

Erkki Huhtamo

Mitä virtuaalimatkaileijan on hyvä lukea

Ohessa esitellään lyhyiden kommenttien saattamana joukko keskeistä *Virtuaalimatkaileijan käsikirjan* aihepiiriin liittyvää kirjallisuutta. Valikoima on sikäli subjektiivinen, että mukaan on otettu ainoastaan sellaisia julkaisuja, jotka ovat olleet toimittajan käytössä tätä *Lähikuvaa* valmistettaessa. Luettelo ei siis pyri täydellisyyteen - jatkuvassa tulemisen tilassa olevan alueen keskellä se olisikin mahdotonta.

1. Tietokone, taide ja elävä kuva

Cauquelin, Anne & Meredieu, Florence de & Duquet, Anne-Marie & Weissberg, Jean-Louis & Kunzel Thierry, Paysages Virtuelles. Image video, image de synthese. Editions DIS VOIR, Paris 1988.

- Ranskalaisten esteetikkojen kirjoittama teos synteettisestä tietokonekuvasta, sen luonteesta ja estetiikasta. Ranskalaisittain korkealentoinen ja eksplikoimattomassa teoretisoivuudessaan vaikealukuinen, mutta antoisa kärsivälliselle. Hyvä kuvitus.

Computer Art in Context: Siggraph '89 Art Show Catalog. Coordinating editor Pamela Grant-Ryan, Leonardo, Supplemental Issue 1989.

- Yhdysvaltojen keskeisimpään tietokonegrafiikalle omistettuun Siggraph-tapahtumaan sisältyvän "Art Shown" luettelo, joka näyttelyn teoksia esittelevän kuvagallerian lisäksi sisältää laajahkon osaston tietokonegrafiikan konteksteja tarkastelevia artikkeleita. Kirjoittajina mm. Gene Youngblood, Donna Cox, Benoit Mandelbrot ja Herbert W. Franke.

The Computer Revolution and the Arts. Edited by Richard

L. Loveless, University of South Florida Press, Tampa 1989.

- Sivumäärällisesti suppeahko teos, jossa tarkastellaan tietokoneen ja taiteen suhdetta niin taiteilijoiden (Duane M. Palyka, Sonia Landy Sheridan) kuin tutkijoiden (Gene Youngblood, Howard Rheingold, Morris Berman) näkökulmista. Varsinkin viimeainitut pyrkivät kaikki osaltaan sijoittamaan tietokoneen sovelluksineen yhteiskunnallisten kehysten sekä kulttuurin ja teknologian historian puitteisiin. Hyödyllistä lisälukemista, mutta ei välttämätöntä.

Computers in Art and Design. Edited by Isaac Victor Kerlow, Siggraph '91 Art and Design Show, Association for Computing Machinery, New York 1991.

- Yhdysvaltojen keskeisimpään tietokonegrafiikalle omistettuun tapahtumaan sisältyvän "Art and Design Shown" luettelo, joka näyttelyn teoksia esittelevän kuvagallerian lisäksi sisältää artikkeleita mm. Philippe Quéaulta, Richard Wrightilta ja Delle Maxwellilta.

Couchot, Edmond, Images. De l'optique au numérique. Les arts visuels et l'évolution des technologies. Hermes, Paris 1988.

- Pariisin VIII yliopistossa vai-

kuttavan teoreetikon ja tietokoneitaiteilijan perusteellinen yleisesitys tietokoneesta ja tietokonekuvista. Kirja käy läpi myös alan esihistorian aina renessanssin perspektiiviopeista lähtien. Lähtökohta on kuvien tuottamisessa, mutta teos sisältää myös paljon teknologian, kulttuurihistorian ja estetiikan näkökulmasta kiinnostavaa aineistoa. Sen käsikirjamainen laajuus johtaa lievään epätasaisuuteen eri osien välillä.

Digital Image - Digital Cinema: Siggraph '90 Art Show Catalog. Coordinating Editor Pamela Grant-Ryan, Leonardo, Supplemental Issue 1990.

- Yhdysvaltojen keskeisimpään tietokonegrafiikalle omistettuun tapahtumaan sisältyvän "Art Shown" luettelo, joka näyttelyn teoksia esittelevän kuvagallerian lisäksi sisältää laajahkon osaston digitaalisen kuvan ja elokuvan problematiikkaa tarkastelevia artikkeleita. Mukana ovat mm. Timothy Binkley, J.A. Berton, Rudolf Arnheim, Beverly Jones ja Richard Wright.

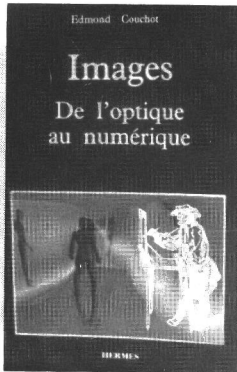
Franke, Herbert W., Computer-Grafik Galerie. Bilder nach Programm - Kunst im elektronischen Zeitalter. DuMont, Köln 1984.

- Tietokonegrafiikan uranuurtajan teos, jossa systemaattisesti

esitellään suuri joukko tietokoneanimaation tekijöitä ja heidän teoksiaan. Hyvä kuvitus.

Goodman, Cynthia, Digital Visions. Computers and Art. Harry N. Abrams, Inc. & Everson Museum of Art, New York & Syracuse 1987.

- Alkuaan kiertävän tietokonetai-



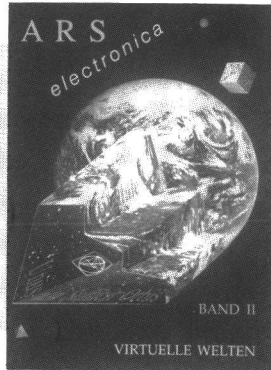
teen näyttelyn luetteloksi & oheislukemistoksi tarkoitettu teos, joka antaa hyvän yleiskuvan tietokoneen, teknologian ja taiteen välisten kytkentöjen historiasta. Lievän ylimalkaisuuden korvaa teoksen aihepiirien kattavuus. Erikseen tarkastellaan mm. 2D- ja 3D-tietokonegrafiikkaa, interaktiivista taidetta sekä tietokoneen sovelluksia elävän kuvan alueella. Hieno kuvitus.

Meisterwerke der Computerkunst, Computergrafik, Computeranimation, Computermusik. Herausgeber: Hannes Leopoldse-der. TMS-Verlag, Bremen 1988

- Prix Ars Electronica -kilpailun yhteydessä 1988 julkaistu teos, joka sisältää voittajateosten ja -taiteilijoiden esittelyt sekä esseitä tietokonetaiteesta.

Der Prix Ars Electronica. Internationales Kompendium der Computerkünste. Herausgeben von Hannes Leopoldse-der, Edition 1990, 1991, Veritas Verlag, Linz 1990, 1991.

- Arvostettuun tietokonetaiteelle omistettuun Prix Ars Electronica-kilpailuun liittyviä teoksia, joita on ilmestynyt tässä muodossa kaksi kappaletta (1990 ja 1991). Sisältävät esseitä, Prix Ars Electronica-menestyneiden taiteilijoiden ja teosten esittelyt sekä osoiteluettelot kaikista kilpaan osallistuneista. Teksti saksaksi ja englanniksi.



Weibel, Peter, Zur Geschichte und Ästhetik der Digitalen Kunst. Ars Electronica, Brucknerhaus, Linz 1984.

- Ars Electronica -tapahtuman luettelon täydennyksenä ilmestynyt suppea teos, joka tiiviissä muodossa käy läpi digitaalisen kuvanmuodostuksen perusteet ja tarkastelee myös niiden taiteellisia sovellutuksia. Väliin kovin tekninen ja joskus jäsenymätön, mutta sisältää paljon hyödyllistä tietoa. Teksti sekä saksaksi että englanniksi.

Youngblood, Gene, Expanded Cinema. E.P. Dutton, New York 1970.

- Aikaansa edellä ollut visionääri-teos, joka "laajennetun elokuvan" käsitteen alla pohtii - paljon muun lisäksi - tietokoneen roolia uuden elävän kuvan taiteen ja kulttuurin muotoutumisessa. Historiallisesti korvaamaton lähdepaketti, joka on näkemyksiltäänkin yhä ajankohtainen.

2. Telekommunikaatio ja taide

Connectivity: Art and Interactive Telecommunications. Edited by Roy Ascott and Carl Eugene Loeffler, Leonardo, vol.24, n:o 2 (1991).

- Toistaiseksi ylivoimaisesti paras ja kattavin yleisesitys taiteilijoi-



den telekommunikaatioprojek-teista. Kirjoittajina alan johtavia tutkijoita ja taiteilijoita, mm. Roy Ascott, Derrick de Kerckhove, Fred Forest ja Don Foresta. Julkaisun arvoa lisää seikkaperäinen telekommunikaatiotaiteen kronologia, laaja kirjallisuuskat-saus sekä taiteen ja telekommunikaation vuorovaikutukseen liittyviä käsitteitä selvittävä sanasto.

Jenseits der Erde. Kunst, Kommunikation, Gesellschaft im orbitalen Zeitalter. Herausgegeben von Peter Weibel, Hora Verlag, Linz 1987.

- Telekommunikaatiotaidetta käsittelevä antologia, kirjoittajina keskeisiä tutkijoita ja taiteilijoita, kuten Peter Weibel, Gene Youngblood, Ingo Günther, Gerhard Johann Lischka ja Kenneth E. Boulding. Hajanainen kokonaisuus, mutta sisältää paljon sel-laista tietoa, joka on erittäin vai-keasti hankittavissa muualta.

Les Transinteractifs. Edité par Derrick de Kerckhove & Christian Sevette, l'Espace SNVB In-

ternational, Paris 1990.

- Derrick de Kerckhoven suunnitteleman suurimuotoisen, mutta epäonnisen *Transinteractifs*-nimisen telekommunikaatio- ja taidetapahtuman ympärillä liikkuva kirjoituskokoelma. Muun ohella tragikoominen todistuskappale vanhasta viisaudesta "when something goes wrong, nothing goes right". Teos sisältää projektin yksityiskohtaisen dokumentaation sekä esseitä mm. Derrick de Kerckhovelta, Roy Ascottilta, Philippe Quéaulta ja Paul Viriliolta. Epätasainen, mutta mielenkiintoinen kokonaisuus.

Vom Verschwinden der Ferne. Telekommunikation und Kunst. Herausgegeben von Edith Decker und Peter Weibel, DuMont, Köln 1990.

- Saksan postimuseossa Frankfurtissa järjestetyn taide & telekommunikaatiotapahtuman yhteydessä julkistettu laaja, mutta epätasainen kirjoituskokoelma. Teos on antoisimmillaan valottaessaan (Weibelin ja Deckerin

3. Virtuaalitodellisuus, keinotodellisuus, tietokonesimulaatio

Ars Electronica 1990. Band II: Virtuelle Welten - Virtual Worlds. Herausgegeben von Gottfried Hattinger, Morgan Russel, Christine Schöpf & Peter Weibel, Veritas-Verlag, Linz i.pv.

- Ars Electronica -tapahtuman luettelo, joka muodostaa sekavan, mutta massiivisen johdatuksen virtuaalitodellisuuteen. Teokseen on koottu kirjoituksia lähes kaikilta alan tai lähialojen keskeisiltä edustajilta yliopistotutkijoista kyberpunk-kirjailijoihin. Mukana ovat mm. Marvin Minsky, Nick Herbert, Scott Fisher, Ron Reisman, Brenda Laurel, Timothy Leary, Derrick de Kerckhove ja William Gibson. Tämän teoksen sisäistettyään on jo päässyt melko pitkälle. Teksti sekä saksaksi että englanniksi.

Les Chemins du virtuel. Simulation informatique et création industrielle. Concu par Jean-Louis

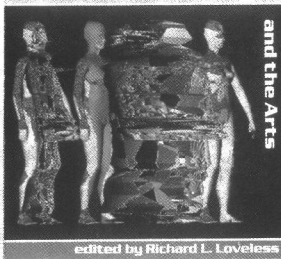
Couchot, Philippe Quéau, Paul Virilio.

Krueger, Myron W., Artificial Reality II. Addison-Wesley Publishing Company, Reading, Massachusetts et al. 1990.

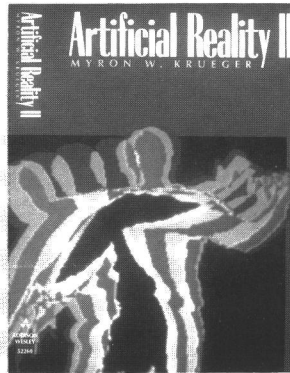
- Uudelleenkirjoitettu ja laajennettu versio alkuaan vuonna 1983 ilmestyneestä teoksesta. Krueger, interaktiivisen *Videoplace* -tietokonesysteemin luoja ja käsitteen "keinotodellisuus" isä esittää tässä teoksessa persoonallisen, (ensisilmäyksellä) erittäin helppolukuisen visionsa interaktiivisten tietokonesysteemien vaiheista. Hänen omat luomuksensa ovat etualalla, mutta myös virtuaalitodellisuuden eri versiot saavat paljon painoa.

Laurel, Brenda, Computers as Theatre. Addison-Wesley Publishing Company, Reading, Massachusetts et al. 1991.

- Tunnetun tietokoneen käyttöliittymien tutkijan, multimedia-systeemien ja tietokonepelien

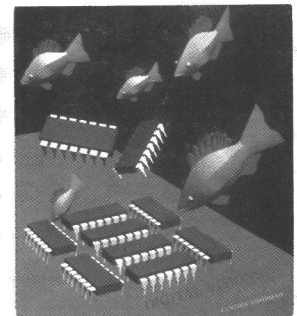


esseissä) taiteilijoiden teknologiaan ja telekommunikaatioon kohdistaman kiinnostuksen varhaisvaiheita 1800-luvulta lähtien. Varsinaisista toteutuneista taiteilijoiden satelliitti- ja tietoverkko-projekteista sillä on vähän täsmällistä sanottavaa. Sen sijasta mukana on mm. erittäin tekninen esitys televisioteknologian historiasta.



Weissberg, Numéro spécial des Cahiers du CCI, Paris 1989.

- Tietokonesimulaation ja virtuaalitodellisuuden teollisia sovelluksia eri näkökulmista tarkasteleva kirjoituskokoelma. Mukana kuitenkin myös eettis-filosofista pohdintaa "ihmisen vastausmahdollisuuksista". Kirjoittajat ranskalaisia asiantuntijoita, mm. Jean-Louis Weissberg, Edmond



kehittäjän sekä virtuaalitodellisuuden asiantuntijan omaperäinen teos, jossa tietokonetta lähestytään teatterin metaforan suunnasta. Laurel esittää tältä pohjalta myös oman teoriansa virtuaalitodellisuudesta roolinäyttelemisenä ja draamallisen toimintana, mikä tulee varmasti herättämään keskustelua lähitulevaisuudessa. Nautittavasti kirjoitettu teos.



Machines virtuelles. Directeur de la publication Jean Maheu, Traverses, n:o 44-45 (Septembre 1988).

- *Traverses*-aikakauskirjan paksumana teemanumerona ilmestynyt kirjoituskokoelma "virtuaalisista koneista" ja virtuaalitodellisuudesta. Arvovaltainen kirjoittajajoukko René Thomista ja Jean Baudrillardista Paul Virilioon ja Arthur C. Clarkeen. Ei helpoimmin ja nopeimmin sulatettavia kokonaisuuksia, mutta mahdollisesti kestävää arvoa. Derrick de Kerckhoven artikkelia "Le virtuel, imaginaire technologique" voi suositella erikseen.

Rheingold, Howard, Virtual Reality. Summit Books, New York 1991.

- Ensimmäinen yhden ja saman kirjoittajan laatima kokonaisuus virtuaalitodellisuudesta. Yli 400 sivun laajuinen teos kuvaa pikkutarkasti Rheingoldin harjoittamaa virtuaalitodellisuuden tutkimuskeskusten ja suuntausten läpikäyntiä. Teos antaa melkein hengästyttävän yksityiskohtaista tietoa eri sovelluksista ja projekteista, samalla kun siitä huokuu läpi kirjoittajan omakohmainen innostus aiheeseensa. Tärkeä varsinkin niille, jotka kuvittelevat, että Jaron Lanier loi VT:n ohimennen tässä eräänä päivänä.

Simulation und Wirklichkeit. Design, Architektur, Film, Naturwissenschaften, Ökologie, Ökonomie, Psychologie. Herausge-

geben von Angela Schönberger, DuMont, Köln 1988.

- Kansainvälisen symposiumin pohjalta syntynyt kirjoituskokoelma, joka pohtii tietokonesimulaation sovellusmahdollisuuksia hyvin erilaisilla elämäntiloilla. Kattava aihepiiri, mutta valtaosa artikkeleista on melko ylimalkaisia ja katsausmaisia.

Virtual Reality. Theory, Practice and Promise. Edited by Sandra K. Helsel and Judith Paris Roth, Meckler, Westport and London 1991.

- Virtuaalitodellisuutta käsittelevä kirjoituskokoelma, jonka artikkeleita on ilmestynyt myös muissa yhteyksissä. Tekstit ovat enimmäkseen yleistajuisia ja VT:n eri puolia esitteleviä, pikemmin kuin pitkälle vietyä tutkimusta. Se antaa kaikesta huolimatta alueesta helpopääsyisen yleiskuvan, josta voi itse ponnistaa eteenpäin. Kirjoittajina alan keskeisiä nimiä, mm. Myron Krueger, Randal Walser, Brenda Laurel ja Scott S. Fisher.

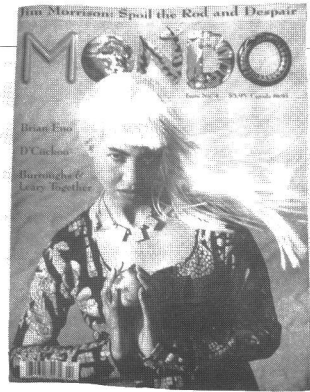
4. Aikakauslehtiä

CyberEdge Journal. Osoite: 928 Greenhill Road, Mill Valley, CA 94941 USA.

- Kaksi kertaa kuussa ilmestyvä, virtuaalitodellisuudelle omistautunut 12-sivuinen uutislehtinen. Tuorein tieto teknologiasta, julkaisuista, konferensseista.

Leonardo. Osoite: Pergamon Press plc., Headington Hill, Hall, Oxford OX3 0BW, U.K.

- Jo vuonna 1967 perustettu taiteen ja teknologian suhteeseen keskittyvä aikakauslehti, jota nykyisin julkaisee yhdysvaltalainen Pergamon Press. Sävy asiallinen, tieteellinen ja toisinaan tekninen. Usein merkittäviä erikoisnumeroita mm. tietokone- ja telekommunikaatiotaiteesta.



Mediamatic. Osoite: Stichting Mediamatic Foundation, Postbus 17490, 1001 JL Amsterdam, The Netherlands.

- Amsterdamissa ilmestyvä monipuolinen kulttuurilehti, jonka aiheet liikkuvat post-filosofiasta telekommunikaatiosta ja japanilaisista Otaku-lapsista tietokoneviruksiin ja teknoyhteiskunnan kartoittamiseen. Omaperäinen painoasu. Teksti hollanniksi ja englanniksi. Joskus vaikeatajuinen, mutta olennainen.

Mondo 2000. Osoite: Fun City MegaMedia/Mondo 2000, P.O. Box 10171, Berkeley, California 94709-5171, USA.

- Berkeleyssä Kaliforniassa julkaistava, neljästi vuodessa ilmestyvä julkaisu, jonka sivuilla hakkerismi, kyberpunk, "subversii-viset" ilmiöt, muodin aalloilla surffaava new age -estetiikka sekä tietokonefirmojen nelivärimainokset viihtyvät omalaatuisella tavalla rinta rinnan. VT:n kehitysvaiheiden seuraamisesta kiinnostuneelle *must*. Vaikea hankkia käsiinsä edes tilaamalla, numerot myydään yleensä nopeasti loppuun.

Virtual Reality Report. Osoite: Meckler Ltd., 247-249 Vauxhall Bridge Road, London, SW1V 0BS, U.K.

- Yhdeksän kertaa vuodessa ilmestyvä, virtuaalitodellisuudesta tiedottamiseen keskittyvä 12-sivuinen uutislehtinen, joka muistuttaa em. *CyberEdge Journalia*.