

## Teoksiin saa koskea

*MuuMedia 3.4.1993.*

*OtsoGalleria 3.4-25.4 1993.*

Interaktiiviset teokset eivät ole valmiita objekteja, vaan ne muokkaantuvat käyttäjän mukaan. Teokset eivät ole autonomisia tai suljettuja systeemejä. Katsoja on vaeltaja, operaattori tai osallistuja. Kokemus transformoituu fyysisestä aktiivisuudesta mentaaliseksi tapahtumaksi.

Audiovisuaalisen kulttuurin tutkija Anne-Marie Duguet Pariisiin yliopistosta luennoi MuuMediaFestivaaleilla 3.4.-93 "Interaktiivisuuden käsitteen lähtökohdista taiteessa".

Hänen mukaansa teoksen ja katsojan välinen aktiivinen yhteys ei ole enää utopiaa. Interaktiivisen taiteen mukana suhde kuvaan muuttuu meditatiiviseksi, ja vastaanotossa teoksen prosessiluonne nousee keskeiseksi. Merkitykset ovat liikkuvia ja värähteleviä, eivätkä suljetusta rakenteesta riippuvaisia. Diskurssin muuntaminen fragmentaariseksi on keskeistä katsojan tai kokijan aktivoinnissa.

OtsoGalleriassa esillä ollut William Seamanin teos *The exquisite mechanism of shivers* ("Väristysten kiihkeä mekanismi") on kuvalevyn ja tietokoneen yhdistelmä, jolla voi loputtomasti luoda uusia sana-, kuva- ja ääniyhdistelmiä. Installaatio toimii lineaarisesti, fragmentaarisen nonsense-logiikan mukaisesti. Mahdollinen narraatio syntyy hetkellisesti katsojan tajuntaan, kadoten kuitenkin nopeasti kuvatulvaan.

Duguen mukaan tällaisten interaktiivisten teosten sisäinen hierarkia on heterogeenista ja mo-

nitaisoista. Vaihtelevuus ja eri elementtien samanaikainen läsnäolo tiivistyvät hypermediassa. Taide-teosta ei ymmärretä enää objektina, vaan kenttänä, jossa erilaiset kokemukset ovat mahdollisia. Katsoja on aktiivinen osallistuja, ja hänen läsnäolollaan on vaikutus teokseen. Teos on vain yksi elementti tilassa ja katsoja näkee itsensä osana luomistytöitä. Interaktiivinen teos ei ole ymmärrettävissä pelkästään katsomalla, vaan se edellyttää osallistumista. Aktiivisuus siirtyy teokseen itseensä teknisen meditaation välityksellä.

### Kuvasta apparatukseen

Käsite apparatus on keskeistä näiden teosten ymmärtämisessä. Kyse ei ole enää kuva-analyysistä, sillä kuva on sulautettu sisälle systeemiin. Apparatus on tuttu käsite elokuvateoriasta. Sitä on käytetty kuvaamaan prosessin ja identifikaation suhdetta fiktiivisessä elokuvassa. Se yhdistää imaginaarisen systeemin, teknisen välineen sekä tilan organisoinnin. Apparatus on samanaikaisesti käsite ja teknologia. Lyotard kuvaillee apparatusta transformoijaksi materiaalisen todellisuuden ja mentaalisen tilan välillä

selittää Duguet. Hänen mukaansa käyttöliittymä on mahdollisuuksien tila, missä sisäänpääsy teokseen on organisoitu tietyllä tavalla. Se määrittelee katsojan positiota interaktiossa suhteessa teokseen. Käyttöliittymä ei ainoastaan manipuloi ja saa aikaan trikkejä, vaan se määrittää myös katseen positiota, sitä tilaa missä olet ja mihin katseesi asettuu.

Esimerkkinä katsojan asemoinnista on mm. Agnes Hegeduksen interaktiivinen installaatio *Hand-sight* ("Näkevä käsi"), jossa käyttöliittymänä on silmämunan näköinen hiiri. Se viedään läpinäkyvän maljan sisälle, ja samanaikaisesti valkokankaalle projisoit-

tuu tietokoneella luotu näkymä Golgatasta. "Installaatiossa silmä on kädessä. Se on esimerkki apparatuksesta. Teos käsittelee kosketuksen ja katseen välistä suhdetta, sitä kuinka ne ovat yhteydessä toisiinsa." Katsojalle tämä kolmas silmä luo mahdollisuuksia eri näkökulmien valintaan. Katse on subjektin sisäisestä maailmasta riippumaton, sillä silmä ei ole kiinni ruumiissa.

Teos muistuttaa klassista Descartesin 1600-luvulla tekemää koetta, jossa häränsilmä asetettiin pieneen aukkoon pimeässä huoneessa. Silmän lävitse tarkasteltiin kuvaa ulkomaailmasta. Koe oli mekaaninen tulkin havainnosta, joka on riippumaton immateriaalisista rajoituksista subjektin sisäisestä maailmasta. Hegeduksen installaatiossa silmä ei enää toista ulkoista todellisuutta, vaan tuottaa digitaalisen representaation katsojan interaktion mukaan. Teoksen maailma tosin rajoittuu ohjelman laajuuteen.

Lynn Hershmanin teos *A room of one's own* ("Ikioma huone") on kurkistuslaatikko, jossa katsoja liikuttelee periskopin näköistä laitetta. Siinä manipuloidaan pientä ikkunaa, jossa katsoja on näkymän edessä. "Se leikkii voyeuristisella halulla, ja sitoo katsojan teokseen. Me joudumme ajattelemaan suhdettamme representaatioon."

Interaktiivisten teosten hyöty- ja haittapuoli on mahdollisuuksien runsaus. Teokset edellyttävät käyttäjältä puolenkin tunnin intensiivistä osallistumista ennen kuin suostuvat avautumaan ja toisinaan edes toimimaan kunnolla. Usein teokset pelkästään demonstroivat uusia tapoja käyttää softwarea, eikä myöskään olisi olemassa ilman tehokkaita supertietokoneita. Interaktiivista teosta määrittää myös sen immateriaalinen luonne. Museot lait-

tavat esille ja ostavat systeemejä, eivät teoksia. Taiteilijat antavat käyttöliittymän ja kehykset teokselle. He luovat aikaan katoavia mahdollisuuksia ja haastavat katsojan tekijäksi. Katsojasta tulee taikuri, jonka teos tuhoutuu seuraavan käyttäjän interaktiossa.

### Reaaliaikaista meditointia

Interaktiivisuus on myös vuorovaikutusta eri teknologioiden välityksellä. Paul Sermonin installaatio-performanssissa *Telematic Seance* ("Telemaattinen istunto") tutkitaan uutta kommunikaatiotilaa. Istunto tapahtuu virtuaalitullassa. Paul Sermonin performanssi projisoidaan videokuvana ISDN-linjaa pitkin näyttelytilan pöydälle. Sen ympärillä istuvat näyttelyvieraat voivat kommunikoida Sermonin kuvan kanssa. Teos itsessään on media. Sosiaaliset dimensiot tässä

teoksessa aktivoivat utopioita kollektiivisuudesta. Välittömyys, reaaliaikaisuus, simultaanisuus ja modifikaatio ovat fundamentaalisia käsitteitä teoksen kokemisprosessissa.

Duguen mukaan relatiivinen autonomia teosten eri osien välillä on usein näennäistä, sillä kaikkea ei voi kontrolloida. Luc Courchesnen teoksessa *Portrait One* (Muotokuva n:o yksi) katsoja keskustelee monitorista lasilevyllä heijastuvan naisen kuvan kanssa. Teos on toteutettu hypermediانا. Nainen on persoona, jolla on rajoitettu mahdollisuus vastauksiin. Christa Sommererin ja Laurent Mignonneun tietokoneella toteuttama interaktiivinen puutarha ei ole kontrolloitavissa. Kasveista ei varmuudella tiedä, kuinka ne tulevat kehittymään.

Interaktiiviset installaatiot luovat uuden estetiikan. Tekijä luo tilanteita ja mahdollisuuksia manipulaatioon. Interaktiivisuutta ei tulisi käsittää pelkästään funktionaalisen arvona. Se aktivoi älyllisesti ja vaikuttaa tunteisiin. Installaatiot liikkuvat ihmisten välisen kommunikaation, muistojen ja nautinnon alueella. Teokset eivät ole efektejä tai trikkejä. Ne sisältävät niitä, mutta se ei ole itsetarkoituksellista. Teokset aktivoivat tunteita. Teknologia seuraa mielikuvitusta.

*Anne-Marie Duguet on julkaissut mm. kirjat Voyages virtuelles (1988) ja Jean-Christophe Avery, (1991). Tekstissä kuvaillut teokset ovat esillä OtsoGalleriassa 3.4-25.4 1993*

**Minna Väisänen**