

WiderScreen.fi 2/2006

16.10.2006

Interaktiivisuudesta ja
kohtaamisistaIlona Hongisto
Johanna Siik

Tulostettavat versiot

- [htm](#)- [pdf](#)[\[takaisin\]](#)

Interaktiivisuudesta ja kohtaamisista

Elokuun lopulla sulkeutuneessa ARS 06 -näyttelyssä nykytaiteen museo Kiasmassa oli esillä useita teoksia, joille olennaista oli katsojan vuorovaikutus teoksen kanssa. Teoksiin osallistuttiin esimerkiksi sähköisen käyttöliittymän kautta siten, että lopullinen teos muodostui käyttäjän tietoisten tai tiedostamattomien valintojen mukaan. Mekaanisempiakin teoksia oli tarjolla, kuten Huone X:ssä esillä ollut Vanna Bowelsin ja Robert Johanssonin Kuntosali-installaatio *Kehon ohut kuori* sekä Maaria Wirkkalan *Vakain aikein* -teos, joka edellytti sisäänastujalta hyvää tasapainokykyä kiikkerällä lattialla.

Perinteinen käsky "älä koske" menetti ARS-näyttelyssä merkityksensä. Vuorovaikutus ja katsojan henkilökohtainen kokemus ARS-teosten äärellä oli seikka, johon panostettiin myös mainonnassa ja näyttelyn opas-materiaalissa. Eräässä mainoslauseessa pohjustettiin nykytaiteen kaikki reaktiot hyväksyvää asennetta: "Peruskokemukset kuten ilo ja suru eivät ole toistensa vastakohtia, vaan riippuvat kokijasta. Toisen paratiisi on toisen helvetti." Lapsiperheille ja erityisryhmille oli suunniteltu tehtäviä ja taustatietoa tarjoava ARS-aistilaukku, jonka saattoi ottaa mukaan näyttelykierrokselle. ARS 06 kutsui selkeästi sisääntulijoita osallistumaan taideteoksiin. Kuntosali-installaation pelkkä katsominen olisikin tuntunut hölmöltä. Eläinpäisiä käsipainoja oli pakko hipaista.

Espanjalaisen taiteilijaryhmä El Perron teos *Security on Site – Luovaa turvallisuutta* vei vuorovaikutuksen askeleen pidemmälle mittaamalla teoksen kokijoiden keskinäistä vuorovaikutuskykyä ja solidaarisuutta. Puhelinkopin tyyliin lasikoppiin saattoi hakeutua "turvaan" yksi ihminen kerrallaan ja oven pystyi lukitsemaan napin painalluksella. Kopista ei kuitenkaan päässyt ulos, ellei joku avannut ovea ulkopuolelta. Yksinäinen utelias jäi siis koppiin sisälle, kunnes ystävällinen museo-opas päästi tämän ulos. Vapaaehtoinen interaktiivisuus ei toiminut ilman ulkopuolista interventiota.

Elektroniikan lisääntyvä käyttö kuvataiteissa aiheuttaa sekin uudenlaisia ongelmia. Shu-Min Linin vuorovaikutteinen *Sisäinen voima* -tietekoneanimaatio perustui käyttäjien mielentiloihin



Willie Doherty:
Määrittelemätön uhka I
Kuva: © Kiasma

ja toimi "parhaiten" käyttäjän ollessa täysin rento. Silloin projisointipinnalle muodostui rauhallisesti lainehtiva kalalampi. Päivänä muutamana teos oli rikki. Piuhan kärehtäminen tai käyttöliittymän jumiutuminen tarkoitti sitä, että näyttelytilassa seisojien tyhjänä ja hiljaisena laitteisto, johon ei voinut koskea.

Näyttelyssä oli esillä myös pohjoisirlantilaisen Willie Dohertyn valokuva- ja videoinstallaatioteos *Määrittelemätön uhka*. Dohertyn teos ei perustu interaktiivisuuteen fysiologisenä toimintana, vaan etsii kohtaamispintoja toisaalta. Valkoiselle seinälle ripustetut valokuvat johtivat katsojan huoneeseen, jossa installaation video-osuus pyöri. Videokuva panoroi hitaasti, näyttää tunnistamattomia maisemia ja miehen näkymien keskellä. Kuvapinta ulottuu katsojan näkökentän yli ja teos tuntuu vaivihkaa siirtyvän katsojan taakse ja koputtavan olkapäälle, ikään kuin muistuttaen tuntemattomista peloista.

Dohertyn teoksen myötä interaktiivisuus saa uusia ulottuvuuksia. Eikö kaikki *toimiva* taide oikeastaan ole juuri tätä: teos ja katsoja kohtaavat tavalla, joka muokkaa molempia. Interaktiivisuuden kirjaimellisesti ottavissa teoksissa kohtaaminen tuottaa usein rikkinäisen käyttöliittymän ja ahdistuneen katsojan, joka ei osannut käyttää teosta tai ei muuten vaan saanut sitä toimimaan. Kenties toiminnallisuutta onkin etsittävä eritasoisista kohtaamisista, tai paremmin, kohtaamiselle on annettava mahdollisuus myös teknologian mahdollistaman kontekstin ulkopuolella.

Esimerkiksi juuri Willie Dohertyn teoksen edessä seisoessaan katsoja luovuttaa osan vallastaan [kävellä ohi] ja osoittaa haluavansa oppia teokselta jotakin. Kuunnelleessaan rahisevaa ääniraitaa ja katsoessaan hitaasti liikkuvaa kuvaa museovieras antaa teoksen toimia sen omilla ehdoilla. Mutta samanaikaisesti teos kutsuu katsojan lähemmäs, mukaan omaan liikkeeseensä. Jos katsojan valtaa teoksen "lopullisten" merkitysten muodostamisessa tai teoksen katsojasta riippumatonta merkitystä ei nosteta keskiöön, kiinnostavia kohtaamisia voidaan etsiä nimenomaan sieltä, missä sekä taiteilija, teos että katsoja omaksuvat oppilaan roolin.

Interaktiivisuus ymmärrettynä abstraktimpana kohtaamisena – joka toki perustuu konkreettiseen museotilakokemukseen – antaa tilaa myös perinteisemmille taidemuodoille. Kohtaamisen ei tarvitse tarkoittaa ainoastaan sitä, että teos muotoutuu katsojan/käyttäjän ehdoilla, hänen niin halutessaan. Myös teoksella on voimaa opettaa katsojalle jotain.

WiderScreenin "kohtaamisia" -numeron artikkelit keskittyvät elokuvaan ja taiteenlajin puitteissa muotoutuneisiin kytköksiin. Pietari Kääpä analysoi Aki ja Mika Kaurismäen yhteistyötä veljesten varhaistuotannossa. Roope Eronen keskittyy tekstissään itävaltalaisesta taiteilijasta Kurt Krenin tallentamiin aktioihin dokumentaarisuuden näkökulmasta. Hannamari Hoikkala puolestaan luotaa Abbas Kiarostamin *Close-up* -elokuvan fakta–fiktio-

kudelmaa. Teemanumerossa "kohtaamisia" lähestytään laaja-alaisesti, ilmiön eri puolia punniten. Tarkoituksemme on osaltamme tutkia niitä tekijöitä ja toimintoja, joita elokuvataide väistämättä kohtaa.

Ilona Hongisto ja Johanna Siik

[WiderScreen.fi 2/2006](#)

© WiderScreen.fi 16.10.2006

ISSN 1795-6161

wider
screen

arkisto

toimitus

palaute

