisuuspakoisuus on aihe, joka on yleisesti käsitelty taidehistoriassa. Taiteen keinoin on pyritty luomaan pakoreittejä ja konkretisoimaan mielikuvituksen tuottamia kuvia. (Malik 2021.)

Henri Matisse oli 1800–1900 luvulla elänyt ranskalainen taiteilija. Hänet tunnettiin uuden värikylläisen, koristeellisen ja sommittelua korostavan maalaustyylin kehittämisestä eli fauvismien synnystä. Hänen taidettaan tarkastellessa voi nähdä paljon eskapismiin sopivia elementtejä, kuten haaveilua ja arjesta pakenemista. Taiteessaan hän kuvasi paljon luontoa ja ihmisten ilakointia. Matissen teokset ovat aiheeltaan sekä visuaalisesti selkeästi fyysisestä todellisuudesta irrallaan olevia. (Olga's Gallery; Henrimatisse.org)

Virtuaalitodellisuuden syntyminen on avannut ovet historiassa kaivattuihin paratiiseihin. Osa ihmisistä saattaa hakea virtuaalitodellisuudesta jotain, mitä he eivät voi saavuttaa oikeassa elämässä. Usein mielenterveysongelmat ovat isossa osassa tällaiseen käytökseen, koska yleisesti ihmisen sosiaalisen kanssakäymisen voimat heikkenevät ja tarve eristäytyä yhteiskunnasta kasvaa näiden ongelmien myötä. Liiallinen fyysisen todellisuuden välttely ja syvä uppoutuminen voivat jossain kohtaa muuttua pakkomielteiseksi ja muodostua ongelmaksi. Tällöin yksilö alkaa paeta todellista elämää virtuaalitodellisuuteen. (Hernetkoski 2021; Vuolle Setlementti.)

2.1.2 Immersio

Immersio taiteessa tarkoittaa katsojan uppoutumista taideteokseen niin, että ympäröivä maailma unohtuu. Taiteessa usein immersio koetaan siten, että taide saartaa ihmisen sisälleen. Silloin ihminen ei pysty havaitsemaan muuta kuin taideteoksen. Digitaaliset välineet ovat antaneet paljon uusia mahdollisuuksia immersiiiviselle taiteelle. Taiteellinen immersio ei kuitenkaan aina vaadi digitaalista tekniikkaa, koska immersio on universaali kokemus. (Dahlsten 2020.)

Taiteen näkökulmasta immersioilla on oma esteettinen käsityksensä. Immersiivinen esteetiikka tarkoittaa kokonaisvaltaista useilla aisteilla koettavaa taideteosta. Immersiivisyys nähdään estetiikan sekä taiteen teorioissa pelkän visuaalisen havainnon vastakohtana. Siihen liittyy muita aisteja, jolloin immersiiivisyys ei ole pelkästään visuaalisen havainnon estetiikkaa.

Tämä erottelu juontuu 1960-luvulta lähteneestä kuvataiteen muutoksesta. Perinteisten kuvataiteen alojen rinnalle syntyi tilallisia sekä installaatioon perustuvia taiteenmuotoja, kuten

performanssi, valokuva- ja videotaide. Nykyaikaisen taiteen kentällä osa taiteilijoista kokee immersivisyyden taiteen pelastajana, jolla saadaan esitettyä taiteen läsnäoloa katsojalle. Taide tuodaan läsnäolijaksi katsojien keskuuteen eikä taide ole enää kaukaa katsottavia maalauksia tai veistoksia. Immersiivisyys tuo taiteessa esiin uusia puolia, jotka kiinnostavat katsojaa. (Tieteen termipankki 2022.)

Immersiivisellä taiteella on useita yhtymäkohtia immersivisen pelitaiteen kanssa. Molemmilla tekijä rakentaa todellisuutta, johon katsoja tai pelaaja astuu sisään ja saa kokea tekijän luomaa todellisuutta kokonaisvaltaisesti. Immersion kokeminen vaatii ihmiseltä kykyä asettua toisen asemaan sekä kykyä jatkaa luotua todellisuutta omassa mielessään. Mielikuvitus on immersion merkittävässä osuudessa, melkein sen avain. Ilman empatiaa sekä mielikuvituksellista kykyä yksilöllä voi olla vaikeaa samaistua taiteeseen tai peliin, jolloin immersion ei onnistu. (Dahlsten 2020.)

Immersion pelitaiteen näkökulmasta tulee videopeliihmisistä keskusteluista. Niihin piireihin sana on juontunut englanninkielisestä sanasta *to immerse* eli uppoutua johonkin. Käsitteenä immersionä käytetään metaforisena ilmaisuna virtuaaliseen todellisuuteen uppoutumisesta. Videopeleissä immersion saavuttamiseksi pelaajan omien odotusten täytyy vastata videopelin sisältämiä mekaniikkoja tai tarinaa. Immersiivisyyteen liittyviä tekijöitä ovat myös pelaajan käytöksen vaikutus ympäristöön sekä luodun todellisuuden yhtenäisyys. (McMahan 2003, 67–86.)

Immersiolla kuvattava kokemus on todella syvää syventymistä pelaamiseen. Immersion aikana pelaaja ei tiedosta fyysistä ja ulkopuolista todellisuutta, vaan hän on kokonaan tietoisesti virtuaalisessa todellisuudessa. Yleensä immersionä käsitetään videopelikeskusteluissa positiiviseksi asiaksi, koska silloin videopeli koetaan hyväksi ja mukaansa tempaavaksi. (Stuart 2010.) Omasta kokemuksestamme liiallinen immersionä voi herättää negatiivisia tunteita, kuten ahdistusta.

2.2 Pelitaide

Pelien taiteelliseen olemukseen liittyy vahvasti niiden vuorovaikutteisuus. Ilman vuorovaikutuksen tuomaa näkökulmaa pelejä ei voisi luokitella taiteen yhdeksi muodoksi. Vuorovaikutuksen ansiosta peli muuttuu muuksi kuin ainoastaan esteettisen nautinnon tuottajaksi. (Kuorikoski 2018, 9–19.) Vuorovaikutteisuus uupuu muista taiteen muodoista. Maalausta tai keramiikkaa katsellessa kaikki tieto ja teoksen sisäinen maailma jää katsojan tulkittavaksi. Pelien interaktiivisuus ja tarinallisuus vievät pelaajaa eri tavalla lähemmäksi teosta. Pelatessa pelaajan on pakko toimia luodun todellisuuden kanssa.

Pelejä tehdessä niiden lähdekoodin luoja on ihminen, ja pelikokemus rakentuu jonkin toisen ihmisen tuottamalle kokemukselle. Vuorovaikutus, luodun yhteisön normit, säännöt sekä kaikki, mitä pelistä kuuluu ja näkyy, luovat maailmaa pelaajalle. Tämä maailma, jonka tiedostetaan olevan epätodellista, tuntuu hyvin todelta, kun pelaaja uppoutuu virtuaaliseen todellisuuteen ja tuntee olevansa osa siellä toteutettua maailmaa. (Kuorikoski 2018, 280–283.)

Pelitaiteen kiehtovuus onkin tämä vuorovaikutus, jota pelaaja kokee. Fyysisesti pelaaja on tässä todeksi aistitussa todellisuudessa, jossa elämme, mutta mieleltään pelaaja on virtuaalisessa todellisuudessa. Nämä todellisuudet voivat olla samankaltaisia tai eivät ollenkaan toisiaan muistuttavia, mutta aina yhtä todentuntuista sen kokijalle.

Virtuaali- ja fyysisen todellisuuden erona ovat tunto- ja hajuaistien tuntemukset, mutta nämä todellisuuksien erot hälvenevät jatkuvasti. Vahva immersio voi tuottaa tunto- tai hajuaistin tuntemuksia ilman, että ne ovat oikeasti olemassa. Pelaaja voi tuntea kosketusta ihollaan tai haistaa ruusun olleessaan vahvasti uppoutuneena pelin tuottamaan virtuaalitodellisuuteen.

Kuorikosken (2018, 25) mukaan pelit ovat metafysisiä teoksia. Pelien luoman virtuaalitodellisuuden sisään mahtuu oma universumi, jossa pelaaja saa itse päättää, millaisia valintoja hän tekee. Valinnat taas muokkaavat jokaisen pelaajan kokemusta, jolloin peleistä saadut kokemukset ovat usein henkilökohtaisia. Peli reagoi pelaajan tekemiin valintoihin ja antaa pelaajalle visuaalista ja auditivista tukea pelaajan mielikuvituksen tuottamille tarinoille.

Kun taidetta katsotaan museossa eikä teoksiin saa koskea, ne jäävät katsojalle etäämmälle kuin interaktiiviset teokset. Taide esitetään arvokkaana esineenä ja sormenjäljet teoksessa ajatellaan pilaavan taideteoksen. Jos katsoja ei ole perehtynyt itse taiteilijaan, hänen tuotantonsa tai teoksen lähtökohtiin, voi olla vaikeaa päästä teoksen sisäiseen maailmaan. Taideteoksen koskemattomuutta rikotaan, kun taideteos on peli ja se koetaan sisältä päin. Pelit tuovat oman taidekokemuksensa melkein kosketeltavaksi katsojalle. (Kuorikoski 2018, 275) Taiteen koskemattomuutta pohdittaessa oma kokemuksemme on vahvasti normi siitä, että taidetta pidetään arvokkaana.

2.3 Yhteinen näkemys

Opinnäytetyön alussa näkemyksemme olivat hyvin samanlaiset. Ajattelimme, että virtuaalitodellisuus ja vuorovaikutus todellisuuksien välillä ovat hyvin mielenkiintoisia aiheita. Meillä molemmilla on omia kokemuksia immersioista ja eskapismista. Nämä kokemukset liittyvät

paljolti videopelimaailmaan ja sitä kautta virtuaalitodellisuuteen. Ne veivät meidät tämän aiheen ääreen opinnäytetyön kanssa.

Omat kokemuksemme vuorovaikutuksesta todellisuudesta toiseen pohjautuvat suuresti sille, mistä olemme saaneet onnistumisen kokemuksia ja kokeneet yhteisöllisyyttä. Arjessa sekä opiskelussa on tullut palautetta ja kokemuksia, jotka eivät ole kannustaneet jatkaamaan. Vastaan ei ole tullut tunne-elämällisiä huippuja oman onnistumisen suhteen. Uppoutumalla virtuaaliseen todellisuuteen videopelien avulla pystymme kokemaan näitä tunteita sekä saamaan kokemuksia siitä, että olemme onnistuneet jossakin ja kuulumme johonkin yhteisöön. Tämä on ollut ensisijainen syy palata videopelien todellisuuteen.

Videopeleihin syventyminen eli immersio on vahvasti sidoksissa eskapismiin eli jostakin pakenemiseen. Kun paetaan arkea ja sen todellisuutta, siirrytään mieleltämme johonkin muuhun, tässä tapauksessa virtuaaliseen todellisuuteen. Tämän kokemuksen ja elämyksen kuvaaminen muille ei onnistu vain kertomalla siitä, koska kokemus on kokonaisvaltainen. Se käyttää melkein kaikkia ihmisen aisteja, joten kuvataiteen keinoin kokemuksen esille tuominen on lähes yhtä kokonaisvaltaista kuin itse sen kokeminen.

3 Tekniikka

Taiteellisen työn tekniikaksi valitsimme performanssin ja videotaiteen yhdistämisen. Koimme yhdistelmän sopivaksi muodoksi sen monipuolisuuden vuoksi. Voimme käyttää elementtejä kummastakin maailmasta teoksen luomisessa. Performanssi on meille tekniikkana uusi tapa työskennellä. Tekniikoissa kiehtoo sen monipuolisuus ja moniulotteisuus, kuten miten siihen pystyy yhdistämään oikeastaan kaikkia mahdollisia tekniikoita ja medioita.

Videotaide on mielestämme virtuaalinen tekniikka. Digitaalisilla välineillä voi kuvata virtuaalista todellisuutta ja sen vuorovaikutteisuutta. Esimerkiksi akvarellimaalauksilla olisi virtuaalisen todellisuuden kuvaaminen erittäin hankalaa, koska akvarellimaalauksen maailma ei ole osa virtuaalista todellisuutta. Digitaalisilla menetelmillä pystymme hyödyntämään osuuksia virtuaalisesta todellisuudesta itsestään.

Performanssi on sopivin tekniikka kuvaamaan fyysistä todellisuutta ja tuo meidät teokseen läsnäolijoiksi. Performanssi ilmentää meitä ja tätä maailmaa, jossa elämme. Teos jäisi lateaksi ja yksipuoliseksi ilman sen sitomista fyysiseen todellisuuteen. Performanssiosuudessa esiinnyimme heijastuksen edessä. Projektorin heijastuksen on tarkoitus osua meihin esiintyjiin. Lopullisessa teoksessa on mukana äänimaailma.

Performanssi oli meille tekniikkana uusi, joten se vaati meiltä siihen tutustumista. Koimme, että meille lähimmäksi performanssin inspiraatioksi valikoitui Marina Abramović. Hänen performansseissaan huomio kiinnittyy häneen itseensä sekä läsnäoloon. Abramović koettelee oman vartalonsa rajoja, hänelle performanssi ei ole esiintymistä vaan todellisuutta. Meille tuntui luontevammalta olla performanssissa läsnä eikä noudattaa esitykselle kirjoitettua käsikirjoitusta. Abramovićin mukaan hänen taiteessaan on mukana katsojan läsnäolo, joka voi ulkopuolisille näyttää siltä, ettei performanssissa tapahdu mitään. Henkisesti tällainen työskentely vaatii paljon voimavaroja taiteilijalta. (Nurmio, 2017; Roos, 2017) Kuvassa 2 on Marina Abramovićin Artist is present eli taiteilija on läsnä performanssi.



Kuva 2. Marina Abramović, Artist is present, 2010, performanssi (Moma.org)

Teoksen digitaalinen osuus, joka heijastetaan seinään projektorin kautta, muodostuu Rosendalen (2003) *Second Life* -videopelin avulla. Toteutamme pelissä performanssin, jonka tallennamme videoleikkeeksi. *Second life* -videopelin on tehnyt Linden Lab -yritys. Videopeli julkaistiin vuonna 2003 ja sillä on ollut useita satoja tuhansia aktiivisia käyttäjiä vuosien aikana. Kuvassa 3 on kuvakaappaus *Second Lifestä*.



Kuva 3. Kuvakaappaus *Second Lifestä*, Rosedale P. 2003. Second Life –videopeli.

Pelin yhteiskunta ja mekaniikka, joka luo pelaajalle todellisuuden, muodostuu samoista rakenteista kuin fyysinen todellisuutemme. Mielenkiintoisen tästä pelistä tekee se, miksi ihmiset pelaavat aktiivisesti samanlaisiin yhteiskunnallisiin rakenteisiin perustuvaa peliä. *Second Lifessä* pystyy perustamaan yrityksen ja sitä kautta tienaamaan ensin pelin omaa rahaa eli Linden dollareita. Videopelin virtuaalirahan voi muuttaa oikeiksi Yhdysvaltojen dollareiksi (Naone, 2008.) Tällainen rahan käyttö sekä talous mahdollistaa elämisen molemmissa todellisuuksissa ja esimerkiksi itsensä elättämisen virtuaalisesta maailmasta tienatun ansion kautta.

Second life tarjoaa pelaajilleen uuden mahdollisuuden elämään, voisi jopa sanoa, että niimensä mukaisesti: kaksoiselämän. Tämä ajatus on ollut pelin luomisen takana. Pelin perustajan Philip Rosedalen mukaan hänen ajatuksenaan on ollut luoda väline, jolla ihmiset pystyvät uppoutumaan täysin virtuaaliseen todellisuuteen (Wagner 2009, 1–9.) Uppoutumisesta on useita esimerkkejä artikkeleiden muodossa, joissa kerrotaan avioerosta, jonka takana on ollut kumppanin pettäminen *Second Lifessä* (Morris, 2007.)

4 Teoksen toteutus

Lokakuussa aiheen pohdinta käynnistyi, ja yritimme kiteyttää aihetta sopivaksi siihen nähden, kuinka paljon aikaa meillä on käytettävissä. Tiedostimme, että aiheemme on erittäin laaja ja siinä riittää tekemistä loppuelämäksi. Yhteisiä mielenkiinnon kohteita meillä oli virtuaalitodellisuuden tarpeen pohtiminen sekä siihen liittyvät sosiaaliset puolet. Pohdimme, miten voisimme tuoda näitä ilmi taiteen keinoin. Toteutustapaan liittyi nopeasti mukaan performanssi, koska se pohjautuu vahvasti vuorovaikutukseen ihmisten välillä, oli se sitten taiteilija ja katsoja tai kaksi taiteilijaa keskenään sekä katsojien kanssa.

Aiheemme oli alkuvaiheilla keskitetty siirtymään virtuaalisen ja fyysisen todellisuuden välillä. Aloimme pohtia, mitkä kaikki tekijät tekevät todellisuudesta todellisuutta ja miten voimme rakentaa oman todellisuuden. Ensin ajattelimme toteuttaa teoksen pelkkänä videoteksenä, mutta koimme pelkän videon rajoittavan liikaa. Muutimme teknillistä suuntaamme hieman. Joulukuuhun mennessä saimme kasattua teoksemme mielestämme toimivaksi kokonaisuudeksi. Teos tulee olemaan performanssi, johon heijastetaan videolta virtuaalista performanssia.

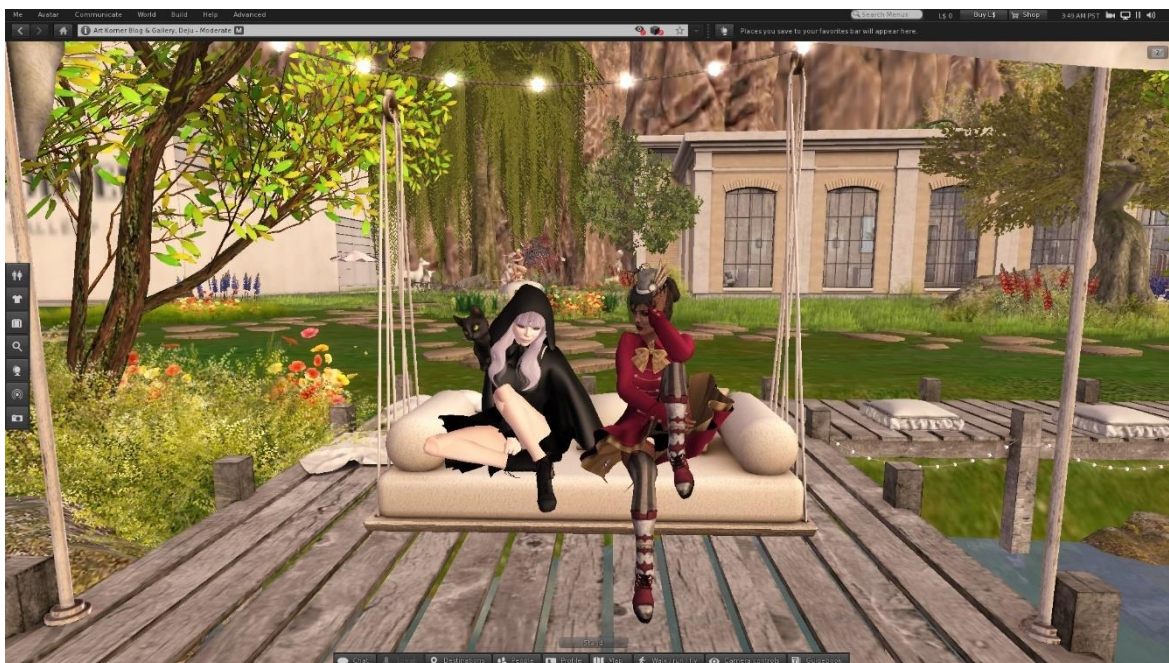
Koko taiteellisen prosessin aikana olemme käyneet jatkuvaa keskustelua kaikista valinnoista yhdessä. Molemmille yhteinen pohdinta teoksen tekemisestä ja siihen liittyvistä päätöksistä on ollut hyvin hedelmällistä.

Tutustuimme yhdessä *Second Life* -videopeliin. Peli perustuu samanlaiseen todellisuuteen, missä elämme mutta peliin on sisällytetty asioita, joita ihmiset toivovat meidän maailmastamme löytyvän, kuten lentämistä sekä teleportaatiota. Valitsimme välineeksi tämän videopelin, koska koimme mielenkiintoiseksi sen samankaltaisuuden fyysisen maailman kanssa. Olimme aikaisemmin nähneet videoita ja kuvia videopelistä mutta meillä ei ollut kummallakaan pelikokemusta *Second Lifestä*.

Second Lifessä ei ole selkeää, tarkkarajaista karttaa, vaan kaikki paikat, joihin hahmolla pystyy kulkemaan ovat saaria. Saarille voi vapaasti mennä ja käyttää teleporttia, lukuun ottamatta muutamaa maksumuurin takana olevaa kohdetta. Tällaisia kohteita ovat oman talon hankkiminen sekä osa vapaa-ajan viettopaikoista.

Tutustuessamme peliin kiinnitimme ensin huomiota siihen, että peli perustuu vahvasti vuorovaikutukseen. Pelaajat tapaavat siellä toisia pelaajia ja rakentavat merkittäviä sosiaalisia suhteita pelin sisällä. Kun totuimme pelin käyttöliittymään, kävimme katsomassa, millaisia todellisuuksia videopelin sisältä löytyi.

Käytettyämme useita tunteja *Second Lifessä*, päädyimme pohtimaan, mitä haluamme ottaa sieltä teokseemme. Haluamme, että molemmissa performansseissa tulee ilmi todellisuuksien samankaltaisuus, lomittaisuus ja jopa erottamattomuus niiden välillä. Toteutimme performanssin *Second Lifessä* kahteen kertaan, koska se ei onnistunut ensimmäisellä kerralla. Kuvassa 4 on virtuaalisen performanssin kokeilu, johon emme päätyneet teoksen osalta. Kuvassa 5 on performanssin toteutuspaikasta kuva, mutta eri suunnasta.



Kuva 4. Virtuaalisen performanssin kokeilu, Rosedale P. 2003. Second Life –videopeli.



Kuva 5. Virtuaalisen performanssin asettelu, Rosedale P. 2003. *Second Life* –videopeli.

Pohdimme teoksen äänimaailmaa useaan otteeseen. Äänitimme itse tehtyjä rapinoita, si-
hinäitä ja muita paikkaan kohdistuvia ääniä. Emme kuitenkaan kokeneet, että äänimaailma
olisi ollut yhteneväinen tai perusteltu teokseen. Päätimme pitää *Second Lifen* oman ääni-
maailman. Lorina tulee suihkulähteestä, joka jää tallennetun videokuvan ulkopuolelle, mutta
antaa katsojalle viitteen siitä, millaisessa paikassa performanssi on tehty. Koimme tämän
viitteen tärkeäksi osaksi virtuaalista performanssia, koska halusimme tuoda sitä maailmaa
tutummaksi katsojille.

Videon kuvakulman ja muokkauksen työstämisen jälkeen, testasimme videokuvan heijas-
tamista valkokankaalle. Kokeilimme performanssia ja suunnittelimme, mihin kohtaan sijoii-
tamme tuolit, jotta istuvasta ihmisestä tuleva heijastus osuisi oikeaan kohtaan seinällä. Ku-
vassa 6 olemme testaamassa tuolien sijaintia studiolla.



Kuva 6. Sommittelu, videokuva: Rosedale P. 2003. *Second Life* –videopeli.

5 Analyysi

5.1 Tematiikka

Teemaltaan teos pohtii virtuaalisen sekä fyysisen todellisuuden vuorovaikutusta. Tämän teeman valintaan liittyivät molempien omat kokemukset virtuaalisen todellisuuden parissa niin hyvissä kuin huonoissakin tilanteissa. Koimme, että molempien ajatukset ovat teemallisesti sekä visuaalisesti samalla suunnalla ja että pystymme yhdessä rakentamaan sellaisen teoksen, joka kuvaa ajatuksiamme.

Virtuaalisen todellisuuden pohdinta on ollut jatkuvaa työtä koko opinnäytetyön prosessin ajan. Kokeillessamme *Second Life* –videopeliä meille heräsi useita ajatuksia siitä, millaista on elää osittain virtuaalisessa maailmassa. Rosendalen (2003) *Second Lifen* tuoma visualisointi samankaltaisesta yhteiskunnasta, jossa elämme, herätti meissä paljon ajatuksia oman virtuaalisen todellisuuden käytöstä.

Kävimme *Second Lifessä* kahdessa taidenäyttelyssä, joissa oli useamman *Second lifessä* toimivan taiteilijan teoksia. Osa teoksista oli tehty videopelissä ja osa oli perinteisin menetelmin toteutettuja. Tällaisen kulttuurin näkeminen virtuaalisessa todellisuudessa oli herättävää: jotkut ihmiset elävät ja menestyvät virtuaalisesti. Samankaltaisuus oli jopa pelottava sekä ahdistava kokemus meille molemmille, mutta pohdimme, miksi koimme näitä tunteita.

Vaikka olemme tekemisissä jatkuvasti virtuaalisen todellisuuden kanssa sosiaalisen median kautta, emme kuitenkaan kohtaa kolmiulotteista tilaa, kulttuuria sekä sosiaalisia normeja, joiden kanssa elämme fyysisesti. Tähän asti olemme pystyneet erottamaan nämä kaksi asiaa toisistaan, mutta vähitellen virtuaalinen todellisuus lähestyy fyysistä todellisuutta samankaltaisuudellaan. Tulevaisuudessa virtuaalinen todellisuus pystyy tarjoamaan enemmän kuin fyysinen todellisuus.

Johdannossa esitimme kysymyksiä aiheeseemme liittyen. Aiheeseemme liittyy todellisuuden määrittely, koska käsittelemme todellisuuksien vuorovaikutusta. Sen vuoksi on määriteltävä se, mitä todellisuus on. Todellisuus rakentuu sen hetkistä aistituntemuksista, menneistä kokemuksista, uskomuksista ja omasta mielentilasta. Todellisuuden havaitseminen on sidonnaista aikaan nähden.

Todellisuus voi itsessään olla hyvin pieni pinta-alaltaan, kun sitä verrataan yleiseen kuvaan siitä, millaisessa paikassa ihminen elää; eletään arjessa ja siinä hetkessä eikä ajatella jatkuvasti omaa kotia, maata tai planeetan ulkopuolisia asioita. Lopulta todellisuus rakentuu

pienistä osista ja mieli täyttää lopun rakentamalla kokonaisen jatkumon. Tämän takia todellisuuden rakentaminen jonkun ympärille ei välttämättä vaadi isoja asioita tai totaalista eristystä muusta maailmasta.

Virtuaalitodellisuudessa pätee samat lainalaisuudet tai ne on johdettu oikeaksi koetusta, fyysisestä todellisuudesta. Erona on se, että virtuaalitodellisuudessa ihminen pystyy rakentamaan oman täydellisen kokonaisuuden, josta pystyy jättämään negatiiviset ja epämiellyttävät asiat pois. Virtuaalitodellisuudessa ihmiset käyttäytyvät ja etsivät samanlaisia asioita, kokemuksia ja tunteita kuin fyysisessä todellisuudessa. Näissä todellisuuksissa ei välttämättä ole rakenteellista eroa.

Olemme kokeneet, että yhteiskunnassa ei arvosteta virtuaalista todellisuutta tasavertaisena fyysisen todellisuuden rinnalla, vaan virtuaalista todellisuutta pidetään litteänä versiona fyysisen todellisuuteen verrattuna. Tunneside virtuaaliseen todellisuuteen voi olla vahva ja todellisuus voi tuntua yhtä aidolta kuin fyysinen todellisuus. Virtuaalinen todellisuus perustuu ja on heijastus fyysisestä todellisuudesta, mutta virtuaaliseen todellisuuteen valitaan vain mieluisat asiat, joten tästä näkökulmasta sen voisi ajatella vaillinaiseksi.

Kaipuu erilaisiin todelluuksiin tulee siitä, ettei fyysinen todellisuus tarjoa tarpeeksi tai yksilö kokee, että tämä todellisuus ei riitä. Vaikka taustalla on usein mielenterveysongelmia, ihminen on utelias ja halu oppia voi tuoda yksilön erilaisen todellisuuden luokse. Meillä molemmilla kaipuu muualle syntyy halusta paeta fyysistä todellisuutta muualle. Virtuaalisessa todellisuudessa mielemme pystyy unohtamaan arjen hankalat ja ahdistavat asiat. *Second Life* tarjoaa pelaajilleen kokemuksen täysin erilaisesta elämästä. Pelaajat voivat rikastua, olla kuuluisia tai ihan mitä vain haluavat ja se on toteutettavissa. Fyysisen todellisuuden rajoitteet ja realiteetit, kuten raha tai sosiaalinen asema, eivät päde virtuaalisessa todellisuudessa.

Vuorovaikutuksessa on kaksi osapuolta, ja aiheessamme vuorovaikutus näkyy todelluuksien samankaltaisuutena ja asioiden heijastumisena. Virtuaalitodellisuus rakennetaan fyysisen todellisuuden pohjalta, eli se on lähtöisin meidän ajattelemastamme ympäristöstä ja rakennetusta todellisuudesta. Virtuaalisesta todellisuudesta fyysisen todellisuuteen heijastuu kaipuu ja halu asioista, joita emme voi fyysisessä todellisuudessa saavuttaa. Koemme vuorovaikutuksen todelluuksien välillä vahvasti molemmiin puoleisena heijastamisena.

5.2 Teoksen esitystapa

Visuaalisesti valintamme ovat muodostuneet sitä kautta, minkä olemme kokeneet parhaaksi tavaksi tuoda esille ajatuksiamme teoksen takana. Aluksi ideana oli toteuttaa teos pelkästään videoteoksena, joka sisältäisi videopelikuvaa sekä kuvattua performanssia. Päädyimme kuitenkin muuttamaan teoksen esitystapaa, koska koimme, ettei pelkkä videoteos riitä ilmaisemaan sitä, mitä teoksella haemme. Aihe kiteytyi enemmän vuorovaikutuksen ympärille ja koimme, ettei pelkkä videoteos tarjoa vuorovaikutuksen tuomaa läsnäoloa.

Valitsimme videolle heijastettavan muodon näytön sijasta sen takia, että heijastus tulee osittain fyysisen performanssin päälle. Teoksessa tämä fyysisen performanssin, meidän kehojemme, päälle heijastaminen kuvaa todellisuuksien päällekkäisyyttä. Virtuaalinen todellisuus perustuu tuntemaamme fyysiseen todellisuuteen, vaikka virtuaalisesta todellisuudesta tehtäisiin täysin erilainen. Vastakohtaisuus perustuu kuitenkin siihen, millaisena koemme ja tunnemme fyysisen todellisuuden.

Performanssille valitsimme sommitelmaltaan ja ajankulultaan kahvitteluhetken. Valintamme kohdistui tähän, koska koemme kahvitteluhetken sopivan neutraaliksi ja kaikille samaistuttavaksi tilanteeksi. Kahvittelumme virtuaalisesti ja fyysisesti tuo meille kokemuksen siitä, millaiselta sama tilanne tuntuu eri todellisuuksien välillä ja miten niiden välinen vuorovaikutus vaikuttaa meihin sen tilanteen kokijoina. Kahvitteluhetki on arjessa pieni mutta tärkeä pysähtymishetki, jossa yksilö pääsee tauolle. Kahvittelu tilanteeseen liittyy sosiaalinen kanssakäyminen muiden kanssa. Koimme aiheen mielenkiintoisena arkisena asiana performanssin näkökulmasta.

Virtuaalisen performanssin heijastus fyysisen performanssin päälle kuvaa meille todellisuuksien heijastumista toisiinsa. Niitä ei voi erottaa toisistaan, vaan ne kulkevat käsi kädessä vaikuttaen ja muodostaen alati jatkuvaa todellisuuden käsitystämme. Virtuaalisen performanssin kohdalla valitsimme alustaksi *Second Life* -videopelin, koska se on rakenteellisesti ja visuaalisesti lähimpänä fyysistä todellisuutta. Halusimme pitää visuaalisesti performanssien elementit toisiaan muistuttavina, jotta samankaltaisuus ja heijastuneisuus välittyy teoksen katsojalle.

Fyysinen performanssi koostui siitä, että me istuimme samanlaisilla puutarhatuoleilla heijastuksen edessä. Halusimme tutkia tässä sitä, saammeko aikaan vuorovaikutusta todellisuudesta toiseen olemalla läsnä molemmissa samankaltaisessa tilanteessa. Performanssilla ei ollut selkeää alkua tai loppua, vaan olimme läsnä siinä todellisuudessa virtuaalisten hahmojen kanssa niin kauan kuin meistä tuntui hyvältä ja pystyimme kokemaan yhteyttä välillämme. Tuoleilta pystyi näkemään edessään virtuaaliset hahmot ja tuntui siltä, että

olimme heidän kanssaan kahvilla. Valitsimme teokseen kuuluvat tuolit samankaltaisiksi videolla näkyvien tuolien kanssa, koska koemme sen yhdistävän todellisuudet toisiinsa visuaalisella tasolla.

Kun teimme performanssin avajaisissa, koimme uppoutumisen teoksen maailmaan helppoksi ja pystyimme keskittymään läsnäoloon sekä vuorovaikutuksen etsimiseen. Pystyimme sulkemaan avajaisista tulevan melun sekä häiriöt pois. Emme määritelleet performanssille aikaa ja lopulta istuimme noin 20 minuuttia teoksen ääressä. Ehdimme tässä ajassa käydä läpi kaikenlaisia tunteita, kokemuksia ja muistoja läpi. Kuva 7 on valokuva teoksesta Imatran taidemuseolla ennen avajaisia. Kuva 8 on kuva toteutetusta performanssista.



Kuva 7. Teos taidemuseolla, videokuva: Rosedale P. 2003. Second Life –videopeli.



Kuva 8. Performanssi, videokuva: Rosedale P. 2003. Second Life –videopeli.

Virtuaalisten hahmojen ja itsemme välillä emme koe suurta eroa, vaikka valitsimme virtuaalisen hahmon ulkonäön pelin tarjoamista valmiista hahmoista. Tunnistamme itsemme hahmoista, vaikka ne eivät muistuta meidän fyysisistä ulkomuotoamme ja ne ovat pelissä valmiiksi tuotettuja. Hahmot edustavat meille sellaista ulkonäköä, joka meitä viehättää mutta emme pysty saavuttamaan fyysisessä todellisuudessa. Fyysisessä performanssissa emme halunneet asuja tai muita muokkauksia ulkonäköömme, vaan olimme läsnä omana itsenämme. Halusimme näyttää katsojalle erilaisuuden ja yhteyden meidän fyysisen sekä virtuaalisen ulkomuodon välillä.

Koimme teoksen tuovan esille niin positiivisia kuin negatiivisia asioita todellisuuksista. Toisille virtuaalinen todellisuus on pakopaikka fyysisestä todellisuudesta ja toisille virtuaalinen todellisuus voi tuntua ahdistavalta. Haluamme, että katsoja pystyy samaistumaan teokseen osallistuessaan sen luomaan kokemukseen ja tunnelmaan.

5.3 Parityöskentely

Kumpikaan meistä ei ole aikaisemmin tehnyt yhteistä teosta toisen taiteilijan kanssa. Parityöskentelylle oli useita syitä teoksen toteutuksen kannalta. Aiheemme on hyvin laaja, ja sen kuvaaminen yhden henkilön opinnäytetyönä olisi haastavaa, ja aihetta pitäisi rajata enemmän. Yhdessä pystymme käsittelemään aihetta syvemmin ja tuomaan ilmi vuorovai-
kutusta kahden hahmon välillä. Näin saamme aiheesta sekä tekniikasta enemmän irti ja tukea teoksemme sanomaan.

Työskentelyn aloittaminen toisen kanssa tuntui luontevalta. Tähän varmasti vaikutti jo ole-
massa ollut ystävyysuhteemme, mutta erityisesti meitä yhdistävä samankaltainen ajatus-
maailma. Työskentelyn alkaessa huomasimme, että työskentelymetodimme olivat hyvin sa-
mankaltaiset. Työskentely kulkee seuraavanlaisesti: ideointi, pohdinta ja suunnittelu, minkä
jälkeen itse tekeminen. Teoksen toteuttaminen voi olla suunnitteluvaiheeseen nähden to-
della lyhyt ja intensiivinen. Tällainen työskentely on meille molemmille luontevaa. Työsken-
telyssä on ollut paljon hyviä puolia ja olemme oppineet yhteistyöstämme paljon jo alkupro-
sessin aikana. Työn jako on sujunut luontevasti ja toinen täydentää toisen puutteita melkein
huomaamatta.

Opinnäytetyön toteutus parityönä on vapaaehtoista, mutta sitouduimme toteuttamaan suu-
ren taidekokonaisuuden yhdessä. Tällainen sitoutuminen moneksi kuukaudeksi ja parityös-
kentely ovat kasvattaneet meidän molempien taiteilijaidentiteettiä. Olemme saaneet suun-
taa tulevaisuudelle ja löytäneet jotakin, josta jatkaa taiteellisella uralla. Koemme, että
olemme pystyneet asettamaan itsemme nykytaiteen kentälle meille tällä hetkellä sopivaan
paikkaan.

Emme ole kohdanneet ongelmia parityöskentelyssä, vaan olemme ratkaisseet kaiken yh-
dessä ja taideteoksen tekeminen on ollut tiivistä parityötä. Yhteistyön kautta olemme mo-
lemmat löytäneet omia vahvuuksiamme ja heikkouksiamme sekä asioita, joissa täyden-
nämme toisiamme.

6 Yhteenveto

Opinnäytetyössä käsiteltiin kahden todellisuuden välistä vuorovaikutusta, jota pohdittiin virtuaalisen ja fyysisen todellisuuden välillä. Raportissa aihetta käsiteltiin immersion, eskapismien sekä omien kokemusten kautta. Käsitelimme raportissa peli- ja performanssitaiteita sekä pohdimme virtuaalisen sekä fyysisen todellisuuden eroja, samankaltaisuuksia ja ominaisuuksia.

Taiteellisessa produktiossa aihetta käsiteltiin virtuaalisen ja fyysisen performanssin kautta. Fyysinen performanssi toteutettiin näyttelyn avajaisissa. Virtuaalinen performanssi toteutettiin *Second Life* -videopelissä ja heijastettiin projektorilla fyysisen performanssin päälle. Heijastettavuus ja päällekkäisyys edustivat meille sitä, kuinka nämä kaksi todellisuutta ovat päällekkäin arjessa ja heijastavat asioita toisistaan. Teos jäi interaktiiviseksi eli katsoja pystyi istumaan teoksen ääreen ja mahdollisesti kokemaan vuorovaikutusta todellisuuksien välillä.

Taiteellisen tuotannon kehittämiseksi kiinnittäisimme huomiota enemmän laitteiden käyttöön, ja siihen millaista kuvaa haluamme käyttää. Tekniikasta riippuen virtuaaliset teokset ovat joko todella tarkkoja tai pikselisiä. Näiden kahden välillä on tehtävä valinta, koska välimuoto saa teoksen näyttämään helposti huonolta. Tuotannon suhteen useamman erilaisen version tekeminen sekä kokeilu edesauttaisivat löytämään sen, mitä teokselta hakee. Performanssitaiteessa täytyy pohtia, onko performanssi toistettavissa vai ei ja mitä päätös siitä viestii.

Aihe tuli meille tekoprosessin aikana läheiseksi ja haluamme jatkaa aiheen käsittelyä jatkossa. Opinnäytetyön tekemisen aikana opimme paljon omasta työskentelystä tavoistamme ja siitä, miten niitä voi sovittaa yhteen parityöskentelyn merkeissä. Aiomme jatkaa parityöskentelyä tämän ja muiden aiheiden parissa.

Lähteet

- Artforum. 2017. Rachel Rossin talks about her life and work. Video. Viitattu 9.2.2022. Saatavissa <https://www.artforum.com/video/rachel-rossin-talks-about-her-life-and-work-71956>
- Dahlsten, A. 2020. Immersiivinen taide kutsuu käyttämään kuvittelukykyä. Viitattu 5.1.2022 Saatavissa [Immersiivinen taide kutsuu käyttämään kuvittelukykyä | www.taike.fi](https://www.taike.fi/immersiivinen-taide-kutsuu-kayttamaan-kuvittelukykya)
- Hernetkoski, A. 2021. Paluu todellisuuteen -blogi. Viitattu 3.2.2022. Saatavissa <https://pelituki.fi/2021/08/04/paluu-todellisuuteen/>
- Kuorikoski, J. 2018. Pelitaiteen manifesti. Viitattu 11.12.2021. Helsinki: Gaudeamus.
- Kurki-Suonio, K. (toim.) 1991. Kohti uutta todellisuuskäsitystä. Helsinki: Yliopistopaino. Viitattu 11.12.2021 Saatavissa <https://www.mv.helsinki.fi/home/kurkisuo/6.2.D/91-Dim-AjatuksiaTodellisuudesta.pdf>
- Malik, K. 2021. Finding Solace: Escapist Art. Viitattu 3.2.2022. Saatavissa www.artshelp.net/finding-solace-escapist-art/
- McMahan, A. 2003. Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games. Lontoo: Routledge. Viitattu 3.2.2022. Saatavissa <https://alisonmcmahan.com/sites/default/files/pdfs/papers/ch3-McMahanrev.pdf>
- MoMA Learning. Marina Abramović, Artist is present. Viitattu 27.2.2022. Saatavissa https://www.moma.org/learn/moma_learning/marina-abramovic-marina-abramovic-the-artist-is-present-2010/
- Morris, S. 2008. Second Life affair leads to real life divorce. Viitattu 27.2.2022. Saatavissa <https://www.theguardian.com/technology/2008/nov/13/second-life-divorce>
- Naone, E. 2007. Making Money in Second Life. Viitattu 27.2.2022. Saatavissa <https://www.technologyreview.com/2007/08/14/36671/making-money-in-second-life/>
- Nurmio, S. 2017. Performanssitaitteen 70-vuotias rocktähti Marina Abramović: ”Sotkemme elämämme paskaan, kun emme uskalla ajatella kuolemaa”. Viitattu 27.2.2022. Saatavissa <https://yle.fi/uutiset/3-9462089>
- Olga’s Gallery. Verkkosivu. Viitattu 4.2.2022. Saatavissa <https://www.freeart.com/gallery/m/matisse/matisse1.html>
- Raatikainen, P. 2000. Onko ihmisestä riippumatonta todellisuutta olemassa? Tieteessä tapahtuu 18(5) s. 1–5. Viitattu 9.2.2022. Saatavissa <https://journal.fi/tt/article/download/58241/19904/58860>

- Roos, J. 2017. Marina Abramović haluaa viedä sinut sinne, missä et ole käynyt. Viitattu 27.2.2022. Saatavissa <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2017/05/05/marina-abramovic-haluaa-vieda-sinut-sinne-missa-et-ole-kaynyt>
- Rosedale P. 2003. Second Life -videopeli. San Francisco: Linden Lab. Viitattu 5.1.2022. Saatavissa [Second Life](#)
- Rossin, R. 2022. Kotisivut. Viitattu 3.2.2022. Saatavissa <http://rossin.co/>
- Sirén, J. 2016. Joka kodin virtuaalitodellisuus. Skrolli 2016(2). Viitattu 4.2.2022. Saatavissa <https://skrolli.fi/2016/12/joka-kodin-virtuaalitodellisuus/>
- Stuart. K. 2010. What do we mean when we call a game 'immersive'? Blogi. The Guardian. Viitattu 4.2.2022. Saatavissa <https://www.theguardian.com/technology/games-blog/2010/aug/10/games-science-of-immersion>
- Tieteen termipankki. 2022. Estetiikka: Immersiivinen estetiikka. Viitattu 5.1.2022. Saatavilla [Estetiikka:immersiivinen estetiikka - Tieteen termipankki](#)
- Virranniemi, G. 2021. Mikä ihme on metaversumi, jonka mukaan Facebook nimesi itsensä uudelleen? "Elät siinä jo nyt", sanoo asiantuntija. Viitattu 27.2.2022. Saatavissa <https://yle.fi/uutiset/3-12160365>
- Vuolle Setlementti. Mitä on eskapismi? Viitattu 3.2.2022. Saatavissa <https://vuolleoulu.fi/hyvinvointi-ja-yhteistyö/asiantuntijuutta-ja-osallisuutta/lapsi-ja-nuorisotyö/nakymattomat/artikkeli-mita-eskapismi/>
- Wagner, J. 2009. The Making of Second Life: Notes from the New World. New York: Harper-Collins. Viitattu 5.1.2022. Saatavissa [The Making of Second Life by Wagner James Au - Ebook | Scribd](#)