

Erkki Huhtamo

VIRTUAALISTA
NOJATUOLIMATKAILUA
EPÄILYN MAISEMASSA
Jeffrey Shaw'n taiteesta

Jeffrey Shaw on Hollannissa asuva, australialaissyntyinen taiteilija, jonka tuotanto on poikkeus tietokoneteknologiaa hyödyntävän taiteen toistaiseksi vielä karussa maisemassa. Hänen työnsä muodostavat hämmästyttävän johdonmukaisen kokonaisuuden, joka on nopeasti - toisinaan etuajassa - reagoinut mediateknologian ja sen yhteiskunnallisten sovellusten kehityskulkuihin.

Samalla Shaw'n interaktiiviset tilateokset kytkeytyvät orgaanisesti hänen omiin lähtökohtiinsa kuvataiteilijana ja laajennetun taidekäsitteksen toteuttajana. Shaw itse kutsumaa taidettaan "virtuaaliseksi maailmanmatkailuksi".

Hänen installaationsa *The Legible City* oli esillä huhtikuussa 1991 Espoon Interaktiivisen taiteen näyttelyssä ja siirtyi sitten kesäksi Retreitin El Art -tapahtumaan.

Jeffrey Shaw'n videoveistoksessa *Heaven's Gate* (1987) kokija seisoo pimennetyn kupolin sisällä ja tuijottaa sen lakeen; barokkinen *trompe l'oeil* -näky on herännyt henkiin alituisen purkautuvaksi, pikseleitä sinkoilevaksi avaruudeksi; digitalisoidut kattomaalaukset muuntuvat satelliittikuviksi maasta, sitten kaikki taittuu kokoon pyöriviksi tilageometrisiksi muodoiksi. Ohjaamallaan joystickillä kokija taikoo esiin vielä yhden kuvakerroksen, digitaalienenkeleitä. Teoksen toisessa versiossa joystick on poissa ja kokija seisoo peilin päällä, tuijottaen edelleen kupolin lakeen.

Teos esittää kysymyksiä länsimaiselle metafysiikalle: mitä tarkoitamme, kun sanomme "ylhäällä" ja "alhaalla"? Taivas ja helvetti - mutta kumpi kumman peilauksena? Miten suhteutuvat toisiinsa kokijan taivasta ja satelliitin maanpintaa pyyhkivät silmät - ihmissilmä ja keinotaivas, keinosilmä ja ihmismaa? Missä ja kuka on tämän taivaan portin Luoja, kuka sen kolkuttaja? Ja miksi turvaudumme näihin dualismeihin?

* * * * *

Pariisin La Villette -tiedekeskukseen toteutetussa *Inventer la terre* -teoksessa (1986) kokija seisoo pyöreän mustan terrazzo-laatan päällä ja tuijottaa siitä esiin pistävän kiillotetun teräspylvään silmikkoon kuin periskoopin tähtäimeen. Sen läpi erottuu sektori tiedekeskuksen salia ja näkymän 'päällä' kuin ilmassa leijuva toinen todellisuus, tietokone-

graafinen maisema. Silmikon molemmin puolin olevista kädensijoista kokija voi kääntää pylvästä panoraamisesti ja lipua toisiaan seuraaviin - reaali-maailman kanssa päällekkäisiin - näkymiin. Painamalla laukaisijaa hän voi 'ampua' paljastuvat virtuaalimaisemat eloon, 'esittämään' omaa panoraamaansa, mytologisia maailmankuvia, versioita maailman synnystä.

Jälleen kimppu vastakohtia: muinaisuus ja nykyyhetki, myytti ja historia, rationaalinen ja mystinen, reaalinen ja virtuaalinen. Jalustaan kaiverrettu kabbalistinen linnunrata - taivas jalkojen alla, yläpuoli alapuolessa, konkreettinen ja kosminen. Panorama, panoptikon. Valvonnan teknologia, totalitarismin argumentti. Torpedohöyökkäys relativismin sananviejäksi muuntuneena.

* * * * *

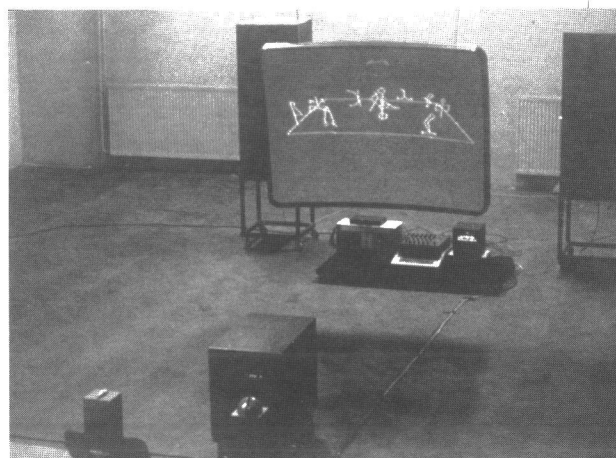
Tällaiset äärimmillen kiteytyt, lomittaiset ja päällekkäiset merkitystihentymät ovat Jeffrey Shaw'n taiteelle tunnusomaisia. Shaw lähettää kokijan, kerta toisensa jälkeen, matkalle kohti suurten arvoitusten alkulähteitä. Digitaalinen tietokone on hänen taikalatikkonsa, josta hän loihti esiin virtuaalisia maailmoja - strukturoituja ja kuitenkin kangastusmaisia. Shaw'n maailmat ovat synteettisiä, vastikään numeroista syntyneitä. Silti niiden rakenteissa kertautuvat ikivanhat (mutta ajattomat) maailmanmallit ja näkemistavat - mentaaliset kartat, joita ihminen loi määrittääkseen paikkansa kosmoksessa.

Shaw'n teoksen kokeminen merkitsee näihin perusmalleihin osallistumista, niiden uudelleen aktivoitumista. Varhaiskantaisten kansojen yhteisölliset riitit on kuitenkin korvannut yksilön ja teknologian vuorovaikutus. Tietokone on se kenttä, jolla kollektiiviseen muistiin tallennetut myytit visualisoidaan. Uusi rituaali on niiden kanssa keskustelusta, ja suoranaista niiden sisään astumista. Tavallaan kyse on rituaalisesta teatterista, polyfonisesta monodraamasta, jolla on monta ääntä, mutta vain yksi protagonistista - kokija itse. Tekijä on vetäytynyt näkyvistä - niin kuin näytelmän kirjoittaja, tietokoneohjelman laatija, tai luomistyönsä päättänyt jumala.

* * * * *

Myytin ja riitin huojentavuus, niiden luonne yhteisön arvojen, sisäisen koherenssin ja maailmankuvan vakuutena on Jeffrey Shaw'n teoksissa kadonnut. Perinteisen myytin totalitaristinen kaiku - oman maailmantulkinnan julistaminen objektiiviseksi maailmanjärjestykseksi - on vaihtunut ideolo-

Going to the Heart of the Center of the Garden of Delights (1986).



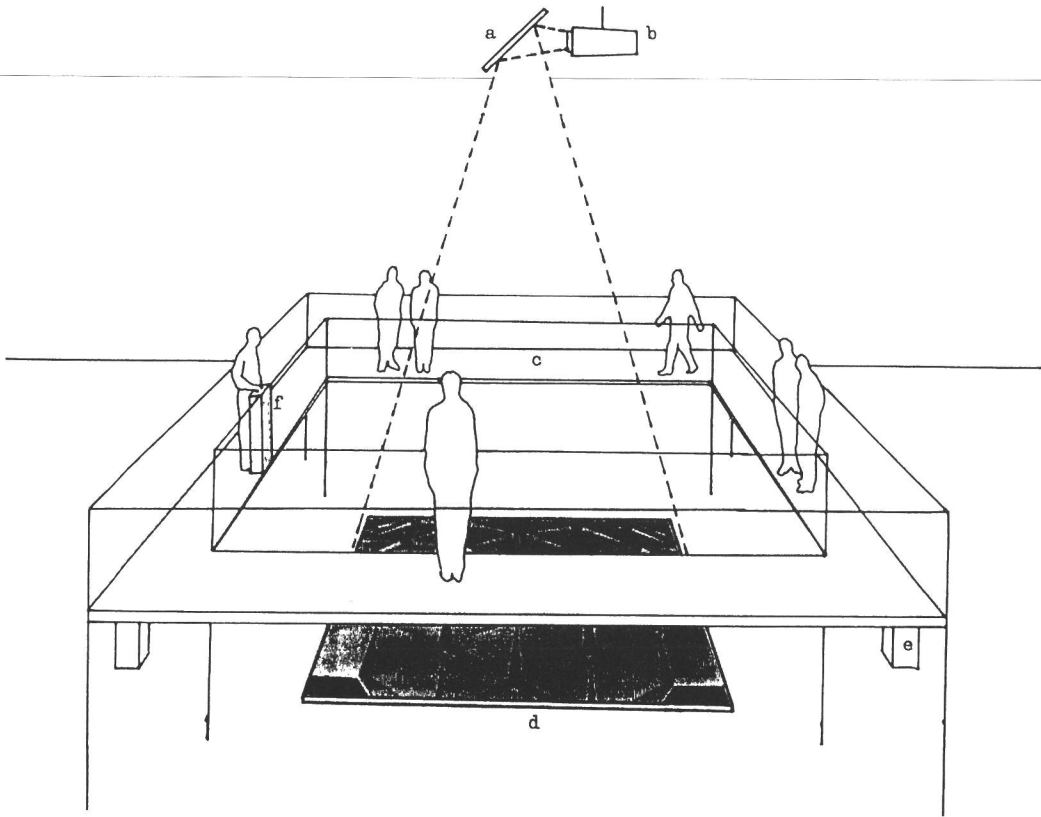
Points of View

gisten äänen polyfoniaksi. Uppoutuminen Shaw'n teoksiin on näin matkustamista epäilyn maisemaan, todellisuuden näkökulmien pohjimmaiseen yhteensovittamattomuuteen.

Tilateoksessa *Points of View, 1-3* (1983-84) kokija istuu kuvaa vastapäätä ja manipuloi joystickien avulla videoprojektiona näkyvää 'pelikenttää'. Sillä seisovat hahmot ovat egyptiläisiä hieroglyyfejä. Kenttää tilallisesti käännellessään (muutelllessaan omaa näkökulmaansa) kokija osuu samalla aistimiin, jotka aktivoittavat äänilähteitä (versiosta riippuen kirjailijoiden tekstejä, sotapsykologian konferenssissa nauhoitettuja puheenvuoroja, kuvan hieroglyyfiin pohjalta laadittuja tarinoita). Visuaalisten näkökulmien vaihtuminen - kiintopisteen puute - tuo esiin ideologisten äänen suhteellisuuden ja ennakoimattomuuden.

Jeffrey Shaw'n taiteessa tietokoneesta - *universaalikoneesta* - tulee epäilyprosessori siinä missä myyttigeneraattori. Skeptinen ajattelu kyseenalaistaa viitoitettuja reittejä ja yksisuuntaisia teitä. Line-





The Narrative Landscape -installaation kaavakuva. a) peili, b) videoprojektori, c) katsomistaso, d) kuvan projisointipinta alemmalla tasolla, e) kaiuttimet, f) vierailijoiden käytettävissä oleva joystick.

aariset asfalttiet vaihtuvat haarautuvien polkujen puutarhoiksi. Keskipiste on kaikkialla eikä missään; se muuttuu hetkestä hetkeen. Tämä kuulostaa melkein kuin HyperCardin määritelmältä.

* * * * *

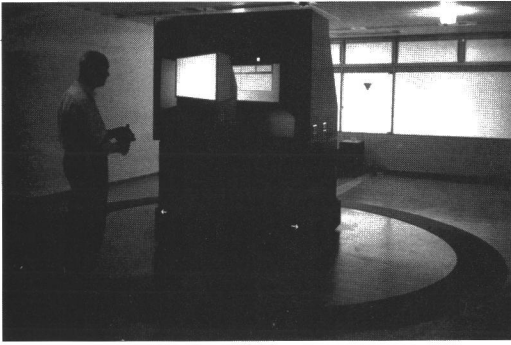
Varhaisissa kulttuureissa subjektia ja objektia ei mielletty erillisiksi. Havaintaja, havainnointi ja havainnon kohde olivat yhtä ja samaa järjestelmää. Ne olivat dynaamisessa - kenties magisessa - suhteessa keskenään. Kuva oli mentaalinen pikemmin kuin fyysinen entiteetti. Se oli myös indeksi, pois-olevan edustaja, mediumi, jonka välityksellä transsendenssi keskusteli tämänpuolisen kanssa.

Länsimaissa renessanssi erotti kuvan ja havainnoitsijan toisistaan. Se teki kuvasta syvyysgeometrisen mekanismin, joka 'käänsi' aistimaailman kolmiulotteisiksi tiloiksi kaksikulotteisiksi pinoiksi. Kuvaa pääsi kävi keskeisperspektiivin kautta. Tilanne muistutti kaukoputkella - saman aikakauden tuotteella - katselua; se vaati samanaikaisesti sekä etäisyyden ylläpitämistä että kuvarajauksen imaginaarista läpäisemistä.

Jeffrey Shaw'n teokset palauttavat kokijan ja kohteen välisen symbioosin. Ne särkevät renessanssikuvan viileän kopeuden ja viettelevät katsojan tunkeutumaan syvyyksiinsä - niin kuin tapahtui jo varhaisteoksessa *Movie Movie* (1967): puhallet-

tava, kuohkea 'valkokangas' houkutteli yleisön regressiiviselle aikamatkalle, sukeltamaan muoviiseen kohtuun. Teoksessa *The Narrative Landscape* (1985) projisoitu kuva on lattialla tai altaan pohjassa, kuin veden valtaan joutuneen keisarihuvilan lattiamosaikki. Joystickin avulla digitaalisen mosaiikin palaset, heräävät eloon, ja kokija löytää kuvapinnan alta uusia kuvia ja taas uusia, kuin nykyhetken katseelle avautuvia unohtuneen kulttuurin kerrostumia.

Teoksessa *Going to the Heart of the Center of the Garden of Delights* (1986) renessanssiperspektiivin elementit ovat tavallaan venyneet itse kuvasta sen edessä olevaan tilaan. Kokijan kulkiessa, kuin kirkon käytävällä, kohti materialisoituneen perspektiivitalan pakopistettä kuva alkaa transformoitua (kulkureitin poikki asetettujen infrapuna-sensorien välityksellä). Se muuntuu Oshiman *Aistien valtakunnasta* Boschin *Maanpäällisten nautintojen puutarhaksi* ja takaisin, pikselien 'siirtymävyöhykkeen' kautta. Kokija kulkee samanaikaisesti kahdessa tilassa - fyysisessä ja virtuaalisessa. Fyysisessä hänen kulkunsa muistuttaa alamaisten vaellusta kaikkivaltiaan Herran, alttarikuvan luo. Virtuaalisessa renessanssiperspektiiville ominainen katseen valta, sen *alistavuus*, kasvaa absurdiin äärimmäisyyteensä: kohteen 'fyysisen' hallintaan. Vallankäytön, alistamisen ja halun teatterin taustaprojektion muodostavat Oshima ja Bosch -



Jeffrey Shaw ja Alice's Room (1989).

rajojen tapailu, transgression kihelmöivyyys.

* * * * *

Jeffrey Shaw'n taide on suhteellisuusteoreettista turismia. Liike, matkallaolo, on pelkkää suhteen muuttumista tilassa - juuri niin kuin kuvittelemme kävellessämme maan jalkojemme alla pysyvän paikallaan, kun se itse asiassa kiidättää meitä avaruuden halki. Ei merkitse mitään mikä tai kumpi liikkuu, polkupyörä vai maisema. *The Legible Cityssä* (1988) lattiaan - siis *maaperään* - kiinnitetty polkupyörä toimii kuin Lumière-veljesten kammesta väännettävä kinematograafi - hammasrattaiden pyörittäminen synnyttää maailman.

Phantom Ride -elokuviissa kamera sijoitettiin veturin nokkaan; se 'kirjoitti muistiin' paniikkimaisen liikkeen diskurssin. Katsojat tempautuivat mukaan lukemaan tätä virtuaalista 'täpärän pelastuksen sanomaa' kokeni olevansa vuoren jyrkännettä viistävällä rautatiellä. *The Legible Cityssä* 'viljelemättömän' todellisuuden attraktiot ovat vaihtuneet sivilisaatioksi, lukemiseksi, mutta samalla myös todellisuuden kirjoittamiseksi omalla ruumiillaan, polkupyörän proteesin - tai 'kynän' - välityksellä. *Caméra-stylon* tilalle on tullut *Caméra-vélo*. Kaupunki on muuttunut kielen järjestelmäksi, risteilevien lauseiden verkostoksi. Manhattanin tai Amsterdamin sanakatuja pyörittäminen merkitsee niiden syntaksien särkemistä ja uuden aleatorisen 'liikkeen runouden' puhkeamista kukkaan.

* * * * *

Virtuaalinen teknologia tekee mahdolliseksi peilin läpi astumisen, josta Lewis Carroll ja Jean Cocteau unelmoivat. Se tekee mahdolliseksi mahdollottomien huoneiden rakentamisen ja niiden sisustamisen mahdolltomiksi kodeiksi tai mahdollisiksi museoiksi. Se mahdollistaa niissä vierailamisen ja keskustelemisen Liisan kanssa.

Alice's Room (1989) ja *The Virtual Mu-*

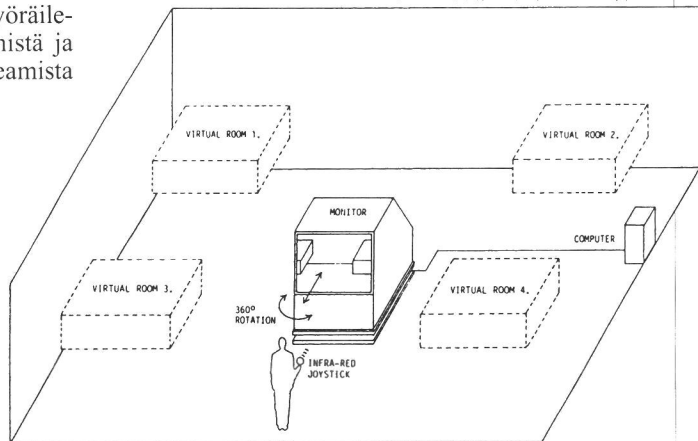
seum (1991) ovat paikkoja, joiden toteuttamisen vasta digitaalinen tietokone on tehnyt mahdolliseksi, mutta jotka ovat olleet olemassa ihmisen mielikuvituksessa. Niissä irtautuminen insinööritaidosta imaginaariseen käy höyhenkevyesti. Virtuaalinen epäpaikka kohoaa leijumaan irrallaan fyysisestä näköstilastaan.

Avain tähän teospariin ei ole niinkään käyttöliittymä - ensinmainitussa joystick, jälkimmäisessä tuoli, joiden avulla on mahdollista pyörittää koneellisesti huonetilan keskellä seisovaa suurikoista monitoria ja 'ajaa' sen sisään - kuin fyysisen ja virtuaalisen tilan vuorovaikutus. Hieman niin kuin "henkivalokuvissa", joissa kameran puhtaasti mekaaniseen suoritukseen näyttää tarttuneen mukaan Vieras, Selittämätön, myös Shaw'n monitorissa näkyvässä ympäröivän näyttelytilan toisinnossa on mukana "jotain muuta": neljä huonetilassa leijuvaa pientä 'laatikkoa'. Kun astut niihin sisään, ne paisuvat äkkiä - luonnollisen kokoisiksi fantasiatiloiksi, museosaleiksi tai muuksi.

Nämä leijuvat laatikot vastaavat niitä huoneita, joiden avaimenrei'istä Cocteaun runoilija tirkisteli *Runoilijan veressä*. Ne vastaavat niitä fantasiamaailmoja, joissa Winsor McCayn *Pikku Nemo* yöaikaan matkusti, vain herätäkseen kerta toisensa jälkeen sängyn vieressä lattialla. Ne vastaavat niitä tiloja, joissa Lewis Carrollin Liisa kasvoi milloin suuren suureksi, milloin kutistui pienen pieneksi. Niihin sijoitettuina arkiset esineet ja asiat kadottavat kiinteät identiteettinsä; historia ja minuus paljastuvat kangastuksiksi.

Jeffrey Shaw'n tuotanto on näiden laatikkojen kaltainen. Sen piirissä matkusteltuaan huomaa maailman muuttuneen toiseksi, vaikkakin nojatuoli saattaa olla entisensä.

SCHEMATIC DIAGRAM OF INSTALLATION OF ALICE'S ROOM AT K.S.P., KAWASAKI, JAPAN (C) 1989 J. SHAW



Alice's Roomin kaavakuva.