

Kehollisen kokemuksen rajapinnalla

Fenomenologinen analyysi Wäinö Aaltosen museon Eremitaasi-virtuaalinäyttelystä

Annina Jakobsson

Pro gradu -tutkielma

Median, musiikin ja taiteen tutkimuksen tutkinto-ohjelma, Taidehistoria

Historian, kulttuurin ja taiteidentutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Huhtikuu 2022

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu

Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

Pro gradu -tutkielma, Taidehistoria

Anniina Jakobsson

Kehollisen kokemuksen rajapinnalla – Fenomenologinen analyysi Wäinö Aaltosen museon Eremitaasi-virtuaalinäyttelystä

Sivumäärät: 60 s. sisältäen kuvat

Tämän tutkielman tarkoituksena on tutkia, kuinka taide koetaan virtuaalisessa museonäyttelyssä käyttäen esimerkkitapauksena Wäinö Aaltosen museossa Turussa vuonna 2019 esillä ollutta virtuaalista Eremitaasi-näyttelyä. Fenomenologinen metodi auttaa hahmottamaan ja sanallistamaan monitasoista kokemusta, jonka syntymisessä niin virtuaalisella näyttelyllä kuin fyysisellä museoympäristöllä on tärkeä rooli.

Ruumiillisuuden näkökulman huomioiminen virtuaalikokemuksen tutkimisessa on välttämätöntä, sillä se on meidän olemassaolomme ymmärryksen perusta. Kun kokemus tuntuu ruumiillisesti todelliselta, on teknologia integroitunut osaksi kokemusta ja se voi hävitä objektina käytön yhteydessä. Jokainen käyttöön otettu teknologia muuttaa aina jollakin tapaa sen käyttäjän ruumiillisuutta. Tarkastelemalla virtuaalikokemuksen kehollista vaikuttavuutta konkreettisesti esimerkkitapauksessa voidaan muodostaa parempi käsitys sen onnistumisista ja puutteista kuin myös yleisesti virtuaalisuuden mahdollisuuksista taiteissa.

Tutkielma rakentuu näyttelyn kuvailusta erityisesti Don Ihden hahmottelemaa fenomenologista tutkimusmallia seuraten sekä kokemuksen käytännön näkökulmien, kuten sen interaktiivisuuden tason, teknologian toimivuuden ja katselulaitteen painavuuden käsittelystä. Tämän jälkeen tarkastellaan, millä tavoin virtuaalinen näyttely vaikutti Wäinö Aaltosen museon fyysiseen näyttelytilaan tilallisesti ja sosiaalisena kohtaamispaikkana ja päinvastoin kuinka fyysinen näyttelytila voi tarjota virtuaalikokemukselle taiteen vaikuttavuutta korostavan ympäristön.

Eremitaasin Muinaisen maalaustaiteen galleria luo virtuaalitoteutuksena tunteen kokemukseen vaikuttamisesta, ja tunne voi vahvistua teknologian avulla luodussa ympäristössä, jossa ollaan näennäisesti yksin. Kommunikaatio museokävijöiden välillä rajoittuu näyttelyn oppaan ja viereisten ihmisten kanssa käytyyn dialogiin, joten toisten virtuaalisten kehojen sisällyttäminen virtuaalikokemukseen saisi aikaan eheämmän ja kulttuurihistoriallista kohdetta paremmin palvelevan kokemuksen. Kuitenkin tieto siitä, että museon muut vierailijat voivat seurata kokemustani ruudulta, tuo tapahtumaan oman sosiaalisen aspektinsa. Kun virtuaalikokemus esitellään fyysisen maailman museossa, saa taide taustakseen kontekstin sekä museoelämyksen, mikä helpottaa sen asettamista historialliseen ja kulttuuriseen kontekstiinsa ja lisää sen affektiivisuutta. Virtuaalikokemus ei voi korvata käsinkosketeltavaa kokemusta, mutta se voi lisätyllä kokemuksellisuudellaan avata esikuvanansa toimineeseen paikkaan uuden tilallisen ulottuvuuden, ja nämä paikat voidaan nähdä toisiaan täydentävinä todellisuuksina.

Avainsanat: virtuaalisuus, VR, virtuaalinäyttely, Eremitaasi, fenomenologia, ruumiillisuus, Don Ihde

Sisällysluettelo

1	Johdanto	5
1.1	Tutkielman aihe, aineisto ja tutkimuskysymykset	5
1.2	Teoria ja metodologia	8
1.3	Aikaisempi tutkimus	13
2	Virtuaalinen museokokemus	16
2.1	Eremitaasi – virtuaalivierailu Pietarin Eremitaasin loistoon	16
2.2	Kokemus fenomenologisesti tarkasteltuna	18
2.3	Kokemuksen analyysi	26
2.4	Virtuaaliteknologian ruumiillisuus	32
3	Virtuaalisuus käytännön näkökulmasta	37
3.1	Virtuaalisen kokemuksen mahdollistavat ja rajaavat tekijät	37
3.2	Virtuaalisuuden soveltaminen taiteissa	41
4	Museot ja virtuaalisuus	45
4.1	Museotila museotilassa	45
4.2	Miten virtuaalisuus vaikuttaa museon yhteisöllisyyden aspektiin	49
5	Lopuksi	52
	Lähteet	55

1 Johdanto

1.1 Tutkielman aihe, aineisto ja tutkimuskysymykset

Seinät ja kattopinnan kauttaaltaan täyttävät koristeelliset kuvioinnit, ja antiikin aikaisia tarinoita kuvaavat eloisan väriset maalaukset jatkuvat lähes silmän kantamattomiin. Päivänvalo loistaa pehmeästi valkeiden verhojen läpi muodostaen ilman halkovia himmeitä viiruja ja koko pitkän salin matkalle valoisia ja varjoisia osuuksia. Matkaa historiallisen näyttelysalin mosaiikkilattiaan on monta metriä; jokin näkymätön voima kannattelee minua ilmassa. Nyt on kuitenkin jonossa seuraavien vuoro päästä osaksi kokemusta, joten nostan virtuaalilasit hitaasti silmiäni edestä ja palaan äkisti maan tasalle ja tuttuun näyttelysaliin. Kehoni läpi kulkee samanlainen tunne kuin maailmanpyörästä lähtiessä. Vielä matkalla ulos museosta tuntuu siltä, kuin olisin käynyt jossain kauempana kuin noiden neljän seinän sisällä. Kokemus on aivan jotain muuta kuin mitä Wäinö Aaltosen museossa on normaalisti totuttu näkemään. Kun museotila tuodaan toisen museotilan sisälle, luo se sekä tilan että kehollisuuden rajoja rikkovan elämyksen.

Tämän tutkielman tarkoituksena on tutkia fenomenologisesti, kuinka taide ja aineellinen kulttuuriperintö koetaan virtuaalisessa näyttelytilassa käyttäen esimerkkitapauksena Wäinö Aaltosen museossa (WAM) Turussa pidettyä *Eremitaasi – Virtuaalivierailu Pietarin Eremitaasin loistoon* -näyttelyä. Vuoden 2019 lopulla nähdylle virtuaalikierrokselle yhteen Pietarin Eremitaasin 542 näyttelysaleista oli vapaa pääsy, mikä edesauttoi Eremitaasin tavoitetta sen kulttuuriperinnön saavutettavuudesta: yhteistyö oli osa jokavuotisia Eremitaasi-päiviä,¹ joiden avulla tämä yksi maailman suurimmista museoista pyrkii saavuttamaan suuremman yleisön kuin myös säilömään historiallisen rakennuksen taideobjekteineen kokemukselle uskollisella tavalla. Kokemus oli ainut laatuaan Suomessa, ja yhtä lailla koko maailman mittapuulla tällaiset kokemukset ovat vielä melko harvassa, vaikkakin virtuaalisuutta hyödyntäviä omillaan seisovia taideteoksia nähdään museonäyttelyissä kuten toki internetissäkin jatkuvasti enemmän. Virtuaaliset museokierrokset sijaitsevat useammin netissä, missä niissä pääsee vierailemaan kotoa käsin oman katselulaitteiston avulla.

WAMin Eremitaasi-näyttely oli monitasoinen taidekokemus, jossa jäljitellysti lavastettu fyysinen näyttelytila sekä virtuaalinen toisinnos Eremitaasin näyttelysalista yhdessä pyrkivät

¹ Joka vuosi 7. päivä joulukuuta Eremitaasi juhlii perustamisensa vuosipäivää, ja päivän ympärillä järjestetään useita Eremitaasi-päiviä kansainvälisesti.

rakentamaan autenttista kokemusta Pietarin kulttuuriperintökohteesta. Itse näyttelyn virtuaalinen osuus koettiin VR-lasien välityksellä, mikä nykyään on yleisin virtuaalitilaan uppoutumisen tapa. Tällaisen laitteiston käyttö takaa täsmällisemmän interaktiivisuuden sekä responsiivisemmän tuotoksen (output), mikä tehostaa herkkyyttä ja sisällön realistisuutta (Shanken 2009, 44.) Kokemus keskittyi keinotekoisiiin, lasien kautta välittyviin näköhavaintoihin, ja ääni- ja tuntoärsykkeet tulivat luonnollisista lähteistä eli Wäinö Aaltosen museon fyysisestä ympäristöstä. Virtuaalisen Eremitaasi-näyttelyn voi laskea osaksi sekä virtuaaliturismia että kulttuuriperintökohteen säilömistä. Se on niin sanottua kokemuksellisesti rikastettua virtuaaliperintöä. Erik Champion ja Anna Foka kertovat, että virtuaaliperintö on yleisesti jo pitkään nähty virtuaalitodellisuuden ja kulttuuriperinnön risteymänä, mutta että on olemassa vain muutama esimerkki virtuaaliperinnöstä, joka tuo esiin alkuperäisen materiaalin kulttuurisen merkittävyyden (Champion & Foka 2020, 242.)² Tarkastelemalla kokemuksen taiteellista ja kehollista vaikuttavuutta pyrin saamaan paremman käsityksen sen onnistumisista ja puutteista kuin myös yleisesti virtuaalisuuden käyttömahdollisuuksista taiteille.

Näyttely valikoitui tutkimuskohteekseni, sillä jäin näyttelyn kokemisen jälkeen pohtimaan, mikä oli sen päällimmäinen tavoite, ja mitkä olivat syyt sille, että se vaikutti minuun niin vahvasti, että huomasin ajattelevani sitä vielä viikkojen jälkeen. Tämänkaltainen virtuaalitekniikan ja museon yhteistyö teki uutuudessaan taiteen vaikuttavuuden pohtimisesta haastavaa; näyttelyn teknologiset meriitit jo yksinään olivat vaikuttavia. Erityisen kiinnostavaa oli miettiä museon sosiaalisten aspektien merkittävyyttä kokemukselle, sillä virtuaalitilassa jokainen oli näennäisesti yksin. Pitäisikö kokemusta edes yrittää verrata tavanomaiseen vierailuun museossa, vai tulisiko se ottaa vastaan sellaisenaan, samankaltaisena mutta kuitenkin erilaisena? Kokemuksen monitasoisuuden ymmärtäminen herätti kiinnostukseni tutkia sitä syvällisemmin, keskittyen kehon tuntemuksiin. Minua kiinnostavat myös ne tavat, joilla digitalisaatio muuttaa taide- ja kulttuurialaa. Erityisesti virtuaalitekniikalla on sen vahvan kokemuksellisuutta välittävän ja aisteja hallitsevan luonteensa ansiosta kyky herättää vahvoja tunnereaktioita, ja tässä piilee muun muassa vahva poliittisen vaikuttamisen mahdollisuus. Samoin sillä on kyky tuoda maailma kokijan luo, ja

² Tarkemmin virtuaaliperinnön ovat määritelleet muun muassa Robert Stone ja Takeo Ojika: "Virtuaaliperintö on tietokonepohjaisten vuorovaikutteisten tekniikoiden hyödyntämistä historiallisten, taiteellisten, uskonnollisten ja kulttuurillisesti merkittävien esineiden, sivustojen ja toimijoiden tallentamiseen, säilyttämiseen tai luomiseen ja tulosten jakamiseen avoimesti maailmanlaajuiselle yleisölle tavalla, joka tarjoaa kehittäviä opetuskokemuksia ajan ja tilan sähköisten manipulointien avulla." (Stone & Ojika 2000, 73).

tämä etu on saatu huomata erityisesti vallitsevan pandemiatilanteen aikana. Tänä aikana on syntynyt merkittävästi lisää mahdollisuuksia vierailta virtuaalimuseoissa ja kokea taidetta virtuaalisesti kotoa käsin.

Pääasiallisena aineistona tutkimuksessani toimii kokemukseni virtuaalisesta näyttelyvierailusta ja siitä jälkeenpäin kirjoittamani muistiinpanot fenomenologian tutkimustraditioita seuraten. Apunani käytän myös kuvakaappauksia virtuaalisesta näyttelystä, joiden kautta saa paremman käsityksen virtuaalilasien avulla nähdyistä näkymistä ja koetuista kuvakulmista.³ Samalla kuvat tukevat ajatuksiani ja muistojani virtuaalinäyttelystä, jossa pääsin vain kerran vierailemaan. Virtuaalitalan kokemuksellisuuden kuvaileminen saa lisää syvyyttä ja näkökulmaa aiemmista kokemuksistani virtuaaliympäristöistä ja virtuaalilasien käytöstä.

Keskityn virtuaalisuuden kysymyksiin sekä sen vaikutuksiin WAMin museoympäristöön, ja käsittelen vain ohimennen virtuaalitalan vastaavuuksia sen toisintamaan alkuperäiseen näyttelysaliin. Tästä syystä käsitelläkseni tutkimuksen kysymyksiä en nähnyt pakollisena vierailua Pietarin Eremitaasiin. Olen kuitenkin aikaisemmin vierailut tässä eloisassa kaupungissa, ja Eremitaasi on tullut minulle tutuksi etäältä kirjallisuuden ja valokuvien kautta. Kokemuksen vaikuttavuuden pohtiminen ei siis edellytä minulta sitä, että olisin tutustunut virtuaalitalan jäljittelemään paikkaan lähietäisyydeltä, mutta jonkinasteinen tuttuus auttaa määrittelemään virtuaalitalan autenttisuutta verrattuna sen jäljittelemän fyysisen tilan kokemukseen.

Tutkimuskysymykseni näin ollen on: kuinka taide ja aineellinen kulttuuriperintö koetaan virtuaalisessa näyttelytilassa? Entä kuinka virtuaalinen kokemus vaikuttaa myös siihen fyysiseen museoympäristöön, jossa kokemus on esillä, ja kuinka fyysinen näyttelytila voi tarjota taiteen vaikuttavuutta korostavan ympäristön virtuaalikokemukselle? Tavoitteena on vastata kysymyksiin tarkastelemalla kokemusta sekä filosofisesti fenomenologian mielenkiinnonkohteiden ohjaamana että käytännöllisemmästä näkökulmasta ottaen huomioon teknologisen laitteiston roolin kokemuksessa. Fenomenologisella metodilla on mahdollista kuvailla kokemusta sille uskollisella tavalla, joten tämä auttaa ehkä myös hahmottamaan, kuinka virtuaalikokemuksista voidaan puhua ymmärrettävästi. Lopulta pyrin saamaan vastauksen siihen, mihin virtuaalisen kokemuksen vaikuttavuus perustui.

³ [http://tadviser.com/index.php/Project:State_Hermitage_\(Projects_of_Virtual_reality\)](http://tadviser.com/index.php/Project:State_Hermitage_(Projects_of_Virtual_reality)) (30.7.2021).

1.2 Teoria ja metodologia

Hyödynnän työssäni fenomenologiaa sekä tutkimusmetodina että tulkinnan välineenä. Mediafilosofi Vivian Sobchack (1940–) on määritellyt fenomenologian tietoisuuden ja kokemuksen filosofiana sekä tutkimusmetodina (Sobchack 1992, 38). Hän valaisee fenomenologiaa tutkimussuuntana ranskalaisen filosofi Maurice Merleau-Pontyn (1908–1961) näkemykseen pohjaten, jonka mukaan fenomenologia on saavutettavissa ainoastaan fenomenologisella metodilla: ‘...Fenomenologia tulee ymmärretyksi tietyn ilmiön eksistentiaalisen kokemuksen kuvailun, tematisoinnin ja tulkintojen suorittamisen kautta.’ (ibid., 48). Fenomenologialla ei ole määrättyä tutkimusmallia tai tutkimuskohteita, vaan se on enemmän tapa orientoitua. Filosofi Sara Heinämaan mukaan fenomenologian tehtävänä on herättää kokemus uudestaan eloon ja koettaa kuvailuissa keskittyä tuntemuksiin teoretisoinnin sijasta. Analyysi voi tapahtua vasta kuvailun jälkeen, sen ehdoilla. (Heinämaa 2000, 8.)

Fenomenologia etsii merkityksiä lopullisten totuuksien sijaan, joten tutkimuksessa matkan merkitys on suurempi kuin sen päämäärä. Se pyrkii palaamaan niin sanotun totuuden alkulähteelle, mutta ei yritä määrittää, mikä on totta. Tarkastelemalla kokemusta fenomenologisella tutkimusotteella on siitä mahdollista saavuttaa syvempää ymmärrystä yli niiden rajojen, joihin objektiivinen tieto yltää. Merleau-Ponty on todennut, että havaitseminen (perception) ei ole osa tieteitä eikä toiminto tai kannanotto, vaan se on tausta, jota vasten kaikki toiminta näyttäytyy. (Merleau-Ponty 2012 [1945], 11.) Havaintojen avulla voimme lähestyä totuutta ja nähdä maailman sellaisena kuin se on (Ibid., 17.) Fenomenologia tarkastelee juuri näitä havaintoja, eikä niitä voida lähestyä valmiiden teoreettisten selitysmallien avulla. Fenomenologian synty ajoittuu vuoteen 1900, jolloin saksalainen filosofi Edmund Husserl (1859–1938) julkaisi ensimmäisen fenomenologisen teoksensa. Fenomenologia on saanut kritiikkiä siitä, että sitä voi olla vaikea ymmärtää, sen avulla ei voida saavuttaa itsestäänselvyyksiä, eikä se kykene tekemään yleisiä olettamuksia myöskään itseään koskevasta tiedosta. Kuitenkin 2000-luvulla on nähty merkittävä käänne suhtautumisessa fenomenologiaan, ja erityisesti filosofian ja psykologian aloilla se on paljon tunnustusta saanut tiedon haun muoto (Ihde 2012, 5-6).

Valitsin fenomenologisen lähestymistavan siksi, että halusin ymmärtää paremmin virtuaalisen taidekokemuksen vaikutuksia sen kokijoihin, ja kokemuksen lähestyminen fenomenologisesti antaa kokonaisvaltaisen kuvan tästä vuorovaikutuksesta. WAMin Eremitaasi-virtuaalikokemus oli tavallaan hyvin yksityinen kokemus, joten sen käsitteleminen

tuntui vaativan filosofisemman lähestymistavan, joka kykenee sanallistamaan monimutkaisia tuntemuksia. Tutkimussuunta sopii myös tällaisen kokemuksen tarkastelemiseen, jossa tavanomaisesti fyysinen kokemus koetaan sähköisesti ja johon liittyy ihmisen kokemusmaailman laajentaminen. Kokemusmaailman laajentamisella tarkoitan sitä, että henkilö voi kokea olevansa ruumiillisesti kahdessa tilassa yhtä aikaa. Fenomenologia pystyy vastaamaan ruumiillisuutta käsitteleviin kysymyksiin, kuten siihen, mitkä ovat meidän ruumiimme rajat ja millainen on virtuaalinen ruumis.

Ruumiillinen kokemus on fenomenologisessa tutkimuksessa oikeastaan tärkein lähtökohta: filosofi Don Ihden (1934-) määrittelemä ‘’minä-maailma -suhde’’ (I-World Relation) jatkaa Merleau-Pontyn ajatusta ruumiista kaiken koetun taustana tai näyttämönä (Ihde 1990, 45). ‘’Tapamme muodostaa käsityksemme maailmasta kulkee aina ruumiillisen minuuden kautta’’, hän kirjoittaa (Ibid., 46). Merleau-Ponty on jopa ilmaissut niin, että meillä on maailma vain ruumiimme kautta (Merleau-Ponty 2012 [1945], 12). Juuri ne kehossa koetut tuntemukset, joita virtuaaliseen maailmaan syventyneinä koemme, ovat minulle erityisen kiinnostavia. Vastaamisessa virtuaalisuuden ja ruumiillisuuden suhteeseen liittyviin kysymyksiin saan apua erityisesti Merleau-Pontyn ruumiinfenomenologiasta.

Fenomenologista tutkimusta tai oikeammin kuvailua voidaan lähestyä monella eri tapaa, mutta kuvailua ohjaa etenkin tarkasteltavan kohteen laatu. Sara Heinämaa kirjoittaa: ‘’Kun tutkimus koskee havaintoa, on palattava näkemään, kuulemaan ja tuntemaan. Tämän jälkeen tehtävänä on kuvata kokemus ja sen kohde: näkeminen ja nähty, kuuleminen ja kuultu, tunteminen ja tunnettu.’’ (Heinämaa 2000, 8.) Koska fenomenologisen kuvailun prosessi saattaa usein tuntua vaikeaselkoiselta, seuraan työssäni Don Ihden kirjassaan *Experimental Phenomenology: Multistabilities* kuvailemaa kolmivaiheista fenomenologisen tutkimuksen mallia: kuvailu (description), reduktio (reduction), tulkinta (interpretation) (Ihde 2012). Ensimmäinen askel fenomenologisessa kuvailussa on yleisimmältä nimeltään epoché, ja se tarkoittaa jokapäiväisten havainnointitapojemme ja yleisten olettamustemme asettamista sivuun (Ihde 2012, 17). Tarkasteltavan kohteen kuvailussa Ihde ohjeistaa antamaan kaikki se tieto kohteesta, joka vaaditaan siihen, että se on universaalilla tavalla ymmärrettävissä (ibid., 15). Kuvailun tulee olla myös vaistonvaraista (intuitable) eli sen, mikä esitetään tai hyväksytään todisteena tulee olla kokijalle koettavissa ja liittyä itse kokijaan (ibid., 9).

Fenomenologista kuvailua ohjailevat fenomenologiset reduktiot, jotka merkitsevät tiettyjä tulkinnalle muotoja antavia metodologisia sääntöjä ja suuntautumisen muotoja (ibid., 17).

Ensimmäinen tulkintaa johdattava hermeneuttinen sääntö on, että vain siihen tulee kiinnittää huomiota, mikä on kokemuksessa havaittavissa, ja kuvailun tulee keskittyä vain siihen, miltä asiat juuri kokemuksen hetkellä vaikuttavat (ibid., 17-18). Mutta mistä tietää, mihin keskittyä, kun havaittavia asioita ympärillämme on oikeastaan loputtomiin? Don Ihde huomauttaa, että kaikki kokemuksessa havaittavat objektit voivat ilmetä meille monella eri tapaa: aistiemme kautta, kuvittelemalla, muistamalla, hypotetisoimalla jne. Tämä kokemuksen laaja-alaisuuden ja kompleksisuuden ymmärtäminen on Ihden mukaan juurikin ensiaskel kohti kokemuksen kokonaisvaltaista tarkastelua. (Ibid.) Kun ymmärrämme kokemuksen kompleksisuuden, on siinä mahdollista havaita asioita, joita jokapäiväisissä tilanteissa jättäisimme huomiotta.

Seuraava sääntö, joka mukailee yllä olevaa sääntöä sekä tarkentaa fenomenologian tavoitetta on "kuvaile, älä selitä" (ibid., 18). Kyseinen sääntö siis sulkee pois mahdolliset selitykset eli kaiken, mikä pyrkii selittämään syitä koettujen ilmiöiden taustalla. Haastavinta Ihden mukaan on välttää sekoittamasta välittömyys asioiden kanssa, jotka ovat kokijan välittömän kokemusmaailman tavoittamattomissa ja oletetaan selityksissä. Usein ilmiötä selittäväkin tieto voi tuntua kokijasta välittömältä, jos se on itsestäänselvänä pidettyä tietoa, mutta tarkoitus on pitää huomio kuvailtavassa kokemuksessa sellaisenaan kuin se meille näyttäytyy. Kolmas tulkintaa johdattava hermeneuttinen sääntö liittyy kokemuksen eri osasten tai "todellisuuksien" hierarkiaan. Kaikki välittömät ilmiöt tulee yhdenmukaistaa, ja vasta riittävän kuvailun jälkeen voidaan ilmiöiden todellisuudesta tai painoarvosta tehdä johtopäätöksiä. (Ibid., 20.) Neljäs hermeneuttinen sääntö kuuluu: "Etsi ilmiöstä rakenteellisia ja muuttumattomia piirteitä". Toistuvat kaavat ilmiöissä ovat merkittäviä, sillä ne voivat paljastaa käsiteltävän kohteen tai kokemuksen sellaisenaan kuin se on. (Ibid., 22.)

Viidentenä ja viimeisenä kokemuksen tutkimusta ohjaavana sääntönä Ihde mainitsee intentionaalisuuden, joka on filosofiassa paljon käytetty käsite. Sen taustalla on käsitys, jonka mukaan tietoisuuden ilmiöillä, kuten haluilla, ajatuksilla tai uskomuksilla, on sisältö, joka suuntautuu objektia kohtaan. "Jokaisella kokemuksella (experiencing) on viitteensä tai suunta kohti koettua, ja jokainen koettu ilmiö viittaa tai heijastaa kokemistapaa, jolle se on läsnä" (ibid., 25). Intentionaalisuus on siis käsite, joka auttaa havaitsemaan kokemuksessa suuntautuvuutta, muotoa ja tarkoituksen. Ihden mukaan se on sääntö, joka summaa yhteen kaikki aikaisemmat säännöt.

Ihde kirjaa samassa teoksessa ylös havaintoja, joita hän on edeltävänä aamuna kokenut (Ihde 2012, 35-44). Kyseinen luettelo arkipäiväisistä havainnoista toimii suuntaa-antavana

esimerkkinä Wäinö Aaltosen museossa kokemieni ilmiöiden fenomenologiselle kuvailulle. Kun Ihde yrittää keskittyä tiettyyn aistiin, esimerkiksi näköhavaintoihin, hän huomaa aistien lokeroinnin olevan mahdotonta. Jokainen kokemus on joka tapauksessa moniaistinen. Hetkittäin voi kokemuksta kuvaillessa keskittyä ääniin, näkyihin, tuntemuksiin, mutta fenomenologinen lähestymistapa vaatii monipuolista havaintojen kuvailua. Ihden fenomenologinen havainnointi kuvastaa hyvin fenomenologian pyrkimystä läpinäkyvyyteen ja avoimuuteen. Subjektia ei pyritä häivyttämään, mutta tutkijan on oltava tietoinen itsestään ja ajatuksistaan sekä oltava objektiivinen kaikkien havaintojen suhteen.

Ihden kolmivaiheinen malli selkeyttää huomattavasti kuvailtavan kohteen käsittelyä, vaikka jotkin ohjeet jäävätkin alkuun vaikeaselkoisiksi. Tutkimusmallin ohjeet joka tapauksessa selkenevät odotetusti sitä mukaa kun kokemuksen tutkimus etenee. Tarkoitus ei kuitenkaan ole uskollisesti seurata vain yhtä ohjenuoraa, vaan kuten aikaisemmin mainitsin, fenomenologialla ei ole määrättyä tutkimusmallia, vaan se on ennemminkin tapa orientoitua. Kokemuksen käsittely etenee etupäässä kokemuksen ehdoilla, jolloin kuvailu, reduktio ja tulkinta limittyvät toisiinsa mahdollistaen intuitiivisen tutkimusotteen.

Annan tutkielmassani ymmärrettävästi eniten painoarvoa virtuaalisuuden käsittelylle; en vähiten siitä syystä, että se on tämän hetken polttava – ja mielipiteitä jakava – puheenaihe. Virtuaalitodellisuudelle (VR) on ilmennyt lähivuosina monia hyödyllisiä käyttötarkoituksia opetuksesta lääketieteeseen ja tietokonepeleistä kulttuuriin. Meta-yhtiön kehittäämä täysin toinen virtuaalinen maailma, jossa ihmiset voivat olla kanssakäymisissä lähes samaan tapaan kuin reaali maailmassa, on vastapainoisesti nostanut uudestaan pinnalle negatiivista puhetta ja epäilyksiä virtuaalisuuden mielekkyydestä. Kannattaako meidän pyrkiä kehittämään sellaisia virtuaalisuuden muotoja, missä ulkoinen maailma unohtuu kokonaan? Virtuaalisuuden historialliset juuret ulottuvat aina 1960-luvulle, ja taiteellisissa tarkoituksissa sitä on käytetty 70-luvulta lähtien (Shanken 2009, 42)⁴ vaikka toki käsitys virtuaaliteknologiasta on sen jälkeen muuttunut. Itse termin 'virtual reality' keksi Jaron Lanier 80-luvulla (Ibid., 44). Silti on vielä runsaasti asioita, joita emme ymmärrä virtuaalisuudesta ja siitä, mihin se on menossa. Lähestyn tutkielmassa virtuaalisuutta niin filosofisesti kuin käytännölliseltä näkökannalta. Tarkastelen WAMin virtuaalista näyttelyä käyttäen apuna monialaista tutkimuskirjallisuutta

⁴ “...1960-luvulla nähtiin navigoitavissa olevien, interaktiivisten ja tietokonepohjaisten ympäristöjen varhaiset kehitysvaiheet, jotka myöhemmin tultiin tuntemaan virtuaalitodellisuutena” (Shanken 2009, 42). Myron Kruegerin teos *Metaplay* (1970) yhdisti ensimmäisen kerran visuaaleja, ääntä ja responsiivista tekniikkaa. Teoksessa interaktiivinen tietokone muodosti ajantasaisen suhteen osanottajien sekä taiteilijan välille (ibid., 44).

virtuaalisuudesta. Koska tälle nopeasti kehittyvälle teknologialle on käyttöä laajasti eri aloilla, on kirjallisuuden laajuuskin sen mukaista. Tälle tutkimukselle sopivimmiksi lähteiksi näin erityisesti fenomenologian, pelitutkimuksen ja taidehistorian alan kirjoitukset aiheeseen liittyen. Pelitutkimus katsoo teknologiaa enemmän käytännöllisestä näkökulmasta, kun taas filosofian sekä taidehistorian tutkimukset sukeltavat virtuaalisuuden ontologisiin kysymyksiin.

Tässä kohdin on myös hyvä mainita oma kokemuspohjani virtuaalisuuden parissa. Se, että olen kasvanut teknologian kanssa ja se, että olen jo useamman vuoden ajan käyttänyt virtuaalitekniologiaa säännöllisesti toki vaikuttaa kokemukselle antamiini merkityksiin ja siihen immersoitumisen helppouteen. John Ihde ja Martin Heidegger jakavat ajatuksen siitä, että teknologia katoaa objektina käytön yhteydessä (Ihde 1990, 49.) Kuitenkin, kun kokeilee virtuaalitekniologiaa ensimmäistä kertaa, ei se välttämättä tunnu heti luonteikkaalta, mutta mitä paremmin jonkin teknologian omaksuu ja mitä kauemmin sen parissa viettää aikaa, sitä vahvemmin sillä on mahdollisuus muuttaa käyttäjänsä elämismailmaa. Alaluvussa 3.1 pohdin virtuaalikokemuksen onnistumisen kannalta mahdollistavia ja rajaavia elementtejä ja käsittelem myös subjektiivisen kokemuksen kysymyksiä. Käsittelem kokemusta käytännön näkökulmasta; miten esimerkiksi teknologian toimivuus, katselulaitteen painavuus tai ihmisen aiempi kokemus teknologioista muokkaavat virtuaalista kokemusta. Pohdin myös sitä, miten hyvin tässä tutkielmassa käsittelemäni virtuaalikokemus onnistuu luomaan immersivisen ja vaikuttavan taidekokemuksen.

Pohdin tutkielmani viimeisessä käsitteilyluvussa museota instituutiona; mikä on sen päällimmäinen tehtävä, ja miten käsittelemäni näyttely representoi ja jäljitteli totuttuja museokäytänteitä? Susanna Petterssonin ja Pauliina Kinasen toimittama *Suomen museohistoria* toimii päälähteenä museoihin liittyviin kysymyksiin vastaamisessa. Erityisen kiinnostavaa on miettiä, miten virtuaalinen näyttely muutti WAMia tilallisesti ja sosiaalisesti. Tilan kysymyksiä käsittelem alaluvussa 4.1, mutta pohjustan tilallisuuden pohdintoja alaluvussa 2.3, jossa käsittelem virtuaalisuuden kokemista kehollisten tuntemusten kautta. Tila ja keho nähdään fenomenologiassa parina, jossa kumpikaan ei voi olla olemassa ilman toista. Lopuksi pohdin, millaisia vaikutuksia virtuaalisen Eremitaasi-näyttelyn tuomisella Wäinö Aaltosen museon fyysiseen näyttelytilaan saattoi olla museolle sosiaalisena kohtaamispaikkana.

Pyrin tutkielmani lopuksi vastaamaan siihen, millä tavoin WAMin virtuaalinen museokokemus oli vaikuttava. Pohdin sitä, miten näyttelykokemus oli verrattavissa tavanomaisempaan vierailuun fyysisessä museossa ja tarkastelen erityisesti niitä tapoja, joilla virtuaalisuuden tutkijat yleisesti pyrkivät erottelemaan virtuaalisuuden ja ‘oikean’ maailman tai aineellisen kulttuuriperinnön ja sen virtuaaliset jäljennökset. Onko eronteko joskus kenties turhaa? Näin saan selkeämmän kuvan siitä, millaisia mahdollisuuksia virtuaalisuudella on taiteiden ja kulttuurin keskuudessa tulevaisuudessa.

1.3 Aikaisempi tutkimus

Virtuaalitalan fenomenologiaa on tutkittu vielä melko pintapuolisesti. Kulttuuriperinnön ja teknologisen visualisoinnin asiantuntija Erik Championin mukaan fenomenologialla on ollut paljon annettavaa lääketieteellisille ja terapeuttisille tutkimuksille kuten myös esitystaiteelle, mutta virtuaaliympäristöjen suunnittelun ja analysoinnin yhteydessä se mainitaan vain ohimennen (Champion 2018, 158.) Championin toimittama esseekokoelma *The Phenomenology of Real and Virtual Places* (2018) vie käsitystä virtuaalisesta tilasta uuteen suuntaan. Esseissä tuodaan mielenkiintoisesti esiin uudenlaisia ajatuksia virtuaalitalan paikantuneisuudesta kuten ajatus virtuaalisuuden muuttumisesta paikaksi yhden tai useamman ihmisen sitä kokiessa. Champion on tehnyt laajasti tutkimusta myös virtuaalisista interaktiivisista peleistä sekä virtuaaliperinnöstä. Mediafilosofi Susan Kozel pohtii Merleau-Pontyn filosofian avulla muun muassa virtuaalisen kokemuksen ruumiillisuutta ja vuorovaikutusta taidekokemuksen yhteydessä kirjassaan *Closer. Performance, Technology, Phenomenology* (Kozel 2007). Reaalisen tilan ja tilallisuuden ymmärtäminen fenomenologisesti taas on aihe, josta löytyy paljonkin kirjallisuutta. Edward S. Casey'n *The Fate of Place: A Philosophical History* (1997) on hyvä johdatus siihen, miten fenomenologiassa on ymmärretty tilan ruumiillinen hahmottaminen.

Fenomenologiaa hyödynnetään paljon kulttuurin- ja taiteentutkimuksessa sen avoimen ja eroja kaventavan näkemyksen sekä kokemuksellisuutta korostavan luonteen ansiosta. Fenomenologian isänä pidetään Edmund Husserlia, jonka jalanjäljissä viime vuosisadalla fenomenologiaa ovat kehittäneet muun muassa Husserlin oppilas Martin Heidegger sekä Maurice Merleau-Ponty, ja myöhemmin heidän vaikutuksensa ovat näkyneet filosofisissa teoksissa aina Hannah Arendtista Max Scheleriin ja Simone de Beauvoirista Jacques Derridahan. Filosofin Don Ihden ajatukset ovat olleet merkittäviä tätä tutkimusta kirjoittaessani, ja hän on tutkimuksissaan yhdistänyt Heideggerin ja Merleau-Pontyn

ajatukset. Ihden teos *Experimental Phenomenology: Multistabilities* (2012) on valikoitunut päälähteekseni tutkielmani analyysin avuksi, sillä hän käsittelee fenomenologian ja teknologian monimutkaista suhdetta sekä tarjoaa lähtökohdan fenomenologiseen kuvailuun. Vivian Sobchack tutkii ennen kaikkea elokuvaa fenomenologisesti teoksessaan *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience* (1992) mutta hänen pohdintansa Merleau-Pontyn filosofiasta ja elokuvan fyysisestä kokemuksellisuudesta ovat tarjonneet mielenkiintoisen näkökulman käsittelemäni virtuaalikokemuksen kokemuksellisuuden pohdintoihin. Suomessa muun muassa Sara Heinämaa on tullut tunnetuksi fenomenologisissa piireissä, ja hänen ajatuksensa fenomenologian luonteesta ja ruumiinfenomenologiasta ovat antaneet suuntaa tutkielmalleni. Minna Nieminen hyödyntää konkreettisella tavalla fenomenologiaa kokemuksen ymmärtämisen välineenä taidehistorian pro gradu - tutkielmassaan *DRONE BOMB ME. Performanssikokemus poliittisen vaikuttamisen mahdollisuutena Anohnin teoksessa HOPELESSNESS* (Nieminen 2018.)

Teknologian ja ruumiillisuuden suhteita on tutkittu melko laajasti, ja saksalaisfilosofi Martin Heidegger oli yksi ensimmäisistä näiden suhdetta tutkineista filosofeista. Esseessään *Die Frage nach der Technik* (Tekniikan kysyminen) (1962) Heidegger esittää systemaattisimman ja kattavimman analyysin teknologian luonteesta. Don Ihde on myöhemmin muodostanut monipuolisemman käsityksen teknologiasta. Yleisemmin teknologiaa ja ruumiillisuutta yhdistävä tutkimus painottuu media- ja pelitutkimuksen piiriin. Kuitenkin tutkijoilla on vielä paljon selvitettävää siinä, mitä kehossamme tapahtuu, kun olemme immersoituneina erilaisiin teknologioihin. Pelialan professori Mata Haggis-Burridge käsittelee pelaajien läsnäolon tunteen eri tasoja artikkelissaan *Four Categories for Meaningful Discussion of Immersion in Video Games* (2020). Mark B. Hansen pohtii digitaalisuuden ja ruumiillisuuden suhteita teoksessaan *New Philosophy for New Media* (2004).

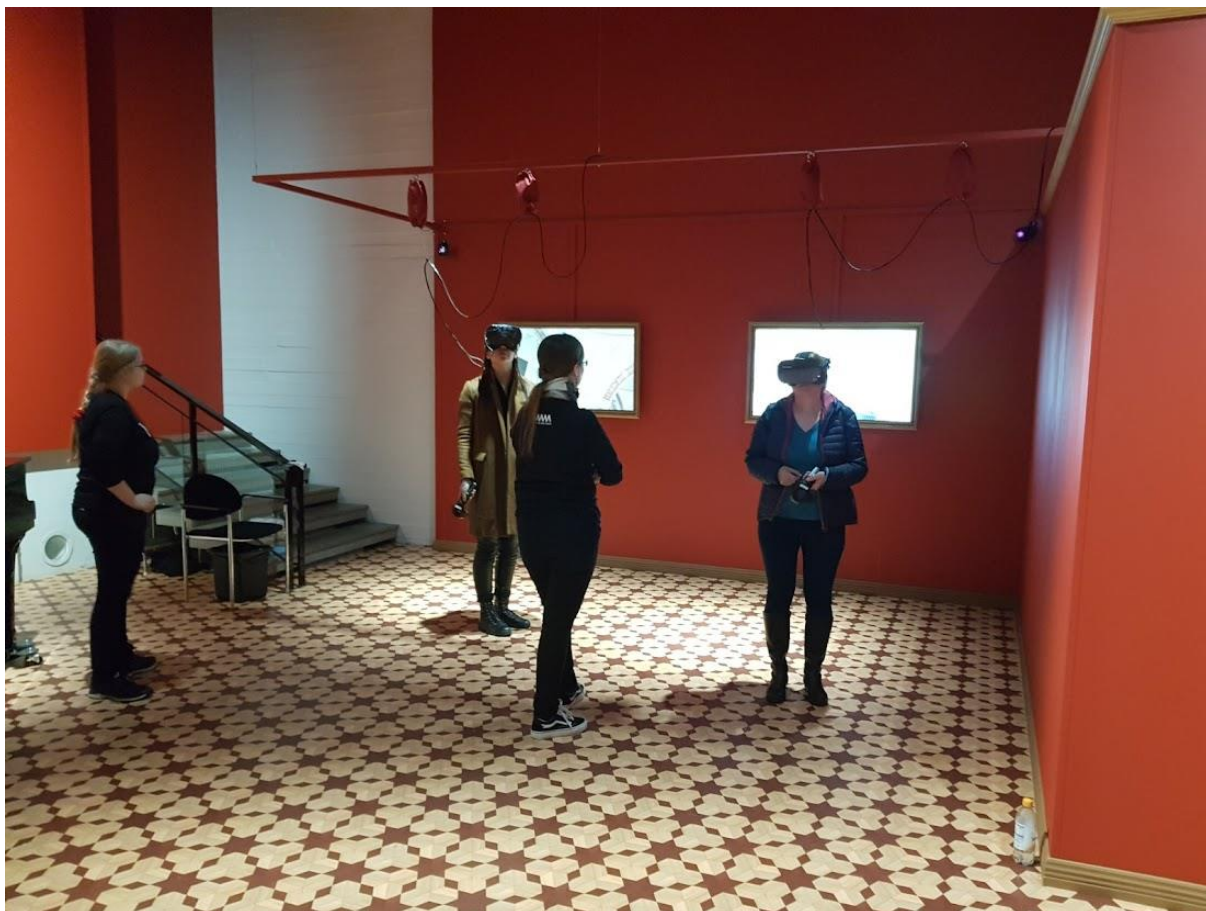
Virtuaalisuutta käsitteleviä tutkimuksia löytyy lähes loputtomiin; onhan se teknologinen media, joka taipuu monenlaisiin käyttötarkoituksiin ja aivan kaikille aloille. Tutkimusta löytyy runsaasti etenkin viimeisten 20 vuoden ajalta, jolloin maailma on nähnyt isoimmat edistysaskeleet niin virtuaaliteknologiassa kuin muissakin teknologioissa. Taiteen ja kulttuurin parissa tutkimus on myös ottanut isoja harppauksia, vaikkakin tutkimukset suurelta osin keskittyvät pohtimaan virtuaalisuuden teknologisia ominaisuuksia ja mahdollisuuksia. Tämä on toki täysin ymmärrettävää, sillä tänä päivänä virtuaalitiloihin uppoudutaan vielä yleisimmin VR-lasien avulla, ja tämä katselulaitteisto kömpelyydessään ja uutuudessaan on vaikeaa jättää huomioimatta. Kulttuurintutkija ja neuropsykologi Gal Raz käsittelee *The*

Palgrave Handbook of the Philosophy of Film and Motion Pictures -kirjaan (2019) sisältyvässä artikkelissaan virtuaalitodellisuutta suosiota keräävänä taiteen mediumina ja sen mahdollisuuksia muun muassa ideologioita vahvasti välittävänä apuvälineenä. Edward A. Shanken käy kattavasti läpi taiteen ja elektronisen median yhteistä historiaa teoksessaan *Art and Electronic Media* (2009) ja käsittelee laajasti myös virtuaalisuutta. Lähestyn virtuaalisuuden käsitettä Manuel Castellsin teoksessa *The Rise of Network Society* (1996) esittämien määritelmien pohjalta.

Tutkimuskirjallisuutta museoiden ja virtuaalitekniikan yhteistyöstä on tehty suurimmaksi osaksi opetuksellisessa ja käytännöllisessä tarkoituksessa, mutta muun digitaalisen median vaikutuksista museokäytänteihin löytyy laajemmin tutkimusta. Samir Bhowmik on tutkinut väitöskirjassaan *Deep Time of the Museum - The Materiality of Media Infrastructures* (2016) mahdollisuuksia, joilla museot voivat kehittää mediainfrastruktuureitaan ja vastata näin pinnalla olevaan ekologisuuden tarpeeseen. Esineiden affektiivisuutta ja yhteyttä museokävijöihin on laajasti tutkinut Sandra Dudley, jonka teos *Museum Materialities: Objects, Engagements, Interpretations* (2009) tarkastelee esineiden fyysisyyttä ja sen suhdetta katsojaan. Stella Sylaiou et al. ovat tutkineet virtuaalisen jäljennöksen autenttisuuden suhdetta kokemuksen nautinnollisuuteen tutkimuksessa *Exploring the Relationship Between Presence and Enjoyment in a Virtual Museum* (2010). Kulttuuriantropologi ja museologi Magdalena Laine-Zamojska on myös laatinut hyvin kattavan esitelmän virtuaalimuseon historiasta (Laine-Zamojska 2013).

2 Virtuaalinen museokokemus

2.1 Eremitaasi – virtuaalivierailu Pietarin Eremitaasin loistoon



Kuva 1. Wäinö Aaltosen museon näyttelytilaa. Kuva: Anniina Jakobsson.

Turun museokeskuksen projektitutkija Anna Perälä kertoo: ”Eremitaasin Muinaisen maalaustaiteen galleriassa on esillä uusklassisen veistotaiteen kokoelma, joka sisältää muun muassa Antonio Canovan teoksia 1700-luvun lopulta. Valkoisena hohtavien marmoriveistosten taustana toimivat 86 antiikin taide-elämää kuvaavaa vahamaalausta sekä holvien ja seinäpintojen rikkaat ornamenttikuviot.” (Perälä 2019.) Salin päänähtävyyksiä ovat italialaisen Canovan (1757–1822) ja hänen seuraajiensa monet veistokset, ja sen seiniä koristavat kuvat on maalannut saksalainen Johann Georg Hiltensperger 1800-luvun puolivälin tienoilla. Muinaisen maalaustaiteen galleria perustettiin muistuttamaan antiikin ajan taiteen historiasta ja teoksista, ja se syntyi juurikin vastakaikuna 1700- ja 1800-lukujen aikana vallinneelle uusklassismille. Virtualisoitavaksi se valikoitui muun muassa siitä syystä, että se on yksi Eremitaasin isoimmista ja näyttävimmistä saleista ja täten kuvaa parhaiten Pietarin ja keisarillisen Venäjän loistokasta menneisyyttä.

Galleria 3D-mallinnettiin äärimmäisen huolellisesti fotogrammetrialla, joka on yksi datan visualisoinnin tekniikka. Kyseistä tekniikkaa käytetään yleisesti 3D-mallien luonnissa, mutta nämä myös usein vaativat laajamittaista jälkiprosessointia (White & Jackson 2020, 234). Muinaisen maalaustaiteen gallerian digitaalinen rekonstruointi ei sekään osoittautunut nopeaksi ja helpoksi prosessiksi; vaadittiin monia uusintaottoja, jotta marmoristen objektien tekstuuri saatiin näyttämään oikeanlaiselta. Samoin huoneen pintojen runsas koristelu ja ikkunoiden suuri määrä hankaloittivat virtuaalitalan ulkomuodon viimeistelyä. (Tadviser 2019.) Vasta pitkän työn tuloksena saatiin näyttelysali taideteoksineen siirrettyä virtuaaliseen muotoon. Anna Perälä kertoo, että Eremitaasi tuotti virtuaalikokemuksen yhteistyössä venäläisen elektroniikka-alan suuryrityksen CROC kanssa, ja näyttelyssä käytettävät VR-1-lasit olivat suomalaisen VR-alan edelläkävijän, Varjon, kehittämät (Perälä 2019). Useimmat virtuaalitodellisuuden ympäristöt painottavat yksinomaan visuaalista vaikutelmaa, joka luodaan joko tietokoneen näytölle, laajakankaalle tai erityiselle stereoskooppiselle katselulaitteelle. Viimeiseksi mainittu takaa kehollisesti autenttisimman kokemuksen, sillä se sulkee visuaalisesti pois ulkopuolisen maailman lähes kokonaan. Joissakin projekteissa hyödynnetään lisäksi muita aistiärsyksiä, kuten simuloitua äänimaailmaa tai tuntoaistiin perustuvia liikeärsyksiä.

Koetan seuraavassa alaluvussa selvittää, millainen vaikutus sen kokijaan on taidekokemuksella, joka koetaan virtuaaliympäristössä. Pyrin parhaalla mahdollisella tavalla sanallistamaan ja kuvailemaan kokemukseni näyttelystä. Tarkastelen virtuaalista museokokemusta fenomenologisesti; miltä kokemus tuntuu ruumiillisesti ja mitä tunnen kokemuksen hetkellä pyrkien ymmärtämään kokemusta mahdollisimman kokonaisvaltaisesti ja ennakkoluulottomasti. Alaluvussa 2.3. käsitelen konkreettisemmin virtuaalitekniikan ruumiillisuutta; sitä, miten virtuaalitekniikka eroaa immersiiivisyydessään muista digitaalisista medioista ja miten tällaiset immersiiiviset kokemukset mahdollisesti kyseenalaistavat käsityksemme ruumiillisuudesta ja kykenevät laajentamaan oman ruumiimme rajoja.

Ainakaan tällä hetkellä isolla yleisöllä ei ole mahdollista Suomessa päästä kokemaan Muinaisen maalaustaiteen galleriaa virtuaalisesti niin kuin Eremitaasi-päivien aikaan, joten sitä suuremmalla syyllä tulee kuvailuni olla monipuolista. Virtuaalikierrosta ei löydy tallennettuna internetiin, ja syynä voi olla se, että sellaiset alustat, jotka säilövät ja esittelevät immersiiivistä sisältöä taiteista muuhun sisältöön, ovat vasta kehityksen kohteena. Elizaveta Grigoryeva kirjoitti vuonna 2019, että Eremitaasin virtuaaliprojektien päätyminen museon

nettisivuille riippuu siitä, voiko niitä yksinkertaistaa ja tiedostokokoa pienentää nettisivuja varten (Grigoryeva 2019). Kuitenkin Eremitaasi-museon nettisivuilta löytyy hyvin yksityiskohtaiset 3D-skannatut toisinnokset museon jokaisesta näyttelysalista sekä julkisista tiloista (Hermitagemuseum.org). [Kuva 3, Kuva 4] Muinaisen maalaustaiteen gallerian 3D-skannatut tilat myös toimivat pohjana saman tilan immersiiiviselle virtuaalikerrokselle, joten tilat ovat keskenään lähestulkoon identtiset. WAMin virtuaalinäyttelylle ainutlaatuinen elementti oli kuitenkin kaukosäätimen liikuttamisesta johtuvat interaktiiviset merkit, jotka helpottavat tilassa liikkumista ja tietoplakaatit, jotka oli kyseiseen projektiin toteutettu eri tavalla kuin nettiselaimelle.

2.2 Kokemus fenomenologisesti tarkasteltuna

On marraskuinen lauantaiamupäivä, ja mieleni on odottava ja hieman unelias. Seison museon aulassa, johon loistaa kylmää valoa viereiseltä atriumpihalta. Olen tyytyväinen, että olemme saapuneet paikalle ennen ruuhka-aikaa. Muualla ei juuri sillä hetkellä näy muita, mutta museon avaruudessa kaikuu rauhallisia ja puuroutuvia puheen ääniä. Aulasta avautuu laaja ja avara, monikerroksinen näkymä. Katseeni kulkee ylös alas tilan monia portaita ja lukittuu aina pidemmäksi hetkeksi kaukana näkyviin taideteoksiin. Kävelen aulasta ylemmälle tasanteelle johtavat portaat, joiden yläpäässä on seinällä ripustettuna majesteettisen verenpunainen, suuri taulu. Taulun muovinen ja kiiltävä, kuin vahattu pinta heijastelee valoa eri tavoin, kun liikun sitä kohti. Tunnistan kyrillisin aakkosin tuotetun, valkoisena taustastaan hyvin erottuvan sanan, ja tämän sanan käänöksistä tiedän taululla lukevan ”Eremitaasi”. Lämpimänsävyinen tema johdattaa minut oikealle näyttelysaliin ja huomaan lattian olevan väliaikaisesti päällystetyn kuviollista, tiilenpunaista ja norsunluun sävyistä mosaiikkilattiaa jäljittelevästi. Punainen väri säteilee lämpimänä myös kaikilla näyttelysalin seinäpinnoista. Tila muistuttaa jonkinlaista historiallista juhlasalia iltahämärän aikaan, ja mieleeni tulee lukuisat näkemäni epookkielokuvat.

Tilaan johtavalle oviaukolle tullessani näen vastakkaisella seinällä neljä keinotekoista valoa säteilevää suorakulmaista näyttöä, jotka on kehystetty koristeellisin kultaraamein kuin vanhat taideteokset. Tilan hämäryyttä rikkoo myös näyttöjen edustalle ja tilan sivuille osoittavat kohdevalot. Seinän keskellä on tilaa jakava uloke, joka jakaa neljä näyttöä kahteen eri katselutilaan ja myös peittää näkyvyyden katselutilasta toiseen. Näkymä on kummallinen yhdistelmä uutta ja vanhaa. Molempien näyttöjen edessä, kummassakin katselutilassa, on VR-lasit, jotka roikkuvat korkealle seinään kiinnitetyn telineen sekä valjaiden varassa. Jonotan

toiseen katselutilaan, joka on lähempänä sisäänkäyntiä. Kummankin näytön edessä seisoo kaksi museovierasta VR-lasit päässään ja musta kaukosäädin kädessään. Tila on hiljainen. Vieraat ovat mitä todennäköisimmin olleet jo jonkin aikaa immersoituneina virtuaalimaailmaan, sillä oppaiden ei tarvitse antaa heille ohjeita. Toinen oppaista pyytää minua sekä seuralaisiani odottamaan hetken vuorojamme. Tieten tahtoen yritän olla kiinnittämättä liikaa huomiota vieraiden omaan virtuaalikokemukseen, jota voi seurata näytöiltä heidän edessään, etten pilaisi kokemusta itseltäni. On kuitenkin kiinnostavaa tarkastella heidän suhtatumistaan ja reagointiaan virtuaalisessa ympäristössä liikkumiseen.

Näyttelysali on sisustettu arvokkuutta henkivästi tummalla pianolla, joka seisoo sisäänkäyntiin nähden vasemmalla seinustalla. Sen takana seinällä levittäytyy laaja, tyhjä ja erikokoisista taulunkehyksistä koostuva sommitelma. Samanlainen sommitelma löytyy myös vastakkaiselta seinältä. Kaksi kohdevaloa kohdistavat säteensä kumpaankin kollaasiin, minkä takia ne nousevat esiin tilan hämäryydestä. Kummastelen sitä, mikä on näiden kuvattomien kehysten tarkoitus. Aivan kuin arvokkaita taideteoksia suojellakseen, seisoo näyttöjen sekä katselulaitteiston edessä kultaiset metalliset tangot ja niiden varassa loistavan punainen, paksu köysi. Kun lavastuselementteinä ei tilan sisustustavaroilla näytä olevan varsinaista käyttötarkoitusta.

Jälkepäin mietittynä kyse onkin luultavasti ollut illuusion luomisesta. Pienet vihjeet siitä, miltä virtuaalitulassa tulee näyttämään, ehkä pehmentävät laskua yllättävässä teleportaatioissa. Tai kenties kuvattomien taulukehysten tarkoitus oli alleviivata virtuaalikokemuksen illusorisuutta eli sitä, että koemme ja näemme asioita, joita ei ole käsillä, ja täydennämme kokemusta omalla mielikuvituksellamme. Esimerkiksi nähdessäni suljetun oven virtuaalitulassa voin kuvitella sen vievän johonkin, vaikka sen takana ei olisi ”mitään”. Kuvittelen myös itseni ruumiillisena katselemassa taideteoksia, vaikka yrittäessäni nähdä käteni ne olisivatkin läpinäkyvät ja olemattomissa. Samoin WAMin näyttelytila luo hetkittäin illuusion historiallisesta tilasta, vaikka onkin vain lavastettu näyttämään sellaiselta. Syy yksinkertaiselle lavastukselle voi olla myös se, ettei se veisi itse virtuaalikokemukselta liikaa huomiota. Virtuaalikokemus olisi tuki voitu toteuttaa ilman minkäänlaista lavastusta, mutta se saattaisi tuntua vaillinaiselta jos näyttelykokemus jätettäisiin vain teknologisen laitteen varaan. Tuloksena ja luultavasti tavoitteenakin oli näyttely, joka ei korostanut näyttelyn teknologiaa liikaa, vaan pyrki luomaan merkittävän näyttelykokemuksen myös oikeanlaisen ilmapiirin kautta. Niinpä WAMin näyttelytilan Eremitaasiin viittaavat sisustuselementit

hävensivät siirtymää senhetkisen reaalisen maailman ja virtuaalimaailman välillä. Voisi sanoa, että ne toivat reaalisen maailman ja virtuaalimaailman lähemmäs toisiaan.

Näytöillä näkyy museovieraiden kokema maailma reaaliajassa, ja kun museovieras kääntää päätään, vaihtuu myös näkymä näytöllä interaktiivisesti. Vierailijat ovat virtuaalitulassa yksin. Välillä toinen vierailijoista kommentoi toiselle jotain kokemuksestaan, mutta kanssakäyminen tapahtuu vain äänen tasolla. He seisoivat vielä hetki sitten siististi suoraan näyttöjen edessä, keho sekä kasvot niihin suunnattuina. Nyt he tuntuvat unohtaneen WAMin fyysisen museotilan ja pyöriivät aivan kuin suuntavaistonsa menettäneinä pienillä, näkymättömin rajoin määritellyillä alueilla. Seuraan kahdelta näytöltä, kuinka vieraat liikkuvat tilassa kukin omalla tavallaan. Toinen liikkuu laajemmin virtuaalitulassa kokien ympäristön kaikista mahdollisista näkökulmista, ja toinen tutkii tilaa varautuneemmin. Huomioin sen, että varautuneempi osapuoli on iäkkäämpi.

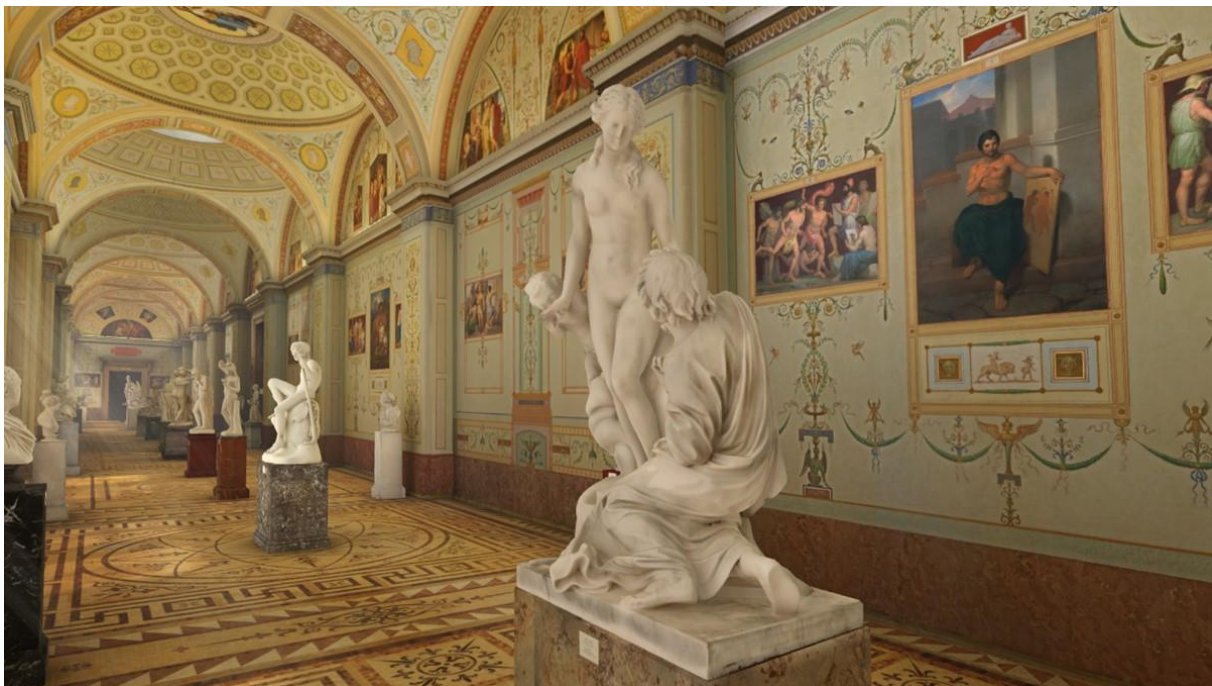
Heidegger on huomauttanut, että kun me kohtaamme kokemuksia, joita emme osaa välittömästi tulkita, pitää meidän jatkuvasti miettiä, mitä teemme (Heidegger, 1993 [1977]). Uuden opettelu ottaa aina aikansa, mutta toiston kautta voimme usein tehdä asioita “autopilotilla”. Tottumattomalle teknologian käyttäjälle kokemus siis väistämättä tuntuu vieraammalta. Se ei kuitenkaan tarkoita, että kokemus olisi millään tavoin huono, mutta kokemuksen koko potentiaali voi jäädä lyhyellä museovierailulla käyttämättä. Pelitutkija Gordon Callejan mukaan aiemmat kokemuksemme, odotuksemme ja tietomme muodostavat ratkaisevan osan pelin synnyttämän immersion tunteen tulkinnassa (Calleja 2011, 21). Täten hän on sitä mieltä, että tulkinnalla ja toiminnalla on tärkeä rooli läsnäolon tunteen saavuttamisessa eli teknologia ei yksinään välttämättä voi luoda mukaansatempaavaa elämystä. Tästäkin syystä on hyödyllistä tuoda virtuaalinen museokokemus koettavaksi toisen, reaalisen museon yhteyteen, sillä se saattaa helpottaa eläytymistä kokemukseen.

Subjekttiivisen kokemuksen näkökulman huomioiminen tutkielmani aiheen suhteen on siitä syystä merkittävää, että yhteys teknologiaan tottuneisuudella ja kokemuksen immersion sekä tätä kautta kenties vaikuttavuuden välillä voi usein jäädä huomioimatta. Virtuaalisuuden ollessa nykyään vielä melko harvinaista on meillä kaikilla hyvin eritasoisia kokemuksia siitä, ja joskus sitä saatetaan välttää ja ehkä jopa pelätä, koska se tuntuu vieraalta.

Virtuaalitekniikan yleistymisen saatetaan nähdä askeleena lähemmäs Blade Runner -elokuvien maalailemaan dystooppista tulevaisuutta, jossa kaikki on hieman etäistä ja kylmää. Siksi onkin merkittävää, että tällaisia kokemuksia tarjotaan museoissa, joissa aika jäsentyy

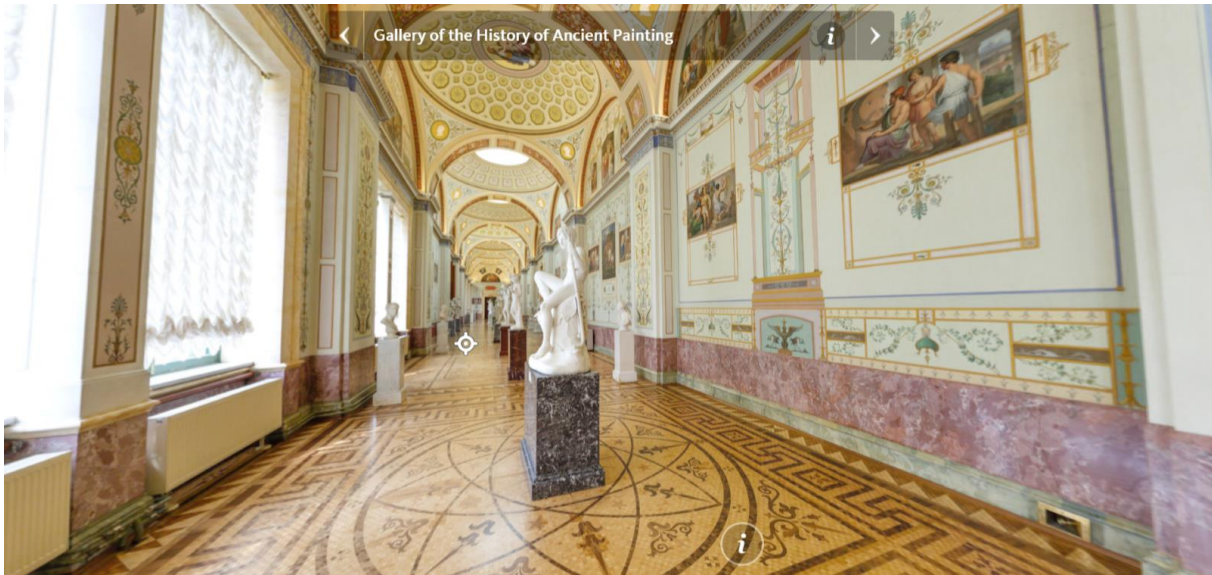
ymmärrettäväksi lineaariseksi kokonaisuudeksi ja uudet innovaatiot voidaan paremmin nähdä osana ajan normaalia jatkumoa.

Vierelläni seisoo muutama tuttuni sekä museon työntekijä. Nyt on tullut meidän vuoromme, ja opas tiedustelee, onko VR-teknologia meille tuttua entuudestaan. Sitten hän ojentaa katselulaitteet käsiimme varoen ja opastaa, kuinka ne asetellaan päähän. Meidän tulee säätää lasien asentoa niin, että kuva on mahdollisimman tarkka. Meidän pitää varoa myös liiallista liikkumista, jotta lasien johdot eivät menisi solmuun tai vahingoittuisi. Tämä perehdytys saa minut käsittelemään katselulaitteistoa erityisen varovaisesti. Lasien paino tuntuu käsissäni yllättävän raskaalta; tämä lupaa minulle monimutkaisempaa teknologiaa ja täten vaikuttavampaa virtuaalikokemusta. Vedän lasit yläkautta silmilleni, jolloin senhetkinen maailmani asteittain katoaa ja vaihtuu toiseen, valoisampaan ja monin kerroin avarampaan maailmaan. [Kuva 2]



Kuva 2. Kuvakaappaus Muinaisen maalaustaiteen gallerian immersiiivisestä kokemuksesta.

[http://tadviser.com/index.php/Project:State_Hermitage_\(Projects_of_Virtual_reality\)](http://tadviser.com/index.php/Project:State_Hermitage_(Projects_of_Virtual_reality)) (3.11.2020).



Kuva 3. Kuvakaappaus Muinaisen maalaustaiteen gallerian 3D-skannatusta jäljennöksestä.

<https://pano.hermitagemuseum.org/3d/html/pwoaen/main/#node253> (15.8.2021).

Löydän itseni näennäisesti seisomasta keskellä klassisoivin kipsiornamentein koristeltua ja seinämaalauksin sekä veistoksin täytettyä salia. Sali on niin pitkä, että sen matkaa päästä päähän on vaikea hahmottaa, ja seinämaalaukset sekä veistokset katoavat epäselvinä horisonttiin. Korkeiden kivijalustojen päällä lepää valkeita, antiikin ajan tyyllisiä marmoriveistoksia, joiden taustana on lämpimän beigen, keltaisen ja ruskean sävyjä. Hohtavat marmoriveistokset ja rintakuvat ovat aseteltuina tasaisin välein niin salin reunuksille kuin sen keskelle. Sali on korkea, ja sen koko pinta-alaa kaarevaa kattoa myöten peittävät klassisoivat kuva-aiheet ja hennon kiemuraiset luontoaiheet. Katto jakaantuu useaan kupoliin, ja kupolien välissä on kaaret, joita kannattelevat neliskanttiset pilasterit. Suurta tilaa valaisevat useat ikkunat sen yhdellä pitkistä seinistä, ja tilaan johtaa ainakin yksi ovi salin toisella pitkistä seinistä. Objektit huoneessa vaikuttavat siltä kuin voisin lähestyä niitä ja nähdä niiden olevan veistetyin luonnollisesta kivistä tai huomata seinän maalatun pinnan rakeilun ja millimetrin muutoksen maalipinnan paksuudessa.

Näkymän hento rakeisuus ei itsessään huijaisi ketään luulemaan sitä "todeksi", muuten kuin teknologian avulla havaittavaksi, mutta VR-kokemuksen reaktiivisuus eli se, kuinka nopeasti virtuaaliminän liikkeet vastaavat reaalin liikkeisiin, saa aikaan tunteen, että olen kehollisesti nähtävässä tilassa ja että tila on täten yhtä kuin lasien ulkopuolinen maailma. Myöskin salin ikkunoista sisään loistava utuinen valo, joka täplittää mosaiikkilattiaa ja saa osan veistoksista loistamaan valkoisempina, synnyttää mielikuvan luonnollisesta, fyysisestä tilasta. Mieleni hyppii tilasta toiseen, WAMin näyttelytilasta Eremitaasin Muinaisen

maalaustaiteen galleriaan jatkuvasti, kun yritän mukautua muutokseen. Tunne on ihmeellinen, sillä ohikiitävässä hetkessä todellisuuteni voi muuttua muotoaan dramaattisesti, ja kuitenkin olen pysynyt paikallani.



Kuva 4. Kuvakaappaus Muinaisen maalaustaiteen gallerian 3D-skannatusta jäljennöksestä.

<https://pano.hermitagemuseum.org/3d/html/pwoaen/main/#node253> (15.8.2021).

Saan kämmenelle muotoillun kaukosäätimen käteeni, jolla voin liikuttaa virtuaalista minääni ja saada klikattua tietotaulun auki haluamastani teoksesta. Siirrän katseeni alas ja nostan kättäni, jolloin näen läpi hyvin ohuen raon poskeni ja lasien alareunan välistä, kuinka materiaalinen käteni liikkuu, mutta Eremitaasissa käteni katoaa ja korvautuu haamukädellä, jonka sijainnin tunnistan vain sen pitelemän näkyvän kaukosäätimen avulla. Leikittelen tällä kaksimaailmaisuuuden tunteella aina välillä, ehkä vain yrittääkseni verrata maailmoja toisiinsa. Opas pyytää, että pysyisimme tietyn alueen sisällä, sillä ohjelma ilmoittaisi, jos astumme toiminta-alueen ulkopuolelle. Ohjelman interaktiivisuus toimii kaukosäädintä pitelevän käteni sekä pääni liikkeiden kanssa, mutta se ei tottele otettuja askelia.

Pyörin paikoillani tutustuen tilaan, jossa yksin seison. Otan ensimmäisen hyppyni.

Kaukosäätimen avulla osoitan suuntaan, johon tahdon liikkua, ja eteeni lattialle rakentuu

kapea valosilta oman sijaintini sekä seuraavan teleportaatiopisteen välille, joka on minusta noin viiden askeleen päässä. Virtuaalinen minäni teleportoituu nopeasti, mutta siirtymä on pehmeä. Aikaisempi näkymä sumenee pois ja samalla uusi näkymä selkenee sumun hälvettyä. Paikoillani voin siis tuntea olevani jopa luonnollisessa tilassa, mutta pitkien matkojen tekemistä varten minun pitää luopua reaalisen ruumiini tavoista. Yritän ottaa askelia välillä pakonomaisesti ja liikkua tilassa kuin missä muussa tilassa tahansa. Kohta olen ajautunut liian monta askelta oikealle, kunnes reaalinäni ja virtuaaliminäni liikkeet eivät enää vastaakaan toisiaan halutulla tavalla, ja minun pitää ottaa muutama askel takaisin vasemmalle.

Jatkan liikkumista tilassa ja tutkin seinille maalattuja tarinoita sekä antiikin tarustosta ammentavia veistoksia. Veistoksista kuin myös galleriasta on mahdollista saada lisätietoa. Eteeni osuu välillä tyhjän päällä leijuva valkoinen tietoplakaatti, joka korostuu, kun osoitan sitä kaukosäätimellä. Luen teoksiin liittyviä tietoplakaatteja, mutta paljon enemmän minua kiinnostaa tilassa liikkuminen sekä sen miettiminen, kuinka samanlaiselta kokemus tuntuu verrattuna siihen, että kävisin salissa, joka on virtuaalitalan esikuva. Huomaan tässä kohta museokokemuksen eroavan perustavanlaatuisella tavalla perinteisestä museokokemuksesta.

WAMin virtuaalinäyttelyssä Eremitaasin museotila korostui ja sai ehkä suuremman roolin kuin normaalisti. Kokonainen kaukainen tila tuotiin lähelle, ei vain taideteokset. Kyse ei siis ollut pelkästään taideteosten tuomisesta lähemmän tarkastelun alaisiksi, vaan kyse on kulttuurihistoriallisesti merkittävän taidekokonaisuuden ja rakennuksen osan tuomisesta ihmisen ruumiillisen kokemukseni piiriin. Tämä kokemuksen tulkinta osaltaan johtuu siitä, että teknologia vei ison osan huomiosta kokemuksessa sen uutuudenhohdon takia. Tilallisuus vielä korostui entisestään, kun salin katonrajaan pääsi fysiikan lakeja uhmaten nousemaan. Normaalisti Eremitaasissa vieraillessa monen metrin korkeudelle maalattuja kuvia ei olisi mahdollista päästä näkemään näin läheltä. Jos nyt kuvittelen vierailevani fyysisesti Pietarin Eremitaasissa, olisivat taideteokset vierailun tärkein nähtävyys tai ainakin asia, johon kiinnittäisin eniten huomiota. En kuitenkaan näe mahdollisena kohdella virtuaalikokemusta samalla tavoin kuin perinteistä museokokemusta; itse yhdistän virtuaalisuuden pelimaailmaan, ja peleissä sääntöjä ei ole, on vain ohjelmoituja rajoitteita, joiden puitteissa voi toimia vapaasti. Tarkoituksena on löytää nämä rajat; mitä kaikkea voi ja ei voi tehdä.

On normaali käytäntö, että virtuaalimuseoissa sallitaan samanlainen liikkuminen ja toimiminen kuin reaalisissakin museoissa, ja asian laita oli lähes sama myös WAMin Eremitaasi-näyttelyssä. Minun virtuaalisella ruumiillani oli rajattu polku, jota se saattoi

kulkea, eikä taideteoksiin voinut yrityksistäni huolimatta virtuaalisella kaukosäätimellä koskea. Hieman huvittavaa oli se, että virtuaalikokemuksen alussa minulle ei tullut edes mieleen toimia normaaleista museokäytänteistä poikkeavalla tavalla, sillä nämä tavat ovat juurtuneet syvälle mieleeni. Samalla myös ulkopuolelta minua saatettiin katsella, mikä sai minut olemaan tietoinen käyttäytymisestääni. Kuitenkin hyvin nopeasti suhtautumiseni kokemukseen muuttui, ja se, että olin näennäisesti yksin tässä keinotekoisesti luodussa näyttelytilassa vei pois tunteen siitä, että on käyttäytyttävä jollakin tietyllä, sopivalla tavalla. Myös sen sisäistäminen, että virtuaalitalassa teoillani ei olisi samoja seuraamuksia kuin fyysisessä maailmassa sai minut yrittämään ottaa läheisyyttä taideteoksiin, mikä ei siis ollut mahdollista. Zoom-toiminnon avulla teoksia pääsi kuitenkin tarkastelemaan visuaalisesti erittäin läheltä.

VR-lasit painavat varmasti yli kilon, ja ajoittain tiedostan ne päässäni, mutta niihin tottuminen on vain ajan kysymys. Mitä kauemmin olen virtuaalisena minänä virtuaalitalassa, sitä vähemmän muistan sen olevan rakentuneen bittikoodista ja tulkitun lasien avulla minua ympäröiväksi, luonnolliseksi näköhavainnoksi. Mahdollisuus painaa nappia ja liikkua tilassa pystysuunnassa aina katonrajaan asti kyllä rikkoo kokemuksen luonnollisen vaikutelman, mutta kehoni myös omaksuu nopeasti uuden tavan kokea tila ja liikkua siinä. Yli kolmen metrin korkeudelle maalatuista kuva-aiheista on vaikea saada selvää, mutta kun painan kaukosäätimen nappia, virtuaalinen minäni leijuu rauhallisesti ylöspäin. Yllätyksekseni alaspäin katsominen ei aiheuta epämiellyttävää oloa, vaan museotilan katsominen epätavanomaisesta näkökulmasta on vapauttavaa. [Kuva 5] Virtuaalinen minäni on niin vakaa, että vaaran tunnetta ei ole.

Ollessani immersoituneena Muinaisen maalaustaiteen gallerian virtuaaliseen toisinnokseen minulle tuli sellainen tunne, kuin olisin yhtä taiteen kanssa. Tilan taideobjektit sekä maalatut pinnat tuntuivat läheisiltä ehkä juuri siksi, että saatoin katsella niitä yksikseni tilassa, mikä toi kokemukseen henkilökohtaisen puolen. Sain yksin päättää, miten katselen taidetta, ja kuinka kauan vietän aikaa minkäkin teoksen edessä, vaikka toki hetkittäin muistin, että takanani saattaa olla jonossa WAMin museokävijöitä. Samoin se, että virtuaalikokemus oli hyvin interaktiivinen ja se mahdollisti jopa sellaisen kanssakäymisen tilan taiteen kanssa, mitä käsinkosketeltavassa tilassa ei voisi tapahtua, antoi minulle tunteen kokemukseen vaikuttamisesta. Tila ei ollut siellä vain vierailtavana ja katseltavana, vaan se tuntui olevan selvässä vuorovaikutuksessa kokijaan.



Kuva 5. Kuvakaappaus immersiivisestä kokemuksesta gallerian katonrajasta nähtynä.

https://www.croc.ru/en/supporting_posts/hermitage-museum-and-croc-vr-digitize-gallery-of-the-history-of-ancient-painting/ (3.11.2020).

2.3 Kokemuksen analyysi

Kokemus tuntui alkuun siltä, kuin katselisin yhtä Eremitaasin saleista etäisyydeltä. Tulin jatkuvasti tietoiseksi siitä, että en voisi matkustamatta pitkää matkaa päästä olemaan fyysisesti samassa tilassa veistosten kanssa, mutta en myöskään voinut enkä halunnut kieltää itseltäni kokemuksen mieltä huijaavia vaikutuksia. Tässä kohdin minun on kysyttävä itseltäni, millä tavoin virtuaalikokemus vaikutti minuun. Ehkä kysymykseen voisi yrittää vastata pohtimalla sitä, minkälainen kokemus oli laatuun, ja sitä kautta suhteuttaa kokemus johonkin jo aikaisemmin kokemaani, mutta yksinkertaista vastausta tuntuu olevan vaikeaa löytää. Kokemuksesta puhuminen yksinkertaisuudessaan jäljennöksenä olisi helppoa, mutta fenomenologinen näkökulma avaa kokemukseen aivan uuden ulottuvuuden.

Martin Heidegger on ontologisissa pohdinnoissaan sanonut: ”Fenomenologia on näyttäytyvän asian näkemisen sallimista sellaisena, kuin se lähtökohtaisesti itsenään näyttäytyy...” (Backman 2009, 67-68). Samoin Don Ihden ensimmäinen hermeneuttinen sääntö, jonka mukaan kuvailun tulee keskittyä siihen, miltä asiat juuri kokemuksen hetkellä vaikuttavat, mukailee tätä Heideggerin ajatusta (Ihde 2012, 17-18). Heideggerin ja Ihden ajatukset tarkoittavat sitä, että kokemuksen tulee antaa vaikuttaa kokijaansa vapaasti, ja siihen ei tule suhtautua ennakkoluuloisesti. Tätä voitaisi oman tutkimusaiheeni tapauksessa tulkita niin, että virtuaalitila voidaan jossain mielessä nähdä jäljittelemänsä tilan korvaajana, ei vain jäljennöksenä. Kun kokemus tuntuu ja näyttää realistiselta, ei sitä ehkä ole syytä tarkastella

etupäässä sen teknologisten meriittien tai puutteiden ohjaamana, vaan tulkintaa voivat johtaa ne ensivaikutelmat, joita kokemuksesta meille välittyy.

Karoliina Lummaa ja Lea Rojola (2014, 17) kuvailevat toimittamassaan artikkelikokoelmassa *Posthumanismi* tämän aatejärjestelmän erästä suuntausta: ”Teknologiasuuntautuneet posthumanismin teoreetikot liittävät posthumanismin usein historialliseen tilanteeseen, jossa erot ruumiillisen olemassaolon ja tietokonesimulaatioiden, kyberneettisten mekanismien ja biologisten organismien sekä robottiteologian ja inhimillisten määränpäiden välillä rapautuvat.”⁵ Näkemys teknologian ’unohtamisesta’ kokemuksen mediumina, näkemys jonkinlaisesta teknologisen laitteiston ja biologisen ruumiin rajojen sulautumisesta, mukailee Lummaan ja Rojolan kuvailemia posthumanismin ajatuksia. Tällainen tulkinnan tapa tarjoaa mielenkiintoisen näkökulman virtuaalisuuden kokemiseen, vaikka tiedostankin näkemyksen kiistanalaisuuden.

Filosofi Bruce B. Janz (2018, 72) mainitsee, että digitaaliset virtuaaliset paikat myös muuttavat niiden esikuvia. Näyttelyvierailua oli kokemuksellisesti väritetty muun muassa mahdollistamalla pääsy mahdollisiin paikkoihin, joten virtuaalinen Eremitaasi-näyttely lisätyllä kokemuksellisuudellaan avasi esikuvanansa toimineeseen näyttelysaliin uuden tilallisen ulottuvuuden. Erillinen tilallinen ulottuvuus myös syntyi jo silloin, kun näyttelysalista tehtiin virtuaalinen versio. Voisi täten olla sopivaa puhua jäljennöksen sijaan Eremitaasin Muinaisen maalaustaiteen gallerian täydennetystä todellisuudesta, sillä tämä määritelmä ei korosta reaali maailman Eremitaasin esikuvallisuutta samoissa määrin. Kokemukseen oli eittämättä hankala asennoitua, sillä etenkin kokemuksen alussa saatuaani VR-lasit laitettua päähäni mietin sitä, kuinka hyvin näkemäni mahtoi jäljitellä sen esikuvaa ja keskityin ’virtuaalisen’ ja ’todellisen’ eroihin. Pyrin siis erottelemaan nämä erillisiksi todellisuuksiksi, kun ne voitaisiin nähdä toisiaan täydentävinä todellisuuksina.

⁵ Tarkemmin Lummaa ja Rojola (2014, 14) määrittelevät posthumanistisen ajattelun etsivän ”...vaihtoehtoisia, ei-essentialistisia ja ei-hierarkkisia tapoja ymmärtää erilaisten olioiden ominaisuuksia ja keskinäisiä suhteita. Posthumanistisen ajattelun lähtökohtana on ajatus ihmisestä, joka ei määrity vastakohtaisessa (ja usein myös väkivaltaisessa) suhteessa ei-inhimilliseen. Ihmistä ei siis pidetä älyllisiltä, fyysisiltä, psyykkisiltä tai sosiaalisilta ominaisuuksiltaan ylivertaisenä ei-inhimillisiin organismeihin tai koneisiin verrattuna.” ”Ismin sijaan teknologioiden roolista kiinnostuneet tutkijat käyttävät usein termiä postinhimillinen (ibid., 17). Katherine Hayles (1999/2010) määrittelee posthumanismin muun muassa yrityksenä käsitteellistää nopeasti muuntuvan teknologian suhdetta ihmisen ruumiillisuuteen.

Janzin mielestä meidän ei tulisi vetää tarkkaa rajaa ‘todellisen’ ja ‘virtuaalisen’ välille. Hänen posthumanisminkin ajatuksia mukailevan näkemyksensä mukaan:

Digitaaliset virtuaaliset paikat ovat materiaalisia. Ne ovat kokemuksen kursseja, jotka ovat olemassa muiden kurssien aineellisessa tilassa. Ne eivät ole erillään tästä aineellisuudesta; ne eivät yksinkertaisesti representoi sitä, vaikka ne tuottavatkin kuvia. Niiden aineellisuus tarkoittaa sitä, että kuvat liittyvät kuvaamiinsa materiaaliin muotoihin ja muuttavat niitä. Ne käyttävät hyväkseen kehollisen olemassaolon käyttömahdollisuuksia (affordance) aineellisessa tilassa... (Janz 2018, 72.)

Virtuaalitekniikan mahdollistamasta kokemuksesta puhuttaessa voidaan siis Janzin mukaan puhua materiaalisena. Voidaan ajatella, että virtuaalisuus kääntyy sen kokijoiden mielessä materiaaliseksi tapahtumaksi, joka ei ole sidoksissa teknologiseen välineistöön, josta se lähetetään tai jonka avulla se nähdään, vaan niihin tuttuihin kehollisen olemassaolon käytäntöihin, joita virtuaalitalassa hyödynnetään.

Mainitsin aikaisemmin Ihden ajatuksen siitä, että kun keskitytään ensimmäisiin vaikutelmiin määrittelyn sijasta, on kokemuksesta mahdollista löytää sitä määrittäviä totuuksia (Ihde 2012, 22). Sen perimmäinen olemus saattaa valjeta, kun tietyt vaikutelmat toistuvat. Vaikutelmat, jotka toistuivat omassa kokemuksessani vieraillessani virtuaalitalassa, olivat hämmennys ja hämmästyminen. Hämmennystä aiheutti muun muassa se, että kehollisuus oli virtuaalitalassa pohjimmiltaan samanlaista kuin käsin kosketeltavassa maailmassa, mutta käveleminen oli esimerkiksi mahdotonta. Kun raja tuli vastaan, se pakotti huomaamaan oman fyysisen kehoni ja muistutti, että olen edelleen WAMissa. Hämmästyminen oli sen tulosta, että tila näytti hyvin realistiselta etenkin silloin, kun katsoin kauemmas salin horisonttiin. Tila oli myös erittäin kaunis, sillä mihin ikinä sen avaruudessa katsoin, näin siron ja monimuotoisen, luontoaiheisen kuvioinnin peittävän sen kaikkia pintoja. Utuinen valo paistoi läpikuultavien verhojen läpi saliin tehden näkymästä rauhoittavan. Palasin kuitenkin jatkuvasti miettimään niitä tapoja, joilla tila oli luotu. En siis keskittynyt pelkästään siihen, kuinka yli 200 vuotta sitten Muinaisen maalaustaiteen galleria oli suunniteltu ja koristeltu maalauksin, vaan mietin valokuvaajia, 3D-mallinnuksen tapoja ja bittikoodivirtaa. Oli mahdotonta keskittyä yhteen asiaan, vaikutelmaan tai todellisuuteen kerrallaan, vaan kaikki ikään kuin sulautui yhteen.

Samoin se oli yllättävää, kun sain huomata, että tilassa ei päässyt liikkumaan ainoastaan lattian tasolla, vaan liikkuminen oli reaali maailman kehollisuudesta poikkeavaa. Mitä

kauemmin vietin aikaa virtuaalitulassa, sitä luonnollisemmalla se alkoi tuntua. Edes virtuaalisen ruumiini leijuminen metrien korkeudessa ei jonkin ajan kuluttua vaikuttanut kummalliselta. Ehkä meidän tulisi luottaa siihen, mitä kehomme sanoo. Jos virtuaalitulassa olo huijasi kehoani niin, että se yritti liikkua tilassa samalla tavalla kuin fyysisessä todellisuudessa, niin onko kokemus lopulta kovin erilainen verrattuna mihinkään muuhun fyysiseen kokemukseen? Ainakin sillä on jo paljon edellytyksiä hyvinkin autenttisen ja vaikuttavan kokemuksen tarjoamiseen. Tulevaisuudessa tämän tyyppien kokemus saatetaan nähdä aivan luonnollisena todellisuuden jatkeena.

Kirjoitin aikaisemmin, kuinka fenomenologia etsii merkityksiä lopullisten totuuksien sijaan, joten tutkimuksessa matkan merkitys on suurempi kuin sen päämäärä. Kuitenkin kokemuksen pitkällisen käsittelyn kautta meidän voi olla mahdollista nähdä maailma sellaisena kuin se on; voimme palata niin sanotun totuuden alkulähteelle. Mainitsin Ihden kirjoittaneen, että kun ymmärrämme kokemuksen kompleksisuuden, siinä on mahdollista havaita asioita, joita normaalisti jättäisimme huomiotta. Hän sanoo, että kaikki kokemuksessa havaittavat objektit voivat ilmetä meille monella eri tapaa: aistiemme kautta, kuvittelemalla, muistamalla, hypotetisoimalla jne. (Ihde 2012, 17-18.) Fenomenologinen näkökulma auttoi näkemään kokemuksessa yhtäläisyyksiä mihin tahansa muihin aikaisempiin kokemuksiini. Mikään kokemus ei näyttäydy meille ainoastaan fyysisinä objekteina fyysisessä tilassa, vaan kokemus täydentyy aina myös mielikuvituksemme kautta. Susanne Langer (1895–1985) näki sanan 'virtuaalisuus' sen nykykäsitteestä poikkeavasti kokemuksena jostain 'enemmästä', joka syntyy joistakin intensiivisistä tilanteista. Se ei ole käsinkosketeltavissa tai mitattavissa, ja se vahvistaa todellisuutta. Hän antaa esimerkkinä tanssiesityksen. Kun katsomme tanssijoita, emme näe vain tapahtuman fyysisyyttä; ihmisiä pyörimässä, hyppimässä ja liikuttamassa raajojaan. Näiden liikkeiden fyysisuus on puhtaasti tosiasiallista, kun taas niiden aikaan saamat kokemukselliset voimat ovat intensiivisesti todellisia niiden virtuaalisessa voimakkuudessaan. (Hoelscher 2018.) Kokemuksessa voi siis aina ajatella olevan 'virtuaalinen' sekä fyysinen ulottuvuus.

Kun pohditaan kokemuksen taiteellisen vaikuttamisen mahdollisuuksia, on ensin kysyttävä, mitkä tekijät vaikuttavat taiteen vastaanottoon ja mahdollistavat esteettisen kokemuksen. Taidehistorioitsija Katja Kwastek on tutkinut artikkelissaan ”Immersed in Reflection? The Aesthetic Experience of Interactive Media Art” interaktiivisen taiteen esteettistä kokemista. Hän kirjoittaa: ”...riippuvuus yleisön fyysisestä osallistumisesta erottaa vuorovaikutteisen taiteen useimmista muista taiteellisen ilmaisun muodoista, jotka kutsuvat yleisön

kognitiivisesti aktiiviseksi, mutta eivät ota heitä mukaan teoksen fyysiseen toteutukseen. Tästä johtuen interaktiivisen taiteen pyrkimys katsojan fyysiseen osallistamiseen edellyttää esteettisen kokemuksen mahdollisten muotojen uudelleenarviointia taiteen vastaanotossa.” (Kwastek 2016, 67.) Kwastekin mukaan interaktiivinen taide mahdollistaa ’flown’ kokemuksen (ibid., 66). Termin keksi amerikkalainen psykologi Mihaly Csikszentmihalyi, ja se kuvaa toimintaan immersoitumisen tai sen mukana menemisen kognitiivisia ja emotionaalisia aspekteja. ’Flow’ on läheistä sukua immersiolle, mutta se painottaa kokemuksen prosessuaalisuutta ja intensiteettiä. (Ibid., 69.) Kwastek näkee flown määritelmän oleellisena interaktiivisen taiteen esteettisen kokemuksen analyysille, sillä se yhdistää sisäsyntyiseen (intrinsic) motivaatioon perustuvat kokemukset – kaikenlaisen taiteen vastaanoton keskeinen piirre yleisesti – ja interaktiiviset kokemukset, jotka on tunnistettu vuorovaikutteisen taiteen vastaanotolle tunnusomaisiksi (ibid., 69.)

Flown käsite ja taiteen kokemisen teoriat eivät kuitenkaan ole Kwastekin mukaan helposti yhdistettävissä, sillä esteettisen kokemuksen saavuttamisen nähdään yleisesti vaativan esteettisen etäisyyden. Tämän teorian mukaan esteettinen objekti muodostuu ainoastaan katsojan oman pohdiskelun kautta.⁶ Interaktiivinen taide vaatii katsojaa yhtäaikaaisesti kokemaan ja pohtimaan taidetta, joten kysymys kuuluukin, miten tällainen taide voi tuoda yhteen immersion ja reflektoinnin. (Ibid., 66.) Kwastek näkee muutaman esittelemänsä taide-esimerkin valossa, että interaktiivisen taiteen esteettinen kokemus perustuu toimintaan uppoutumisen ja reflektoinnin vuorovaikutukseen. ”Kokijan ruumiillinen toiminta on välttämätön taiteellisen konseptin täyttymiselle, joka on tarkoitettu koettavaksi ja pohdittavaksi avautuessaan.” (Ibid., 70.)

Immersoitumisen syvyys interaktiivisen taidekokemuksen yhteydessä on siis Kwastekin mukaan merkittävä aspekti taiteen vaikuttamiselle kokijaansa. Jos minkääntasoista immersoitumista ei tapahtuisi, ei kokemusta olisi myöskään mahdollista reflektoida. Käsittelemäni virtuaalinäyttelyn tapauksessa kulttuuriperintökohteen kokonaisvaltainen ja tavoitteiden mukainen kokeminen vaatii sen, että kokija vähintään kiertää näyttelytilaa, katselee taidemaalauksia ja -objekteja sekä itse huonetta eri näkökulmista; kokija siis toimii samalla tavalla kuin hän vierailisi fyysisen maailman museossa. Virtuaalikokemus tarjoaa mahdollisuuden immersiivisyyteen mahdollistaessaan nämä kokemuksen aspektit kuin myös

⁶ Esteettisen etäisyyden määritelmä: Viitekehys, jonka taiteilija luo käyttämällä teknisiä laitteita taideteoksessa ja sen ympärillä erottaakseen sen psykologisesti todellisuudesta. (Merriam-Webster)

virtuaalikokemukselle ominaisen painovoimattomuuden ja tyhjästä esiin ilmestyvät tietoplakaatit, mutta on lopulta täysin kokijasta kiinni, miten hän on vuorovaikutuksessa näiden toimintojen kanssa. Ollessani virtuaalisesti Eremitaasin Muinaisen maalaustaiteen galleriassa tuli minulle tunne siitä, että kokemukseen on mahdollista vaikuttaa. Väitän, että tunne voi olla jopa vahvempi teknologian avulla luodussa ympäristössä kuin fyysisesti museossa vierailtaessa.

Kuinka taide ja aineellinen kulttuuriperintö siis koetaan virtuaalisessa näyttelytilassa?

Verrattuna kaksiulotteisten digitaalisten kuvien katseluun taide saa taustakseen kontekstin sekä museoelämyksen, mikä helpottaa taiteen asettamista historialliseen ja kulttuuriseen kontekstiinsa ja lisää sen affektiivisuutta. Se, että näyttelysalin virtuaaliseen toisinnokseen on lisätty sille ainutlaatuista kehollista kokemuksellisuutta, saa aikaan omillaan seisovan ja ainutlaatuisen taide-elämyksen. Virtuaalisuudella on se etu, että sen avulla voidaan tehdä yllättäviä luovia päätöksiä, joissa vain mielikuvitus on rajana, ja WAMin virtuaalinäyttelyn yllätyselementtejä olivat muun muassa painovoiman uhmaaminen ja WAMin 'todellisen' museotilan sekä 'virtuaalisen' Eremitaasin näyttelysalin luoma yhteinen todellisuus.

Eremitaasin rakennustaiteen, Georg Hiltenspergerin seinämaalausten, Antonio Canovan ja muiden kuvanveistäjien kuultavanvalkoisten marmoriveistosten lisäksi virtuaalisuus tuo kokonaisuuteen uuden ulottuvuuden kuvamallintajineen, 3D-kuvaajineen, ja suunnittelijoineen, joiden tehtävänä on välittää kokijoille näyttelysalin henki.

Virtuaalisen Eremitaasi-näyttelyn päällimmäisenä tarkoituksena oli kulttuuriperintökohteen merkittävyyden välittäminen tavalla kaupungin ja maan rajojen yli keholliselle kokemukselle uskollisella. Samalla tätä kulttuuriperintökohdetta kohtaan haluttiin toki herättää mielenkiintoa; joku voisi esimerkiksi haluta tulevaisuudessa nähdä Eremitaasin kokonaisuudessaan. Taiteeseen saa tavallaan ”koskea”, ja kokijalla on tunne siitä, että hän voi vaikuttaa kokemuksen kulkuun. Ulkoinen maailma unohtuu helposti, jolloin syventyminen ja paikkaan kuulumisen tunne voi vahvistua ja saada aikaan syvemmän siteen kulttuuriperintökohteeseen ainakin verrattuna kuvien katseluun tai puhtaaseen tietoon paikasta. Virtuaalinen Eremitaasi-näyttely antoi mahdollisuuden nähdä muuten katseen kantamattomissa olevia teoksia, ja katonrajaan liikkumisen mahdollisuus oli odottamatonta ja jännittävää, mikä vaikuttaa kokemukseen positiivisella tavalla.

2.4 Virtuaalitekniikan ruumiillisuus

Se, mikä merkitsee speaktaakkelin suuntautumisen kannalta ei ole ruumiini faktana, asiana objektiivisessa avaruudessa, vaan mahdollisten toimintojen järjestelmänä, virtuaalisena ruumiina, jossa sen fenomenaalisen paikan määrää sen toiminta ja tilanne. Ruumiini on siellä, missä on jotakin tekemistä. (Merleau-Ponty 1962, 291.)

Tämä tärkeä Merleau-Pontyn huomio pitää sisällään sen, että kykenemme kehomme kokemuksellisen tilallisuuden niihin objekteihin, joita havaitsemme. Kokemuksellisen ruumiimme rajat ovat siis biologisen ruumiimme rajoja huomattavasti kattavammat, ja lisäksi nämä rajat ovat dynaamisia eli ne voivat muuttua. (Ibid.) Virtuaalitilassa voi esimerkiksi oppia uusia taitoja ja tutustua läheisesti kaukaisiin paikkoihin kuten käsittelemäni virtuaalikokemuksen tapauksessa. Biologinen ruumis ja kokemuksellinen ruumis ovat aina yhteydessä toisiinsa ja vaikuttavat toisiinsa. Kokemuksellisella ruumiilla voi kuitenkin olla suurempi potentiaali muovautua ja muuttaa ihmisen kokemuksia maailmasta esimerkiksi uusien teknologioiden omaksumisen kautta, sillä teknologian avulla luodussa maailmassa vain mielikuvitus on rajana. Teknologia myös tuo maailman kokijan luo, jolloin suuri määrä kokemuksia on helposti saatavilla ja ehkä vain muutaman napinpainalluksen päässä.

Aikaisemmin mainitsin, että suhtautumisemme virtuaalitilaan vaikuttaa siihen, miten sen koemme. Kasvatusfilosofian tutkija Timo Laine kirjoittaa: "Ihminen on kulttuuriolento. Merkitykset ovat intersubjektiivisiä, 'subjektien välisiä', 'subjekteja yhdistäviä.'" (Laine 2010, 30.) Kokemus muotoutuu näiden kulttuurisesti rakentuneiden merkitysten mukaan (ibid., 29). Kulttuuriperintökohteen virtuaalisen toisinnoksen merkityksellinen kokeminen vaatii sen kokijalta tietynlaista kulttuurista kehystä, museoinstituution ymmärrystä kuin myös tottuneisuutta maailman havaitsemiseen teknologian välityksellä (esimerkiksi elokuva, puhelimen näyttö, virtuaalitodellisuus). Fenomenologinen näkökulma siis vaatii tarkastelemaan kokijan aiempaa kehollista kokemuksellisuutta ja suhteuttamaan sen kokemukseen, jossa biologinen ruumiillisuus korvautuu kokemuksellisella ruumiillisuudella. Ruumiiton näkökulma olisi näkökulma ei mistään, eikä sisältäisi merkityksiä (Merleau-Ponty 1962, 499–502). Ruumiillisista kokemuksellisuutta on virtuaalisessa Eremitaasi-näyttelyssä korostettu lavastamalla WAMin näyttelytila Muinaisen maalaustaiteen gallerian tyyliä mukaillen.

Jos ihminen on tottunut käyttämään teknologiaa ja laajentamaan toiminnallista ruumistaan teknologian ja erityisesti virtuaalitekniikan avulla, on virtuaalinen kokemus hänelle

varmasti erilainen verrattuna henkilöön, jolle teknologia on vieraampaa. Mainitsin aikaisemmin, että Ihde ja Heidegger näkevät teknologian katoavan objektina käytön yhteydessä (Ihde 1990, 49.) Kokemus voi siis monesti kulkea jonkinlaisen sopeutumisen kaaren kautta totuttautumisesta uppoutumiseen, jolloin kokemuksellisen ja biologisen ruumiin rajat hälvenevät. Ihden mukaan jokainen käyttöön otettu teknologia muuttaa teknologiaa käyttävän ihmisen elämismaailmaa. Muutos voi olla hyvinkin minimaalinen, mutta hänen mukaansa jonkinlainen muutos tapahtuu aina. Tätä on välillä vaikea huomata, koska täydellisesti omaksutusta teknologiasta tulee osa sen käyttäjää ja se siis häviää objektina. (Ihde 1990, 49.) Timo Laineen mukaan ‘‘Eläminen on ennen kaikkea kehollista toimintaa ja havainnointia, ja samalla myös koetun ymmärtävää jäsentämistä... Kokemus syntyy vuorovaikutuksessa todellisuuden kanssa’’ (Laine 2010, 29). Voidaan siis sanoa, että maailma ei ainoastaan ilmene meille ruumiimme kautta, vaan että kokemuksemme ruumiistamme on maailman kautta. Tästä voidaan päätellä, että kun virtuaalitila vastaa jotakin tuttua paikkaa tai kuvaa todellista, käsin kosketeltavan elämän paikkaa, se tuntuu kehollisestikin todellisemmalta. Samalla teknologia muuttaa käsityksiämme ruumiillisuudesta. Jos teknologia todella sulautuu huomaamattomaksi osaksi sitä käyttävän ihmisen elämismaailmaa, voi tietokoneen avulla luotua ja orgaanista ainesta olevaa maailmaa lopulta olla vaikea erottaa toisistaan.

Niin kuin Merleau-Ponty totesi, sijoittautuneisuutemme maailmassa antaa merkityksen kokemukselle (Merleau-Ponty 1962, 499–502). Hänen mukaansa olemme oppineet, että kuutiolla on kuusi puolta, sillä voimme tutkia sitä maailmassa ja kävellä sen ympäri, vaikka näemmekin sen kerralla vain yhdestä suunnasta. Olemme muodostaneet käsityksen kuutiosta kokemuksiemme välityksellä – elämällä elämäämme. (Ibid., 235–237.) Hänen käsityksensä mukaan teknologian ymmärtäminen ja ruumiillinen havaitseminen vaativat toistoja samaan tapaan kuin vaikkapa uimaan opettelu. Vivian Sobchack selittää sijoittautuneisuuden niin, että tietoinen ja kokeva subjekti on väistämättä paikannettava fenomenologisessa tutkimuksessa maailmassa olemassa olevana eli ruumiillisena. Tietoinen ja kokeva subjekti on maailmassa olemassa olevana siis ruumiillinen (embodied), paikantunut (situated) ja rajallinen (finite). (Sobchack 1992, 38)

Ruumiimme välityksellä rakentuu fenomenaalinen kenttä, johon kuuluu esimerkiksi kyky käyttää jalkoja ja käsiä. Fenomenaalinen kenttä on havaintokenttä, jossa ruumis ja maailma ymmärretään yhdeksi kokonaisuudeksi. (Ibid., 289–290.) Samalla tavalla kuin fyysisesti havaittavassa maailmassa virtuaalisessa ympäristössä toimimme tottumustemme mukaan ja

kuvittelemme asioita paikkoihin, joita ei välttämättä ole. Näemme – tai mielemme pyrkii näkemään – virtuaalitalan ja oikean tilan samanlaisina. Laajennamme siis toiminnallisen ruumiimme tapoineen ja tottumuksineen yli ihomme ja 'todellisen maailman', teknologian piiriin. Mielikuvituksella ja eläytymisellä on täten ymmärrettävästikin huomattavan suuri rooli todellisuuden ja kokemuksen rakentamisessa. Onkin kiinnostavaa ajatella, että jos mielessämme lähdemme rakentamaan huomaamattamme maailmaa virtuaalitalan näkyvissä olevien objektien ulkopuolelle, onko 'todellisella' ja 'virtuaalisella' tilalla silloin teoriassa erontekoa.

Taneli Lilja selkiyttää esimerkin valossa, millainen merkitys aikaisemmilla kokemuksillamme ja oppimillamme taidoilla on ymmärrykseemme meitä ympäröivästä maailmasta:

Esimerkiksi ihminen, joka ei osaa uida, ei pysty myöskään tiedostamaan uinnin eri vaiheiden ja uinnin ilmiön luonnetta yleisellä tasolla, sillä häneltä puuttuu myös taju vedestä, sen tilallisuudesta ja vastuksesta... Uimataidon oppiminen ei vain anna kykyä uida ja tietoa uimisesta, vaan se myös muuttaa käsityksen vedestä. Ennen uimataidon oppimista saatoimme nähdä joet vaarallisina, esteinä, joiden yli pystyi vain kulkemaan veneillä ja siltoja pitkin. Uimataidon oppimisen jälkeen jokien merkitys muuttuu: joet eivät enää näyttäydy esteinä, koska kykenemme uimataidon varassa, ilman mitään välineitä, etenemään rannalta toiselle... Näin ruumiillinen taito ja kyky eivät vain mahdollista liikkumista, vaan ne määrittävät tapaamme hahmottaa maailmaa ja ylipäättänsä tapaamme olla maailmassa. (Lilja 2014, 18.)

Samoin siis voidaan nähdä, että teknologian ymmärtäminen ja ruumiillinen havaitseminen vaatii harjoittelua. Vaikka se usein vastaa hyvin läheisesti jotakin fyysisen maailman paikkaa ja mukailee biologisen ruumiillisuuden toimintatapoja, kokemukseen liittyy silti aina teknologinen välittäjä.

Ruumiillisuuden muoto siis väistämättä aina muuttuu kun käytetään virtuaalitekniologiaa. Tämän muutoksen ja ruumiillisuuden virtuaalisen muodon sanallistaminen vaativat selvennystä. Merleau-Pontyn sanoin toiminnallinen tai kokemuksellinen ruumiimme hakeutuu maailmaan ympärillämme. Täten toiminnallinen ruumis Taneli Liljan mukaan liikkuu materiaalitottomalla tasolla, mistä syystä voisimme virtuaalisen ruumiin muodostumisen virtuaalitodellisuuteen mahdollisena. "Voimme 'astua' toiminnallisella ruumiilla virtuaaliseen maailmaan, jolloin toiminnallinen ruumis muuttuu virtuaaliseksi, toisin sanoen virtuaaliseksi ruumiiksi." (Lilja 2014, 83.) Lilja kuitenkin huomauttaa, että ruumiillisuuden

virtuaalisen laajentamisen muoto ja malli ovat vielä epäselviä. Jonkinlaisen virtuaalisen ruumiin muodostuminen voitaisiin nähdä mahdollisena, kunhan toiminnallisella ruumiilla on virtuaalitulassa jotakin, johon 'tarttua'. Tarttumapintaa tuovat esimerkiksi tietokoneohjelman interaktiiviset elementit, mutta myös pelkästään kolmiulotteinen objekti, jota tutkittaessa se alkaa vaikuttamaan fyysisesti todelliselta.

Voitaisiin miettiä, mahdollistiko WAMin Eremitaasi-näyttely virtuaalisen ruumiin muodostumisen. Kokemuksen aikana hätkähdin muutaman kerran sitä, että virtuaalisessa tilassa virtuaalinen hahmoni ei totellutkaan odotetulla tavalla niitä liikkeitä, joita kehollani yritin tehdä. Kokemus tuntui siis ajoittain niin uskottavalta, että se huijasi kehoani, mutta tiettyjen teknologisten elementtien puutteellisuus ehkä vaikutti negatiivisesti mahdollisen virtuaalisen ruumiin muodostumiseen. Kehollisuuden kokemuksen voimistamisessa kuitenkin auttoi se, että virtuaalitila jäljitteli todellista ja tuttua paikkaa. Kokijan keho muistaa aiemmat samanlaiset kokemukset ja toisintaa samoja tuntemuksia näköärsykkeiden kuten myös joidenkin virtuaalikokemusten kohdalla muiden aistiärsykkeiden kautta.

On asioita, jotka olisivat edesauttaneet kokemuksen vaikuttavuutta, joka tapahtuu merkittävimällä tavalla kehollisten tuntemusten kautta. Muun muassa vapaamman liikkumisen mahdollisuus tilassa olisi tehnyt kokemuksesta intuitiivisemmän, ja sosiaalisen aspektin tuominen näkyväksi esimerkiksi avatarien muodossa olisi tehnyt kokemuksesta autenttisemmän. Uskoisin kuitenkin, että virtuaalisen ruumiin muodostuminen ei vaadi sitä, että kokemus kehollisen kokemuksen kannalta taikka esteettisiltä ominaisuuksiltaan vastaa täydellisesti käsin kosketeltavan maailman paikkaa. Samoin se ei välttämättä vaadi todenmukaista ja ruumiillisesti kokonaista avataria käyttäjästä, riippuen toki jokseenkin virtuaalikokemuksen laadusta. Mielikuvitus on omiaan täydentämään joitakin puutteita, mutta paras päämäärä ei ole myöskään vastata ilman mitään eroavuuksia paikkaa, jota virtuaalitila jäljittelee. Oikeastaan virtuaalisuuden vahvuuksina voidaan nähdä juuri sen eroavuudet suhteessa käsin kosketeltavaan todellisuuteen. Tärkeää on se, että virtuaaliympäristö heijastaa tietyn alueen kulttuurista identiteettiä ja synnyttää luovaa vuorovaikutusta. Eremitaasin virtuaalikokemuksen avaama uusi tilallinen ulottuvuus sen esikuvana toimineeseen museotilaan laajensi tapaa, joilla ymmärrämme tilan, ja siirsi sen uuteen ulottuvuuteen, 'tulevaisuuteen'.

Merleau-Ponty totesi jo 60-luvulla, että nykyihminen on tottunut laajentamaan toiminnallista ruumistansa teknologian avulla (Merleau-Ponty 1962, 166–167). Vaikka hän ei koskaan

oikeastaan tarkentanut, mitä hän teknologialla tarkoittaa, soveltuvat hänen ajatuksensa myös nykypäivään ja ruumiillisuuden kokemuksen pohdintaan virtuaalimaailmassa. Joka päivä uppoudumme teknologisten laitteiden sisäiseen maailmaan sen enempää asiaa miettimättä, ja näistä laitteista on tullut tietyllä tapaa kehomme jatkeita. Vielä jonakin päivänä virtuaalitekniologia ja ainakin aluksi AR eli lisätty todellisuus, missä vain osa havaitsemastamme todellisuudesta korvautuu virtuaalisilla elementeillä, voi yhtä lailla olla osa jokapäiväistä elämäämme. Näillä teknologioilla on myös parhaat edellytykset tuntua keholliseen kokemuksepäiriimme kuuluvilta kuin myös edellytykset elämyksellisten kokemusten tuottamiseen. Lisätyn todellisuuden sovelluksia onkin jo paljon nähty käytettävänä museoissa ja kulttuurin parissa, sekä tunnetusti esimerkiksi PokemonGo-pelin interaktiivisena elementtinä. Täysin immersoivat virtuaalikokemukset tulevat perässä. Niillä on hyvät mahdollisuudet taiteelliseen ja kulttuuriseen vaikuttamiseen etenkin, jos kokemus tuntuu kehollisesti luonnolliselta, eli teknologia toimii hyvin ja taiteen kokijalla on tunne siitä, että hänen kehollinen kokemukseellisuutensa virtuaaliympäristössä ainakin liikkeen suhteen vastaa 'todellisuutta'.

3 Virtuaalisuus käytännön näkökulmasta

3.1 Virtuaalisen kokemuksen mahdollistavat ja rajaavat tekijät

Virtuaalikokemuksen onnistumiselle on useita mahdollistavia ja rajaavia elementtejä. Tässä luvussa käsitelen virtuaalisuuden ominaisuuksia, jotka yleisesti ottaen nähdään joko toivottavina tai vältettävänä riippumatta virtuaalikokemuksesta, mutta keskityn erityisesti käsittelemäni virtuaalinäyttelyn onnistumiseen vaikuttaviin tekijöihin. Eremitaasi-näyttely tähtäsi kulttuuriperintökohteen yhden näyttelysaleista esittelemiseen kohteelle uskollisella tavalla ja tarjoamaan museoelämyksen mahdollisimman laajalle yleisölle. Kuitenkin Edward Shanken (2009, 44) mainitsee, että joissakin tapauksissa virtuaalisuus voi toimia esimerkiksi välineenä taiteilijan taiteellisen tavoitteen korostamiseen; jotkut taiteilijat eivät tähtää realismiin, vaan haluavat kiinnittää huomion ihmisen ja koneen yhtymäkohtien materiaaliin ja teknisiin rajoituksiin.

Virtuaalikokemuksen onnistumisen mahdollistavia elementtejä ovat teknologian toimivuus, kuten kuvan tarkkuus ja käytön ongelmattomuus, liikkeiden reaktiivisuus ja osaltaan myös aiempi kokemus teknologiasta. Samoin kokemuksen interaktiivisuuden taso, riippuen toki virtuaalisen kokemuksen päämäärästä, tuottaa merkityksellisemmän ja vaikuttavamman virtuaalikokemuksen. Teknologian interaktiivisuudella tarkoitetaan niitä piirteitä, miten ihminen ja tietokone ovat vuorovaikutuksessa keskenään. Kaikki nämä vaikuttavat siihen, kuinka immersiiivinen kokemus lopulta on. Immersio viittaa jonkin tasoiseen uppoutumiseen, mutta käsitelen määritelmää tässä alaluvussa tarkemmin myöhemmin. Virtuaalisen Eremitaasi-näyttelyn tapauksessa immersio viittaa tilalliseen uppoutumiseen ja tunteeseen siirtymisestä toiseen paikkaan. Virtuaalikokemuksen onnistumista rajaavia elementtejä taas ovat katselulaitteiston kömpelyys eli sen painavuus tai epämukavuus, teknologiset ongelmat, kuten puutteet reaktiivisuudessa, ja tottumattomuus teknologiaan. Sekin voidaan nähdä rajaavana tekijänä, jos virtuaalitila esimerkiksi jäljittelee jotakin aineellisen maailman paikkaa ja tekee sen ilman kokemuksellisia muutoksia. Tällöin se ei hyödynnä virtuaalisuuden täyttä potentiaalia, mikä on lisätä kiinnostava, alkuperäisestä poikkeava kerros, toisinnokseen (Stanford 2020, 211).

Kun virtuaaliympäristöön uppoudutaan virtuaalilasien välityksellä, kasvaa myös niiden asioiden määrä, jotka voivat mennä pieleen. Nykyään siis virtuaalitodellisuuden ympäristöt perustuvat useimmiten visuaaliseen vaikutelmaan, joka luodaan stereoskooppiselle

katselulaitteelle. Tietokoneen näytöltä tai laajakankaalta koettuna virtuaalinen ympäristö ei vedä kokijaansa mukanaan aivan samalla intensiteetillä, mutta nämä tavat ovat yleensä tutumpia ja niiden teknologia on yksinkertaisempaa ja täten vakaampaa. Lasien teknologia on monimutkaista, ja niiden käyttäminen saattaa monilla käyttäjillä aiheuttaa pahoinvointia, jos edessä oleva näkymä ei ole tarkka. Katselulaitteiston kömpelyys on nykyään yleisin syy siihen, miksi virtuaalikokemukseen ei voida täydellisesti uppoutua ja miksi virtuaalisuus ei ole suositumpaa kuin se tällä hetkellä on. Kuitenkin ollessaan teknologisesti onnistunutta tällaisen katselulaitteen käyttö takaa täsmällisemmän interaktiivisuuden kokemuksen kuin esimerkiksi virtuaalikokemus tietokoneen ruudulla, mikä vaikuttaa positiivisesti immersiiivisyyden tasoon sekä sisällön realistisuuteen. Teknologian jatkuva kehittäminen tuo samalla haasteita tiedostokokojen kasvaessa ja teknologian muuttuessa monimutkaisemmiksi. Erik Champion ja Anna Foka (2020, 242) kirjoittavat virtuaalisen kuvasisällön hauraudesta: ”Monet järjestelmät kuitenkin poistuvat käytöstä. Niiden sisältö muuttuu nopeasti kätkeytyksi, saavuttamattomaksi tai epätäydelliseksi, eikä heikkene laadultaan tyylikkäästi, kun se asennetaan ja toistetaan kotitietokoneissa. VR koostuu tekniikasta ja sisällöstä ja vaatii immersoituneita ja sitoutuneita käyttäjiä”. Sisällön pitkäikäisyys ja käytettävyys vaatii muun muassa yhtenäisiä kuvantamisen ja säilömisen tapoja, rahallista panostusta sekä säännöllistä huoltamista.

Virtuaalikokemuksen interaktiivisuuden taso on aina riippuvainen siitä, mitä kokemuksen avulla halutaan sen kokijoille välittää. ”Ruumiimme on tausta, jota vasten maailma ilmenee meille.” (Merleau-Ponty 1962, 161–162.) Kokemus on siis sitä luonnollisempi mitä enemmän sen interaktiivisuus vastaa luonnollisen ruumiimme toiminnallisuutta. Eremitaasi-näyttelyssä vuorovaikutus oli mahdollistettu zoom-toiminnolla ja tietoplakaateilla, joiden avulla taiteesta oli mahdollista saada lisätietoa kokemuksen yhteydessä. Vuorovaikutus taiteen kanssa oli myös intuitiivista, sillä se ei vaatinut opettelemista tai erityistä ohjeistusta. Teknologian reaktiivisuus oli samoin hyvää, sillä minkäänlaista viivettä ei liikkeissä ollut havaittavissa. ”Teknologian reaktiivisuus viittaa suoraan vastaavuuteen todellisen ja virtuaalisen tilan välillä sekä ennakoitavissa olevaan syy–seuraussuhteeseen todellisen tilan liikkeiden ja virtuaalisen tilan vastauksissa niihin liikkeisiin” (Shanken 2009, 43). Onnistunut syy–seuraussuhde vaatii kuitenkin sen, etten astu toiminta-alueen ulkopuolelle, mikä siis johti siihen, että ohjelma jähmettyi paikoilleen siksi aikaa, että taas palasin toiminta-alueelle.

Aiemmat kokemukset niin teknologiasta kuin virtuaaliteknologiastakin vaikuttavat siihen, kuinka luontevasti teknologiaa osataan käyttää, ja täten kuinka hyvin virtuaalimaailmaan

voidaan immersoitua. ”...hyvin omaksutusta teknologiasta tulee osa sen käyttäjää ja se häviää objektina” (Ihde 1990, 49). Aiemmat kokemuksemme, odotuksemme ja tietomme ovat tärkeä osa tulkinnan muodostumista. Gordon Calleja (2011, 21) mainitsee Heideggerin ajatuksen siitä, että ihmiselle tuntematon tilanne saa hänet olemaan tietoisempi tekemisistään. Näin ollen tällainen havaittaja ei voi tuntea samalla tavalla läsnäoloa tai uppoutumista kuin henkilö, jolle tilanne on ennestään tuttu. Täten Calleja on sitä mieltä, että tulkinnalla ja toiminnalla on tärkeä rooli läsnäolon tunteen saavuttamisessa. Vaikka korkeatarkkuuksilla järjestelmillä on tärkeä rooli kokemuksen intensiteetin parantamisessa, ne eivät yksinään voi luoda läsnäolon tunnetta. (Calleja 2011, 21.) Ei voida siis varmuudella sanoa, että kokemus olisi teknologisia laitteita vähemmän käyttävälle kokijalle vähemmän vaikuttava, mutta itse teknologia saatetaan kokea niin läsnäolevana, että se mahdollisesti vie huomiota kokemukselta tai sen päämääriltä.

Tutkielmassa käsittelemäni kokemuksen onnistuminen riippuu myös siitä, kuinka tarkasti virtuaalitala jäljittelee todellisuutta. Luonnollisessa ympäristössä valkoisten marmoriveistosten kolmiulotteisuuden voi havaita, mutta tilan 3D-mallinnetussa ympäristössä valkoisten objektien pinnanmuutokset on haastavaa saada näkyviin luonnollisella tavalla. Varjot eivät saa näyttää valkoiselle pinnalle maalatuilta, vaan silmät on uskoteltava siitä, että ne näkevät kolmiulotteisen pinnan. Wäinö Aaltosen museon kokemuksessa välittyy lähes suora vastaavuus todellisen ja virtuaalisen tilan välillä niin objektien ja pintojen realistisuudessa kuin liikkeiden reaktiivisuudessaakin. Tosin kun katson lasit päässäni alaspäin ja odotan näkeväni loput ruumiistani sekä oman käteni, joka pitelee kaukosäädintä, niin näen vain tyhjän päällä lepäävän mustan kaukosäätimen. On siis muistettava pitää pää pystyssä jos haluaa pitää paremmin yllä sitä fantasiaa, että on itse ruumiillisesti läsnä tilassa. Kuten aikaisemmin mainitsin, joskus virtuaalisuuden tavoitteena on jopa korostaa sen puutteita tai digitaalisuutta. Esimerkiksi nykytaiteessa taiteilijat, jotka hyödyntävät virtuaalisuutta, usein eivät edes pyri tavoittelemaan realistisuutta teoksillaan. Korostaakseen teoksensa sanomaa tai pakottaakseen kokijat olemaan tietoisien kokemisen tilassa voivat taiteilijat tehdä kokemuksesta tahallisesti vaikeasti lähestyttävän.

Kaikki käsittelemäni virtuaalisuuden aspektit siis vaikuttavat siihen, kuinka immersiiivinen kokemus mahdollisesti on. Immersion määrite vaatii tässä jonkinlaista selvennystä, sillä se on melko uusi käsite kulttuurialoilla. Muutenkin käsitteen käytössä on vielä selvennettävää. Immersiivisyys on paljon tekemisissä sen kanssa, kuinka vaikuttava virtuaalinen kokemus on. Termi on tullut tunnetuksi peliaiheisessa keskustelussa ja tarkoittaa yleisesti jonkinlaista

uppoutumista videopeliin, mutta sitä on viime vuosina alettu hyödyntää muillakin aloilla. Digitaalisuuden immersiivisyyttä tutkineen mediatutkija Gundolf Freyermuthin (2016, 175) mukaan immersiivisen kokemukseen vaikuttaa nimenomaan vuorovaikutus objektien kanssa, mikä vahvistuu entisestään, kun mukaan on liitetty intuitiivinen käyttäjäkokemus. Immersion määrittely ei kuitenkaan ole missään tapauksessa yksiselitteistä.

Pelialan professori Mata Haggis-Burridge (Haggis-Burridge 2020, 3) kertoo, että immersio-termille ei ole yhtä vakiintunutta merkitystä ja että sitä käytetään kuvailemaan hyvin eritasoisia uppoutumista pelimaailmihin. Hän ehdottaa immersiivisyyden jakamista neljään kategoriaan, jotka suomennan tähän karkeasti: systeemi-immersio (‘systems immersion’), spatiaalinen immersio (‘spatial immersion’), sosiaalinen immersio (‘empathic/social immersion’) ja narratiivinen immersio (‘narrative/sequential immersion’) (ibid., 4). Näistä kategorioista käsittelemäni virtuaalikokemus kuuluu ennen muuta spatiaalisen immersion kategoriaan, mikä viittaa pelaajan läsnäolon tunteeseen virtuaalitilassa. Tällöin ulkopuolinen maailma voi unohtua kokonaan tai ainakin osittain. (Ibid., 5.) Muut kolme immersiivisyyden kategoriaa taas ovat enemmän riippuvaisia interaktiivisuudesta, juonista ja pelien sosiaalisista aspekteista. Pelitutkija Gordon Calleja on samoilla linjoilla siinä, että termin käyttö vaatii tarkennusta. Hänestä immersiivisyyden käsitteen kahden sovelluksen, uppoutumisen (absorption) ja siirtymisen (transportation), välille tulisi vetää tarkka raja (Calleja 2011, 28).

Haggis-Burridge sanoo, että VR hyötyy suuresti muun maailman ulkopuolelleen sulkevasta katselulaitteistosta, sillä se voi synnyttää lähes vaivattomasti tunteen spatiaalisesta immersioista (Haggis-Burridge 2020, 5). Ohjelma voi itsessään olla hyvinkin yksinkertainen, mutta kun koko luonnollinen maailma korvautuu toisella, on immersoituminen melko helppoa. Tässä kohdin voitaisiin Callejan erottamien uppoutumisen ja siirtymisen kohdalla puhua siirtymisen helppoudesta. Uppoutuminen virtuaalitilaan taas saavutetaan pitkällisemmässä vuorovaikutuksessa tietokoneohjelman kanssa. WAMin Eremitaasi-näyttelyn tärkeimpänä tavoitteena oli tuoda kaukainen paikka lähelle ja tuoda yleisö lähemmäs ‘aitoa taidetta’, jolloin pelkästään spatiaalisen immersion saavuttaminen saattoi tässä tapauksessa olla päämääränä riittävä. Kuitenkin tiiviimpi yhteys, joka siis voidaan saavuttaa vuorovaikutuksessa kokemuksen kanssa, auttaa sisäistämään kohteen kulttuurisen merkittävyyden paremmin. Yritystä vuorovaikutuksen tukemiseksi kokijoiden ja tietokoneohjelman välillä kyllä oli – huomattavimmin juuri korkealle katonrajaan pääsyn muodossa –, mutta sitä ei tunnutta korostettavan kokemuksen kohokohtana. Jos museokävijän

halutaan kokevan, että hän on heittäytynyt aivan uuteen tilaan, ovat virtuaalilasit kokemuksen välittäjänä paras valinta.

Vaikka täysin epäluonnollinenkin virtuaalikokemus voi olla onnistunut, niin tutkimuskohteeni tapauksessa mahdollisimman tarkka yhdennäköisyys palvelee tarvetta tuoda kaukainen tila lähelle ja suurempien massojen saavutettavaksi. Eremitaasin asettama tavoite kokemuksellisuudelle ei anna paljoa varaa mielikuvitukselle, mutta mahdollisuus liikkua Eremitaasin näyttelysalin katonrajassa on virtuaalikokemukselle uniikki piirre, jollaista ei todellisessa tilassa tietenkään voi kokea. Eremitaasi-museon virtuaalitila luo lähes välittömästi tunteen siitä, että olen siirtynyt toiseen paikkaan, ja tämän tunteen luomisessa siis auttaa koko näkökentän peittävät lasit, ohjelman kuvan tarkkuus, perspektiivisen vaikutelman luonnollisuus sekä se, että pystyn omaa päätäni liikuttamalla vaikuttamaan edessä näkyvään maisemaan. Kuvan korkea laatu on apuna vahvan immersion saavuttamisessa, mutta se ei yksinään synnytä tunnetta siirtymisestä toiseen paikkaan. Joka tapauksessahan olen siitä jatkuvasti tietoinen, että näkymä on luotu tietokoneella, joten en sanoisi, että pienet epäluonnollisuudet tai rakeisuus veisivät pois kokemuksen immersiiivisyydestä. Silmä mukautuu kuitenkin jossain vaiheessa näkemäänsä.

Seuraavaksi tarkastelen sitä, mikä on virtuaalitekniologioiden tavoite ja miten taide välittyy kokijalle kokemuksen tavoitteisiin nähden parhaalla tavalla. Pyrin selvittämään, millä tavoin tulevaisuudessa virtuaalitekniologiasta saataisiin mahdollisimman paljon irti.

3.2 Virtuaalisuuden soveltaminen taiteissa

Moni ei varmaankaan näe museoinstituutiota tai taidemaailmaa ja virtuaalitodellisuutta päivänselvänä parina. Yksi syy tälle voi olla se, että museot usein edelleen koetaan perinteitä vaaliviksi; kuten Marjatta Levanto (2010, 175) huomauttaa, jo sata vuotta sitten syntynyt kriittisyys museoiden sidonneisuudesta menneisyyteen jatkuu edelleen. Juuri tästä syystä ollessaan osa taideprojektia voi VR-tekniologiassa todella olla kokemuksen vaikuttavuutta ja vakuuttavuutta lisäävää tehoa. Se on hyvä tapa saavuttaa näkyvyyttä valitulle kohteelle sen ollessa verrattaen uusi ja kokemuksellinen väline. VR-tekniologian käyttö taiteissa verrattuna esimerkiksi pelimaailmojen parissa tapahtuvaan käyttöön saattaa myös tuoda esiin tekniologian kokemuksellisuuden eri tavalla, sillä esteettinen analyysi sukeltaa syvälle taiteen ja kokijan väliseen suhteeseen ja voi täten auttaa sanallistamaan ja ymmärtämään tätä ulottuvuuksien yhteiseloja. Kenties merkittävimmin virtuaalitodellisuutta hyödynnetään kulttuurialalla digitoitujen museo-objektien tai museokierrosten havainnollistamisessa ja

virtuaalisissa taideteoksissa. Virtuaalisuudella on meriittinsä myös taiteentutkimuksen apuna, mutta teknologian haasteet esimerkiksi säilömisessä – erityisesti kolmiulotteisen datan säilömisessä, josta virtuaaliprojektit yleensä koostuvat – asettavat teknologialle rajoitteensa taiteentutkimuksessa kuin myös osana taiteen tekemistä ja esittelemistä.

Virtuaalitekniikka ja virtuaaliturismi häivyttävät maapallon fyysisiä välimatkoja ja tuovat kaukaiset kohteet ja objektit lähelle. Tämä herättää kysymyksiä muun muassa siitä, kenen kulttuuriperinnöstä on kyse, ja miten kulttuuriperintökohteen kulttuurinen merkittävyys saataisiin osoitettua parhaalla mahdollisella tavalla. Bruce B. Janz (2018, 72) kuvailee virtuaaliperinnön vajavuutta esitellä jonkin alueen kulttuuria kokonaisuudessaan:

”Kulttuuriperintötilaksi tarkoitettu virtuaalitila vangitsee väistämättä... kulttuurin jonakin, joka on analoginen tilannekuvan kanssa, siivu kulttuurin kokemuksesta, joka meitä pyydetään laajentamaan koko kulttuuriin.” Vaikka virtuaalitekniikka on kykenevä tarjoamaan meille vain pienen pieniä kulttuurisia siivuja eri puolilta maailmaa, on se myös merkittävä ja tarkkuudessaan erinomainen väline säilömään erilaisten paikkojen hetkiä tai ajanjaksoja historiassa kokemukselle autenttisella tavalla, sillä tähän eivät muut säilömiset tavat yhtä vahvasti kykene. Tutkielmassani tarkastelen toisintoa näyttelytilasta, jonka taiteen esittelemisen tavat ovat aikasidonnaisia. Eremitaasi on erinomainen esimerkki 1800-luvulla vakiintuneesta museoformaatista, sillä se on pitäytynyt rakennusajankohdalleen lojaalina näihin päiviin saakka. Tämä tietyllä aikakaudella tyypillinen museoympäristö tietynlaisine taideteoksineen on jo itsessään kulttuuriperintöä Eremitaasin arkkitehtuurin, taideteosten ja museotilan atmosfäärin lisäksi, mikä on merkittävää saada ikuistettua niin tutkimuksen kuin myöhempien sukupolvien kannalta.

Erik Championin (2017, 19) mukaan: ”(3D) Mallien tärkeimpiä ominaisuuksia tulisi olla se, että ne sitouttavat yleisön, ovat ajatuksia muodostavia (antavat yleisölle mahdollisuuden testata ja jakaa hypoteeseja), voidaan kierrättää ja konfiguroida uudelleen ja ne voidaan säilöä. Näiden tavoitteiden valossa näyttää siltä, että teknologian interaktiivisuus olisi yksi tärkeimmistä elementeistä vaikutettaessa ihmisiin virtuaalitilassa. Mainitsinkin aikaisemmin, kuinka virtualisoidussa Muinaisen maalaustaiteen galleriassa ollessani muodostui tunne kokemukseen vaikuttamisesta. Tämä tunne syntyi juuri ollessani vuorovaikutuksessa kokemuksen kanssa, liikkuessani vapaasti tilassa, jonka tiesin avautuvan minulle laajempaan kuin niille, jotka vierailevat samassa tilassa, mutta ainoastaan biologisella ruumiillaan. Lisäämällä kokemukseen vuorovaikutteisia elementtejä ja tehostamalla interaktiivisten

elementtien reaktiivisuutta voitaisiin virtuaalitaide ja -perintö ehkä kokea paremmin kriittisen ajattelun herättämiseen soveltuvaksi.

Saksalaisfilosofi Walter Benjaminin kuulu essee ”Taideteos teknisen uusinnettavuuden aikakaudella” (1935) tarkasteli sitä, mitä uusi tekniikka tekee taideteokselle. Aiemmin teoksilla oli kulttiarvo, aura, joka syntyi niiden ainutkertaisuudesta. Tekninen uusinnettavuus, kuten valokuva, muutti tätä. Vielä muutama vuosikymmen sitten keskusteltiin siitä, voiko valokuva olla taidetta, mutta nykyään kukaan ei kyseenalaistaisi sitä. Emma Stanford sanoo, että lähes jokainen artikkeli taiteen digitalisoinnista on joutunut ottamaan huomioon Benjaminin aurakysymyksen: mitä mekaaninen toisto uhkaa ja ehkä kadottaa. Useat ovat väittäneet vakuuttavasti, että kaikkialla esiintyvät kopiot vain lisäävät alkuperäisen esineen auraa vahvistamalla sen läsnäolon lujemmin mielessämme. (Stanford 2020, 211.)

Viimeaikaiset ajatukset digitaalisista jäljennöksistä ovat olleet varovaisempia, ja ne on nähty esikuvaansa kuuluvana mutta myös omana, itsenäisenä kokonaisuutenaan, joilla on oma ilmaisuvoimansa ja oma paikkansa tutkimusmaailmassa (Stanford, 204). Ajattelutapa vaikuttaisi kehittyvän nopeasti tähän suuntaan. Alkuperäisen ja ’sijaisen’ välisen kuilun luonne voi muuttua tekniikan kehittyessä, mutta sitä ei voida koskaan tilkitä kokonaan. Itse asiassa digitaalisten korvikkeiden vahvuudet ovat niiden eroissa: niiden monipuolisuudessa, riippumattomuudessa ajasta ja paikasta ja mahdollisuuksissa luovaaan vuorovaikutukseen. Kaikista vaikuttavimmat digitaaliset korvikkeet hyödyntävät näitä piirteitä. (Ibid., 211.)

Erik Champion ja Anna Foka (2020, 243) näkevät virtuaalisuuden tulevaisuuden kulttuurialalla valoisana: ”Kun otetaan huomioon kulttuurin tutkimuksen, säilyttämistekniikoiden, laskennallisten edistysaskeleiden ja kulttuurilaitosten koulutustavoitteiden yhdistelmä, mahdollisuudet taiteelliseen ilmaisuun ja perinteen ja tekniikan välisen kitkan kritiikkiin tarjoavat hedelmällisen maaperän kriittiseen kanssakäyntiin kulttuurin ja taiteen kanssa”. Samoin Paul B. Jaskot havainnollistaa kolmiulotteisen kuvantamisen käyttömahdollisuuksia taidehistorialliselle tutkimukselle:

...digitaaliset menetelmät (3D-mallinnus, fotogrammetria) mahdollistavat monimutkaisemman tila -analyysin. Paikka-analyysin perustavanlaatuinen merkitys taidehistorialle...tekee tästä tieteenhaaran aspektista monin tavoin tuottavimman risteyskohdan digitaalisten menetelmien kanssa. ...Nämä uudet digitaaliset menetelmät laajentavat kysymyksiä, joita on käsitelty muilla tavoin historiankirjoituksessa, erityisesti kysymyksiä typologisista tilan ja ajan malleista tai esineiden ja taiteilijoiden

liikkumisesta poikki eri kulttuuristen ja sosiaalisten maantieteellisten alueiden. (Jaskot 2020, 12)

Virtuaalisuudelle eittämättä on käyttöä taiteentutkimuksen apuna sekä taidekokemusten vaikuttavuutta vahvistavana mediumina, mutta siihen on vielä kuitenkin matkaa, ennen kuin virtuaalisuus saavuttaa sellaisen muodon, missä se on heloposti siirreltävässä ja säilöttävissä, missä se on tehokkaasti käytettävissä tutkimuksen apuna eikä käytä resursseja samoissa määrin kuin nykyään. ”Vaikka kriittiseen tarkasteluun sopivat työkalut ja menetelmät taidehistoriallisen datan tutkimiseksi ovat muotoutumassa, on yhä olemassa kuilu...korpuksen institutionaalisen arvon ja historian ja teknologisen kehityksen yhä dynaamisempien muutosten välillä” (Champion & Foka 2020, 238). Muutos vaatii aikaa ja teknologisia edistysaskelia, mutta aina myös muutoksia ajattelutavoissa.

4 Museot ja virtuaalisuus

4.1 Museotila museotilassa

Tässä luvussa käsittelen tilan kysymyksiä: miten virtuaalinen Eremitaasi-näyttely vaikutti WAMin museoympäristöön ja päinvastoin, kuinka WAMin toimiminen virtuaalinäyttelyn taustana auttoi luomaan virtuaalitodellisuuden kehollisuutta tukevan kokemuksen? Näiden pohdintojen kautta saavat myös aikaisemmat pohdintani virtuaalitalan kehollisesta kokemisesta lisää syvyyttä. Tilan ruumiillista hahmottamista auttaa ymmärtämään fenomenologinen tutkimusperinne. Ensin on kuitenkin lähdettävä siitä, miten 'tila' ja 'paikka' tämän ajatussuuntauksen sisällä ymmärretään.

Fenomenologiassa tila ymmärretään avoimesti paikkana, jota mieli asuttaa. Aikaisemmin jo kirjoitin Merleau-Pontyn näkemyksestä: "Kokemuksellisen ruumiin rajat eivät asetu ihon pintaan eivätkä ihonsisäisiksi, vaan kykenemme projisoimaan ruumiimme kokemuksellisen tilallisuuden niihin objekteihin, joita havaitsemme" (Merleau-Ponty 1962, 291). Tila syntyy siis toiminnan ja tekemisen kautta, ja Merleau-Pontyn ajatuksen perusteella tila voisi syntyä myös kauas kokijan biologisesta ruumiista, kunhan sillä on jotain havaittavaa. Edward S. Casey (1997, 251) nostaa esiin Immanuel Kantin urauurtavan mietteen teoksessaan *The Fate of Place: A Philosophical History*: "Kaikista merkittävin reitti paikkaan löytyy kehomme kautta." Jos kykenemme laajentamaan kehollisuutemme teknologioihin, joita käytämme, tarkoittaisi se sitä, että tilaa ei tarvitse nähdä vain fyysisiä entiteettejä asuttavana paikkana, vaan mielemme voi myös laajentaa tilaa ja tehdä siitä monikerroksisen. Tämä voi myös tarkoittaa sitä, että tilan määritelmä vaatii myöhemmin uudelleentulkintaa, jos virtuaalitodellisuuden sovellukset joskus arkipäiväistyvät. Muun muassa Bruce. B Janz on jo käsitellyt tilan kokemista tavalla, jossa sen syntymisessä on mielellä kehoa enemmän valtaa:

Paikka itsessään ei ole olemassa ulkoisena asiana, vaan se on virtualiteetti, potentiaali, joka tulee todellisuuteen yhden tai useamman ihmisen läsnäolon kautta. Nämä ihmiset ovat vuorovaikutuksessa ympärillään olevan aineellisuuteen monilla tavoin, biologisesta kognitiiviseen, sosiaalisesta kulttuuriseen. Kaikki tämä yhdistyy siihen, mitä pidämme "tuntemuksena paikasta" ("sense of place"). Tämä ymmärretään usein jokseenkin epämääräiseksi tai subjektiiviseksi kategoriaksi, josta puuttuu analyyttinen kyky, mutta saatamme nähdä sen myös osoittavana virtuaalisuuden tunnetta, jota on vaikea analysoida, hahmottaa tai universalisoida. (Janz 2018, 69.)

Janzin ajatuksissa termi 'virtuaalinen' viittaa Susanne Langerin jalanjäljissä johonkin kokemusta täydentävään voimakenttään, jota ei voi mitata tai koskettaa. Se on ympäröivän todellisuuden käsitystapa. Termillä voidaan nähdä olevan paljon kosketuspintaa virtuaalitodellisuuteen siinä mielessä, että virtuaalitodellisuuskin on potentiaali. Se tarvitsee kokijoita ollakseen olemassa ymmärrettävästi, ja kun joku asuttaa virtuaalitilaa, voidaan sen nähdä vahvistavan tai lisäävän kokijan senhetkisen kokemuksellisuuden intensiteettiä avatessaan uuden maailman 'todellisen' maailman sisään.

Marvin Minsky käytti ensimmäisenä käsitettä "Telepresence" vuonna 1980 julkaisemassaan samaa nimeä kantavassa tieteellisessä julkaisussa. Julkaisussa hän kuvailee, kuinka teknologisen laitteen käyttäminen etäältä voi johtaa tunteeseen, että on ruumiillisesti läsnä käyttämässään teknologisessa tilassa. Hän tarvitsi käsitteen selittämään kahdessa tilassa yhtä aikaa toimimisen mahdollisuutta. (Calleja 2011, 18.) Pelkästään hyvän kirjan lukeminen voi synnyttää tunteen siitä, että on heittäytynyt toiseen maailmaan, mutta digitaalisen median voimin kyseessä on kokonaisvaltaisempi tunne toisen tilan asuttamisesta. Erilaiset aistiärsykkeet, kuten näkö- ja tuntoärsykkeet, yhdessä luovat uskottavan jäljennöksen fyysisen elämän tutuista kokemuksista, ja nämä voidaan helposti tuntea kehossa samanlaisina kuin muut tuntemukset.

Edward S. Casey kuitenkin huomauttaa: "Vain materiaalisilla substansseilla, aistein havaittavilla kehoilla, on paikka sen oikeassa merkityksessä: ne ovat, ja ne ovat jossakin" (Casey 1997, 245). Mutta mitä jos puhutaan jonkin käsin kosketeltavan paikan jäljennöksestä? Liittyykö jäljennös millään tapaa sen jäljittelemään, oikean elämän fyysiseen entiteettiin? Ainakin se liittyy silloin, jos virtuaalitilan kokijalla on aiempaa kosketuspintaa paikkaan, jota tila jäljittelee. Aikaisemmin kirjoitin, että virtuaalitilan voidaan nähdä avaavan jäljittelemäänsä paikkaan uuden tilallisen ulottuvuuden, jolloin niitä ei voitaisi täysin erottaa toisistaan. Teknologia on toki Casey'n kirjoittamien ajatusten jälkeen ottanut paljon enemmän valtaa jokapäiväisissä elämässämme, ja se, miten koemme teknologian, muuttuu jatkuvasti. Vielä ei kuitenkaan voi julistaa, että digitaalinen jäljennös on yhtä kuin sen fyysisen maailman vastine, mutta edes miettimällä mahdollisuutta virtuaalisuudesta materiaana ja kokemuksellisesti merkittävänä ja samankaltaisena kuin kokemukset fyysisessä maailmassa avaa siihen uusia kuvakulmia.

Sille vaikuttaisi olevan monia mahdollisia syitä, miksi virtuaalinen Eremitaasi-näyttely haluttiin asettaa esille fyysiseen museoon. Näitä voivat olla esimerkiksi museoalan sisällä pysyminen, toisen museon kannattaminen ja yhteistyön kehittäminen museotoimijoiden välillä. Museot kykenevät vaikuttamaan siihen, miten ja kuinka nopeasti ihmiset ottavat uudet innovaatiot vastaan. Ne auttavat sopeutumaan jatkuvan muutoksen alla olevaan maailmaan. Samoin yhteistyöstä hyötyvät molemmat osapuolet siinäkin mielessä, että kun Eremitaasi tuo WAMiin loistokasta ja kaukaista historian havinaa, tarjoaa WAM nykytaidetta painottavana ja rakennusajankohdaltaan paljon myöhäisempänä museona modernin tuulahduksen Eremitaasiin. Samoin kirjoitin aiemmin siitä, kuinka ihmisen aiemmat kokemukset vaikuttavat positiivisesti hänen läsnäolontunteeseensa. Vaikka korkeatarkkuuksiset teknologiat parantavat kokemuksen vastaanottoa ja immersiota, eivät ne yksinään voi luoda läsnäolon tunnetta. (Calleja 2011, 21.)

Jo ennen kuin laitoin VR-lasit silmiäni eteen, saattoi Wäinö Aaltosen museon tunnelma johdatella minut Eremitaasiin. Eremitaasi-museo tuotiin Wäinö Aaltosen museon sisään niin lavastuselementtien muodossa kuin virtuaalisesti. Lavastus ja virtuaalitila ovat siinä mielessä samanlaisia, että ihminen kuvittelee niiden jatkeeksi ja ympärille 'täytettä', jolloin kokemuksesta tulee täydellisempi. Voitaisiin sanoa, että tällaisen kuvittelun kautta kokemuksen virtualiteetti tai potentiaali siis avautuu. WAMin näyttelyn toteuttaminen tällä tapaa tarjoaa paremman kokemuksen myös niille museokävijöille, jotka eivät halua uppoutua virtuaalitilaan lasit päässään. Näyttely on mielenkiintoinen jo pelkästään siinä mielessä, että muiden näyttelykävijöiden kokemusta voi seurata sivusta. Samoin virtuaalisen Eremitaasi-näyttelyn esittelemiseen käytetyn näyttelytilan erilaisuus muihin Wäinö Aaltosen museon näyttelytiloihin nähden korosti Eremitaasi-näyttelyn toismaailmaisuutta. Huoneeseen astumalla saattoi saada tunteen matkustamisesta johonkin kaukaiseen paikkaan. Usein tämä tunne voi jäädä melko pinnalliseksi tai puuttumaan virtuaalikokemuksissa.

Jos vertaamme WAMin Eremitaasi-näyttelyä internetistä löytyviin lukuisiin VR-näyttely- ja museokierroksiin, joihin voi tutustua kaksiulotteisina, löytyy ero immersiivisyydestä. Virtuaalitekniikan tilallisuus eroaa perinteisten teknologioiden tilallisuudesta kuin myös kaksiulotteiselta näytöltä koettavasta 3D-sisällöstä. Virtuaalitodellisuus tavallaan häivyttää ajatuksen ruudusta ja mimikoi silmien tapaa nähdä maailma sumenevana reunoina kohden. Virtuaalilaseilla katsottuna kaukainen paikka tuntuu välittömästi kehollisesti läheisemmältä, ja tämä vaikuttaa siihen, miten vahvasti taide kykenee meihin vaikuttamaan. Samaten myös kulttuuriperintökohde tuntuu todellisemmalta, ja täten se saattaa tuntua tärkeämmältä ja myös

enemmän ‘’omalta’’. Kulttuurihistorioitsija Leena Rossin mukaan omistajuus voi syntyä perinteisemmän omistajuuden käsityksen lisäksi myös tekemisen, tietämisen ja tuntemisen kautta, ja tämä synnyttää eräänlaisen illuusion osallisuudesta esineeseen (Rossi 2010, 214). Verrattuna esimerkiksi kotona koettavaan virtuaaliseen museonäyttelyyn, on WAMin näyttelyssä käytetty katselulaitteisto todennäköisesti teknologisesti kehittyneempää kuin kotoa löytyvät VR-lasit, mikä luo kokemuksen onnistumiselle paremmat edellytykset. WAMin näyttelyn erityisyys näkyy myös siinä, että näyttelyn kokija saa kuitenkin kokea perinteisin käynnin museossa aina museoon matkustamisesta ostosten tekemiseen sen lahjatavarakaupassa. Kokemus museon sisään astumisesta on näin osa kokemusta ja fyysinen tunne toisin kuin kokemus vaikkapa netissä tai jossakin muussa fyysisen maailman rakennuksessa. Taiteen kokemiselle pyhitettynä tilana jo museoon astuminen valaa hyvän pohjan taiteen vastaanotolle.

On kiinnostavaa huomioida, kuinka aikasidonnaisia meidän taiteen katsomisen tapamme ovat. Lähdimme siitä, että aikoinaan varakkaat taideharrastajat keräsivät merkittäviä taidekokoelmia muiden ihasteltaviksi, ja tänä päivänä voimme kotioloissa vaikka virtuaalisesti tutkia suurten museoiden kokoelmia. Teknologia on tullut museoihin jäädäkseen, mutta virtuaalitekniikan rooli niiden tulevaisuudessa on vielä iso kysymysmerkki. Kuitenkin jos virtuaalitekniikkaa on mahdollista kehittää vielä niin, että sen käytöstä tulee rahallisesti kannattavaa ja käytön ongelmia saadaan minimoitua, voi sillä olla lukemattomasti annettavaa museoille ja kulttuurille. Mietitään vaikka Pergamon-museossa näytteillä olevia Miletoksen porttia sekä Zeuksen ja Athenen alttaria tai niin kutsuttua Pergamon-alttaria, jotka tuotiin Berliiniin 1800- ja 1900 -luvuilla nykyisen Turkin alueelta. Nämä monumentaaliset antiikin aikaiset kivirakennelmat ovat todella vaikuttavia nähtävyyksiä, mutta nykypäivänä tällaista kulttuuriperinnön siirtämistä kauas sen syntysijoilta ei useammastakaan syistä hyväksytä. Tässä virtuaalisuuden käyttömahdollisuudet nousevat esiin. Voimme tarjota samanlaisia ällistyttäviä kokemuksia museokävijöille kuin Pergamon-museo, mutta ilman logistisia vaikeuksia, merkittäviä kustannuksia, eettisiä ongelmia tai tarvetta isoille näyttelytiloille. Virtuaalitekniikka tarjoaa sen, että etäisyydet paikkojen välillä lähestulkoon katoavat, eikä kulttuuriperintöä tarvitse kuljettaa paikasta toiseen. Samalla liiallinen matkustelu vähenee, mikä on etenkin ekologian näkökulmasta merkittävä etu.

4.2 Miten virtuaalisuus vaikuttaa museon yhteisöllisyyden aspektiin

Useat tulevat museoon seurustelemaan. Moderni museo voidaan jossakin mielessä nähdä kaupungin olohuoneena, sillä siellä voi viettää pitkiäkin aikoja kokiessa taidetta, kahvitellessa museokahvilassa ja kierrellessä museokaupassa. Museon sosiaalinen merkitys on yllättävän suuri. Vaikka museoon lähtisi yksin, jaetaan siellä joskus hyvin intensiivisiäkin taidekokemuksia muiden kävijöiden kanssa. Historioitsija ja museologi Juhani Kostetin mukaan museon tulee linkittyä kiinteästi ja luontevasti ympäröivään yhteiskuntaan. Hän kertoo nykyaikaisen käsityksen museosta julkisena, yhteiskunnallista opetustehtävää palvelevana instituutiona syntyneen jo 1700-luvulla. (Kostet 2010, 19.) Teknologian kehittyessä ja ottaessa yhä enemmän osaa elämiimme tulee museoidenkin seurata tätä kehitystä. Virtuaalitodellisuus mahdollisesti muuttaa sosiaalisen kanssakäymisen muotoja museoissa, mutta miten se oikeastaan tapahtuu ja kuinka se voi parhaalla tavalla tukea museon roolia kaupungin olohuoneena?

Erikoisen yhdistelmän todellista ja bittikoodivirtaa tekee Wäinö Aaltosen museon virtuaalokokemuksesta se, että vaikka museovieras on näennäisesti yksin VR-lasit päässään Eremitaasin näyttelysalissa, hän kommunikoi ihmisten kanssa, joita hän ei näe. Kommunikaatio rajoittuu näyttelyn oppaan ja yhden viereisen ihmisen sekä kenties muiden vieraiden kanssa käytyyn ajatustenvaihtoon. Virtuaalinen Eremitaasi-näyttely poistaa siis visuaalisesti museotilan muuten mahdollistavan taidekokemuksen yhteisöllisyyden, sillä virtuaalitullassa jokainen on yksin. Yhteisöllisyyden tunne voi tuki ilmi esimerkiksi juurikin sanallisen vuorovaikutuksen kautta näyttelyn kanssakokijoiden tai oppaan kanssa, mutta perinteiseltä museovierailulta se ei tunnu. Minulla ei kuitenkaan ollut erityisiä odotuksia kokemuksen sosiaalisuuden suhteen, mikä saattoi vaikuttaa positiivisella tavalla kokemuksen kulkuun.

Monet tutkijat niin kulttuuri- kuin teknologia-alalla painottavat näkyvän virtuaalisen kehon tai kehojen tärkeyttä virtuaalokokemuksen onnistumisen kannalta. Kyse on siis oikeiden käyttäjien virtuaalisista avatareista. Yksi puolestapuhuja virtuaalisen kehon sisällyttämiselle virtuaaliseen taidekokemukseen on taiteilija Olafur Eliasson (1967–), jonka mukaan virtuaalitodellisuudella on potentiaalia muotoutua uusin tavoin kokemisen alustaksi, kunhan keho sisältyy virtuaalisiin teoksiin.

Virtual reality has the potential to become a platform for new ways of experiencing if we include the body in our virtual work—I don't believe in leaving the body behind. For this reason, I've been particularly interested in developing *Rainbow* so that it hosts many people at the same time. To me, this social aspect is crucial; it emerges through recognizing the presence of others, by experiencing others' impact on a space. –
Olafur Eliasson (Gould 2017.)

Veistos- ja installaatiotaiteilija Eliasson on kehittänyt virtuaalisen ja immerstiivisen installaation nimeltä *Rainbow* (2011), johon voi useampi ihminen ottaa yhtäaikaista osaa ja eri puolilta maailmaa. Mielestäni Eliassonin argumentointi jonkinlaisten avatarien sisällyttämisen puolesta virtuaalitiloihin on täysin perusteltua. Virtuaalisessa maailmassa oleminen saattaa joskus tuntua siltä kuin sulki muun maailman sen ulkopuolelle, mutta sitä lopputulosta ei aina tavoitella. ”AR (augmented reality) ja MR (mixed reality) nähdään yleensä virtuaalitodellisuuden aspekteina, mutta ne sijoittavat lisätyn tai tehostetun todellisuuden kokemuksen todelliseen maailmaan tai sen rinnalle” (Champion & Foka 2020, 242). Edullisinta virtuaalisuuden kehittymiselle olisi se, että se nähtäisiin osana käsin kosketeltavaa maailmaa ja täten tätä täydentävänä. Sosiaalisen aspektin näkyväksi tekeminen ainakin virtuaalisissa museotiloissa tai virtuaaliperintökohteissa hälventäisi näiden todellisuuksien eroja.

Erik Champion kuvailee myös toisenlaista virtuaaliperinnön sosiaalisuuden aspektia: ”...kuinka läsnäolon ja kulttuurisen läsnäolon tunne voisi auttaa virtuaaliympäristöjen vuorovaikutteisen, uudelleenkonfiguroitavan ja tunnelmallisen potentiaalin avulla muita ymmärtämään kohteen kulttuurisen merkityksen. Kulttuurinen läsnäolo ei ole tunne siitä, että on muiden seurassa (sosiaalinen läsnäolo), vaan siitä, että toinen kulttuurinen näkökulma on läsnä.” (Champion 2018, 154.) Tarkemmin hän on määritellyt kulttuurisen näkökulman ”vierailijan kokonaissubjektiivisena vaikutelmana virtuaaliympäristössä vieraillessaan siitä, että ihmiset, joilla on erilainen kulttuurinen näkökulma, asuvat tai ovat asuttaneet kyseisen virtuaaliympäristön 'paikkana'” (Champion 2011). Samoin Champion ja Foka näkevät puutteita virtuaaliperintökohteen kulttuuripiiriin kuuluvan yhteisön mukaantuomisessa: ”Virtuaalitekniikan tekninen määrittely (kulttuuri)perinnön visualisointialustana on kiiltävä laboratorio, jossa humanistisen sisällön, akateemisen tutkimuksen ja teknologian edellytetään toimivan yhdessä rajoitettujen ja kontrolloitujen luovien oikeuksien alaisena, mutta yhteisön sitouttamista ja tavoittamista siihen harvoin sisällytetään.” (Champion & Foka 2020, 243.)

Virtuaaliperintöä toteutettaessa olisikin merkittävää huomioida sen merkitys, mikä ympäröivällä yhteisöllä on ja on ollut kohteen muotoutumiseen.

Vaikka virtuaalisen Eremitaasi-näyttelyn sosiaalisessa puolessa voidaan nähdä puutteita, on kokemus yhä jaettu tavoilla, jotka eivät vastaa perinteistä sosiaalista kanssakäymistä museokävijöiden välillä. Normaalisti emme ehkä keskity muiden museokokemukseen – emme usein ainakaan tiedostetusti – mutta kun kyseessä on virtuaaliteos tai kokemus, on itse kokemuksellisuutta kiinnostavaa seurata ulkopuolisen näkökulmasta. Tieto siitä, että museon muut vierailijat voivat seurata kokemustani ruudulta, tuo tapahtumaan oman erikoisen sosiaalisen aspektinsa. Kävellessämme portaita alas Wäinö Aaltosen museon aulaan rikkoutuu näyttelysalissa vallinnut keskittyminen ja tietty museoihin liittyvä rauhallisuus. Kokemus tarjoaa loputonta keskustelua tuttujeni kanssa, vaikkakin vasta poistuttuamme näyttelytilasta tunnumme voivamme jutella vapaammin ilman tunnetta siitä, että häiritsemme muiden immersoitumista virtuaalitilaan tai että joku saattaa seurata keskusteluamme.

5 Lopuksi

Tutkielmassani olen pyrkinyt vastaamaan kysymykseen, kuinka taide ja aineellinen kulttuuriperintö koetaan virtuaalisessa näyttelytilassa. Olen tarkastellut WAMin Eremitaasi-näyttelyn synnyttämää kokemusta sekä filosofisesti fenomenologian mielenkiinnonkohteiden ohjaamana että käytännöllisemmästä näkökulmasta ottaen huomioon teknologisen laitteiston roolin kokemuksessa. Tällaista kokemusta, jossa virtuaaliperintö tuodaan näytille taidemuseoon, ei Suomessa eikä merkittävästi muuallakaan ole aikaisemmin nähty. Kokemus tarjoaa mielenkiintoisen lähtökohdan tutkia taiteen kokemista virtuaalisissa ympäristöissä kuin myös virtuaalitekniikan vaikutuksia museoihin. Fenomenologisen metodin avulla olen pyrkinyt hahmottamaan, kuinka virtuaalikoemuksesta voidaan puhua niin, että sitä voidaan verrata paremmin kokemuksiin, jotka eivät välity tietokoneohjelman avulla. Tällä tavoin saattaa virtuaalitalan kehollisen kokemuksellisuuden tunne avautua ja tätä myötä voidaan löytää vastauksia siihen, mihin virtuaalikoemuksen vaikuttavuus perustuu.

Tutkimaani virtuaalikoemukseen on lisätty sille ainutlaatuista kehollista kokemuksellisuutta, ja sellaisenaan se on ainutlaatuinen ja itsenäinen taide-elämys, vaikkei Eremitaasin esikuvallisuutta voida unohtaa. 'Virtuaalinen' ja 'todellinen' paikka voitaisiin nähdä toisiaan täydentävinä todellisuuksina, ei välttämättä toisistaan erillisinä. Gallerian toisintamisessa on ulkoisin puolin pitäydytty mahdollisimman lähellä totuutta, mutta katonrajassa liikkumisen mahdollisuus on kokemukseen elämyksellisyyttä tuova efekti. Virtuaalikoemus onnistuu luomaan immersiiivisen taidekokemuksen, sillä vuorovaikutus tietokoneen kanssa tuntuu intuitiiviselta ja kehollisesti hyvin luonnolliselta, ja lisäksi VR-lasien käyttö takaa lähes välittömän tunteen heittäytymisestä uuteen ympäristöön. Immersoitumisen syvyys on merkittävää interaktiivisen taiteen yhteydessä, sillä jos immersion vaikutusta ei synny, ei myöskään taiteen reflektointi ole mahdollista.

Virtuaalikoemuksilla on hyvät mahdollisuudet taiteelliselle ja kulttuuriselle vaikuttamiselle etenkin jos kokemus tuntuu kehollisesti luonnolliselta, eli virtuaalisen kehon liikkeet vastaavat 'todellisuutta'. Mitä kauemmin virtuaalitalassa viettää aikaa, sitä luonnollisemmalta se alkaa tuntua. Virtuaalisen hahmon ei tarvitse täydellisesti jäljitellä biologisen ruumiimme toimintatapoja eikä virtuaalitalan sen esikuvana toimivan paikan ulkoista olemusta, mutta tuttuus näyttää auttavan immersoitumaan kokemukseen helpommin. VR-lasien teknologia on monimutkaista, eikä niiden käyttö täten aina ole mutkatonta, mutta muun maailman

visuaalisesti täysin ulkopuolelleen sulkevat lasit luovat mahdollisimman elämyksellisen ja uppoutumista parhaiten vahvistavan kokemuksen.

Teknologian avulla luodulla ympäristöllä voi olla jopa 'todellista' paikkaa suuremmat mahdollisuudet vaikuttaa kokijaansa. Muinaisen maalaustaiteen gallerian immersiiivinen kokemus koetaan näennäisesti yksin. Se tekee kokemuksesta henkilökohtaisen verrattuna muita museokävijöitä kuhisevassa näyttelyssä vierailemiseen, ja tämä puolestaan voi vahvistaa paikkaan kuulumisen tunnetta. Se tuntuu jotenkin 'omalta'. Kuitenkin virtuaaliperinnön merkityksellinen kokeminen vaatii sen kokijalta kulttuurista kehystä, museoinstituution ymmärrystä kuin myös tottuneisuutta erilaisten teknologioiden käyttämiseen. Subjektiiivisuuden näkökulmaa teknologian kehollisen kokemuksen ymmärtämisessä ei tule unohtaa, sillä ne tavat, joilla havaitsemme ympäristöämme, kertoo aina jotain meistä ja kulttuurisesta taustastamme.

Virtuaalisuus voi saada aikaan tunteen kahden tilan asuttamisesta yhtä aikaa.

Immersiivisyydessään virtuaalinen Eremitaasi-näyttely loi tunteen vierailusta tähän museoon, mutta ajatukset palasivat jatkuvasti tilaan, jota biologinen ruumiini asutti. WAMin vahvasti läsnäoleva museoympäristö äänineen ja vain tietoisuutenikin siitä, että joku saattaa olla jonossa takanani, ankkuroi minut tuohon fyysiseen todellisuuteen. Virtuaalinen Eremitaasi-näyttely muutti museon perinteisiä sosiaalisen kanssakäymisen muotoja niin, että keskustelu tapahtui virtuaalikokemuksen ulkopuolella olevien ihmisten kanssa, mutta virtuaalitilassa oltiin kuitenkin yksin. Toisten kokijoiden virtuaalisten kehojen eli avatarien sisällyttäminen kokemukseen auttaisi tekemään kokemuksesta autenttisemman ja näkemään se käsinkosketeltavaa maailmaa täydentävänä toisin kuin sen poissulkevana.

Digitalisaation myötä kulttuuriperinnöstä tulee kasvavasti koko maapallon yhteistä muistia. Jokainen voi kokea omistavansa pienen osan toisesta kulttuurista, kun perintökohteet eivät ole enää sidottuja vain yhteen paikkaan. Siksi onkin merkittävää, että tällaisia kokemuksia tarjotaan museoissa, joissa aika jäsenyy ymmärrettäväksi lineaariseksi kokonaisuudeksi ja uudet innovaatiot voidaan paremmin nähdä osana ajan normaalia jatkumoa.

Virtuaalitekniikka ja virtuaaliturismi häivyttävät maapallon fyysisiä välimatkoja ja tuovat kaukaiset kohteet ja objektit lähelle. Kulttuuriperintökohteet voivat hyötyä virtuaalisuudesta ainakin niin, että taide tai paikka, jota on yleensä totuttu katselemaan tietyssä ympäristössä tai konventionaalisten välikäsien (kirja, digitaalinen kuva) kautta, voi saada uutta elinvoimaa kun se tuodaan osaksi virtuaalista maailmaa. Kuitenkin virtuaalisuuden sovellusten yleistymistä

hidastaa muun muassa se, että pelkästään teosten valokuvaaminen (digitoiminen) on kallista, ja VR tuo täysin oman rahallisen menoeränsä tähän. Etenkin tästä syystä VR tulee pysymään vielä jonkinlaisena harvinaisuutena museoissa sekä nettialustoilla, mutta se on varmaa, että ajan myötä näemme sen kehittyvän merkittäville tavoilla. Jos tähän teknologiaan kuitenkin totutaan ja kulttuuriperintökohteita voidaan kääntää virtuaalisiksi elämyksellisellä, alkuperäiseen kohteeseen jotain uutta ja ainutlaatuista tuovalla tavalla, on tällä teknologialla kaikki mahdollisuudet mullistaa taide-, matkailu- ja kulttuurialaa.

Jatkotutkimuksen kannalta olisi mielenkiintoista perehtyä siihen, miten virtuaalitalassa koettavasta taiteesta saadaan mahdollisimman vaikuttavaa. Miten esimerkiksi tutkielmassa käsiteltyä virtuaalikokemusta voisi kehittää niin, että kulttuuriperintökohteen merkittävyys välittyisi kokijoille yhä vahvemmin? Gordon Callejan (2020, 6) mukaan tutkimalla lisää ruumiillisuuden tunteen stimuloimisen tapoja olisi mahdollista parantaa ymmärrystä siitä, kuinka vahvasti pelaaja tuntee olevansa virtuaalitalan sisällä. Olipa kyseessä minkälainen virtuaaliympäristö tahansa, siihen immersoitumisen saavuttamiseksi on ruumiillisen läsnäolon tunteen tehostaminen olennaista. Kun kokemuksellisen ja biologisen ruumiin muotoja aletaan ymmärtää yhä paremmin, saattaa virtuaalisuudesta tulla kulttuurille suurempi voimavara.

Lähteet

Painamattomat lähteet

Painamattomat opinnäytteet

Lilja, Taneli 2014. *Fenomenologinen selvitys teknologian ja ruumiin suhteesta. Ruumiin laajentaminen teknologian avulla*. Jyväskylän yliopisto. Filosofian pro gradu -tutkielma.

Nieminen, Minna 2018. *DRONE BOMB ME. Performanssikokemus poliittisen vaikuttamisen mahdollisuutena Anohnin teoksessa HOPELESSNESS*. Turun yliopisto. Taidehistorian pro gradu -tutkielma.

Internet-lähteet

Esteettisen etäisyyden (aesthetic distance) määritelmä.

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/aesthetic%20distance> (29.4.2022)

Gould, Rachel 2017. A Virtual Reality Museum Launches With New Work by Olafur Eliasson. *Culture trip* -sivusto 20.12.2017.

<https://theculturetrip.com/north-america/usa/california/articles/a-virtual-reality-museum-launches-with-new-work-by-olafur-eliasson/> (15.4.2022).

Grigoryeva, Elizaveta 2019. Virtual Reality at the Hermitage Museum. *Computers in Entertainment*.

<https://cie.acm.org/articles/virtual-reality-hermitage-museum/index.html> (14.8.2021).

Hermitagemuseum.org

hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/panorama/virtual_visit/panoramas-m-1/?lng=xx (18.03.2022).

Hoelscher, Jason 2018. Theory Decoded: Susanne Langer on Art's Virtual Intensity.

Burnaway.

<https://burnaway.org/magazine/theory-decoded-susanne-langer/> (18.04.2022).

Laine-Zamojska, Magdalena 2013. Museot ja virtuaalisuus. *Prezi.*

<https://prezi.com/q8z3-mpknoec/museot-ja-virtuaalisuus/> (14.8.2021).

Perälä, Anna 2019. Eremitaasi – Virtuaalivierailu Pietarin Eremitaasin loistoon WAMissa 20.11.-19.12.2019. EPressi.

<https://www.epressi.com/tiedotteet/kulttuuri-ja-taide/eremitaasi-virtuaalivierailu-pietarin-eremitaasin-loistoon-wamissa-20.11.-19.12.2019.html> (7.12.2020).

Tadviser 2019. The State Hermitage and Croc VR created a virtual excursion on gallery of history of ancient painting.

[http://tadviser.com/index.php/Project:State_Hermitage_\(Projects_of_Virtual_reality\)](http://tadviser.com/index.php/Project:State_Hermitage_(Projects_of_Virtual_reality)) (14.8.2021)

Painetut lähteet

Kirjallisuus

Backman, Jussi 2009. *Complicated Presence: The Unity of Being in Parmenides and Heidegger.* Helsingin yliopisto.

Benjamin, Walter 1935. Taideteos teknisen uusinnettavuuden aikakaudella.

Teoksessa M. Koski, K. Rahkonen & E. Sironen (toim.), *Messiaanisen sirpaleita. kirjoituksia kielestä, historiasta ja pelastuksesta.* Helsinki: Kansan sivistystyön liitto, Tutkijaliitto, 1989. 139-177.

Bhowmik, Samir 2016. *Deep time of the museum: the materiality of media infrastructures.*

Aalto-yliopisto: Aalto ARTS Books.

- Calleja, Gordon 2011. *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge: MIT Press.
- Casey, Edward S. 1997. *The Fate of Place: A Philosophical History*. Berkeley: University of California Press.
- Champion, Erik 2011. *Playing with the Past, Human-Computer Interaction Series*. London; New York: Springer.
- Champion, Erik 2018. Norberg-Schulz: Culture, Presence and a Sense of Virtual Place. Teoksessa Erik Champion (toim.), *The Phenomenology of Real and Virtual Places*. London: Routledge, 144-163.
- Champion, Erik & Foka, Anna 2020. Art History, Heritage Games, and Virtual Reality. Teoksessa Kathryn Brown (Kathryn J.) (toim.), *The Routledge Companion to Digital Humanities and Art History*. New York: Routledge, 238-253.
- Dudley, Sandra H. 2009. *Museum materialities: objects, engagements, interpretations*. New York: Routledge.
- Freyermuth, Gundolf S. 2016. "From Analog to Digital Image Space: Toward a Historical Theory of Immersion." *Immersion in the Visual Arts and Media*. Brill, 164-203.
- Haggis-Burridge, M. 2020. Four categories for meaningful discussion of immersion in video games. *Researchgate*.
https://www.researchgate.net/publication/340686774_Four_categories_for_meaningful_discussion_of_immersion_in_video_games (29.4.2022).
- Heidegger, Martin. 1993 [1977]. *The Question Concerning Technology and Other Essays*. New York: Harper & Row.
- Heidegger, Martin 1962. Die Frage nach der Technik. Teoksessa Die Technik und die Kehre. Neske. Pfullingen. 8. painos. 1991. Suomenkielinen käännös Tekniikan kysyminen. Kääntänyt Vesa Jaaksi. Filosofinen aikakauslehti *Niin & näin* 2/94, 31-40.

- Heinämaa, Sara 2000. Mitä on fenomenologia. Johdatus Phenomenologie de la perception - teoksen esipuheeseen. *Tiede & Edistys* 3/2000 25, 165-169.
<https://www.doria.fi/handle/10024/68285> (1.12.2020).
- Ihde, Don 1990. *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*. Bloomington: Indiana University Press.
- Ihde, Don 2012. *Experimental Phenomenology: Multistabilities*. New York: State University of New York Press.
- Janz, Bruce B. 2018. Virtual Place and Virtualized Place. Teoksessa Erik Champion (toim.), *The Phenomenology of Real and Virtual Places*. London: Routledge, 60-75.
- Jaskot, Paul B. 2020. Digital Methods and the Historiography of Art. Teoksessa Kathryn Brown (Kathryn J.) (toim.), *The Routledge Companion to Digital Humanities and Art History*. New York: Routledge, 9-17.
- Kostet, Juhani 2010. Onko suomalaisella museolla aatteellista perustaa? Teoksessa Susanna Pettersson & Pauliina Kinanen (toim.), *Suomen museohistoria*. Hämeenlinna: Kariston Kirjapaino Oy, 17-26.
- Kozel, Susan 2007. *Closer. Performance, Technology, Phenomenology*. Cambridge (Massachusetts) & London: The MIT Press.
- Kwastek, Katja 2016. Immersed In Reflection? The Aesthetic Experience of Interactive Media Art. *Immersion in the Visual Arts and Media*. Brill, 66-85.
- Laine, Timo 2010. Miten kokemusta voidaan tutkia? Fenomenologinen näkökulma. Teoksessa Juhani Aaltola & Raine Valli (toim.), *Ikkunoita tutkimusmetodeihin II*. Jyväskylä: PS-kustannus, 26-44.
- Levanto, Marjatta 2010. Suomen museoiden yleisöt. Teoksessa Susanna Pettersson & Pauliina Kinanen (toim.), *Suomen museohistoria*. Hämeenlinna: Kariston Kirjapaino Oy, 94-109.

- Lummaa, Karoliina & Rojola, Lea 2014. *Posthumanismi*. Turku: Eetos.
- Merleau-Ponty, Maurice 2012 [1945]. *Phenomenology of Perception*. Käänt. Donald. A. Landes. New York: Routledge.
- Raz, Gal 2019. Virtual Reality as an Emerging Art Medium and Its Immersive Affordances. Teoksessa Noël Carroll, Laura T. Di Summa-Knoop & Shawn Loht (toim.), *The Palgrave Handbook of the Philosophy of Film and Motion Pictures*. Cham: Palgrave Macmillan. 995-1014.
- Richardt, Christian et al. 2020. Capture, Reconstruction, and Representation of the Visual Real World for Virtual Reality. Teoksessa Marcus Magnor, Alexander Sorkine-hornung (toim.), *Real VR – Immersive Digital Reality. How to Import the Real World into Head-Mounted Immersive Displays*. Cham: Springer, 3-32.
- Rossi, Leena 2010. Miljoonamoottori ja miljoonavaunu. Toimitusjohtajan statusesineet esimerkkeinä tietämisen ja tekemisen tuottamasta omistajuudesta. Teoksessa Maija Mäkikalli & Riitta Laitinen (toim.), *Esine ja aika – Materiaalisen kulttuurin historiaa*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 214-248.
- Shanken, Edward A. 2009. *Art and Electronic Media*. London: Phaidon.
- Sobchack, Vivian 1992. *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Princeton: Princeton University Press.
- Stanford, Emma 2020. A Field Guide to Digital Surrogates: Evaluating and Contextualizing a Rapidly Changing Resource. Teoksessa Kathryn Brown (Kathryn J.) (toim.), *The Routledge Companion to Digital Humanities and Art History*. New York: Routledge, 203-214.
- Stone, Robert & Ojika, Takeo 2000. Virtual heritage: What next?, *IEEE Multimedia* 7(2), 73-74.

Sylaiou, Stella et al. 2010. Exploring the Relationship Between Presence and Enjoyment in a Virtual Museum. *International Journal of Human-Computer Studies* 68(5), 243-253.

White, Martin & Jackson, Ben 2020. A Service-Oriented and Open-Source Approach to Developing Virtual Museums. Teoksessa Kathryn Brown (Kathryn J.) (toim.), *The Routledge Companion to Digital Humanities and Art History*. New York: Routledge, 215-237.