

Taiteen kokeminen verkkoalustan kautta

– Keskusteluja virtuaalimuseoiden tulevaisuudesta sekä niiden luomista mahdollisuuksista museoille, organisaatioille sekä yksittäisille toimijoille

Sofia Turkulainen

Pro gradu -tutkielma

Median, musiikin ja taiteen tutkimuksen tutkinto-ohjelma, Taidehistoria

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Toukokuu 2022

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

Pro gradu -tutkielma

**Median, musiikin ja taiteen tutkimuksen tutkinto-ohjelma, Taidehistoria
Sofia Turkulainen**

Taiteen kokeminen verkkoalustan kautta

– Keskusteluja virtuaalimuseoiden tulevaisuudesta sekä niiden luomista mahdollisuuksista museoille, organisaatioille sekä yksittäisille toimijoille

Sivumäärä: 55 s.

Pro gradu -tutkielma tarkastelee taiteen kokemista digitaalisen verkkoalustan kautta. Tutkimus keskittyy virtuaalimuseoihin sekä niiden kautta esitetyn taiteen kokemiseen. Tavoitteena on osoittaa, millaisia mahdollisuuksia digitaalinen alusta tarjoaa taiteen esittämislle museoiden, museoinstituution ulkopuolisten organisaatioiden sekä yksityisten toimijoiden eli asiakkaiden näkökulmasta. Tutkimus on suoritettu toimeksiantona Digimuseolle, joka on virtuaalinen näyttelypalveluntarjoaja.

Tutkimus koostuu johdanto- ja loppupäätelmät-osasta sekä neljästä pääluvusta. Tutkielman alkupuoli keskittyy tarkastelemaan yleispiirteisesti museoiden ja taiteen suhteen muutosta digitaalisella aikakaudella. Tätä seuraa pohdiskeleva teoriaosuus, jossa kirjallisuuskatsauksen avulla osallistutaan keskusteluun virtuaalisuudesta, sen kokemisesta sekä virtuaalimuseon tavoista aktivoida käyttäjiään. Viimeinen pääluku esittää Digimuseon kautta ehdotuksia siitä, kuinka virtuaalimuseot voivat rakentaa identiteettiään tulevaisuudessa niin asiakasmuseoille, museoinstituution ulkopuolisille organisaatioille kuin yksittäisille kävijöille.

Tutkielma on luonteeltaan kvalitatiivinen ja ilmiölähtöinen. Se lähestyy virtuaalisen taiteen kokemista fenomenologian ja neuroestetiikan kautta. Fenomenologia tarjoaa taustaa omakohtaisten kokemusten, subjektiivisten aistimusten sekä elämysten tarkastelulle. Neuroestetiikka sen sijaan esittää kognitiivisten tutkimustulosten avulla, kuinka ihmisen aivotoiminta ja hormonit aktivoituvat taidekokemuksista sekä miten niitä voidaan aktivoida virtuaalinäyttelyä suunniteltaessa. Tutkielman tarkoituksena on tarjota keskustelua myös autenttisuuden kokemisesta sekä museoiden muutoksesta digitaalisena aikana. Tavoitteena on ollut luoda monipuolinen esitys kompleksisesta aiheesta eli virtuaalisesta taiteen esittämisestä. Täten tutkimuskirjallisuus kattaa taidehistorian, fenomenologian, mediatutkimuksen, museologian, tietojärjestelmätieteiden sekä psykologian tutkimuskirjallisuutta.

Tutkielma osoittaa, että Digimuseon kaltaiset virtuaalimuseohankkeet rikkovat totuttuja museon rajoja. Virtuaalinäyttely voidaan nähdä markkinointikeinona, fyysisen museon jatkeena tai erillisenä hankkeena, jonka tavoitteena on esimerkiksi laajentaa museon vaikuttavuutta sekä käyttäjäryhmää. Tutkielma toteaa, että virtuaalisen tilan hyödyntämisen avulla museosta voidaan luoda verkostomainen kokonaisuus, joka tukee itseään eri alustojen kautta ja näin jakaa tietouttaan sekä kokoelmiaan saavutettavaksi jopa kansainvälisesti. Tutkimuskirjallisuus osoittaa, että kerronnallisuus, pelillistäminen ja oppimisympäristöjen hyödyntäminen ovat tapoja aktivoida virtuaalinäyttelykävijää.

Tutkielma toteaa, että virtuaalimuseoiden esityskäytänteet sitoutuvat vielä vahvasti aikaisempiin taiteen esittämiskäytänteisiin. Ajan kuluessa on kuitenkin oletettavaa, että virtuaalinäyttelyt saavat yhä enenevässä määrin tilaa kehittyä omanlaisekseen esitysmuodoksi. Samalla tämä uusi tila tulee tarjoamaan ympäristön uudennaiselle taiteen esitykselle.

Tutkielma antaa ideoita niin virtuaalimuseotoimijoille kuin virtuaalimuseoista kiinnostuneille organisaatioille sekä yksityiskäyttäjille.

Asiasanat: virtuaalimuseo, virtuaalisuus, autenttisuus, fenomenologia, neuroestetiikka

Sisällys

1	Johdanto	4
1.1	Tutkimusmenetelmät ja -kysymykset	5
1.2	Tutkielman lähteet.....	6
2	Museoympäristön muutos taiteelle	9
2.1	Taiteen kytkös museoon.....	9
2.2	Museoinstituution digitalisoituminen	12
2.3	Digimuseo.....	14
2.4	Virtuaalimuseo	15
3	Virtuaalitaiteen eksistentiaalinen kohtaaminen fenomenologian näkökulmasta	18
3.1	Fenomenologia.....	19
3.2	Virtuaalisuus.....	21
3.3	Autenttisuus ja aitous.....	24
4	Virtuaalimuseoiden optimointi neuroestetiikalla	29
4.1	Neuroestetiikka	30
4.2	Pelillistäminen	34
4.3	Oppiminen ja tarinallisuus.....	35
5	Digitaalisen alustan mahdollisuudet	38
5.1	Museoille.....	38
5.2	Museoinstituution ulkopuolisille organisaatioille	41
5.3	Yksittäisille toimijoille	44
6	Loppupäätelmät	47
	Lähteet	50
	Painamattomat lähteet.....	50
	Internet-sivustot.....	50
	Kirjallisuus	51

1 Johdanto

Taide, taiteen paikat sekä esityskäytänteet monimuotoistuvat ja digitalisoituvat. Gallerioiden, museoiden, julkisten tilojen ja keräilijöiden kotien lisäksi taidetta löytyy nykyään virtuaalimuseoista sekä NFT-lompakoista. Media-arkeologi ja teoreetikko Erkki Huhtamo näkee, että taideteosten tuotannon lisääntyminen yhdentyy lineaarisesti niin poliittisen ilmapiirin muutoksiin kuin medioiden kehittymiseen. 1900-luvulla uudet mediatekniikat kuten valokuva, elokuva, äänentoistojärjestelmät ja tietokone tarjosivat uudenlaiset alustat taiteen työstämiselle. Kehittyneet mediat myötävaikuttivat uusien esteettisten taidemuotojen sekä taiteen esityskäytänteiden syntyyn muuttamalla tapoja havaita sekä hahmottaa maailmaa. (Huhtamo 2013, 123.)

Monimuotoistuvasta taiteen kentästä osa laajentaa ääriään yhä kaupallisempaan muotoon. Taide nähdään mediassa esillä aikaisempaa useammin vaihdannallisena hyödykkeenä kuin kulttuurisena objektina. Kuinka siis muistuttaa taiteen ja kulttuurin muista kuin puhtaasti kaupallisista puolista? Kuinka ylläpitää suomalaista kulttuuriperintöä aikana, jolloin kulttuuriset piirteet alkavat assimiloitua globalisaation vaikutuksesta yhdenmukaisemmiksi? Kuinka toteuttaa kulttuurin sekä siitä kerätyn tiedon esittäminen mahdollisimman saavutettavasti niin taloudellisesti, sosiaalisesti, kielellisesti kuin maantieteellisesti?

Vastauksena näihin kaikkiin kysymyksiin voi toimia digitalisaation myötävaikutuksesta syntynyt uusi taiteen esittämistapa: virtuaalimuseo. Kulttuuriperintöä voidaan digitalisoitumisen ansiosta esittää virtuaaliperintönä. Virtuaaliperintöä ovat tietokonepohjaisten interaktiivisten tekniikoiden käyttö historiallisen, taiteellisen, uskonnollisen sekä kulttuurisen merkityksen sisältävien kohteiden tallettamiseen, säilyttämiseen ja uudelleen luomiseen. Virtuaaliperintöä voidaan esittää virtuaalimuseoissa, jolloin virtualisoitu kulttuuri on saavutettavissa maailmanlaajuisesti ympäri vuorokauden. Digitaalitekniikat mahdollistavat äärettömien virtuaalisten tilojen rakentamisen sekä fysiikan laeista eroavien esitysmuotojen kehittämisen. (Champion 2017, 15.)

Virtuaaliperintöä on löydettävissä yhä enenevässä määrin ilmaiseksi. Esimerkiksi Google Arts & Culture, Finna sekä Digimuseo tarjoavat pääsyn digitaalisesti luotuihin tai siten tallennettuihin artefakteihin. Virtuaaliperintöä voikin esiintyä erilaisissa ympäristöissä kuten Finnan kaltaisessa kokoelmaluettelointipalvelussa tai Digimuseon kaltaisessa virtuaalisessa näyttelytilassa.

Kulttuurin saavutettavuus sekä taltiointi ovat tärkeitä velvollisuuksia kulttuuriorganisaatioille sekä kulttuurin parissa työskenteleville. Opetus- ja kulttuuriministeriö (2014, 9–10) esittääkin, että kulttuurin saavutettavuus osoittaa kansalaisten yhdenvertaisuuden yhteiskunnassa.

Globalisoituva ja digitalisoitunut maailma mahdollistaa kulttuuriorganisaatioiden ja museoiden tutkimustiedon sekä kokoelmien jakamisen yhä laajemmalle yleisölle. Tästä huolimatta digitalisoitua kulttuuriperintöä on subjektiivisesta näkökulmastani vielä yllättävän vähän tarjolla – vaikkakin saavutettavuus palvelee niin museoita, kulttuuria itseään kuin myös kulttuurin vaikutuspiiriin kuuluvia kansalaisia. Muutosta tilanteeseen ovat toteuttamassa esimerkiksi jo aiemmin mainittu Digimuseo.

1.1 Tutkimusmenetelmät ja -kysymykset

Tutkielman päätarkastelukohteena on taiteen kokeminen digitaalisen verkkoalustan kautta. Tarkastelen virtuaalimuseoiden luomia tulevaisuuden mahdollisuuksia niin museoiden, museoinstituution ulkopuolisten organisaatioiden kuin yksittäisten toimijoiden eli asiakkaiden näkökulmasta.

Toinen luku esittää tiivistetysti taiteen ja museoiden suhteen muutosta digitalisaation aikakaudella. Samalla esitän virtuaalimuseon konseptin. Tämän jälkeen seuraa pohdiskeleva teoriaosuus, jossa kirjallisuuskatsauksen avulla herätän keskustelua virtuaalisuudesta, sen kokemisesta sekä virtuaalimuseon tavoista aktivoida käyttäjiään. Viides luku käsittelee Digimuseon kautta muutamia ehdotuksia siitä, kuinka Digimuseo, sekä samalla muut virtuaalimuseot, voivat rakentaa identiteettiään tulevaisuudessa niin asiakasmuseoille, museoinstituution ulkopuolisille organisaatioille kuin yksittäisille kävijöille.

Tutkimuskysymykseni ovat seuraavat:

1. Kuinka digitaalisuus on muuttanut museoita?
2. Mikä on virtuaalimuseo tänä päivänä ja mitä siltä voidaan odottaa tulevaisuudessa?
3. Millaisia keskusteluja virtuaalisuus ja autenttisuus ovat herättäneet virtuaalimuseoiden taiteen esittämisessä?
4. Miten virtuaalimuseon kävijää voidaan aktivoida?
5. Millaisia tulevaisuuden mahdollisuuksia Digimuseo voi hyödyntää?

Tutkielma on luonteeltaan kvalitatiivinen ja ilmiölähtöinen. Tutkielma lähestyy virtuaalisen taiteen kokemista fenomenologian ja neuroestetiikan kautta. Fenomenologia tarjoaa taustaa omakohtaisten kokemusten, subjektiivisten aistimusten sekä elämysten tarkastelulle (“Fenomenologia”. Koppa [www-sivu](#)). Neuroestetiikka sen sijaan esittää kognitiivisten tutkimustulosten avulla, kuinka aivotoiminta ja hormonit ohjailevat keskittymistämme sekä kokemuksiamme (Pearce ym. 2016, 266). Neuroestetiikka ja fenomenologia tarjoavat tarkastelukulmia ihmisen virtuaalitaidekokemusten kompleksiseen hahmottamiseen. Vaikka universaalialta taiteen kokemista tai jopa taidekokemusta on pyritty selvittämään jo antiikin Kreikassa, nykytiedon valossa yhtä oikeaa ja jokaista subjektiä sitovaa taidekokemusta ei ole olemassa (Myllyntaus 2018). Ihmiskokemuksen kompleksinen luonne vaatii siis tulkittaessa eri näkökulmia, jotka sekä tukevat, horjuttavat että komplementoivat toisiaan.

Tutkielma pyrkii valottamaan taiteen kokemista virtuaalimuseoissa kokijan näkökulmasta. Näen, että ilmiöiden taustoittaminen auttaa virtuaalista taiteen esitystä enemmän, kuin yksiselitteisten “ratkaisujen” antaminen. Ihmiskokemus ja taiteen vuorovaikutus ovat monikompleksinen verkosto, jota ei voi tulkita vain yhdestä näkökulmasta tai yhden tieteellisen menetelmän kautta. Tieteiden jaottelu eri osa-alueiksi sekä lähestymistapojen vastakkainasettelu on ihmisen konstruoimaa. Sen sijaan, että antaisin tutkielmassa liikaa valtaa tietyn ajanjakson tutkimuksen trendeille tai pelkästään puhtaasti humanistiselle taiteenteorialle, pyrin löytämään vihjeitä siitä, kuinka taidekokemukseen on mahdollista vaikuttaa — vai onko se edes mahdollista? Tuen monipuolista kirjallisuutta asiantuntijahaastatteluilla.

Tutkielma on toteutettu toimeksiantona suomalaiselle virtuaalimuseopalveluntarjoaja Digimuseolle. Tämän vuoksi hyödynnän heidän alustaansa aineistona ja tarkastelukohteena. Digimuseo esiintyy erityisesti viidennessä luvussa, jossa keskitytään digitaalisen alustan luomiin mahdollisuuksiin. Luvussa esitän muutamia vaihtoehtoja siitä, kuinka Digimuseo voisi sitouttaa kyseisiä asiakasryhmiä itseensä. Muiden lukujen pohdinnat ovat yleispätevämpiä ja koskettavat niin Digimuseota kuin muita virtuaalisia museoita.

1.2 Tutkielman lähteet

Tutkielma rakentuu taidehistorian, fenomenologian, mediatutkimuksen, museologian, tietojärjestelmätieteiden ja psykologian tutkimuskirjallisuudesta. Tavoitteena on ollut rakentaa poikkitieteellinen kirjallisuuskatsaus, jonka avulla virtuaalimuseon ja virtuaalisuuden ilmiötä pystytään tarkastelemaan. Tavoitteenani on selvittää niin humanistisesta kuin

kognitiivispsykologisesta näkökulmasta, miten virtuaalisten näyttelyiden tarjoajat voisivat hyödyntää ihmisen biologisia ja psykologisia vasteita taidetta esittäessä. Fenomenologinen lähestymistapa huomioi kokemuksissa katsojalähtöisyyden (”Fenomenologia”. Koppa www-sivu). Sama teos voi herättää erilaisia merkityksiä eri ihmisten kehoissa. Tästä johtuen fenomenologian alla tarkasteltavat termit autenttisuus ja virtuaalisuus sekä niiden kokemukset eivät ole samalla lailla yksiselitteisiä, kuin neuroestetiikan alla tutkitut hormonivasteet. Täten tavoitteenani onkin herättää keskustelua ja pohtia, kuinka kyseisiä ilmiöitä on tulkittu ja kuinka niitä saatetaan tulevaisuudessa tulkita.

Tutkielman tarkoitus on olla pohdiskeleva, minkä vuoksi tutkielman alkuluvut pohjautuvat vahvemmin tutkimuskirjallisuuteen, kun taas luku 5 hyödyntää enemmän asiantuntijahaastatteluja sekä vapaampaa pohdintaa. Merkittäviä lähteitä tutkielmassa ovat Museoliiton www-sivun tarjoamat lähteet, ICOMin julkaisu *ICOM Museotyön eettiset säännöt* (2021) ja Opetushallituksen sekä Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisut. Nämä tahot antavat ohjeistuksia ja sääntöjä museotyöhön tarjoten kehyksen, jonka sisällä niin fyysiset kuin virtuaaliset museot harjoittavat toimintaansa.

Tutkielmassa nostettujen ilmiöiden tarkastelun tavoitteena on auttaa virtuaalimuseoiden kehittäjiä sekä käyttäjiä. Aikaisempi virtuaalimuseoiden tutkimus on pääasiassa keskittynyt käyttäjäkokemuksien ja -palautteen tarkasteluun. Aikaisemmat tutkimukset eivät ole siis keskittyneet itse käyttäjien, eli ihmisten, biologisiin ja psykologisiin käytös- ja ärsykevasteisiin tai virtuaalisen taiteen kokemisen subjektiiviseen kompleksisuuteen. Virtuaalimuseoista tehty tutkimus on pääsääntöisesti kyselytutkimuksin kerättyä dataa. Suurin osa löytämästäni kirjallisuudesta koski Google Arts & Culture -palvelualustaa, joka on Googlen käynnistämä voittoa tavoittelematon hanke kulttuurin ja taiteen tallettamiseen sekä sen saavutettavuuden lisäämiseen verkon kautta (”About”. Google Arts & Culture www-sivu). Vastaajat ovat vaihdelleet tutkimuksissa museoammattilaisista virtuaalimuseon käyttäjiin otantojen ollessa noin 40–100 henkilön välillä. Tutkielmassani suoritin kyselytutkimuksen sijaan asiantuntijahaastattelut, sillä näin asiantuntijahaastatteluista saatavan datan tarjoavan monipuolista ymmärrystä ilmiöstä sekä sen tulevaisuuden odotuksista.

Digitaalisista museoista on jonkin verran kirjoitettu artikkelityyppisiä tutkimuksia. Kuten kyselytutkimuksia hyödyntäneet artikkelit, myös artikkelityyppiset tutkimukset käsittelevät pääsääntöisesti Google Arts & Culturea.

Asiantuntijahaastatteluja varten otin yhteyttä viiteen eri asiantuntijaan, joista kolme vastasi tutkimushaastatteluuni. Haastattelu toteutettiin sähköpostitse. Tämän johdosta asiantuntijat pystyivät paneutumaan kysymyksiin ja vastaamaan omien aikataulujensa puitteissa.

Haastattelutuloksia on hyödynnetty alaluvussa 2.2, 2.3 sekä läpi luvun 5.

Asiantuntijahaastatteluihin osallistuivat asiantuntijat Digimuseon, saavutettavuuden sekä digitaali-alustojen suunnittelujen tahoilta. Digimuseon puolesta asiantuntijahaastattelun antoi Anne Mäkijärvi, joka toimii hankkeessa projektipäällikkönä. Mäkijärvi tarjoaa haastattelunsa kautta dataa Digimuseon toiminnasta. Toisena haastateltavana toimi creative strategist -nimikkeellä työskentelevä Janne Itäpiiri, jolla on työkokemusta digitaali-alustoja tuottavassa yrityksessä. Itäpiirillä on koulutusta sekä animaation ja visualisaation että markkinointiviestinnän ja graafisen suunnittelun saralla. Itäpiiri valikoitui haastateltavaksi, sillä hän on luennoinut osallistumallani museologian kurssilla. Tuolloin Itäpiiri edusti virtuaalitodellisuutta tuottavaa Zoan -yritystä. Kolmantena haastateltavana oli Aura Linnapuomi, joka toimii erityisasiantuntijana Kulttuurikaikille -organisaatiossa. Linnapuomin koulutus on musiikin puolelta. Linnapuomi valikoitui haastateltavaksi, sillä koin tärkeäksi virtuaalimuseoiden saavutettavuuden huomioimisen. Täten otin yhteyttä Kulttuurikaikille -organisaatioon, joka tarjoaa tietoutta kulttuurin saavutettavuudesta sekä sen yhdenvertaisesta esittämisestä ("Kulttuurikaikille". Kulttuurikaikille [www-sivu](http://www.kulttuurikaikille.fi)).

2 Museoympäristön muutos taiteelle

Museot ovat käyneet läpi sisäisiä muutoksia vastatakseen digitaaliseen aikakauteen. Digitaalisuus on upottautunut “normatiiviseksi” osaksi museo-organisaatiota. Tämä on sekä johtanut että tulee jatkossakin johtamaan museoon liitettyjen odotusten ja strategioiden uudelleenmäärittelyyn. (Adams 2019, 290.) 2000-luvulla museot ovat nostaneet yhä keskeisimmiksi tavoitteiksi interaktiivisuuden sekä taiteen ja katsojan välittömän kohtaamisen. Vapaa-ajan ja vapaa-ajan palveluiden tarjonnan lisääntyminen on johtanut museot keskinäiseen kilpailuun, museoiden tarjonnan monipuolistumiseen, tiheämpiin väliaikaisnäyttelyihin ja spektaakkelimaisten näyttelyelämysten luomiseen. Yhä useampi museo haluaa kalastella kansainvälisiä kävijöitä. Digitaalisuuden integroiminen osaksi museoita on tapahtunut jopa pienissä ja keskisuurissa museoissa vähintään kokoelmahallinnan puolella.

Muutokset johtavat uuden innovointiin ja vanhan kehittämiseen. Eräs esimerkki digitaalisuuden vaikutuksista museomaailmassa on virtuaalimuseoiden synty. Virtuaalimuseoiden kirjo on toisaalta hetero- toisaalta homogeeninen. Johtavat virtuaalimuseopalveluntarjoajat, kuten Google Arts & Culture, tuottavat fyysisiin museoihin pohjautuvia tai imitoivia näyttelyitä. Konseptina virtuaalimuseot ovat kuitenkin varsin tuore ilmiö, mikä viittaa siihen, että ne tulevat kehittymään ja löytämään mahdollisesti toisenkinlaisia esityskäytänteitä. Kiinnostavaa onkin, kuka virtuaalimuseoiden tarjoajista ehtii luomaan uudenlaisia esityskäytänteitä ensin.

Tässä luvussa pohjustan lyhyesti pääpiirteet taiteen aseman muutoksesta museon historian aikana, minkä jälkeen keskityn digitaalisen aikakauden museoihin. Tavoitteenani on luoda kuvaa virtuaalimuseoista niin nykyhetkessä kuin tulevaisuudessa. Virtuaalimuseota käsittelevässä alaluvussa 2.3 hyödynnän Janne Itäpiirin sekä Aura Linnapuomin asiantuntijahaastatteluita. Heidän kommenttejaan löytyy lisää luvusta 5. Kuten asiantuntijahaastattelutkin, myös Digimuseo esiintyy sekä tässä luvussa että luvussa 5. Alustan kyseistä konseptia tiiviisti, minkä jälkeen kuljetan Digimuseota 5. luvun mukana esimerkkien avulla.

2.1 Taiteen kytkös museoon

Museotoimintaa ohjaa Suomessa museolaki. Museot ovat kansainvälisen museoneuvosto ICOMin, museolain sekä suomalaisen Museoliiton määritelmien mukaan pysyviä, yleisölle

avoimia sekä taloudellista hyötyä tavoittelemattomia organisaatioita, jotka hankkivat, säilyttävät, tallentavat, hoitavat ja tutkivat aineellista sekä aineetonta kulttuuri- ja luonnonperintöä. Kerättyä kulttuuri- ja luonnonperintöä esitetään tiedon, tarinoiden sekä elämysten kautta yleisölle. Museot toimivat muistiorganisaatioina, joiden tarkoituksena on säilyttää kulttuuriperintöä sukupolvien yli sekä tallettamalla että tutkimalla sitä.

Kulttuuriperintö voi kattaa sanallisia kertomuksia, rakennuksia, näytteitä, fossiileja, taideteoksia, muistomerkkejä ja esineitä. Kulttuuriperinnön saavutettavuuden turvaamiseksi museot järjestävät näyttelyitä sekä opastuksia, julkaisevat tutkimuksia sekä neuvovat alaan liittyvissä kysymyksissä. (“Mikä on museo”, “Mitä museot tekevät” & “ICOMin museomääritelmä”. Museoliitto www-sivu; “Museolaki 314/2019”. Finlex www-sivu.)

Länsimainen museoinstituutio on keskeinen instituutio Euroopan taidemaailmassa. Museoinstituution levittäytyminen on ollut kolmella viimeisellä vuosikymmenellä mahdollista sekä julkisten että yksityisten rahoitusten avulla, mikä on mahdollistanut vanhojen kokoelmien laajentamisen ja uusien luomisen. (Poulot 2012, 198; Carrier 1987, 83, 86.) Suomalainen museotoiminta pohjautuu vahvasti pohjoismaiseen malliin. Pohjoismaista kulttuuripolitiikkaa yhdistää hyvinvointisuuntautuneisuus, vaikutusvaltaiset taiteilijajärjestöt, alhainen yksityisten tukien taso, suhteellisen tasa-arvoinen kulttuurielämä, kulttuuripolitiikan ja kansallisen identiteetin rakentamisen yhteys sekä suhteellisen vahvat ministeriöt ja taideneuvostot kansallisella tasolla. (Hylland 2017, 66.)

Koska olemme tottuneet visuaalisten taideteosten esitystapoihin moderneissa gallerioissa ja museoissa, on helppo unohtaa, kuinka äskettäin nämä taiteen esitystavat on luotu ja miten ne vaikuttavat arvioomme taideteoksista. Nykymuseoissa teos näyttäytyy itsenäisenä teoksena tai teoksista koostettuna järjestelmällisenä kokoelmana. Taidemuseoissa taide esitetään yhä pääosin keinovalaistuksessa, jossa valkoiset seinät eristävät sen visuaalisesti muista teoksista ja ulkomaailmasta. Taidemuseoiden tilat on erikseen luotu taiteen esittämiseksi, mutta tiloihin päätyvä taide on kuratoitua. (Carrier 1987, 85, 86.)

Nykytilaansa museoinstituutio on muovautunut historiallisen prosessin myötä. Ennen museoinstituution muodostumista taideartefaktien omistus oli keskittynyt pääasiallisesti kirkolle ja kuninkaille. Esineiden keräilyyn intouduttiin erityisesti löytöretkien seurauksena 1500-luvulla. Syntyi kuriositeettikabinetit, joiden avulla keräiltyjä kohteita kuten sulkia, koruja ja veistoksia esiteltiin. Kabinettien seinien tullessa vastaan keräilykokoelmien artefaktit levittäytyivät huoneiden mitalta lattiasta kattoon. (Carrier 1987, 84—85.)

Kokoelmapolitiikka erosi kuriositeettikabinettien aikana nykyisestä, sillä erottelua ihmisen (kulttuuri) ja ympäristön (luonto) välillä ei ollut olemassa. Luonto tulkittiin taiteilijaksi ja taiteilija luonnon tulkiksi. Taiteilija loi muodon kaaokselle. Täten sekä suuri maalaus että australialainen lintu olivat keskinäisistä eroavaisuuksistaan huolimatta harvinaisia objekteja, jotka voitiin esittää vierekkäin kokoelmassa. (Poulot 2012, 199; Carrier 1987, 84–86.)

1600-luvulta lähtien taidetta alettiin esittämään seurapiirielämän keskuksina toimivien salonkien seinillä. Keräilyn ihanne ja tutkimuksen ideaali johtivat 1700-luvulta alkaen oppineiden kokoelmien kehittämiseen ja sen myötä olemassa olevien instituutioiden, kuten akatemioiden, sairaaloiden ja yliopistojen kokoelmien muotoutumiseen. Taksonomian synnyn ja tieteiden nousun myötä maailmaa alettiin jaotella uudella tavalla. Tämä näkyi myös kokoelmien ja näyttelyiden uudenaikaisena järjestäytymisenä. Luonto ja kulttuuri erotettiin toisistaan, ja kulttuuri jaoteltiin aikakausittain. (Poulot 2012, 199; Carrier 1987, 84–86.) Yhä nykypäivänä museoissa hyödynnetään taksonomiale tyypillisiä järjestämisperiaatteita. Museoinstituutio alkoi muodostua sellaiseksi kuin tunnemme sen tänä päivänä.

Taiteen esityspaikkojen ja järjestämisen lisäksi eroa nykyiseen on ollut teosten näkemiseen oikeutetuilla henkilöillä. Kyseiset henkilöt ovat saaneet päättää, kuinka esillä olevasta taiteesta puhutaan. Vaikka jo salongit mahdollistivat yleisön aktiivisemmän osallistumisen ja taidekritiikin, ovat historian saatossa säilyneet taidearviot olleet pääasiallisesti koulutettujen miesten kirjoittamia ja aikansa ihanteisiin, aatteisiin ja teorioihin pohjautuvia. Taiteen luonne määriteltiin ja sitä hallittiin ylhäältä käsin asiantuntijaeliitin toimesta. Taiteen säännöt nähtiin yleismaailmallisina, sillä erimielisyydet taiteen arvioinnista luettiin kokemuksen ja koulutuksen puutteina. Kiinteiden esteettisten kategorioiden kumoutuessa 1800-luvulla syntyi kriittinen asenne, jota on sovellettu myös muilla yhteiskunnan osa-alueilla kuten poliittisessa elämässä. Taiteilijat alkoivat haastamaan museoinstituutiota haluten luoda saavutettavaa, museoinstituutiosta irtautunutta tai ajalleen radikaalia taidetta. (Poulot 2012, 199; Carrier 1987, 83–84.) Museoinstituutiosta haluttiin irrottautua, mutta siitä huolimatta usea siitä irti pyrkinyt taideryhmittymä päätyi museoinstituution arvostamaksi, ja sitä kautta osaksi taiteen kaanonin.

1900-luvulla alkanut taiteen dikotomisesta kaksijakoisuudesta irtautuminen on muuttanut ihmisten suhtautumista museoinstituutioon. Menneiden salonkien ja modernien museoiden tarjotessa kuratoituja näyttelyitä nykyihminen kaipaa yhä enemmän kosketusta joko taiteen

autenttiseen omistamiseen tai näyttelyiden kuratoinnin taustatekijöiden avaamiseen. Nykymuseoiden tavoitteeksi on nähty moniäänisten ja reflektioivien ympäristöjen luominen. (Carrier 1987, 84; Huhtamo 2013, 123.) Historioitsija ja kulttuuriperinnön tutkija Dominique Poulot väittää, etteivät nykypäivän museot ylläpidä samanlaista itsestään selvää statusta kuin vuosisata sitten. Hänen mukaansa museoiden tulee nykyään sekä perustella perintönsä periaatteet, identifioida tutkimuksellinen identiteettinsä että määritellä roolinsa osana esimerkiksi eurooppalaista ja kansallista kulttuuria. (Poulot 2012, 207, 214.) Museot joutuvat siis osoittamaan oman paikkansa suhteessa toisiin museoihin ja kulttuuri-instituutioihin. Tästä huolimatta museon legitimitetti ei yhäkään ole kiistettävissä.

2.2 Museoinstituution digitalisoituminen

Median läsnäolo vaikuttaa ymmärrykseemme museosta kulttuuri-instituutiona. Digitalisoitumisella on ollut osansa museoiden auktoriteetin ylläpitämisessä, brändin luomisessa ja saavutettavuuden lisäämisessä. (Drotner ym. 2018, 6.) Viime vuosikymmeninä mediavälitteinen viestintä on monipuolistunut sekä digitaalisten mediateknologioiden että niiden avulla digitaaliseen muotoon käännetyn kulttuurin ansiosta. Mediateknologioita ovat tietokoneet, VR-lasit sekä matkapuhelimet. Niiden avulla digitaalisiksi kulttuuriksi kääntyviä mediatuotteita ovat esimerkiksi taideprintit, elokuvat ja valokuvat. Teknologian ja ideoiden leviämistä vauhdittanut globalisaatio on nopeuttanut myös museoiden viestinnän muuntumista yhä digitaalisemmaksi. Samalla kuvaan ovat astuneet ääniopasteet, älytaulut ja QR-koodein nähtävät AR-lisäykset.

Kulttuurihistorioitsija Ole Marius Hylland (2017, 64) on arvioinut digitaalisuuden leviämisen osaksi museotoimintaa suurimmaksi yksittäiseksi muutokseksi museoinstituution muotoutumisen jälkeen. Historiallisesti 1990-luvun puoliväli on näyttäytynyt museoiden digitalisoinnin muotoutumisaikana. Kulttuuripoliittisesta näkökulmasta museokokoelmien digitalisointia voidaan pitää kahdenlaisena vallan uudelleenjakona. Yhtäältä digitalisaatio on nähty lähes kahden vuosikymmenen ajan kulttuuridemokratian välineenä. Digitoidusta kulttuuriperinnöstä on tullut toisaalta myös globaalien digitaalisten yritysten keskipiste, josta taidekokoelmia verkkoon tarjoava Google Arts & Culture on esimerkki. Taiteen digitalisointi on siis sekä liikehdintää kohti parempaa julkista saavutettavuutta ja osallistumista että lisääntyvää yhteistyötä yksityisten yritysten kanssa. Tämä ilmiö on havaittavissa myös muilla digitaalisissa ympäristöissä esitettävillä kulttuurin osa-alueilla. Taiteen digitalisaation

vaikutukset ja vallan uudelleenjako näyttävät johtavan julkisen kulttuuripolitiikan merkityksen vähenemiseen. (Hylland 2017, 67–68.)

Digitalisaation hyödyntämistä museoissa ajaa Museoliiton laatima listaus museoalan ajankohtaisista muutostavoitteista. Listalta löytyy digitalisaation lisäksi museoiden kokoelmien sekä näyttelyiden saavutettavuuden kehittäminen, museoiden pitkän aikavälin rahoituksen turvaaminen sekä kestävä kehityksen edistäminen. (“Perustietoja museoalasta”. Museoliitto www-sivu.) Digitalisaation mahdollistama kokoelmien ja taidenäyttelyiden tarinoiden virtualisointi tarjoaa mahdollisuuden lähes rajattomille yhtäaikaistulle yleisölle paikasta ja ajasta riippumatta.

Digitalisoitumisen seurauksena taiteen esityskäytänteet ovat lisääntyneet. Esityskäytänteillä viitataan tutkielmassa tapoihin, joilla taidetta esitetään. Esityskäytänteitä voivat olla esimerkiksi fyysisessä museossa toteutettu taideteosten ripustus tai virtuaalinäyttelyyn luotu esitystapa kuten virtuaalinen maailma, jossa teokset ovat esillä. Digitaalisista uusista esityskäytänteistä niin lisätty todellisuus, virtuaalitodellisuus kuin digitaalisesti mallinnetut virtuaaliesitykset mahdollistavat kulttuurin uudelleen esittämisen ja digitaalisen tarinankerronnan. Digitaalinen tarinankerronta on luova prosessi, jossa tarinoiden kertomisen taito ja teknologia yhdistyvät. Museoiden kertomukset ja taideteosten taustat ovat usein kompleksisia, minkä vuoksi niiden esitys hyötyy useista lähteistä kuten kartoista, aikajanoista, kuvista ja äänistä. Digitaalisessa muodossa näitä eri esityksiä on mahdollista integroida yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. (Caspani ym. 2017, 115.) Havainnot virtuaalimuseoista osoittavat, että digitaalisesti konstruoitu ajallinen, visuaalinen ja geospaatialinen ulottuvuus tarjoavat arvokkaita mahdollisuuksia digitaalisen datan uudelleenkäyttöön ja levittämiseen (Caspani ym. 2017, 117–118).

Museot ovatkin keskittäneet voimavarojaan viime vuosina kulttuuri- ja luonnonesineiden säilyttämisen ja konservoinnin lisäksi orgaanisten tarinoiden ja tunteiden esittämiseen. Yleisölle museoiden tekemä kulttuurityö on näkyvimmillään näyttelyiden kautta. Näyttelytoiminnan kehittäminen kuraattorien ja pedagogisten käytäntöjen avulla on korostanut näyttelykiertoa sekä vuorovaikutuksellisten näyttelykokemusten luomista. (Drotner ym. 2018, 8.) Museot haluavat paljastaa suhteita ja konteksteja tukemaan rikkaampia ja houkuttelevampia taidekokemuksia. Teemojen, ideoiden ja suhteiden priorisointia voidaan pitää yhtenä modernin museon vahvuuksista. Tämä suuntaus avaa mahdollisuuksia määrittellä uusia tulkintamenetelmiä, jotka sopivat erityisen hyvin monimutkaisten järjestelmien, kuten

rakennetun ympäristön ja maisemien esittämiseen museossa. Juuri tällaisiin esityksiin virtuaalimuseossa järjestettävät näyttelyt ovat otollisia. Virtuaalinen tila antaa lähes rajattomat mahdollisuudet luoda, innovoida ja muotoilla historian esityksiä aiheuttamatta haittaa fyysisille artefakteille tai ympäristöille. Visuaaliset esitykset opettavat kykyä hahmottaa historiaa sekä sen keskinäisiä suhteita.

2.3 Digimuseo

Digimuseo.fi on virtuaalinen palveluntarjoaja, jonka tavoitteena on museotoiminnan kehittäminen, museoiden yhteistyön edesauttaminen sekä kulttuuriperinnön saavutettavuuden ja digitaalisen tallentamisen edistäminen. Digimuseon omistavat Suomen museoliiton hallinnoima FMA Creations Oy sekä John Nurmisen Säätiö. Sen toimintaa ylläpitää yhteiskunnallinen organisaatio Yhteinen Perintö Oy. (“Mikä Digimuseo”. Digimuseo [www-sivu](#).) Digimuseo on samalla oma museonsa sekä näyttelyiden kautta olemassa olevien museoiden jatke. Digimuseon ensimmäisenä toimintakautena eli vuonna 2020 museon kävijämäärä oli 23 100 kävijää vuodessa. Seuraavana vuonna kasvua tapahtui 58,5 % edellisvuoteen vuoden 2021 kävijämäärän ollessa 39 500 vuodessa. (AM 20.4.2022.)

Digimuseon internetsivut toimivat digitaalisena näyttelyalustana ilmaisille verkkonäyttelyille sekä maksullisille virtuaalikerroksille. Digimuseo tarjoaa yhteistyömuseoilleen teknologian näyttelyiden tallentamiseen sekä kokoelmien saavutettavuuden lisäämiseen. (“Mikä Digimuseo”. Digimuseo [www-sivu](#).) Digimuseo tarjoaa asiakasmuseoilleen teknologian, tuotantoprosessin sisältöjen tuottamisen sekä niiden maksullisen tarjoamisen kuluttajalle. Näyttelyiden immateriaalioikeudet ovat Digimuseon omistuksissa. Myös markkinointi hoidetaan täten palvelun puolesta, vaikkakin yhdenntysty markkinoinnista Digimuseon ja kulttuuriorganisaation puolesta hyötyvät molemmat tahot. (AM 20.4.2022.) Tällä hetkellä Digimuseon ilmaiset näyttelyt koostuvat 3D-näyttelyistä, 360° -näyttelyistä sekä 3D-gallerian pohjalle rakennetuista näyttelyistä. Tulevissa projekteissa Digimuseo tulee hyödyntämään niin sanottua hybridimallia, jossa yhdistyy 360°- ja 3D-tekniikkaa. (AM 20.4.2022.)

Saavutettavuutta on mahdollista edistää esittelemällä Digimuseon kautta yhteistyömuseoiden jo menneitä näyttelyitä ja kokoelmia sekä huomioimalla käyttäjäryhmät, joille museokäynti fyysiseen näyttelyyn on haastavaa tai mahdotonta. Suurin osa nykyisestä Digimuseon tarjonnasta on esillä sekä näyttelyn tuottamassa museossa että Digimuseon internetsivuilla. Osa Digimuseon näyttelyistä on luotu vain verkkoalustan kautta nähtäviksi.

Virtuaalimuseot tallettavat näyttelyitä verkkoon ilman, että ne vievät fyysistä tilaa ympäristöstämme. Digimuseo ja virtuaalisuus mahdollistavat kokonaisvaltaisen, monissa ulottuvuuksissa toimivan museon rakentamisen. Virtuaalisuuden avulla kulttuuriperinnön instituutiot voivat kutoa uusien todellisuuksien ja tulkintojen verkoston, joka välittää menneisyyttä eteenpäin (Trant 2013, 311). Kulttuurin tallentamista on harjoitettu aikansa mediuumeilla. Nyt luolamaalausten, kirjallisten tekstien ja valokuvien jatkeeksi on noussut uudenlainen digitaalinen alusta, joka kykenee tarjoamaan kulttuurin esittämistä monipuolisesti ja luovasti.

2.4 Virtuaalimuseo

Virtuaalimuseo on kokoelma digitaalisesti tallennettuja kuvia, äänitiedostoja, tekstidokumentteja ja muita historiallisesti, tieteellisesti tai kulttuurillisesti kiinnostavia tietoja, jotka ovat saatavilla internetin välityksellä. Useat virtuaalimuseoista ovat institutionaalisten museoiden sponsoroimia ja täten tarjoavat kokoelmiansa saavutettavaksi virtuaalisessa muodossa. ("Virtual Museum". Britannica www-sivu.) Tällä hetkellä virtuaalimuseot esittävät näyttelyitä pääasiallisesti joko näyttelysaleja kuvauttamalla tai niitä digitaalisesti rakentamalla. Virtuaalinäyttelyt mallintavat täten vielä parhailtaan pääsääntöisesti fyysisiä näyttelyitä. Katsoja voi liikkua virtuaalitulassa suhteellisen vapaasti tarkastellen taide-esineitä eri näkökulmista ja etäisyyksiltä. Virtuaalimuseoalustoista niin Digimuseo kuin suuryhtiö Googlen omistama Google Arts & Culture tarjoavat pääsyn eri museoihin ja kokoelmiin yhdeltä verkkosivulta.

Google Arts & Culturen alla toimiva Google Art Project (GAP) sisältää sekä mallinnettuja virtuaalinäyttelyitä että kuvattuja museokokoelmia. Digitaalisesti mallinnetut näyttelyt antavat kävijän liikkua virtuaalitulassa vapaammin, kun taas panoraamakuvien Google Street View -tekniikalla koostetut virtuaalinäyttelyt määrittävät liikuttavat paikat käyttäjälle ennalta. (Vosinakis & Tsakonas 2016, 20, 22.) Zoomaus ja lisätietojen saanti teoksista on mahdollista molemmissa virtuaaliesityksissä.

Myös Digimuseo tarjoaa asiakasorganisaatioilleen kahta eri teknologiaa yhteistyökumppaneidensa kautta. Insite Finland toteuttaa sekä 360° kuvattuja näyttelyitä, jotka hyödyntävät Google Street View -tekniikkaa. Arilyn puolestaan tarjoaa diginäyttelyiden rakentamiseen oman Virtual Art Gallery -työkalun, jossa on valmiita 3D-mallinnettuja tiloja, jotka ovat muokattavissa. Yritys voikin

tarvittaessa räätälöidä ja mallintaa tiloja asiakasorganisaation toiveiden mukaan. Molempiin näyttelymalleihin voidaan sijoittaa lisäsisältöjä teksti-, kuva-, ääni-, video- ja 3D-sisällöille.

Erilaiset kuvantamismallit mahdollistavat erilaiset kuvantamistavat. 360°-panoraamakuvaus soveltuu erityisesti museokohteisiin, joissa museomiljöön ja tilan korostaminen on olennainen osa digitaalista kävijäkokemusta. 3D-mallit soveltuvat sen sijaan tuotantoihin, joissa kävijälle halutaan tarjota kokemus olemassa olevasta museotilasta sekä nostaa esille kokoelma-aineistoja, joita ei voida tuoda esille fyysisiin näyttelytiloihin. 3D-malleissa sisältöjen muokkaaminen sekä vaihtaminen on helppoa. (AM 20.4.2022.) Sekä Digimuseo että Google Arts & Culture pyrkivät toistamaan fyysisen museokäynnin kokemusta ja saamaan käyttäjän tuntemaan immersiota digitaaliseen tilaan.

Fyysisissä museoissa painopiste kohdentuu yleensä esiteltävän esinekokoelman visuaalisiin ominaisuuksiin kuten muotoon, kokoon sekä tekstuuriin. Virtuaalimuseossa teosten tarkastelu keskittyy virtuaalisesti mallinnettujen objektien lisäksi laajemman tiedon tarjoamiseen. Virtuaalinen näyttely on erinomainen alusta personoidulle museokierrokselle sekä oppimiselle, sillä hyperlinkki- ja multimediaominaisuuksien avulla digitoituja esityksiä voidaan koota yhteen useista lähteistä nautittavaksi. (Vosinakis & Tsakonas 2016, 21.)

Lisäksi digitaalitekniologia mahdollistaa museoille taide-esineiden sekä ympäristöjen manipuloinnin ilman riskiä, huonokuntoisten artefaktien esittämisen sekä luovuuden hyödyntämisen osana virtuaalitalan suunnittelua. Virtuaalimuseot toteuttavat museoiden ydinperiaatetta tuodessaan kokoelmiaan ja tutkimustaan saavutettavaksi. Virtuaalisuus rikkoo fyysisen etäisyyden rajoja mahdollistaen näyttelyyn pääsyn toiselta puolelta maapalloa internetyhteydellä ja medialaitteella. Verkkoselailija voi löytää museoiden luomaa virtuaalimateriaalia spontaanistikin. Virtuaalimuseoiden implisiittinen seuraus on, että on olemassa näyttelyitä, jotka ovat esillä pelkässä virtuaalitalassa. (Battro 2013, 144.)

Selvittääkseni virtuaalimuseokävijöiden tavoitteita kysyin asiantuntijahaastattelujen yhteydessä, miksi kävijä saattaisi valita virtuaalimuseon fyysisen museon sijasta. Edellisten argumenttien lisäksi Itäpiiri listasi virtuaalimuseoissa kiinnostaviksi tekijöiksi kokemuksellisuuden, laajat aukioloajat, pelilliset elementit, matalan saapumiskynnyksen, tiedon hakemisen helppouden sekä fyysisen museokierroksen tueksi virtuaalinäyttelyn hyödyntämisen. Muita vaikuttavia tekijöitä voi hänen mukaansa olla virtuaalinäyttelyjen edullisuus tai ilmaisuus sekä uusien kokemusten hankkiminen. (JI 25.3.2022.) Myös Linnapuomi yhtyy edellisiin listauksiin. Itäpiirin kommenttien lisäksi Linnapuomi luettelee

virtuaalimuseoon saapumisen syiksi kävijän kiinnostuksen digitaalisiin ratkaisuihin sekä maantieteellisten rajoitteiden lisäksi sosiaaliset ja terveydelliset rajoitteet. Ilmaiset virtuaalinäyttelyt helpottavat vierailua useaan kertaan, mikä mahdollistaa esimerkiksi rauhallisemman teosten tarkastelun. (AL 8.4.2022.)

Onnistuneen virtuaalimuseon takeeksi Itäpiiri (JI 25.3.2022) mainitsee lisäksi useat kokemuspolut, jotka mahdollistavat yhden näyttelyn kokemisen usealla tavalla. Taiteen tarkastelulle Itäpiiri kokee virtuaalimuseon erinomaisena, sillä taidetta voidaan avata auki luomalla demonstratiivisia esityksiä, teoskorrelaatioita sekä virtuaalisia teosvastineita. Lisäksi virtuaalimuseo tarvitsee Itäpiirin mukaan onnistuakseen tehokasta ja ammattimaista markkinointiviestintää. Viestinnän sisällön tulisi olla laadukasta sekä sisällöllisesti että erityisesti visuaalisesti miellyttävää. Virtuaalimuseo luo odotuksia fyysisestä museosta, joten onnistunut virtuaalimuseokäynti liittyy positiivisia odotuksia fyysistä museota kohtaan. (JI 25.3.2022.) Virtuaalimuseon menestykseen vaikuttaa myös eri kävijäryhmien huomiointi. Linnapuomi korostaa, että virtuaalisen museonkin tulisi olla saavutettava ja mahdollisimman esteetön. Keskeistä näyttelyille olisi WCAG 2.1. -verkkosisällön saavutettavuusohjeistusten huomiointi sekä niin teknisestä toteutuksesta vastaavien saavutettavuusosaaminen. (AL 8.4.2022.)

Virtuaalimuseo toimii samalla sektorilla kulttuuri- ja viihdetarjonnan kuten teatterin, konserttien, suoratoistopalveluiden ja pelien kanssa. Laajasta kulttuuritarjonnasta huolimatta näen virtuaalimuseoissa suuren potentiaalin. Virtuaalimuseo on mahdollisuus leikitellä sekä saavuttaa kotoa käsin. Virtuaaliseen tilaan kyetään niputtamaan tietoa, mielikuvia, ääniä, kuvia ja videoita tavalla, josta fyysinen näyttelytila voi vain haaveilla. Virtuaalimuseoiden luominen vaatii kuitenkin pohdintaa museon tavoitteista. Erottautuakseen virtuaalinäyttelyn tavoitteet tulisi määrittää suunnitteluvaiheessa auki. Miten virtuaalinäyttely ylläpitää käyttäjän osallistumista muuttamatta sitä päätavoitteeksi? Kuinka tehdä ero museonäyttelyn ja viihdesovelluksen välillä? Miten fyysisen museotilan tulisi liittyä virtuaaliseen museotilaan? Vai onko tämä edes tarpeellista? Voiko virtuaalimuseo olla vain kopio fyysisestä museosta vai pitäisikö sen olla jotain radikaalisti erilaista? Kuinka tärkeää on käyttäjän vuorovaikutteisuus?

3 Virtuaalitaiteen eksistentiaalinen kohtaaminen fenomenologian näkökulmasta

Virtuaalinen taide sekä virtuaalisesti esitetty taide herättävät tunteita virtuaalisen luonteensa vuoksi. Olemme tottuneet kohtaamaan analogisia teoksia konkreettisesti osana fyysistä ympäristöä. Taidetta oletetaan kohdattavan taidemuseoiden seinillä tai julkisen taiteen muodossa. Oletuksemme ja tottumuksemme ohjaavat virtuaalisen taiteen kohtaamistamme, minkä vuoksi keskustelu ymmärryksestämme taiteen paikasta sekä luonteesta on tärkeää. Subjektiiiviset reaktiomme taiteeseen muodostuvat suhteessa omiin ruumiillisiin kokemuksiimme. Tällaista taiteen kohtaamista tutkii fenomenologia. Fenomenologisesta näkökulmasta voidaan tarkastella sekä virtuaalisuuden luonnetta että virtuaalisesti tuotettujen taideteosten sekä näyttelyiden autenttisuutta. Ymmärrys autenttisuuteen ja virtuaalisuuteen liitettyistä oletuksista auttaa laajentamaan näkemystämme taiteesta sekä sen mahdollisista esityspaikoista.

Nähdäksemme autenttista ja ajan patinoimaa taidetta suuntaamme usein taidemuseoon. Siellä teokset on ripustettu vierekkäin valkoisiin saleihin keinovalaistuksen alle. Nämä teokset muodostavat näyttelykokonaisuuden, jonka museoammattilaiset ovat kuratoineet. Teosten arvo on asetettu museoammattilaisten puolesta. Taidemuseossa otamme vastaan saamamme tiedon sekä näemme teokset autenttisine. Kyseenalaistamme harvoin, onko kyseessä myöhemmin tuotettu kipsivalos tai onko seinällä oleva teos väärennös vai alkuperäinen taiteilijan teos. Vaikka leikkellisimmekin ajatuksella teoksen autenttisuudesta, sen lähes käsinkosketeltavissa oleva materiaallinen luonne tunkeutuu läsnäolonsa myötä osaksi kokemustamme. Voimme nähdä siveltimen vedot ja ikään kuin kuvitella kiiltävän vernissan tuoksun. Vaikka teoksiin ei saa koskea, ne elävät haptisesti osana kokemustamme. Vaikka pystymme verkon välityksellä näkemään teoksen samalta lähietäisyydeltä, olemme tottuneet näkemään virtuaalisen luonteen etäännyttävänä ja vieroittavana tekijänä, vaikka sen ei sitä tarvitsisikaan olla.

Kolmas luku avaa fenomenologiaa aiheena sekä tarkastelee virtuaalisuutta taiteessa sekä kokemaamme autenttisuutta teoksissa. Tarkoituksenani on herättää keskustelua siitä, miksi koemme tietynlaiset objektit "aidompina" kuin muut. Käsitteemme autenttisuudesta ovat muodostuneet meille oman ympäristömme konstruoimien käsitteiden kautta. Täten tämä ymmärrys antaa meille myös tilaa kehittää määrittelyjä sallivammiksi. Näin virtuaalitaide

sekä virtuaalinäyttelyt voivat lunastaa paikkansa autenttisina taiteen esityspaikkoina sekä taideobjekteina ajan kuluessa.

3.1 Fenomenologia

Fenomenologia on dialoginen, filosofinen ja eksistentiaalinen lähestymistapa elämään, kehoon, politiikkaan ja merkitykseen. Se on ilmiöiden tiedettä ja tutkimusta, joka on kehittynyt monihaaraiseksi heterogeeniseksi tieteenfilosofiseksi suuntaukseksi.

Fenomenologia on vaikuttanut erityisesti 1900-luvulla Euroopassa. (Zahavi 2018, 1; Kozel 2008, 4.) Vaikutusvaltaisia fenomenologeja ovat olleet Edmund Husserl (1859–1938), Martin Heidegger (1889–1976), Maurice Merleau-Ponty (1908–1961) sekä Emmanuel Levinas (1906–1995) (Zahavi 2018, 1). Fenomenologian vaikutusta kuvannee se, että suurin osa myöhemmästä teoriaperinteestä saksalaisessa ja ranskalaisessa filosofiassa nähdään joko fenomenologian laajennuksina tai reaktioina siihen. Kuten muutkin epästabiilina aikana syntyneet käsitteelliset liikkeet, se inspiroi ja provosoi useamman sukupolven ajattelijoita. (Kozel 2008, 4.)

Keho toimii fenomenologiassa transaktioiden paikkana (Boetzkes 2009, 694). Vuosien varrella fenomenologia on antanut panoksensa monille filosofian alueille ja tarjonnut analyyseja sellaisista aiheista kuin intentionaalisuus, havainto, ruumiillisuus, tunteet, itsetietoisuus, intersubjektiivisuus, ajallisuus, historiallisuus ja totuus. Fenomenologia näkee ihmishenkilön ruumiillistuneeksi ja sosiaalisesti sekä kulttuurisesti konstruoituneeksi. Esittämällä yksityiskohtaisen selvityksen ihmisen olemassaolosta fenomenologia on tarjonnut näkökulmia useille empiirisille tieteenaloille kuten psykiatralle, sosiologialle, psykologialle, kirjallisuudentutkimukselle, antropologialle ja arkkitehtuurille. (Zahavi 2018, 1–2, 10; Kozel 2008, 4.)

Fenomenologinen lähestymistapa tarkastelee, kuinka taideteoksen merkitys muodostuu suhteessa katsojan kokemukseen (Boetzkes 2009, 690). Lähestymistavan tavoitteena ei ole tuottaa kohteen analyyttistä määrittelyä. Fenomenologia keskittyy esineen fyysisen ulottuvuuden tai kemiallisen koostumuksen sijaan tapaan, jolla esine näyttäytyy tai esiintyy. Näin ollen yksi ja sama esine voi ilmetä monin eri tavoin: voimakkaassa tai heikossa valaistuksessa, havaittuna tai kuviteltuna, virtuaalisena tai muistettuna. (Zahavi 2018, 9–10.) Taideteosten merkittävyys syntyy katsojan kehon reaktioiden tai reagoimattomuuden kautta. Samalla fenomenologia kyseenalaistaa oletaman, että taideteoksen merkityksen muodostaminen rajoittuu teoksen historialliseen syntykontekstiin (Boetzkes 2009, 690).

Fenomenologia esittää, että taidehistorian kirjoittaminen ja erityisesti väitteiden esittäminen taideteoksen merkityksestä tapahtuu tulkintojen kautta. Fenomenologian mukaan haasteena taiteesta kirjoittaessa on, että historioitsija lukee taideteosta peittäen sen narratiivin, joka vahvistaa hänen ennakkokäsityksensä siitä, mikä rajoittaa taideteoksen mahdollisten merkitysten avaruutta ja voimaa. (Boetzkes 2009, 691.)

Fenomenologia näkee, että tietoisuudella on suunta, ja sille on ominaista tarkoituksellisuus. Kun muistamme, kuulemme tai pelkäämme, muistamisemme, kuulemisemme ja pelkomme liittyy johonkin. Jokainen tarkoituksellinen kokemus on suunnattu kohteeseensa. Kokemuksiksi luetaan esimerkiksi havainto, mielikuviutus, halu tai muistaminen. (Zahavi 2018, 16–17.) Fenomenologian painopiste on mielen ja maailman risteyskohdassa, joista kumpaakaan ei voida ymmärtää erillään toisistaan. Maailma esiintyy meille tietynlaisena riippuen ympäristöstämme ja reaktioistamme siihen. (Zahavi 2018, 30.)

Fenomenologiassa tyypillisenä hypoteesina on, että havainto perustuu esiobjektiiviseen tietoisuuteen itsestään. Tämä tietoisuus muodostaa kietoutuneen verkoston, joka koostuu muista ihmisistä, heidän ajatuksistaan sekä meitä ympäröivästä materiasta. Lisäksi kaikki kehon aistit, erityisesti tunto- ja näköaistit, viestivät toisilleen yhtenäisen havainnon aikaansaamiseksi. Fenomenologia kritisoikin kantilaista transsendentalismia, joka väittää, että kohteiden käsittäminen pysyvinä on seurausta loogisesta ymmärryksestämme näistä objekteista. (Boetzkes 2009, 692.) Fenomenologia on saanut kritiikkiä siitä, että se itse näkee taideteoksen merkityksellisenä vain oman tutkimusperinteensä kautta nähtynä eli yksilön ruumiillistuneena kokemuksena. Se ohittaa muut tavat, joilla teos voi olla merkityksellinen. (Boetzkes 2009, 710.)

Fenomenologian tutkimuspotentiaali on sen luomissa mahdollisuuksissa tutkia, kuinka tarkasteltava ilmiö tukee, rohkaisee tai vastustaa ruumiillistuvaa vuorovaikutusta. Toisaalta se varoittaa lukijaa siitä, kuinka tutkittava teknologia kehystää ja vaikuttaa tekniikan ulkopuoliseen maailmaan. (Janz 2019, 60.)

Virtuaalimuseoiden näkökulmasta fenomenologia tarjoaa ymmärrystä siitä, miten tietokonejärjestelmät ja -verkot voidaan muovata ihmiskeskeisemmiksi, ihmisten arkipäiväisiin käytäntöihin sitoutuneiksi, ruumiillistuneiksi ja jopa näkymättömiksi. Ydinoletuksena tällöin on, että tietokonejärjestelmät voidaan sulauttaa saumattomasti jokapäiväiseen elämään ihmiskehon erityispiirteet huomioon ottaen. Koska fenomenologia on toisaalta heterogeeninen suuntaus, sen piirissä myös kyseenalaistetaan virtuaalisuuden

yhteensopivuutta tämän filosofisen lähestymistavan kanssa. Kyseenalaistajat etäännyvät tietojenkäsittelystä, digitaalisista verkoista ja kulutuskulttuurista. He ajattelevat, että digitaalinen teknologia yhdistyy liian helposti sääntöihin sidottuihin, pelkistäviin ja massatuotettuihin simulaatioihin eli korvikkeisiin aidoille eläville kokemuksille. (Coyne 2019, 76.)

Fenomenologiaa seurailleen virtuaalimuseoiden tulisi pystyä vaikuttamaan ihmiseen ruumiillisesti. Mikäli tavoitteena ei ole esittää fyysistä museonäyttelyä verkon välityksellä pelkästään visuaalisesti, tulisi näyttelyn kyetä aktivoimaan ihmisen muitakin aisteja. Yllätyksellisyys ja totuttujen rajojen rikkominen herättävät ravistelevia taidekokemuksia. Toisaalta virtuaalimuseo on oivallinen paikka tuoda esiin objektien fenomenologinen luonne: yksi ja sama artefakti voidaan esittää eri mediumien kautta, erilaisissa valaistuksissa tai esimerkiksi pelkässä tekstimuodossa. Virtuaalimuseoiden teokset on mahdollista nähdä niin rajoja rikkovina kuin autenttisina. Tärkein painoarvo fenomenologisesti onkin näyttelyn toteutuksessa. Näyttelyjä suunniteltaessa huomioon tulisi ottaa saavutettavuustekijät sekä museon luomat tavoitteet, mutta myös luovuus ja innovatiiviset ideat. Virtuaalimuseo esiintyy omassa mielessäni luovan kaaoksen sirkuksena. Tilana virtuaalisuus on potentiaaliltaan rajaton. Ainoa tekijä mikä sitä rajoittaa, on ihmisten luovuus ja kyky heittäytyä. Tässä piileekin suurin virtuaalimuseoiden haaste: kuinka hyödyntää virtuaalisen tilan ääretön luova potentiaali?

3.2 Virtuaalisuus

Virtuaalisuus viittaa fyysisen ulottuvuuden uudelleenkonfiguraatioon ja aistien aktivoimiseen ihmisten ja tietokoneteknologian välisellä yhteydellä (Kozel 2008, 79–80). Virtuaali on luonteeltaan ekstrasensorista, sillä virtuaalisuuteen liittyy aistinvaraisuutta tai olemassa olevien aistien uudelleenkartoitusta ja ekstrapolointia¹. Virtuaalisuus luodaan digitaalisten laitteiden avulla, joten se limittyy terminä digitaalisuuteen. Digitaalisuuden avulla voidaan rakentaa verkkoalustoille esityksiä, jotka koetaan virtuaaleina ihmisten aistien ja tietokoneteknologian yhteisvaikutuksesta. (Müller 2002, 22–23.)

Virtuaaliset tilat ovat moninkertaistuneet viimeisimpinä vuosikymmeninä. Digitaalisesti mallinnettu esine ja virtuaalisesti koettava taide nähdään siitä huolimatta yhä pääsääntöisesti kopiona fyysisestä artefaktista (Meehan 2020, 2). Tuoreimpien sukupolvien varttuminen niin

¹ Ekstrapolointi tarkoittaa laajenevia kokemuksen alueita.

digitaalisessa kuin fyysisessä ympäristössä saattaa kuitenkin kyseenalaistaa kaksijakoisuuden virtuaali- ja reaali maailman välillä (du Toit 2020, 1). Kontrastinen vastakkainasettelu todellisen ja virtuaalisen paikan kesken haastaa nykyisen elinympäristömme ymmärrystä ja voi täten olla pitkällä aikavälillä harhaanjohtava.

Virtuaalisuuden kokeminen on kausaalisesti riippuva virtuaalisen alueen ulkopuolisista rakenteista, kuten fyysisistä tietokonepalvelimista ja sähköinfrastruktuurista. Vuorovaikutus virtuaalin kanssa tapahtuu kehollisesti ja aistimellisesti kognitiivisbiologisia vasteita hyödyntäen. (Kofoed-Ottesen 2020, 2; Janz 2019, 60.) Täten virtuaalinen sisältö on riippuvainen jokapäiväisestä maailmasta, johon virtuaali on upotettu. Ulkopuolisten rakenteiden lisäksi virtuaalisten esitysten kokemiseen vaikuttavat kulttuurisesti luodut merkityskehukset, jotka me ihmisinä tuomme mukamme ei-virtuaalisuudesta. (Kofoed-Ottesen 2020, 2.)

Fenomenologisessa mielessä virtuaalisessa ympäristössä on saavutettavissa oleva fenomenologinen autonomia. Tätä autonomiaa ei voida vangita keskittymällä pelkästään fyysisiin esineisiin ja niiden kausaaliin suhteisiin digitalisoidussa tilassa. (Kofoed-Ottesen 2020, 4.) Virtuaalimuseon tapauksessa fenomenologista autonomiaa on kokemus läsnäolosta näyttelyssä. Virtuaalimuseossa taidekokemukset voivat fenomenologisen autonomian pohjalta olla yhtä vaikuttavia kuin fyysisessäkin museossa. Vaikka virtuaalitodellisuus voidaan muodostaa fyysisillä palvelimilla olevin koodein ja fyysisten objektien verkoston tukemana, itse paikkoja ei tule rinnastaa tähän fyysisyyteen. Aivan kuten silta ei ole vain teräspalkkeja, joista se on rakennettu, ei virtuaalimuseon ainoa määrittävä tekijä tule olla sen virtuaalinen luonne tai ne digitaaliset palvelunvälittäjät, jotka mahdollistavat sen olemassaolon. (Kofoed-Ottesen 2020, 4.) Rakennusmateriaaleina niin sillan teräspalkit kuin virtuaalimuseon digitaalisuus tulee nähdä voimavaroina. Molemmat antavat kohteilleen tietyn rakenteen ja mahdollistavat ominaisuuksillaan lopputuotteelle tietynlaiset ilmenemismuodot. Siltikään emme keskity sillan nähdessämme pelkästään sen materiaaliin. Rakennusmateriaali voi viedä huomiotamme tilanteissa, jos se on erottuva tai tarkoituksellisesti korostettu.

Virtuaalimuseoiden kohdalla huomio tulee osumaan ensimmäisillä käyttökertoilla palvelun digitaalisvirtuaaliseen luonteeseen. Tätä ominaisuutta voidaan korostaa tarkoituksellisesti tai pyrkiä suunnittelullisesti häivyttämään. Ajan kuluessa virtuaalimuseon rakennusaineiden merkitys alkaa kuitenkin hälventymään.

Virtuaalisen tai digitaalisen luonteen tunnustaminen ei itsessään poista kohteen mahdollista immersiiivisyyttä, joka syntyy onnistuneen virtualisoinnin myötä. Immersio määritellään intensiiviseksi läsnäolon kokemukseksi. Sille on ominaista keskittyminen tiettyyn kokonaisuuteen, jonka osaksi kokija tuntee imeytyvänsä. Tämän johdosta immersiiivisen kokemuksen synnyttämän kohteen ulkopuolinen ympäristö muuttuu kokijalle toissijaiseksi. Immersio voi kuitenkin häiriintyä varsinkin tapauksissa, joissa immersio on heikkoa. Immersiokatkot määritellään hetkiksi, joina virtuaaliympäristöä tarkasteleva yksilö on tietoinen ei-virtuaalisesta ympäristöstä tavalla, joka häiritsee virtualiteetin johdonmukaista kokemista. (Kofoed-Ottesen 2020, 5–6.) Esimerkki immersioskaton aiheuttamasta häiriöstä on äänien kuuleminen virtuaalisen verkkoalueen ulkopuolelta. Virtuaalimuseon tapauksessa verkkopalvelinongelmat eli internetkatkokset ovat selkeärajainen immersioskatos. On huomioitava, että keskittymiskatkokset ovat yleisiä myös fyysisissä taidemuseoissa. Esimerkiksi taideinstallaation herättämä immersiiivinen tunne voi olla jopa saavuttamaton fyysisen museon julkisessa tilassa. Suurten ihmismäärien liikkeet, puheensorina sekä ylipäätään muiden ihmisten läsnäolo voi herpaannuttaa katsojan huomion. Virtuaalinäyttely-ympäristöä voikin olla helpompi hallita kuin fyysisen näyttelyn ympäristöä. Täten teoksiin keskittyminen ja niiden tarkastelu voi olla helpompaa, varsinkin, mikäli teoksia pystyy zoomaamaan korkearesolutiivisesti virtuaalinäyttelyn kautta.

Filosofi Bruce Janz (2019, 72) on pyrkinyt määrittelemään virtuaalitilojen kohtaamia haasteita. Janz näkee virtuaalisen tilan suurimpana rajoituksena kaupallisen ajattelun luomat rajoitukset. Tietoteknisten rajoitusten sijaan määrittelylliset kysymykset voivat asettua suurimmaksi haasteeksi virtuaalisuuden valjastamisessa osaksi taiteen esittämistä. Kaupallisen virtuaalisen tilan haasteina Janz (2019, 66) kokee rajoitteet virtuaalisen tilan mielikuvitukselliselle käytölle. Tätä tapahtuu siitäkin huolimatta, että virtuaalisuus tarjoaa mahdollisuuden yllätyksille. Janzin ajattelua mukaillen keskittyminen virtuaalisuuden hyödyntämiseen ottamatta huomioon sen kaikkia mahdollisuuksia voi viedä vetovoimaisuutta virtuaalimuseoiden ja virtuaalitaiteen täydeltä potentiaalilta. Virtuaalisuus sisältää runsaasti mahdollisuuksia mielikuvituksellisten ekstrapolaatioiden luomiseen, sillä virtuaali ei sisällä samanlaisia rajoja kuin fyysinen maailmamme.

Virtuaalisessa tilassa teosten esittämisen yhteyteen voidaan liittää runsaasti tietoa. Virtuaalimuseon kävijä voi esimerkiksi avata näyttelyn kautta alkuperäisen taideteoksen viereen teoksen inspiraationa olleita teoksia tai myöhemmin teoksesta luotuja pastisseja. Toisaalta teoksen yhteyteen voidaan liittää musiikkia, videoita, taiteilijan kirjeitä tai vaikkapa

teemaan sopiva runo. Virtuaalinäyttelyt ja digitaaliset museoympäristöt kykenevät kontekstualisoimaan esineitä tarinoiden ja linkkien avulla. Virtuaalisuus mahdollistaa myös esineiden tai ympäristöjen rekonstruoinnin sekä halutessa aidon mukaisen kokoskaalan havainnollistamisen. Taidekirjoissa niin 20 metrinen patsas kuin pieni ikonimaalaus esitetään samassa mittakaavassa. Kulttuuriartefaktien tallentaminen virtuaaliseen esitysmuotoon mahdollistaa halutessa teosten esityksen alkuperäisessä koossa ja samalla mahdollisuuden tarkastella kohteiden yksityiskohtia. Virtuaalinen alusta mahdollistaa lisäksi osallistuvan luomisen. Virtuaalisessa näyttelyssä virtuaalivierailija voi teosten yhteydessä näyttelysivuston niin tarjotessa esimerkiksi maalata oman versionsa teoksesta ja lähettää sen osaksi virtuaalista galleriaa. Koska digitaalisia objekteja voidaan muuntaa, laajentaa ja muuten manipuloida, virtuaalinäyttelyn vierailijalle voidaan antaa mahdollisuudet taivuttaa veistosta tai esimerkiksi koristella se clip-on-tyyppisillä tarroilla. Mahdollisuuksia on siis yhtä paljon kuin ideoita. Oli kyse sitten fyysisen näyttelyn suorasuuntaisesta mallintamisesta tai mahdollisuudesta astua taideteoksen, kuten vaikkapa *Huudon* sisään, ei virtuaalinäyttelyjen voi sanoa olevan digitaalisesti rajoittuneita.

Nykyteknologia mahdollistaa tekstin, äänen, kuvien, videoiden, linkkien, kommenttien ja pelien yhdistämisen yhdellä alustalla. Digitaalisuus voi monimutkaistaa omistajuutta, sillä esineiden hallinta, tieto ja omistus päätyvät hajalleen digitaalisen kopioinnin kautta. (Hylland 2017, 78–79.) Virtuaalimuseota toteuttaessa tulee huomioida kuluttajien nykyinen tapa käyttää internetiä. Tällä hetkellä on sosiaalisesti hyväksyttävää jakaa ja kopioida vapaastikin internetistä löytyvää materiaalia. (Frost 2013, 240.) Vaikka virtuaalisesti tuotettu näyttely on haastavampi hallita, ei virtuaalisuutta tulisi kuitenkaan pelätä. Digitaalisesti luotua virtuaalista tilaa voidaan hyödyntää fyysisten museoiden tilan laajentamiseen, museon vaikutusvallan ylläpitämiseen sekä saavutettavampaan kokoelmien ja tiedon tarjontaan. Virtuaalimuseot ja digitaaliseen vallankumoukseen osallistuminen eivät rapauta museoiden auktoriteettia. Kyvyttömyys pysyä mukana teknologisessä kehityksessä sen sijaan voi olla museolle auktoriteettia murentava tekijä. Muiden kulttuuripalvelujen uudistuessa ja muuntuessa ei museoiden tulisi tuudittautua pelkästään instituutionsa tuomaan turvaan.

3.3 Autenttisuus ja aitous

Autenttisuus kuvaa museologiassa objektien aitoutta niihin liitettyjen kuvailutietojen kuten iän, alkuperän ja materiaalin näkökulmasta. Sanan alkuperä on 1500-luvun rehellisyyden ideaalissa, jota käytettiin alun perin arviointikriteerinä ihmisistä ja heidän arvostaan, ei

materiaasta. Autenttisuus on pitänyt sisällään taloudellisen merkityssisällön, sillä autenttisuuden tunnistaminen ja varmistaminen on vaikuttanut objektiin tai ihmiseen liitettyyn arvoon. (Viinikkala 2018, 39.) Autenttisuuden käsite on jälkikäteen saanut sitä hyödyntävillä tieteenaloilla erilaisia määritelmiä ja käsityksiä. Useimmiten autenttisuus -termin yhteydessä ei kuitenkaan käytetä määritelmää, vaikka UNESCO:n laatima Naran asiakirja korostaa autenttisuuden kriteerien erilaisia määritelmiä niin kulttuurien sisällä kuin niiden välillä. (Viinikkala 2018, 40–42.)

Jotta autenttisuutta voidaan pohtia osana virtuaalimuseossa esitettyä virtuaalitaidetta, tulee siitä käydä keskustelua sen monien määritelmien kesken. Autenttisuutta on pohdittu esitystutkimuksessa 1960-luvulta alkaen. Tutkimuksen kohteena on ollut ainutkertaisiksi luotujen taide-esitysten kuten performanssien tallentaminen. (Niemelä 2019, 12–13.) Teoskopioiden, postereiden ja eri taidemuotojen muutokset ovat pyrkineet tuomaan taidetta saavutettavammaksi. Tämä on johtanut toisintojen ja autenttisuuden suhteella leikittelyyn esimerkiksi ready-made-taiteessa sekä multippelin käsitteen kautta. Filosofi Nelson Goodman (1906–1998) on erotellut autenttisen ja toisinnon suhteen taiteessa autografiseksi ja allografiseksi. Autografisia teoksia ovat hänen mukaansa teokset, jotka on luotu esitettäväksi itsenäisinä, ilman toisintoja. Tällaisia ovat esimerkiksi maalaukset. Niiden toisinnot voidaan nähdä Goodmanin määritelmän mukaan väärennöksinä. Allografinen taide sisältää Goodmanin mukaan musiikin, kirjallisuuden ja grafiikan tyyppiset esitykset, jotka nähdään saman teoksen ilmentymänä, vaikka kyseessä olisikin eri vedos. Täten useampi grafiikan vedos voidaan kokea autenttisenä, mutta maalauksen kopio, ellei se ole taiteilijan itsensä tekemä, epäaitona kopiona. (Goodman 1976, 113–116.)

Historioitsija Lauri Viinikkala pitää mielekkäänä jakaa autenttisuuden tarkkuuteen ja historiallisuuteen. Täten erottelu historiallisten aineellisten todisteiden ja virtuaaliseen tilaan luotujen kertomusten välillä on suurempi. Molemmat kategoriat ovat liukuvia, mutta tunnustavat toistensa luomat mahdollisuudet autenttisen kokemuksen luomisessa. Haastavuutta autenttisuuden tunnistamisessa ei Viinikkalan mukaan välttämättä luo digitaalisen ja analogisen objektin erottelu, vaan menneisyyden esitysten aitouden tunnistaminen. Jos tarkkuuteen pohjautuva autenttinen kokonaisuus pyrkii esittämään ilmiönsä tai objektinsa mahdollisimman tarkasti ja näköismallin mukaisesti, tulisi historiaa tai näköismallia osata tarkastella niin, että tutkimuksen perusteella tuotettu digitaalinen versio voidaan kokea autenttisenä tarkkana. (Viinikkala 2018, 62.) Täten historiallisen artefaktin visuaalinen esitys virtuaalimuseossa voidaan nähdä tarkkuuteen pohjautuvana autenttisenä

esityksenä, vaikka se olisi ajallisesti luotu 2020-luvun puolella. Tämä määrittely tuntuikin sopivimmalta virtuaalimuseoiden yhteydessä.

Digitalisaation voidaan nähdä myös korvaavan aitouden saavutettavuudella, josta muodostuu digitaalisen kohteen ensisijainen arvo (Hylland 2017, 80–81). Taiteen digitalisoinnista ja virtualisoinnista puhuttaessa esiin nousee Walter Benjaminin (1892–1940) kysymys aurasta. Menettääkö virtuaalinen toisinto jotain, mitä alkuperäinen hetki, ympäristö tai teos on pitänyt sisällään? (“Aura”. Tate [www-sivu](http://www.tate.org.uk).) Kuten aiemmin todettua, digitaalinen ja alkuperäinen versio sijoitetaan helposti hierarkkiseen arvojärjestelmään, jossa digitaali pakotetaan ottamaan alempi asema. Taidehistorioitsija Nicole Meehan (2020, 3–4) näkee, että suuri osa tästä uskomuksesta perustuu benjaminilaiseen aura-käsitykseen ja olettamukseen, ettei digitaalisella esineellä voi olla luonnostaan autenttista olemusta. Aura nähdään esineelle annettuna sen luoja kosketuksen, iän näkyvän patinan ja sen havaitun alkuperäisen sijainnin kautta. Esimerkiksi Sikstuksen kappelin katto on tällaisella oletuksella autenttinen, sillä Michelangelo on maalannut sen.

Tästä näkökulmasta digitaalinen esitys voi kuitenkin toimia analogisen esineen auraa vahvistavana tekijänä. Ihmiset kerääntyvät edelleen katsomaan *Mona Lisaa* henkilökohtaisesti, vaikka keski- ja korkearesoluutioisia kuvia maalauksesta on helposti saatavilla verkossa. Vierailijat kuvaavat teosta, sillä he haluavat vangita kokemuksen, joka on syntynyt jaetussa fyysisessä tilassa maalauksen kanssa. (Stanford 2020, 211.)

Ajatus alkuperäisestä, fyysisestä ja siten arvokkaammasta esineestä on vallitseva myös Meehanin (2020, 3–4) suorittamassa tutkimuksessa digitaalisten esineiden vastaanotosta, joka pohjautuu 146:n museoalan ammattilaisen haastatteluille. Meehanin tutkimuksen perustella suurin osa eli 48 % vastaajista uskoi digitaalisen esineen olevan sekä aineellista että aineetonta. Aineiston yksityiskohtaisempi tarkastelu paljastaa mielipide-erot museossa eri rooleissa toimivien välillä. Erityisesti tutkimustehtävissä työskentelevät pitivät digitaalista esinettä harvemmin omana kohteena (33 %) verrattuna digitaalisissa (57 %) ja kokoelman hallintatehtävissä työskenteleviin (62 %). Esineen patinaa pidettiin erityisen merkittävänä todisteena autenttisuudesta, ja sen puuttuminen oli merkittävin syy virtuaalisen esineen epäaitoudelle. Kyseisten tutkimustulosten perusteella voidaan siis päätellä, että virtuaalisessa muodossa esitetyn objektin tekstuuriin tuntu ei näyttäyty samanlaisena kuin analogisessa objektissa. Virtuaaliesineen tekstuuri ilmenee meille digitaalisena tekstuuriherroksena. Virtuaalisesta objektista ei puutu itsessään tekstuuri, mutta sen tekstuuri saatetaan kokea

autenttisuutta rikkovana tekijänä. Tämä tekstuuriisuus ei ole itsessään huono asia. Digitaalisen ja analogisen esineen kokemiseroissa suurin tekijä lienee tottumuksemme. Tällä hetkellä olemme tottuneet näkemään teokset analogisina. (Meehan 2020, 6–7.)

Digitoinnin tuloksena tiedot analogisesta esineestä esitetään digitaalisena esityksenä eli metadatanä. Esitysmuodon digitaalisuus mahdollistaa teokseen autenttisuutta tuovien lisätietojen rinnastuksen ja esityksen. Virtuaalinäyttelyssä voidaan esittää sekä taiteilijan ja teoksen taustaa interaktiivisessa muodossa. Teos voidaan esittää sen alkuperäisessä paikassa virtuaalisen tilan että digitaalisen konstruktion avulla. Toisaalta virtuaaliseen tilaan on helppo liittää taiteilijan omistamia esineitä ja esimerkiksi työhuoneen simulaatio. Myös alkuperäistiedot, kuten omistajan allekirjoitus, lapsen piirustus tai todisteet varhaisista vaurioista ja korjauksista, voidaan tallentaa digitointiin. Lisäksi museot ja kirjastot voivat käyttää virtuaalisia mallinnustyökaluja, jotka tarjoavat tietoja esineen mitoista ja painosta tai kuvan skaalattuna mittakaavaan esimerkiksi tutun esineen rinnalla. Teos voidaan esittää monesta näkökulmasta esimerkiksi videon tai tietokonemallinnuksen avulla. Täten virtuaalinen näyttely kykenee tuomaan teoksen historiaa ja autenttista kerrontaa laajemmin esille, kuin taidemuseon saliin ripustettu yksittäinen teos.

Toisaalta jatkuva vaatimus ja vertailu digitaalisen museoesineen käsitteellistämistä suhteessa sen fyysiseen vastineeseen estää virtuaalisuuden täyden ymmärtämisen. Digitaalisten museoesineiden materiaalisuuden, autenttisuuden ja auran tarkastelun uudelleen laatiminen ja kalibrointi avaavat kokoelmat demokratisoituneemmille tulkinnallisille muodoille ja asemoi ne aktiiviseksi osallistujaksi transkulttuurisen muistin muodostumiseen. (Meehan 2020, 1.) Digitaaliset versioinnit ovat riippumattomia ajasta ja paikasta sekä mahdollisia erilaisilla rekonstruktioilla. Nykyaikaisen digitaalisen versioinnin suurin potentiaali piilee yhä sen kyvyssä mallintaa esineitä ja ilmiöitä uudella, fyysisten museoiden rajoja ylittävällä tavalla. Suurin digitaalisvirtuaalisten esitysten kokema vastustus voikin piillä sen tavoitteessa esittää tismalleen samanlaisia ympäristöjä uudelleen, mutta vain digitaalisessa muodossa. Tällaisille esityksille on tarvetta ja paikkansa, mutta niiden lisäksi virtuaalimuseoiden on mahdollista luoda myös omat toisistaan eroavat esityskäytänteet. Tämä on virtuaalisen alustan ja virtuaalimuseoiden suurin potentiaali.

Riippuen näkökulmasta, digitaalisesti tuotetut virtuaaliteokset voidaan siis nähdä alkuperäisten artefaktien kopioina, niiden kilpailijoina tai kokonaan itsenäisinä objekteina. Virtuaalinäyttelyt kykenevät kertomaan tarinoita, joita ei ole esitetty muualla. Täten ne luovat

uusia yhteyksiä kontekstien välille sekä laajentavat museon tilaa. Nämä seikat antavat digitaaliselle kokemukselle tietyn luontaisen ja autenttisen arvon. (Hylland 2017, 78.) Toisaalta rinnastus siitä, että alkuperäinen objekti on arvokas, koska se on aito, kun taas digitaalinen kopio on arvokas, koska se on saatavilla, on banaali. On kuitenkin odotettavissa, että autenttisuuden käsitteen laajeneminen virtuaalimuseon taiteeseen vie vielä hetken. Toisaalta tätä aihetta voidaan nostaa esille virtuaalimuseoiden itsensä kautta. Taide herättää mielipiteitä, joiden myötä se ja yhteiskunta uudistuvat. Virtuaalimuseoissa esitetyn taiteen autenttisuuden pohdinta sekä eri esittämisteknologioiden mullistukset ovat aiheita, joita taide ja taiteen esittämisen paikat voivat itsenäisesti nostaa esille keskustelun jouduttamiseksi.

4 Virtuaalimuseoiden optimointi neuroestetiikalla

Edellisessä luvussa tarkastelin virtuaalisesti esitetyn taiteen luonnetta fenomenologisesti. Tässä luvussa tavoitteenani on esittää, kuinka neuroestetiikan ymmärrystä voidaan hyödyntää osana virtuaalimuseoiden näyttelyiden luomista. Neuroestetiikka on taustaltaan kognitiivista, minkä vuoksi siihen linkittyy oppiminen ja pelillistäminen. Molempia näistä voidaan hyödyntää virtuaalimuseon näyttelyiden toteutuksessa. Neuroestetiikan valjastus esityskäytänteissä mahdollistaa innostavan ja interaktiivisen ympäristön luomisen. Innostava ja interaktiivinen ympäristö on itsessään markkinointiväline virtuaalimuseolle. Toisaalta tällaista ympäristöä voidaan hyödyntää myös oppimisen avustajana.

Neuroestetiikka ja fenomenologia tarjoavat erilaisia näkemyksiä virtuaalinäyttelyn ja siellä esillä olevan taiteen kohtaamiseen. Molemmat tutkimusnäkökulmat ovat kiinnostuneita ihmisen ruumiillisista reaktioista, mutta tarkastelevat aihetta eri perspektiivistä.

Neuroestetiikka näkee kehossa tapahtuvat reaktiiviset vasteet tiettyihin ärsykkeisiin vakiona, kun taas fenomenologia tarkastelee taidetta eri kehoissa tapahtuvien reaktioiden tai reagoimattomuuden kautta. Tämä tarjoaa toisaalta myös näkemystä ihmistieteiden kompleksisuudesta: yhtä ja samaa asiaa voidaan lähestyä eri näkökulmista ilman, että kumpikaan olisi väärässä.

Ympäristömme suunnittelussa ja rakentamisessa tavoitteena on optimoida tilat kuluttajien tarpeiden mukaan. Neuroestetiikan avulla haluankin tarkastella, kuinka virtuaalimuseota voidaan kehittää ympäristönä. Jo nyt taiteen kuten myös mainonnan sekä näyttelyjen kuratoinnin tavoitteena on kiinnittää kuluttajien huomio sekä herättää tunteita. Kuluttajalla itselläänkin on omat motiivinsa taidekokemuksien tavoittelulle, myönsipä hän sen tai ei. Kyse voi olla intohimosta taiteeseen, mutta myös yhtä hyvin halusta päästä kertomaan, että harrastaa kulttuuria ja on nähnyt tiettyjen taiteilijoiden näyttelyn. Julkista taidetta hyödynnetään kaupunkialueiden brändien kehittämiseen, paikkojen henkisen välimatkan lyhentämiseen, alueiden turvallisuuden tuojaksi tai arvon nostajaksi. Toisaalta kaupunkiin istutetun taiteen avulla voidaan luoda retkeilyreittejä ja ohjata ihmisten kulkemista. Myös museot hyödyntävät arkkitehtuurisilla valinnoillaan ohjeistavaa reititystä samoin kuin esimerkiksi Ikean pohjapiirroukset. Tavoitteena molemmissa on saada kävijä kiertämään tietyt valikoidut reitit. Reitiltä poistuminen vaatii yleensä joko vastavirtaan kävelyä tai sivureitin löytämistä. Digitaalisessa virtuaalimuseossa museosta lähteminen on vain napin painalluksen päässä. Kävijä tarvitsee siis motivointia ja kannustimia jatkaakseen näyttelyssä, mikäli

näyttelyn aihe ei ole hänelle tarpeeksi suuri motivaattori. Tavoitteena ei ole viedä painoarvoa taiteelta, vaan esittää se innostavasti.

4.1 Neuroestetiikka

Esteettisen kokemuksen tarkka luonnehdinta edellyttää estetiikkakäsitteen kulttuurisen ja historiallisen rakentumisen tunnustamisen. Nykyiset käsitykset estetiikasta ja esteettisestä kokemuksesta ovat pitkälti 1700-luvun eurooppalaisten filosofien, kuten Lord Shaftesburyn (1671–1713) ja Immanuel Kantin (1724–1804) ajattelun ansiota. Taiteen autonomian varmistamiseksi he erottivat esteettisen kokemuksen ja taiteen kaikista muista inhimillisen kokemuksen alueista. Sen sijaan läntisen taidekäsityksen ulkopuolisissa yhteiskunnissa estetiikka kattaa laajemman toiminnan ja kohteen, sillä se limittyä henkisen, eettisen ja filosofisen merkityksen kommunikointiin. Esimerkiksi Meksikon huichol-kansalle kauneus on mitta siitä, missä määrin jokin inkarnoituu suhteessa jumalaan. Siten huichol-kansalle estetiikka ja etiikka ovat erottamattomasti sidoksissa toisiinsa. Heille estetiikka ei ole passiivista reflektiota, vaan aktiivista toimintaa, joka ylläpitää tai mukauttaa eettistä järjestelmää sekä jäsentää ja määrittelee maailmaa sekä sen eliöiden suhteita. (Pearce ym. 2016, 268–269.)

Länsimaisessa taiteessa esteettinen kokemus vaihtelee aikojen ja historiallisten ajanjaksojen välillä. Historia on täynnä esimerkkejä taideteoksista, jotka olivat aikanaan suosittuja, mutta joiden maine on sittemmin hiipunut. Toisaalta meillä on monia kulttuurisia esimerkkejä, kuten Beethovenin *sinfonia nro 9*, Stravinskyn *Le Sacre du Printemps* tai impressionismi kuvataiteessa, jotka ovat omana historiallisena aikanaan herättäneet raivoa poiketessaan sen aikaisesta ideaalista (Pearce ym. 2016, 269). Jälkikäteen nämä teokset ovat tulleet osaksi taiteen kaanonin, kun kulttuuriset käytännöt ovat siirtyneet tai laajentuneet hyväksymään uudenlaisia, transformatiivisesti luovia, teoksia osakseen.

Jos estetiikkaan kohdistuvan kognitiivisen neurotieteen tutkimuksen tavoitteena on karakterisoida esteettisen kokemuksen biologisia ja kognitiivisia substraatteja, niin tiukka keskittyminen 1700-luvulta peräisin olevaan länsimaiseen esteettisen kokemuksen käsitykseen on todennäköisesti riittämätöntä. Laajempi, vähemmän historiallisesti ja kulttuurisesti puolueellinen käsitys esteettisestä kokemuksesta löytyy Richard Shustermanin (1949–) teoksista. Hän on määritellyt seuraavat kolme esteettisen kokemuksen ratkaisevaa piirrettä. Ensinnäkin esteettisellä kokemuksella on arvioiva ulottuvuus siinä mielessä, että se

sisältää esineen arvostamisen. Toiseksi sillä on fenomenologinen tai affektiivinen² ulottuvuus, koska se on subjektiivisesti aistittavissa. Kolmanneksi, sillä on semanttinen³ ulottuvuus, koska esteettinen kokemus on merkityksellinen kokemus, ei pelkkä tunne. (Shusterman 2019, 1–4; Pearce ym. 2016, 269.)

Ihmisen esteettisiä reaktioita tutkitaan neuroestetiikassa, joka on suhteellisen uusi tutkimusala. Neuroestetiikka lukeutuu kognitiiviseen neurotieteeseen, sillä se tutkii ihmisen kognitiota ja käyttäytymistä neurotieteiden ja kognitiivisten tieteiden menetelmiä yhdistämällä. Täten tutkimuksissa saadaan yhdistettyä kognitiiviset ja hermostolliset selityksen tasot. Kognitiivisen neurotieteen alla tehtävälle estetiikan tutkimuksella pyritään ymmärtämään biologisia ja kognitiivisia mekanismeja, jotka antavat ihmisille mahdollisuuden kokea havainnointikokemuksia, jotka ovat arvioivia ja affektiivisesti absorboivia. Esteettisen kokemuksen käsittäminen tällä määritelmällä limittyy filosofiseen perinteeseen sekä taiteen ja estetiikan tutkimukseen muissa kuin länsimaisissa yhteiskunnissa. (Pearce ym. 2016, 266—269.)

Neuroestetiikka on kognitiivisten ja biologisten vasteiden tutkimuksena saanut osakseen myös kritiikkiä. Esimerkiksi George Dickie (1926–2020) on kokenut, ettei psykologialla ole juurikaan vaikutusta esteettisen kokemuksen ymmärtämisen tai estetiikan alan käsitteiden ja menetelmien selventämisen kannalta. Vaikka kaikki filosofit eivät jaa tätä kantaa, neuroestetiikkaa on edelleen kritisoitu humanistisissa tieteissä, sillä sen ei ole nähty tuottavan mielenkiintoisia tuloksia itse taiteesta. Fenomenologisesti tarkasteltuna neuroestetiikka jättää vastaamatta kysymyksiin siitä, miten taide koskettaa biologisten vasteiden lisäksi. (Pearce ym. 2016, 269–270; Starr 2013, 147.) Kognitiivinen neurotiede tarjoaa kuitenkin selvyyttä siitä, millaisia reaktioita taide tuottaa ihmisten aivoissa. Vaikka se ei itsessään paljasta, millainen taide on koskettavaa tai miksi eri ihmiset preferoivat erilaisia taideteoksia, se tarjoaa ymmärrystä taidekokemusten tärkeydestä. Neuroestetiikan tutkimusten tulokset tuovat

² Affekti määritellään synonyyminä tunteelle tai mielenliikutukselle. Emotionaaliset tuntemukset kuten mielihyvä tai mielihyvä nähdään affektiivisina tiloina. Laajennettuna käsitteenä affekti on toimintaa ohjaava impulssi. Fenomenologisessa perinteessä affektiivisuus on väistämätön osa inhimillistä kokemusta ja täten se sitoutuu ruumiillisuuteen. Fenomenologisista ajattelijoista Edmund Husserl (1859–1938) näkee affektin alkuperäisenä tietoisuuden innoittajana ja Martin Heidegger (1889–1976) osana maailmassa olemista, osana arkipäiväistä elämää. (“Affekti”. Tieteen termipankki www.sivu.fi.)

³ Semantiikka on teoria sanojen, merkkien ja symbolijoukkojen merkityksistä. Semantiikka lukeutuu semiotiikkaan eli merkkien tutkimukseen, mutta on silti vastakkainen semiotiikan alle kuuluville syntaksille sekä pragmatiikalle. (“Semantiikka”. Tieteen termipankki www.sivu.fi.)

aiheellista argumentaatiota taiteen tärkeyden puolesta. Lisäksi neuroestetiikka mahdollistaa virtuaalimuseoidenkin yhteydessä käyttäjäkokemusten optimointia.

Hermokuvantamisen ja aivovauriotutkimusten todisteet yhdessä tarkasteltuina viittaavat siihen, että esteettiset kokemukset syntyvät aistimotoriikassa, tunnearvioinnissa ja merkitystiedon käsittelyssä mukana olevien hermoverkkojen välisestä vuorovaikutuksesta. Esteettisen kokemuksen kognitiiviset mallit osoittavat havaintoperusteisten prosessien, muistin, huomion, tunteen, sosiaalisen kognition ja muiden kognitiivisten prosessien tärkeyttä, joista jokainen liittyy useisiin aivoalueisiin ja neuroniverkostoihin. On myös ehdotettu, että esteettiset tunteet liittyvät mieltymyksen ja nautinnon palkitsemisjärjestelmään, joita alistavat opioidi- ja kannabinoidihermokemialliset järjestelmät. Täten esteettinen kokemus ei liittyisi palkitsemisjärjestelmän haluun tyydyttää toiveita eli dopaminergiseen neurokemialliseen järjestelmään. Kokija ei siis välttämättä ole motivoitunut katsomaan esteettisen reaktion tarjoavaa teosta, mutta teos voi siitä huolimatta aktivoida emotionaalisesti katsojan. (Pearce ym. 2016, 266–269.)

Teoreettisesta näkökulmasta neuroestetiikka täydentää empiiristä estetiikkaa kognitiivisen neurotieteen yleisellä käsitteellisellä viitekehyksellä. Hyvä esimerkki on vuosisatoja kestänyt keskustelu tavasta, jolla esteettinen kokemus ja nautinto liittyvät toisiinsa. Edmund Burke (1729–1797) osallistui keskusteluun väittämällä, että kauneuden ja ylevyyden kaltaiset esteettiset kokemukset (tai tuntemukset) ovat samojen hermostollisten prosessien synnyttämiä kuin rakkauden kaltaiset miellyttävät tunteet tai pelon kaltaiset epämiellyttävät tunteet. Hänen näkemyksestään tuli joidenkin estetiikan varhaisten psykologisten lähestymistapojen kulmakivi, ja ne säilyivät behavioristisen kukoistuskautena aikana ihmisen tekemiä valintoja selittävänä tekijänä. Ajatus siitä, että esteettinen arvostus perustuu nautinnon ja kivun hermostollisiin substraatteihin, oli jopa keskeinen teoreettinen pilari psykologi Daniel Berlynin (1924–1976) uudessa kokeellisessa estetiikassa, jossa esteettisten kokemusten hedonistisen sävyn ehdotettiin johtuvan aivojärjestelmien yhteistoiminnasta. (Pearce ym. 2016, 274.) Kuitenkin käsitys siitä, että palkitsemiseen liittyvä aivotoiminta on esteettisen arvostuksen taustalla, tarvitsee tuekseen estetiikan kognitiivista neurotiedettä. Neuroestetiikka onkin pystynyt tarjoamaan perusteellisen kuvauksen aivojen palkitsemisjärjestelmästä, joka osallistuu esteettiseen arvostukseen.

Neuroestetiikka on kyennyt osoittamaan kokemukseen liittyvät aivoalueet ja välittäjäainejärjestelmät, luonnehtinut hermotoiminnan ajallista dynamiikkaa ja osoittanut,

kuinka sisäiset ja ulkoiset tekijät moduloivat näitä järjestelmiä. Yksi tärkeimmistä esiintulevista oivalluksista on ollut, että taiteen, musiikin ja esimerkiksi rahan arvostus perustuu samoihin hermomekanismeihin, jotka välittävät ruoasta tai juomasta saatavaa palkkiota (Pearce ym. 2016, 274). Täten pyrkiessämme luomaan virtuaalimuseota, joka aktivoi hermokemiallisesti virtuaalinäyttelykävijää, voidaan virtuaalialustasta itsestään rakentaa sellainen, joka hyödyntää ihmisen palkitsemismekanismeja. Näin esteettinen kokemus ei ole kiinni vain näyttelyn taidekokoelmallisesta sisällöstä, vaan virtuaalinäyttely ja -alusta itsessään voivat lisätä taiteen tuottamaa esteettistä kokemusta hyödyntämällä virtuaalisen tilan mahdollisuuksia. Neuroestetiikan hyödyntämisessä kyse ei ole taiteen väheksymisestä. Koska fyysinen ja virtuaaliympäristö eroavat ärsykkeidensä määrän ja laadun puolesta, on virtuaaliseen ympäristöön luotujen ratkaisujen tarkoitus tukea taidekokemusta – ei viedä siltä huomiota.

Hermotasolla muisti käyttää mediaalista prefrontaalista aivokuorta ja posteriorista singulaarista aivokuorta, jotka molemmat aktivoituvat voimakkaissa esteettisissä reaktioissa. Lisäksi monet esteettiselle vasteelle herkät aivoalueet, erityisesti hippokampus ja mediaalinen prefrontaalinen aivokuori, suorittavat myös muistille tärkeitä toimintoja. Kyse ei ole päällekkäisestä kudoksesta tai vastaavista toiminnoista. Esteettisen kokemuksen ja muistin yhteys muodostuu pikemminkin verkottuneesta vuorovaikutuksesta, jossa toisiinsa yhteydessä olevat hermosolut työskentelevät yhdessä suorittaakseen useita monimutkaisia toimintoja. Muistin ja estetiikan keskinäinen yhteys viittaa siihen, että vahvan esteettisen kokemuksen pitäisi vaikuttaa suuresti muistiprosesseihin, ja tällä on vaikutuksia muun muassa taiteen potentiaaliseen rooliin oppimisprosesseissa. (Starr 2013, 146–147.)

Vaikka esteettisen kokemuksen tunne katoaa ihmisen siirtäessä keskittymisensä esteettisen kokemuksen luomasta kohteesta pois, jotain oleellista säilyy. Esteettiset kokemukset herättävät mielikuvia, aktivoivat muistia, valjastavat tunne- ja palkintojärjestelmiä ja stimuloivat jälkikäteenkin neuroniverkostoja. Tämän lisäksi niillä on kyky muuttaa ajatteluamme ja tuntemuksiamme niin nykyhetkessä, kuin myös tulevaisuudessa. (Starr 2013, 147.) Esteettinen kokemus ei siis pelkästään kannusta näyttelyn kävijää tarkastelemaan taidetta pidempään. Esteettinen kokemus itsessään mahdollistaa vahvemman muistijäljen syntymisen.

4.2 Pelillistäminen

Pelillistäminen tarkoittaa taidenäyttelyiden yhteydessä pelillisten elementtien upottamista osaksi näyttelykokemusta. Nämä pelilliset elementit voivat olla vapaavalintaisia ja niitä voi olla useampia, mikä mahdollistaa erilaisen museokokemuksen eri käyttäjäryhmille. Näyttelyn pelillistämässä näyttelykävijälle annetaan näyttelyn kokemisen lisäksi määritelty tehtävä. Tämä voi olla esimerkiksi saavuttaa tietty pistemäärä keräämällä näyttelystä virtuaalisia objekteja tai vastaamalla oikein tarpeeksi moneen kysymykseen. Tehtävänanto luo näyttelylle narratiivin osoittaen näyttelykävijälle tavoitteen, jonka täyttää. Virtuaalinäyttelyn kiertämisessä suoritettavat toimet joko vievät näyttelykävijää lähemmäs tavoitteen saavuttamista tai kauemmaksi siitä. Käyttäjän näkökulmasta näyttelyn elementit ovat motivoivia eli niiden läsnäolo on perusteltua (Manovich 2013, 71).

Dopamiinijärjestelmän tuntemus mahdollistaa aivojen palkkiojärjestelmän tarkoituksellisen aktivoinnin, sillä ihmisen aivot eivät erottele elintärkeitä resursseja toissijaisista. Mikäli palkinnot ovat ennustettavissa ja ajallisesti tai tilallisesti lähellä, aivot voivat asettaa ne elintärkeiden resurssien etusijalle. (Kivikangas 2019, 85–86.) Täten esimerkiksi museon kiertäminen loppuun tai tietyn teoksen näkeminen voivat nousta ensisijaiseksi tavoitteeksi ravinnon etsimisen sijaan, vaikka museokävijällä tulisikin kesken näyttelykierroksen nälkä. Tehtävän suorittaminen loppuun nousee tällöin nälkäsignaaliksi merkittävämmäksi. Toisaalta virtuaalinäyttelyn läpikäyminen voi olla koukuttavaa virtuaalikävijälle, mikäli hän voi esimerkiksi maksimoida näyttelyyn linkitetyn tietovisan voittomahdollisuudet. Varsinkin kilpailutilanne, kuten luokan kesken oppilaiden kisailu parhaimmista pisteistä, voi toimia yllättävän vahvana motivointikeinona.

Dopamiinijärjestelmä ohjaa vahvistavaa oppimista ja antaa mahdollisuuden ennustaa palkkion todennäköisyyttä tulevaisuudessa määrittämällä palkkion malleihin, jotka havaitaan johdonmukaisesti ennen itse palkkiota. Tämä prosessi kehottaa motivaatiojärjestelmää lähestymään näitä malleja. Dopamiinijärjestelmä palkitsee pelilliseen näyttelykokemukseen osallistuvaa pelaajaa jo pelillisessä vaiheessa. Pelilliseen narratiiviin osallistuva kävijä ei siis tarvitse todellista palkintoa aktivoitakseen dopamiinijärjestelmää pelillistämisen prosessissa. Dopamiinijärjestelmän aktivoinnissa toiminta itsessään tai toiminnasta saadut palkinnot eivät välttämättä ole kiinnostavia, mutta ne motivoivat silti. (Kivikangas 2019, 85–86.) Kyse ei ole siis pohjimmiltaan omista henkilökohtaisista mieltymyksistämme, vaan dopamiinijärjestelmämme aktivoitumisesta. Täten jo monotoniset toimet kuten muistipelin

pelaaminen lisäävät sitoutumista virtuaalinäyttelyn kiertämiseen. Dopamiinijärjestelmän mielihyvää tuova prosessi loppuu vasta, kun jokin muu prosessi pysäyttää sen tai kun toiminta kasvaa muuten liian ennakoitavaksi (Kivikangas 2019, 86).

Koska toimintatapamme rakentuvat jo motivoituneessa maailmassa, joissa motiivejamme pyritään ymmärtämään ja hyödyntämään osana kaupallisuutta, on niiden hyödyntäminen virtuaalimuseoidenkin yhteydessä luonnollista. Jos motivaatiotekijä taidenäyttelykierroksen loppuunsaattamiselle on vaikkapa täysien pisteiden saaminen näyttelyn jälkeen tehtävästä pelistä, se ei estä teoksia tarkastellessa saatua esteettisen kokemuksen vahvuutta.

Opetuskäytössä itsetarkoitus voi nousta pelillisyyden kautta tärkeimmäksi prioriteetiksi, mutta jos vaihtoehtona on joko näyttelyn kaikkien teosten katsominen tai vain muutaman sekunnin tai minuutin vierailu virtuaalimuseossa, kumpi on suotavampaa? On huomioitava, että emme tällä hetkelläkään tiedä kaikkien fyysisten museoiden kävijöiden motiiveja. Vaikka toteuttaisimme kyselyn, tulos ei välttämättä olisi todenmukainen. Vaikka haluaisimme olettaa taiteen olevan itsetarkoitus taidenäyttelyn kiertämiselle, emme voi vaatia sitä.

4.3 Oppiminen ja tarinallisuus

Pelillisuus linkittyy oppimiseen, sillä yleisesti ottaen palkinnot ovat välttämättömiä suurelle osalle oppimistamme. Ne edustavat sekä motivaatiota että menestystä ympäröivään maailmaan tutustumisessa. (Starr 2013, 49.) Taidekokemus yhdistää sekä palkitsemissignaaleja tunneprosessien aktivoimiseksi että aktivoi laajempia aivojen osia koskettaen näin kehoa kokonaisvaltaisesti esimerkiksi vilunväristyksien kautta. Visuaaliset esitykset mahdollistavat uusien assosiaatioiden luomisen. Taide-elämysten on nähty opettavan tiedollisten rinnastusten lisäksi myös itseymmärrystä, tunteiden hallintaa sekä ympäristön lisääntyvää havainnointia. (Starr 2013, 51.) Lisäksi esteettiset kokemukset kasvattavat luovuutta. Esteettisten kokemusten muistijäljet luovat verkostoja ideoiden ja kokemusten välille rikastuttaen kokijansa mielikuvitusta. (Starr 2013, 148.)

Oppimisessa hyödynnetään usein narratiivia eli tarinankerrontaa. Narratiivi on tehokas työkalu museoille, koska se seuraa rakenteellisesti ihmisten oppimista. Narratiivien luominen kehittää kielen oppimista ja muistamista sekä luo merkityksiä, sillä ihminen ymmärtää maailmaa ja itseään narratiivien välityksellä. Narratiivi voi myös haastaa aiemmin opittua. Narratiivilliset tarinat voivat siis käsitellä samanaikaisesti vastakkaisia näkemyksiä ja kyseenalaistaa perspektiiviämme. (Bedford 2001, 28.)

Tarinankerronta on tulkintamenetelmä, tapa innostaa sisäistä vuoropuhelua ja varmistaa todellinen yhteys vierailijoiden kanssa sekä strategia rakentaa ympäristö, jossa vierailijoita rohkaistaan luomaan omia merkityksiä. Museoiden tarinankerronta hyödyntää esineiden ja vielä enemmän kulttuuristen järjestelmien potentiaalia, joiden avulla tutkittavista aiheista voidaan löytää moniääninen esitys. Onnistunut narratiivi tuo esille eri paikkojen, henkilöiden, aineellisen kulttuurin sekä perinteiden keskinäiset suhteet ja yhteisvaikutukset. Tällä hetkellä tarinankerronta on yleensä tarkoitettu olemaan vain vähän käyttäjän säädettävissä. (Caspani ym. 2017, 114.) Fyysisessä museossa narratiivi annetaan ylhäältä käsin museoammattilaisten päätösten kautta. Virtuaalisessa tilassa tätä narratiivin ominaisuutta voidaan yrittää murtaa antamalla virtuaalinäyttelyn kävijälle mahdollisuus kokea kuratoitua virtuaalimaailmaa haluamallaan tavalla. Moniäänisyyttä voidaan lisätä myös alustalla, jossa näyttelyä on mahdollista reflektoida virtuaalikävijöiden kesken. Virtuaalimuseot eivät ole suljettuja homogeeniseksi joukoksi, mikä mahdollistaa narratiivisuuden hyödyntämisen ja erilaiset esittämiskäytänteet. Virtuaalinäyttely voi itsessään olla fyysisestä näyttelystä koostettu oma narratiivinsa. Sekä virtuaalinen että fyysinen näyttely voivat käsitellä samaa aihetta, mutta ne voidaan luoda eroamaan toisistaan tarkastelu- ja esitystavoiltaan.

Koulutusfilosofi Kieran Egan (1942–) on keskittynyt urallaan koulutuksen ja opetussuunnitelmien kehittämiseen. Eganin (1997, 36–37) mukaan kuka tahansa, jopa hyvin pieni lapsi, voi hankkia historiallista tietoa, jos se esitetään kehityksen kannalta sopivalla tasolla. Esimerkiksi alle seitsemänvuotiaat lapset ovat kiinnostuneita binaarisista vastakohtista – hyvästä ja pahasta, isosta ja pienestä, rakkaudesta ja vihasta. Lapsille esitetyt tarinat voidaan esittää pelkistetyimmässä muodossa heille mielenkiintoisten hahmojen kautta. Kypsyessään nuoret säilyttävät kiinnostuksen vastakohtiin, mutta haluavat tarinoiden henkilöiden olevan todellisia ihmisiä. Kypsyiden myötä nuoret ymmärtävät historiallisen prosessin monimutkaisuuden ja oppivat refleктоimaan omia mietteitään esitettyihin aiheisiin. Heille tarinat ovat voimakkaita, koska ne eivät paljasta kaikkea tai täytä kaikkia aukkoja. Ne avaavat tilan, johon kuulijan omat ajatukset, tunteet ja muistot voivat virrata ja laajentua. Ne inspiroivat sisäiseen vuoropuheluun ja varmistavat siten todellisen yhteyden. (Egan 1997, 121, 241; Bedford 2001, 29.)

Museoiden opastukset hyödyntävät jo nyt erilaisia strategioita saavutettavuuden takaamiseksi sekä eri kohderyhmien huomioimiseksi. Puhetulkaukset, teoksista luodut erilliset ääniopasteet useammalla kielellä sekä yleisöopastusten modifiointi kohderyhmän mukaan ovat osoituksia tästä. Esimerkiksi Turun linnassa järjestetään pikkuritarikerroksia lapsille,

kun taas Halloweenin aikaan linnassa järjestetään kauhukierroksia (”Lasten tilattavat kierrokset” & ”Aikuisten tilattavat kierrokset. Turku www-sivu). Erilaiset strategiat yleisöopastuksissa auttavat vierailijoita tutustumaan näyttelyyn eri perspektiiveistä. (Bedford 2001, 32.) Varsinkin historiallisissa museoissa oppaiden vaatetuksella ja elekielellä voidaan luoda narratiivia näyttelyn historiasta. Näin luodaan eroa nykyhetken ja historian välillä.

Tarinankerronta on ihanteellinen strategia "konstruktivistisen museon" toteuttamiseen. Virtuaalimuseo voi olla tila, jossa kaiken ikäiset ja eri taustaiset vierailijat rohkaistaan löytämään tutun ja tuntemattoman risteys. Niin fyysinen kuin virtuaalinen museo osallistuvat tarinankerrontaan. Molemmat valitsevat näyttelyllään teeman, teokset sekä tavan opastaa vierailijaa tilassa. Virtuaalisessa tilassa tätä tarinaa on helpompi jatkojalostaa, sillä virtuaalimuseossa vierailija voi liikkua itseksensä omien tavoitteidensa mukaisesti. Virtuaalinen ympäristö mahdollistaa myös objektien muuntamisen ja uudenlaiset rinnastusesitykset. Nämä voivat olla esimerkiksi simulaatioita siitä, kuinka virtuaalimuseon objekteja käytettiin, arvostettiin ja hoidettiin sekä millaisessa ympäristössä ne ovat esiintyneet ja muuttuneet historiassa (Champion 2017, 16). Niin aineellisten kuin aineettomien kulttuuriperinteiden ymmärrys ja arvostus pystyvät kehittymään vahvemmiksi, mikäli ne osataan esittää tarinallisessa ja täten oppimista lisäävässä muodossa.

Historiantutkijoidenkaan yhteys historiaan ei ole suora. He tutkivat kohdettaan rakentaen kuvaa historiallisista tapahtumista lähdeaineistojen ja omien tulkitsemisprosessiensä kautta. Historian muuntuessa tutkimukseksi se muuntuu kertomukseksi ajastaan tiivistyen tutkijan mielestä oleellisimpaan ja jättäen asioita taka-alalle. Historia esiintyy siis narratiivina, oli sen esitysmuoto tekstuaalinen taikka visuaalinen. (Viinikkala 2018, 38.) Monipuolinen historia-aineisto ja useamman näkökulman sekä reaktion esittäminen tarjoavat kulttuurista aidomman kuvan. Samalla se luo saavutettavuutta tutkimustiedolle ja antaa tasa-arvoisemman aseman näyttelykävijälle. Täten näyttelykävijä saa mahdollisuuden muodostaa itse omat johtopäätöksensä ja näkökulmansa käsiteltävään asiaan. Lähdeaineisto ja selkeät esitykset antavat mahdollisuuden rakentaa ymmärrys aiheesta itse. Samalla ne estävät näyttelyvierailijaa sortumasta liialliseen relativismiin (Viinikkala 2018, 52).

5 Digitaalisen alustan mahdollisuudet

Viidennessä luvussa tarkastelen virtuaalimuseon digitaalisen alustan mahdollisuuksia niin museoille, museoinstituution ulkopuolisille organisaatioille kuin yksityisille toimijoille eli virtuaalinäyttelyn yksityiskävijöille. Hyödynnän luvussa Digimuseota, jonka avulla linkitän käytännön esimerkkejä osaksi pohdintoja. Tavoitteenani ei ole eritellä jokaista mahdollisuutta näissä kolmessa asiakaskategoriassa, vaan paremminkin nostaa esille yksi tai kaksi esimerkkiä, joiden avulla virtuaalimuseot voivat kiinnostaa kyseisiä tahoja. Pohdinnoissa hyödynnän aikaisempien lukujen pohdintoja esimerkiksi virtuaalisuudesta sekä oppimisesta.

Kuljetan tämän luvun läpi myös Aura Linnapuomin sekä Janne Itäpiirin asiantuntijahaastatteluja. Heidän kommenttinsa avulla tartun käyttäjäkokemukseen sekä virtuaalimuseoissa koettuihin mahdollisuuksiin. Keskustelu käyttäjäkokemuksesta voidaan jakaa visualisoinnin, personoinnin, vuorovaikutuksen ja koulutuksen korostamiseen (Liew & Li 2015, 4929–4930). Nämä keskeiset elementit voivat tarjota vierailijoille arvokasta kokemusta ja auttaa parantamaan vierailijoiden, kuraattorien ja museoiden välistä viestintää. Alla olevassa alaluvussa esitetyt ehdotukset koostavat kokonaisuuden, joka hyödyntää näistä kaikkia.

5.1 Museoille

Kansainvälisen museoneuvosto ICOMin laatimat museotyön eettiset säännöt sitovat ICOMin jäseniä (ICOM 2021, 5). ICOMin mukaan museoiden velvollisuuksiin lukeutuu julkisen kulttuuriperinnön tutkimus, hankinta, säilöminen sekä kunnostaminen. Kulttuuriperintö on kansainvälisen lainsäädännön suojaama, minkä johdosta oikeudenmukaisen dokumentoinnin sekä taltioinnin tavoitteena on säilyttää kulttuuriperintöä sukupolvilta toisille. (ICOM 2021, 15.) Kulttuuriperintöä uhkaavia tekijöitä ovat esimerkiksi eroosio, kulttuuriperinnön epäonnistunut konservointi, sotilaalliset konfliktit, teosten yksittäiset tuhoutumiset sekä sääkatastrofit. Lisäksi museoiden hallintoelinten on eettisten sääntöjen mukaisesti huolehdittava kokoelmiensa ja näyttelyidensä kohtuullisesta saavutettavuudesta myös erityistarpeita omaaville vierailijoille (ICOM 2021, 9, 21).

“Museoilla on erityinen velvollisuus asettaa kokoelmat ja kaikki niihin liittyvä oleellinen tieto saataville niin laajalti kuin mahdollista, ottaen kuitenkin huomioon luottamuksellisuuden ja turvallisuuden asettamat vaatimukset. Museoilla on velvollisuus kehittää kasvatuksellista rooliaan ja houkutella laajempia yleisöjä siitä yhteisöstä tai ryhmästä ja siltä seudulta, jota ne palvelevat. Vuorovaikutus

yhteisön kanssa ja sen kulttuuriperinnön vaaliminen muodostavat oleellisen osan museon kasvatuksellisesta tehtävästä.” (ICOM 2021, 25, 29.)

Kulttuuriperinnön säilyttäminen fyysisissä museoissa luo haasteita. Pelkkä fyysinen säilyttäminen luo riskiä kulttuuriperinnön tuhoutumiselle. Lisäksi fyysisiin kokoelmiin liittyy logistisia haasteita, mutta myös käsitteellisiä haasteita perintökokoelmien ylläpitämisessä, levittämisessä, parantamisessa ja laajentamisessa markkinoiden, budjetin ja teknologian muuttuessa. Digitaaliset tekniikat kykenevät laajentamaan kokoelmiin liittyvän tiedon julkista levittämistä, vaikka analogisiin esineisiin pääsy olisi rajoitettua tai niiden rakenne olisi hauras. Digitaalisesti luodun näyttelyalustan mahdollisuudet ovat tästä huolimatta rajalliset. Rajallisiksi ne tekevät pääasiassa materiaali- ja immateriaalioikeudet, rahoitus sekä luovuuden valjastaminen. (Champion 2017, 18.)

Virtuaalinäyttelyt ovat tuotantokustannuksiltaan alhaiset verrattuna fyysisten näyttelyiden järjestämiseen. Virtuaalimuseoiden suurin kustannuserä asiakasorganisaatioille on näyttelyn perustamiskustannukset. Digitalisoidun tiedon käsittely on halvempaa, nopeampaa sekä joustavampaa. Virtuaalimuseoiden alhaiset ylläpitokustannukset tarjoavat mahdollisuuden myös pienille museoille määrittää itsensä uudelleen. (Müller 2002, 28–29.) Esimerkiksi Digimuseon tapauksessa asiakasmuseo suorittaa kertaluontoisen liittymismaksun sekä valittuun näyttelyyn liittyvän kuukausittaisen ylläpitomaksun. Liittymismaksun suuruus on vakio 1695 euroa, kun taas näyttelyn ylläpitomaksu on näyttelystä riippuen 150–410 euroa kuukaudessa. Mikäli museo haluaa tarjota näyttelymallin avulla opastettuja kierroksia, näyttelylle hankitaan Webex-lisenssi, jonka kuukausimaksu on 60 euroa näyttelyä kohden.⁴ Lisenssin avulla toteutettavista opastetuista kierroksista Digimuseo perii 20 % myyntiprovision. (AM 20.4.2022.) Virtuaalimuseossa ei tarvitse suorittaa erillisiä maksuja tilakustannuksista, henkilöstömaksuista taikka toimitus-, asennus-, säilytys- tai vakuutusmaksuista. Täten pitkällä aikavälillä virtuaalisen museon kustannuserät ovat pienemmät kuin fyysisen museon kiinteät ja muuttuvat kulut. Virtuaalinäyttelykustannukset ovat myös huomattavasti ennustettavammat kuin fyysisen museon ylläpitokustannukset. Lisäksi digitaalisia näyttelyitä voidaan muotoilla matalalla kynnyksellä käyttäjäystävällisemmiksi saadun asiakaspalautteen avulla. Näyttelyn laajennuksia sekä täydentämistä voidaan tuottaa tehokkaasti esimerkiksi ajankohtaisten tapahtumien myötä. (AL 8.4.2022.)

⁴ Kaikki hinnat ovat vuodelta 2022 ja niiden alv on 0 %.

Digimuseossa tuotetut teokset ovat tehokkaasti saavutettavissa. Sen sijaan kulttuuritoimijoiden kokoelmien sisällöistä moni pölyttyy varastossa tai on valokuvattuna muotona tallessa digitointiarkistoissa. Vaikka teoskokoelmia tallennetaan digitietokantoihin, eivät ne ole kyseisessä muodossa yksityisille henkilöille saavutettavissa tai mielenkiintoisessa muodossa esitettyinä. Sen sijaan virtuaalinäyttelyt voivat saavuttaa erilaisia kohderyhmiä globaalisti. Vierailijat voivat tulla ja mennä omien aikataulujensa mukaan ilman yhteydenpitoa henkilökunnan tai muiden vierailijoiden kanssa. (Müller 2002, 28.) Mikäli interaktiivisuutta halutaan, voidaan sitä lisätä esimerkiksi vieraskirjan muodossa. Interaktiivisuutta voidaan myös luoda jakomahdollisuudella, jossa virtuaalinäyttelyä pystyy kulkemaan yhdessä ystävän kanssa eri päätelaitteilta samanaikaisesti (JI 25.3.2022). Virtuaalinen näyttelymuoto mahdollistaa myös muutoksen nykyisestä artefaktien koostumuksen ja järjestelyn painotuksesta avoimeen ja vuorovaikutteiseen lähestymistapaan, jonka avulla kävijät voivat ryhtyä kommentoijiksi, avustajiksi tai jopa näyttelyn yhteistuottajiksi.

Kulttuuriorganisaatioille Digimuseo on alustantarjoaja, jonka avulla organisaatiot voivat luoda saavutettavaa, inspiroivaa ja uudenlaista museosisältöä. Virtuaalisia menneisyyden esityksiä on verrattu kokemukselliseen aikamatkailuun (Viinikkala 2018, 45). Virtuaalisessa tilassa voidaan kontekstualisoida useilla tavoilla käsitteitä ja historiaa luoden oppimisesta mielenkiintoista ja inspiroivaa useilla erilaisilla tavoilla (Battro 2013, 140). Digimuseon näyttelyihin upotetun tiedon mahdollinen käyttö jää käyttäjän vastuulle. Täten kävijä voi itse päättää, mitä teoksista tarkastelee tarkemmin. Jos virtuaalimuseo esittää digitaalisia jäljennöksiä, on niihin kannattavaa liittää tietoutta sekä konkreettisia otoksia alkuperäisestä ympäristöstä tai syntykontekstista. Näin käyttäjä pystyy kokemaan digitaalisesti tuotetut objektit autenttisempana narratiivimaisen lähestymistavan avulla. (Müller 2002, 28–29.)

Virtuaalitila tarjoaa puitteet tilapäisten näyttelyiden pitkäaikaiselle taltioinnille, säilyttämiselle ja esittämiselle (Pavement 2019, 43). Myytävien kuvakirjojen sijaan näyttelyitä voidaan tallettaa virtuaalimuseoon näyttelyn tarkalla digitaalisella kuvannuksella tai fyysisten näyttelyiden tueksi rakennettujen virtuaalinäyttelyiden avulla. Onnistunut esimerkki jälkimmäisen tyyllisestä virtuaalinäyttelyhankkeesta on Yhdysvaltojen Holocaust Memorial Museumin (“Some Were Neighbors”. USHMM [www-sivu](http://www.usmm.org)) luoma *Some Were Neighbors* -näyttely, joka esitetään sekä fyysisenä että virtuaalisena. Virtuaalinen näyttely toimii interaktiivisena alustana, joka tarjoaa videoita, valokuvia sekä mahdollisuuden reflektoida ja lukea muiden käyttäjien kertomuksia aiheesta. Virtuaalinäyttelystä on löydettävissä myös

opetusmateriaalia opettajille ja opiskelijoille. Koska virtuaalinen näyttely eroaa fyysisestä näyttelystä visuaaliselta ilmeeltään, eivät ne kilpaile keskenään, vaan paremminkin täydentävät toisiaan. USHMM on laajentanut mahdollisuutta keskustella virtuaalisessa näyttelytilassa vierailijoiden kesken, jotka ovat maantieteellisesti ja ajallisesti hajautuneet. Se hyödyntää moninaisten äänien esiintuomista jo itse näyttelyn materiaalin, mutta myös vierailijoidensa puolesta.

Näen Digimuseossa laajasti potentiaalia monipuolisen kulttuuritarjonnan alustana. Taideteosten ja kulttuuriartefaktien lisäksi Digimuseossa voidaan esittää tekstejä, runoutta, visualisoituja tarinoita, valokuvia, videoteoksia, musiikkia, historiallisia ympäristöjä sekä esitellä suomalaista kansanperinnettä. Virtuaalisia esityksiä voisi luoda niin Kalevalasta biologisen museon kokoelmiin tai suomalaisten ryijyjen historiaan. Toisaalta Digimuseo on otollinen esitysalusta digitaalisesti tuotetulle taiteelle. Digitaalista kulttuuria syntyy ja katoaa jatkuvasti. Digitaalisen kulttuurin tallentaminen digitaaliselle alustalle olisi loogista, sillä digitaalisen kulttuurin tallentaminen Digimuseoon olisi itsessään jo aikansa kuva. Näin voitaisiin kiertää myös kävijöiden kohtaama konflikti autenttisuudesta. Vaikka fyysisissä museoissakaan teoksiin ei ole mahdollista koskea, toivotaan virtuaalimuseoilta haptisuuden tuntua, jonka ansiosta on mahdollista kokea objektien läsnäolo. Valmiiksi virtuaalisissa teoksissa tätä ongelmaa ei kohdata.

5.2 Museoinstituution ulkopuolisille organisaatioille

Virtuaalimuseon kaltaisilla hankkeilla on mahdollisuus laajentaa tarjontaansa suurille käyttäjäryhmille. Digimuseo voisi tehdä yhteistyötä museoiden lisäksi oppilaitosten ja opetusalojen kanssa. Näyttelyjen ja virtuaaliympäristöjen rakentaminen voidaan toteuttaa opetussuunnitelmia seuraamalla, mikä mahdollistaa tasaiset kävijämäärät. Opetuskäyttöön luodut näyttelyt pystyvät tarjoamaan tietoa oppilaille esimerkiksi Suomen kultakauden taiteesta ja taiteilijoista. Näyttely voisi virtuaalisen salin sijaan olla jopa virtuaalinen alusta, jossa oppilaat pystyvät liikkumaan historiallisissa maisemissa, kuten Kolin kallioilla tai Turku 1827 -pelin tyypillisesti historiallisen tiedon avulla rekonstruoidussa ympäristössä. Opetuskäyttöön lukeutuvat näyttelyt voivat lisäksi olla maksullisia ja tuoda näin tulovirtoja Digimuseolle. Toisaalta kiinnostusta tämän kaltaiseen yleispätevään virtuaalinäyttelyyn löytyisi varmasti myös oppilaitosten ulkopuolelta esimerkiksi erilaisten harrastejärjestöjen parista.

Digitaitojen kehittäminen ja itsenäinen tiedonhaku ovat osa opetussuunnitelmien tavoitteita (Opetushallitus 2014, 22). Yläkoulut hyödyntävät jo runsaasti verkkosisältöjä opetuksessa. Esimerkiksi *Studeo* tarjoaa digitaalisen oppimisalustan oppilaille eri koulutusasteilla ja oppiaineissa. Studeon verkkosivulla digitaaliset oppimateriaalit on esitetty omilla alustoillaan. Digitaalisen muotonsa vuoksi alustan verkkotehtävissä hyödynnetään myös linkkejä erilaisiin lähteisiin, joiden avulla oppilas voi itse etsiä tietoa digitaalisen oppikirjan ulkopuolelta. (“Studeo”. Studeo www-sivu.) Oppilaitokset ovatkin alkaneet panostaa digitaalilaitteiden hankintaan ja digitaitojen kehittämiseen. Täten erilaiset verkosta löytyvät visuaaliset ja konkreettiset mallinnukset historiasta sekä kulttuurista tasapuolistavat oppimismahdollisuuksia ja tarjoavat sekä oppimiskokemuksia oppilaille että helpotusta opettajille osana tuntisuunnittelua

Opetukselliset virtuaalinäyttelyt voisivat neuroestetiikan tutkimuksen varjolla hyödyntää toteutuksessaan narratiivia ja pelillistämistä. Virtuaalinäyttelyn kävijä voisi edetä näyttelyä aarteenmetsästyksen lailla osallistuen tiedon hakemiseen tai tiettyjen objektien löytämiseen. Maalaamani mielikuva sai paljon kannatusta itse oppilaiden keskuudessa seitsemäsluokkalaisten historian tunnilla. Oppimisprosessi vaihtelee opiskelijoilla, minkä vuoksi osalle visuaalinen oppimisympäristö ja tiedon konkreettinen etsiminen tai asian toistaminen muistipelin avulla voivat olla oppimiseen kannustavia tekijöitä. Kaikille oppiminen ei tapahdu lukemalla vaan visuaalisten esimerkkien kautta. Pelillinen ympäristö kannustaisi tiedon itsenäiseen etsintään. Opetussuunnitelman hyödyntäminen on pitkällä tähtäimellä loistava sijoitus, sillä vaikka siihen tehdään aika ajoin muutoksia, opetussuunnitelman aiheet ovat pysyneet vuosikymmeniä samankaltaisina.

Fiktiivisesti tuotettu narratiivi menneisyyden esityksestä kykenee välittämään historiallista tietoa, mikäli näyttelykävijä on tietoinen siitä, mitkä asiat ovat fiktiivisiä, mitkä historiallisesti tulkinnallisia ja mitkä historialliseen tietoon perustuvia (Viinikkala 2018, 53). Digimuseo voisikin tuottaa yhdessä asiakasmuseoidensa kanssa erilaisia hankkeita esimerkiksi mediakriittisyyden taitojen kehittämiseksi. Museot tuottavat itse laajasti tutkimusta ja sisältöä kuvaten menneisyyttä, joka on samanaikaisesti niin nykyisyydessä tuotetun historiallisen tiedon kohde kuin historian tutkimuksen tulos (Viinikkala 2018, 48–49). Vaikka museot nähdään objektiivisen tiedon tuottajina, ovat tutkimus ja kuratointi subjektiivisen valintaprosessin tulosta (Tornberg 2014, 21). Täten virtuaalimuseoiden on hyvä tiedostaa historian esittämisen dilemma. Esineihin liitetyt käsitteet ja merkitykset ovat konstruoituja ja siten jatkuvasti muutoksessa. Virtuaalinäyttelyn kävijöille voisikin esittää, kuinka esineet

muuntuvat ajassa myös fyysisesti. Ne kuluvat, patinoituvat ja päätyvät korjattaviksi. Museonäyttelyiden taidokkaassa tulkinnassa avustavat mediakriittiset taidot kuten tiedonhankinta-, hallinta- ja jäsenystaidot sekä mediaesitysten lajityyppien tunnistaminen ja näiden arviointi- ja tulkintataidot (Tornberg 2014, 21). Näistä taidoista hyötyvät myös virtuaalimuseon kävijät.

Taidealan toimijoiden lisäksi Digimuseo voisi tehdä yhteistyötä esimerkiksi luonnontieteellisten ja biologisten museoiden kanssa tarjotakseen monipuolista oppimismateriaalia. Visuaalisille, pelillisille ja luotettaville opetuslähteille on tarvetta. Uusien virtuaalinäyttelyiden kohdalla Digimuseo voisikin pohtia, miten näyttelyn aihe linkittyy osaksi perusopetuksen opetussuunnitelmaa. Vaikka näyttelyä ei itsessään muutettaisi oppilaita ja oppilaitoksia varten tuotetuksi oppimisympäristöksi, voitaisiin näyttelyjen yhteyteen luoda ohjeita opettajille siitä, kuinka lähestyä näyttelyä. Näin Digimuseo olisi lähestyttävämpi niin oppilaitosten kuin esimerkiksi harrastejärjestöjen kautta.

Nuorille oppilaille virtuaalimuseo on sekä rikastuttava kulttuurikokemus että alusta, jonka kautta pääsee käsiksi tieteellisesti tuotettuun ja luotettavaan tietoon. Internet mahdollistaa laajemman yleisön pääsyn materiaaleihin, jotka olivat aiemmin koulutuksen, sosiaalisten yhteyksien, liikkuvuuden tai resurssien vuoksi vain etuoikeutettujen ryhmien saavutettavissa. Internet kätkee sisälleen valtavasti eritasoista tietoa, mikä vaatii tiedon etsintä- ja lukutaitoa. Mikäli tieto on kaikkien muunnettavissa, kuten Wikipedian kaltaisessa vapaassa tietolähteenä, on se myös altis vahingonteolle. Täten Digimuseon kaltainen alusta, joka tarjoaa museoiden tutkimuksiin perustuvia tietoja, on turvallinen ja luotettava tietolähde eri tasoille oppijoille. Digimuseon saavutettavuus verkon välityksellä ja oppilaille ilmaisena mahdollistaisi sosiaalisten rajojen rikkomisen tiedonvälityksen osalta. Samalla se tarjoaisi alustan kulttuurien, sukupolvien ja maantieteellisten rajojen yli ulottuvaan tiedon vaihtoon. Virtuaalinäyttelyt voivat avata Wikipedia-sivua selkeämmin objektin taustaa visuaalisten esitysten sekä sanallisten lisätietojen avulla. Ideaalitalanteessa Digimuseon tarjonta on avoin sekä huomioiva niin aloitteleville kuin kokeneille aiheesta kiinnostuneille. Itäpiiri (JI 25.3.2022) ehdottaakin, että mikäli virtuaalinäyttelyt sisältäisivät oppimisympäristöjä, voitaisiin oppija palkita hyvin suoriuduttuaan sertifikaatilla. Sertifikaatti toimisi motivoivana tekijänä virtuaalikävijän tehdessä näyttelyyn liittyviä tehtäviä.

Huomioitaessa niin perusasteiden kuin ylempien asteiden opetussuunnitelmat, ovat kulttuurivierailut ja kulttuurin opetus aktiivisesti läsnä osana oppilaiden koulutusta. Täten

Digimuseon kaltaiset hankkeet tuovat luotettavaa, saavutettavaa sekä kuratoitua kulttuuria lasten, nuorten ja aikuisopiskelijoiden saavutettavaksi. Samalla verkkoympäristö tarjoaa mahdollisuuden tietämyksen tarkastamiseen esimerkiksi pelillistämällä näyttelyä tietovisojen tai muistipelien avulla. Oppilaitosten kautta on mahdollista saada tasaisia käyttäjävirtoja. Digimuseo voisi tarjota valmiiksi koottuja opetuspaketteja opettajille. Digimuseon näyttelyt voivat toimia virtuaalisena verkostona, jonka avulla taide ja kulttuuri ovat saavutettavissa myös hetkinä, jolloin fyysinen näyttely ei syystä tai toisesta ole tavoitettavissa.

5.3 Yksittäisille toimijoille

Digimuseo tuo näyttelyt saavutettavaksi. Opetus- ja kulttuuriministeriön (2014, 9—10) *Taide tarjolle, kulttuuri kaikille. Vammaiset ja kulttuuri -toimikunnan ehdotus toimenpideohjelmaksi* -raportti toteaa taiteen ja kulttuurin saavutettavuudessa olevan kehitettävää. Suomalainen lainsäädäntö tähtää syrjimättömyyteen niin perustuslain, rakennuslainsäädännön kuin vammaispalvelulain avulla. Kulttuurinen saavutettavuus täyttyy, mikäli kohteen luokse pääsee ja kohteen voi kokea. Digimuseo on täten saavutettava, mikäli se pystyy tarjoamaan palveluitaan erityisryhmien rajoitteet huomioiden. Digimuseon helppokäyttöisyys on alustan vahvuuksia.

“Taiteen ja kulttuurin saavutettavuus jää usein toteutumatta siksi, että kulttuurin parissa työskenteleviltä puuttuu käytännön tietoa. Saavutettavuuteen vaikuttavat monet valinnat, joita taide- ja kulttuurialalla työskentelevät tekevät osana jokapäiväistä työtään. Toimintojen suunnittelijoiden, rahoittajien ja toteuttajien valveutuneisuus ja kaikki potentiaaliset käyttäjäryhmät huomioiva asenne johtavat saavutettavuutta lisääviin tuloksiin.” (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2014, 11.)

Myös Linnapuomi sekä Itäpiiri mainitsevat käyttäjien erilaisten rajoitusten huomioinnin tärkeyden käyttäjäsuunnittelussa (JI 25.3.2022; AL 8.4.2022). Linnapuomi mainitsee yhdenvertaisuuden kannalta tärkeäksi, että tiedon tarjoamisessa huomioitaisiin myös viittoma- ja selkokieli. Mahdollisten videoiden, tekstien sekä teosten tulisi olla saatavilla tekstitettyinä ja kuvailutulkittuina tai ääniopastuksen avulla esitettynä. Keskeisiksi yhteistyötahoiksi saavutettavuuden edistämiseksi Linnapuomi mainitsee Kuuloliiton, Kuurojen liiton, Kehitysvammaliiton ja Näkövammaisten liiton sekä Näkövammaisten kulttuuripalvelun. Kehitysvammaliiton Papunet-verkkopalveluyksikön kautta on mahdollista tilata arvio selkokielisyydestä. (AL 8.4.2022.)

“Keskeistä on huomioida, että näyttely on toteutettu saavutettavasti ja WCAG 2.1 -ohjeistusta huomioiden. On tärkeää, että näyttelyn tekniset toteuttajat ja sisällön suunnittelijat ymmärtävät teknisen saavutettavuuden merkityksen ja osaavat ottaa

sen huomioon. Suunnitteluvaiheessa suunnitelmia voi testata erilaisilla käyttäjäryhmillä sen lisäksi, että esimerkiksi teknisen saavutettavuuden erityisasiantuntijoita konsultoidaan ja tarvittaessa varmistetaan alustan toimivuus niin sanotun ulkopuolisen saavutettavuusarvioinnin kautta.” (AL 8.4.2022.)

Ilmaiset näyttelyt ovat saavutettavia kävijöille, jotka ovat kiinnostuneita kulttuurista, näyttelyiden teemasta tai näyttelyiden takana olevista museoista. Niiden kautta voi löytää uutta tietoa, inspiroitua sekä tutustua etukäteen fyysisten museoiden luonteeseen sekä kokoelmiin. Virtuaalinäyttelyt tuovat taide-elämykset kotiin vuorokauden ympäri internet-yhteyden avustuksella. Taiteiden saavutettavuuden moninaisuudessa on tilaa virtuaalimuseoiden kaltaisille tuoreille projekteille. Digimuseo on kykenevä esittelemään laajemminkin taiteiden kirjoa niin maalaustaiteista kirjallisuuteen, esittävän taiteen tallenteisiin, musiikkiin kuin mediataiteeseen.

Onnistunut saavutettavuus huomioi eri aistit. Kyse ei ole pelkästään näkövammaisten, huonokuuloisten, kuurojen, kuuroutuneiden, kuurosokeiden ja viittomakielisten ihmisten palvelemista, vaan myös ymmärryksestä siitä, että jokainen hyötyy monipuolisemmista aistimismahdollisuuksista. Tiedollista saavutettavuutta lisätään ymmärtämistä helpottamalla. Tietoa voidaan esittää äänenä, visuaalisena viestinä tai tekstityksellä. Fonttikoon muutokset, selkokieli, eri kielivaihtoehdot, selkeät ohjeistukset sekä mahdollisuus muuttaa museoesityksen sävykontrasteja ovat esimerkki tästä. Syventävää tietoa voidaan tarjota aiheesta kiinnostuneille. Taloudellista saavutettavuutta luodaan ilmaisnäyttelyillä, joita Digimuseokin sisältää. Maksullisille virtuaalikerroksille taloudellista saavutettavuutta voidaan luoda porrastetulla hinnoittelulla. Kulttuurinen ja sosiaalinen aspekti saavutettavuudessa huomioi kohderyhmän kiinnostuksen kohteet näyttelyitä luodessa. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2014, 12–13, 17.) Laajan toimintasäteensä ansiosta Digimuseo voi tuoda esiin sekä valta- että vähemmistökuultuurien suhteita monikulttuurisilla näyttelyillä tai laajalla näyttelytarjonnalla.

Taiteen harrastamisen seurantatutkimuksessa on havainnointu 2000-luvun alkupuolelta alkaen yhä lisääntynyt kulttuurin ja taiteiden kulutus verkon välityksellä. Ensimmäisiä taiteen verkkokulutustuotoja ovat olleet esimerkiksi YouTube ja e-verkkokirjat. (Stogner 2011, 190.) Google Arts & Culture esitteli joulukuussa 2017 sovelluksessaan ominaisuuden, jonka avulla käyttäjän on mahdollista löytää omaa selfiä lähimpänä oleva taidemuotokuva Googlen teostietokannasta. Tammikuussa Arts & Culture oli hetken iTunes Storen ladatuin sovellus. Hanke on nähty tapana demokratisoida taidetta auttamalla tavallisia ihmisiä

näkemään itsensä siinä. (Chen 2018.) Google Arts & Culturen johtaja Amit Sood keskusteli sovelluksesta Bloomberg Technologyn kanssa: "Jos haluaa tavoittaa kaltaisiani ihmisiä tai ainakin sellaisena kuin minä olin ennen, on löydettävä syy, miksi he haluavat sitoutua." (Chen 2018.) Virtuaalimuseot voivat olla näitä interaktiivisia kohteita, joissa taidemaailman ulkopuolisetkin löytävät kiinnostusta kulttuurin kohtaamiseen. Kyseinen käyttäjäryhmä tarvitsee virtuaalimuseovierailua varten koukun, johon tarttua.

Tällainen koukku voisi olla esimerkiksi interaktio tai pelillinen elementti. Interaktiota on mahdollista kehittää esimerkiksi Itäpiirin (JI 25.3.2022) ehdottaman jakomahdollisuuden kautta. Tällöin Digimuseota voisi selata ystävän tai kumppanin kanssa yhtäaikaaisesti eri paikoista käsin. Virtuaalinäyttelyn lisäksi ruudulla voisi olla mahdollisuus kuvaan tai ääneen virtuaalikävijöiden kesken. Näiden lisäksi virtuaalimuseoiden yhteyteen voidaan liittää museokauppa siinä missä fyysisenkin näyttelyn yhteyteen.

Virtuaalimuseo toimii uutena kulttuurin ja taiteen taltiointi- ja esityskäytänteenä. Samalla se on mahdollisuus taiteilijoille luoda taidetta uuteen tilaan. Virtuaalisuus tarjoaa mahdollisuuden rikkoa valtaiteen rajoja fysiikan laeista irtautumalla. Historiallisesti uusien teknologioiden synty on luonut uusia taiteen muotoja sekä pyrkimyksiä uudistaa taiteen tulkintaa ja esittämistä. Esimerkiksi video- ja performanssiteokset luotiin vuosina 1966–1972, ja ne toimineet pohjana Internet-pohjaiselle taiteelle. (Lee ym. 2019, 513–514.) Olemmekin jälleen keskellä nousevaa uutta estetiikkaa. Virtuaalinäyttelyiden avulla voimme luoda uuden tilan sekä esitystavan taiteelle.

6 Loppupäätelmät

Digitalisaatio on mahdollistanut museoiden läsnäolon verkkoalustoilla, ja Digimuseon kaltaiset virtuaalimuseohankkeet rikkovat totuttuja museon rajoja. Museot voivat nähdä virtuaalinäyttelyt markkinointikeinona, fyysisen museon jatkeina tai erillisinä hankkeina, joiden tavoitteena on esimerkiksi laajentaa museon vaikuttavuutta sekä käyttäjäryhmää. Museosta voidaan luoda verkostomainen kokonaisuus, joka tukee itseään eri alustojen kautta, ja näin jakaa tietouttaan sekä kokoelmiaan saavutettavaksi jopa kansainvälisesti.

Taiteen esittäminen kuriositeettikabineteista virtuaalimuseoihin on jatkumoa, joka on luonnollinen osa taiteen pyrkimyksiä vallata uusia alueita ja esittää itseään eri muodoissa ja paikoissa. Museoinstituution muutaman vuosisadan mittainen historia osoittaa, että instituutio on itsessään altis muutoksille, vaikkakin omassa ajassamme hitaille sellaisille. Olemmekin päässeet digitalisoitumisen johdosta seuraamaan läheltä, kuinka ympäristömme – museot mukaan lukien – uudistuvat etsien uusia potentiaaleja täytettäväksi.

Digitaalisesti tuotetut virtuaaliteokset nähdään näkökulmasta riippuen alkuperäisten artefaktien kopioina, niiden kilpailijoina tai kokonaan itsenäisinä objekteina. Fyysisten näyttelyiden kuvantaminen virtuaalimuseoihin herättää keskustelua näyttelyiden virtuaalisesta luonteestaan sekä taideobjektien autenttisuudesta. Tätä ilmiötä pystytään kiertämään esittämällä virtuaalimuseoissa virtuaalista taidetta. Videoidut performanssit, valokuvataide, musiikkitalenteet sekä digitaaliaide soveltuvat mediumiensa puolesta virtuaaliselle näyttelyalustalle ilman, että niiden autenttisuutta kyseenalaistetaan samalla tavalla kuin analogisten objektien digitaalista kuvantamista. Toisaalta keskustelu autenttisuudesta on itsessään rikastuttava ja osoittaa taiteen mahdollisuuksista herättää keskustelua. Virtuaalisen ja analogisen esineen kokemiseroissa suurin tekijä lienee tottumuksemme. Tällä hetkellä olemme tottuneet näkemään teokset analogisina.

Virtuaalinäyttelyiden objektien aitoutta voidaan lähestyä myös tarkkuuteen pohjautuvan autenttisuuden kautta. Tällainen autenttisuus pyrkii esittämään ilmiönsä tai objektinsa mahdollisimman tarkasti ja näköismallin mukaisesti. Näin historiallisen artefaktin visuaalinen esitys virtuaalimuseossa voidaan nähdä tarkkuuteen pohjautuvana autenttisena esityksenä, vaikka se olisi ajallisesti luotu 2020-luvun puolella. Autenttisuuden tunnetta lisää teoksista saatava lisätieto. Teos voidaan esimerkiksi esittää sen alkuperäisessä paikassa digitaalisen konstruktion avulla. Toisaalta virtuaaliseen tilaan on helppo liittää taiteilijan omistamia

esineitä tai työhuoneen simulaatio. Myös alkuperäistietoja voidaan tallentaa digitointiin. Tällaisia ovat esimerkiksi omistajan allekirjoitus, todisteet varhaisista vaurioista ja korjauksista sekä teosta inspiroineet aiemmat teokset.

Virtuaalimuseoilla on potentiaalia tarjota näyttelyitä koko kulttuurin skaalalta – oli kyseessä sitten kansanmusiikin näyttely tai esitys suomalaisista satukirjoista. Virtuaalinäyttelyissä teoksiin voidaan liittää rajattomasti hyperlinkkejä, jotka esittävät lisätietoja tekstin, tarinan, selostuksen, animaation tai videon avulla. Tämä mahdollistaa sen, että virtuaalinäyttely kykenee jakamaan museoiden harjoittamaa tutkimustyötä laajasti sekä asiantuntevasti. Yksi suurimpia näkemiäni potentiaaleja virtuaalimuseoissa onkin niiden mahdollisuus toimia virtuaalisina oppimisympäristöinä.

Oppimista voidaan motivoida pelein tai sertifikaatein. Pelillisiä oppimisympäristöjä voisi toteuttaa yhteistyössä oppilaitosten kanssa jatkuvien asiakasvirtojen takaamiseksi. Näin museoiden tutkimustieto olisi eri asteiden oppilaiden saavutettavissa. Monissa tutkimusartikkeleissa mainittiin myös virtuaalimuseon mahdollisuudet yhdistää historiallisia näkökulmia sekä luoda ja edistää kulttuurien välistä vuoropuhelua. Tämä ajatus kumpuaa nykyisestä taidemuseoiden trendistä etsiä interaktiivisempaa, monikulttuurisempaa ja inklusiivisempaa otetta näyttelyiden koostamiseen. Virtuaalimuseot tarjoavatkin mahdollisuuden tutustua paikallisiin kulttuureihin saavutettavasti jopa maantieteellisten ja kielellisten rajojen yli.

Virtuaalimuseot luovat myös saavutettavuutta, jota niin museolaki kuin ICOM velvoittavat museoilta. Saavutettavuus on mahdollista toteuttaa virtuaalinäyttelyissä käyttökokemussuunnittelun avulla, jolloin erilaiset tarpeet huomioidaan näyttelyä konstruoidessa. Käyttökokemussuunnittelussa voidaan hyödyntää neuroesteettistä tutkimusta. Neuroestetiikan tutkimuskirjallisuus osoittaa, että kerronnallisuus, pelillistäminen ja oppimisympäristöjen hyödyntäminen ovat tapoja aktivoida virtuaalinäyttelykävijää. Käyttökokemuksen optimointi ihmisten biologiskognitiivisten vasteiden avulla tähtää taidekokemuksen tukemiseen. Sen tavoitteena ei siis ole viedä huomiota siltä.

Virtuaalinäyttelyyn on mahdollista koodata erilaisia ratkaisuja, jotka auttavat esimerkiksi mukauttamaan näyttelyn kirkkausastetta tai tekstien kokoja. Virtuaalinäyttelyyn voidaan implementoida myös ääniopastuksia sekä kuvailutulkkauksia, jotka ovat halutessa saatavilla. Virtuaalimuseot jättävät toisaalta vastuuta myös näyttelykävijälle. Näyttelykävijä on vastuussa omasta ympäristöstään ja sen toimivuudesta virtuaalinäyttelyä varten. Toimivan

internetyhteyden ja laitteiden lisäksi virtuaalinäyttelyn kävijän on huolehdittava ympäristön häiriötekijöiden minimoimisesta osana omaa virtuaalinäyttelykokemustaan.

Kootakseni tutkielman huomiot yhteen totean, että virtuaalimuseo voi muodostua alustaksi, jonka kautta museot ovat yhteydessä asiakkaisiinsa museorakennuksen ulkopuolella.

Virtuaalimuseoiden pääpainona ei tulisi olla näyttelyiden virtuaalinen luonne vaan virtuaaliympäristön tarjoamat mahdollisuudet. Tällä hetkellä virtuaalimuseoiden esityskäytänteet sitoutuvat vahvasti aikaisempiin taiteen esittämiskäytänteisiin, vaikka virtuaalisesti konstruoitu tila mahdollistaisi fysiikan laeista irtautumisen. Virtuaalimuseo tarjoaa mahdollisuuden luovuudelle, jonka voimin taiteen esittäminen voidaan muuttaa totaalisesti. Ajan kuluessa onkin oletettavaa, että virtuaalisen taiteen esittäminen saa yhä enenevässä määrin tilaa kehittyä omanlaisekseen esitysmuodoksi. Samalla virtuaalinen tila tulee tarjoamaan ympäristön tälle uudennlaiselle taiteen esitykselle.

Lähteet

Painamattomat lähteet

Sofia Turkulaisen tutkimusarkisto (ST), Turku

Pro gradu -tutkielman kokoelma

Janne Itäpiirin haastattelu (JI 25.3.2022)

Aura Linnapuomen haastattelu (AL 18.4.2022)

Anne Mäkijärven haastattelu (AM 20.4.2022)

Internet-sivustot

Britannica www-sivu. <<https://www.britannica.com/topic/virtual-museum>>, haettu 23.10.2021.

Digimuseo www-sivu. <<https://digimuseo.fi/mika-digimuseo-2/>>, haettu 15.10.2021.

Finlex www-sivu. <<https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2019/20190314>>, haettu 27.1.2022.

Google Arts & Culture www-sivu. <<https://about.artsandculture.google.com/>>, haettu 25.4.2022.

Koppa www-sivu.

<<https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tieteenfilosofiset-suuntauokset/fenomenologia>>, haettu 17.4.2022.

Kulttuuria kaikille www-sivu. <<https://www.kulttuuriakaikille.fi/>>, haettu 17.4.2022.

Museoliitto www-sivu. <<https://www.museoliitto.fi/mita-museot-tekevat>>, haettu 15.10.2021.

Museoliitto www-sivu. <<https://www.museoliitto.fi/museo>>, haettu 12.1.2022.

Museoliitto www-sivu. <<https://www.museoliitto.fi/mikamuseo/icom>>, haettu 12.1.2022.

Museoliitto www-sivu. <https://museoliitto.fi/perustietoja_museoalasta>, haettu 27.1.2022.

Studeo www-sivu. <<https://www.studeo.fi/>>, haettu 5.4.2022.

Tate www-sivu. <<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/a/aura>>, haettu 4.4.2022.

Tieteen termipankki www-sivu. <<https://tieteentermipankki.fi/wiki/Filosofia:semantiikka>>, haettu 15.4.2022.

Tieteen termipankki www-sivu. <<https://tieteentermipankki.fi/wiki/Filosofia:affekti>>, haettu 6.2.2022.

Turku www-sivu. <<https://www.turku.fi/turun-linna/opi-ja-koe/opastukset-ryhmille/lasten-tilattavat-opastuskierrokset>>, haettu 23.4.2022.

Turku www-sivu. <<https://www.turku.fi/turun-linna/opetus/opastukset-ryhmille/aikuisten-tilattavat-opastuskierrokset>>, haettu 23.4.2022.

USHMM www-sivu. Some Were Neighbours. <<https://somereneighbors.ushmm.org/>>, haettu 10.1.2022.

Kirjallisuus

Adams, Kathleen Pirrie 2019. “Assets, Platforms and Affordances: The Constitutive Role of Media in the Museum”. *The Routledge Handbook of Museums, Media and Communication*. Toim. Kirsten Drotner ym. Abingdon: Routledge, 290–305.

Battro, Antonio M. 2013. “From Malraux’s Imaginary Museum to the Virtual Museum”. *Museums in a Digital Age*. Toim. Ross Parry. Abingdon: Routledge, 136–147.

Bedford, Leslie 2001. “Storytelling: The Real Work of Museums”. *Curator* 44:1, 27–34.

Boetzkes, Amanda 2009. “Phenomenology and Interpretation Beyond the Flesh”. *Art History* 32:4, 690–711.

Carrier, David 1987. “The Display of Art: An Historical Perspective”. *Leonardo* 20:1, 83–86.

Caspani, Sara; Brumana, Raffaella; Oreni, Daniela & Previtali, Marco 2017. “Virtual Museums as Digital Storytellers for Dissemination of Built Environment: Possible Narratives and Outlooks for Appealing and Rich Encounters with the Past”. *International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences - ISPRS Archives* 42:2, 113–119.

Champion, Erik 2017. “The role of 3D models in virtual heritage infrastructures”. *Cultural Heritage Infrastructures in Digital Humanities*. Toim. Agiatis Benardou ym. Abingdon: Routledge, 15–35.

Chen, Adrien 2018. “The Google Arts and Culture App and The Rise of The Coded Gaze Doppelgänger”. *New Yorker*, 1.26.2018. <<https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/the-google-arts-and-culture-app-and-the-rise-of-the-coded-gaze-doppelganger>>, haettu 9.1.2022.

Coyne, Richard 2019. “Transactions in Virtual Places: Sharing and Excess in Blockchain Worlds”. Toim. Erik Malcolm Champion. *The Phenomenology of Real and Virtual Places*, 112. Abingdon: Routledge.

du Toit, Jean 2020. “Introduction – Phenomenology and Virtuality”. *Indo-Pacific Journal of Phenomenology* 20:1, 1–3.

Drotner, Kirsten; Dziekan, Vince; Parry, Ross & Schröderet, Kim Christian 2018. *The Routledge Handbook of Museums, Media and Communication*. Abingdon: Routledge, 1–13.

Egan, Kieran 1997. *The Educated Mind How Cognitive Tools Shape Our Understanding*. Chicago: University of Chicago Press.

Frost, Olivia 2013. “When the Object is Digital: properties of digital surrogate objects and implications for learning”. *Museums in a Digital Age*. Toim. Ross Parry. Abingdon: Routledge, 237–247.

ICOM 2021. *ICOM Museotyön eettiset säännöt*. Toim. Anni Guttorm; Christine Langinauer & Lassi Patokorpi. Suomi: ICOM Suomen komitea ry.
<<https://static1.squarespace.com/static/5a4b30b7914e6b62a1e71ebd/t/60dc1de39450dc1b872da3bc/1625038379589/ICOM+Museonty%C3%B6n+eettiset+s%C3%A4%C3%A4nn%C3%B6t+2021>>, haettu 21.2.2022.

Goodman, Nelson 1976. *Languages of Art. An Approach to A Theory of Symbols*. Indianapolis: Hackett.

Huhtamo, Erkki 2013. “On the Origins of the Virtual Museum”. *Museums in a Digital Age*. Toim. Ross Parry. Abingdon: Routledge, 121–136.

Hylland, Ole Marius 2017. “Even Better Than the Real Thing? Digital Copies and Digital Museums in a Digital Cultural Policy.” *Culture Unbound* 9:1, 62–84.

Janz, Bruce B. 2019. “Virtual Place and Virtualized Place”. *The Phenomenology of Real and Virtual Places*. Toim. Erik Champion. Abingdon: Routledge, 60–75.

- Kivikangas, J. Matias 2019. "Emotion Theories, the Affective System, and Why a Digital Games Researcher Should Care". *Evolutionary Psychology and Digital Games: Digital Hunter-Gatherers*. Toim. Johannes Breuer ym. New York: Routledge, 73–92.
- Kofoed-Ottesen, Mathias 2020. "On the Possible Phenomenological Autonomy of Virtual Realities". *Indo-Pacific Journal of Phenomenology* 20:1, 1–7.
- Kozel, Susan 2008. *Closer Performance, Technologies, Phenomenology*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Lee, Jin Woo; Kim, Yikyung & Lee, Soo Hee 2019. "Digital Museum and User Experience: The Case of Google Art & Culture". *International Symposium on Electronic Art. Gwangju: International Symposium on Electronic Art*, 512–515.
- Liew, Alan & Li, Richard 2015. "The Challenges of Digital Museum". *Encyclopedia of Information Science and Technology*. Hershey, PA: IGI Global, 4929–4937.
- Manovich, Lev 2013. *Software Takes Command: Extending the Language of New Media*. New York: Bloomsbury.
- Meehan, Nicole 2020. "Digital Museum Objects and Memory: Postdigital Materiality, Aura and Value". *Curator* (April 2020), 1–17.
- Müller, Klaus 2002. "Museums and Virtuality". *Curator* 45:1, 21–33.
- Myllyntaus, Oona 2018. "Taide pitkä, käsitykset vanhat – mikä tekee taiteesta meille niin tärkeää?" *Cupore*, 29.10.2018. <<https://www.cupore.fi/fi/tietoa/blogi/taide-pitka-kasitykset-vanhat>>, haettu 12.4.2022.
- Niemelä, Riikka 2019. *Performatiiviset jäljet. Teos ja tallenne esityslähtöisessä mediataiteessa*. Annales C 467. Turku: Turun yliopisto.
<https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/146971/AnnalesC467Riikka_Niemela.pdf?sequence=1&isAllowed=y>, haettu 19.3.2022.
- Opetushallitus 2014. *Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014*. Helsinki: Opetushallitus.

<https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/perusopetuksen_opetusuunnitelman_perusteet_2014.pdf>, haettu 5.4.2022.

Opetus- ja kulttuuriministeriö 2014. *Taide tarjolle, kulttuuri kaikille. Vammaiset ja kulttuuri -toimikunnan ehdotus toimenpideohjelmaksi*. Helsinki: Opetusministeriö, kulttuuri-, liikunta- ja nuorisopolitiikan osasto. <<http://urn.fi/URN:ISBN:952-442-820-2>>, haettu 11.1.2022.

Pavement, Peter 2019. "The Museum as Media Producer: Innovation Before the Digital Age". *The Routledge Handbook of Museums, Media and Communication*. Toim. Kirsten Drotner ym. Abingdon: Routledge, 31–46.

Pearce, Marcus T; Zaidel, Dahlia W; Vartanian, Oshi; Skov, Martin; Leder, Helmut; Chatterjee, Anjan & Nadal, Marcos 2016. "Neuroaesthetics: The Cognitive Neuroscience of Aesthetic Experience". *Perspectives on Psychological Science* 11:2, 265–279.

Poulot, Dominique 2012. "Museums and Museologies". *Art History and Visual Studies in Europe: Transnational Discourses and National Frameworks*. Toim. Matthew Rampley ym. Boston: BRILL, 197–216.

Shusterman, Richard 2019. "Aesthetic Experience and the Powers of Possession." *The Journal of Aesthetic Education* 53:4, 1–23.

Stanford, Emma 2020. "A Field Guide to Digital Surrogates: Evaluating and Contextualizing a Rapidly Changing Resource". *The Routledge Companion to Digital Humanities and Art History*. Toim. Kathryn Brown. New York: Routledge, 203–214.

Starr, G. Gabrielle 2013. *Feeling Beauty: The Neuroscience of Aesthetic Experience*. Cambridge, MA: MIT Press.

Stogner, Maggie Burnette 2011. "Communicating Culture in the 21st Century: The Power of Media-Enhanced Immersive Storytelling". *Journal of Museum Education* 36:2, 189–198.

Tornberg, Leena 2014. *Ensiksi tahtoa, sitten osaamista & välineitä. Selvitys museoiden mediakasvatuksesta 2014*. Suomen museoliiton julkaisuja 63. Helsinki: Suomen

museoliitto.

<http://www.museoliitto.fi/doc/Selvitys_museoiden_mediakasvatuksesta_2014.pdf>, haettu 3.12.2020.

Trant, Jennifer 2013. "When All You've Got is 'The Real Thing': museums and authenticity in the networked world". *Museums in a Digital Age*. Toim. Ross Parry. Abingdon: Routledge, 306–313.

Viinikkala, Lauri 2018. *Digitaalisia valheita vai historiallista tietoa? Aineellisen todellisuuden, kerronnan ja historiallisen tiedon suhde yhdistetyn todellisuuden teknologiaa hyödyntävissä menneisyyden esityksissä*. Annales C 463. Turku: Turun yliopisto. <<http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-7524-2>>, haettu 12.2.2022.

Vosinakis, Spyros & Tsakonas, Yannis 2016. "Visitor Experience in Google Art Project and in Second Life-Based Virtual Museums: A Comparative Study". *Mediterranean Archaeology & Archaeometry* 16:5, 19–27.

Zahavi, Dan 2018. *Phenomenology: The Basics*. Abingdon: Routledge.