

Opinnäytetyö YAMK

Kulttuuriala

Luova tuottaja

2019

Elina Tiainen

KOKIJA INSTALLAATIOTEOKSEN KESKIÖSSÄ

– tutkimuskohteena interaktiivinen mediataideteos
ja installaatio Play

OPINNÄYTETYÖ (YAMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Luova tuottaja

2019 | 27 sivua

Elina Tiainen

KOKIJA INSTALLAATIOTEOKSEN KESKIÖSSÄ

- tutkimuskohteena interaktiivinen mediataideteos ja installaatio Play

Opinnäytteessäni tutkin kokijan suhdetta installaatiotaiteeseen ja interaktiiviseen mediataiteeseen. Tarkastelen mediataiteen määritelmiä ja historiaa sekä interaktiivista mediataidetta ja sen suhdetta installaatiotaiteeseen. Tutkin kokijaa teoksen keskiössä ja sitä, millä tavoin kokijan ja teoksen välinen interaktiivisuus ilmenee media- ja installaatiotaiteessa.

Osana opinnäytetyötä valmistin t2+r-taidekollektiivin kanssa Play-installatioteoksen. Tutkin Play-teoksen kokijoiden kokemuksia galleriassa saatujen havaintojen ja palautekyselyn tulosten valossa. Vertaan havaintoja ja kyselystä saamiani tuloksia installaatiotaiteen ja interaktiivisen mediataiteen kokijaan liittyviin teorioihin.

Lähdekirjallisuudesta käy ilmi, että kokemuksellisuus nykytaiteessa on lisääntynyt ja tämä vaikuttaa esimerkiksi perinteisen galleriatilan merkitykseen ja muokkaamiseen näyttelyissä. Tutkimuksen tulokset Play-teoksesta osoittava, että kokijat kokivat teoksen elämyksellisenä ja kokivat olevansa sisällä teoksessa, osana sitä. Nämä tulokset vahvistivat myös johtopäätöstä siitä, että kokija on myös interaktiivisessa mediataiteessa tekijä. Teoksesta tulee taiteilijan ja kokijan yhteinen.

Tutkimuksestani selviää, miten haastavaa on saada tietoa siitä, mitä kokijassa tapahtuu hänen kokiessaan taidetta. Yksi johtopäätöksistäni onkin, että taiteen kokemus on kokijalle yksityinen. Toinen merkittävä löytö oli kokemuksellisuuden erilaisuus interaktiivisessa mediataiteessa verrattuna perinteiseen kuvataiteeseen. Esimerkiksi interaktiivisuuden muoto muuttuu kokijan kokiessa interaktiivista mediataidetta perinteisen kuvataiteen sijaan.

ASIASANAT:

mediataide, installaatiotaide, kokija, nykytaide, tapaustutkimus

MASTER'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Creative producer

2019 | 27

Elina Tiainen

VIEWER AT THE CENTER OF AN INSTALLATION

- investigating interactive media art and installation piece Play

In my thesis I investigate the relationship between the viewer and the installation art as well as interactive media art. In addition, I study the definitions and history of media art and interactive media art and its relation to installation art. I also explore the viewers at the center of an art piece and aim to discover how the interactivity appears between the viewer and an art piece in the media art and in the installation art.

I introduce the Play installation, which was conducted by the t2 + r art collective and investigate the experiences of the Play viewers. This is done in the light of the inquiry that I made to the viewers and also in view of the findings I made during the exhibition. Finally I compare the results with the theories concerning the viewer in the installation art and interactive media art.

According to the sources the interest of viewers experiences in contemporary art has increased and this affects, for example the significance and modification in the space of the art exhibitions. Research results from the Play installation shows, that the piece was an experience to the viewers and they felt, that they were inside and part of the piece. These results also confirm the conclusion that the viewer in interactive media art is also the doer. The artist and the viewer will share the art piece.

The findings of this thesis shows that it is challenging to know what happens to the viewer when experiencing art. That's why one of my conclusions are that the experience of art is private for the viewer. Other notable conclusion in my studies is the difference in the viewer experience between the interactive media art and the traditional visual arts. For example the form of interactivity changes for the viewer, when experiencing interactive media art rather than traditional visual art.

KEYWORDS:

media art, installation art, viewer, contemporary art, case study

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	6
2 MEDIATAIDE JA SEN SYNTY	8
2.1 Mediataiteen määritelmiä	8
2.2 Mediataiteen alku	9
2.3 Interaktiivinen mediataide	10
2.4 Installaatiotaide mediataiteessa	11
3 KOKIJA TEOKSEN KESKIÖSSÄ	13
3.1 Taiteen kokija teoksen käyttäjänä	13
3.2 Taiteen kokija ja teoksen välinen interaktiivisuus	13
3.3 Kokijan suhde tilaan installaatiotaiteessa	14
4 PLAY-INSTALLAATIO	16
4.1 Teoksen valmistamisesta	16
4.2 Play-teoksen teemat	17
4.3 Play-teoksen yleisökokemuksia	18
4.4 Roolini taitelijana ja tuottajana	19
5 PLAY-INSTALLAATIO KOKIJAN JA TEKIJÄN VÄLISSÄ	21
5.1 Play-teos installaatio- ja mediataidekäsitusten risteyksessä	21
5.2 Play-teoksen kokija on tekijä	21
5.3 Play-teoksen omistajuudesta	22
6 LOPUKSI	24
LÄHTEET	26

KUVAT

Kuva 1. Ensimmäiset Play-teoksen kokijat Joutokummun avajaisissa. Kuva: Mónica Suárez Galindo 2018.

Kuva 2. Kokija Play-teoksen kukka-animaatiossa. Kuva: Mónica Suárez Galindo 2018.

18

Kuva 3. Installaation kirjaimet saavat valkoisen maalipeitteen. Kuva: Annika Niskanen 2018.

20

1 JOHDANTO

Nykytaiteen kentällä kiinnostus elämykselliseen taiteeseen on kasvamassa. Mediataiteessa installaatiot ja interaktiiviset teokset ovat nykypäivänä tuttuja näkyjä gallerioissa ja kaupunkikuvassakin. Viime vuosina kiinnostus valotaiteeseen, projisointeihin ja interaktiivisiin mediataideteoksiin on näkynyt esimerkiksi lisääntyvinä valotaidetapahtumina niin Suomessa kuin muuallakin maailmassa.

Artikkelissa tutkin, miten kokijan vuorovaikutus teokseen vaikuttaa taideteoksesta saamaan kokemukseen, vai vaikuttaako se mitenkään? Pohdin, myös taideteoksen ja kokijan interaktiivisuutta niin kokemuksellisella tasolla kuin fyysiselläkin tasolla. Miten kokemus taideteoksesta muuttuu, kun kokija on myös teoksen käyttäjä? Millä tavoin taidekokemus muuttuu, kun kokija on teoksen sisällä?

Artikkelissani käyn lyhyesti läpi, mitä mediataide on ja miten se on jatkuvasti vuoropuhe- lussa teknologian kehityksen kanssa. Avaan artikkelissa myös interaktiivisen mediatai- teen käsityksiä. Olen tutkinut, miten ja millä tavoin mediataide ja installaatiot kohtaavat. Tarkastelen installaatiotaidetta ja interaktiivista mediataidetta myös kokijan näkökul- masta. Interaktiivisen mediataiteen keskiössä on kokija. Ilman kokijan olemassa oloa teos jää tavallaan kesken.

Tilan merkitys niin installaatiotaiteessa kuin interaktiivisessa mediataiteessa on merkit- tävä. Tilan merkitys kokijan elämyksellisen kokemuksen tasolla on myös huomattava. Tarkastelen artikkelissa myös lavastuksellisuutta installaatiotaiteessa. Lavastuksellisuus teoksessa vaikuttaa siihen, millainen galleriakokemus on. Perinteinen valkoinen galleria- tila voi muuntautua joksikin aivan muuksi tilaksi tai sitten installaatio vaalii jo olemassa olevaa galleriatilaa. Nämä tekijät vaikuttavat interaktiivisen mediataideteoksen kokemuk- sellisuuteen.

Syksyllä 2018 olimme t2+r-taidekollektiivin kanssa osana Joutokumpu-näyttelyä Tampe- reen Finlaysonin TR5-salissa. Näyttelyssä taiteilijat loivat kierrätetystä materiaalista in- stallaatiotaidetta. Minua on aina kiinnostanut poikkitaiteellinen tekeminen. Vaikka taus- tani on teatterissa, minun on ollut helppo toteuttaa itseäni visuaalisena taiteilijana. Kiin- nostukseni kuvataiteeseen on näkynyt esimerkiksi ohjaamissani teatteriesityksissä, joten hyppy installaatiotaiteen tekemiseen tuntui luontevalta. Valmistimme kollektiivin kanssa Play-nimisen interaktiivisen mediataideteoksen, jossa kokijan rooli teoksessa on

keskiössä. Play-teos luokitellaan myös installaatiotaiteen piiriin. Artikkelissani käyn läpi teoksen tekoprosessia ja pohdin valmiin teoksen vaikutusta yleisöön. Olen käyttänyt kokijoiden tuntemuksia kartoittaessani empiiristä tutkimusta. Empiirinen tutkimukseni pohjautuu kyselyyn, joita teetin osalle Play-teoksen kokijoista. Tein kyselyn lisäksi havaintoja kokijoiden reagoinnista teokseen ollessani galleriassa valvojana. Vertailen myös Playsssä saatuja kokemuksia ja kokija-palautetta installaatiotaiteen ja interaktiivisen mediataiteen aiempien tutkimusten tuloksiin.

2 MEDIATAIDE JA SEN SYNTY

2.1 Mediataiteen määritelmiä

Mediataide sulkee sisälleen monta taidemuotoa, joita ovat esimerkiksi video- ja valokuvataide, virtuaalinen todellisuus ja internetissä tapahtuva koodattu taide. (AV-arkki, n.d.) Esittelemäni Play-teos on interaktiivinen mediataideteos, mutta se on myös installaatiotaidetta. Installaatiotaidetta käsitteenä avaamini artikkelissani myöhemmin.

Christiane Paul (2015) avaa mediataidekäsitteistä selkeästi, vaikka kokee myös samalla mediataiteen olevan niin laaja taidemuoto, että sitä on vaikea avata kattavasti. Paulin mukaan mediataiteessa risteytyy moni taidemuoto ja se voi olla myös yhdistelmä kahdesta tai useammasta mediataiteen muodosta. Installaatiotaiteessa voi esimerkiksi olla monia mediataiteen komponentteja, kuten internet-taiteen tekemisen välineenä ja äänitaide. Mediataide sisältää Paulin mukaan seuraavia osa-alueita: installaatio, elokuva, video, animaatio, internetissä tapahtuva koodattu taide, tietoverkko- ja ohjelmistotaide (network and software art), virtuaalitodellisuus ja ääniinstallaatiot. Mediataide kehittyi kovaa vauhtia ja niin kuin nykyteknologiassakin myös mediataiteen uusissa käänneissä on hankala pysyä perässä. Kehitystä ja uusia ohjelmia, millä tuottaa taidetta kehitetään koko ajan. (Paul, 2015, 70–71.)

Mediataiteessa taiteilija luo installaation tai konseptin jotakin sähköistä digitaalista laitetta hyödyntäen. Mediataiteessa taiteilija ei fyysisesti tuota maalausta tai veistosta, vaan hyödyntää esimerkiksi tietokoneohjelmaa visuaalisen tuotoksen luomisessa. Perinteisempiä mediataidemuotoja ovat valo- ja videokuvaaminen, kun taas uusia mediataiteen muotoja ovat virtuaalinen todellisuus ja tietokonepelit. Tärkeää on kuitenkin erottaa mediataidemuodot, joissa teos valmistetaan digitaalista laitetta hyödyntäen niistä mediataiteen muodoista, joissa taidetta tehdään ”koodaamalla” eli teos on itsessään digitaalinen. (Paul 2015, 7–8.)

Digitaalinen tuotos ei ole fyysinen. Jälkipolville teoksesta jää taltiointi tai vain muistitikku, johon digitaalinen tuotos on tallennettu. Museot ovat painineet taltiointien kohdalla arvokysymysten parissa: miten määritellään uuden digitaiteen arvo? Nykytaiteen kentällä mediataiteen eri muodot ovat tulevaisuuden taiteentekijöille työvälineinä

itsestäänselvyyksiä. Tulevaisuuden nykytaiteilija ei ole elänyt aikakautta ilman internetiä tai tietokoneita, joten hänelle uudet digitaalisentaiteen välineet ovat luonnollisia työkaluja. Näin on myös odotettavissa, ja nyt on jo nähtävissä, gallerioiden ja museoiden kasvava tietämys mediataiteen kaikista mahdollisuuksista. (Wands 2006, 206.)

Mediataide on laaja käsite, jonka käyttö risteytyy monen taiteenalan kanssa. Mediataiteen aloja kuten videotaidetta käytetään yhä useammissa esimerkiksi teatteritaiteen tuotannoissa osana lavastusta. Mediataiteen monimuotoisuus ja sen rajaaminen pienempiin osa-alueisiin on jatkuva tutkimuksen kohde. Teknologian kehittyessä uusia tapoja tehdä mediataidetta ilmaantuu. Näin ollen museoiden ja gallerioiden ammattitaitoa ja tekniikkaa on lisätty, jotta pysyttäisiin jatkuvan muutoksen virrassa. (Wands 2006, 206.)

2.2 Mediataiteen alku

Mediataide on kehittynyt ja muovautunut sen mukaan, miten digitaalinen teknologia on kehittynyt. Voi oikeastaan todeta, että mediataide kertoo missä vaiheessa digitaalista kehitystä ihmiskunta on. Mediataide on alkanut tietokoneiden kehittämisen ja tekniikan tutkimuksen tuloksena. 1960-luku oli tärkeä vuosikymmen digitaalisen teknologian kehitymisessä. Yhdysvalloissa syntyi uranuurtavia keksintöjä, joita voidaan pitää oman aikamme modernin internetin esi-isinä. Amerikkalaisen Theodor Nelsonin keksinnöt vuonna 1961 toimivat pohjatyönä tulevalle keksinnölle, joka mullistaisi maailman: ”World Wide Web”. Hän kehitti sanat hypermedia ja hyperteksti¹. Nelson ideoi verkoston, jossa pystyisi lisäämään eri tekstejä, kuvia tai jopa ääniä yhteen järjestelmään. Nelsonin ideat ja kokeilut olivat läpimurtoja myöhemmin keksitylle WWW:lle ja sen mahdollisuuksille. (Paul 2015, 7–10.)

Dadaismia, Fluxusta ja konseptitaidetta voidaan pitää taidekenttinä, jossa mediataidetta jo esiintyi tai oli havaittavissa. Mutta varsinaista isoa taidesuuntausta ainakaan historiassa mediataide ei ole synnyttänyt, vaan se on enemmänkin ollut osana muita taidesuuntauksia monimuotoisuudessaan. Ensimmäisiä interaktiivisia mediataideteoksia luotiin juuri dadaismin aikaan. Esimerkkinä voin mainita Marcel Duchampin teoksen ”Rotary Glass Plates” vuonna 1920. (Paul 2015, 10–11.)

¹ Hypermedia ja hyperteksti ovat atk-käsitteitä. Hypermedia tarkoittaa hypertekstiä, johon kytkeytyy myös ääni- ja kuva-aineistoa. Kun taas hyperteksti tarkoittaa atk-tekstiä, jossa ohjelmoitujen linkkien avulla voi käyttäjä liikkua toiseen tekstiin.

Zoe Cooper (2018) pohtii artikkelissaan *The Future of Art: 8 Digital Installations and Interactive Spaces*, onko digitaalinen taide seuraava avantgardeliike arkkitehtuurissa, designissa ja jopa taidehistoriassa. Cooperin mukaan tietokone on monen nykytaiteilijan arkinen taiteen tekemisen työväline. Cooper kirjoittaa artikkelissaan, miten yleisö on hyväksynyt digitaaliset alustat taiteen tekemisen välineenä, ja miten gallerioissa ovat yleistyneet mediataiteen näyttelyt. Mediataiteen näyttelyt ovat joissakin gallerioissa pysyviä varta vasten niille rakennetuissa tiloissa. Maailmalla ovat yleistyneet mediataiteeseen kokonaan keskittyneet galleriat, kuten New Yorkissa sijaitseva Bryse Wolkowitzin galleria. (Cooper 2018.) Nykyaikana, jonka kommunikoinnin ja jopa minäkuvan rakennuspilarit perustuvat digitaalisiin välineisiin, mediataide on tunnustettu taidemuoto. Nyt mediataide saa enemmän tilaa niin kaupunkikuvassa kuin museoissa. Se kehittyy yhteiskunnan ilmiöiden, teknologian ja myös muiden taidemuotojen ohessa. Elämme juuri nyt tämän taidesuuntauksen suurinta luomisaikaa mediataiteen lisääntyessä ympäristössämme.

2.3 Interaktiivinen mediataide

Interaktiivisessa digitaalisessa taiteessa taitelija mahdollistaa ja luo digitaalisia laitteita käyttäen taideteoksen samaan tapaan kuin kollektiivimme loi Play-teoksen. Interaktiivisessa mediataiteessa osallisuus voi olla paljon monimuotoisempaa, kuin osoita ja klikkaa. Interaktiivisessa mediataiteessa osallisuus voi olla esimerkiksi sitä, että kokija luo itse interaktiiviseen teokseen muuttujia ja toisissa teoksissa muuttujat on luonut taiteilija. Jotkut interaktiiviset teokset toteutuvat vasta, kun yleisö tulee osaksi teosta. (Paul 2015, 67–70.)

Christiane Paul (2015) tuo esille ”interaktiivinen”-sanan käytön pulmallisena interaktiivisesta mediataiteesta puhuttaessa. Paulin mielestä kaikki taide on suoranaisesti interaktiivista ja siksi hän kokee sanan ”interaktiivinen” käytön ongelmallisena. Totta on, että taide kokemuksena on aina interaktiivista. Kun katson taulua, se herättää minussa tunteita ja olen taideteoksen kanssa vuoropuhelussa. Mielestäni kuitenkin mediataiteessa sanan ”interaktiivinen” käyttö perustuu siihen, että ilman kokijaa ja tämän fyysistä kontaktia taideteos ei toteudu. Paul (2015, 67–68) kokee sanana ”osallistava”(participatory) parempana. Sana ”osallistava” on ehkä siinä mielessä kuvaavampi, että teos osallistaa kokijan käyttämään interaktiivista mediataideteosta.

Mikä interaktiivisessa mediataiteessa kokijaa viehättää? Bruce Wands (2006) avaa kirjassaan *Art of the Digital Age* sitä, miten eri tavoin mediataide vaikuttaa taiteen kokijaan. Wandsin mukaan yksi osa mediataiteen vaikuttavuudesta on sen vaikutus kokijan aisteihin. Liikkuva kuva, äänet ja joissakin nykytaiteen teoksissa teoksen koskettaminen antavat kokijalle moniaistillisen elämyksen. Wands havainnollistaa asiaa kuvaamalla tilanteen, jossa astut huoneeseen, missä on liikkuvaa kuvaa ja stabiilikuva. Tilanteessa katsojan katse kiinnittyy liikkuvaan kuvaan. (Wands 2006, 10–14.)

2.4 Installaatiotaide mediataiteessa

Installaatiotaide kuuluu modernin kuvanveiston piiriin. Varsinaisesta kuvanveistosta ei kuitenkaan voi puhua. Robert Cumming (2005) kiteyttää installaatiotaiteen ytimekkäästi:

Installaatio kääntää kuvanveiston periaatteet pääläelleen. Siinä missä veistos on suunniteltu itsenäiseksi teokseksi, jota katsotaan ulkopuolelta, installaatio kutsuu katsojan teoksen tilaan. Katsoja astuu hallittuun ympäristöön, joka saattaa koostua rakennetuista löydetyistä tai readymade-elementeistä, valosta, heijastetusta kuvastosta ja äänestä. (Cumming 2005, 41)

Installaatiotaide ja mediataide kietoutuvat nykypäivänä voimakkaasti yhteen. Projisoitu kuva ja videotaide galleriatilassa ei ole enää epätavallinen näky. Videomappaus ja digitaaliset installaatiot toimivat jopa vetonauloina galleriatilassa. Videomappaus on tekniikka, jossa tietokoneohjelmaa käyttäen voi rajata projisoidun videokuvan haluttuun muotoon tai kokoon. Helsingin Amos Rex museossa 30.8.2018–6.1.2019 välisenä aikana oli esillä japanilaisen monialaisen taideryhmä *teamLabin* näyttely. Museon nettisivujen mukaan näyttely koostui tilainstallaatioista ja interaktiivisista mediataideteoksista, joissa galleriatila kokonaisuudessaan muuntui installaatioksi. (Amos Rex, 2018.) *teamLabin* näyttely oli todellinen yleisömenestys ja jonot Lasipalatsin edessä kielivät digitaalisen installaatiotaiteen läpilyönnistä. Mikä sitten tekee digitaalisesta installaatiotaiteesta niin kiinnostavaa? Uskon, että menestys piilee installaatioiden kokemuksellisuudessa ja visuaalisessa elämyksellisyydessä.

Installaatiotaiteen erikoispiirre on tilan tai ympäristön haltuunotto tai sen muokkaaminen. Perinteinen galleriatila voi muuntautua toisenlaiseksi tilaksi ja olla kokijalle kokonaisvaltainen kokemus. Nykyajan galleriat on myös rakennettu siten, että digitaalisten installaatioiden ja interaktiivisen mediataiteen toteuttaminen galleriatilassa on mahdollista.

Projisoitu installaatiotaide voidaan myös muokata ympäristönsä mukaisesti varsinaisesti fyysisesti muuttamatta galleriatilaa. Installaatioteos, joka on projisoitu suoraan gallerian

seinään, synnyttää uuden tilallisen kokemuksen. Seinästä tulee osa teosta. Kokija kokee ja näkee myös tilan eri tavalla, kun teos on heijastettu suoraan gallerian seiniin. (Cooper, 2018.) Installaatiotaide voi olla myös kaupunkitilassa tapahtuvaa taidetta, esimerkiksi rakennusten seiniin projisoitua kuvaa.

Installaatiotaide kokemuksena on tilallinen kokemus. Kokija on suhteessa teokseen, joka itsessään luo tilan, jossa kokija on. Teoksen määrittely yleensä alkaakin katsojan ja tilan suhteesta teokseen. Installaatiotaiteessa tila ei ole neutraali, vaan määrittelee teoksen. Installaatiotaidetta ei voi määritellä samalla tavalla kuin perinteistä maalaustaidetta, juurikin installaatiotaiteessa olevan kokija ja teos suhteen takia. (Ring Petersen 2015, 55–56.)

3 KOKIJA TEOKSEN KESKIÖSSÄ

3.1 Taiteen kokija teoksen käyttäjänä

Interaktiivisessa mediataiteessa mahdollisuudet aktivoida kokija olemaan osana teosta ovat moninaiset. Teknologian kehittyessä taiteilijat ovat löytäneet yhä erityisempiä tapoja saada kokija aktivoitukseksi osaksi teosta. Taiteilijasta tulee mahdollistaja, joka antaa kokijalle puitteet toimia. Moniaistilliset elämykset ovat nykypäivän näyttelyissä vallitseva trendi. Taideteos ei ole enää stabiili objekti vaan liikkuva organismi. Siksi onkin vaikea määrittellä, miten interaktiivinen taideteos muodostuu. Teos on olemassa ilman käyttäjääkin, mutta teos herää eloon kokijan käyttäessä teosta. Interaktiivisessa mediataiteessa edes taiteilija ei tiedä millainen teos on kokonaisuudessaan ennen kuin kokija käyttää teosta. (Paul 2015, 67–70.)

Interaktiivista taideteosta kokiessaan kokija huomaa tapahtumassa jotakin performatiivista. Tavallaan interaktiivisuus on leikkiä tai peliä, jolle taiteilija antaa raamit. Osallisuus voi olla teoksissa kuitenkin eri tasoista. Joissakin interaktiivisissa mediataideteoksissa kokija osallistuu yksinkertaisesti nappia painamalla, ja toisissa teoksissa kokijat tekevät itse teoksen, johon vain taiteilija on antanut ohjeet ja välineet. (Paul 2015, 68.)

Nathaniel Stern (2016) tuo esille kiinnostavan seikan siitä, mitä interaktiivisessa mediataiteesta puhuttaessa pitää painottaa. Nathaniel Sternin mielestä ei saa liiaksi keskittyä teoksen tekniikkaan. Jos interaktiivisuus tapahtuu, kun kokija painaa teknistä välinettä ja teokselle tapahtuu jotakin, kokija ei saa Sternin mielestä liiaksi jäädä kysymykseen, miten se tapahtui. Interaktiivista teosta kokiessa kokijan pitää Sternin mukaan kiinnittää huomiota siihen, mitä se herättää hänessä, eikä jäädä liikaa miettimään teoksen teknisiä rakennelmia tai toimintaa. (Stern 2016, 312.)

3.2 Taiteen kokija ja teoksen välinen interaktiivisuus

Kun taidenäyttelyyn menee katsomaan tauluja, käy hiljaista vuoropuhelua teosten kanssa. Käykö interaktiivinen mediataideteos suurempaa vuoropuhelua kokijansa kanssa, kuin perinteinen maalaustaide? Ehkä ei. Teos on silti taiteilijan ilmentymä eikä kokija voi käydä vuoropuhelua suoraan taiteilijan kanssa, ainoastaan teoksen. Toki, jos puhutaan interaktiivisuudesta fyysisellä tasolla, harvoin voi vaikuttaa siihen, millainen

maalauksella on edessä. Interaktiivisessa mediataiteessa kokija on yksi vaikuttavista tekijöistä ja mahdollisesti pystyy muuttamaan esimerkiksi projisoitua kuvaa, joka on kokijan edessä. Kokemuksellisessa installaatiotaiteessa tai interaktiivisessa mediataiteessa vuoropuhelu teoksen kanssa käydään ennen kaikkea kokijan pään sisällä. (Mäki 2005, 116; Paul 2015, 21–22.)

Teemu Mäki kirjoittaa taideteoksen ja kokijan välisestä keskustelusta näin:

Taide on välittömän kommunikaation vastakohta. Siinä ei keskustella suoraan kenenkään kanssa. Siinä ei olla vastuussa vastaanottajalle. Siinä työskennellään ilman kiusausta miellyttää silmiin tuijottavaa tai rahanippua heiluttavaa keskustelukumppania. Juuri siksi se saattaa pystyä keskustelua suurempaan syventymiseen ja rehellisyyteen, jopa pyyteettömyyteen. Taideteoksen äärellä ei keskustella taiteilijan, vaan teoksen kanssa. (Mäki 2005, 116.)

Installaatiotaiteessa vuoropuhelu teoksen kanssa on yleensä kehollisempaa, kuin perinteisessä kuvataiteessa. Perinteisessä kuvataiteessa kokija menee taulun eteen katsomaan taulua. Installaatiotaide teokset ovat yleensä tilallisia teoksia, joihin katsoja voi mennä sisälle. Miten määritellään tällöin kokijan osallisuus teokseen ja siinä objektina oleminen?

3.3 Kokijan suhde tilaan installaatiotaiteessa

Installaatiotaiteessa paitsi galleriatilan suhde teokseen, myös kokijan suhde installaatioissa luotuun tilaan on merkittävä. Nykyaikaisen taiteen kentällä kokemuksellisten tilojen luominen on tämänhetkisen taidemaailman keskiössä. Tämä voi tapahtua joko niin, että tila on osana teosta lavastuksenomaisesti tai sitten lavasteiden installaatioiden muodossa. Installaatiotaiteessa, jossa teos perustuu tilalliseen kokemukseen kokija voi kävellä teoksen ”sisällä”, jolloin kokemuksesta tulee moniaistillinen ja kehollinen. Tilallista kokemusta voi vahvistaa myös äänillä ja valoilla. (Mäki 2018.)

Mikko Mäki (2018) tuo keskusteluun näyttelykulttuurin muuttumisen kokemukselliseen suuntaan sekä lavasteisuuden. Mäen mukaan näyttelykokemuksia halutaan kehittää kokemuksellisemmiksi. Lavasteisuus taiteessa asettaa kokijan uudenlaiseen asemaan ja antaa kokijalle uuden roolin näyttelyn ”lavasteissa” kulkijana, jopa ”esiintyjänä”. (Mäki 2018.)

Usein installaatiotaide teos luodaan tilaan osaksi sitä tai luodaan tila tilaan. Teoksen tila on fiktiivinen luotu tila. Anne Ring Petersen (2015) jaottelee tilakäsityksen kolmeen osaan: taideteoksen tila, katsoja-esittäjän tila ja tilan suhde teoksen ja katsoja-esittäjän välillä. Ring Petersenin esittämät näkemykset vastaavat omia havaintojani siitä, miten tila määrittelee teoksen, mutta myös taidekokemuksen. Nämä ovat myös yhteydessä toisiinsa luoden kolmannen tilan näiden kahden välillä. Tässä huomaan teatteritaustani antavan enemmän muotoa ja ymmärrystä tilalliselle kokemukselle, jota esimerkiksi ohjaajana näyttelijöitä lavalle asettellessa pitää miettiä: mikä on näyttelijän suhde johonkin esineeseen tai toiseen ihmiseen? Ring Petersen (2015) viittaakin paljon teatterikäsityksiin, verraten installaatiota lavaan ja kokijoita esiintyjiin. Mielestäni nämä huomiot ovat erinomaisia ja nostavat esiin installaatiotaiteen erityisyyden erottaen sen tavallisesta veistostaiteesta. (Ring Petersen 2015, 182–184.)

4 PLAY-INSTALLAATIO

4.1 Teoksen valmistamisesta

Tässä luvussa kerron Play-installaation valmistusvaiheista aina näyttelyn avajaisiin asti. Play/Leikki-teos oli osana syksyllä 2018 toteutunutta taiteilija Annika Niskasen luomaa Joutokumpu-hanketta, jossa eri visuaaliset taiteilijat loivat kierrätetystä materiaalista ihmemaan. Joutokumpu rakennettiin Tampereelle Finlaysonin alueella sijaitsevaan TR5-saliin. Ihmema oli kaikille kaupunkilaisille avoin taidetila. Tila oli kokemuksellinen ja jokaisella taiteilijalla oli oma teos tai teoksia, jotka loivat ajatukseltaan yhteisen kokonaisuuden.

Play-teoksen on luonut t2+r-taidekollektiivi, jonka jäsen olen. Kollektiivi koostuu neljästä taiteilijasta. Minun lisäksi kollektiiviin kuuluu: Niko Tiainen, Johannes Rantanen ja Mónica Suárez Galindo. Kollektiivi tekee audiovisuaalista taidetta erikoistuen interaktiiviseen mediataiteeseen ja video mappaukseen. Play-teoksessa kokija otetaan mukaan interaktiivisella video mapping -tekniikalla eli ”videomappauksella”. Videomappaus on videotekniikka, jossa haluttuun kohteeseen heijastetulla animaatiolla pystytään rajamaan ja elävöittämään kohdetta, kuten talon seinää tai yksittäistä huonekalua. Teoksessa gallerian seinälle oli kirjoitettu sana ”play” vanhoista kierrätetyistä leluista, jotka olivat maalattu valkoisiksi. Playssä kokija sai vaihdettua animaatioita tekstin kirjaimissa sekä sen edessä lattialla olevassa leikkutilassa, midipianon koskettimia painamalla. Ohessa on teosluettelossa käytetty teoksen kuvaus:

”Play” on interaktiivinen videotaideteos, jossa vanhat lelut saavat uuden elämän. Teoksessa seinällä on sana ”play”; leiki, soita. Kirjaimet on rakennettu vanerista ja vanhoista muovileluista ja maalattu valkoisella spraymaalilla. Kirjainten alla on leikkutila, jonka lelulaatikkona toimii valolla ja leluilla täytetty jätteastia. Lattialla on vanhoja leluja, joilla saa leikkiä. Installaatiossa on käytetty valkoista kierrätettyä kokolattiamattoa, joka luo tilaan pehmeän ja arvokkaan, ilmavan vaikutelman. Teoksen sisällä, PLAY -kirjainten edessä on midipiano, jota soittamalla kokija voi ”soittaa” teosta eli leikkiä kirjaimiin ja leikkutilaan projisoiduilla animaatioilla. (t2+r-kollektiivi 2018.)



Kuva 1. Ensimmäiset Play-teoksen kokijat Joutokummun avajaisissa. Kuva: Mónica Suárez Galindo 2018.

4.2 Play-teoksen teemat

Joutokummussa taiteen piti syntyä kierrätetystä materiaalista. Ensimmäisenä ajatukse-
namme oli hyödyntää vanhoja leluja, ja tämä käytettävä materiaali antoi suunnan yhdelle
teoksen teemoista: leikki. Työryhmä pohdiskeli vanhojen lelujen kohtaloita ja maail-
maamme vaivaavaa kulutushysteriaa. Leikin pitää jatkua, vaikka lelu tai tavara on käy-
tetty ja vanha, se ei tee siitä arvotonta.

Ne ovat saaneet päälleen valkoisen hunnun, kuin pölykerroksen, joka tuo mieleen
apokalyptisen maiseman ja tuhon jälkeisen kauneuden. PLAY -kirjainten maalatut
vanhat muovilelut muistuttavat meitä unohduksesta, kulutushysteriasta ja ennen
merkittävien lelujen nykyisestä arvottomasta tilasta. Lattialle ja kirjaimiin animoidut
projisoinnit kannustavat meitä tuomaan esille sisäisen lapsemme. (t2+r-kollektiivi
2018.)

Haluan vielä erikseen nostaa esiin kirjainten leluista rakennetut kollaasit. Lelujen asetel-
mat rakensin yksin ja lähdin työstämään niitä aika intuitiivisesti. Huomasin kuitenkin, että
halusin asetelmillani luoda pieniä kohtauksia kirjaimiin. Teemallisesti kohtaukset eivät
liittyneet mihinkään, mutta huomasin myöhemmin hakevani niistä isompiakin merkityk-
siä. Käsitin pian, että lelut toimivat hiljaisena äänenä minulle. Jotkut tilanteista olivat uh-
kaaviakin, kuten kaltereiden takana oleva lelukani, tai leikkisotilas, joka vaani ase-
n kanssa kulman takana. Jotkut lelujen tilanteista olivat myös nostattavia ja humoristisia.
Olin asetellut osan leluista jalustoille ja luonut niille kohotetun aseman. Halusin luoda

lelujen asettelulla kuitenkin kaikista eniten jännitteitä ja itsenäisiä kokonaisuuksia jokaiseen kirjaimeen.



Kuva 2. Kokija Play-teoksen kukka-animaatiossa. Kuva: Mónica Suárez Galindo 2018.

4.3 Play-teoksen yleisökokemuksia

Joutokumpu oli auki 13.10.2018.—3.11.2018. Kävijöitä Joutokumpu näyttelyssä tuona aikana kävi noin 1020. Jotta sain käsityksen millaiselta kokijoiden mielestä Play-teoksen käyttäminen tuntui ja miten teoksen interaktiivisuus koettiin, teetin kahdellekymmennelle Play-teoksen kokijalle kyselyn. Kyselyn kysymykset olivat seuraavat: 1) Millaiselta tuntui käyttää Play-teosta? 2) Tuntuiko sinusta, että olisit ollut jollakin tavalla esillä? 3) Tuntuiko, että olisit ollut sisällä teoksessa? 4) Oliko teos osallistava? Kyselyyn osallistui sekä aikuisia että lapsia. Toimin näyttelyssä myös valvojana, joten osa kerätystä tiedosta tuli havainnoinnin kautta.

Play-teoksessa oli lavastuksellisia elementtejä: se oli rajattu tila, mihin piti astua sisälle. Teatraalista vaikutelmaa lisäsi, myös pianoon ja sen pöytään kohdennettu valo ja teoksen asetelma. Piano oli tilan takana ja sen edessä oli animoitu ja videomapattu alue leluineen. Lelujen lelukoppana toimi tilaan tarkasti aseteltu roska-astia. Leikkialueen

seinällä oli kirjaimet, jotka muodostivat sanan ”play”. Kirjaimet olivat päällystetty vanhoilla muovileluilla ja maalattu valkoiseksi. Play-sanan kirjaimetkin olivat videomapattu.

Teoksen yleisökokemuksia kerätessäni huomasin toistuvia teemoja. Yksi teemoista oli kokemuksellisen elämyksen kokeminen ja toinen, että kokijat kokivat olevansa sisällä teoksessa, osa sitä. Teoksessa kokija oli osana teosta siten, että teoksen animaatiot muuttuivat kokijan painaessa midipianon koskettimia. Toinen tapa, jolla kokija oli mukana, oli leluilla leikkiminen. Leikki tapahtui animaatiolla rajatussa leikkitalassa. Midipianolla soittelu kokijat kuvailivat myös leikiksi. Kokijat kokivat teoksen erittäin osallistavana. Osallisuutta teokseen yksi kokijoista kuvaili näin:

Kyllä tunsin olevani osa teosta. Loin teosta samalla, kun kokeilin sen toimintoja. (Omat arkistot, N7, 2019.)

Tässä kokija siis ei pelkästään kokenut olevansa osa teosta vaan myös teoksen tekijä. Midipianon käyttöä yksi kokijoista kuvaili, jopa koukuttavana. Myös yllätyksellisyydestä teos sai paljon positiivista palautetta. Eräs kokija kuvaili teoksen käyttämistä näin:

Teosta oli hauska käyttää ja sitä oli mielenkiintoista tutkia. Lisäksi siinä oli monia ulottuvuuksia ja sopivasti yllätyksellisyyttä. (Omat arkistot, N4, 2019.)

Saamani palautteen mukaan kokijat kokivat olevansa myös välillä vuorovaikutuksessa muiden teoksen sisällä olevien henkilöiden kanssa. Uskon tämän johtuvan teoksen asetelmasta: Kun midipianoa painoi ja teoksessa olevat animaatiot muuttuivat, erilaiset animaatiot loivat kokijoille erilaisia kokemuksia. Eli midipianoa paineleva kokija vaikutti siihen, millaisessa tunnelmassa muutkin teoksen sisällä olevat kokijat olivat. Yksi kokijoista kuvaili osuvasti tilannetta näin:

Koin olevani enemmänkin kullisseista ohjaileva hahmo. Minulla oli kuitenkin valta Play-maailmassa. Tämä siis silloin, kun käytin ohjauskonsolia. (Omat arkistot, N7, 2019.)

Kukaan kokijoista ei kuitenkaan kokenut olevansa liian esillä. Kokija kokee taiteen yksilöllisesti ja kiinnittää huomioita omiin tuntemuksiin ja omaan tilalliseen kokemukseen.

4.4 Roolini taiteilijana ja tuottajana

Installaatiota rakentaessani roolini vaihteli taiteilijasta tuottajaan. Tuotannolliset tehtävät liittyivät teoksen rakentamisen aikataulutukseen ja installaation rakennustarvikkeiden

löytämiseen. Olin apuna välillä myös Annika Niskaselle yleisissä tuotannollisissa asioissa Joutokumpu-näyttelyä rakennettaessa.

Olen aikaisemminkin ollut projekteissa, joissa minulla on moninaiset roolit. Tästä oli minulle hyötyä. Taiteilijana on teosta luodessa tietynlaisessa flow -tilassa, joskus voi tuotannollisten asioiden hoitaminen äkillisesti katkaista sen. En kuitenkaan kokenut tässä mitään ongelmaa työstäessäni Play-teosta. Verrattaessa teatteriproduktioon, koin joitakin samankaltaisia tunteita valmistaessani installaatiota. Kyse on jonkinlaisen illuusion ja kokemuksen tuottamisesta yleisölle ja itselle. Teatterissakin esityksen tuottaminen on prosessi, joka johtaa jonkun maailman tuomiseen lavalle.

Kuitenkaan installaatiota tehdessä ei liikaa jää ajattelemaan, mitä yleisö ymmärtää ja mitä ei. Taiteilijana on kiinni prosessissa. Taiteessa taiteilija elää prosessissa. Taiteilija ei voi tietoisesti valita aiheitaan vain miellyttääkseen yleisöään. Prosessi näkyy taiteessa, paljastaen kokijalle osan taiteilijan sisäisestä maailmasta. (Wands 2006, 10–14.)

Installaatiota rakentaessani muistin, miten hienoa on tehdä käsillä jotakin, jonka laitan esille. Siinä oli jotakin konkretiaa, jota olin kaivannut tekijänä.



Kuva 3. Installaation kirjaimet saavat valkoisen maalipeitteen. Kuva: Annika Niskanen 2018.

5 PLAY-INSTALLAATIO KOKIJAN JA TEKIJÄN VÄLISSÄ

5.1 Play-teos installaatio- ja mediataidekäsitteiden risteyksessä

Play-teos on interaktiivinen mediataideteos, mutta se on myös installaatioteos. Play-teos ei olisi interaktiivinen mediataideteos, ellei siinä olisi käytetty teknisiä välineitä, joita kokija voi käyttää. Teos on kuitenkin myös installaatio ja saa kokemuksellisuutensa, juurikin tekniikan ympärille rakennetuista lavastuksellisesta tilasta ja esineistä. Play-teoksen tekee kiinnostavaksi installaatiotaiteeseen kuuluva ”esineatteri” -käsite. Siinä esineet saavat uuden merkityksen ja arkiset esineet saavat uuden arvon, kun niitä hyödynnetään tai käytetään taideteoksen rakennusaineina.

Installaatio on ohjattu esineiden asetelma luodussa kuvitteellisessa maailmassa. Tilan rajoina toimii galleriatila. Lukemissani kirjoissa monet kirjoittajat soveltavat teatterin termejä installaatiotaiteeseen. Esimerkiksi Teemu Mäki (2005) kertoo, miten häntä kiinnostaa esineiden teatteri installaatiotaiteessa ja miten installaatio on teatteria ilman näyttelijöitä. Anne Ring Petersen (2015) kuvailee installaatiotaidetta taiteena, joka toimii teatterin ja visuaalisen taiteen välillä. Ring Petersenin ja Mäen vertailut vahvistavat omia kokemuksiani installaatiotaiteesta ja miten siinä sekoittuvat visuaalisen taiteen ja teatterin maailmat ja lainalaisuudet. Luon ja tuotan maailman johon kokija astuu, kuin esiintyjä teatterilavalle, tuoden ympärillä oleville esineille ja asioille merkityksen.

5.2 Play-teoksen kokija on tekijä

Play-teos muuntuu eri kokijoiden käytössä ja teos antaa tilaa leikille ja ihmetykselle myös kokijoiden välillä. Palautteen mukaan kokijat kokivat olevansa teoksen sisällä. Play-teoksessa kyse oli enemmän leikkiasetelmasta kuin varsinaisesti siitä, että kokija pystyisi vaikuttamaan suuresti teoksen sisältöön. Kuitenkin kokijaa ja teoksen käyttäjää haluttiin korostaa. Valo midipianon yläpuolella laittoi soittajan ”parrasvaloihin”, ja projisoidussa leikkitalassa olevat leikkijat olivat kuin lavalla.

Uskon, että oma ja joidenkin ryhmänjäsenien teatteritausta vaikutti teoksen rakentamiseen siten, että teoksen fyysinen asetelma muistutti jollakin tavalla teatterilavan

rakennetta. Midipianon soittaja oli kuin valomies. Play-kirjaimet sekä projisoitu leikkitala olivat kuin teatterilava ja siinä leikkivät olivat kuin teoksen esiintyjät. Teos myös innoitti joitakin kävijöitä jatkamaan installaatiota. He rakensivat lattialla olevista leluista oman jatkumon installaatiolle. Jotkut kokijoista kokivat animoidun leikkitalan osittain tanssilattiana. Vaikka musiikkia ei ollut se innoitti erilaiseen olemiseen ja Play-teokseen osallistuvat lapset esittivät välillä omia bravuuriliikkeitään. Lapsikokijat olivat ehkä muutenkin rohkeampia. Lapset menivät suoraan koskemaan ja kokeilemaan, kun taas aikuiset tulivat teoksen sisälle hieman tutkivammin ja varovaisemmin. Kyselyn mukaan teos herätti joidenkin aikuiskokijoiden sisäisen lapsen. Yksi kokijoista kuvailee teoksen käyttämistä näin:

Innostuin, kiva oli päästä tutkimaan sitä, lapsekas fillis, pääsee leikkimään. (Omat arkistot, N6, 2019.)

Leikkitalan leluja ei tarvinnut siivota paikoilleen, vaan ne jäivät aina niihin kohtiin ja asetelmiin, mihin edellinen käyttäjä oli ne laskenut. Animaatio jäi aina edellisen kokijan jäljiltä tilaan, tai kuvioon, jonka tämä oli viimeksi valinnut. Tässä huomasin välillä pitkiäkin pohdintoja kokijalla siitä, minkä animaation hän haluaa jättää installaatioon. Teoksen tunnelma todella muuttui radikaalisti riippuen siitä, millainen animaatio teoksessa pyöri.

Erikseen haluan nostaa esille teoksessa leikkivät kokijat. Playn leikkitala oli varsinkin perheen pienimmille suosittu paikka. Teoksen tunnelma muuttui paljon silloin, kun leikkijöitä oli tilassa paljon. Teoksen sanoma melkein muuttui. Kun leikkijöitä oli tilassa, teoksen tunnelma oli kepeä ja toiveikas. Kun tilassa ei ollut leikkijöitä, vaan epämääräisesti aseteltuja leluja, jotka valuivat lattialle roska-astiasta, oli teos melkein surullinen ja uhkaavakin. Tähän liittyi myös se, mikä animaatio installaatioissa pyöri.

5.3 Play-teoksen omistajuudesta

Videotaiteessa video on teos, jota kokija ei voi käyttää, ainoastaan katsella, kuten maa-lausta tai patsasta. Suurin ero siihen on mielestäni interaktiivisen mediataiteen omistajuudessa. Teos on yleisön ja taiteilijan yhteinen, se on tarkoitettu käytettäväksi ei pelkästään katseltavaksi. Vaikka tein kyselyn, jossa kysyin suoraan kokijoilta tuntemuksia Play-teoksesta on vaikeaa saada tallennettua juuri sitä tunnetta, jonka kokija kokee pään sisällä juuri sillä hetkellä, kun hän on teoksen kanssa vuorovaikutuksessa. Kokijoiden vastaukset avasivat kyllä sitä kokemusta ja myös pään sisäisiä ajatuksia siitä, kuinka kokija

kokee vaikuttavansa teoksen kulkuun vai kokeeko hän olevansa vain vierailija taiteilijan valmiin teoksen sisällä.

Voi sanoa, että ainoastaan taiteilija pystyy antamaan teokselle alustan tai raamit, joiden puitteissa kokija kokee ja tekee asioita. Tässä mielessä teos on ainoastaan taiteilijan ”hallinnassa”. Play-teoksessa kokija sai kuitenkin aika paljon valtaa myös siihen, millä tavalla itse teoksen kokee ja miltä se oman kokemuksen aikana näyttää. Vaihtamalla animaatioita teokseen, kokija loi aina uudenlaisen tunnelman koko tilaan. Teoksessa on erilaista olla vaaleanpunaisten kukka-animaatioiden keskellä, kuin psykedeelisten kiemura-animaatioiden keskellä.

Kokija sai myös päättää, miten teosta katselee. Hän saattoi olla teoksen sivussa tai sitten ihan keskiössä. Kirjainten edessä oleva leikkitala oli välillä täynnä lapsia leikkimässä. Se minkä lelun he valitsivat leikkiin, oli heidän oma valintansa. Toki tässäkin tapauksessa täytyy muistaa, että taiteilijat olivat tuoneet juuri ne lelut tietoisesti tilaan.

6 LOPUKSI

Play-teoksen tekeminen on minulle taiteilijana eräänlainen merkkipaalu. Kyse on ensimmäisestä taidenäyttelystä, jossa olen itse ollut tekijänä. Kokemukseni oli erittäin innostava. Mediataide ja installaatiotaide tutkimuksen kohteina olivat minulle myös uusia aihealueita. Tätä artikkelia kirjoittaessani tunteeni siitä, miten eri taiteenlajit kietoutuvat yhdeksi isoksi kokonaisuudeksi kokijan kautta vain vahvistui. Kokijan suhde taiteeseen on aiheena suorastaan ikiaikainen. Taiteen kokijat ovat vuosisatoja saaneet luoda suhdetta ympärillä olevaan taiteeseen. Taideteoksen ja kokijan välinen suhde on mystinen kenttä, jonka tutkimista taiteentutkijat ja taiteilijat jatkavat. Kiinnostavaa on nykytaiteessa huomata, miten taideteokset itsessään voivat luoda kokijaa tutkivia tilanteita. Vaikka tein pienimuotoista empiiristä tutkimusta Play-teoksen kokijoiden kokemuksista, on silti vaikea tavoittaa, mitä katsoja kokee ja tuntee. Jos mietin omia taidekokemuksiani, on niiden pukeminen sanoiksi haastavaa.

Tunne teosta katsellessa ja kokiessa tapahtuu ihmisen mielessä juuri sillä hetkellä. Kokemuksellisuuden lisääntyminen taidenäyttelyissä kertoo kiinnostuksesta taiteen kokijan tuntemuksiin. Kun katselin Play-teoksen kokijoita ja luin palautekyselyjen vastauksia, varsinaista tunneperäistä kokemusta oli hankala tavoittaa niistä. Voi todeta, että taiteen kokijan kokemus on yksityinen. Se on teoksen ja kokijan oma vuoropuhelu, johon taiteilijalla ei ole pääsyä.

Jäin pohtimaan myös kysymystä digitaalisen taiteen arvon määrittämisestä museoissa ja myyntitilanteessa. Mihin arvo perustuu ja mikä on sen tulevaisuus? Yksi asia arvoa arvioitaessa on varmasti teoksen tekijä ja toinen on idea ja sen luoma tunteellinen ja yhteiskunnallinen arvo. Uskon kuitenkin, että digitaalista taidetta ei voi arvottaa vanha-aikaisilla säännöillä, vaan digitaalinen taide on luonut uusia tapoja määritellä teoksen arvoa. Interaktiivinen mediataide ja installaatiot ovat tällä hetkellä suuressa nosteessa ja luovat uutta teoriakenttää taiteessa.

Kokeminen ja kokemuksellisuus on nykyajan museon ja gallerian yksi tärkeimmistä rakennuspallikoista. Taiteilijoita kiinnostaa luoda maailmoita, joihin kokija voi jollakin tavalla osallistua ja joissa olla tekijänä. (Cooper 2018; Mäki 2018.) Kokija on tällä hetkellä taidemaailman keskiössä. Kuitenkaan emme saa unohtaa taiteen varsinaista merkitystä ja sitä, miksi sitä luodaan. Vaikka kokemuksellisuus on keskiössä, tarkoituksena ei ole tehdä taiteesta palvelua luomalla tilanteita, joita kokija haluaa kokea. Taideteoksen lu

taiteilija ja sen arvoa ei voi kukaan poistaa, vaikka taiteen tekemisen välineinä ovat osallistumiseen mahdollistavat digitaaliset välineet.

t2+r-taidekollektiivi. 2018. Play-teoksen esittely.

Wands, B. 2006. Art of the Digital Age. London:Thames & Hudson Ltd.