

Erkki Huhtamo

VIRTUAALISEN KUVAN ARKKITEHTI

Jeffrey Shaw'n haastattelu

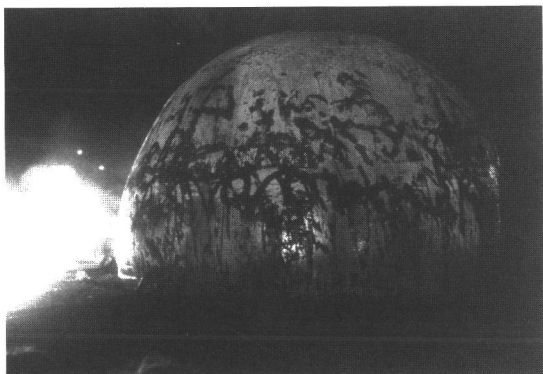
Aloitit taiteilijanurasi kotimaassasi Australiassa ja muutit asumaan Eurooppaan 60-luvun puolivälissä. Mistä sait varhaiset vaikutteesi? Minkälaisia teoksia teit urasi alkuaikoina?

Minulla oli luonnollinen kaipuu sitä energiaa kohtaan, jota on shokeeraavassa, jollain tavalla porvaristoa ravistelevassa taiteessa. Taiteilijana oleminen Australiassa on erittäin ongelmallista: taiteilija työskentelee eurooppalaisen tradition sisällä, keskustellen töiden kanssa, joita hän näkee tuskin koskaan tai vain erittäin mystifioituissa konteksteissa, suurissa näyttelyissä tai jo tulkittuina taidelehdissä. Taiteilijan ja näiden töiden välillä vallitsee valtava etäisyys. Heti tultuani Eurooppaan ja nähtyäni näitä töitä luonnossa ja omassa kontekstissaan, paljon tästä mystiikasta haihtui. Myös osa maalauksiin ja kuvanveistoon liittyvästä kiehtovuudesta hävisi.

Yksi tärkeimmistä tapahtumista kehitykseni kannalta oli Lontoossa järjestetty "Destruction in Art" -symposiumi (9.-11.9.1966). Siellä tutustuin ensi kerran Fluxus-taiteilijoihin. Näin myös Hermann Nitschin ja Otto Mühlin performanssin. Tämä kaikki teki minuun syvän vaikutuksen; myös sen takia, että se oli todella kiisteltyä - jopa kaikkein vasemmistolaisimmat englantilaiset sanomalehdet olivat järkyttyneitä. Yhtäkkiä huomasin, että oli yhä olemassa toimintatapa, joka voi saada ihmiset levottomiksi. Taiteen ei tarvinnutkaan vain nukkua, vaan se saattoi herättää ihmisiä.

Muistaakseni aloin välittömästi tämän jälkeen tehdä happeningeja ja performansseja. Lontoossa elettiin, kuten tiedämme, ns. svengaavan 60-luvun loppua. Taiteilijoilla oli erikoinen ja mielenkiintoinen tilaisuus työskennellä rock'n'roll-kontekstissa. Itse tein paljon performansseja pop-konserttien yhteydessä - sellaisten yhtyeiden kuten Pink Floyd ja Soft Machine kanssa - eräänlaisina välinumeroina. Tein tätä muutaman vuoden ajan ja tuon prosessin myötä käyttämäni materiaalit jäsenyivät tietynlaiseksi sanastoksi, joka koostui puhallettavista rakennelmista ja eri välineiden yhdistelmistä - dia-projisoinnista, elokuvasta. Minua kiehtoivat myös ilotulitusvälineet, savu, vaahto. Kineettinen taide oli tuolloin erittäin voimakkaasti esillä Lontoossa - sellaiset taiteilijat kuten Takis pitivät siellä näyttelyitä - myös tämä suuntaus viehätti minua.

Samanaikaisesti oli vallalla myös vahva käsitys siitä, että taiteilijan ei välttämättä tarvitse työskennellä galleria- tai museojärjestelmän puitteissa. Oli todella haastavaa ja kiehtovaa työskennellä näiden konventionaalisten kontekstien ulkopuolella. Kun toteutin ensimmäisen teokseni kadulla, olin todella innoissani yleisöltä saamastani palautteesta. Se ei ollut tottunut näkemään katuaktioita. Kyseessä oli todellinen löytöretki. Myös käyttämäni materiaalit olivat tuoreita. Teoksen identiteetti taiteena asetettiin kyseenalaiseksi, ja ihmisten oli ratkaistava perusongelma: "Mitä tämä on? Mitä minä katselen?"



Corpocinema (1967).

Mitä sitten teit, esimerkiksi noissa katuteoksissasi?

Voisin kuvailla puolisen tusinaa tapahtumaa. Yksi tärkeimmistä katuteoksistani oli nimeltään *Corpocinema* (1967). Se liittyi laajennetun elokuvan käsitteeseen (*expanded cinema*). Perusajatuksena oli, että julkiselle aukiolle pystytettiin läpinäkyvä puhallettava kupoli, johon projisoitiin elokuva. Koska kupoli oli läpinäkyvä, elokuva meni sen "läpi". Tarkoitukseni oli materialisoida kuva eri tavoin. Tämä tehtiin esimerkiksi ruiskuttamalla kupolin päälle sammutusvaahtoa, jolloin vaahdon valuessa itse kuvakin valui pois, tai täyttämällä kupoli savulla, jolloin kuvasta tuli puolittain läpinäkyvä, se kellui kupolin sisällä ikään kuin virtuaalinen kuva. Käytin ilmapallojen puhaltamista, maalipommien heittämistä nosturista kupolin päälle, ilotulituksia, tällaista 60-luvun kuvastoa... Perusajatuksena oli pinnan projektion muuntuminen kolmiulotteiseksi tilaksi, jossa voitiin toteuttaa aktioita ja tehdä esimerkiksi performanssia.

Tämä johti seuraavaan työhöni nimeltä *Movie Movie* [1968], jonka toteutin kokeellisen elokuvan festivaaleilla Knokkessa. Täällä itse yleisöä kehoitettiin hyppäämään kuvaan sisään.

Miten?

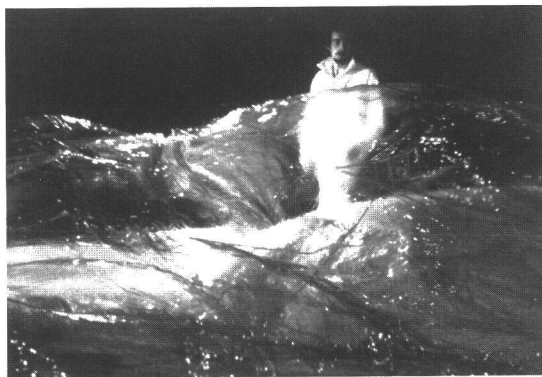
Kyseessä oli suuri valkoinen puhallettava pinta, johon projisoitiin kuvia... Se oli hyvin aistillinen, se loi eräänlaisen spontaanin halun hypätä sisään, jopa ottaa vaatteet pois... Myös konteksti oli erikoinen. Kokeellisen elokuvan festivaaleilla ihmiset katselivat kokeellisia elokuvia viikon ajan, yötä päivää, istuen passiivisesti tuoleissaan, nähden energian virtaavan valkokankaalta. Sitten yhtäkkiä, kuin loppukohtauksena, on tämä valtava valkokangas, jonka sisään voi hypätä. Se oli kuin loppuratkaisu kaikelle odottamiselle.

Minulle on tärkeää, että taiteilija työtään tehdessään kokee etuoikeutetun korkean energian hetken - mentaalisen tai fyysisen energian, jännityksen ja odotuksen. On valtava pettymys nähdä teos-

ta kulutettavan konventionaalisessa tilanteessa, jossa ihmiset vain passiivisesti katsovat sitä. Luullakseni jokainen taiteilija haluaa nähdä työn luomisen yhteydessä syntyneen energian palaavan takaisin ja luovan yhteyden katsojaan.

Miten vakiintunut taidemaailma suhtautui tuotantoon?

Tiettyssä vaiheessa 60- ja 70-lukujen taitteessa museonjohtajat ja taidemaailma olivat halukkaita sanomaan "kyllä" tekemälleni työlle. Sitten suhtautumisessa tapahtui muutos. Siirryttiin takaisin maa-lukseen, taideteokseen hyödykkeenä. Tämä oli yksi niistä syistä, joiden takia jäin Hollantiin: taiteen tukisysteemi oli riippumaton taidemarkkinoista. Kokeellista taidetta varten varattuja rahoja ei jaettu sen mukaan mikä oli muodikasta, haluttiin tukea taiteen kentän reuna-alueilla olevaa toimintaa. Englannissa minun olisi aivan varmasti ollut mahdollonta jatkaa työtäni.



Movie Movie (1968).

Elektronisten systeemien mahdollisuudet

Tämän kehityksen myötä siirryit pois performansien ja aktioiden parista, kohti teknologiapohjaisempaa taidetta 70-luvulla. Miten kuvaamasi institutionaalinen asennemuutos ja muutos omissa lähestymistavassasi suhteutuivat toisiinsa tuossa kontekstissa?

Ryhtyessäni työskentelemään hyvin yksinkertaisesti ohjelmoitujen valaistuslaitteistojen kanssa aloin tajuta tietokoneohjattujen systeemien voiman. Aloin ymmärtää, että tässä on koneisto, joka auttaa minua artikuloimaan tilan, joka mahdollistaa monipuolisemman vuorovaikutuksen kuin vain ruumiillisen sisään hyppäämisen. Tajusin myös pystyväni työskentelemään paljon monimutkaisemman visuaalisen kielen kanssa, sekä äänen

kanssa. Näin tässä toisaalta eräänlaisen loogisen jatkumon työlleni, toisaalta täysin uuden keinoväestön monine mahdollisuuksineen.

Missä yhteydessä alunperin aloit harkita tietokoneen käyttämistä taiteessasi?

Vuonna 1979 tein tuuleen reagoivan julkisen neonveistoksen *The Neon Wind Sign* (1980). Rakennuksen katolla oleva tuulen nopeutta mittaava laite kontrolloi valon neonveistoksessa muodostamia kuvioita. Tuolla hetkellä aloin tajuta ohjelmoitujen elektronisten systeemien mahdollisuudet.

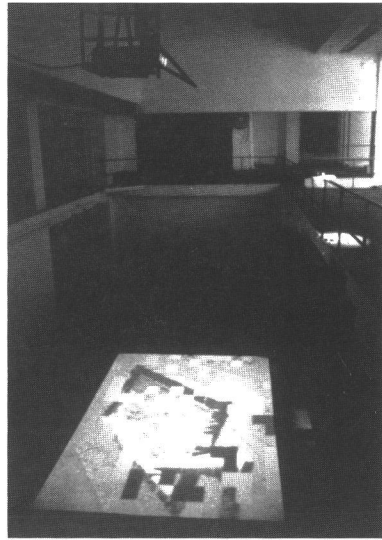
Taustani ansiosta minulla oli yhä joitakin kontakteja Lontoon rock-maailmaan. Genesis pyysi minua tekemään valoshown yhdelle heidän suurista kiertueistaan - viimeiselle, jolla Peter Gabriel oli mukana - "The Lamb lies down on Broadway". Tein usealle kankaalle projisoidun valoshown, mutta mikä tärkeämpää, he rahoittivat kokeilun liikkuvilla lasersäteillä - olin aina halunnut työskennellä niiden parissa. Tässä yhteydessä tajusin, että liikkuvan ja kuvia muodostavan valonsäteen ohjaamiseen tarvitaan tietokoneen muistiominaisuuksia.

Sitten aloit tehdä interaktiivisia tietokoneinstallaatioita. Mikä oli ensimmäinen?

Se oli *Points of View* (1983-84), joka on kaikkien myöhempien teosteni esimuoto. Kuva käsitetään siinä joksikin, mikä sijaitsee virtuaalisessa tilassa. Katsoja matkustaa tässä tilassa, ja kuva saa kullakin hetkellä muotonsa sen seurauksena, minkä polun kokija valitsee. *Points of View* hyödynsi tietokoneen simulointimahdollisuuksia, joystickejä ja kolmiulotteista (3D) tietokonekuvaa.

Kiinnostuksesi katsojan ja taideobjektin välisen tilan koordinaatteihin sekä tämän "rajavyöhykkeen" ylittämiseen näyttää olevan peräisin 60-luvun taiteesta. Silloin vastaavat ajatukset manifestoituivat monella eri taholla happening-liikkeestä maataiteeseen. Toisaalta, monet teoksesi sisältävät viittauksia paljon etäämmälle taiteen historiaan, esimerkiksi barokkiin. Mistä tämä kiinnostuksesi taidehistorian laajempaan kehukseen on peräisin?

Taiteilijana oleminen 60-luvulla oli tietyllä tavalla dialektista. Minä ja monet muut taiteilijat olimme kasvaneet kunnioittamaan syvästi edellisen sukupolven saavutuksia. Ensimmäiset maalaukseni näyttivät Paul Kleen ja Francis Baconin töiltä. Samanaikaisesti vastustimme sellaista taiteen kehitysvaihetta, joka oli jo kuollut ja kadottanut energiansa. Ainakin minä tunsin kuitenkin aina tiettyä nostalgialta perinteisiä taidemuotoja kohtaan. Taidehistorian opiskelijana olin ollut hyvin vaikuttunut



The Narrative Landscape (1985-86).

länsimaisesta traditiosta - mietiskelin usein miten omat teokseni suhteutuivat siihen.

Samastin itseni myös erittäin selkeästi avantgarden perinteeseen sekä ajatukseen, että jonkinlaiselle vallankumoukselliselle toiminnalle on aina tarvetta. Taide odottaa aina uudelleen määrittelyä. 60-luvun taiteella oli paljon enemmän vastarinnan luonnetta. Taiteilijat olivat enemmän kiinni dadan tyyppisessä perinteessä, he halusivat olla aggressiivisia, shokeerata. Myöhemmin työskennellessäni tietokoneiden kanssa, esimerkiksi hyödyntäen kuvien kierrätyksen mahdollisuutta ja *paint-box*-systeemejä, löysin uuden mahdollisuuden viittailla suoraan menneisyyteen.

Tavallaan esimerkiksi teos *The Narrative Landscape* (1985-86) vastasi siihen turhautumiseen, joka oli kasvanut vuosien varrella ollessani niin etäällä maalauksesta. Minulle teokseni oli paikka, jossa pystyin taas tekemään maalauksia - ne olivat nyt olemassa täysin uusissa puitteissa ja saattoivat elää jälleen. Mahdollisuus tehdä kuvia ja sijoittaa ne katsojan hallitsemaan interaktiiviseen tilaan merkitsi minulle maalausten ylösnousemusta.

Yksi vuosisadan alun modernistisen taiteen - sanoikaamme kubismin ja futurismin - päästrategioita oli hyökkääminen albertilaista renessanssiperspektiivijärjestelmää vastaan. Koska tämä systeemi sallii vain yhden näkökulman kerrallaan ja sulkee muut ulkopuolelle, se on tulkittu totalitaariseksi koneistoksi. Miten oma tapasi käsitellä perspektiiviä suhteutuu tähän kysymykseen?

Minusta tuntui, että kaikki modernistien tekemät vallankumoukset toteutettiin kehysten sisällä. Tietyllä hetkellä oli jopa mahdollista väittää, että al-



Jeffrey Shaw

bertilainen totalitarismi toimii myös kolmiona, joka yhdistää kuva-alan ja katsojan. Aloitellessani taiteilijana pidin tärkeimpänä ongelmana sitä, että kangas oli kehyksiensä pakkopaidassa, ja että katsoja oli myös mukana tässä pakkotilanteessa. Olessani vielä Australiassa Fontana teki minuun syvän vaikutuksen - reiän puhkaiseminen kankaaseen tuntui minusta äärimmäisen radikaalilta askeleelta. Vasta tultuani Italiaan ja nähtyäni fontanoita nättisti ripustettuina design-kaupoissa ympäri Milanoa ymmärsin, että tämäkin oli vain eräänlaista harmitonta leikkittelyä.

Taiteilijoita, jotka tuohon aikaan todella tekivät minuun vaikutuksen olivat Yves Klein ja Manzoni, sekä tietysti Duchamp. Erityisesti Yves Klein osoitti minulle monia strategioita suurten kysymysten käsittelemiseen. Esimerkiksi hänen loistava työnsä "tyhjä galleria", johon yleisön ei annettu tulla sisään, oli minulle eräänlainen päätepiste, kohta, josta saattoi aloittaa taiteilijana.

Senkö vuoksi, että se rikkoi ajatuksen kehyksestä ja muutti kuvan jonkinlaiseksi mentaaliseksi ympäristöksi? Minusta on ollut klisee tai väärä yleistyks ajatella albertilaisen systeemin täysin hallitun länsimaista taidetta aina renessanssista modernismiin. On ollut muitakin pyrkimyksiä, ja ne kytkeytyvät ajatukseen kuvasta ympäristönä. Esimerkiksi barokki "ylitti kehyksen" poistamalla arkkitehtuurin, kuvanveiston ja maalauksen väliset rajat. Tämä muutti ilmeisesti katsojalle mahdollisten näkökulmien järjestelmää. Tällaiset suuntauks näytävät kulkeneet rinnakkain albertilaisen to-

totalitarismin kanssa.

Minusta kokijan läsnäolon ja taideteoksen läsnäolon vuorovaikutuksen hetki on aina kaikkein kiinnostavin. Renessanssin aikana tehtiin innokkaasti hyvin kummallisia kokeiluja. Ne kaikki tutkivat katsojan paikkaa, katsojan näkökulmaa, leikkivät tämän positiolla. Kuvat saattoivat ikään kuin tippua kankaalta... Jokainen taidemaalari on aina kampaillut tuon rajan kanssa, se on aina nähty paikkana, jossa kuva ja sitä ympäröivä tila keskustelevat keskenään.

Digitaalisen kuvan muodostuksen yhteydessä korostuu ajatus kuvasta eräänlaisena arkkitehtuurina, arkkitehtoonisena käyttöliittymänä. Kyse on siis vuorovaikutuksesta kahden erilaisen kuvakäsitteen kanssa: kuvan "kolmiulotteisena", tilallisena konstruktiona ja kuvan kaksiulotteisena pintana, tasona. Olet käyttänyt tätä ideaa monissa teoksissasi.

Niin olen. Tietokonegrafiikalla toteutettu graafinen kuva voi toimia tilaulottuvuudessa ja luoda mittasuhteiltaan lähes rajattomia maailmoja. Se on uskomattoman voimakas työkalu ja mahdollisuus. Se todellakin mahdollistaa kehyksen rajoitusten ylittämisen, juuri siksi että kuvan syvyysulottuvuus on niin voimakas. Minulle ajatus tilasta ja katsojasta matkustajana tässä tilassa on erittäin tärkeä. Se on eräänlainen avainkäsite kaikissa vii-meaikaisissa töissäni. Sekin palautuu tavallaan perinteiseen maalaustaiteeseen - jopa maalaustaitees-

sa katsoja on aina matkustaja. Matkustaminen kuvassa on itse asiassa kuvan lukemista. Minusta on kiinnostavaa, että tämä katsojan tekemä matka voi materialisoida, että muutkin voivat katsella matkantekoa. Kun joku katsoo maalausta, ei voi tietää, mitä tämä siinä näkee - ellei kyseessä ole kriitikko, joka kirjoittaa maalauksesta ja todella kuvailee näkemäänsä. Näissä interaktiivisissa teoksissa kaikki näkevät teoksen jonkun toisen katsojan silmin.

Taiteilijan rooli teknokulttuurissa

Voidaanko sanoa, että työskentelet ideasta käsin kohti teknologiaa, jolla pystyt toteuttamaan teoksesi? Vai onko asia toisinpäin - niin että teknologia antaa sinulle virikkeitä, joiden mukaan etenet?

Itse asiassa kumminkin päin. Koska en ole insinööri, en kykene tekemään uusia koneita. Seuraan kyllä tiiviisti teknologian kehitystä. Olen tarkkailija, minulla on lähituntuma siihen mitä tapahtuu. Yritän kaiken aikaa saada selville mitä taiteellisia mahdollisuuksia tekniset innovaatiot minulle tarjoavat.

Usein huomaan teknologian kehityksen kulkevan tasatahtia sen kanssa, mitä haluan tehdä. Kysehän on eräänlaisten peruslaitteistojen kehitystyöstä - yleisestä audiovisuaalisen kommunikaation sekä ihmisen ja koneen välisen interaktion koneistojen evoluutiosta. Nämä ovat perustarpeita monella alalla: muotoilussa, arkkitehtuurissa, luonnontieteessä, lääketieteessä jne.

Erityinen eurooppalainen kulttuurinen ja institutionaalinen kehitys on mahdollistanut suuren osan 80-luvun tuotannostasi. Olet viitannut virallisten tahojen pyrkimykseen omaksua "eurooppalainen" asenne ulkomaista kilpailua kohtaan tuotannon alueella jne. Voisitko tarkentaa tätä hieman?

Erityisesti Ranskassa, ja nykyään myös Saksassa sekä muissa maissa, on tunnustettu eräänlainen amerikkalaisen ja japanilaisen teknologisen kolonisaation uhka. Jo 70-luvun alussa luin raportin, jossa vaadittiin eurooppalaisilta aloitteita tämän vastustamiseksi. Ajateltiin, että kulttuurisen halunnon tasolla näistä teknologioista voitaisiin tehdä eurooppalaisia. Tämä olisi välttämätöntä, sillä muuten meidän todella täytyisi kuluttaa teknologiaa amerikkalaisen ja japanilaisen kulttuurisen sensibilitetien ehdoilla.

Erityisesti viime vuosien kuluessa ajatus siitä, että kuljemme kohti teknokulttuuria, on tullut selväksi Euroopassa. On pohdittu kysymystä elämisen laadusta tulevaisuudessa, kun joudumme vastustusten kaikkien eri mediamuotojen kanssa. Taiteilija voi ja hänen tulisi näytellä tärkeää roolia näiden teknologioiden jonkinlaista kulttuurisessa määritte-

lyssä. Ehkä tämä selittää Saksassa jo toimintansa aloittaneiden, ja Ranskaan suunnitteilla olevien mediainstituuttien tarpeen.

Sinut nimitettiin hiljattain professoriksi Karlsruheen uuteen taiteen ja mediateknologian keskuksen (ZKM). Mitä odotat tältä viralta? Miten voit vaikuttaa kuvailemaasi kehitykseen?

Karlsruhen toimintaidea on täysin poikkeuksellinen, koska se on ensimmäinen yritys luoda taide- ja teknologiainstituutti, joka keskittyy erityisesti tutkimukseen ja kehitystyöhön sekä mahdollisuuden antamiseen taiteilijoille ja tiedemiehille työskennellä yhteisessä tutkimusympäristössä. Tämä eroaa kasvatukseen suuntautuneesta ympäristöstä. Taiteilijana olen aina kaivannut tällaista infrastruktuuria, koska olen työssäni joutunut kamppailemaan ilman sitä.

Kamppailu koneiden kanssa

Mitä mieltä olet tietokonetta hyödyntävän taiteen nykytilasta? Pidätkö joitakin sen saavutuksia tärkeinä?

Ei olisi vaikeaa olla kyyninen. Täytyy myöntää, ettei juuri mikään ole saavuttanut perinteisten taidemuotojen huippuja. Tietokoneavusteinen taide on lapsenkengissä, ja se myös näyttää siltä. Yritäessäni miettiä todellisia saavutuksia tulee mieleen Harold Cohen. Hänen työnsä ovat siirtymäkaudelle tyypillisiä, mutta ne ovat saavuttaneet eräänlaisen taiteellisen kokonaisuuden. Cohen on maalari, joka päätti, ettei hänen täydy itse maalata, koska hän voi ohjelmoida tietokoneen maalaamaan puolestaan. Hän käytti monta vuotta kehitellessään hienostunutta tekoälyä. Hän ohjelmoi piirturin tuottamaan maalauksia, joita ei käytännöllisesti katsoen voi erottaa hänen käsinmaalaamistaan. Samanlaisesti niitä voidaan tuottaa loputtomiin. Juuri tällaista voidaan tehdä teknologian avulla.

Muuten olen sitä mieltä, että hyvätasoisia töitä on vähän, koska tietokoneavusteisen taiteen tekemiseen liittyy tietynlaista kamppailua - kamppailua tiedon löytämiseksi, kamppailua taitojen hankkimiseksi. On pakko työskennellä yhdessä insinöörien ja ohjelmoijien kanssa. Ehkäpä videotaiteen historiasta löytyy vastaavuuksia. Kamppailu koneiden kanssa... siinä on toisaalta mielenkiintoinen, toisaalta hyvin masentava puolensa.

Mikä on tuo mielenkiintoinen puoli?

Mielenkiintoista on kamppailla materiaalin kanssa, jolla on ainutlaatuisia ominaisuuksia ja joka tarjoaa näin verrattomia mahdollisuuksia toteuttaa merkittäviä taideteoksia. Mielenkiintoista on myös, että koneella on joitakin rajoituksia - se tekee vir-

The Legible City
(1988).

heitä. Sattumalta löytyneellä virheellä voi olla omat luonteenpiirteensä. Sitä voidaan ohjata, voidaan jopa määritellä missä kohdassa sen halutaan toimivan - virhe siis tekee työtään puolestasi.

Tarkoitatko, että ennakoimattomuus on se piste, jonka kautta siirrytään teknologiasta Taiteen puolelle?

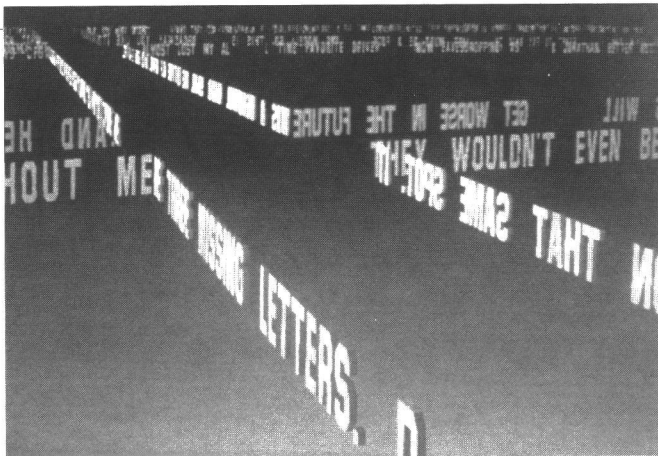
Olin syvästi vaikuttunut eräästä Francis Baconin haastattelusta. Hän sanoi, ettei hän ole lainkaan kiinnostunut kuvittamaan päässään olevia mielikuvia. Se on hänestä täysin mielenkiinnottomia siihen hetkeen saakka, kunnes maalaus alkaa tehdä jotain itsestään. Jos maalaus ei etene hänen päässään olevaa mielikuvaa pidemmälle, hän tekee jotain väkivaltaista, heittää maalia kankaalle tai tuhoaa kuvan houkutellakseen esiin jotain sellaista, mitä hän ei ole osannut ennakoida.

Työskentelyssä uusien teknologioiden kanssa on kiehtovaa, ettei joudu vain antamaan muotoa jollekin omalle mielikuvalleen vaan voi myös löytää koneelle itselleen ominaisia piirteitä ja kyetä vastaamaan niihin.

Luullakseni monet ihmiset tarkastelevat tuotantoasi vastakkaisesta, nimittäin etukäteen suunnitellun täydellisyyden näkökulmasta. Monissa teoksissasi eri elementtien välinen yhteispeli näyttää niin selkeältä ja täydelliseltä...

Jos on itse insinööri tai ohjelmoija, on vapaa improvisoimaan, tekemään eräänlaisia sokkomatkoja. Voi aloittaa jostakin, tietämättä tarkalleen minne aikoo mennä ja tunnustella tietään, koko ajan tarkkaillen ja arvioiden jokaisen otetun askeleen tuloksia. Ohjelmoija voi itse asiassa toimia kuin sivellintä pitelevä maalari, joka pystyy tekemään päätöksiä hetki hetkeltä.

Mutta jos ohjelmoija työskentelee alaisuudessa, strategia on erilainen. Täytyy etukäteen tietää mitä haluaa, täytyy olla ennaltamäärätyt tavoitteet - kaikki mitä ei ole ennakoitunut voi jälkikäteen olla mahdotonta. Joten siihen liittyy paljon valmistelua. Ehkäpä tällä on jotain yhteistä elokuvanteon kanssa: välitsee tasapaino huolellisen valmistelun sekä tavoitteiden varmistuksen ja toisaalta prosessin joustavuuden ja yllätyksellisyyden välillä.



Asialla on myös toinen puoli: saan rahoituksen töihini projektikohtaisesti eli työskentelen taloudellisen rakenteen määrittämässä puitteissa. Nämä kaksi seikkaa yhdessä pakottavat tarkkaan etukäteissuunnitteluun. Täytyy kuitenkin myöntää, että pidän tästä prosessista. On haastavaa yrit-

tää kuvitella, mihin kaikkiin suuntiin työn alla oleva teos saattaa lähteä etenemään. On myös mielenkiintoista nähdä, miten oikeassa on ollut, huomata tehneensä parempia valintoja kuin olisi osannut kuvitellakaan - tai vain onnistuneensa välttämään perusvirheet.

Virtuaalisen akatemian portilla

80-luvun tuotantosi tuntuu hyvin yhtenäiseltä ja johdonmukaiselta. Samanaikaisesti näyttää kuitenkin olevan mahdollista rinnastaa se esimerkiksi Paul Virilion ajatuksiin, jotka käsittelevät valvontakoneistoja, perinteisen tilan ja ajan katoamista jne. Oletko tietoinen tästä? Minkälaisista teorioista olet saanut virikkeitä viime vuosien aikana?

Luen hyvin vähän. Olen vilkuillut Viriliota ja Baudrillardia. On hauskaa kyetä tunnistamaan täsmälleen se, mistä he puhuvat ja saada eräänlainen vahvistus sille mitä on tehnyt. Tunnen olevani täysin johdonmukainen tuotannossani - se on seurausta siitä, mitä olen aiemmin tehnyt - turvautumatta minkäänlaiseen teoretisoimiseen.

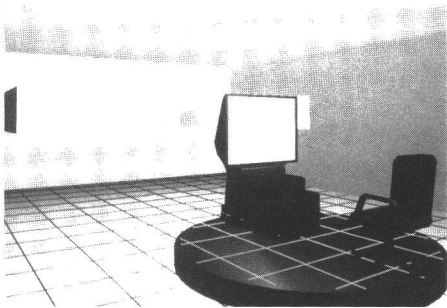
Yksi hyvin ilmeinen mutta mielenkiintoinen kysymys, varsinkin The Legible Cityn (1988) yhteydessä koskee virtuaalidellisuuden teknologiaa, joka varmasti tulee askarruttamaan taiteilijoita lähivuosina. The Legible City ennakoii, jopa näyttää tapoja tuontyyppisen teknologian soveltamiseen taiteellisiin tarkoituksiin, käyttämättä vielä varsinaista VT-laitteistoa. Oletko pohtinut tätä?

Tietysti. Minun täytyy myöntää, että erityisesti näissä teknologisissa töissä tunnen ehdotonta tarvetta korkeimman mahdollisen taiteellisen tason saavuttamiseen. Teknologian kanssa työskentelevänä taiteilijana on pakko kilpailla viihdeteollisuuden kanssa. Ainoa tapa pärjätä on työn taiteellinen lahjomattomuus. Näiden teknologioiden käyttämiselle ei ole muuta oikeutusta, kuin että pystyy luomaan taiteellisen kannanoton, joka on laadukas ja

jolla on merkitystä.

Elokuvasa näen metaforan juuri sille, mistä puhun. Elokuva on koneisto, josta ei ilman taiteellista kokonaisnäkemystä ole mihinkään. On vain liikkuvia kuvia kankaalla. Juuri elokuvallisen (kinemaattisen) kielen määrittely on luonut uuden taidemuodon ja oikeuttaa elokuvien tekemisen. Virtuaalitodellisuus on hyvin yksinkertaista. Pystymme luomaan puoleensavetäviä, meitä täysin ympäröiviä todellisuuksia. Kykenemme astumaan kuvaan sisään ja oleskelemaan siellä, kävelemään ympäriinsä ja tapaamaan toisia ihmisiä. Tällä hetkellä se ei vielä onnistu hyvin, koska reaaliaikaisia kuvia luovat koneet ovat vaatimattomia, mutta epäilemättä pitkälle kehitettyjen synteettisten todellisuuksien luominen käy mahdolliseksi muutaman vuoden sisällä.

Tämä on taiteellinen ongelma - voidaanko tässä virtuaalitodellisuudessa saavuttaa mitään merkittävää? Ainoa taiteilija, jonka tiedän parhaillaan työskentelevän juuri tällä alueella, lähempänä perinteistä tietokonegraafikkaa kuin itse olen, on Matt Mullican. Hän rakentaa eräänlaista mielikuviusmaailmaa, joka perustuu hänen omaan erikoiseen ikonografiaansa. Hänen maalauksiinsa tulee ole-



The Virtual Museum (1991).

maan mahdollista astua sisään - kyse ei ole enää maalauksesta seinällä, vaan X kilometriä kaikkiin suuntiin ulottuvasta maailmasta.¹

Omasta mielestäni tämä kokemus voidaan jo melkein saavuttaa täyden 360 asteen OMNIMAX-elokuvateatterissa, mutta itsessään se ei ole vielä juuri muuta kuin merkittävä mahdollisuus.

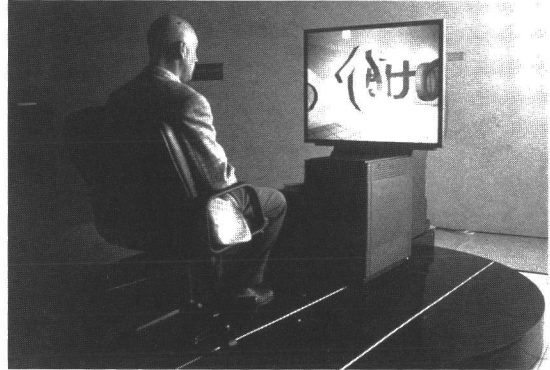
Voisitko haastattelun päätteeksi kertoa jotain projekteistasi lähitulevaisuudessa?

Seuraava teokseni tulee olemaan *The Virtual Museum*, joka on esillä Frankfurtin taidemessuilla (huhtikuussa 1991). Se tekee erikoisen ehdotuksen suhteessa taidemaailmaan sekä museorakennuksen toimintoihin ja sen asettamiin rajoitteisiin.

Virtuaalisia kuvia tuottava teknologia mahdollistaa virtuaalisten museoiden luomisen ja näiden täyttämisen virtuaalisilla taideteoksilla. *The Virtual Museum* syntyi sekä henkilökohtaisena teoksena että projektina, jota voitaisiin viedä pidemmälle

Frankfurtin Uusien medioiden instituutissa.

Ajattelin, että tässä olisi viitekehys, johon oppilaat voisivat rakentaa näyttelyitään. He työskentelevät kolmiulotteista (3D) grafiikkaa tuottavilla koneilla. Voisin antaa oppilaille museokehysten, ja



The Virtual Museum (1991).

he voisivat rakentaa omat huoneet näyttelyilleen. Jos joku haluaisi 100 metriä pitkän, 10 senttiä korkean ja metrin levyisen huoneen, voisimme rakentaa sen. On siis mahdollista rakentaa millaisia huoneita tahansa, käyttää millaista valaistusta tai mitä seinämateriaalia hyvänsä jne. Kuvanmuodostusteknologia tarjoaa mielenkiintoisia vapauksia.

On myös ehdotettu jonkinlaisen virtuaalisen akatemian luomista: oppilaat voisivat olla yhteydessä toisiinsa ja muihin taiteilijoihin kansainvälisesti, olla kytkettyinä jonkinlaiseen tietoverkkoon virtuaalisessa ympäristössä. Tämä virtuaalisen tilan ulottuvuus - virtuaalinen tila kansainvälisen telekommunikaatiovälikkeen yhteyden tilana - on varmasti tärkeä mahdollisuus tulevaisuudessa.

Helsinki, 14. huhtikuuta, 1991.

Kiitokset Jeffrey Shaw'lle käsikirjoituksen tarkistamisesta.

Kääntänyt **Tiina Erkintalo** ja käännöksen tarkistanut E.H.

Viitteet:

1 Tavatessani Jeffrey Shaw'n Helsingissä 25.8.1991 hän ilmaisi varauksia Mullicanin tekeillä olevaan VPL:n data-laseja ja -hanskaa hyödyntävään teokseen. Shaw'n mukaan idea näiden laitteiden käyttämiseen on pikemminkin peräisin teoksen tuottajalta, Ranskan kulttuuriministeriöltä, kuin taiteilijalta itseltään. Shaw'n mukaan käyttöölyttymän tulisi kuitenkin olla orgaaninen osa itse taideteosta, eikä pelkkä portti sen luo. Toinen pulma on yhden henkilön kerrallaan käyttämien datalasiensa ja -hanskan sopimattomuus käyttöölyttymäksi taidenäytelyn tapaisissa yleisötilaisuuksissa. (E.H.)