

EI OLE VERKKOTAIDETTA ILMAN SITÄ KUMMALLISTA TIETOBOKSIA EDESSÄMME

– verkkotaiteen vastaanottajien käsityksiä verkkotaiteesta

Soile Ollikainen

Pro gradu -tutkielma

taidekasvatus,

Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos

kulttuuripolitiikka/sosiologia,

Yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos

Jyväskylän yliopisto

kevät 2008

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistinen ja Yhteiskuntatieteellinen tiedekunta	Laitos – Department Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos ja Yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos
Tekijä – Author Soile Ollikainen	
Työn nimi – Title Ei ole verkkotaidetta ilman sitä kummallista tietoboksia edessämme – verkkotaiteen vastaanottajien käsityksiä verkkotaiteesta	
Oppiaine – Subject taidekasvatus ja kulttuuripolitiikan maisteriohjelma pääaineena sosiologia	Työn laji – Level pro gradu -tutkielma
Aika – Month and year kevät 2008	Sivumäärä – Number of pages 134 sivua + 1 liite
<p>Tiivistelmä – Abstract</p> <p>Tarkastelen pro gradu -tutkielmassani sitä, minkälaiseksi taideilmiöksi verkkotaidetta vastaanottavat henkilöt verkkotaiteen kuvaavat, kuinka he sitä määrittävät ja miten he paikantavat sen taiteen kentälle. Samalla olen tarkastellut, mihin taidetta ja yhteiskuntaa koskeviin keskusteluihin verkkotaide tutkimuksen aineistossa paikannetaan. Tutkimuksen aineisto on kerätty kirjoituspyynnön avulla. Kirjoituspyyntöä levitettiin sähköpostin avulla ja se julkaistiin myös internetissä. Olen lähestynyt aineistoa diskurssianalyttisestä näkökulmasta. Tätä kautta tarkastelen tässä tutkimuksessa, millaiseksi ilmiöksi verkkotaidetta vastaanottavat ihmiset sen kirjoituksissaan tuottavat.</p> <p>Tutkimuksen aineistossa puhutaan verkkotaiteesta neljän eri diskurssin sisällä: <i>Internet välineenä</i> -diskurssissa verkkotaide tuotetaan ilmiöksi, jota määritetään internetin taiteen esiintuomiselle tarjoamien mahdollisuuksien kautta. Tässä diskurssissa huomio keskittyy näin verkkotaiteeseen ilmiönä, joka on nimenomaan internetin avulla vastaanotettavissa olevaa taidetta. <i>Verkkotaide taiteen kentälle</i> -diskurssissa verkkotaiteelle etsitään paikkaa taiteen kentältä tarkastelemalla taiteen kentän rajapintaa ja verkkotaiteen edellytyksiä ylittää kentän asettamat rajaehdot. <i>Verkkotaide taidemuotona</i> -diskurssissa verkkotaide taas tuotetaan eri lähtökohdista taidemuodoksi, jolla on oma paikka taiteen kentässä. Verkkotaide representoidaan <i>Verkkotaide taidemuotona</i> -diskurssin sisällä uudeksi, erityispiirteitä omaavaksi ja vielä kehittyväksi taidemuodoksi. Se liitetään myös taiteen avantgardistiseen traditioon. Samaan aikaan se toisaalta tuotetaan yhdeksi taidemuodoksi muiden rinnalle, jonka arvostuksen itse asiassa koetaan vähentyneen. Lopulta se kuvataan taidemuodoksi, joka on sulautumassa entistä laajempiin mediataiteellisiin käytäntöihin ja joka on näin menettämässä omaa erityisyyttään. <i>Verkkotaide interaktiivisuuden ja osallistumisen areenana</i> -diskurssissa tarkastellaan verkkotaiteen ja interaktiivisuuden suhdetta. Tässä diskurssissa interaktiivisuus ja osallistavuus nähdään keskeisinä ominaisuuksina, jotka tekevät verkkotaiteesta kiinnostavaa.</p> <p>Interaktiivisuuden kautta verkkotaide taidemuotona kytketään aineistossa internetin ja tietoteknologian kehitykseen, koska sen kautta puhe tietoteknologiasta ja sen kehityksestä, sekä puhe verkkotaiteesta taidemuotona kytkeytyvät toisiinsa. Puhun tämän yhteyden kohdalla jopa synteestistä, koska nähdäkseni erillisinä elävät diskurssit sulautuvat tässä yhteydessä toisiinsa ja tuottavat yhtenevää puhetta verkkotaiteesta. Tämän myötä <i>Verkkotaide interaktiivisuuden ja osallistumisen areenana</i> -diskurssi rakentaa synteesiä <i>Internet välineenä</i> -diskurssin ja <i>Verkkotaide taiteen kentälle</i> -diskurssien verkkotaidetta koskevien puhetapojen välille.</p>	
Asiasanat – Keywords verkkotaide, mediataide, uusmediataide, taidekäsitykset, taiteen kenttä, tietoyhteiskunta, diskurssianalyysi	
Säilytyspaikka – Depository Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos, Mattilanniemen kirjasto	
Muita tietoja – Additional information	

SISÄLLYS:

SISÄLLYSLUETTELO	1
JOHDANTO	3
1. TUTKIMUSONGELMA, AIEMPI TUTKIMUS SEKÄ PÄÄLÄHTEET	5
2. DIGITAALITEKNOLOGIA, INTERNET JA TIETOYHTEISKUNTA	8
2.1 Tietoyhteiskuntaa määrittämässä	9
2.2 Tietoyhteiskunnan kritiikki	17
2.3 Digitaalinen jakautuminen	18
3. INTERNETIN KÄYTTÖ SUOMESSA	20
4. TAITEENTEKEMISEN JA DIGITAALITEKNOLOGIAN KOHTAAMINEN	22
4.1 Walter Benjamin ja taiteen auran rapautuminen	25
4.2 Kulttuuriaineisto globaalissa virrassa	28
4.3 Verkkotaiteen käsiteviidakossa	31
5. VERKKOTAIDE, MEDIATAIDE JA TAITEEN KENTTÄ	34
5.1 Pierre Bourdieu ja taiteen kenttä	35
5.2 Avantgarden traditio	39
5.3 Verkkotaiteen ja avantgarden suhde	43
5.4 Mediataide ja taiteen kenttä Suomessa	45
6. TUTKIMUKSEN TYÖKALUT: TUTKIMUSKYSYMYKSET, AINEISTO JA METODOLOGIA	51
6.1 Diskurssianalyysi	52
6.2 Kriittinen diskurssianalyysi	54
6.3 Huomioita tutkijapositiosta: ambivalenssia tuottaja- ja tutkijaposition välillä	58
6.4 Tutkimuksen aineisto ja sen kerääminen	60
6.5 Sähköposti diskurssikäytännönä	64

7. VERKKOTAITEEN VASTAANOTTAJAT	67
7.1 Ammatillisuus kiinnostuksen takana	68
7.2 Verkkotaidesivusto-esimerkit	72
8. NELJÄ PUHETAPAA VERKKOTAITEESTA	74
8.1 Internet välineenä	76
8.1.1 Internet taiteen välittäjänä	77
8.1.2 Tiedon etsiminen	81
8.1.3 Internetin saavutettavuus	82
8.1.4 Internet globaalina taiteen esiintuomisen ympäristönä	85
8.1.5 Verkkotaide ja kommunikaation mahdollisuus	89
8.1.6 Tietoteknologian ja internetin kehitys	91
8.2 Verkkotaide taiteen kentälle	93
8.3 Verkkotaide taidemuotona	96
8.3.1 Verkkotaiteen erityisyys	97
8.3.2 Verkkotaide lapsenkengissä	100
8.3.3 Aikamme avantgarde	102
8.3.4 Verkkotaide - taidemuoto taidemuotojen joukossa	108
8.3.5 Verkkotaide ja ”nettikuplan puhkeaminen”	111
8.3.6 Mediataiteen hybridisoituminen	113
8.4 Verkkotaide interaktiivisuuden ja osallistumisen areenana	115
JOHTOPÄÄTÖKSET	121
LÄHTEET JA KIRJALLISUUS	126
LIITTEET	135

JOHDANTO

Muutama vuosi sitten internetlaajakaistaa markkinoivassa mainoksessa ”Pihtiputaan mummo” tutustui innostuneena internetyhteyden avulla olohuoneestaan Leonardo da Vincin Mona Lisa -maalaukseen Pariisissa sijaitsevan taidemuseo Louvren verkkosivuilla. Mainoksen viesti oli selkeä: internetyhteys tarjoaa meille jokaiselle, iästämme ja asuinpaikastamme riippumatta, mahdollisuuden tutustua ja kokea helposti maailman ihmeet ja taiteen mestariteokset kotoamme käsin. Internet ja sen käyttö onkin levittäytynyt elämän kaikille osa-alueille ja samalla tieto- ja informaatioteknologian kehityksen vaikutus sosiaaliseen ja kulttuuriseen todellisuuteen on ollut monimuotoista ja osittain mullistavaa. Tietoteknologian yhteiskunnallisia vaikutuksia onkin verrattu joissain yhteyksissä teollisen vallankumouksen tuottamaan kulttuuriseen murrokseen ja yhteiskuntatieteellisessä aikalaianalyysissä sitä kuvataan usein siirtymänä uuteen yhteiskunnalliseen järjestykseen. Sosiaalista ja kulttuurista nykytilaa on hahmotettu yleisesti puhumalla siirtymisestä tietoyhteiskuntaan.

Kulttuuriaineiston digitaalisuuteen ja digitalisoitumiseen sekä internetin asemaan sen välittäjänä on viime vuosina kiinnitetty paljon huomiota esimerkiksi julkisessa keskustelussa. Tässä keskustelussa digitalisoidun tai digitaalisessa muodossa olevan kulttuuriaineiston nähdään usein ratkaisevan monia kulttuurin saavutettavuuteen liittyviä ongelmia: internetissä esillä oleva materiaali on ainakin idean tasolla kaikkien saavutettavilla asuinpaikan maantieteellisestä sijainnista riippumatta mihinkä tahansa kellonaikaan. Taidetta esitetään kasvavassa määrin internetissä ja se pursuaa nykyisin yksityisten ihmisten, ammattilaisten ja omaksi harrastukseksi taidetta tekevien ylläpitämiä web-gallerioita. Myös visuaalisen taiteen ympärillä toimivat instituutiot, kuten esimerkiksi museot, tuottavat enenevässä määrin erilaisia palveluita verkkoympäristöön. Näistä palveluista taiteen esiintuomisen kannalta mielenkiintoisimpia ovat verkkonäyttelyt. Taiteilijat ovat aina seuranneet teknologista kehitystä ja uudet teknologiset innovaatiot ovat vaikuttaneet kautta historian myös taiteelliseen ilmaisuun. Digitaalisen teknologian tarjoamia uusia mahdollisuuksia käytetäänkin myös taiteellisen ilmaisuun, ei vain taiteellisen tuotannon välittämiseen. Tämän tutkielman keskipisteenä olevat taideilmiöt uusmedia- ja verkkotaide ovat esimerkkejä digitaalisen teknologian ja internetin synnyttämistä taidemuodoista.

Ajatus tietoteknologiaan kytkeytyvän taideilmiön tutkimisesta tuntui minusta aluksi oudolta, sillä media- ja verkkotaide olivat minulle täysin vieraita ilmiötä. Pohdittuani hetken, kiinnostuin kuitenkin aihepiiristä erityisesti verkkotaiteen saavutettavuutta ja vastaanottoa koskevien kysymysten näkökulmasta. Aihe paljastui myös kulttuuripoliittisesti kiinnostavaksi. Viime vuosina tietoyhteiskunnan kulttuuripoliittikkaa koskevissa keskusteluissa ja strategiamietinnöissä on kiinnitetty paljon huomiota kulttuuriaineistojen digitalisointiin ja digitaaliseen sisällöntuotantoon. Digitalisoinnin on nähty ratkaisevan esimerkiksi kulttuurin saavutettavuuteen liittyviä kysymyksiä. Opetusministeriön vuonna 2003 tekemässä strategiamietinnössä ja toimintaohjelmaehdotuksessa, *Kulttuuri tietoyhteiskunnassa*, todetaan yhtenä tietoyhteiskunnan kulttuuripoliitiikan perusteena tietoverkkojen hyödyntämisellä mahdollistuva tietojen ja elämysten tarjonta Suomessa niille alueille, joissa kulttuuripalveluiden saatavuuden turvaaminen muutoin on vaikeaa. ”Tietoverkkojen tehokkaalla hyödyntämisellä voidaan harvaanasutuille alueille saada ennennäkemättömät mahdollisuudet tietojen ja elämysten saantiin ja moniin tehostettuihin kulttuuripalveluiden muotoihin” (*Kulttuuri tietoyhteiskunnassa 2003, 21*).

Mietinnössä tuodaan esiin myös ajatus siitä, että tietoteknologian ja internetin myötä kehittyvät kulttuuripalvelut edistävät ja lisäävät kulttuurista tasa-arvoa myös laajemmin kuin alueellisesta näkökulmasta. Niiden kautta pyritään tavoittamaan myös uusia yleisöjä ja käyttäjäryhmiä kulttuuripalveluiden käyttäjiksi. (*Kulttuuri tietoyhteiskunnassa 2003, 21*) Tavoitteena on siis kulttuurin demokratisoinnin toteuttaminen internetin toimiessa taiteen ja muun kulttuuriaineiston välityskanavana. Digitaalisessa muodossa muuttumattomina välitettävien taidemuotojen, kuten musiikin ja elokuvan levittämisessä ja jakelussa internet onkin jo osoittautunut tehokkaaksi kanavaksi ja tavoitteet kulttuurin tasa-arvoisemmasta saavutettavuudesta ovat toteutettavissa ja ovat jo osittain toteutuneet. Jäin kuitenkin pohtimaan tavoitetta visuaalisen taiteen osalta: toteutuuko kulttuurin demokratisoinnin idea taiteen tasa-arvoisesta saavutettavuudesta, jos ”Pihtiputaan mummulle” tarjotaan mahdollisuus tutustua Mona Lisa maalaukseen internetin välityksellä?

Erityisen kiinnostava kysymys minulle oli ajatus näyttöpäätteen kautta vastaanotettavan taiteen mahdollisuudesta tuottaa taide-elämys, mikä *Kulttuuri tietoyhteiskunnassa* -strategiamietinnössäkin mainitaan yhtenä internetin kautta tuotettavien kulttuuripalvelujen kehittämisen perusteena. Pohdinkin kysymystä, miksi taidetta seurataan ja vastaanotetaan internetissä ja miten tietokone, internet sekä näyttöpäätte taiteen vastaanoton kontekstina vaikuttavat taidekokemukseen. Olin samaan aikaan hyvin kiinnostunut verkkotaiteesta taideilmiönä ja sen suhteesta taideinstituutioon. Päätin etsiä vastauksia mielessäni pyörineisiin kysymyksiin kysymällä niitä ihmisiltä, jotka taidetta verkossa seuraavat ja vastaanottavat.

1. TUTKIMUSONGELMA, AIEMPI TUTKIMUS SEKÄ PÄÄLÄHTEET

Käytin aineiston keräämisen metodina kirjoituspyyntöä.¹ Ohjasin kirjoituspyynnön avulla verkkotaidetta vastaanottavia henkilöitä kirjoittamaan siitä, miten he verkkotaiteen vastaanottoa motivoivat. Erityisesti minua kiinnosti, miksi he seuraavat verkkotaidetta ja ovat siitä kiinnostuneita. Samalla halusin tietää, miten he määrittävät verkkotaidetta. Tavoitteenani myös oli selvittää, mistä käyttäjät saavat tietoa verkkotaidesivuista sekä muodostuuko sivustojen ympärille sosiaalista kanssakäymistä. Kanssakäymisellä tarkoitan tässä yhteydessä tiedon levittämistä eri sivustoista ja keskustelun käymistä verkkotaiteesta. Lisäksi olin taiteen vastaanoton ja taidekokemuksen näkökulmasta kiinnostunut tutkimaan, kuinka tietoverkko taiteen esittämisen ympäristönä vaikuttaa taiteen vastaanottoon ja taiteen kokemiseen. Ennakkokäsitykseni mukaan digitaalisuus suhteellisen uutena taiteellisenä ilmaisumuotona ja internet sen uutena esiintuomisen kontekstina muokkaavat monessa suhteessa taiteen vastaanottoon perinteisesti liitettyjä käsityksiä.

¹ Katso LIITE 1.

Kirjoituspyyntö tuntui tarkoituksenmukaisimmalta aineistonkeruun muodolta, ajatellen tavoitettani lähestyä sivustojen käyttäjien taidekäsitystä ja -kokemusta, koska yksi keskeinen tavoitteeni aineiston keräämiselle oli antaa mahdollisimman paljon tilaa vastaajien omille kokemuksille ja tulkinnoille verkkotaiteesta. Vapaamuotoisen ja omaehtoisen tekstin tuottamisen mahdollisuus tuntui vastaavan mahdollisimman hyvin tätä tavoitetta. Käsitteiden mukaan kokemuksellisen tiedon erittelemisen voi olla helpompaa omaehtoisesti ja oman aikataulun mukaisesti kirjoittamalla kuin tuottamalla puhetta haastattelijan läsnä ollessa. Suuri osa internetympäristössä tapahtuvasta kommunikaatiosta tapahtuu anonyymisti ja esimerkiksi keskustelupalstoilla käytävissä keskusteluissa osallistujien henkilöllisyys peitetään nimimerkin avulla. Aineiston kerääminen nimenomaan kirjoituspyynnön avulla tuntui mielekkäältä myös siksi, että sen avulla vastaajilla oli mahdollisuus vastata anonyymisti olematta henkilökohtaisessa kontaktissa tutkielman tekijään.

Aineistoon tutustuessani huomasin, että verkkotaidetta määriteltiin monesta eri näkökulmasta ja niissä oli havaittavissa mielenkiintoisia eroja. Verkkotaiteen asema suhteessa taiteen kenttään tuotettiin monista eri lähtökohdista. Tutkimuskysymykseni muotoutui aineiston kanssa käydyn vuoropuhelun tuloksena niin, että olen pro gradu -työssäni tarkastellut, minkälaiseksi taideilmiöksi verkkotaide keräämässäni aineistossa kuvataan, kuinka sitä määritetään ja miten se paikannetaan taiteen kentälle. Olen lähestynyt aineistoa diskurssianalyttisestä näkökulmasta. Diskurssianalyttisen näkökulman mukaan merkityksellistämme sosiaalista todellisuutta kielenkäytön avulla. Kieltä tarkastellaankin todellisuuden konstruoinnin välineenä. Tätä kautta tarkastelen tässä tutkimuksessa, millaiseksi ilmiöksi verkkotaidetta vastaanottavat ihmiset sen kirjoituksissaan tuottavat.

Ranskalainen sosiologi Pierre Bourdieu on kuvannut sosiaalisia rakenteita kentän käsitteen avulla ja hän on tarkastellut erikseen myös taiteen kenttää. Käytän Bourdieun teoriaa tarkastellessani taiteen kentän rakentumista ja toimintaa. Taiteen kenttä onkin toiminut tutkimukseni keskeisimpänä teoreettisena viitekehyksenä: olen tarkastellut, kuinka verkkotaiteen asema suhteessa taiteen kenttään tuotetaan. Bourdieu esittelee taiteen kenttää koskevan teorian teoksessa *The Field of Cultural Production* (Bourdieu 1993). Taideilmiöitä on nähdäkseni tarpeellista ja kiinnostavaa tarkastella aina kiinni historiallisessa kontekstissään, koska niiden kautta voi hahmottaa aikakauden tärkeinä pitämiä arvoja ja ideologioita. Toinen keskeinen teoreettinen viitekehys, johonka aineistostani nousevia käsityksiä verkkotaiteesta suhteutan, onkin tietoyhteiskuntaa koskeva keskustelu. Nojaan työssäni erityisesti

Manuel Castellsin käsitteisiin, joilla hän on hahmottanut tietoteknologian ja yhteiskunnallisen kehityksen välistä suhdetta. Castells taas käsittelee työni kannalta olennaisimman käsitteistön *Information Age* trilogian ensimmäisessä osassa *The Rise of the Network Society* (Castells 2000).

Taiteen ja teknologioiden suhdetta tarkastelevaa tutkimuskirjallisuutta on saatavilla runsaasti (esim. Gere 2002; 2006, Rutsky 1999). Myös digitaaliteknologian tuottamia muutoksia taiteelliseen ilmaisuun on käsitelty paljon. Niissä viitataan usein saksalaisen teoreetikon Walter Benjaminin ajatuksiin. Myös tässä tutkimuksessa lähestytään tätä aihepiiriä Walter Benjaminin taitseen liittämän auraattisuuden -käsitteen avulla (Benjamin 1989). Kun pohdin, mitä uudenlaisia mahdollisuuksia digitaalinen teknologia tarjoaa taiteelliselle tuotannolle viittaa Lev Manovichin (Manovich 2000) hahmotukseen uuden median luonteesta. Digitaalisen kulttuurin luonteen syvempi tarkastelu rajautuu kuitenkin näkökulmani ulkopuolelle.

Internetissä esillä olevaa taidetta on tutkittu jonkin verran ja esimerkiksi Mia Lehtola on taidehistorian pro gradu -työssään tarkastellut taiteen esittämistä verkkoympäristössä (Lehtola 2004). Hän on keskittynyt työssään taiteilijoiden, museoiden ja gallerioiden kotisivuilla esillä olevaan taiteeseen, jolloin Lehtola ei käsittele tutkielmassaan internetissä esillä olevan taiteen vastaanottoa. Mediataiteesta löytyy myös kirjallisuutta, jossa tarkastellaan sen olemusta ja perustaa (esim. Paul 2003 ja Väkiparta 2007). Olen kuitenkin rajannut tämän kirjallisuuden käyttöä ja keskittynyt pääosin verkkotaidetta koskevan tutkimuksen ja kirjallisuuden käyttöön, jota on tehty jonkin verran. Läheisimmäksi suhteessa omaan näkökulmaani osoittautui Julien Stallabrassin *Internet Art, The Online Clash of Culture and Commerce* -teos, jota olen käyttänyt lähteenäni. Stallabrass tarkastelee verkkotaidetta monimuotoisena ilmiönä ja irrottaa sen näin esimerkiksi yksinomaan taidehistoriallisesta tarkastelusta. (Stallabrass 2003) Toinen keskeinen lähde teos suhteessa verkkotaiteeseen ja sen historiaan on Racel Greenen *Internet Art* (Greene 2004).

Olga Goryunova on käsitellyt väitöskirjassaan *Art Platforms* internetissä tapahtuvaa kulttuurista tuotantoa, tarkastelemalla taiteelliseen tuotantoon keskittyneitä avoimia sivustoja, joihin hän viittaa art platform -käsitteellä (Goryunova 2008). Goryunovan väitöskirja on työni kannalta kiinnostava, koska se tarkastelee internetissä tapahtuvaa yhteisöllisyyteen perustuvaa taiteellista tuotantoa, jota on tutkittu vähän. Suomenkielistä verkkotaidetta kos-

kevaa kirjallisuutta ja tutkimusta on tehty hyvin vähän ja suomalaista verkkotaidetta on tutkittu vieläkin vähemmän. Minna Tarkan ja Tapio Mäkelän Opetusministeriölle vuonna 2002 tekemässä *Mediataide, kotimaiset toimijat ja kansainväliset mallit* -julkaisussa on hahmoteltu suomalaisen mediataiteen historiaa. Tämän tutkimuksen kannalta se on keskeinen, koska siinä verkkotaidetta lyhyesti omana vaiheenaan. (Mäkelä & Tarkka 2002) Verkkotaiteen vastaanottoa tai käyttöä koskevaa tutkimusta en ole löytänyt. Muutamia selvityksiä ja profilointeja esimerkiksi virtuaalisten taidemuseoiden käyttäjistä on tehty, kuitenkin lähinnä kvantitatiivisen aineiston pohjalta, jolloin niiden näkökulma käyttäjyyteen on erilainen, kuin oman pro gradu -työni näkökulma (esim. van Oost & Lavens & Pauwels 2005) Tässä suhteessa tutkimukseni lähestyy aihepiiriä uudesta näkökulmasta, kun se tarkastelee verkkotaidetta vastaanottavien käsitystä verkkotaiteesta.

2. DIGITAALITEKNOLOGIA, INTERNET JA TIETOYHTEISKUNTA

Digitaalisen teknologian tekninen lähtökohta on mahdollisuudessa muuntaa informaatio digitaaliseksi datavirraksi. Taiteellisen tuotannon kannalta ehkä keskeisin digitaalisen teknologian ominaisuus onkin sen muodon kautta mahdollistuva kaikenlaisen informaation kytkeminen samaan virtaan: digitaalitekniikan kautta voidaan yhdistää niin tekstiä, kuvia, liikkuvaa kuvamateriaalia kuin ääntäkin. Digitaalisen informaation ominaisuuksiin kuuluu myös sen helppo muokattavuus ja yksinkertainen liikuteltavuus. Internet ja muut tietoverkot ovat mahdollistaneet informaation aineettoman siirtämisen paikasta toiseen. (Järvinen & Mäyrä 1999, 7) Digitaalisen tekniikan ominaisuudet tulevat tehokkaimmillaan näkyviksi internetin luonteessa. Internet ja verkkoympäristö kokonaisuudessaan mahdollistavat informaation tallentamisen siten, että se on kaikkien käyttäjien tavoitettavissa reaaliaikaisesti ja maantieteellisistä etäisyyksistä riippumattomasti.

Yhdysvaltojen armeijan tarkoituksiin kehitettyyn kommunikaatiokanavaan pohjautuva internet on levinnyt viimeisten vuosikymmenien aikana myös kotitalouksien yksityiskäyttöön kaikissa länsimaissa. Tämän kehityksen myötä sen tarjoamat käyttömahdollisuudet ovat laajentuneet voimakkaasti. Nykyistä internetympäristöä voisikin kuvata viestintäympäristöksi, tietopankiksi, kuvatoimistoksi, ostoskeskukseksi tai keskustelukanavaksi ja internetin kautta mahdollistuvien toimintojen määrä kasvaa jatkuvasti. (Graham 1999, 23) Internetin roolista tietopankkina internettietosanakirja Wikipedia on kiinnostava esimerkki. Wikipedia on vapaaseen sisältöön perustuva sovellus, johon jokaisella on mahdollisuus tuottaa tai muokata sen sisältöjä. Sen käyttö on levinnyt ympäri maailman ja Wikipediaa julkaistaan virallisesti 255 kielellä. (Wikipedia) Internetin viestinnällisen luonteen merkitys on ollut voimakkaassa kasvussa erilaisten verkostoprofiileiden ja -sovellusten, kuten Facebook- ja MySpace -profiileiden² käytön kasvun myötä. (esim. Kokko 2007)

2.1 Tietoyhteiskuntaa määrittämässä

Tieto- ja informaatioteknologia on muuttanut arkiympäristöämme niin voimakkaasti, että yhteiskuntatieteellisissä aikalaistulkintoissa tapahtunutta muutosta kuvataan siirtymänä uuteen yhteiskuntajärjestykseen, tietoyhteiskuntaan (esimerkiksi Castells 2000). Keskeinen teema, johon keskustelussa on viitattu, on tietoteknologian voimallinen ja nopea kehitys ja samaan aikaan tapahtunut yhteiskunnallinen muutos.

² Facebook on sovellus, jossa perustamalla oman profiilin käyttäjä voi verkostoitua ja pitää yhteyttä ystäviensä ja tuttaviansa kanssa. Facebook tarjoaa mahdollisuuden jakaa myös kulttuuriaineistoa, esimerkiksi kuva- ja videomateriaalia sekä musiikkia. (Facebook) MySpace on saman tyyppinen internetissä toimiva yhteisö sivusto. MySpace -sivusto tarjoaa käyttäjälle mahdollisuuden käyttäjäprofiilin luomiseen ja blogi -toiminnon käyttämiseen. Profiiliin voi liittää myös kuva-, videokuva- sekä äänimateriaalia. Musiikin levittämisen kannalta MySpace on erityisen mielenkiintoinen toimija, sillä huhtikuussa 2008 julkaistun uutisen mukaan se on muodostamassa yhdessä kolmen suurimman musiikkiyhtiön kanssa yhteisyrityksen MySpace Music:in. Yritys tulee tuottamaan mainosrahoituksella musiikkia vapaasti kuunneltavaksi. Se tulee tekemään myös, esimerkiksi tallenteiden, konserttilippujen ja musiikin oheistuotteiden myyntitoimintaa. (Helsingin sanomat 2008)

Tietoyhteiskuntatermiä käytettiin ensimmäistä kertaa 1970-luvun lopussa Japanissa.³ Käsitteellä viitattiin niihin muutoksiin, joita mikroelektroniikan kehityksen oletettiin tuottavan sekä yhteiskunnalliseen että taloudelliseen kehitykseen. Länsimaissa tietoyhteiskunta-ajattelu koki varsinaisen läpimurron vasta 1990-luvun alussa, kun tietoyhteiskuntakäsitteen kautta alettiin etsiä syitä vuosikymmenen alun taloudelliseen lamaan. Tällöin pohdintaan nousi, oliko teknologisen kehityksen, työllisyyden ja talouden välisessä suhteessa tapahtunut sellaisia perustavanlaatuisia muutoksia, jotka olisivat aiheuttaneet taloudellisen kasvun hidastumisen ja työttömyysasteen nousun. Lisääntynyttä työttömyyttä koskeneissa keskusteluissa nostettiin esiin myös näkökulmia, joiden mukaan digitaalisen teknologian kehitys voisi olla keino, jolla teollisuusmaat saataisiin uuteen kestävään taloudelliseen kasvuun sekä sitä kautta lisääntyvään hyvinvointiin. Tätä kautta tietoyhteiskunta-ajattelusta kehittyikin Antti Kasvion mukaan teollisuusmaiden keskeisin yhteiskunnallinen projekti, jota hän vertaa hyvinvointiyhteiskunnan rakennusprojektiin toisen maailmansodan jälkeisinä vuosikymmeninä. Tieteelliseen tutkimukseen käsite juurtui hitaammin, koska julkinen keskustelu ei vakuuttanut yhteiskuntatieteilijöitä siitä, että kyseessä olisi yhteiskuntaa mullistavasti muuttava teknologinen kehitysaskel. Myös tutkijat kiinnostuivat lopulta aihepiiristä, kun uuden tieto- ja viestintäteknologian käyttö lisääntyi ja sen synnyttämät uudenlaiset sosiaaliset ilmiöt nousivat vahvemmin esiin. (Kasvio 2005, 8-9)

Tietoyhteiskuntakäsitteen rinnalla käytetään myös termiä informaatioyhteiskunta ja käsitteitä käytetään usein synonyymeina, vaikka englanninkielessä niillä on sisällöllisiä eroavaisuuksia. Termiä tietoyhteiskunta käytetään viitattaessa tiedon ja osaamisen merkitykseen taloudelliselle kilpailukyvyille. Informaatioyhteiskunta -käsite taas kytkeytyy enemmän teknologiseen kehitykseen. Sen avulla pyritään lähestymään informaation siirron ja käsittelyn teknisen kehityksen tuomia muutoksia. Tietoyhteiskuntakäsitettä käytetään suomenkielessä yleiskäsitteenä, koska suomenkielessä siinä yhdistyvät molemmat lähestymistavat. (Anttiroiko, Aro & Karvonen 2001, 21; 24) Käytän tässä tutkielmassa tämän vuoksi pääosin käsitettä tietoyhteiskunta.

³ Ensimmäisenä tietoyhteiskuntakäsitettä käytettiin Japanissa, jossa alettiin toteuttaa teknologiaohjelmia, joilla pyrittiin samaan maan mikroelektroniikkaan perustuvan liiketoiminnan eturintamaan. Japania koskevan keskustelun keskeisimmäksi edustajaksi nousi tulevaisuudentutkija Yonej Masuda. (Kasvio 2005, 8)

Sosiologi Manuel Castellsia pidetään yleisesti yhtenä keskeisimpänä tietoyhteiskuntakehitystä hahmottaneena tutkijana ja hänen kolmiosaiseen teokseensa *Information Age* viitataan useimmissa tietoyhteiskuntaa käsittelevissä tutkimuksissa. (Castells 2000; 1997; 1998). Castellsin mukaan tieto- ja informaatioteknologian kehityksen kautta konkretisoitunut materiaallinen ja teknologinen kehitys on luonut pohjaa myös yhteiskunnan uudentilaiselle sosiaaliselle ja taloudelliselle organisoitumiselle. Castells käyttää *Information Age* -teoksessaan käsitettä informaationaalinen yhteiskunta (informational society) kuvaamaan nykyistä kulttuurista ja yhteiskunnallista kehitystä, johon tietoteknologian kehitys on vaikuttanut voimakkaasti. (Castells 2000, 17–21)

Castellsin mukaan monet yhteiskunnat ovat siirtyneet informaationaaliseen kehitysvaiheeseen, joka seuraa yhteiskuntien teollista kehitysvaihetta. Castells huomauttaa kuitenkin, että informationalismi ei ole yksiselitteinen tai yhdenmukainen kehityslinja kaikissa yhteiskunnissa, vaan se saa muotonsa eri yhteiskunnissa riippuen niiden kulttuurisesta ja institutionaalisesta tilanteesta. Samalla hän painottaa sitä, että informationalistisen kehityksen myötä yhteiskunta ei kadota omaleimaisuuttaan. Castellsin mukaan informationalismi ja kapitalismi kytkeytyvät toisiinsa. Hän on todennut, että informaationaalisessa kehitysvaiheessa olevat yhteiskunnat ovat kapitalistisia yhteiskuntia. (Castells 2000, 18–21)

Vaikka Manuel Castells on myöhemmin kääntynyt epäilemään informaatioyhteiskunta -käsitteen kykyä kuvata nykyistä sosiaalista kehitystä, hänen käsityksensä tietoteknologiasta yhteiskunnalliseen kehitykseen voimakkaasti vaikuttaneena tekijänä ei ole muuttunut. Hän näkee informaatioteknologian merkityksen hyvin keskeisenä suhteessa tapahtuneeseen ja meneillään olevaan yhteiskunnalliseen kehitykseen.⁴ Castells on käyttänyt kankaan kutomista metaforana, kuvatessaan informaatioteknologian vaikutusta yhteiskunnalliseen kehitykseen: tietoteknologia toimii hänen mukaansa kudoksena, johon kaikki inhimillinen toiminta nivoutuu. Castells tarkastelee tietoteknologian kehitystä ihmismielen kollektiivisena aikaansaannoksena. (Castells 2000, 30–31; Kasvio 2005, 13; Vuorensyrjä 1999, 120)

⁴ Kuten Manuel Castells on huomauttanut teknologisen kehityksen ja yhteiskunnallisen muutoksen suhde on monimuotoinen ja siihen vaikuttaa monet tekijät, jolloin ei voida sanoa, että teknologinen kehitys sinänsä olisi aiheuttanut yhteiskunnallisen tai sosiaalisen muutoksen. Sen sijaan Castellsin mukaan teknologian kautta yhteiskunnilla on mahdollisuus muuttaa itseään. (Castells 2000, 5;7)

Tietoyhteiskunta-käsitteen avulla viitataan usein moniin teemoihin, jotka eivät suoranaisesti liity tietoteknologiaan, mutta joiden voidaan katsoa kytkeytyvän tietoteknologian kehitykseen. Frank Webster on tarkastellut, kuinka informaatioyhteiskunta-käsite määritellään sitä koskevissa teorioissa. Hän on tunnistanut viisi eri lähestymistapaa, joita teorioissa on korostettu, kun on kuvattu informaatioyhteiskuntakehityksen tuottamaa yhteiskunnallista murrosta: teknologinen, taloudellinen, ammattirakenteellinen, spatiaalinen sekä kulttuurinen lähestymistapa. (Webster 2006, 8-9) Websterin esittelemien näkökulmien kautta pyrin hahmottamaan, sitä teemojen moninaisuutta, mikä tietoyhteiskuntakeskusteluun liittyy.

Kun informaatioyhteiskunta-käsitettä on määritetty (1.) teknologisesta lähtökohdasta, on keskitytty tarkastelemaan ja on korostettu tietoteknologista kehitystä ja sen myötä syntyneitä innovaatioita yhteiskunnallisia muutoksia tuottavina tekijöinä; viimeisimpänä informaatioteknologian tuottamana mullistavana kehitysaskeleena on usein pidetty internetin kehittymistä maailmanlaajuiseksi tietoverkoksi. Internetin kulttuurisia vaikutuksia on tarkasteltu esimerkiksi hahmottamalla sen kautta rakentunutta uudenlaista viestintäkulttuuria, jolla on nähty myös monia yhteiskunnallisia vaikutuksia. Lähestymistavan ongelmana on Websterin mukaan se, että tietoteknologian määritelmä jää usein epämääräiseksi. Toinen ongelma on se, että usein näissä määritelmissä tietoteknologiaa tarkastellaan deterministisesti, jolloin tietoteknologia ja sen kehitys nähdään ulkoapäin annettuna ja omalakisena järjestelmänä, johon tietoteknologian käyttäjät eivät pysty vaikuttamaan. (Webster 2006, 9-12)

Kriittisen tietoyhteiskuntatutkimuksen piirissä on kiinnitetty huomiota tietoyhteiskunnan sisäiseen vallankäyttöön ja sen oikeudenmukaisuuteen suhteessa yksilöiden mahdollisuuksiin ja kykyihin käyttää informaatioteknologiaa. Kriittisiä äänenpainopainoja on esitetty esimerkiksi yhteiskunnan informaatiokehityksen aiheuttamaan uudenlaiseen eriarvoistumiseen, ja muun muassa ikääntyneiden kohdalla on oltu huolissaan heidän mahdollisuudestaan ja taidoistaan käyttää tietoteknologiaa ja internetiä. Myös globaaliin eriarvoistumiseen suhteessa internetin käyttömahdollisuuksiin, on kiinnitetty huomiota. Tietoteknologian kytkeytyminen sota- ja aseteknologiaan sekä niiden kehittelyyn on myös huomioitu, ja se on saanut osakseen kritiikkiä. Kritiikki on keskittynyt kysymykseen, onko eettisesti toivottavaa, että yleisesti käyttöön tulevaa teknologiaa kehitetään aseteknologian kehittämisen sivutuotteena. (Anttiroiko, Aro & Karvonen 2001, 35–36)

Taloudelliseen näkökulmaan (2.) keskittyvissä informaatioyhteiskunnan määritelmässä talouden kasvu ja tietoteknologinen kehitys liitetään toisiinsa niin, että talouden kasvu nähdään tietoteknologiseen kehitykseen kytkeytyväksi, koska molempien kehitys on tapahtunut yhtäaikaaisesti. Teorioissa viitataan esimerkiksi talouden kehittymiseen informaatiotaloudeksi, kun tärkeimmät taloudellisen toiminnan alat kytkeytyvät informaatioon ja sen tuotantoon.⁵ Tämän asetelman ongelmallisuus liittyy informaatiotalouden mittaamiseen, eli siihen mitä aloja voidaan sisällyttää informaatiotalous käsitteen alle. (Webster 2006, 13–14)

Kriittisessä tietoyhteiskuntatutkimuksessa on kiinnitetty huomiota tietoteknologian kytkeytymiseen kaupalliseen kulttuuriin ja kapitalistiseen markkinatalousjärjestelmään. Esimerkiksi markkinavoimien hallitsevaa asemaa internetissä on kritisoitu. (Anttiroiko, Aro & Karvonen 2001, 36) Kaupallistumisen on huomioitu vaikuttavan esimerkiksi hakukoneiden toimintaan, koska kaupallisina toimijoina ne suosittelevat taloudellista kapasiteettia omaavia sivustoja ja näin ne samalla arvottavat informaatiota. Hakukoneiden toimintalogiikka tuottaakin ongelmia pienemmille toimijoille, esimerkiksi verkkotaidesivustoille, koska niillä harvoin on taloudellista potentiaalia, jota voitaisiin käyttää näkyvyyden parantamiseen. (Stallabrass 2003, 70–71)

Ammattirakenteellinen määrittely (3.) lähestyy ja määrittelee informaatioyhteiskuntaa taas tietoteknologian työllisyyteen tuottamien muutosten kautta. Määrittelyn lähtökohtana on ajatus siitä, että yhteiskunnan voi nimetä tietoyhteiskunnaksi, kun enemmistö työpaikoista on kytkeytynyt tietotyöhön. Huomiota onkin kiinnitetty erityisesti työn luonteen muutokseen; tietoon pohjautuva työ ja siihen liittyvät työpaikat ovat lisääntyneet, kun taas valmistamiseen keskittyvä työ ja samalla työpaikkojen määrä on vähentynyt. Ammattirakenteeseen keskittyvässä määritelmässä korostuu tiedon, ei tietoteknologian rooli yhteiskunnallista muutosta tuottavana tekijänä. Työn muutosta informaatioyhteiskuntakehityksen myötä on tutkittu myös työtehtävien sisältöjen muutoksen kautta. Toisaalta Webster tuo esiin myös tietotyön määrittelyn ongelman, eli sen onko nykyisen pitkälle automatisoituneen rautatieyhtiön työntekijä vähemmän tietotyön tekijä, kuin esimerkiksi kopiokoneen korjaa-

⁵ Wester viittaa erityisesti Marc Poratin teoksessaan *The Information Economy* vuonna 1977 esittelemään hahmotukseen informaatioyhteiskunnan ja talouden suhteesta. (Webster 2006, 296)

ja. (Webster 2006, 14–17) Huomiota on kiinnitetty myös tietoteknologian tarjoamiin mahdollisuuksiin työntekijöiden kontrolloinnissa (Anttiroiko, Aro & Karvonen 2001, 37).

Frank Websterin erottelun neljäs lähestymistapa informaatioyhteiskuntaan tarkastelee uuden (4.) informaatioteknologian ja internetin tarjoamaa mahdollisuutta maailmanlaajuiseen ja reaaliaikaiseen kommunikaatioon, minkä myötä käsitys sekä maantieteellisestä tilasta ja paikasta, mutta myös ajasta on muuttunut. Tämän on nähty vaikuttavan myös yhteiskunnan sosiaaliseen järjestäytymiseen, sillä kun maantieteellinen välimatka kadottaa merkityksensä, ihmiset voivat kommunikoida reaaliaikaisesti ja verkostoitua maantieteellisestä välimatkasta riippumatta. (Wester 2006, 17–18)

Hahmottaessaan informaationaalisen yhteiskunnan kulttuuria Manuel Castells käyttää käsitettä *real virtuality*. Hän viittaa käsitteellä siihen, että suuri osa sekä materiaalisesta että symbolisesta todellisuudestamme on jo siirretty tai siirtymässä digitaaliseen muotoon. Tämä mahdollistuu, koska digitaalitekniologia uutena mediumina on olemukseltaan niin joustava, että siihen voidaan siirtää koko inhimillinen kokemusmaailma; niin menneisyys, nykyisyys kuin tulevaisuuskin. Kaikki kulttuuriset ilmentymät pystytäänkin liittämään tietoteknologian myötä kehittyneeseen uuteen kommunikaatiosysteemiin, internetiin. Tämä tekee aikakaudestamme virtuaalisen. Castellsin mukaan *real virtuality* “*is a system in which reality itself (that is, people’s material/symbolic existence) is entirely captured, fully immersed in virtual image setting, in a world of make believe...*” (Castells 2000, 404). Samalla virtuaalimaailman todellisuus ei enää ole näyttöpäätteellä tapahtuvaa toimintaa, vaan se on kokemuksellisen todellisuus itsessään. (Castelles 2000, 404)

Castellsin mukaan toden virtuaalisuuden (*real virtuality*) kulttuurin pohja rakentuu tietoverkon kautta muuttuvasta aika- ja paikkakäsityksestä. Internetin myötä muuttunutta paikkakäsitystä hän kuvaa *global space of flows* -käsitteellä ja aikakäsityksen muutosta hän on hahmottanut *timeless time* -käsitteen avulla. Käsitteen ”*real virtuality*” avulla Manuel Castells viittaa tietoverkossa muodostuvaan ”virtojen tilaan”. Hänen mukaansa virtuaalisuuteen perustuva yhteiskunta onkin rakentunut erilaisten virtojen kautta⁶. Virroilla Castells tarkoittaa tarkoituksellisia, toistuvia ja muokattavissa olevia vaihdon ja vuorovaikutuksen muotoja, jotka tapahtuvat hajanaisesti yhteiskunnan taloudellisessa, poliittisessa tai symbo-

⁶ Olen suomentanut Castellsin *flows*-käsitteen tässä tutkimuksessa virraksi.

lisessa rakenteessa sijoittuneiden toimijoiden välillä. Virrat eivät kuitenkaan vain osoita yhteiskunnan sosiaalista organisoitumista, vaan ne toimivat myös yhteiskunnassa dominoivassa asemassa olevien prosessien ilmentyminä. Yhteiskunnalliseen dynamiikkaan vaikuttavat esimerkiksi talouden, teknologian sekä symbolien, äänien ja kuvien virrat. (Castells 2000, 442) Castells erottaa ”globaalista virtojen tilasta” kolme tasoa. Ensinnäkin sen materiaalinen taso perustuu elektroniseen vuorovaikutukseen. Elektroninen ulottuvuus on samalla tilallinen ulottuvuus: virtojen tilan toteutuu informaatioteknologian myötä kehittyneessä tietoverkossa, internetissä. (Castells 2000, 442) Toisen tason muodostaa virtojen tilan rakentuminen solmukodista. Vaikka virtojen tila on elektroniseen verkostoon perustuvana rakenteellisesti paikkaan sitoutumaton, se kiinnittyy Castellsin mukaan kuitenkin tiettyihin paikkoihin. Taloudellinen elämä ja sen kautta myös pääoma on esimerkiksi keskittynyt määrättyihin kaupunkeihin. (Castells 2000, 445)

Kolmas taso, jonka Castells erottaa on valtaapitävän eliitin organisoituminen. Castellsin näkemyksen mukaan virtojen tila toimii hallitsevana tilallisuuden mallina nykyisessä yhteiskunnassa, koska se toimii hallitsevien intressien mukaisesti. Eliitti vaikuttaa kuitenkin virtojen tilassa muutenkin kuin vain rakenteellisuuden kautta. Eliitin toiminta näkyy Castellsin mukaan myös sosiaalisen toimijuuden kautta ja sen valta-asema todentuu virtojen tilassa kahdella tasolla. Ensinnäkin eliitti muodostaa omia yhteisöjä, jotka rakentuvat symbolisesti ja jotka näin myös toimivat erottelun välineinä. Virtojen tila rakentuu Castellsin mukaan mikrotason yhteisöistä, jotka tuottavat näkökulmansa esiin makrotason globaalissa verkostossa. Toiseksi eliitti rakentaa Castellsin mukaan informaationalisessa yhteiskunnassa sitä globaalilla tasolla yhdistävää elämäntyyliä ja tilallisuuden muotoja, jotka luovat yhtenäistä symbolista ympäristöä. Tästä esimerkkinä Castells tarkastelee arkkitehtuurin yhdenmukaistumista virtojen tilan solmukohdissa. Yhtenäisen symbolisen ympäristön kautta syntyvä global space of flows korvaa ajatuksen sidonnaisuudesta kulttuuriin ja historiaan. (Castells 2000, 445–447)

Myös käsitys ajasta muuttuu virtuaalisuuden tilassa, kun menneisyys, nykyisyys ja tulevaisuus voidaan lomittaa toisiinsa samassa viestissä. Tämän kehityksen tuottamaan muutokseen Castells viittaa siis käsitteellä timeless time. (Castells 2000, 406) Aikakäsityksen muutos kytkeytyy tiedonkulun välittömyyteen ja ajattomuuteen, joka syntyy mahdollisuudesta reaaliaikaiseen kommunikaatioon. Toisaalta tietoteknologia ja internet mahdollistaa käyttäjälle uudenlaisen toimintaympäristön, jossa ei ole alkua, loppua tai jaksoja. Tiedon

järjestämisen kannalta tämä tarjoaa uusia mahdollisuuksia. Esimerkiksi jos aikaisemmin tietosanakirjat perustuivat aakkoselliseen hakemistoon, nyt käyttäjät saavat itse valita, missä järjestyksessä tiedon haluaa vastaanottaa, jolloin aakkosellista logiikkaa ei ole pakko noudattaa. Näin tiedon vastaanottamisen ja vastaanottajan rooli sen järjestämisessä nousee keskeisemmäksi kuin aiemmin. (Castells 2000, 491–492; 448–450)

Websterin viides (5.) näkökulma informaatioyhteiskuntaan on kulttuurinen määritelmä. Kulttuurinen ympäristömme on täynnä informaatiota, merkkejä ja symboleita, joita esimerkiksi mainonta ja viihdeteollisuus tuottavat. Tietoteknologia ja internet ovat helpottaneet ja yksinkertaistaneet informaation ja merkkien välittämistä jopa niin, että informaatiotulvan keskellä elävän yksilön voi olla vaikeaa suodattaa niistä olennainen suhteessa omaan toimintaansa. Toisaalta yksilöt käyttävät informaatiota entistä tietoisemmin ja valitsevat tarkemmin symbolit joihin sitoutuvat. (Webster 2006, 19–21) Internetissä tapahtuvan kulttuurin esittämisen ja välittämisen kannalta kiinnostava kriittisen tietoyhteiskuntatutkimuksen kautta esiin noussut näkökulma on ollut internetin kautta tapahtuva huomion keskittyminen samantyyppiseen länsimaiseen populaarikulttuuriseen aineistoon kuin muissakin medioissa. Tämän näkemyksen mukaan internet on ”vain” uusi länsimaisen viihdetuotannon jakelukanava. Internetin mahdollisuuksiin vaihtoehtoisen ja marginaalisemman kulttuurituotannon, tai paikallisten kulttuurien esiintuomisessa suhtaudutaankin kriittisesti. Pessimistisimmän näkemyksen mukaan, internet voidaankin käsittää länsimaiseen populaarikulttuuriin perustuvien arvojen ja maailmankatsomuksen levittäjänä. (Anttiroiko, Aro & Karvonen 2001, 37–38) Taiteellinen ilmaisu on symbolien välittämistä, joten Websterin erottelun keskeisin näkökulma verkkotaiteen tutkimisen kannalta on kulttuurinen määritelmä. Tulen myöhemmin tarkastelemaan, millainen internet on taiteellisen tuotannon esiintuomisen ympäristönä, sekä mihin tarkoituksiin sitä on taiteen esiintuomisessa käytetty. Tarkastelen myös sitä, miten taiteellisen tuotannon vastaanottaminen näkyy tuotetuissa internetin käyttäjätilastoissa.

2.2 Tietoyhteiskunnan kritiikki

Vaikka tietoyhteiskunta-käsitteellä on vankka asema yhteiskuntatieteellisessä tutkimuksessa ja julkisessa keskustelussa, sitä kohtaan on viime vuosina esitetty myös kriittisiä äänenpainoja. Esimerkiksi yhteiskuntateoreetikot ovat alkaneet epäillä, voidaanko tietoyhteiskunta-käsitettä käyttää kuvaamaan nykyistä yhteiskunnallista tilannetta ja sen viimeaikaisia muutoksia. Käsite onkin joissain yhteyksissä nähty kyvyttömäksi kuvaamaan nykyisen yhteiskuntakehityksen olennaisia piirteitä. Varsinkin tietoyhteiskuntakäsitteen käyttö kuvaamassa yhteiskunnallisen epookin muutosta, vastaavasti kuin teollisen vallankumouksen käsitettä on käytetty kuvaamaan 1900-luvun alun yhteiskuntakehitystä, on saanut osakseen epäilyjä. (Kasvio 2005, 7)

Keskustelun äänenpainojen muutokseen on johtanut osittain vuosituhannen vaihteen jälkeen tapahtunut muutos yhteiskuntien kehityksessä maailmanlaajuisesti. Jos tietoyhteiskuntakeskustelun alkuvaiheessa uskottiin uuden tietoteknologian tarjoavan avaimia kaikkien yhteiskuntien kehitykseen ja sitä kautta samalla hyvinvoinnin kasvuun, on kehitys käytännössä johtanut ainakin osittain vastakkaiseen suuntaan. Taloudellinen epätasa-arvo on lisääntynyt, ja esimerkiksi valtaosa ennustetusta talouskasvusta on keskittynyt Yhdysvaltoihin. Syyskuun 2001 jälkeiset tapahtumat johtivat globaalin valtatasapainon entistäkin syvempään horjahdukseen, kun Yhdysvallat päätti ottaa entistä aktiivisemmän roolin terrorismin vastaisessa taistelussa. Näiden tapahtumien ja kehityskulkujen myötä usko siihen, että tiedon lisääntyminen voisi taata kulttuurien välisen yhteisymmärryksen lisääntymisen, on horjunut. (Kasvio 2005, 11–12)

Tietoyhteiskunta-käsitettä kohtaan esitetyn kritiikin toinen kärki on kohdistunut siihen, että käsitteen sisältöä on pidetty harhaanjohtavana, koska sen kautta huomio keskitetään usein tietoteknologiaan, jolloin tiedon ja osaamisen keskeinen asema kehityksessä jää helposti sivuun. Esimerkiksi Antti Kasvion mukaan tietoyhteiskuntaa on mielekästä edelleen tarkastella siten, että tunnistetaan tietoteknologian välineellinen rooli ja tarkastelun keskiöön otetaan sen sijaan yhteiskunnallinen kehitys, joka tapahtuu uuden tiedon varassa. Uudella tiedolla Kasvio viittaa tietoteknisin välinein tuotettuun tietoon. (Kasvio 2005, 13; Anttiroiko, Aro & Karvonen 2001, 35–36)

Käytän tietoyhteiskunta-käsitettä tässä tutkimuksessansa tietoisena sitä kohtaan esitetystä kritiikistä ja kuvaan käsitteellä tietoteknologian, ja erityisesti työni ytimessä olevan internetin, tuottamien yhteiskunnallisia ja kulttuurisia muutoksia. En siis viittaa sen käytöllä epookin vaihdokseen. Tietoyhteiskunta-käsitteen ja esittelemieni Manuel Castellsin käsitteiden rooli on tässä työssä kytkeä verkkotaide osaksi laajempaa yhteiskunnallista kehitystä, sillä nähdäkseni verkkotaide kiinnittyy tietoteknologiseen kehitykseen ja samalla se on yhdistettävissä tietoyhteiskuntaa koskevaan keskusteluun.

2.3 Digitaalinen jakautuminen

Manuel Castellsin mukaan informaatioyhteiskunnan yhteiskuntasuhteet perustuvat siihen, onko toimija läsnä- vai poissaoleva tietoverkossa: läsnäolo tietoverkossa tarjoaa mahdollisuuden sosiaaliseen kanssakäymiseen. Yhteiskunnallisesti näkyvää kommunikaatiota informaatioyhteiskunnassa onkin Castellsin mukaan vain elektronisuuteen perustuva kommunikaatio. Elektronisella kommunikaatiolla hän viittaa eri medioiden kautta mahdollistuvaan kommunikaatioon. Muista ja muualla ilmenevistä sosiaalisuuden ilmentymistä tulee hänen mukaansa marginaalisia alakulttuureja. Samalla internetin saavutettavuus ja tietotaito, joka mahdollistaa internetin käytön, ovat keskeisiä kulttuurisen taistelun aihepiirejä informaatioyhteiskunnassa. Internetin kautta tapahtuvan kommunikaation asema keskeisimpänä sosiaalisen läsnäolon määrittäjänä ei kuitenkaan tarkoita Castellsin mukaan kulttuurin yhdenmukaistumista, vaan internetin rakenne ja sen kontrolloimattomuus mahdollistavat monimuotoisen ja ennen kaikkea moniäänisen kommunikaation. (Castells 2000, 404–405)

Internetistä puhutaankin usein entistä demokraattisempana ja avoimempana viestintätilan ja varsinkin internetin aktiivisimpien puolestapuhujien mukaan se lisää yksilön vaikutusmahdollisuuksia ja vapautta. Internetissä kaikilla käyttäjillä onkin mahdollisuus tuoda esiin oma näkökulmansa, esimerkiksi kotisivujen kautta. Tämä näkyy käytännössä internetympäristön kulttuurisena pluralismina. (Mäyrä 1999, 106) Esimerkiksi erilaiset alakulttuurit ovat löytäneet internetistä tiedotuskanavan omalle toiminnalleen. Pluralismi ja monimuotoisuus näkyvät internetissä niin hyvässä kuin pahassakin, sillä internetistä löytyy myös materiaalia, joka niin sanotussa reaali maailmassa katsottaisiin rikolliseksi.

Tietoyhteiskunnan kehitystä seurataan ja kuvataan aktiivisesti, keräämällä tietoja tietotekniikan ja -teknologian levinneisyydestä ja käytöstä. Huomiota on kiinnitetty myös perinteisempien viestintäkeinojen käyttöön ja kansalaisyhteiskunnan tasoon. (Lintilä, Savolainen, Vuorensyrjä 2000, 48) Internetin käyttöä ja sen käyttömahdollisuuksia koskeneissa tilastoissa on havaittu selkeä ero kehittyneiden länsimaiden ja niin sanottujen kehitysmaiden välillä, ja on todettu, että verkkoyhteyksien asukaskohtainen määrä on kiinnittynyt eri maiden taloudelliseen vaurauteen. Länsimaissa tietoteknologian käyttö on selkeästi keskimääräistä yleisempää, kun taas kehitysmaissa internetyhteydet ovat harvinaisempia. (Lintilä, Savolainen ja Vuorensyrjä 2000, 42) Ajatus tasa-arvoisesta ja demokraattisesta tieto- ja informaatioteknologian saavutettavuudesta on siis ainakin vielä utopiaa. Käyttömahdollisuuden epätasa-arvoiseen jakautumiseen viitataan puhuttaessa digitaalisesta jakautumisesta.⁷ (Castells 2002, 247)

Digitaalinen jakautuminen on selkeää kehittyneiden maiden ja niin sanottujen kolmansien maiden välillä. Vuonna 2007 tehdyn tilaston mukaan esimerkiksi vain 4,7 % Afrikan väestöstä käytti Internetiä, kun Pohjois-Amerikan alueella asuvasta väestöstä 70,9 % käytti internetiä. Euroopassa internetiä käytti tuolloin tilaston mukaan 42,9 % väestöstä. Kun internetin käyttö eri mantereilla suhteutetaan kokonaiskäyttäjämäärään, internetiä käytetään eniten Aasiassa, jossa sijaitsee 36,6 % internetin käyttäjistä. Seuraavaksi eniten käyttäjiä on Euroopassa, jossa sijaitsee 27,2 % käyttäjistä. Vähiten käyttäjiä on Afrikassa, jossa on 3,5 % Internetin käyttäjistä. Tilastossa tarkastellaan myös käytön lisääntymistä eri maanosissa vuosien 2000–2007 välillä. Maapallonlaajuisesti internetin käytön kasvu on tänä ajankohdaksi ollut 249,6 %. Erityisen kiinnostavaa on Lähi-idässä ja Afrikassa tilaston mukaan tapahtunut käytön huima kasvu: Lähi-idässä internetin käyttö on kasvanut 920,2 % ja Afrikassa 879,8 %. Euroopan alueella tapahtunut kasvu internetin käytössä vastaa keskiarvoa ollessaan 227,1 % ja Pohjois-Amerikan alueella kasvu on ollut tämän tilastoinnin mukaan hitainta. Kasvua on siellä ollut vuosien 2000–2007 välillä 119,4 %. (Miniwatts Marketing Group 2007) Tilaston perusteella onkin helppo tehdä johtopäätös, että internetin käyttö on yleistynyt myös niin sanotuissa kolmansissa maissa. Mutta milloin tilannetta voidaan pitää tasa-arvoisena globaalilla tasolla, on mielenkiintoinen kysymys.

⁷ Englanninkielisenä terminä käytetään termiä digital divide (ks. esim. Castells 2002, 247).

Yksi laaja julkisen keskustelun aihepiiri Suomessa on ollut maamme asema tietoteknologi-
an käytön ja samalla tietoyhteiskuntakehityksen huippumaana. Suomen on todettu lukeutu-
van tietotekniikan käytön suhteen kehittyneimpiin maihin yhdessä muiden Pohjoismaiden
kanssa. Vaikka internetin käyttö on Suomessa hyvin yleistä ja sitä pidetään täällä myös hy-
vin arkipäiväisenä toimintona, on Suomessakin pohdittu digitaalista jakautumista. Interne-
tin käyttöä kuvaavat tilastot osoittavat, että internetin käyttö on suhteellisen vähäistä iäk-
käämmän väestön kohdalla. Yksi pelko on ollut se, että vanhimmat ikäluokat jäävät inter-
netin kautta tarjottavien palveluiden ulkopuolelle ja joutuvat näin syrjään tietoyhteiskunta-
kehityksestä. (ks. kappale 3)

3. INTERNETIN KÄYTTÖ SUOMESSA

Tilastokeskus on 1990-luvun puolivälistä lähtien kerännyt puolen vuoden välein tietoja
suomalaisten tietoteknologian käytöstä. Aineistoa on kerätty esimerkiksi matkapuhelimen,
tietokoneen ja internetin käytöstä. Keskityn tässä yhteydessä internetin käyttöä koskevien
tilastointien tarkasteluun, sillä ne ovat tämän tutkielman tutkimusaiheen kannalta keskeisiä.
Pyrin tilastojen tarkastelun kautta hahmottamaan, kuinka internetin käyttöä kulttuurisiin
tarkoituksiin tai kulttuurituotteiden vastaanottoon tilastoidaan. Samalla selvitän näkyvätkö
verkkotaiteen vastaanottajat virallisissa tilastoinneissa ja onko heidän profiloitinsa mah-
dollista tilastointien kautta.

Internetin käyttö on Suomessa hyvin yleistä: vuoden 2007 alussa neljä viidestä 15–74-
vuotiaasta käytti internetiä. Viikoittain internetiä ilmoitti keväällä 2007 käyttävänsä 75 %
väestöstä. (Tilastokeskus 2007a) Ikäryhmä vaikuttaa käytön yleisyyteen: käyttö vähenee,
mitä iäkkäämpää ikäluokkaa tarkastellaan. Yleisintä käyttö on 15–19-vuotiaiden sekä 20–
29-vuotiaiden ikäryhmissä. Alle 40-vuotiaista voidaankin lähes kaikkien todeta käyttävän
internetiä. Käyttö on lisääntynyt viime vuosina edelleen tasaisesti, mutta se on ollut aiem-
paa loivempaa. (Tilastokeskus 2007a)

Huoli vanhusväestön jäämisestä tietoyhteiskuntakehityksen ulkopuolelle on Tilastokeskuksen Tieto- ja viestintäteknologian käyttö 2007 -tilaston mukaan aiheellinen: jos 15–19-vuotiaiden sekä 20–29-vuotiaiden ikäryhmissä internetiä oli käyttänyt kolmen kuukauden kuluessa liki 100 %, vastaava luku 60–74 -vuotiaiden ikäryhmässä oli alle 40 %. Vanhimmassa ikäryhmässä myös sukupuolella on merkitystä suhteessa internetin käyttöaktiivisuuteen: iäkkäät miehet käyttävät internetiä selvästi aktiivisemmin kuin naiset. (Tilastokeskus 2007a; Tilastokeskus 2007b)

Tilastokeskus on selvittänyt, missä internetiä käytetään. Eniten internetiä käytetään kotiympäristössä: 70 % 15–74-vuotiaista käytti keväällä 2007 internetiä kotonaan. Jonkun toisen henkilön kotona internetiä ilmoitti käyttäneensä hiukan alle 30 %. Toinen, tilastossa keskeisesti esiin nouseva internetin käyttöympäristö on työpaikka, jossa internet oli käytössä hieman alle 40 %:la vastanneista. Oppilaitoksissa internetiä ilmoitti käyttävänsä hiukan alle 20 %. Julkisissa tiloissa tai nettikahviloissa internetiä käytetään Suomessa selkeästi vähemmän, esimerkiksi kirjastossa internetiä ilmoitti käyttävänsä hiukan alle 10 % ja muissa julkisissa tiloissa tai erilaisten yhdistysten tiloissa internetiä käytetään vieläkin vähemmän. (Tilastokeskus 2007c) Vuoden 2007 internetin käyttötilaston tilaston vertaaminen edellisen vuoden tilastoon osoittaa, että internetin kotikäyttö on lisääntynyt. Keväästä 2006 kevääseen 2007 internetin kotikäyttö oli lisääntynyt noin kymmenellä prosentilla. (Tilastokeskus 2006)

Keväällä 2007 tehdyssä internetin käyttötutkimuksessa selvitettiin myös, mihin tarkoituksiin suomalaiset sitä käyttävät. Suurin osa käytöstä liittyy sähköpostien lähettämiseen ja vastaanottoon, tiedon hakemiseen sekä pankkiasioiden hoitamiseen.⁸ Verkkolehtiä luki 63 % käyttäjistä. Kulttuuriseen sisältöön liittyviä toimintoja, jotka tilastossa tulevat esiin, ovat musiikin ja pelien lataaminen, pelien pelaaminen ja radion kuunteleminen tai television katselu verkon välityksellä. Internetistä musiikkia oli ladannut tietokoneelle tai muuhun laitteeseen 41 % käyttäjistä ja pelien lataamiseen tietokoneelle internetiä käytti 9 % käyttäjistä keväällä 2007. Samana ajankohtana pelien pelaamista internetissä oli harrastanut 25 % ja niitä oli ladannut tietokoneelle 9 % käyttäjistä. Radion kuuntelemiseen tai television katseluun internetiä oli taas käyttänyt 31 % käyttäjistä. (Tilastokeskus 2007d) Omien tavaro-

⁸ Keväällä 2007 internetiä sähköpostin lähettämiseen ja vastaanottamiseen oli käyttänyt 90 % käyttäjistä sekä tavaroita ja palveluita koskevaan tiedonetsintään 86 % käyttäjistä. Opiskelutarkoituksissa tietoa oli etsinyt 38 % käyttäjistä. Pankkiasioiden hoitamiseen Internetiä oli samana ajankohtana käyttänyt 84 % käyttäjistä. (Tilastokeskus 2007d)

den, tuotteiden ja palveluiden myyntiä internetin tavarapörsseissä ilmoitti harrastavansa 17 % käyttäjistä. Tilastossa ei täsmennetä, mitä omilla tavaroilla, tuotteilla tai palveluilla konkreettisesti tarkoitetaan, joten oletan, että luokitteluun voi sisältyä myös kulttuurituotteiden ja taideteosten myyntitoimintaa. (Tilastokeskus 2007d) Keväällä 2005 tehdyssä samaisessa tutkimuksessa on näiden lisäksi tilastoitu kuvien lataamista tietokoneelle. Internetiä tähän tarkoitukseen on tuolloin käyttänyt 42 % käyttäjistä. (Tilastokeskus 2005)

Tilastokeskus ei ole tarkastellut erikseen taiteen seuraamista, joten sen tekemien tilastointien kautta on vaikea hahmottaa, ketkä verkkotaidesivustoja tai taideinstituutioiden sivuja seuraavat. Käytön volyymia ei myöskään ole mahdollista hahmottaa tilastointien avulla. Sen sijaan esimerkiksi internetin kulttuurin kuluttamiseen liittyvästä käytöstä musiikin lataaminen on tilastojen valossa hyvin yleistä. Lähes puolet vastanneista siis ilmoitti ladataaneensa musiikkia internetistä. (Tilastokeskus 2007a)

4. TAITEENTEKEMISEN JA DIGITAALITEKNOLOGIAN KOHTAAMINEN

Tietokoneita alettiin käyttää taideteosten valmistamiseen jo 1960-luvulla. Tuolloin tietokoneiden käyttö taiteellisessa tuotannossa keskittyi lähinnä kuvien tuottamiseen ja kuvamateriaalin muokkaamiseen. Samaan aikaan tehtiin kuitenkin myös teoksia, jotka voidaan nähdä digitaalisten installaatioiden edeltäjinä. (Paul 2003, 15–18) Tiedonvälityksen mahdollistavat uudet teknologiset innovaatiot ilmestyivät myös taiteelliseen tuotantoon, ja esimerkiksi satelliitteja alettiin käyttää jo 1960-luvulla taideteoksissa yhdistämään taiteenseuraajia maantieteellisesti toisistaan kaukana olevissa paikoissa. Uusi teknologia nousi kuitenkin laajemmin taiteilijoiden käyttöön 1970-luvulla. Tuolloin taiteilijat omaksuivat taiteellisen tuotantoon esimerkiksi television, videon, kaapelitelevision, satelliitin ja telefaksin käytön. Näitä mediuumeja käyttäneissä teoksissa käsiteltiin usein informaation, sen välittämisen, verkkojen ja verkostojen teemoja, sillä uudet teknologiat mahdollistivat ihmisten reaaliaikaisen kontaktin eri puolilla maailmaa. Esimerkiksi erilaiset “live performansit” olivat yksi keskeinen teosten aihepiiri. Samoja teemoja on tunnistettavissa myös ny-

kyisin verkkotaiteesta, ja erityisesti televisiotaide nähdäänkin keskeisenä verkkotaiteen edeltäjänä, sillä televisio taiteen levityskanavana omaa yhtäläisyyksiä internetin kanssa. Molemmat ovat samalla tavoin helposti yleisön saavutettavissa. (Greene 2004, 20; 24; Paul 2003, 20–21)

Tietokoneen välityksellä esitettävästä taiteesta voidaan erotella niin kutsuttu digitoitu taide sekä digitaalinen taide. Digitoidulla taiteella tarkoitetaan olemassa olevien teosten representoimista digitaalisessa muodossa. Esimerkiksi useat taiteilijoiden ylläpitämät webgalleriat perustuvat digitoituun materiaaliin, sillä ne esittelevät usein taiteilijan tuotantoa digitaalisten valokuvien avulla. Digitaalinen taide taas on taidetta, joka käyttää hyväkseen nimenomaan digitaalisen teknologian ilmaisumahdollisuuksia. (Järvinen 1999, 122) Kun digitaalisen taiteen esittämisympäristönä on verkkoympäristö, voidaan puhua verkkotaiteesta. Useissa yhteyksissä verkkotaiteella tarkoitetaan nimenomaan verkkoympäristöön tuotettua digitaalista taidetta. Verkkotaide on kuitenkin käsitteenä monimuotoinen ja sen tarkka merkitys on epäselvä.

Taiteen kentässä verkkotaide sisällytetään usein mediataide-käsitteeseen⁹. Mediataide liittyy mediaan ja eri viestintävälineisiin ja käsitteenä se yhdistetään yleisesti nimenomaan elektronisia teknologioita käyttävään taiteeseen, kuten esimerkiksi video-, televisio- ja tietokonetaiteeseen. Mediataide-käsitteen määrittelyssä korostetaan myös sen luonnetta omaa mediumiaan, mediaa, kommentoivana ja kriittisestikin tarkastelevana taidemuotona. Lisäksi usein korostetaan sen sisällä tuotettujen teosten prosessimaisuutta. (Mäkelä 1996, 40–41) Mediataide -käsitteen rinnalla puhutaan myös uusmediataiteesta, joka on käänös englanninkielisestä termistä New Media Art. Uusmediataide-käsitteellä viitataan digitaalisessa muodossa olevaan taiteeseen. Termin kautta halutaan tehdä eroa mediataiteen muotoihin, jotka hyödyntävät ja käyttävät analogisia teknologioita, kuten esimerkiksi televisio- tai videotaiteeseen.

Lev Manovich on eritellyt uuden median keskeisiä piirteitä. Käsitteellä uusi median Manovich viittaa digitaalisessa muodossa olevaan media-aineistoon (Manovich 2000). Sen keskeisiksi piirteiksi hän määrittää numeerisen esittämisen, sen osista rakentumisen, automaa-

⁹ Katso esimerkiksi Mäkelä & Tarkka 2002. Tarkastelen verkkotaiteen asemaa suomalaisessa mediataiteen kentässä tarkemmin luvussa 5.5.

tion, muokkautuvuuden tai muokattavuuden sekä transkoodauksen mahdollisuuden. Manovichin erottelun kautta on mahdollista havainnollistaa, mitä uusia piirteitä ja mahdollisuuksia digitaalinen teknologia tarjoaa myös taiteelliseen tuotantoon. Samalla sen avulla havainnollistuu nähdäkseni myös digitaalisen teknologian tuottamia muutoksia taideoksen tekemiseen, sen vastaanottamiseen ja vastaanottokokemukseen. (Manovich 2000, 25; 27)

Digitaalisen median rakentuminen binäärisen, numeeriseen muodon kautta mahdollistaa sen, että siihen voidaan helposti ja yksinkertaisesti kohdistaa manipulaatiota ja muokkaamista. Mediasta onkin, kuten Manovich tuo esiin, digitalisoitumisen myötä tullut ohjelmoitavaa. Numeerinen muoto mahdollistaa teosten ja kokonaisuuksien rakentumisen itsenäisistä osista; uuden median tuotteet ovat rakentuneet osista, jotka rakentuvat suuremmaksi kokonaisuudeksi. Oleellista on kuitenkin, että osat säilyttävät itsenäisyytensä ja näin esimerkiksi jonkin osan poistaminen ei tuhoa kokonaisuutta, vaan se on korvattavissa teosta muokattaessa esimerkiksi toisella elementillä. (Manovich 2000, 27; 27–31)

Koodin numeerinen muoto ja teoksen rakentuminen osista mahdollistavat automaation. Automaatiolla viitataan tiedon ohjelmoinnin mahdollisuuteen. Esimerkiksi Robert Kandallin verkkorunoteos Faith on täysin automatisoitu, jolloin vastaanottajan ei tarvitse teosta vastaanottaessaan osallistua sen etenemiseen. Vastaanottajan pitää vain aktivoida runon seuraava sivu klikkaamalla siirtymää osoittavaa nuolta. Teos vaatii siis katsojan aktiivista läsnäoloa edetäkseen vain tässä suhteessa. Yksittäisellä sivulla runon sanat asettuvat paikalleen tippumalla näytöllä tai liukumalla sillä ja saavat painoarvoa värjäytymällä eri väreillä, samalla teoksen äänimaailma elää muutosten mukana. (Manovich 2000, 32; Kandall 2002).

Automaatio ja kokonaisuuksien rakentuminen itsenäisyytensä säilyttävistä osista mahdollistavat taas sen, että käyttäjät voivat muokata mediatuotteita esimerkiksi käyttönsä aikana. Neljäs uuden median ominaisuus, jota Manovich käsittelee, onkin muokattavuus. Tällä hän tarkoittaa mahdollisuutta korvata kokonaisuuksien eri osia toisilla. Tämä tarkoittaa sitä, että mediatuotteista voi olla useampia versioita. Muokattavuutta käytetään myös taiteellisessa tuotannossa, esimerkiksi e-kirjallisuudessa. Kirjaa lukiessaan teos elää lukijan valintojen mukaan, jolloin lukijan valinnat tekevät jokaisesta lukukerrasta erilaisen. (Manovich 2000, 36–37)

Viidentenä uuden median keskeisenä ominaisuutena Manovich tuo esiin transkoodauksen. Transkoodauksella Manovitch tarkoittaa kulttuurista transkoodausta, joka on tapahtunut median tietokoneistumisen myötä. Muutos on tapahtunut sekä tapahtuu kulttuurintuotteiden tasolla mutta myös tietokoneen toiminnoissa, sillä kulttuuri ja sen tuotteet muokkaantuvat väistämättä toimimaan tietokoneen logiikan mukaan. Samalla tietokoneesta on tullut mediankäytön yleiskone, jonka avulla voi kuunnella radiota, katsella tv-ohjelmia tai elokuvia sekä vastaanottaa taidetta. Tämä kehityskulku on muuttanut myös tietokoneen luonnetta, koska samalla tietokoneen toiminnoissa on huomioitu vaatimukset, joita esimerkiksi kulttuurituotteiden esittäminen vaatii. (Manovich 2000, 45–46)

4.1 Walter Benjamin ja taiteen auran rapautuminen

Tarkasteltaessa, mitä vaikutuksia digitaalisella teknologialla on taiteeseen, viitataan usein saksalaisen teoreetikon Walter Benjaminin (1892–1940) käsityksiin teknologisen kehityksen tuottamista muutoksista suhteessa taiteelliseen tuotantoon (esim. Järvinen 1999). Benjamin pohti oman aikansa, 1900-luvun alkupuolella kehittyneiden uusien taidemuotojen, valokuvan ja elokuvan, tuottamia muutoksia taiteen vastaanottoon ja taidekokemukseen: valokuvaa ja elokuvaa kuvataan usein ensimmäisinä teknisen uusintamisen mahdollistaneina taidemuotoina. Taideteoksia on uusinnettu mekaanisesti kautta historian, mutta Benjamin käsitti teknisen uusintamisen muuttavan taideteoksen luonnetta olennaisella tavalla.

Suhteessa verkkotaiteeseen erityisen kiinnostava on Benjamin hahmottama auran käsite.¹⁰ Hän käyttää käsitettä pohtiessaan teknisen uusintamisen vaikutuksia taiteeseen ja taiteen kokemiseen. Benjamin tarkoittaa auralla taideteoksen ainutkertaista olemassaoloa tietyssä ajassa ja paikassa, eli teoksen olemusta juuri ”Tässä ja Nyt” (Benjamin 1989, 142). Benjaminin mukaan taiteen teknisen uusintamisen tuottama merkittävin muutos on se, että se tuhoaa taiteen tässä ja nyt -olemuksen ja samalla sen auran, koska sen kautta teos revitään irti omasta perinneyhteydestään. Tämä tuhoaa teoksen ainutkertaisen olemassaolon tietyssä ajassa ja paikassa. (Benjamin 1989, 140–142)

¹⁰ Benjamin tarkastelee valokuvauksen ja elokuvan kytkeytymistä kulttuuriseen murroskauteen laajasti. Auran-käsite, johon tässä yhteydessä keskityn, onkin vain pieni osa Benjaminin teoreettista hahmotusta.

Auran tuhoutuminen perustuu Benjaminin mukaan kahteen tekijään. Ensinnäkin tekninen jäljennös on mekaanista jäljennöstä itsenäisempi. Esimerkiksi valokuvan avulla on mahdollista tuoda esiin alkuperäisestä teoksesta piirteitä, joita ei paljaalla silmällä siitä voisi havaita. Valokuvan esittämää näkymää ei itse asiassa ole välttämättä mahdollista kokea reaali maailmassa lainkaan. Toiseksi teoksen teknisen uusintamisen kautta teos on mahdollista siirtää tilanteisiin, joihin alkuperäistä teosta ei voi viedä. Näin, kuten Benjamin toteaa, jäljennöksen kautta alkuperäinen teos voi tulla ikään kuin puolitiehen vastaan katsojaa tai vastaanottajaa, jolloin sen vastaanotto irrottautuu myös alkuperäisestä yhteydestään. (Benjamin 1989, 143) Samalla teoksen irrottaminen perinneyhteydestä ja sen tuominen lähemmäksi tekee teoksesta ajankohtaisen ja kiinnittää sen uudella tavalla nykyisyyteen. Teknisten uusinnosten avulla teoksista tuleekin ajattomia. (Järvinen 1999, 154) Esimerkiksi Mona Lisa -teokseen voi tutustua internetin lisäksi myös postikorttien, julisteiden ja jopa suihkuverhojen välityksellä. Tässä suhteessa auran häviäminen ei ole vain negatiivinen asia.

Toinen kohde, johon Benjamin auraattisuuden kokemuksen liittää, on luonto. Luonnon auraattisuus rakentuu sen kokemiseen etäiseksi, riippumatta siitä, kuinka lähellä se on. Tässä yhteydessä aura tarkoittaa Benjaminille etäisyyttä kohteesta. Taiteeseen liitettynä etäisyyden kokemus ja samalla auran katoaminen tai rappeutuminen liittyy ihmisten pyrkimykseen tuoda ”...esineitä ja asioita tilan ja inhimillisen sisällön suhteen lähemmäksi” sekä tarpeeseen voittaa ilmiön ainutkertaisuus hyväksymällä siitä tehty jäljennös (Benjamin 1989, 142–145).

Benjaminin näkökulmia ja käsitteitä on käytetty myös verkkotaiteen tarkasteluun, vaikka digitaalinen teknologia ja internet ovat muuttaneet teknisen uusintamisen perusteita voimakkaasti ja monet Benjaminin ajatukset eivät ole yhdistettävissä suoraan verkkotaiteeseen. Esimerkiksi tietoverkon virtuaalisessa tilassa teoksen ainutkertainen oleminen ei ole mahdollista Benjaminin tarkoittamalla tavalla. Internetissä esillä olevien teosten ei voida katsoa olevan uniikkeja, jolloin niiden ei voida myöskään puhua niiden ainutlaatuisesta olemassaolosta, vaan teos voi olla vastaanotettavissa monessa eri paikassa samanaikaisesti. Puhuttaessa digitaalisesta taiteesta tai verkkotaiteesta, erottelu originaalin ja siitä tuotetun uusinnoksen välillä voikin väittää olevan täysin epäolennaista, sillä digitaalitekniikan avulla tehdyissä teoksissa on mahdoton tehdä eroa alkuperäisen teoksen ja kopion välillä. Ne ovat täysin identtisiä. Verkkotaiteen kohdalla teos onkin aina ikään kuin originaali. Aki Järvisen mukaan verkkotaide onkin vienyt taiteen dematerialisointiprojektin päätepis-

teeseensä: verkkotaide on fyysiseltä olomuodoltaan abstraktia sekä luonteeltaan käsitteellistä taidetta. Kuten Järvinen toteaa, verkkotaideteoksia on tätä vasten tarpeetonta tarkastella artefakteina.¹¹ (Järvinen 1999, 151–152)

Toisaalta Benjaminin ajatus taideteoksen tuomisesta teknisen uusinnoksen avulla puolitiehen katsojaa vastaan, toteutuu internetissä: teos voi siirtyä digitaalisessa muodossa sellaisiin paikkoihin mihin alkuperäistä teosta ei voi viedä, ”Pihtiputaan mummon” on esimerkiksi mahdollista tutustua Mona Lisa -maalaukseen, tai siitä tuotettuun digitoituun versioon internetyhteyden avulla. Tietoverkossa teos onkin olemassa globaalissa, kaikille periaatteellisesti avoimessa tilassa. Globaali virtojen tila tarjoaa areenan, jossa teos on vastaanottajien tavoitettavissa 24 tuntia vuorokaudessa kaikkialla maailmassa. Tämä tarjoaa mahdollisuuden käyttäjien väliseen vuorovaikutukseen.

Benjamin yhdistää taideteoksen auraattisen olemuksen taiteen kulttiarvoon. Kulttiarvolla hän kuvaa taiteen kiinnittymistä rituaaleihin, jotka liittävät sen perinneyhteyteen. Esimerkiksi taidemuseoiden voidaan katsoa vaalivan nimenomaan teosten kulttiarvoa, koska ne ”pyhittävät” taiteeksi määritetyt teokset seiniensä sisään. Benjaminin mukaan tekninen uusintaminen kytkee teoksen kulttiarvon sijasta näyttelyarvoon. Tätä kautta teoksen esiintuomiselle tarjoutuu Benjaminin mukaan aivan uudenlaisia mahdollisuuksia. Samalla taideteokselle syntyy uusia tehtäviä ja teoksen taiteellinen tehtävä saattaa muuttua satunnaiseksi. (Benjamin 1989, 147–148 ja Järvinen 1999, 154) Aki Järvinen on pohtinut Benjaminin ajatteluun pohjaten taiteen funktion muutosta verkkoympäristössä. Hänen mukaansa ”...tietokonevälitteisessä mediasuhteessa taiteellinen funktio on satunnainen ja pääasiallinen funktio on affektiivisuus sinänsä” (Järvinen 1999, 157). Affektiivisuudesta¹² puhuesaan Järvinen tarkoittaa tietoverkon mahdollisesti tuottamia elämyksiä, jotka tuottavat vastaanottajalle mielihyvää sekä mahdollisuuden tarkastella omaa identiteettiään esimerkiksi suhteessa internetin tarjoamiin sisältöihin. (Järvinen 1999, 10) Yksinkertaistettuna Järvisen mukaan verkkotaiteen vastaanoton funktio ei ole välttämättä sen asemassa taiteena, vaan mahdollisuudessa kokea mielihyvää.

¹¹ Käytän työssäni käsitettä artefakti, kun viittaan objekteihin perustuviin ja materiaalisessa muodossa olemassa oleviin taideteoksiin.

¹² Järvinen viittaa Lawrence Grossbergin esittelemään affektin käsitteeseen. Hän soveltaa käsitettä internetissä tapahtuvan taiteen vastaanottoon. (Järvinen 1999, 10)

Mark B. N. Hansen on tarkastellut digitaalisuuteen liittyvää affektiivisuuden kokemuksen alkuperää. Hän korostaa affektiivisuuden käsitteen avulla digitaalisen materiaalin vastaanoton kehollista luonnetta. Hänen mukaan digitaalista kuvaa ei voi tarkastella todellisuuteen kytkeytyvänä tai sitä objektiivisesti kuvaavana. Sen sijaan sitä määrittää hänen mukaansa joustavuus, sen koodiin perustuva luonne sekä sen materiaalisena perustana toimiva virtuaalisuus. Koska digitaalisella kuvalla ei, Hansenin mukaan ole, materiaalista kiinnekohtaa todellisuuteen, se ei näin tuota representaatiota ennalta olemassa olevasta todellisuudesta, jota vastaanottaja voisi tarkastella. Sen sijaan se tarjoaa mahdollisuuden vastaanottajalle osallistua todellisuuden tuottamiseen tiedon tulkinnan avulla. (Hansen 2003, 8-10) Digitaalisen kuvan vastaanotto onkin Hansenin mukaan prosessi, joka tapahtuu kehollisesti: kuvan tuottava tieto vastaanotetaan ja suodatetaan kehossa. Tätä kautta keho muodostaa kuvan. Kuva onkin tunnetasolla olemassa oleva subjektiivinen kokemus, efekti, joka syntyy kehon käsitellessä digitaalista informaatiota. Kun siis keho tekee ei-kehollisesta ja materiaalittomasta informaatiosta konkreettista kehollisesti rakentunutta informaatiota, se tuottaa Hansenin mukaan myös affektiivisuuden kokemuksen. (Hansen 2003, 10–13)

4.2 Kulttuuriaineisto globaalissa virrassa

Kuten Manuel Castells tuo esiin, likimain kaikki inhimillinen kulttuuri on nykyisin mahdollista tuottaa digitaaliseen muotoon (Castells 2000, 29). Digitaalinen muoto taas mahdollistaa aineiston esiintuomisen globaalissa virtojen tilassa, internetissä. Internetin käyttö kulttuurimateriaalin esiintuomisen ympäristönä onkin yleistynyt ja siihen liitetään myös suuria toiveita, kuten *Kulttuuri tietoyhteiskunnassa* -strategiamietinnön ja toimintaohjelmahdotuksen tavoitteet osoittavat (Kulttuuri tietoyhteiskunnassa 2003).

Musiikin levittämisessä internet on jo osoittautunut tehokkaaksi kanavaksi ja sen kautta tapahtuvan markkinoinnin suosio on suuri esimerkiksi erityisesti tuntemattomien artistien ja alakulttuuristen musiikkityylien kohdalla. Uudet ja tuntemattomat artistit voivat sen avulla saada musiikilleen kuulijoita ympäri maailman kotisivujen tai erilaisten yhteisöllisten profiilitoimintojen, kuten esimerkiksi MySpace -profiilin kautta. Verkkoyhteisöt (esimerkiksi MySpace ja Facebook) ovat kasvattaneet nopeasti suosiotaan myös esimerkiksi

musiikin levittämisessä. Isossa-Britanniassa vuonna 2007 tehdyssä tutkimuksessa *The 2007 Digital Music Survey* todettiin musiikkia sisältävien sivustojen käytön kasvaneen huomasti vuoden aikana, esimerkiksi MySpace -sivuston käyttö oli lisääntynyt 57 %. Tutkimukseen osallistuneista 1700 isobritannialaisesta kuluttajasta 55 % käytti MySpace -profiilia. *The 2007 Digital Music survey* -tutkimuksessa todettiin myös, että internetin sosiaalisia verkostosivustoja käyttäville musiikilla on tärkeä rooli; musiikkia linkitetään profiileihin ja 70 % käyttäjistä koki profiiliinsa linkitetyn musiikin kuvaavan hänen persoonallisuuttaan. Saman tutkimuksen mukaan internetin sosiaalisia verkostoja käytetään myös uuteen musiikkiin, uusiin yhtyeisiin ja musiikin tekijöihin tutustumiseen. 53 % tutkimukseen osallistuneista kertoi surffaavansa sosiaaliseen verkostoitumiseen perustuvilla sivustoilla löytääkseen uusia kiinnostavia musiikin tekijöitä. (The 2007 Digital Music Survey, 2007)

Jyväskyläläisen rock-yhtye Morianin historia tarjoaa esimerkin siitä, kuinka internet on muuttanut perinteistä kulttuurituotteen jakeluketjua musiikin puolella. Yhtye laittoi omakustannemateriaalinsa *Firewalkers* -ep:n, kotisivuilleen ladattavaksi vuonna 2005. Tieto yhtyeestä levisi ja materiaali kiinnitti huomiota myös Suomen rajojen ulkopuolella. Kanadalaisen radioaseman toimittaja esimerkiksi kiinnostui yhtyeen musiikista ja soitti sitä aseman lähetyksissä. Yhtyeen kappale *Firewalkers* olikin lopulta yksi aseman eniten toivottuista kappaleista. Yhtyeen kotisivujen, mutta erityisesti myöhemmin perustetun MySpace -profiilin avulla, yhtyeelle syntyi kannattajakuntaa useisiin maihin. (Morian ja Niemi 2007)

Yhtye oli ennen materiaalin julkaisemista internetissä esitellyt tuotantoaan eri levy-yhtiöille, esimerkiksi jakamalla omakustanne ep:tä. Yhtyeen tuotanto ei kuitenkaan herättänyt suurempaa kiinnostusta ja nykyisen levy-yhtiön edustaja on muistellut levyn joutuneen miltei saman tien roskakoriin. Virallinen jakelukanava huomioi kuitenkin yhtyeen internetin kautta saavuttaman suosion ja yhtye allekirjoitti levytyssopimuksen vuonna 2006 suomalaisen levy-yhtiön kanssa. Morianin ensimmäisen levy *Away From The Sun* julkaistiin keväällä 2007 ja se nousi suoraan Suomen viralliselle levymyyntilistalle. Kiinnostus yhtyettä kohtaan on säilynyt ja kasvanut myös ulkomailla: syksyllä 2007 Morian allekirjoitti Euroopan kattavan keikkamyyntisopimuksen. Tämän seurauksena yhtye lähtee Eurooppaan kiertueelle keväällä 2008. (Morian ja Niemi 2007)

Morian -yhtyeen historia tuo esiin internetin mahdollisuudet maailmanlaajuisena kulttuurisen tuotannon levityskanavana. Sen virrassa yksittäinen kulttuuritoimija voi ilman taustaorganisaation tai -instituution tukea saada huomiota tuotannolleen tai toiminnalleen: jyvaskyläläinen musiikin tekijä voi tulla yhtäkkiä huomatuksi toisella puolen maapalloa. Samalla Morianin historia on osoitus internetin mahdollisista vaikutuksista kulttuurituotteiden levittämisen dynamiikkaan. Yhtyeen suosion pohja rakentui musiikin vapaan internetlevityksen kautta saavutettuun suosioon, johon levy-yhtiö reagoi, sillä levy-yhtiön kiinnostuksen herätti nimenomaan internetissä esillä olleen materiaalin saavuttama suosio. Kiinnostava kysymys, jonka esimerkki tuo esiin onkin, onko levy-yhtiön rooli muuttumassa portinvartijasta enemmänkin kuluttajien toimintaan ja intresseihin reagoivaksi.

Internetin vaikutus visuaalisen taiteen välitystoimintaan on toistaiseksi ollut lievempi kuin musiikin levittämiseen. Internet toimii lähinnä kuvataiteen esittely- ja markkinointikanavana (esim. Lehtola 2004, 46) Esimerkiksi jyvaskyläläisen taidegraafikko Kirsi Neuvosen kotisivuilla esitellään laajasti taiteilijan tuotantoa sekä teosten hintatiedot, mutta varsinaista myyntitoimintaa niiden kautta ei tehdä. Sen sijaan kiinnostunut kävijä ohjataan ottamaan yhteyttä lähimpään tai sopivimpaan teoksia välittävään galleriaan sekä tutustumaan sen kautta myynnissä oleviin teoksiin. Jos sitä teosta, josta asiakas on kiinnostunut, ei löydy gallerian arkistosta, asiakasta pyydetään jättämään teostiedot ja yhteydenottopyyntö galleriaan, jonka kautta teoksen saatavuudesta ilmoitetaan asiakkaalle. Teokset siis esitellään internetissä, mutta varsinainen myyntitoiminta tehdään myyntigallerian kautta. Tässä suhteessa sivustot toimivat uudenaikaisina myyntikatalogeina, joiden muoto pohjaa totuttuun tapaan esittää teoksia. Neuvosen kotisivuille on koottu myös lisämateriaalia: sieltä löytyvät taiteilijaa ja hänen uraansa koskevat perustiedot sekä viitteet artikkeleista ja kirjallisuudesta, jotka koskevat Neuvosta. (Neuvonen)

Myös taideinstituutiot ovat huomanneet internetin tehokkuuden kulttuurisen sisällön esiintuomisessa ja ovat tuottaneet omia verkkosivuja internetiin. Taidemuseoiden kohdalla taiteen esiintuomiselle internetissä on esitetty useita odotuksia ja perusteita. Yksi keskeinen pyrkimys on ollut rakentaa sivustoista taidemuseoiden markkinointikanava, jolloin virtuaalisten taidemuseoiden avulla yleisö on pyritty saamaan kiinnostuneeksi museosta niin, että sivustolla käyvä henkilö tulisi vierailemaan myös itse museoon. Taidemuseoiden verkkosivujen toisena tavoitteena on ollut tavoittaa sellaisia henkilöitä, joilla on kiinnostusta museon toimintaan, mutta ei mahdollisuutta vierailla museossa, esimerkiksi fyysisen väli-

matkan vuoksi. Kolmas tavoite on ollut pyrkimys tavoittaa myös uutta yleisöä: Internet-sivujen avulla on ajateltu olevan potentiaalinen mahdollisuus tavoittaa sellaista yleisöä, jota museon toiminta ei ole aiemmin kiinnostanut. Virtuaalisten taidemuseoiden on odotettu myös tavoittavan monipuolisempaa yleisöä kuin mitä reaaliympäristössä toimivat museot. (van Oost, Lavens & Pauwels 2005, 110–111)

Mia Lehtola on pro gradu -työssään tarkastellut sitä, miten suomalaisten taidemuseoiden sivustoilla tuotetaan esiin sivustojen tarkoitus ja tavoite. Hänen mukaansa tavoitteeksi määritetään yleisimmin museon toiminnan, näyttelyiden sekä kokoelmien esitleminen. Taidemuseoiden kotisivujen tärkeimpänä tavoitteena näyttäisikin olevan informaation tuottaminen. Kokoelmien esittelyn kohdalla motivaationa on teosten esiin tuominen monipuolisemmin. Myös pedagogiset syyt mainitaan verkkosivujen tuottamisen perusteina. Osa taidemuseoista on myös tuottanut internetiin materiaalia erityisryhmille, kuten esimerkiksi näkövammaisille ja lapsille, jolloin tavoitteena on huomioida ja palvella sivustojen avulla erityisryhmiä ja parantaa näin museon saavutettavuutta. Elämyksien tuottamisen esittää tavoitteekseen vain harva sivusto¹³. Elämyksen tuottamisen tavoitteeksi ilmaistaan halu saada kävijä innostumaan ja vierailemaan museossa. (Lehtola 2004, 42–43)

4.3 Verkkotaiteen käsiteviidakossa

Taiteilijat ovat kautta historian reagoineet teknologiseen kehitykseen ja omaksuneet uudet tekniset innovaatiot osaksi taiteellista tuotantoaan. Tekniset innovaatiot ovat päätyneet taiteellisen tuotannon mediumiksi, ei vain sen esiintuomisen välineeksi. Tässä suhteessa internet ei tee poikkeusta, sillä sitä käytetään myös taiteellisen tuotannon tekemiseen ja tuottamiseen, ei vain sen välittämiseen. Siirrynkkin seuraavaksi hahmottamaan internetin käyttöä taiteellisen tuotannon mediumina.

¹³ Lehtolan otannassa yhdellä verkkotaidemuseo-sivustolla ilmaistaan elämyksen tuottaminen sivustojen tavoitteeksi. (Lehtola 2004, 43)

Verkkotaidetta koskevaan kirjallisuuteen ja tutkimukseen tutustuminen paljastaa, että verkkotaide-käsitteelle ei ole olemassa selkeää määritelmää. Verkkotaiteella tarkoitetaan yleensä taidetta, joka käyttää ilmaisukeinonaan verkon erityisominaisuuksia ja jonka voi kokea verkon välityksellä, mutta käsitteen määritelmästä ei ole selkeää yksimielisyyttä. Samalla käsitteellä kuvataan usein verkkogallerioissa esillä olevia digitaalisia reproduktioita, esimerkiksi maalauksista tai veistoksista, mutta myös tietoverkkoon tehtyä ja sen erityisominaisuuksia hyödyntävää taidetta. Käsitteen sisällön jäsentymättömyyttä lisää se, että verkkotaiteeseen viitataan varsinkin englanninkielisessä kirjallisuudessa monilla toisiaan lähellä olevilla käsitteillä, joilla on pieniä vivahde-eroja. Net art -käsitteellä, jonka olen suomentanut verkkotaiteeksi, tarkoitetaan siis yleensä taidetta, joka käyttää ilmaisukeinonaan verkon erityisominaisuuksia ja jonka voi kokea vain verkon välityksellä. Web art -käsite taas viittaa taiteeseen, joka välitetään nimenomaan world wide web -verkon kautta. Englanninkielisessä kirjallisuudessa käytetään myös termiä Internet art, jolla viitataan nimenomaan internetympäristössä esilläolevaan taiteeseen. (Brøgger 2000; Greene 2004)

Net.art -termillä on hyvin erityinen merkitys. Sen kautta viitataan 1990-luvun puolivälissä vaikuttaneiden varhaisten verkkotaiteen tekijöiden, kuten esimerkiksi Alexei Shulginin, Vuc Cosicin, Helen Buntingin, Jodi.org -taiteilijaryhmän ja Olia Lilianan tuotantoon. Net.art -nimitys syntyi Vuc Cosicin anonyymiltä lähettäjältä saamasta sähköpostista. Viestistä avautui vain pieni osa tunnistettavassa muodossa ja siitä löytyi termi net.art. Cosic aloitti termin käytön kuvatakseen sen avulla taiteen tekemistä, johon itse osallistui. Osa 1990-luvun puolivälin keskeisistä verkkotaiteilijoista kokoontui 1996 tapaamiseen, joka nimettiin Net.art per se. (Greene 2004, 54–55; Shulgin 1997) Käytin kirjoituspyynnössäni termiä verkkotaide, koska se toimii sateenvarjokäsitteenä sisällyttäen itseensä eri tietoverkoissa, esimerkiksi Internet-, Telnet- tai www -tietoverkoissa, esillä olevan taiteen. Halusin tätä kautta tarjota vastaajille tilaisuuden kirjoittaa aihepiiristä mahdollisimman vapaasti enkä halunnut sitoa käsitettä vain tiettyyn tietoverkkoon ja sen kautta esitettävään taiteeseen. Lisäksi verkkotaide on suomenkielisenä käsitteenä mielestäni selkeämpi ja helpokäyttöisempi kuin internettaide.

Verkkotaide on uusi ilmiö taiteen kentällä ja se on jatkuvan teknologisen kehityksen vuoksi koko ajan muutoksessa, mikä tekee sen määrittämisestä hankalaa. Verkkotaiteeseen lukeutuu teoksia, jotka ovat itsetietoisesti taidetta mutta myös teoksia, jotka liikkuvat taidekentän marginaalissa ja määrittyvät taiteeksi esimerkiksi vain joidenkin vastaanottajien

käsityksissä. Käsitteen määrittämistä hankaloittaa myös se, että verkkoympäristössä taideinstituutioilla ei ole asemaa, jonka kautta ne määrittäisivät toiminnallaan verkkotaiteen rajoja. Demokraattisena taiteen esilletuomisen ympäristönä Internet tarjoaa kenelle tahansa mahdollisuuden tuoda esiin taiteellista tuotantoaan ja nimetä tuotantonsa taiteeksi. (Stallabrass 2003, 9)

Verkkotaide-käsitteen sisällöstä on kuitenkin keskusteltu paljon ja sen määrittelyyn on ehdotettu monia eri lähtökohtia. Andreas Brøgger on erotellut verkkotaiteen määrittelyä neljän eri lähestymistavan avulla. Ensinnäkin verkkotaide voidaan, hänen mukaansa, käsittää taiteeksi, joka voidaan vastaanottaa ja kokea vain tietoverkon välityksellä. Tällöin käsitteellä viitataan online-tilassa vastaanotettavissa olevaan verkkotaiteeseen. Toisen määritellyn keskiössä on verkkotaiteen vastaanottokokemus ja sen erityisluonne, jolloin korostetaan sen vastaanoton erityispiirteitä, kuten esimerkiksi mahdollisuutta yksityiseen vastaanottoon kotiympäristössä ja sitä kautta rakentuvaa intiimiyden kokemusta vastaanottajan ja teoksen välillä. Kolmantena lähtökohtana verkkotaiteeseen Brøgger tuo esiin mahdollisuuden vastaanottajan läsnäoloon teoksessa ja mahdollisuuden osallistua teokseen välimatkasta riippumatta. Verkkotaiteen vastaanottaja tai teokseen osallistuva voi esimerkiksi robotin avulla huolehtia yhdessä muiden käyttäjien kanssa puutarhasta¹⁴. (Brøgger 2000)

Neljäs näkökulma on määritelmänä laajin: Sen mukaan verkkotaiteeksi määritellään kaikki taide, mikä koskee ja käsittelee tietoverkkoja ja sen olemusta mediumista riippumatta. Tämän lähestymistavan mukaan verkkotaiteeksi määrittyvät teokset, jotka hyödyntävät internetin tarjoamaa mahdollisuutta materiaalin välittämiseen. (Brøgger 2000) Esimerkiksi Terike Haapojan *Terminaali* oli tilassa tapahtunut performanssi-istallaatio. Se toteutettiin videokuvan avulla rakennettuna kokonaisuutena, jossa yhdistettiin tietoverkon avulla maan tieteellisesti eri paikoissa olevat ihmiset. Internetin käyttö oli siis oleellinen osa teosta, sillä sen avulla esityksessä luotiin ja yhdistettiin live-materiaalia kolmelta eri mantereelta (Kiasma 2006).

¹⁴ Ken Goldbergin ja Joseph Satarroman koordinoimassa teoksessa *The Telegarden* osallistujat hoitivat olemassa olevaa puutarhaa antamalla käskyjä, esimerkiksi kastelemisesta tai siemenien istuttamisesta robotille, joka toteutti käskyt. Tässä teoksen vastaanottajilla, eli siihen osallistujilla ja heidän yhteistyöllään, oli keskeinen osa millaiseksi teos lopulta muotoutui. Projekti lopetettiin yhdeksän vuoden toiminnan jälkeen vuonna 2004. (The Telegarden)

Verkkotaide-käsitteen epäselvyys tuli esiin kun keräsin aineistoani. Sain vastauksena kirjoituspyyntööni sähköpostiviestin, jossa minulta tiedusteltiin, mitä tarkoitan verkkotaiteella. Viestin kirjoittaja esitti sähköpostissa esittämäänsä kysymykseen seuraavat vastausvaihtoehdot:

- ”1.) onko se internetistä ladattavissa oleva ja tietokoneen internet-selaimella katsottavissa/ kuunneltavissa / katsottavissa ja kuunneltavissa oleva taideteos?*
- 2.) onko se jokin ihmisryhmän yhteinen taideteos?*
- 3.) onko se kalastajan verkoista tehty tilataideteos?” (sähköpostiviesti 05.05.06).*

Vastasin viestin lähettäjälle, etten määritellyt kirjoituspyynnössä, mitä tarkoitan verkkotaiteella, koska kysymys siitä, kuinka verkkotaiteen vastaanottajat määrittävät verkkotaiteen kiinnosti minua; siksi yksi kirjoituspyynnön ohjauskysymyksistä koski verkkotaiteen määrittämistä. Suunnitellessani ohjauskysymyksiä minulla oli myös mielessäni hypoteesi siitä, että verkkotaiteen vastaanottajat ja seuraajat, joita pyrkimykseni nimenomaan oli tavoittaa, ovat asialle omistautuneita henkilöitä. Oletinkin, että heillä on, jos ei yleisesti jaettu, niin ainakin oma selkeä käsityksensä siitä, miten he verkkotaiteen määrittävät.

5. VERKKOTAIDE, MEDIATAIDE JA TAITEEN KENTTÄ

Pierre Bourdieu on tarkastellut sosiaalista todellisuutta toisiinsa sitoutuneiden, mutta samalla suhteellisen itsenäisten kenttien peliarenana. Yhtenä kenttänä hän on tarkastellut myös taiteen kenttää. Hahmotan seuraavaksi taiteen kentän rakennetta ja sen toimintalogiikkaa Bourdieun teorian kautta. Sen jälkeen yhdistän sen esittämiä näkökulmia media- ja verkkotaiteeseen. Luvun lopuksi tarkastelen niiden asemaa suomalaisessa taiteen kentässä. Bourdieun taiteen kenttää kuvaava teoria sopii tämän tutkimuksen teoreettiseksi viitekehyyksi hyvin, sillä se tarjoaa mahdollisuuden tarkastella verkkotaiteen suhdetta myös muihin kenttiin ja näin tarkastelua voi sen avulla laajentaa myös taiteen kentän ulkopuolelle.

5.1 Pierre Bourdieu ja taiteen kenttä

Bourdieuun mukaan nykyisen kaltaisissa, pitkälle eriytyneissä yhteiskunnissa, sosiaalinen todellisuus rakentuu useista suhteellisen itsenäisistä toimijoiden suhteiden välisistä verkostoista, kentistä. Esimerkiksi taiteella, uskonnolla ja politiikalla on, Bourdieuun hahmotuksen mukaan, oma kenttänsä ja yhteiskunta on hänen mukaansa näiden suhteellisen autonomisten kenttien luoma kokonaisuus. Kentät rakentuvat kentällä toimivien agenttien ja niiden asemien välisistä suhteista ja erityisesti niiden välisistä konflikteista: Bourdieuun kenttäkäsitteen lähtökohtana onkin ajatus kentän toimijoiden hierarkkisesta sijoittumisesta kentällä ja tätä kautta rakentuvista valtasuhteista, joita toimijat pyrkivät konfliktien kautta aktiivisesti muuttamaan. Kuvatessaan kentällä tapahtuvaa toimintaa ja vallan jakautumista agenttien kesken Bourdieu on käyttänyt peli-analogiaa. Pelin lähtökohtana on, että eri kentillä toimivat erilaiset valttikortit, joiden mukaan toimijoiden valta ja asemat jakautuvat. Valttikortit perustuvat pääoman laatujen erilaisiin asemiin eri kentillä. (Bourdieu & Wacquant 1995, 126)

Bourdieu erottelee kolme pääoman lajia: taloudellisen, sosiaalisen ja kulttuurisen pääoman. Taloudellisella pääomalla Bourdieu viittaa rahaan ja muuhun taloudelliseen pääomaan. Institutionaalisen muotonsa taloudellinen pääoma saa omistusoikeiden kautta. Sosiaalisella pääomalla Bourdieu viittaa taas niihin resursseihin, sekä aktuaalisiin että potentiaalisiin, joita yksilö saa kuuluessaan johonkin ryhmään. Sosiaalinen pääoma hahmottuu näin tueksi ja avuksi, jota ryhmän jäsen voi saada ryhmään kuulumisensa kautta. (Bourdieu 1986, 243; 248–249) Taiteen kentän kannalta keskeisin pääoman laji on kulttuurinen pääoma. Sillä Bourdieu viittaa kulttuuriseen tietoon ja kompetenssiin, joka voidaan saavuttaa koulutuksen avulla. Bourdieulla kulttuurinen pääoma on esimerkiksi taiteellisen tuotannon tunnistamiseen ja arvostamiseen liittyvä tiedollinen pääoma: ajatuksen mukaan kulttuurinen pääoma toimii koodina, jonka kautta esimerkiksi taideteosta voi lähteä tulkitsemaan. (Bourdieu 1984, 2; 53–54; Johnsson 1993, 7)

Taiteen kentällä kulttuurisella pääomalla on siis auktoriteettiasema. Tällöin eniten kulttuurista pääomaa omaavat agentit ovat myös vallitsevassa asemassa. Toimijan asema kentällä määrittäytyy siis sitä kautta, kuinka paljon arvokasta ja voittoa tuottavaa pääomaa agentilla on. Esimerkiksi, mitä enemmän taiteen kentän toimijalla on kulttuurista pääomaa, sitä

voimakkaamman aseman toimija taiteen kentällä myös saa. Kentän rakenteessa tapahtuva muutos on seurausta kentän toimijoiden välisten voimasuhteiden muutoksesta, mikä taas perustuu kentällä arvokkaan pääoman jakautumisessa tapahtuneeseen muutokseen. Kentän toimintaan vaikuttavat myös yleispätevät, kaikilla kentillä olevat vahvat kortit. Niiden arvo vaihtelee eri kentästä ja historiallisesta tilanteesta toiseen. ”Yleispätevät kortit” tuottavat kenttien välisen yhteyden ja kommunikaation. (Bourdieu & Wacquant 1995, 37; 125–126) Tämän myötä voidaan nähdä, että kentät eivät toimi itsenäisesti, vaan esimerkiksi talouden kentässä muutokset saattavat heijastua myös taiteen kentän toimintaan.

Pierre Bourdieun mukaan kentät ovat jatkuvassa konfliktien ja kamppailujen tilassa, sillä kentän toimijat pyrkivät omien intressiensä mukaisesti joko muuttamaan tai säilyttämään kentän voimasuhteita, yrittämällä lisätä kentällä arvokkaan pääoman määrää tai vastavuo- roisesti säilyttämällä olemassa olevan pääomansa ja samalla asemansa kentällä. Pelaami- nen toimintona kuvaakin kentän toiminnan dynamiikkaa hyvin, sillä taisteluun voi pyrkiä vaikuttamaan. Pelin sääntöihin voidaan vaikuttaa horjuttamalla kentän toiminnassa vallit- sevassa asemassa olevan pääoman asemaa, samalla voidaan pyrkiä esimerkiksi nostamaan toisen pääoman valta-asemaa ja merkittävyyttä. (Bourdieu & Wacquant 1995, 127)

Taiteen kentän rakenteeseen ja toimintaan vaikuttaa Bourdieun mukaansa kaksi vastakkais- ta näkemystä; heteronominen näkemys ja autonominen näkemys. Taiteen kentän toiminta perustuu näiden väliseen taistelun dynamiikkaan ja toimii näiden näkemysten välisenä tais- telukenttänä. (Bourdieu 1993, 40) Heteronomista näkemystä kentällä edustavat ne, jotka hallitsevat taiteen kenttää taloudellisesti ja poliittisesti. He suhtautuvat usein myönteisim- min muiden kenttien vaatimukseen ja ovat samalla alttiimpia muiden kenttien vaikutuksille. Heteronomisen näkökulman edustajat reagoivatkin usein taiteen kentän ulkoisiin vaati- muksiin, esimerkiksi vastaamalla taiteelliseen tuotantoon kohdistuvaan kysyntään. (Bour- dieu 1993, 40; 46)

Autonomisen näkemyksen edustajat taas pyrkivät identifioitumaan täysin itsenäisiksi suh- teessa taiteen kentän ulkoisiin vaikutteisiin, kuten esimerkiksi talouden ja politiikan kentän vaatimukseen. Autonomisen näkemyksen edustajilla onkin usein enemmän kulttuurista pääomaa taiteen kentällä, kuin esimerkiksi heteronomisen näkökulman edustajilla. Samalla he taistelevat taiteen kentän autonomian puolesta ja haluavat luoda siitä mahdollisimman omalakisien alueen. Äärimmäisin muoto autonomisesta pyrkimyksestä onkin taiteellinen

tuotanto, joka on suunnattu taiteen kentän ”sisäpiirille” tai vain autonomisen näkökulman edustajille. Taiteen kentän itsenäisyyttä korostavan näkökulman edustajat pyrkivät erottautumaan heteronomisen näkemyksen edustajista. He näkevät vastapuolen jopa vihollisina, koska taiteen itsenäisyyttä korostava näkemys menettää sitä enemmän voimaa taiteen kentällä, mitä voimakkaampi heteronominen näkemys on. Taistelussa vallitsevasta taidenäkemyksestä, taiteen itsenäisyyttä ajavat näkemykset pyrkivät heikentämään keskiluokkaisen taiteen ja taiteen tekijöiden asemaa. (Bourdieu 1993, 40–41)

Bourdieu erottelee kolme legitimoitumisen tapaa, joilla agentit asemoituvat suhteessa heteronomiseen ja autonomiseen näkökulmaan ja samalla kuinka ne asemoituvat taiteen kentälle. Ensinnäkin taiteen kentällä voi legitimoitua vertaisryhmän, eli muiden taiteilijoiden tarjoaman tunnustuksen kautta, jolloin äärimmilleen vietyinä taiteellinen tuotanto suunnataan vain muille taiteilijoille. Tällöin korostetaan taiteen kentän asemaa autonomisena suhteessa muihin sosiaalisiin kenttiin. Ajattelu kuvastuu erityisesti ”taidetta taiteen vuoksi” -näkökulmassa, jossa taide nähdään omalakisena areenana, joka toimii tai joka ainakin pyrkii toimimaan erossa muista kentistä. (Bourdieu 1993, 50–51)

Heteronomisemmissä näkemyksissä taiteeksi määrittäminen ja aseman etsiminen taiteen kentällä tapahtuu enemmänkin suhteessa keskiluokkaiseen taidenäkemykseen. Tällöin legitimoitua haetaan vallan kentällä vallitsevassa asemassa olevan luokan taidemaun ja suosion avulla. Sitä tavoitellaan esimerkiksi yksityisten keräilijöiden ja erilaisten julkisten instituutioiden, kuten gallerioiden ja museoiden huomioinnin avulla. Kolmas legitimoitumisen taso on populaari- ja massakulttuurin taso. Tämän tason kautta esimerkiksi massakulttuurin kuluttajan valinnat vaikuttavat siihen, mikä taiteeksi määrittyy ja minkälainen taide koetaan arvokkaaksi ja saa valtaa taiteen kentässä. (Bourdieu 1993, 50–51)

Bourdieun mukaan autonomisen ja heteronomisen näkemyksen välinen taistelu on taiteen kentän toiminnan kannalta olennaista myös siksi, että se suhteutuu autonomian asteeseen ja heijastelee sitä. Taiteen kenttä kun on sitä autonomisempi, mitä paremmin se pystyy vaikuttamaan kaikkiin toimijoihin, myös heteronomisimpiin, jotka toimivat lähimpänä ulkoisia vaatimuksia ja ovat samalla kaikista herkimpiä niille. (Bourdieu 1993, 40) Taiteen kentän toiminnassa on kuitenkin erityinen logiikka, mikä eroaa muiden kenttien toiminnan logiikasta. Mitä täydellisemmin taiteen kenttä täyttää oman logiikkansa, eli mitä itsenäisempi se on suhteessa muihin kenttiin, sitä heikommaksi taiteen kentän sisäinen hierarkia tulee.

Tämä tapahtuu siksi, että mitä autonomisemmassa asemassa se on suhteessa muihin kenttiin, sitä voimakkaammaksi taiteen kentän autonomisimpien toimijoiden joukko samalla tulee. Tätä kautta ero kentän autonomisimpien agenttien ja toisaalta kentän toisen ääripään, eli heteronomisimpien toimijoiden välillä kasvaa, mikä johtaa kentän sisäisen hierarkian heikkenemiseen ja kentän hajaantumiseen. (Bourdieu 1993, 38; 40–41)

Esimerkin taiteen kentän rakentumista autonomisen ja heteronomisen näkemyksen välisen taistelun kautta tarjoaa viime vuosina käyty taiteen ja kulttuurin sponsorointiin liittyvä keskustelu. Taiteen kenttä -käsitteen avulla keskustelua voi tarkastella talouden kentän vaikutuksen lisääntymisenä taiteen kentän alueella. Tätä kautta on mahdollista huomioida eri toimijoiden tuottamien näkökulmien eroavaisuuksia: osa toimijoista puolustaa taiteen ja kulttuurin omalakisuuksien ideaa, jolloin keskustelussa esillä oleva pelko sponsoroinnin vaikutuksesta taiteelliseen tuotantoon tulee hyvinkin ymmärrettäväksi. Toisaalta esimerkiksi media- ja verkkotaiteen piirissä vastakkainasettelua ei ole nähty näin voimakkaana. Digitaalisen teknologian ja internetin käyttäminen mediumina on muuttanut taiteen ja talouden välille perinteisesti vedettyjä raja-aitoja taiteellisessa tuotannossa. Verkkotaideprojektit ovat esimerkiksi yhä useammin tuotettuja projekteja, joissa taiteilijoista puhutaan yhä useammin tuottajina. Taiteellinen tuotanto on nähdäkseni julkisessa keskustelussa lähestynyt muuta luovaa tuotantoa.

Kenttien rajat ovat Bourdieun mukaan kilpailun ja uudelleenmäärittelyksen tilassa. Myös taiteen kentän rajapintaan ilmaantuu jatkuvasti uusia ryhmiä tai ilmentymiä, jotka pyrkivät haastamaan kentän vallitsevan valtatasapainon. Uusien tulokkaiden tavoitteena on muokata ja uudistaa kentän toimintaa ja pyrkimyksenä voi olla vallata tilaa kentällä työntämällä aiemmin vallinnut taidemuoto pois valta-asemasta. Kentän rajoja suojellaankin muun muassa institutionalisoitumisen avulla, jolloin agenttien pääsyä kentälle rajoittavat institutionalisointuneet rakenteet. Esimerkiksi Suomessa taidekoulutuksella on merkittävä asema taiteilijaksi määrittämiseen. Taiteen kentän erityispiirteitä suhteessa muihin kenttiin on kuitenkin, Bourdieun mukaan, sen rajojen helppo läpäistävyys. Tämän tuottaa taiteen kentän suhteellisen joustava ja hajaantunut sosiaalinen rakenne. Taiteen kentän rajat ovatkin samalla myös usein uudelleenmäärittelyssä: kenttä tarjoaa hyvin erilaisia ja määrittelemättömiä asemia toimijoille ja taiteen kentällä toimivat agentit saavat suhteellisen vapaasti määrittää toimintansa. (Bourdieu 1993, 43)

Uuden tulokkaan asettuminen vaatii taiteen kentän uudelleenjärjestäytymistä, koska etsiesään paikkaansa siinä ne pyrkivät suhteutumaan vanhoihin rakenteisiin muokkaamalla niitä. Uusien tulokkaiden ideoiden vaikutus koko kenttään riippuukin siitä, kuinka uudet ideat suhteutuvat muiden kenttien taisteluihin, koska tulokkaat muokkaavat kentän normistoa ja kentän odotuksia usein muilta kentiltä peräisin olevien vaikutteiden avulla. Näin myös taiteen kentän rakenteessa tapahtuvat muutokset heijastavat usein kentän ulkopuolella tapahtuvia muutoksia. Vaikutus ei ole suoraviivaista, mutta esimerkiksi vallan kentällä tapahtuvat luokkataistelut heijastuvat myös taiteen kentälle. (Bourdieu 1993, 55; 57–58)

Vaikka Bourdieu kuvaa taiteen kenttää suhteellisen autonomiseksi, sillä on myös vaikutussuhde muihin kenttiin ja taiteen kenttä sijoittuu vallan kentän sisään. Kuitenkin erityisesti suhteessa taloudelliseen ja poliittiseen valtaan se säilyttää itsenäisyytensä. Taiteen kentän autonomian aste vaihtelee eri historiallisten ajankohtien, eri maiden ja traditioiden välillä, koska muiden kenttien vaikutukset vaikuttavat siihen millaisen aseman heteronomista ja autonomista näkökulmaa edustavat toimijat kentällä saavat. (Bourdieu 1993, 38) Esimerkiksi Euroopan 1900-luvun alun taiteen kenttää voi lähestyä keskittymällä tarkastelemaan avantgarde-liikkeiden aseman korostumista, jolloin huomiota kiinnitetään autonomisen näkökulman korostumiseen.

5.2 Avantgarden traditio

Pierre Bourdieun mukaan taiteen kentän rakenteessa on läsnä kaksi vastakohtaisuutta. Ensimmäinen vastakohtaisuus on taiteen autonomisen tuotannon ja laajemmalle yleisölle suunnatun tuotannon välinen vastakohtainen dynamiikka. Kun taiteen kentän heteronomisen näkökulman edustajat hakevat menestystä yleisön ja instituutioiden tarjoamasta suosioista, autonomisessa tuotannossa huomio keskittyy kulttuurisen ja taiteellisen laadun ylläpitämiseen. (Bourdieu 1993, 53) Tätä dynamiikkaa olen käsitellyt aiemmin esitellessäni taiteen kentän rakennetta ja toimintaa.

Toinen vastakohtaisuus rakentuu taiteen kentän itsenäisimmän osan, eli taidetta muulle taiteilijajoukolla tekevien ja äärimmäistä autonomiaa hakevien ja samalla kentälle tietään rai-vaavien ja siellä paikastaan taistelevien, usein avantgardistisina pidettyjen liikkeiden välistä dynamiikasta. Tämä dynamiikka rakentuu kamppailusta, jossa asemansa taiteen kentässä vakiinnuttaneet ja tunnustetut avantgardetaiteilijat puolustavat paikkaansa uusia tulokkaita vatsaan. Vastakohtaisuus rakentuu tässä kohden osittain eri taiteilijasukupolvi- en välille. Samalla se koskee taiteen eri genrejä. (Bourdieu 1993, 53)

Bourdieu on myös tunnistanut avantgardeliikkeiden asemoitumista taiteen kentässä. Hänen mukaansa taiteen kentän historiallinen kehitys on johtanut kentän autonomisen osan marginaalisimman osan aseman autonomisoitumiseen suhteessa laajemmalle yleisölle suunnat- tuun taiteeseen. Nähdäkseni Bourdieu viittaa tällä avantgarde-liikkeiden saavuttamaan asemaan taiteen kentässä. Ne ovat toimineet 1900-luvun alkupuolelta lähtien keskeisenä osana taiteen kenttää, esittäessään kritiikkiä sekä taiteen kenttää että sen toimijoita koh- taan, mutta myös muiden kenttien, kuten esimerkiksi talouden tai vallan kentän toimintaa kohtaan. Kuten Bourdieun huomio vastakohtaisuudesta osoittaa, avantgarde-liikkeet ovat halunneet erottautua ja ylläpitää vastakkaista asemaansa suhteessa laajempaan ja teolliseen taiteelliseen tuotantoon. (Bourdieu 1993, 53)

Bourdieun mukaan uudet tulokkaat, jotka pyrkivät taiteen kentän autonomiseksi toimijoik- si, määrittävät itsensä usein erilaisiksi ja samalla irrallisiksi muusta taiteen kentästä. Näin he korostavat rooliaan uusia ajatuksia tuovina tahoina ja heidän tarkoituksensa on saada tätä kautta huomiota ja näkyvyyttä taiteen kentällä. Esimerkkinä tästä toimivat uusien tai- demuotojen julkaisemat manifestit, joiden tarkoituksena on yleensä nimenomaan osoittaa uuden taidemuodon innovatiivisuutta ja eroavaisuutta suhteessa kentällä jo vakiintuneen aseman saavuttaneisiin taidemuotoihin. (Bourdieu 1993, 58–59)

Samalla kun autonomisen taiteen kentällä asemaa hakevilla tulokkailla on tarve erottautua, heillä on kuitenkin, Bourdieun mukaan, myös tarve julistaa onnistumisensa omassa ase- massa samalla onnistumiseksi koko taiteen kentän toiminnassa ja kyseenalaistaa sen kautta kentän sisäistä hierarkiaa. (Bourdieu 1993, 58–60). Tässä suhteessa media- ja verkkotaide on taiteen kentän rakentumisen näkökulmasta mahdollista liittää avantgarden traditioon. Verkkotaiteilijat ovat esimerkiksi julkaisseet oman manifestinsa ja sitä kautta he ovat kiin- nittyneet myös tietoisesti avantgarden traditioon. Alexei Shulgin julkaisi 1996 futuristien

julkaisemien manifestien kaltaisen julistuksen. Siinä hän julistaa puhtaan ja aidon, toisin sanoen instituutioista irrallaan olevan, kommunikaation verkkotaiteen päämääräksi (Greene 2004, 38; Stallabrass 2003, 36).

Bourdieuin taiteen kenttää koskeva teoria auttaa paikantamaan avantgardistiset liikkeet taiteen kentälle ja tarjoaa tätä kautta myös mahdollisuuden määrittää niitä. Avantgarde-käsitettä ja -liikkeitä on kuitenkin tarkasteltu myös muista näkökulmista. Avantgarde-käsitteen alkuperä kytkeytyy ajatukseen ihanneyhteiskunnasta, utopiasta. Taide liitettiin 1800-luvun alussa utopistisocialistien poliittisissa ohjelmissa osaksi poliittista johtoryhmää, etujoukkoja (*avant garde*), joiden ajateltiin toteuttavan tulevaisuuden ihannevaltion. (Hautamäki 2003, 10) 1800-luvun loppupuolella avantgarde-käsitettä alettiin käyttämään myös viitattaessa taiteelliseen avantgardeen. Taiteellisella avantgardella tarkoitettiin poliittista ja vastustavaa taidetta. Myöhemmin avantgarde käsitteen käyttö keskittyi nimenomaan taiteelliseen avantgardeen. (Poggioli 1968, 10–12) Irmeli Hautamäki on korostanut avantgarden monisärmäistä luonnetta. Hänen mukaansa ”historiallinen avantgarde” ei ole koskaan ollut yhtenäinen ilmiö, vaan siihen on kytkeytynyt monia liikkeitä ja kehityslinjoja. (Hautamäki 2003, 12)

Renato Poggioli on tarkastellut avantgardea sen dynamiikan ja psykologisen luonteen kautta. Hautamäen mukaan Poggioli tarkasteleekin avantgardea ”kansalaisyhteiskunnan liikehdintänä” (Hautamäki 2003, 18). Poggiolin mukaan avantgarden taustalla vaikuttavat tiedostamattomat psyykkiset voimat, jotka rationalisoituvat ideologian kautta toiminnaksi, esimerkiksi manifesteiksi. Avantgardeen liittyvä psyykinen tunnetila onkin ryhmän yhteisesti jakama tunnetila ja sen tuottama ideologia on, Poggiolin mukaan, kollektiivin itsensä vahvistamista sekä puolustautumista ja kamppailua yhteiskuntaa vastaan laajemmin. (Poggioli 1968, 4; Hautamäki 2003, 20)

Poggioli on erotellut avantgardistisia liikkeitä suhteessa niiden vastustavan ideologian laadun tai sen jyrkkyyden mukaan (Hautamäki 2003, 26). Hän on eritellyt neljä asennetta: aktivistisen, antagonistisen, nihilistisen ja agonistisen asenteen. Aktivistisen asenteen alle sijoittuvat liikkeiden toiminta on toimintaa itsensä vuoksi, jolloin sen ei tarvitse perustua suunnitelmaan tai tavoitteeseen. Toiminnan keskiössä on usein dynaamisuuden, liikkeen ja

seikkailun etsiminen.¹⁵ Antagonistinen asenne on taas keskittynyt vastustamiseen. Taiteen osalta avantgarden antagonistinen asenne ilmenee vastustuksena sekä suhteessa suurta yleisöä, että taiteen traditiota vastaan. Aktivistinen ja antagonistinen asenne toimivat Poggiolin mukaan liikkeiden toiminnan rationaalisina aspekteina ja tuottavat toiminnan metodit ja tavoitteet. (Poggioli 1968, 25–27) Nihilistisellä ja agonistisella toiminnalla Poggioli taas viittaa irrationaaliin toimintaan. Nihilistisellä asenteella Poggioli tarkoittaa tuhoavaa toimintaa, joka pyrkii raivaamaan esteitä toimintansa tieltä ja nauttii esteinä toimivien muurien murtamisesta. Agonismissa ahdistuksen kautta tuhoamisvoima kääntyy liikkeeseen itseensä, ei sen ulkopuolelle, jolloin pyrkimyksenä ei ole ympäristön tuhoaminen, vaan itsensä tuhoaminen. Käytännössä tämä voi toteutua esimerkiksi liikkeen uhrautumisena tulevaisuuden toiminnan puolesta. (Poggioli 1968, 25–27)

Toinen avantgardea käsittelevä teoria, joka on noussut keskeiseen asemaan varsinkin Suomessa, on Peter Bürgerin hahmotus avantgardesta (Hautamäki 2003, 69). Bürgerin mukaan porvarillisen yhteiskunnan kehittyessä taiteessa keskityttiin estetiikkaan ja taiteen formaaleihin ominaisuuksiin, minkä myötä taiteen sisällöllinen puoli sivutettiin. Tämä johti Bürgerin mukaan taiteen ja elämän eroamiseen ja samalla taiteen instituution rakentumiseen. Bürgerin avantgardea koskevan teorian keskeisenä lähtökohtana on avantgarden kautta tapahtuva taiteen kiinnittäminen takaisin elämään ja sen käytäntöihin, pois taiteen instituutiosta. Taiteen instituutiolla hän viittaa, ei vain taiteen esiintuomisen konteksteihin, esimerkiksi museoihin tai gallerioihin, vaan taiteen tuotantoon ja välittämiseen liittyviin käsityksiin ja normeihin. (Bürger 1974, 19–20; 22) Bürgerin mukaan avantgarden tavoitteena on tuhota taiteen instituutio siirtämällä taide elämän käytäntöön ja osaksi sitä. (Bürger 1974, 49–50; 53–54) Avantgarden tavoitteena ei siis ole vain kaventaa eroa, vaan sisällyttää taide elämän käytäntöön niin, että erottelua taiteen ja elämän välillä ei tarvita. Hautamäen mukaan avantgarde onkin Bürgerille ”yhteiskunnalliseen utopiaan tähtäävä liike” (Hautamäki 2003, 56).

¹⁵ Taiteessa avantgardismin aktivistinen asenne on ilmennyt esimerkiksi sotakuvauksissa keskittymisenä kuvaamaan eteenpäin marssimista tai ei kenenkään maan etsimistä, ennemmin kuin vihollista vastaan hyökkäämistä. Teknologisen kehityksen myötä lisääntynyt tunteen tai aistimuksen kuvaus on yhdistettävissä aktivistiseen liikkeeseen. (Poggioli 1968, 27–29)

5.3 Verkkotaiteen ja avantgarden suhde

Varsinkin verkkotaiteen alkuaikoina verkkotaiteilijoiden taiteelliseen tuotantoon vaikuttaneita tekijöitä on etsitty monista eri historiallisista ja visuaalisista lähtökohdista, kuten taidehistoriasta, ohjelmistojen käyttöliittymistä, aiemmasta tietokonetaiteesta ja mediataiteesta. (Stallabrass 2003, 25–26) Keskityn tässä yhteydessä hahmottamaan verkkotaiteen lähtökohtia taidehistoriallisesta ja -teoreettisesta näkökulmasta. Tässä kontekstissa verkkotaiteen juuria on etsitty pohtimalla sen yhteyksiä aiempiin taidemuotoihin ja tätä kautta se on liitetty taideilmiöiden ja -aikakausien muodostamaan jatkumoon. (esim. Greene 2004) Tämän näkökulman kautta mediataide ja verkkotaide sen osana hahmotetaan taiteen kentällä jo olemassa olleiden käytänteiden ja tuotantotapojen jatkumossa.

Suhteessa taidehistorialliseen jatkumoon verkkotaiteen taiteellisen tuotantotapojen ja käytänteiden on nähty liittyvän moniin eri lähteisiin. Verkkotaiteelle tyypillinen piirre, multimediallisuus, voidaan liittää 1920-luvun venäläisten konstruktivistien performanssi- ja speaktaakkelitaiteeseen, joka yhdisti teatterin, arkkitehtuurin, runouden ja elokuvan. Yhteyksiä on hahmotettu myös 1960-luvun taideilmiöihin ja erityisesti Fluxus -liikkeen tapahtumisiin ja käsitetaiteeseen, jolloin huomiota on kiinnitetty teosten immateriaaliseen luonteeseen ja taiteen artefaktiin kiinnittymättömään olemukseen. Verkkotaide yhdistyy tätä kautta 1960-luvulla alkaneeseen taiteen dematerialisoitumisen traditioon. Verkkotaide on kytketty myös 1970- ja 1980-lukujen avantgardistiseen performanssi- ja videotaiteeseen, jolloin sen on nähty jatkavan erityisesti taiteen metakommentaarista luonnetta: niin video- kuin verkkotaiteellekin on ollut ominaista taiteen tekemiseen käytettyjen teknologioiden kommentointi ja niiden käyttöön sisältyvien normien rikkominen. (Järvinen 1999, 115; 139–140) .

Media- ja verkkotaidetta on taidehistoriallisessa kontekstissa tarkasteltu kuitenkin erityisesti suhteessa avantgarden traditioon. Esimerkiksi Asko Mäkelä on todennut mediataiteen noudattavan avantgardelle tyypillisiä ominaisuuksia, joiksi hän on listannut “(1) uusien materiaalien, tekotapojen ja teknologioiden kokeilu ja tutkimus; (2) tekijän, teoksen ja taideinstituution kriittinen ja itsereflektiivinen tarkastelu; (3) yhteiskunnan ja kulttuurin tilanteen problematisointi taiteen keinoin, mukaan lukien erilaiset yhteiskuntafilosofiset ja utooppiset konstruktiot sekä (4) pyrkimys lähentää taidetta ja elämää toisiinsa.” (Mäkelä

1996, 41). Hän näkeekin mediataiteen osana nykyajan taiteen kentän avantgardea. (Mäkelä 1996, 41)

Myös Julian Stallabrass näkee varsinkin alkuaikojen verkkotaiteessa avantgarden piirteitä. Verkkotaiteen avantgardistisuuteen viittaa Stallabrassin mukaan sen pyrkimys antitaiteellisuuteen ja samalla jatkuvaan taiteen rajojen tutkimiseen kyseenalaistamalla taiteen ja elämän erottamisen toisistaan. Verkkotaide haastaa myös taideinstituutiot uudella tavalla taiteellisella ilmaisulla ja kiinnittyy myös sitä kautta avantgarden traditioon. Sitomalla taiteellisen tuotannon ja sen tuottaman reproduktion toisiinsa verkkotaide kiinnittyy oleellisesti myös sosiaaliseen maailmaan ja todellisuuteen ja kuroo näin taiteen ja elämän erottelua. (Stallabrass 2003, 35–36) Tässä suhteessa Peter Bürgerin avantgardeteoria on myös kiinnostava ja keskeinen tarkasteltaessa verkkotaidetta.¹⁶ Verkkotaiteelle on ollut tyypillistä myös se, että se perustuu usein ryhmäaktivismiin ja kollektiiviseen yhteistyöhön. Julkaistut manifestit, kollektiivisesti tuotetut projektit sekä idea jatkuvasta etenemisestä ja kasvusta liittävät sen myös historiallisen avantgarden traditioon. (Stallabrass 2003, 35–36)

Julien Stallabrassin mukaan alkuaikojen verkkotaiteen sitoi avantgardistiseen traditioon tarve löytää tunnistettava toiminta-alue uudelle taidemuodolle. Kiinnittymällä modernismin ja avantgarden perintöön pyrittiinkin alleviivaamaan taidemuodon autonomiaa. Samalla asemoituminen avantgardistiseksi taidemuodoksi voidaan nähdä hyökkäyksenä postmodernia teoriaa ja konservatiivista taidemaailmaa kohtaan. (Stallabrass 2003, 39) Peter Bürger on kutsunut historiallisen avantgarden jälkiä seuranneita taidemuotoja uusavantgardistiseksi liikkeiksi. Bürgerin mukaan ne käyttävät avantgardea taiteellisiin päämääriin. Näin pohjaavat historiallinen avantgarden tavoitteisiin, mutta eivät edes yritä kumota taidetta instituutiona. Bürgerin mukaan uusavantgardistiset liikkeet ovat institutionalisoineet avantgarden taiteeksi. (Bürger 1984, 57–58; Hautamäki 2003, 63) Aki Järvinen on kutsunut verkkotaidetta uus-avantgardeksi. Verkkotaide on myös hänen mukaansa omaksunut monia avantgardistiseen taiteeseen liittyviä piirteitä, mutta se eroaa 1900-luvun alkupuolen avantgardistisista liikkeistä siinä, että verkkotaiteessa ei Järvisen mukaan ole nähtävissä poliittisuutta suhteessa taideinstituutioon. Järvinen käyttää esimerkkinä verkkotaiteen sopeutumisesta taideinstituutioon sen ympärille internetiin syntyneitä hakemistoja ja foorumeita. (Järvinen 1999, 142) Tässä suhteessa Järvinen nojautuu nähdäkseni Bürgerin käsi-

¹⁶ Olen käsitellyt Bürgerin teorian keskeisimpiä ajatuksia kappaleessa 5.2.

tykseen uusavantgarden luonteesta. Kuten tulen esittämään verkkotaiteen sisällä on pyritty radikaaleinkin toteutustavoin kuromaan umpeen taiteen ja elämän rajapintaa ja näin häivyttämään käsitystä taiteesta instituutiona.

Kuten olen tuonut esiin verkko- ja mediataide voidaan, myös taiteen teoreettista ja taidehistoriallista viitekehystä vasten, nähdäkseni asemoida taiteen kentässä avantgardistisen tradition jatkajaksi, jolloin se Bourdieun ajattelun mukaisesti asettuisi taiteen kentän autonomiseen osaan. Tätä positiota selittää varmasti sen asema uutena taidemuotona, mutta myös se, että media- ja verkkotaide käyttävät taiteellisessa ilmaisussa hyväkseen uusimpia tieto- ja viestintäteknologisia innovaatioita, jolloin ne myös usein etsivät uusia mahdollisuuksia taiteelliseen ilmaisuun ja samalla luovat uusia ilmaisumuotoja. Toisaalta verkkotaiteella on myös heteronomiseen näkemykseen liittyviä piirteitä, esimerkiksi verkkotaiteilijoiden suhde kaupalliseen kulttuuriin on läheisempi kuin monien muiden alojen taiteilijoilla: monet verkkotaiteen parissa työskentelevät taiteilijat ovat leipätyössä kaupallisella puolella. (Stallabrass 2003, 76)

5.4 Mediataide ja taiteen kenttä Suomessa

Mediataiteen asemoitumista suomalaisessa taiteen kentässä voi tarkastella Pierre Bourdieun taiteen kenttää koskevan teorian kautta. Käsittelen media- ja verkkotaiteen asemaa suomalaisessa kontekstissa, sillä olen keskittynyt nimenomaan verkkotaiteen vastaanottoon Suomessa, vaikka verkkotaiteen tarkastelu suomalaisessa kontekstissa on rajoittava näkökulma. Internet on globaali ympäristö, jossa kansallisuuksilla sinänsä ei ole merkitystä.

Bourdieun taiteen kenttää koskevan teorian mukaisesti asema taiteen kentässä siis saavutetaan taistelun tuloksena. Siinä keskeisessä asemassa ovat toimijan omaamat valttikortit, joilla se pyrkii raivaamaan asemaa kentällä. (Bourdieu & Waquant 1995, 125–126) Suomessa keskeisimpiä merkkejä taiteenalan hallitsevasta tai merkittävästä asemasta taiteen kentällä on oman taiteenalohtaisen toimikunnan perustaminen Taiteen keskustoimikunnan alaisuuteen. Hirvensalon mukaan tämä on osoitus siitä, että taiteenlaji on erottautunut muista taidemuodoista ja on saavuttanut itsenäisen aseman suhteessa niihin ja yhteiskun-

taan. Taidetoimikunnan perustaminen koetaankin usein kyseisen taiteenlajin aseman vaakiintumisena ja legitimoitumisena ja sen kautta taiteenlaji saa todistuksen merkittävyydestään. Samalla se voidaan tulkita myös taidetoimikuntalaitoksen haluna legitimoida taiteenala osaksi omaa toimintaansa. (Hirvensalo 2004, 4; 6)

Suomalaisen mediataiteen asemaa ja toimijoita taiteen kentässä on tutkittu suhteellisen vähän. Opetusministeriö on selvittänyt mediataiteen toimintakenttää ja sen asemaa taiteen kentässä muutamien asiantuntijaryhmien ja raporttien avulla. 1990-luvun puolivälissä opetusministeriö asetti työryhmän, jonka toiminnan tavoitteeksi asetettiin mediataiteen toimintakentän selvittäminen. Työryhmä jätti esityksensä, *Mediataidemuistion* opetusministeriölle helmikuussa 1996. (Hirvensalo 2004, 8) Tapio Mäkelän ja Minna Tarkan (Mäkelä & Tarkka 2002) *Mediataide. Kotimaiset toimijat kansainväliset mallit -raportti*¹⁷ hahmotti taas suomalaisen mediataiteen asemaa taiteen kentässä 2000-luvun alkupuolella ja päivitti näin ainakin osittain *Mediataidemuistiota*. (Mäkelä & Tarkka 2002, 5)

Jyrki Hirvensalo on pro gradu -työssään *Mediataiteen kenttä* tarkastellut vuonna 1996 julkaistua *Mediataidemuistiota* taidepoliittisena tekona, jonka tavoitteena on legitimoida mediataide osaksi taidetoimikuntalaitosta. (Hirvensalo 2004, 11) Hän tuokin esiin sen kuinka muistiossa argumentoidaan tarve mediataiteen legitimoitumiseen. Toisaalta, koska mediataide ei sopeudu välineellisyyden pohjalle ja taiteenaloittain rakentuneeseen toimikuntalaitokseen, se nähdään haasteena perinteisten taidemuotojen pohjalta rakentuneelle suomalaiselle taiteen kentälle ja taiteen tukijärjestelmälle. *Mediataidemuistiossa* senhetkinen taidetoimikuntalaitos¹⁸ nähdään kykenemättömänä reagoimaan uusien taidemuotojen tuottamiin haasteisiin. Mediataiteen asiantuntijatyöryhmä päätyykin muistiossa esittämään, että mediataiteelle ei luoda omaa taidetoimikuntaa. Sen sijaan muistiossa asetetaan puoltamaan koko taidetoimikuntalaitoksen uudistamista sellaiseksi, että se pystyisi paremmin huomiomaan uusien taidemuotojen taiteen kentällä aiheuttamat muutokset ja reagoimaan niihin. Toisaalta muistiossa varaudutaan uudistusten hitaaseen etenemiseen ja siinä esitetäänkin realistisena ratkaisuna tilanteeseen mediataiteen edustuksen lisäämisen taidetoimikuntalaitokseen. (Hirvensalo 2004, 60–61)

¹⁷ Mäkelän ja Tarkan *Mediataide, Kotimaiset toimijat, kansainväliset mallit -raportin* tilaajina toimivat opetusministeriön Kulttuuri-, liikunta- ja nuorisopolitiikan viestintäkulttuurin yksikkö ja Taiteen keskustoimikunta. (Mäkelä & Tarkka 2002, 5)

¹⁸ *Mediataidemuistio* on julkaistu vuonna 1996.

Mäkelä ja Tarkka tuovat esiin vuonna 2002 julkaistussa raportissaan, että perinteiset mediataiteen muodot, joilla he viittaavat kuvataiteen konventioihin sopivana mediataiteena, ovat päässeet esimerkiksi apurahojen piiriin. Heidän mukaansa apurahajärjestelmä ei kuitenkaan tunnista mediataiteen uusia muotoja. He päätyvätkin puhumaan näkyvästä ja näkymättömästä mediataiteesta. Näkyvällä mediataiteella he viittaavat apurahajärjestelmän tunnistamaan mediataiteeseen, kuten videotaiteeseen. (Mäkelä & Tarkka 2002, 8) Edeltävästä raportista eroavasti Mäkelä ja Tarkka päätyvät ehdottamaan oman taidetoimikunnan perustamista mediataiteelle, jotta *”hakuprosessi, tuen jakamisen perusteet ja mediataiteen muuttuvat muodot saataisiin tuen piiriin.”* (Mäkelä & Tarkka 2002, 34). Mediataiteella ei edelleenkään ole omaa taidetoimikuntaa ja tässä suhteessa mediataiteen aseman ei voi katsoa vielä täysin vakiintuneen suomalaisessa taidekentässä. Nähdäkseni mediataiteen asema on kuitenkin suhteellisen vakiintunut. Tästä kertoo esimerkiksi se, että Taiteen keskus-toimikunnan alaisuudessa toimiva mediataide/monitaide -jaosto jakaa apurahoja myös mediataiteelliseen tuotantoon ja toimintaan.

Mäkelä ja Tarkka ovat hahmottaneet raportissaan (Mäkelä & Tarkka 2002) suomalaisen mediataiteen aikajanaa. Samalla he ovat tarkastelleet myös mediataiteen kentän toimijoita sekä heidän rooliaan ja liikettään kentällä. Mäkelän ja Tarkan jaottelua suomalaisen mediataiteen historiasta ja sen kehitysvaiheista on nähdäkseni mahdollista tarkastella myös suhteessa Bourdieun taiteen kenttää koskevaan teoriaan. Hahmottaessaan mediataiteen sisällä keskeisessä asemassa toimineita tahoja, he hahmottavat samalla, miten mediataiteen kenttä on pyrkinyt järjestäytymään ja miten se on linkittynyt muihin kenttiin.

Mäkelä ja Tarkka hahmottavat suomalaisen mediataiteen alun 1980-luvun alkuun. Ensimmäiset mediataideteokset oli luotu jo 1970-luvun alkupuolella, mutta mediataiteen ensimmäinen muoto, videotaide, nousi Suomessa julkiseen tietoisuuteen 1980-luvun puolivälin jälkeen. Videotaiteen vaiheen Mäkelä ja Tarkka ajoittavatkin vuosille 1985–1990. Tuolloin mediataiteessa keskityttiin video-tekniikan taiteelliselle tuotannolle tarjoamien uusien mahdollisuuksien hahmottamiseen. 1980-luvun puolessa välissä myös muut ”uudet taide-muodot”, kuten valokuva-, installaatio- ja performanssitaide kamppailivat taidekentän huomiosta. Uusia taidemuotoja edustamaan perustettiin vuonna 1987 taiteidenvälinen taiteilijayhdistys MUU ry. MUU ry:n edustamia taiteenaloja olivat edellisten lisäksi tietokone- ja äänitaiteet sekä ”muut, toistaiseksi tuntemattomat” taiteen lajit. (Mäkelä & Tarkka

2002, 10) MUU ry:n osaksi perustettiin 1989 mediataiteen levitysaristo AV-arkki. AV-arkki irrottautui MUU ry:stä vuonna 1991. AV-arkin toiminta keskittyy mediataiteen teoslevitykseen sekä näyttely ja tapahtumatuotantoon. Av-arkki vuokraa taiteilijoiden käyttöön myös editointilaitteistoa. (Mäkelä & Tarkka 2002, 27)

Videotaiteen vaihetta seurasi interaktiivisen multimedian vaihe, jonka Mäkelä ja Tarkka ajoittavat vuosille 1990–1995. Interaktiivisella multimedialla he viittaavat esimerkiksi installaatioon ja cd-rom -teknologiaan perustuvaan teoksiin. (Mäkelä & Tarkka 2002, 10–11) Verkkotaiteen “valtakaudeksi” suomalaisessa mediataiteessa Mäkelä ja Tarkka määrittävät vuodet 1995–2000. Silloin mielenkiinto siirtyi taiteen kentällä aseman saavuttaneen videotaiteen ympäriltä verkkoympäristön mahdollisuuksien hyväksikäyttämiseen taiteellisessa tuotannossa. Keskeisenä toimijana verkkotaiteen parissa toimi aluksi MUU ry:n yhteyteen vuonna 1994 perustettu MuuMediaBase. MuuMediaBase:n toiminta jouduttiin ajamaan kuitenkin alas jo vuonna 1998. (Mäkelä & Tarkka 2002, 12)

Keskeisenä ongelmana verkkotaiteen kohdalla on ollut Mäkelän ja Tarkan mukaan tuki- ja tuotantorakenteiden puuttuminen. Tämän vuoksi monet nuoret alalle kouluttautuneet taiteilijat ovat siirtyneet työskentelemään esimerkiksi markkinointi- tai teknologiayrityksiin. Toisaalta tukirakenteiden puuttuminen on johtanut uudenlaisten tuotantokollektiivien ja toimijoiden syntymiseen. (Mäkelä & Tarkka 2002, 12) Helsingissä toimiva Katastro.fi -kollektiivi on hyvä esimerkki mediataiteen ympärille muodostuneista toimijoista.¹⁹ Katastro.fi on muodollisesti yhdistys, mutta sen toiminta pohjaa verkostomuotoiseen rakentamiseen. Katastro.fi syntyi pyrkimyksestä koota yhteen eri ammattialojen ihmisiä tekemään yhteistyötä ja tavoitteena oli ylittää traditionaalisia rajoja esimerkiksi populaarikulttuurin, taiteen ja median välillä. Aluksi taustalle ei haluttu perustaa organisaatiota, mikä kuitenkin kotisivujen perustamista varten tarvittiin ja tämän vuoksi toiminnan pohjaksi perustettiin yhdistys vuonna 1998. Yhdistyksen tavoitteena ei ollut luoda taiteilijuutta tai taidetta, vaan mahdollistaa työskentely eri alojen ihmisten välillä. (Aubret 2006)

¹⁹ Muita keskeisiä mediataiteen kentän toimijoita ovat vuonna 2000 perustettu m-cult sekä AVEK. m-cult on keskittynyt strategiseen työhön ja tutkimukseen. m-cultin toiminta on perustunut vapaaehtoistyöhön ja projekti- ja hankerahoituksen avulla tehtyyn työhön. (Mäkelä & Tarkka 2002, 28–29) AVEK, eli audiovisuaalisen kulttuurin edistämiskeskus toimii Kopioston alaisuudessa. AVEK tukee audiovisuaalista tuotantoa ja tapahtumajärjestämistä tekijänoikeusvaroilla. AVEK toimii mediataiteen päärahoittajana Suomessa. AVEK on antanut myös tuotantoneuvontaa (Mäkelä & Tarkka 2002, 33–34; AVEK)

Katastro.fi:n toiminta on ollut jäissä vuodesta 2003. Tuolloin yhdistyksessä heräsi keskustelu siitä, kumpaa sen toiminnassa halutaan painottaa, ideoiden vapaata kasvua vai organisoitumista ja sen kasvua, johon jäsenmäärän lisääntyminen sekä yhdistyksen saama julkiuus ja rahoitus painostivat. Viime vuosina Katastro.fi:n toimintaa on elvytetty ja tavoitteena on rakentaa hyvin laajasti median parissa toimiva verkostonkaltainen toimija, jonka lähtökohdat olisivat samat kuin sen toiminnan alkuvuosina. Toiminnan painopistettä halutaankin siirtää organisaatiomaisesta toiminnasta verkostomuotoiseen toimintaan, joka koetaan kevyemmäksi ja helpommin hallittavaksi. (Aubret 2006)

Viimeisimmäksi vaiheeksi suomalaisessa mediataiteessa Tapio Mäkelä ja Minna Tarkka nimeävät dynaamisen ja "hybridin" mediataiteen vaiheen, jonka he sijoittavat vuosille 2000–2005. Hybridin mediataiteen vaiheessa mielenkiinnon kohteiksi mediataiteellisessa tuotannossa ovat nousseet verkkotaiteen uudet muodot, kuten ohjelmistotaide. Teoksista on tullut mobiileja ja dynaamisia kokonaisuuksia. Teosten esityskontekstit ovat monimuotoistuneet ja esimerkiksi verkkotaide ei ole enää vain näyttöpäätteeltä kotona vastaanotettavaa taidetta, vaan myös installaatioita, jotka hyväksikäyttävät internetiä. Myös verkkoyhteisöihin on taiteen tekemisessä osoitettu kiinnostusta. (Mäkelä & Tarkka 2002, 14) Mäkelä ja Tarkka viittaavat mediataiteen hybridisoitumisella myös kehitykseen, jossa esimerkiksi taiteen, designin, teknologiakehityksen ja kaupallisuuden rajat ovat hämärtyneet (Mäkelä & Tarkka 2002, 14).

Mäkelä ja Tarkka tunnistavat suomalaisen mediataiteen aikajanasta kaksi sen piirissä valinnutta näennäisesti ristiriitaista kehityslinjaa. Ensinnäkin mediataide on hakenut ja hakee legitimointia taidemaailmalta julkaisutoiminnan, kulttuuripoliittisen tunnustuksen tavoittelun ja järjestäytymisen kautta. (Mäkelä & Tarkka 2002, 9-10) Jyrki Hirvensalo tuo esille, kuinka *Mediataidemuistiossa* rakennetaan käsitystä mediataiteesta, joka eroaa perinteisistä taidemuodoista. Hänen mukaansa muistion keskeisenä vallitsevana taustaideologiana on jako uuteen ja perinteiseen taiteeseen. Tässä erottelussa mediataide määritetään uudeksi ja monialaiseksi taidemuodoksi, joka erotetaan selkeästi perinteisistä välinekeskeisiksi määritellyistä taidemuodoista. Eroa rakennetaan korostamalla mediataiteen luonnetta ei-välinekeskeisenä taidemuotona. (Hirvensalo 2004, 54; 60–61) Tässä suhteessa mediataiteen voi katsoa korostavan omaa erityisyyttään ja pyrkivän tämän erottelun avulla erottautumaan omaksi taidemuodokseen. Oman erityisluoneen etsimisen kautta sen voidaan katsoa hakevan paikkaansa taiteen kentällä. Pyrkimys legitimoitumiseen näkyy myös toimi-

joiden tasolla, sillä MUU ry pyrki ja se hyväksyttiin Suomen taiteilijaseuran jäsenjärjestöksi vuonna 2001. Tämä voidaan Mäkelän ja Tarkan mukaan tulkita uusien taiteen alojen, eli myös mediataiteen, pyrkimyksenä siirtyä kentän reunalta sen keskiöön. (Mäkelä & Tarkka 2002, 26)

Toisaalta mediataiteen tekijät ovat pyrkineet samaan aikaan erilleen ”taideghetosta” ja sen toimintatavoista, pyrkimällä etsimään uusia yleisöjä ja taiteen esittämisen konteksteja sekä teknologian mahdollistamia uudenlaisia ilmaisutapoja. (Mäkelä & Tarkka 2002, 9-10) Katastro.fi:n toiminta, sen lähtökohdat ja historia tukevat nähdäkseni Mäkelän ja Tarkan argumenttia: Katastro.fi on halunnut pitäytyä taideinstituutioiden ulkopuolella ja säilyttää samalla verkostomaisen luonteensa. (Aubret 2006) Mediataiteellisen tuotannon tasolla halu erottautua taideinstituutioista, esimerkiksi taidemuseoista on synnyttänyt muun muassa uudenlaisia taiteen esiintuomisen ja esittämisen konteksteja. Esimerkiksi klubikulttuuri on nousemassa yhdeksi tärkeäksi mediataiteen esiintuomisen ympäristöksi. (Aubret & Haapaja 2006)

6. TUTKIMUKSEN TYÖKALUT: TUTKIMUSKYSYMYKSET, AINEISTO JA METODOLOGIA

Pro gradu -tutkielmani keskittyy siis selvittämään, millaiseksi taiteilmiöksi verkkotaidetta vastaanottavat henkilöt verkkotaiteen kuvaavat ja miten he tarkastelevat sitä suhteessa taiteen kenttään. Pyrin vastaamaan kysymykseen keräämästäni tutkimusaineistosta muodostamieni verkkotaidetta eri näkökulmista tarkastelevien ja määrittävien diskurssien avulla. Edellä esittelemäni teoreettisen paletin rooli on ollut toimia viitekehyksenä, jota vasten olen aineistoani tarkastellut. Olen yhdistänyt niiden tuottamia näkökulmia aineistostani kumpuaviin verkkotaidetta koskeviin näkökulmiin, teemoihin ja tunnistamiini äänenpainoihin.

Tanja Aitamurto on kuvannut diskurssien purkamista osuvasti langanpäiden tavoittamisen metaforan avulla (Aitamurto 2004, 39). Omassa tutkimuksessani tietoyhteiskuntaa koskevaa keskustelua, internetin tuottamaa muutosta taiteen välittämiseen, tietoteknologian tuottamia muutoksia taiteen tekemiseen ja vastaanottoon sekä taiteen kenttää ja avantgardea koskevaa teoreettista keskustelua voikin jokaista tarkastella omana langansäikeenään, jotka olen punonut yhteen aineistoni kanssa. Teoreettiset näkökulmat tuottavat näin jokainen oman sävynsä kokonaisuutena muodostuvaan lankavyvyhtiin. Säikeet eivät ole aina tasapaksuja ja yksittäisen säikeen tuottamat värisävyt voivat näkyä kokonaisuudessa hetkittäin voimakkaammin, tai välillä ne voivat peittyä muiden värisävyjen kirjoon. Selvennän tarkemmin kappaleessa kahdeksan esitellessäni tuottamani diskurssit, kuinka olen liittänyt teoreettiset säikeet yhteen aineistoni kanssa. Samalla tuon esiin, kuinka olen ne tunnistanut aineistostani. Ennen sitä esittelen tutkimuksen työvälineet: kriittisen diskurssianalyysin, tutkimuksen aineiston sekä aineistonkeruumenetelmän.

6.1 Diskurssianalyysi

Konstruktionistisen ajattelun pohjalle rakentuva diskurssianalyysi tarkastelee kielenkäyttöä sosiaalista todellisuutta rakentavana toimintana. Sen näkökulman mukaan kieli toimii yhteisöjen rakentajana, koska yhteisöt tuottavat itselleen kielen avulla ominaisia tapoja jäsentää ympäröivää todellisuutta. Konstruktionistisen näkökulman mielenkiinnon kohteena onkin nimenomaan yhteisö ja sen vaikutus yhteisön jäsenten kielenkäyttöön. Yksilöä tarkastellaan tässä yhteydessä yhteisön jäsenenä, joka sosialisoinnin avulla omaksuu objektiivisen totuuden muodossa yhteisössä keskeisessä asemassa olevan tietovarannon ja rakentaa sen avulla subjektiivista todellisuuttaan. Tässä prosessissa on kielellä keskeinen asema, sillä nimenomaan kielen kautta yhteisöt käsitteellistävät ja merkityksellistävät maailmaa ja luovat käsityksen todellisuudesta. Kieli toimiikin näin sosialisointivälineenä. (Berger & Luckmann 1995, 79–80) Kuten Norman Fairclough on tuonut esiin rakenteen, eli esimerkiksi kielen ja todellisuuden suhde ei kuitenkaan ole suoraviivainen, vaan rakenteen tuottamisessa, eli sosialisointiossa, mahdollistetaan joidenkin mahdollisuuksien ilmeneminen, kun taas toiset suljetaan pois. Diskurssia voikin tarkastella välittävänä rakenteena, joka vaikuttaa kielenkäyttöön ja sen kautta rakentuvaan käsitykseen todellisuudesta. (Fairclough 2003, 24)

Diskurssi voidaan hahmottaa myös tavaksi representoida todellisuutta. Representaatiolla viitataan kielen avulla tapahtuvaan merkitysten tuottamiseen. (Hall 1997, 17) Tässä yhteydessä diskurssi määrittyy kielenkäytöksi, joka tuottaa tietoa ja representoi jotakin aihealuetta tietystä näkökulmasta, jolloin sen avulla rakennetaan aktiivisesti käsitystä jostakin ilmiöstä. Samalla diskurssi on aina myös poissulkemista, kun sen kautta rajoitetaan tapoja, joilla aihetta voidaan tarkastella. (Hall 1999, 98)

Diskurssianalyttinen näkökulman lähestyminen kieltä todellisuuden merkityksellistämisen ja rakentamisen välineenä. Puhuessamme tai kirjoittaessamme tuotamme siis näkemystä ympäröivästä todellisuudesta. Samalla diskurssianalyysiä ohjaa ajatus siitä, että tuotamme kielelliset merkityksenannot liittyvät merkityssystemien kautta osaksi laajempia sosiaalisia käytäntöjä. Yksittäisen toimijan puheenvuoroa pyritään näin hahmottamaan osana sosiaalisen todellisuuden rakentumista, eikä hänen sisäisen todellisuutensa imaisuna tai yksiselitteisenä todellisuuden kuvauksena. (Jokinen & Juhila & Suoninen 2004, 18–20)

Tätä kautta esimerkiksi verkkotaiteesta tuotettua yksittäistä näkökulmaa voi tarkastella esimerkiksi suhteessa taiteesta tuotettuun keskusteluun.

Diskurssi-käsitteen problematiikkaan viitataan usein. Käsitteen käyttö useilla eri tieteenaloilla on johtanut siihen, että käsitteen sisältö on tullut epämääräiseksi. (esim. Luukka 2000a, 133–134) Onkin paikallaan määritellä, miten diskurssi -käsitettä tässä tutkimuksessa lähestytään. Tukeudun Arja Jokisen, Kirsi Juhilan ja Eero Suonisen määrittelyyn. He määrittävät diskurssin ja tulkintarepertuaarin ”*verrattain eheiksi säännönmukaisten merkityssuhteiden systeemeiksi, jotka rakentuvat sosiaalisissa käytännöissä ja samalla rakentavat sosiaalista todellisuutta*” (Jokinen, Juhila & Suoninen 2004, 27).

Diskurssin käsitettä voi lähestyä Faircloughn mukaan joko tiedon muotona tai ihmisten välisenä vuorovaikutuksena. Kun diskurssi käsitetään tiedon muotona, huomiota kiinnitetään siihen, kuinka kieli sosiaalisesti tuotettuna konstruktiona tuottaa todellisuutta. Tällöin diskurssi liittyy kielen ideationaaliseen, sisällölliseen funktioon, eli siihen, kuinka kieli toimii todellisuuden representaation tuottajana ja kuinka sitä siihen käytetään. Toinen tapa lähestyä diskurssin käsitettä on tarkastella sitä ihmisten välisenä sosiaalisena toimintana ja vuorovaikutuksena, jolloin keskitytään taas kielen interpersoonalliseen funktioon. Kielen interpersoonallista funktioon tarkastellaan esimerkiksi silloin, kun havainnoidaan, miten kielen kautta tuotetaan ideologioita tai valtasuhteita.²⁰ (Fairclough 1997, 29; 31)

Tässä tutkimuksessa diskurssia tarkastellaan molemmista lähtökohdista, jolloin se käsitetään sekä tiedon muodoksi että sosiaalisesti toiminnaksi. Aineiston analyysissä painottuu käsitys diskurssin rakentumisesta kielen sisällöllisen funktion kautta, koska ensisijainen mielenkiinnonkohde tutkimuksessa on ollut tarkastella, millaiseksi ilmiöksi verkkotaide aineistossa tuotetaan ja miten sitä kielellisesti kuvataan. Olen kuitenkin analyysissäni tarkastellut aineistosta ilmeneviä diskursseja suhteessa niissä ilmeneviin ideologisiin painotuksiin sekä valtasuhteiden ilmentymiin, jolloin olen kiinnittänyt kriittisen diskurssianalyysin metodologiaan.

²⁰ Diskurssi käsitettä on tarkasteltu eri tieteenaloilla eri tavoin. Kielitieteissä vallitsevana näkökulmana on lähtökohta, jossa diskurssi käsitetään sosiaalisena toimintana ja vuorovaikutuksena. Yhteiskuntatieteissä diskurssia tarkastellaan taas yleisemmin tiedon muotona ja sosiaalisena konstruktiona. (Fairclough 1997, 31)

6.2 Kriittinen diskurssianalyysi

Kun pyrkimyksenä on hahmottaa erityisesti kielenkäytön syy- ja seuraussuhteita, puhutaan kriittisestä diskurssianalyysistä. Tällöin tavoitteena on hahmottaa esimerkiksi kielenkäytön sisältämiä ideologisia olettamuksia, jotka heijastelevat usein ryhmien tai tekijöiden välisiä valtasuhteita ja tekstin sisältämiä usein näkymättöminä pysytteleviä ideologisia latauksia. (Fairclough 1997, 75–76) Kriittisessä diskurssianalyysissä kielenkäyttöä tarkastellaan suhteessa yhteisöön kahdesta eri lähtökohdasta. Ensinnäkin kieli käsitetään yhteiskunnallisena tuotoksena, mutta samalla kielenkäytön nähdään myös vaikuttavan yhteiskuntaan. Kriittisen diskurssianalyysin keskiössä onkin näiden näkemysten välinen jännite. Lähtökohtaisena ajatuksena on, että kielenkäyttö, eli jokainen teksti, rakentaa yhtäaikaaisesti sosiaalisia identiteettejä, sosiaalisia suhteita sekä tieto- ja uskomusjärjestelmiä. Kieli ei näin toimi vain todellisuuden rakentajana, vaan sen avulla voi myös pyrkiä muuttamaan ja uudistamaan sosiaalisia rakenteita. (Fairclough 1997, 75–76)

Norman Fairclough on nimennyt yhteisössä vallitsevat diskursiiviset käytännöt diskurssijärjestyksiksi. Diskurssijärjestyksen sisäiset rajat eivät ole muuttumattomia ja ne voivat muodostua yhteiskunnallisen konfliktin aiheeksi. Esimerkiksi sosiaalinen tai kulttuurinen voi murros aiheuttaa muutospainetta myös diskurssijärjestyksen ja aiheuttaa diskurssien välisten valtasuhteiden muutoksen diskurssijärjestyksen sisällä. Diskurssit voivat myös ”sekoittua”, jolloin diskurssiin voi kytkeytyä aineksia toisesta diskurssista. Tämän kautta kieli toimii sosiaalisia rakenteita uudistavasti. (Hall 1999, 100) Esimerkiksi taiteen kenttää koskeva diskurssijärjestys rakentuu kaikista niistä diskurssista, joita siitä puhuttaessa käytetään. Mielenkiintoinen esimerkki diskurssien ”sekoittumisesta” taiteen kentällä on talouden liittyvän sanaston käytön yleistymisen. Olen kiinnittänyt tässä tutkimuksessa tähän diskurssien sekoittamiseen, puhumalla esimerkiksi taiteellisesta tuotannosta.

Kriittisen diskurssianalyysin ja Faircloughin diskurssijärjestyksen avulla taiteen kenttää voidaan tarkastella toistensa kanssa kilpailevien diskurssien areenana, jossa kamppaillaan vallitsevan diskurssin asemasta. (Fairclough 1997, 77). Valta-asemassa olevien diskurssien asema on jatkuvasti uhattuna, koska niiden tulkinta todellisuudesta ei koskaan ole lopullinen (Jokinen & Juhila 2004, 101–102). Leena-Maija Rossin mukaan Suomen taidekentässä elää monia ja vaihtelevia tapoja keskustella taiteesta, mutta keskustelun monilinjaisuudesta

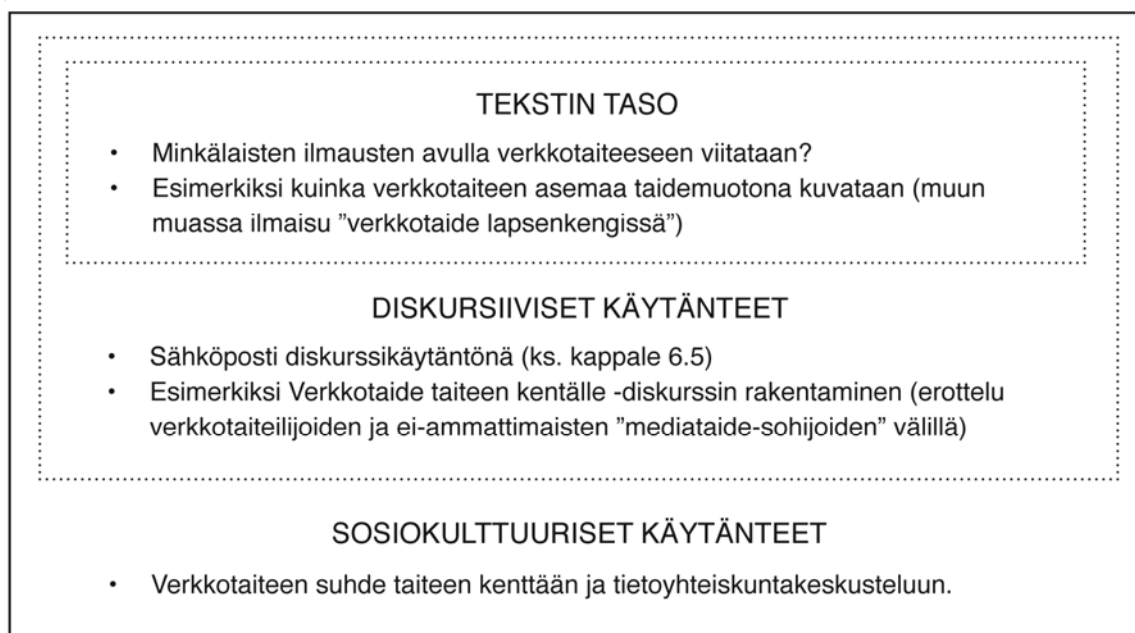
huolimatta taiteen kenttään rakentuu kuitenkin väistämättä valta-suhteita, kun joistakin näkökulmista tai diskursseista tulee vallitsevia näkökulmia suhteessa taiteeseen ja samalla ne nousevat keskustelun keskiöön. Leena-Maija Rossin mukaan vallitsevassa asemassa olevien keskustelujen ymmärtämisestä ja tuottamisesta tuleekin tavoiteltavaa kulttuurista pääoma taiteen kentässä. (Rossi 1999, 46)

Kriittisen diskurssianalyysin näkökulmasta yhteisö, kieli ja diskurssit ovat toisistaan erottamaton kokonaisuus. Tämä on helppo todentaa tarkastelemalla mainontaa, joka usein sisältää arvolatauksia ja -asetelmia, jotka näyttäytyvät meille itsestäänselvyyksinä. Esimerkiksi pesuainemainoksissa lasten likaiset vaatteet pesee yleensä perheen äiti, jolloin naiselle rakennetaan roolia kotitöistä huolehtijan. Mainonnan itsestään selvät asenteet paljastuvat kuitenkin, kun mainoksia esitetään toisenlaisessa kulttuurisessa ympäristössä. Diskurssien sisältämät ideologiset asemoinnit ja asenteet liittyvätkin diskursseihin itsestäänselvyyksinä, joita harvoin arjessa kyseenalaistamme. (Fairclough 1997, 75)

Kriittisessä diskurssianalyysissä viestintätapahtumaan liittyviä arvolatauksia pyritään paljastamaan tarkastelemalla tapahtumaa näillä kaikilla kolmella eri tasolla: tekstinä, diskursiivisia käytänteitä ilmentävänä toimintana, eli diskurssikäytäntönä sekä sosiaalisia ja kulttuurisia käytäntöjä ilmentävänä toimintana, eli sosiokulttuurisena käytäntönä. Norman Fairclough on kuvannut näiden kolmen suhdetta niin kutsutun upotuskehikon avulla (Fairclough 1997, 82).

Kun upotuskehikkoa sovelletaan tämän tutkielman aineistoon ja sen analysoimiseen (katso KUVIO 1), tekstinä toimii sitä varten keräämäni aineisto, jossa verkkotaidetta seuraavat henkilöt ovat kirjoittaneet verkkotaiteeseen ja sen vastaanottoon liittyvistä käsityksistä henkilökohtaisesta näkökulmastaan. Teksti on tuotettu sähköpostiviestintänä sekä verkkosivuilla esillä olleen vastauslomakkeen avulla.

KUVIO 1: Norman Faircloughin upotuskehikon soveltaminen tässä tutkimuksessa (vert. Fairclough 1997, 82)



Faircloughn mukaan tekstien analyysiin kuuluu sanaston ja niiden merkityksen analyysi, tekstin kielipiillinen analyysi sekä äänneiden ja kirjoitusjärjestelmän analyysi. Tekstin tason analyysiin kuuluu myös se, kuinka tekstin kokonaisrakenne tuotetaan, eli kuinka esimerkiksi lauseiden avulla rakennetaan laajempia kokonaisuuksia. Tekstianalyysi tarkastelee sekä tekstin merkitystä että sen muotoa. Kuten Fairclough tuo esiin tekstin merkitys ja muoto lomittuvat toisiinsa ja tekstin merkityksen tunnistaminen tapahtuu usein sen muodon avulla. (Fairclough 1997, 79–80) Tekstuaalisen tason analyysi on hahmottunut tässä tutkimuksessa erilaisten ilmausten äänenpainojen ja värisävyjen tunnistamiseen. Sen kautta voidaan tarkastella esimerkiksi, kuinka verkkotaide representoidaan aineistossa uudeksi taidemuodoksi, jonka aseman odotetaan vielä paranevan. Tässä yhteydessä verkkotaiteeseen viitataan esimerkiksi metaforalla vielä lapsenkengissä olevasta taidemuodosta.

Diskurssikäytännöllä tarkoitetaan tekstin tuottamiseen ja sen kuluttamiseen liittyvää viitekehystä: esimerkiksi sanomalehden pääkirjoituksella on lehdessä oma roolinsa, ja sitä luetaan ja tulkitaan eri tavoin kuin muuta uutisointia. Diskurssikäytännön asema on Faircloughn mukaan oleellinen, sillä se toimii välittäjänä tekstin ja sosiokulttuurisen käytännön välillä. Faircloughn mukaan diskurssikäytännöllä onkin kaksijakoinen asema. Toisaalta ne suhteutuvat sekä kulttuuriin ja yhteiskuntaan, toisaalta myös kieleen, tekstiin ja diskurssiin. (Fairclough 1997, 81–82)

Tässä tutkimuksessa aineiston keräämistapaa, eli sähköpostiviestintää on syytä tarkastella diskurssikäytäntönä. Sähköpostiviestintään liittyy nimittäin kielellisesti rakentuvia ominaisuuksia, jotka ovat muodostuneet nähdäkseni jo diskurssikäytännöiksi. Nämä diskurssikäytännöt tuottavat oman sävynsä myös tämän tutkimuksen aineistoon. Palaan tähän kappaleessa 6.5, kun esittelen tutkimuksen aineiston. Toisaalta aineistosta on tunnistettavissa diskurssikäytäntö, jonka kautta tuotetaan erottelua verkkotaiteilijuuden ja muiden taiteellista tuotantoaan verkkoon tekevien toimijoiden välille. Nähdäkseni siihen liittyvällä diskurssikäytännöllä on selkeä institutionaalinen tavoite verkkotaiteen asemoimiseksi taiteen kenttään.

Sosiokulttuurisia käytänteitä voi Faircloughn mukaan tarkastella monilla eri tasoilla. Siihen liittyvää analyysia voikin tehdä suhteessa tilannekontekstiin, suhteessa viestintätilannetta ympäröivien institutionaalisten käytänteiden kontekstiin tai suhteessa yhteiskunnalliseen ja kulttuuriseen tilanteeseen. (Fairclough 1997, 85) Tietoteknologiaan ja sen kehitykseen läheisesti kytkeytyvänä ilmiönä verkkotaiteella on luonnollinen yhteys taiteen kentän ulkopuolelle. Samalla se haastaa artefakteihin pohjaavaan taiteeseen pohjautuvan taideinstituution jo aineettoman muotonsakin puolesta. Olenkin lukenut aineistoani suhteessa sekä taiteen kentältä periytyviin diskursseihin, mutta myös suhteessa tietoteknologiaan ja tietoyhteiskuntaan liittyviin diskursseihin. Tässä tutkimuksessa sosiokulttuurisena kontekstina toimivatkin taidemaailmaa ja -kenttää koskeva keskustelu sekä tietoyhteiskuntakeskustelu, koska verkkotaide sijoittuu nähdäkseni näiden keskustelujen risteämäkohtaan.

6.3 Huomioita tutkijapositionista: ambivalenssia tuottaja- ja tutkijaposition välillä

Puhuessaan ja kirjoittaessaan tutkimusaiheestaan diskurssianalyysin avulla aineistoaan tarkasteleva tutkija on kulttuurinen toimija, joka tuottaa puhetta tutkimastaan aihepiiristä ja rakentaa näin käsitystä siitä. Tutkija lähestyy tutkimusaineistoaan omien tulkintaresurssien kautta ja hänen positionsa suhteessa tutkimuskohteeseen määrittää sitä, miten ja mistä näkökulmasta hän tutkimuskohdettaan lähestyy ja analysoi aineistoaan. Tuottaessaan puhetta hän toimii vuorovaikutuksellisessa suhteessa aineistoon, muihin tutkijoihin ja heidän kirjoituksiinsa. Lisäksi hän pyrkii kommunikoidaan huomioistaan tutkimuksensa avulla jollekin yleisölle. (Juhila 1999, 201–202) Tämän myötä tässäkin tutkimuksessa on syytä tarkastella myös sitä, mikä on tutkijan suhde tutkimuskohteeseensa.

Kirsi Juhila on erotellut kolme eri positioasemaa, joiden kautta tutkija voi aineistoa tarkastella: analyytikon, asianajajan sekä tulkitsijan roolit. Analyytikon roolissa tutkija pyrkii pitämään roolinsa suhteessa tutkimusaineistoon mahdollisimman näkymättömänä ja kontrolloituna. Tutkijan huomio keskittyykin tästä roolista käsin usein ihmisten kielellisen toiminnan analysoimiseen. Asianajajan roolissa tutkija taas pyrkii edistämään jotain tavoitetta ja hän lähestyy aineistoaan tällöin usein jostain näkökulmasta motivoituneena ja samalla kun hän tutkii, miten ihmiset puheen avulla todellisuutta tuottavat, hän pohtii myös miten tutkimusaiheesta voisi puhua toisin. Tulkitsijan roolissa toimiva tutkija taas lähestyy aineistoaan mahdollisuuksien kenttänä, jota voi tarkastella monesta eri näkökulmasta. Tutkija toimii vuoropuhelussa aineistonsa kanssa käyttäessään myös omia tulkintaresurssejaan keskustellessaan aineistonsa kanssa. Tällöin analyysin lähtökohdat ovat aineistossa, mutta tutkijan tekemä tulkinta ei välttämättä ole palautettavissa aineistoon sellaisenaan. (Juhila 1999, 203; 208; 212)

Olen pyrkinyt tätä tutkimusta tehdessäni pysyttelemään tulkitsijan roolissa. Olen esimerkiksi aineistoa lukiessani yhdistänyt sieltä kumpuavia teemoja muiden tutkijoiden näkökulmiin sekä yhteiskuntatieteellisiin ja taiteen kenttää koskeviin keskusteluihin omia tulkintaresurssieni avulla. On kuitenkin huomautettava, että omaan käsitykseeni verkko- ja mediataiteesta on vaikuttanut se, että päädyin tämän tutkimuksen kirjoitustyön aikana mukaan Live Herring -mediataidetyöryhmän toimintaan.

Aloittaessani tutkimusta otin yhteyttä Jyväskylässä asuvaan ja vaikuttavaan mediataiteilija Päivi Hintsaseen, joka ylläpitää internetissä Galleria Henkevää Silakkaa. Se on eräs ensimmäisistä ja harvoista suomalaisista nettitaidegallerioista. Hintsanen on ollut perustamassa myös Live Herring -työryhmää. Työryhmä järjesti ensimmäisen pohjoismaisen verkkotaiteen tapahtuman Jyväskylässä syksyllä 2005. Kuullessaan kiinnostuksestani verkkotaiteeseen Hintsanen pyysi minua mukaan työryhmän toimintaan ja pian huomasin olevani järjestämässä vuoden 2006 Live Herring -tapahtumaa ja samalla minut otettiin työryhmän jäseneksi.

Live Herring -työryhmä on linjannut toimintansa tavoitteeksi mediataiteen ja erityisesti verkkotaiteen esiintuomisen ja yleisön tutustuttamisen siihen. Työryhmä on työskennellyt esimerkiksi järjestämällä uusmediataiteen näyttelyitä ja avoimia walk in -periaatteella toteutettuja työpajoja. Vuoden 2007 lopussa työryhmä otti vastuulleen myös webgalleria Henkevän Silakan toiminnan. Työryhmä toimii läheisessä yhteistyössä taideinstituutioiden, kuten Jyväskylän taidemuseon ja Keski-Suomen taidetoimikunnan, kanssa. Live Herring -työryhmä toimii apurahojen avulla. Apurahoja toimintaan ovat myöntäneet esimerkiksi Taiteen keskustoimikunta sekä Keski-Suomen taidetoimikunta. Työryhmä on halunnut tietoisesti pysytellä nimenomaan työryhmänä, vaikka esimerkiksi apurahojen hakemisen kannalta kestävämpi ratkaisu olisi toiminnan pohjaaminen yhdistysmuotoon, jolloin yhdistykselle voitaisiin perustaa oma tili. Työryhmä kokee työryhmätoiminnan kuitenkin itselleen mielekkäämpänä, koska se mahdollistaa joustavan toimintatavan.

Olen pro gradu -työtä tehdessäni samanaikaisesti päätenyt toimimaan osana mediataiteen kentällä toimivaa työryhmää, joka saa rahoituksensa apurahoina. Olen siis toiminut myös toimijan tai tuottajan roolissa suhteessa tutkimuskohteeseeni. Suhdettani verkkotaiteeseen voikin hyvällä syyllä kuvata monimuotoiseksi: asemani on pro gradu-työn tekemisen aikana vaihtunut useaan otteeseen tutkijasta tuottajaksi ja taas takaisin tutkijaksi. Kaksoisroolin vaarana on tuottajan rooliin uppoaminen ja aineiston tarkasteleminen vain sen kautta ja vaikka olen tätä yrittänyt välttää, en voi kieltää asianajajuus-rooliin liittyvän näkökulman läsnäoloa työssäni: toimijan roolini onkin jossain suhteessa ohjannut tulkintojani ja näkökulmaani, vaikka, kuten edellä olen tuonut esiin, olen yrittänyt sitä välttää.

Pyrin seuraavassa tekemään läpinäkyväksi sen, kuinka olen aineistoani lähestynyt, koska se voi helpottaa paikantamaan tutkimusprosessiani. Lähdin lukemaan aineistoani tutkimala, kuinka ja millaisena ilmiönä verkkotaiteesta aineistossani puhutaan ja kokosin yhteen samasta näkökulmasta esitettyjä näkemyksiä. Selkeinä ääripäinä aineistosta nousivat esiin näkemykset verkkotaiteesta omana taidemuotonaan ja verkon mahdollisuuksia jo olemassa olevan taiteen esittämistä korostavat näkemykset ja tämän lähtökohdan kautta tapahtuva verkkotaiteen määrittely. Rakensin teemoja siis niistä asioista, joita kirjoittajat käsittelivät. Samalla huomasin, että teemoista puhutaan myös kielellisesti yhtenevin tavoin, jopa samoin ilmaisin, jolloin päädyin tarkastelemaan teemoja omina diskursseinaan.

Alkuperäinen tarkoitukseni oli tutkia myös verkkotaiteen vastaanottoon liittyviä näkemyksiä ja kokemuksia, mutta huomasin tarkastellessani aineistoani verkkotaiteen määrittelyn kautta, että se tarjosi hyvin mielenkiintoisen kokonaisuuden. Tämän jälkeen jätin aineiston rauhaan ja lähdin rakentamaan pro gradu-työni teoriaosuutta. Kun se oli koossa palasin takaisin aineistooni ja luin sen uudelleen ikään kuin varmentakseni alkuperäisen tulkintani. Olen siis pyrkinyt pitämään vuoropuhelun myös teoreettisen keskustelun ja aineiston välillä aktiivisena.

6.4 Tutkimuksen aineisto ja sen kerääminen

Pro gradu -työni aineisto on kerätty kirjoituspyynnön avulla pääosin keväällä 2006, vastaanotin kaksi kirjoitusta myöhemmin, toisen syksyllä 2006 ja toisen keväällä 2007. Kirjoituspyynnössä ohjasin ja pyysin vastaajia keskittymään ohjauksikysymysten avulla asioihin, jotka ajattelin tärkeiksi ja keskeisiksi suhteessa alkuperäiseen tutkimusongelmaani, joka muuttui, kuten olen luvussa yksi tuonut esiin. Osa kysymyksistä koski verkkotaiteen vastaanottajan käyttöhistoriaa ja -kokemusta, kun taas osa kysymyksistä ohjasi pohtimaan verkkotaidetta laajempaan ilmiönä. Pyrin korostamaan kirjoituspyynnössä vapaamuotoisen vastaamisen mahdollisuutta, sillä tarkoitukseni ei ollut saada vastauksia kaikkiin kysymyksiin jokaisesta kirjoituksesta, vaan kysymysten oli tarkoitus toimia ajattelun herättäjinä sekä pohdinnan ohjaajina.

Ohjasin vastaajia kirjoittamaan verkkotaiteeseen liittyvää vastaanottamiskokemusta havainnoivaa tekstiä siten, että toivoin kirjoituspyynnössä vastaajien erittelevän sitä, miksi hän on kiinnostunut verkkotaiteesta ja miksi hän seuraa sitä. Pyysin kirjoittajia myös hahmottamaan henkilökohtaista verkkotaiteen vastaanottamisen historiaa ja käyttöä kysymällä, kuinka kauan hän on seurannut verkkotaidetta sekä sitä, mikä on ollut ensimmäinen verkkotaideteos, jonka hän on nähnyt. Kysymyksellä, ”mistä yleensä saat tietoa verkkotaiteesta ja verkkotaideprojekteista”, pyrin hahmottamaan, mitä kanavia pitkin tieto erilaista verkkotaideprojekteista kulkee vastaanottajille. Lisäksi pyysin kertomaan, mitä verkkotaideprojekteja tai -sivuja vastaajat seuraavat nyt.

Kirjoituspyynnössä vastaajia pyydettiin pohtimaan verkkoympäristön ja internetin mahdollisuuksia ja roolia taiteen esiintuomisen ympäristönä kysymyksillä: ”mitkä koet verkkotaiteen keskeisiksi tai itseäsi kiinnostaviksi erityisominaisuuksiksi (jos vertaat esimerkiksi taiteen esittämiseen museoympäristöissä)” sekä ”millaiseksi koet verkkotaiteen aseman taiteen kentällä”. Näiden kysymysten avulla pohdintaa pyrittiin ohjaamaan myös siihen, millaisena kirjoittaja kokee verkkotaiteen ja taideinstituutioiden suhteen. Internetin luonne globaalina ympäristönä huomioitiin yhdessä kysymyksessä, jossa kirjoittajaa pyydettiin pohtimaan, seuraako hän verkkotaidetta globaalina ilmiönä vai onko hän kiinnostunut erityisesti suomalaisesta verkkotaiteesta sekä sitä, onko asialla ylipäätään merkitystä hänelle.

Kysymyksellä ”mitkä koet verkkotaiteen keskeisiksi tai itseäsi kiinnostaviksi erityisominaisuuksiksi (jos vertaat esimerkiksi taiteen esittämiseen museoympäristöissä)” pyrittiin ohjaamaan vastaajien pohdintaa myös siihen, kuinka he suhteuttavat verkkotaiteen ja artefaktiin perustuvan taiteen toisiinsa. Tätä kautta oli tavoitteena saada käsitystä siitä, kuinka verkkotaide suhteutetaan objekteihin perustuvaan taiteeseen. Pyrkimyksenä oli myös hahmottaa, miten ja millaisena taide-elämystä suhteessa sekä objektikeskeiseen taiteeseen että verkkotaiteen kuvataan. Erityisen kiinnostavana koin sen minkälaisia eroja näillä kuvauksilla mahdollisesti on.

Neljäs laajempi teema, jonka pohtimiseen kysymyksissä ohjattiin, oli verkkotaiteen määrittelyn pohtiminen. Kuten olen edellä tuonut esiin, verkkotaide-käsitettä on määritetty eri lähtökohdista. Päädyinkin kirjoituspyynnössä siihen, että en määritä siinä, mitä tarkoitan käsitteellä verkkotaide, vaan pyysin verkkotaidetta seuraavia ihmisiä määrittämään, mitä he käsitteellä ymmärsivät. Viimeisenä kysymyksenä kysymyspatteristossa esitettiinkin ky-

symykset: ”*miten verkkotaidetta voidaan mielestäsi määritellä?*” ja ”*mitä verkkotaide on?*”. Lisäksi pyytämällä esimerkkejä verkkotaidesivustoista, joita kirjoittajat seuraavat, oli myös tavoite hahmottaa sitä, minkälaiset sivut verkkotaiteeksi kirjoittajan näkökulmasta määrittyvät. Lisäksi kirjoituspyynnössä kirjoittajia pyydettiin ilmoittamaan ikä, sukupuoli, koulutus sekä ammatti tutkimukselliseen käyttöön.

Pyrin levittämään kirjoituspyyntöä mahdollisimman laajasti verkko- ja mediataiteeseen liittyvien organisaatioiden ja oppilaitosten sähköpostilistoilla. Pyyntö lähetettiin eteenpäin ainakin AV-arkin, Katastro.fi:n ja MUU ry:n jäsenten sähköpostilistoilla sekä Taide-teollisen korkeakoulun Media Lab:in, Lahden muotoiluinstituutin multimediatuotannon, Lapin yliopiston audiovisuaalisen mediakulttuurin, Jyväskylän ammattikorkeakoulun viestinnän koulutusohjelman sekä Jyväskylän yliopiston kulttuuripolitiikan opiskelijoiden sähköpostilistoilla. Kävin myös vierailmassa Jyväskylän ammattikorkeakoulun viestinnän koulutusohjelman oppitunnilla ja jaoin kirjoituspyyntöjä opiskelijoille. Sähköpostilistojen käyttämistä kirjoituspyynnön levityskanavana on ollut kuitenkin vaikea kontrolloida, koska en saanut kaikilta tavoittelemiltani tahoilta vastausta siihen, olivatko he lähettäneet kirjoituspyyntöä eteenpäin. En siis tarkasti tiedä, millä sähköpostilistoilla kirjoituspyyntö on julkaistu.

Koin tärkeäksi tavoitella myös sellaisia verkkotaiteen vastaanottajia, joilla ei välttämättä ole ammatillisuuden tai koulutuksen kautta ole kiinteää sidettä aihepiiriin. Siksi kirjoituspyyntö julkaistiin myös internetissä, verkkogalleria Henkevän Silakan sivuilla sekä Suomi 24.fi -portaalin digitaalisen taiteen keskustelupalstalla. Galleria Henkevän Silakan sivuilla kirjoituspyyntöön vastaaminen oli mahdollista täysin anonyyminä, koska kirjoituksen pystyi lähettämään suoraan sähköpostiini erillisellä lomakkeella. Verkkotaiteeseen keskittyntä suomenkielistä keskustelupalstaa en löytänyt, mutta digitaaliselle taiteelle omistettuja suomenkielisiä keskustelupalstoja on useita. Valitsin julkaisufoorumiksi Suomi 24.fi digitaalisen taiteen keskustelupalstan, koska se oli yksi harvoista aiheelle suunnatuista keskustelupalstoista, johon ei ole liitetty kuvagalleriatoimintoa. Pidin tätä tärkeänä, koska sivuilla ollut taiteellinen materiaali olisi nähdäkseni voinut ohjata vastaamista.

Käytin kirjoituspyynnön levittämiseen myös niin sanottua lumipallotekniikka: otin yhteyttä sähköpostilla henkilöihin, joiden oletin seuraavan verkkotaidetta ja pyysin heitä osallistumaan tutkimukseen. Pyysin myös heitä levittämään kirjoituspyyntöä eteenpäin henkilöille, joilla he olisivat olevan mielenkiintoa vastata siihen. Lisäksi lähestyin sähköpostilla suoraan sellaisia henkilöitä, joiden tiesin seuraavan verkkotaidetta. Näitä henkilöitä tavoitin esimerkiksi verkkogalleria Henkevän Silakan sivuilla olevan taiteilijahaastatteluja esittelevän sivun avulla. Sivulla on haasteltu taiteilijoita, jotka on kutsuttu galleriaan kuukauden taiteilijoiksi. Lähetin kirjoituspyynnön henkilöille, jotka kuvasivat haastattelussa myös verkkotaiteen vastaanottamista. Vaikka päähuomioni on keskittynyt verkkotaiteen vastaanottoon Suomessa, julkaisin kirjoituspyyntöni kuitenkin myös englanniksi, koska lähestyin myös henkilöitä, joiden äidinkieli on englanti. Samalla tarjosin mahdollisuuden levittää kirjoituspyyntöä sähköpostilistoilla englanninkielisenä. Englanninkielisessä kirjoituspyynnössä mainittiin, että tutkin verkkotaiteen vastaanottoa Suomessa.

Sain lopulta 16 vastausta, joista yksitoista oli naisten ja viisi miesten kirjoittamia. Yksi vastaus oli englanninkielinen. Vastauksista kolme tuli Galleria Henkevän Silakan sivuilla olleen lomakkeen avulla, muut sain viesteinä sähköpostiini, joista kahdeksan kirjoitusta sain henkilökohtaisen yhteydenottoni avulla ja kuusi vastausta tuli erilaisten sähköpostilistojen ja niin sanotun lumipallotekniikan avulla. Vastaaajista kuusi oli kirjoittanut keskittyen vastaamaan esittämiini ohjauskysymyksiin. Suurin osa näistä oli vastannut monisanaisesti niin, että kirjoitustyylillä lähestyi vapaamuotoista vastaamista. Kolme vastauksista oli kuitenkin suppeita ja vastaajat keskittyivät vastaamaan lyhyesti esittämiini ohjauskysymyksiin. Olen käyttänyt näitäkin vastauksia aineistonani, sillä ne sisältävät hyviä huomioita verkkotaiteesta, vaikka ne eivät täysin vastanneet kirjoituspyyntöni tavoitetta vapaamuotoisesta tekstistä. Yhtä vastausta en sisällyttänyt aineistooni, koska vastaaja toteaa, ettei seuraa määritelmänsä mukaista verkkotaidetta.

Tutkimukseen osallistuneiden ikäjakauma oli laaja: nuorin vastanneista oli 20-vuotias ja vanhin 58-vuotias. Yksi vastaajista ei ilmoittanut ikäänsä. Olen merkinnyt kysymysmerkin hänen ikänsä kohdalle viitatessani hänen vastaukseensa. 20–60-vuotiaista vastanneita oli kaikilta vuosikymmeniltä: 20–30-vuotiaita vastanneista oli viisi, 30–40-vuotiaita seitsemän, 40–50-vuotiaita yksi, sekä 50–60-vuotiaita oli kaksi kirjoittaneista. Vastaaajien ikäjakamaan vaikutti luultavasti se, että hain vastauksia pääosin ammatillisesti ja koulutuksellisesti suuntautuneiden sähköpostilistojen kautta. Vanhimpien ikäryhmien edustajien puut-

tumisen voi selittää myös internetin käyttäjätutkimusten kautta, joiden mukaan vanhimmissa ikäluokissa internetin käyttö vähenee niin, että vain alle 40 % 60–74-vuotiaiden ikäluokasta oli käyttänyt internetiä Tilastokeskuksen mukaan vuonna 2007 (Tilastokeskus 2007d). Alle 20-vuotiaiden tavoittamattomuutta voisi selittää se, että kuten tulen esittämään, verkkotaiteen seuraamisen aloittaminen kytkeytyy usein ammatillisuuden ja koulutuksen synnyttämään intressiin ja tietoon ilmiöstä.

6.5 Sähköposti diskurssikäytäntönä

Tutkimuksen aineisto on siis kerätty sähköpostin avulla. Se sopi tutkimuksen aineistonkeruun toteuttamisen välineeksi internetiä käyttävänä teknologiana hyvin. Samalla se teki tutkijan ja vastaajan välisestä vuorovaikutuksesta joustavaa ja yksinkertaista, sillä tutkimukseen osallistuminen ei edellyttänyt sovittua tapaamista tai taloudellista panostusta. Tekstin kirjoittamisen edellyttämä ajan ja vaivan näkeminen oli ainoa panostus, jota tutkimukseen osallistuneilta pyydettiin. Samalla tutkimukseen osallistuneella henkilöllä oli mahdollisuus itse päättää, milloin hän tekstin kirjoittaa.

Sähköpostiviestintää voi nähdäkseni lähestyä Norman Faircloughin upotuskehikon mukaisesti diskurssikäytäntönä, sillä sen käyttäminen aineiston keruun välineenä vaikuttaa aineiston sävyihin ja sisältöön, sillä vaikka sähköpostiviestintä on suhteellisen uusi viestintämuoto, on siitä hahmotettavissa jo vakiintuneita käytäntöjä. Sähköposti on arkipäiväistänyt kirjoitettua viestintää, ja samalla se on tehnyt kielenkäytöstä tuttavallisempaa, mikä johtuu viestinkulun nopeutumisesta ja siihen usein liittyvästä kiireestä. Kiireessä viestin kirjoituksesta karsitaan ylimääräiset kohteliaisuusmaneerit. Sähköpostiviestinnässä pidetään kuitenkin edelleen kiinni viestimäisyydestä ja viestit aloitetaan usein edelleen tervehdyksellä ja päätetään hyvästelyfraasiin. (Luukka 2000b, 24) Nämä piirteet ovat tavoitettavissa myös tutkimuksen aineistosta.

Tutkimuksen aineistossa tuttavallisuus ja vastausten viestimäisyys olivat suhteellisen yleisiä manereita, vaikka viestien luonne ja muoto vaihteli suuresti. Sähköpostitse saamissani vastauksissa vastaus kirjoituspyyntöön oli tuotettu joko viestikenttään tai liitetiedostomuodossa viestin yhteyteen. Osa vastauksista, jotka oli tuotettu suoraan viestikenttään, oli kirjoitettu viestinomaisiksi, osa kirjoittajista taas erotteli tutkijalle suunnatun vapaamuotoisemman viestin ja vastauksen toisistaan joko niin, että tutkijalle suunnattu viesti oli viestikentässä ensin ja vastaus oli sen alapuolella niin, että nämä olivat selkeästi erotettavissa toisistaan. Osassa vastaus oli liitetty sähköpostiviestiin liitetiedostona, jolloin sähköpostin sisältönä oli viesti tutkijalle. Jotkut vastauksista oli tuotettu viestikenttään taas niin, että viestin sisältönä oli vain teksti ja se alkoi esimerkiksi sanalla ”vastaus”. Tällöin viestissä ei myöskään usein ollut hyvästelyfraasia. Sain myös viestejä, joissa lähinnä vastattiin esittämiini ohjauskysymyksiin.

Tuttavallisuutta vastauksiin ja viesteihin tuotettiin esimerkiksi siten, että ne usein alkoivat tuttavallisella tervehdyksellä, kuten *”heips”* tai *”Hei Soile”*. Viestin aluksi saatettiin myös kertoa motiivi vastaamiselle. Yksi vastaaja reagoi julkaisemani kirjoituspyynnön sanamuotoon *”Sinä olet kiinnostunut verkkotaiteesta. Pyydänkin Sinua kirjoittamaan omista kokemuksistasi verkkotaiteen seuraamisessa.”* vastaamalla:

”Kyllä olen kiinnostunut verkkotaiteesta. Siinä määrin, että haluan vastata huutoosi.” (30-vuotias mies, TM, mediataiteen kandidaatti)

Toinen vastaaja viittasi aineiston keräämisen haastavuuteen kirjoituspyynnön tai vastauspyynnön avulla ja toi esiin vastauksensa aluksi halunsa auttaa minua tutkimuksessani.

”Hei Soile, tiedän, miten vaikeaa on saada ihmisiä vastaamaan, joten yritän auttaa:” (58-vuotias nainen, TaL, graafinen suunnittelija ja kuvatutkija, opettaja)

Viestimuotoon kirjoitettu teksti myös usein päätettiin tervehdykseen, kuten esimerkiksi *”ystävällisin terveisin”*. Toisaalta viestin lopputuloksena oli myös usein onnentoivotus tutkimusprosessilleni, kuten *”Onnea tutkimukseesi”*. Toivotus saattoi olla tuttavallisempi kuten *”Onnea graduun ja muikeaa päivää”*. Varsinkin tutkijalle suunnatut vastauksista erilliset viestit, sekä viestimuo-toisiksi kirjoitetut vastaukset sisälsivät tuttavallisuutta kuvaavia tervehdysfraaseja.

Osa vastauksista sisälsi yllättäviä ilmaisuja ja hyvin vapaamuotoista ja puheenomaista kirjoittamista. Puheenomaisuutta lisäsi osassa vastauksia se, että käytetty kieli oli ajatuksenvirran omaista ja tekstin sisältö oli näin hyvin vapaamuotoinen myös kielipiillisesti. Sähköpostikielen osalta onkin kiinnitetty huomiota myös kielimuodon muutokseen: sähköpostiviestien kieli on usein huolimattomampaa ja se on selkeästi tuotettu nopeasti. (Luukka 2000b, 25)

Viestien tuttavallista sävyä selittää osaltaan se, että olin levittänyt kirjoituspyyntöä sellaisille tuntemilleni henkilöille, joiden arvelin mahdollisesti seuraavan verkkotaidetta. Osalle vastaajista lähetin kirjoituspyynnön henkilökohtaisesti osoitetulla sähköpostilla. Osan vastaajista tunnen henkilökohtaisesti. Muutama vastaaja käytti tekstiviesti- ja sähköpostiviestinnässä yleisesti käytössä olevaa hymiötä tekstin sisällä kuvamaan tunnettaan ja viestimään omaa huvittuneisuuttaan.

”Tässä samalla paljastan oman viitseliäisyyteni ja seuraamisen syvyyteni 😊.”
(32-vuotias nainen. FM, museon valvoja).

Yhdessä vastauksessa esimerkiksi esitettiin minulle kysymys, jossa kysyttiin onko internetissä olemassa Galleria Henkevään Silakkaan verrattavissa olevia gallerioita.

”(Soile: Onko olemassa Henkevään Silakkaan verrattavia gallerioita?)” (32-vuotias nainen. FM, museon valvoja).

7. VERKKOTAITEEN VASTAANOTTAJAT

Kuten olen kappaleessa kolme tuonut esiin, verkkotaiteen seuraamista ja sen volyyymiä on suhteellisen vaikeaa hahmottaa esimerkiksi Tilastokeskuksen internetin käyttäjätutkimusten kautta, koska taiteen seuraamista ja vastaanottoa internetissä ei virallisissa tilastoinneissa tarkastella. Internetin kulttuurisesta käytöstä on näissä tilastoinneissa huomiota kiinnitetty vain musiikin ja kuvien lataamiseen verkosta. Kuvien lataaminen sekä pelien lataaminen ja pelaaminen verkossa ovat tilastointeja, joiden sisältä voi kuitenkin löytyä myös verkkotaiteen seuraajia.

Internetin käyttöä kartoittavat tilastot osoittavat, että internetin käyttö keskittyy varakkaisiin länsimaihin, kuten olen tuonut esiin. Globaalissa mittakaavassa verkkotaiteen potentiaaliset käyttäjät ovatkin varakkaita sekä hyvin koulutettuja länsimaalaisia. Tätä päätelmää tukee se, että verkkotaiteen vastaanotto vaatii riittävän hyvän teknisen laitteiston, joihin mahdollisuus on lähinnä kehittyneissä maissa. Nopean verkkoyhteyden vaativaa teosta on turhauttavaa tai jopa mahdotonta katsoa hitaan internetyhteyden avulla. Lisäksi verkkotaiteen vastaanotto vaatii myös usein hyvät tietoteknologian käyttötaidot. Tämä tekeekin verkkotaiteen vastaanotosta sikäli haastavaa, että esimerkiksi länsimaissa iäkkäämmän väestön, joka on usein tottumattomampaa tietoteknologian käytössä, voi olla vaikeaa hakeutua sen pariin. Tätä taustaa vasten on mahdollista todeta se, että vaikka internet tarjoaa taiteilijoille mahdollisuuden hyvin laajan ja globaalin yleisön tavoittamiseen, käytännössä pääosa verkkotaiteen seuraajista on kehittyneiden maiden alueella asuvia henkilöitä. (Stallabrass 2003, 55)

Eritellessään hollantilaisten tietoteknologian käyttöä Jos de Haan ja Frank Huysmans huomasivat, että tietoteknologian käyttö ei useinkaan muuta käyttäjän toimintaa, vaan että se sulautuu yksilön arkipäivän toimintamalleihin. Hollantilaiset lähettivät esimerkiksi sähköpostia usein pääosin samoille henkilöille, joiden kanssa olivat myös kasvokkain kontaktissa ja internetissä tapahtuvaa tiedonhakua ohjasi pitkälti heidän henkilökohtaiset jo olemassa olevat intressinsä. Haan ja Huysmans huomauttavatkin, että on ehkä yliarviointia olettaa, että uusi mediumi itsessään lisäisi taiteeseen liittyvää kiinnostusta. (Haan & Huysmans 2005, 45–49) Näiden huomioiden perusteella voisikin väittää, että esimerkiksi taidemuse-

oiden esittämä toive uuden yleisön tavoittamiselle verkkosivujensa avulla voi olla epärealistinen.

Julien Stallabras on tuonut esiin sen, että internetin käyttäjien ja taideyleisön profiileissa on yhteneväisyyttä. Stallabrass nojaa huomiossaan internetin käyttötilastoihin. Suurin poikkeavuus on hänen mukaansa ikäjakaumassa, sillä internetin käyttö on yleisempää nuoremmissa ikäryhmissä ja vähenee, mitä vanhempaa ikäryhmää tarkastellaan. (Stallabrass 2003, 134–135) Myös virtuaalisten taidemuseoiden käyttäjäprofiointi tuottaa saman lopputuloksen. Virtuaalisen taidemuseon vierailija on yleensä valkoihoinen, työssäkäyvä tai eläkeläinen, korkeasti koulutettu, hyvähalkkainen kaupungissa asuva henkilö. Naiset vierailevat virtuaalisen taidemuseon sivuilla useammin kuin miehet. (van Oost, Lavens & Pauwels 2005, 111) Tämä käsitys vastaa nähdäkseni myös stereotyyppisen museovieraan profiilia.

Internetin käyttöä leimaa tilastojen valossa, sekä Suomessa että kansainvälisesti, sisältöjen ja tiedon etsiminen. Televisio taas on säilyttänyt roolinsa ajanvietteen ja viihteen tuottajana. (Castells 2002, 193–194) Tämä voi osaltaan selittää verkkotaiteen seuraamisen marginaalisuutta. Toisaalta internetin käytön sekä elämysten tavoittelemisessa että viihdetarkoituksessa voi olettaa lisääntyvän, kun sen käyttäjien käyttötaidot kasvavat sekä siihen liittyvä teknologia ja ohjelmistot kehittyvät.

7.1 Ammatillisuus kiinnostuksen takana

Tämän tutkimuksen aineistossa suurin piirtein kaikkien vastanneiden ammatit tai opinnot liittyivät joko taide- tai media-alaan, ja suuri osa kirjoittaneista tuotti myös itse taiteellista materiaalia internetiin. En siis yrityksistäni huolimatta tavoittanut sellaisia vastaanottajia, joilla ei ollut ammatillista tai koulutuksen kautta rakentuvaa intressiä verkkotaiteeseen. Vastaajien ammattien ja koulutuksien luokittelu on kuitenkin hankalaa, sillä monen koulutuksellinen ja ammatillinen tausta on hyvin moninainen ja usealla vastaajalla on sekä taide- ja media-alan koulutusta ja osaamista. Vastaajista viisi on taiteilijoita. Taiteen maistereita, jotka eivät määrittäneet itseään taiteilijoiksi, vastanneista on kaksi. Media-alan ammattilaisia, media-assistentteja tai medianomeja vastaajista on kolme ja kaksi vastanneista toimii

myös graafisena suunnittelijana. Taiteeseen, kulttuuriin tai mediaan liittyvän alan tutkijoita vastanneista on yksi. Opetustyötä taide- ja media-alalla ilmoitti tekevänsä kaksi vastanneista. Taidealan opiskelijoita vastanneista oli yksi. Media-alan tai graafisen suunnittelun opiskelijoita on vastanneista kaksi, samoin taiteen ja kulttuurintutkimuksen opiskelijoita vastanneista on myös kaksi. Muita mainittuja ammatteja olivat web designer ja museon valvoja. Yksi kirjoittajista ilmoitti olevansa eläkeläinen. Hänen tekstistään käy esille kuitenkin digitaalisen taiteen harrastuneisuus, sillä hän kirjoittaa tekevänsä itse taiteellista tuotantoa internetiin.

Useat kirjoittajista, jotka käsittelevät kirjoituksessaan sitä, kuinka ovat aloittaneet verkkotaiteen seuraamisen, viittasivat törmänneensä ensimmäistä kertaa verkkotaiteeseen tai kertovat kiinnostuksen verkkotaiteen vastaanottoon syntyneen opintojen tai ammatin myötä. Ammatillisuus ja alan opinnot näyttäytyivät siis aineistossani keskeisinä tekijöinä verkkotaiteen seuraamisen aloittamiseen.

”Jo alani edellyttää ja mahdollistaa verkkotaiteen seuraamisen ja olenkin perehtynyt siihen lähemmin noin vuodesta 2001 alkaen.” (25-vuotias nainen, graafisen suunnittelun opiskelija).

”Kiinnostuin verkkotaiteesta opiskelujeni myötä (opiskelin Laurea-Ammattikorkeakoulussa viestintää vuosina 2001-2005). Kursseihimme kuului verkkoprojektien luomista ja silloin oivalsin miten taidetta voi esittää ja tuottaa netin välityksellä.” (38-vuotias, nainen, medianomi)

Toinen keskeinen tekijä, joka mainittiin syynä, jonka kautta kiinnostus verkkotaiteeseen on herännyt, on internetin, tietoteknologian ja ohjelmistojen käytön harjoittelu tai tietoteknologiaan ja internetiin liittynyt harrastus.

”Nettitaiteeseen - tai lähinnä verkossa esitettävään taidegrafiikkaan tutustuin puolivahingossa photarin opiskelun oheessa.” (20 -vuotias mies, media-assistentti, medianomi-opiskelija, verkkosivusuunnittelija ja graafinen suunnittelija).

”Aloitin taidekasvatuksen opinnot Jyväskylän yliopistossa 1996 ja suunnilleen siitä saakka olen seurannut taiteen eri muotoja –toisinaan tosin aktiivisemmin kun toisinaan. Alussa verkkotaiteen seuraaminen oli kohdallani hyvin pitkälle sitä, että opettelin samalla käyttämään tietokonetta ja nettiä. Tein hakuja hakukoneella ja tutustuin siihen mitä löysin.” (32-vuotias nainen, FM, museon valvoja)

Ammatti ja opinnot mainittiin myös keskeisinä tekijöinä, jotka ylläpitävät kiinnostusta verkkotaiteeseen ja tuottavat motiivin sen aktiiviseen seuraamiseen. Tämän tutkimuksen aineiston valossa voi todeta, että verkkotaiteen vastaanottaminen ja sen seuraaminen liittyy kiinteästi joko ammatin tai taideharrastusten kautta verkkotaidetta kohtaan rakentuneeseen kiinnostukseen.

”Mitkä koet verkkotaiteen keskeisiksi tai itseäsi kiinnostaviksi erityisominaisuuksiksi (jos vertaat esimerkiksi taiteen esittämiseen museoympäristöissä) ?

Juuri nuo kokeilut, ammatillisesti kiinnostavia, helposti saatavilla.” (58-vuotias nainen, TaL, graafinen suunnittelija ja kuvatutkija, opettaja)

Suuri osa vastanneista tuottaa myös itse taiteellista tuotantoa internetiin. Tässä suhteessa tämän tutkimuksen aineiston pohjalta verkkotaiteen voikin hahmottaa sijoittuvan taiteen kentän autonomiseen pooliin, koska kuten olen tuonut esiin Pierre Bourdieun mukaan taiteen kentän autonomisimpaan päähän sijoittuvat ne taiteen tuottajat, jotka tuottavat taidetta vain taiteen kentän sisäpiirille (Bourdieu 1993, 40–41).

Mielenkiintoista oli, että monissa vastauksissa tuotiin esiin eri tavoin se, että vaikka kirjoittaja määrittää itsensä verkkotaiteen seuraajaksi, hän ei jostain syystä juuri tällä hetkellä ole seurannut aktiivisesti verkkotaidetta. Osa kertoi syyksi sen, että juuri täällä hetkellä tilaa ja aikaa vallanneet muut mielenkiinnonkohteet. Osa taas mainitsi, että tarvitsee taukoa verkkotaiteen vastaanottamisesta.

”Nykyään seuraan nettitaidetta hyvin sattumanvaraisesti / en mitään aktiivisesti, koska oma kiinnostus on taas heilahtanut enemmänkin valokuvauksen ja kirjoittamisen suuntaan.” (20-vuotias mies, media-assistentti, medianomi-opiskelija, verkkosivusuunnittelija ja graafinen suunnittelija)

“Currently I am not following any internet art (or art for that matter), as I'm having a small mental break.” (28-vuotias nainen, kuvataiteilija, opiskelija)

Opintojen tai ammatin merkittävyys motivaatiotekijänä suhteessa verkkotaiteen seuraamiseen nousi esiin myös tässä yhteydessä. Ammatti tai opinnot tuotetaan syyksi, jonka vuoksi vastaaja on seurannut verkkotaidetta aiemmin enemmän.

“Olen seurannut verkkotaidetta noin kolmisen vuotta, enemmän tai vähemmän kiinnostuneena. Opiskeluaikanani sitä tuli seurattua ehkä useammin.” (38-vuotias, nainen, medianomi)

Eräs kirjoittajista liitti vastaukseensa minulle osoitetun oheisviestin, jossa hän kertoi huomanneensa kirjoituspyyntöön vastaamisen yhteydessä, että seuraa ja vastaanottaa verkossa esilläolevia teoksia harvemmin kuin esimerkiksi taidenäyttelyitä. Hän toteaa yllättyneensä huomiostaan, koska pitää henkilökohtaisesti tärkeänä verkkotaiteen seuraamista ja nauttii siitä. Lisäksi hänen mukaansa keskeinen osa taiteilijuutta on seurata muiden taiteilijoiden tuotantoa.

”Huomasin kuitenkin jännän asian, eli vaikka itse teen verkkotaidetta ja olen siitä kovin kiinnostunut, verkkoteoksia tulee seurattua melkeinpä jopa vähemmän kuin fyysisiä taidenäyttelyitä, vaikka ei edes tarvitsisi lähteä koneelta mihinkään...joten itsellenikin yllätyksenä minulla ei ole kovin paljon sanottavaa aiheeseen. Asenteeni ei kuitenkaan ole sellainen, ettenkö haluaisi nähdä muiden teoksia - päinvastoin, mielestäni taiteilijan PITÄÄ tuntea muiden tekemisiä+lisäksi teoksiin tutustuminen on todella kivaa. Onkin siis mysteeri (myös itselleni) miksi käytän niin vähän aikaa muiden taiteilijoiden teoksiin tutustumiseen?!” (29-vuotias nainen, TaM & kuvataiteilija, kulttuurikasvatuksen lehtori)

Pohdin kirjoituspyyntöä suunnitellessani, kumpi termi verkkotaiteen seuraaminen vai vastaanottaminen kuvaisi tarkoittamaani asiaa paremmin. Käytin kirjoituspyynnössä lopulta sanaa seuraaminen, koska halusin kirjoituksia henkilöiltä, jotka olisivat vastaanottaneet verkkotaidetta jo pidempään. Ajattelin, että näin heillä voisi olla selkeämpi näkökulma sen määrittymisestä ja sen keskeisistä piirteistä. Seuraaminen korosti mielestäni nimenomaan tätä näkökulmaa.

Moni vastanneista kuitenkin siis kuvaa, että ei juuri nyt seuraa verkkotaidetta, vaikka on kiinnostunut verkkotaiteesta ja on vastaanottanut sitä aktiivisesti aiemmin. Mielenkiintoinen kysymys, mikä aineistoon tutustumisen yhteydessä heräsi koski sitä, pystyvätkö vastaanottajat mieltämään verkkotaiteen vastaanoton seuraamiseksi vai kuvaasiko seuraamisen-verbi liian sitovaa käytöstä suhteessa verkkotaiteen vastaanottoon tai internetin käyttöön. Internetin käyttöä kun leimaa usein niin sanottu surffaaminen, jolloin vastaanottaja keskittyy vain hetken yhteen sivustoon jatkaen matkaansa hyperlinkkien avulla seuraavaan sivustoon.

7.2 Verkkotaidesivusto-esimerkit

Kirjoituspyynnön ohjauksymyksissä vastaajia pyydettiin mainitsemaan verkkotaidesivustoja, joita he seuraavat. Vastauksien avulla on mahdollista hahmottaa, minkälaisia sisältöjä verkkotaidetta sisältäviksi aineistossa määrittyvät sivustot sisältävät, eli miten verkkotaide näiden esimerkkien kautta määrittyy.

Aineistossa viitataan hyvin monenlaisiin ja erilaisiin sivustoihin puhuttaessa verkkotaiteesta. Esimerkit sisälsivät eri taidemuotojen, kuten esimerkiksi elokuvan ja kuvataiteen ympärille keskittyneitä tiedotussivustoja, jotka muistuttavat ja osittain toimivatkin erikoisalojen internet-julkaisuina tai -lehtinä. Kuvataiteeseen keskittyneen suomalaisen Taide-lehden verkkosivut mainittiin muun muassa esimerkkinä verkkotaidesivustoista.²¹ Myös taidelaitosten ja museoiden verkkosivuja, esimerkiksi Kiasman sekä Tampereen Vapriikin verkkosivut, mainittiin esimerkkeinä verkkotaidesivustoista, joita seurataan. Myös taideinstituutoiden verkkosivut määrittyivät siis verkkotaidesivustoiksi.

”Tällä hetkellä en seuraile mitään tiettyä verkkotaidesivustoa. Teen gradutyötäni aiheesta joka liittyy kiinteästi Kiasman toimintaan. Kiasman sivuilla tuleekin vierailtua miltei joka päivä.” (42-vuotias nainen, taidekasvatuksen opiskelija)

”Henkevän Silakan lisäksi olen seurannut Katastro.fi -sivustoa ja museoista erityisesti Tampereen Vapriikin sivuja. Ehkäpä nämä museon sivut eivät kaikki suoranaisesti ole verkkotaidetta, mutta otan ne tässä yhteydessä kuitenkin esiin omasta mielenkiinnostani johtuen. Vapriikissa on usein tehty näyttelyn ohien hieno näyttelykokonaisuus verkkoon. Tämä jää esille fyysisen näyttelyn lakattua olemasta. Näistä esimerkkeinä Amatsonin intiaaneista kertova näyttely: <http://www.tampere.fi/ekstrat/vapriikki/nayttely/orinoco/> ja Samurai -näyttely <http://www.tampere.fi/ekstrat/vapriikki/nayttely/samurai/>.” (32-vuotias nainen, FM, museon valvoja)

Galleria Henkevä Silakka mainitaan monissa kirjoituksissa esimerkkinä verkkotaidesivustosta, jota seurataan aktiivisesti. Tämä selittyy ainakin osittain sen kautta, että tutkimuksen kirjoituspyyntö julkaistiin Henkevän Silakan sivuilla. Toinen selittävä tekijä sille, että Henkevä Silakka mainitaan useaan otteeseen aineistossa, on se, että lähetin kirjoituspyynn-

²¹ Esimerkkisivustoina mainittiin muun muassa elokuvaan keskittyneet www.filmform.fi ja www.sixpacfilms.fi sekä www.proartists.com.

töä sellaisille henkilöille, joiden teoksia on julkaistu Henkevän Silakan sivuilla. Toisaalta on hyvä huomata, että galleria Henkevän Silakan verkkogalleriatoiminta on ainutlaatuista Suomessa ja sen kaltaisia suomalaisia verkkogallerioita on vähän. Toinen suomalainen sivusto, joka mainitaan esimerkeissä, on Katastro.fi -sivusto. Myös ulkomaisia verkkotaidegalleriasivustoja mainittiin esimerkkeinä.

”Olen seurannut suomalaisen webgalleria <http://www.webgalleria.net/index.php> Henkevän silakan -sivuja, Stunned Net Air Open -sivuja ja <http://www.stunned.org/netartopen/> (tällä hetkellä sujettu) ja Net.Art Connexion -sivuja <http://www.netartconnexion.net/>.” (29-vuotias nainen, TaM, kuvataiteilija, kulttuurikasvatuksen lehtori)

Myös yksittäisten verkkotaideprojektien ja -kollektiivien sivustoja tuotiin esiin esimerkeinä. Esimerkiksi verkkotaidekollektiivi Mongrelin²² verkkosivusto nostettiin esiin yhtenä pidettynä ja aktiivisesti seurattuna sivustona.

”Seuraan satunnaisesti RTMarkin ja Yes Menien sivuja, lisäksi käyn kaikenlaisilla sivuilla joiden linkkejä saan - esim. <http://www.girlswholikeporno.com/> ja theyrule.net ovat hauskoja hankkeita. Ikisuosikkini lienee <http://www.mongrel.org.uk/>.” (30-vuotias nainen, filosofian tohtori, tutkija/yliassistentti)

Esimerkkien joukossa oli mainintoja web-suunnitteluun liittyvistä sivustoista. Myös blogi -sivustot nousivat esiin esimerkkeinä ja niiden seuraaminen mainittiin myös esimerkkinä pohdittaessa, mitä taidetta koskevia sivustoja internetistä seurataan.

”No mitä nyt sitten on nettitaide... Seuraan tällä hetkellä aktiivisesti webbisuunnittelua maailman- ja suomenkin laajuisesti. Lisäksi luen paljon amatöörikirjoittelua blogeista ja katselen paljon valokuvia.” (20-vuotias mies, media-assistentti, medianomi opiskelija, verkkosivusuunnittelija ja graafinen suunnittelija)

Esimerkkisivustot osoittavat miten monista eri lähtökohdista verkkotaidetta määritetään. Aineistossa viitattiin melkein kaikkia perinteisiä taidemuotoja koskeviin sivustoihin. Joko kirjoituksissa tai esimerkeissä viitattiin kuvataiteen, elokuvan, valokuvan ja kirjallisuuden seuraamiseen internetissä puhuttaessa verkkotaiteesta. Ainoastaan musiikkiin liittyviin sivustoihin ei viitattu esimerkkejä esitettäessä. Tämä johtunee siitä kontekstista, jossa kirjoituspöytä levitin.

²² Mongrel on Isosta-Britanniasta käsin toimiva verkkotaidekollektiivi, jonka jäsenet edustavat eri etnisiä ryhmiä ja kansallisuuksia. Mongrel onkin pohtinut rotuun ja luokkajakoon liittyviä kysymyksiä taiteellisen tuotannon kautta. (Greene 2004, 122)

8. NELJÄ PUHETAPAA VERKKOTAITEESTA

Tarkastellakseni sitä, millaiseksi ilmiöksi verkkotaide tuotetaan tämän tutkimuksen aineistossa ja samalla miten ja millaiseksi verkkotaiteen suhdetta erityisesti taiteen kenttään tuotetaan, olen lähestynyt aineistoani kriittisen diskurssianalyysin tarjoamien lukulasien lävitse. Nojaan siis aineiston tarkastelussani siihen, mutta olen käyttänyt sitä väljänä metodologisena viitekehystenä, joihin aineiston analyysini perustan. Diskurssianalyysi sopii tämän tutkimuksen metodologiseksi lähtökohdaksi, koska tutkimuksen aineistossa käsitystä verkkotaiteesta ja sen suhteesta taiteen kenttään ja yhteiskuntaan tuotetaan kielen avulla. Diskurssianalyysin pohjaavana tämä tutkimus ei siis pyri kuvamaan verkkotaidetta, vaan niistä käsityksiä, joita verkkotaidetta vastaanottavilla henkilöillä ilmiöstä tutkimuksen aineiston perusteella on. Olen kiinnittynyt nimenomaan diskurssianalyysiin, koska se tarjoaa välineitä, joiden avulla verkkotaiteesta tuotettua puhetta voi tarkastella yhteiskunnallisessa ja kulttuurisessa viitekehyksessä.

Tuottamani diskurssit muodostuvat teemoista, joiden kautta verkkotaide representoidaan tämän tutkimuksen aineistossa. Niitä muodostaessani olen tarkastellut sitä, millaista puhetta, esimerkiksi mitä käsitteitä ja millaisia ilmaisuja aineistossa käytetään, kun verkkotaiteesta puhutaan. Diskurssien rakentamisessa tekstuaalisen tason analyysillä on siis huomattavaa merkitystä. Tunnistamieni teemojen ja käytettyjen äänenpainojen avulla olen liittänyt samaan diskurssiin ne teemat, jotka tarkastelevat verkkotaidetta ja tuottavat siitä käsitystä samasta näkökulmasta. Diskurssitapahtuman tasot: teksti, diskurssikäytännöt sekä sosio-kulttuuristen käytännöt²³ ovat näin kietoutuneet analysoinnissa toisiinsa. Langanpää tai säie, joka on johtanut diskurssin avautumisen jäljille, on tässäkin tutkimuksessa ollut jokaisen diskurssin kohdalla ollut omanlaisensa. (vert. Aitamurto 2004, 39) Olen havainnut ja muodostanut aineistostani neljä diskurssia: *Internet välineenä* -diskurssin, *Verkkotaide taiteen kentälle* -diskurssin, *Verkkotaide taidemuotona* -diskurssin sekä *Verkkotaiteen interaktiivisuus* -diskurssin.

²³ Katso kappale 6.2, jossa esittelen Norman Faircloughin upotuskehikon ja sovellan sen omaan tutkimukseeni.

Internet välineenä -diskurssissa verkkotaide tuotetaan ilmiöksi, jota määritetään internetin taiteen esiintuomiselle tarjoamien mahdollisuuksien kautta. Tällöin huomio keskittyy verkkotaiteeseen ilmiönä, joka on nimenomaan internetin avulla vastaanotettavissa olevaa taidetta. Diskurssissa korostetaan internetin roolia verkkotaiteen esiintuomisen välineenä ja esimerkiksi ne piirteet, jotka liitetään internetin rooliin taiteen esiintuomisessa, liitetään myös verkkotaiteeseen. Toisessa diskurssissa verkkotaiteelle etsitään paikkaa taiteen kentältä. Pierre Bourdieun taiteen kenttää koskevan ajattelun kautta tulkittuna, tässä diskurssissa keskitytään etsimään taiteen kentän rajapintaa ja verkkotaiteen edellytyksiä ylittää kentän asettamat rajaehdot. Verkkotaiteen asemaa suhteessa taiteen kenttään tuotetaan esimerkiksi rakentamalla käsitystä verkkotaiteilijuudesta. Kolmannessa diskurssissa verkkotaide tuotetaan taidemuodoksi, jolloin katsotaan, että verkkotaiteella on jo asema taiteen kentässä. Verkkotaidetta lähestytään näin omana taidemuotonaan, jolla on joitain erityisiä piirteitä, jotka erottavat sen muista taidemuodoista. Neljäs diskurssi taas tarkastelee verkkotaiteen ja interaktiivisuuden suhdetta. Verkkotaiteen olemukseen taidemuotona liitetään keskeisinä ominaisuuksina interaktiivisuus ja osallistavuus. Interaktiivisuus määritetään myös hyvin keskeiseksi tekijäksi, joka tekee verkkotaiteesta kiinnostavaa. Interaktiivisuuden kautta verkkotaide kytkeytyy myös tietoteknologian kehitykseen. Tällöin keskustelun ytimessä on internetin kehittyminen entistä yhteisöllisemmäksi toimintakentäksi.

Rakentamani diskurssit tuottavat neljä eri puhetapaa verkkotaiteesta ja sen asemasta taiteen kentässä. Vaikka diskursseja voi tarkastella suhteellisen koherentteina representaationa verkkotaiteesta, kriittiseen diskurssianalyysiin kuuluu myös niiden välisten suhteiden tarkastelu. Olenkin kiinnostunut myös siitä, miten rakentamani diskurssit suhteutuvat toisiinsa. Tarkastelen löytyykö niiden väliltä ristiriitaisuuksia vai lomittuvatko ne toisiinsa sujuvasti aineistosta kumpuavassa keskusteluavaruudessa.

Tätä tutkimusta kirjoitettaessa diskurssien tavoittaminen ja tuottaminen ovat toimineet voimakkaassa vuorovaikutuksessa. Olen tutkijan roolissa tulkinnut aineistoa ja *tavoittanut* sieltä langanpäitä, joista kiinni ottamalla diskurssitapahtuman tasojen yhteenkietoutumisen logiikka on lähtenyt avautumaan. Samalla kun olen ottanut kiinni ja tavoittanut aineistossa läsnä olevia representaatioita verkkotaiteesta, olen aktiivisesti *tuottanut* näille representaatioille myös yhteiskunnallista ja kulttuurista kontekstia ja viitekehystä, eli tunnistanut niiden sosiokulttuurisen kontekstin. Olenkin tutkijana aktiivisesti tuottanut käsitystä

verkkotaiteesta, toki pohjaten tulkintani aineistooni. Diskurssien rakentaminen onkin ollut myös tämän tutkimuksen kohdalla todellisuuden tuottamista ja kerrontaa (esim. Aitamurto 2004, 40).

Koska verkko- tai mediataiteesta tuotetusta puheesta ei ole käsittääkseni tehty diskursianalyyttistä tutkimusta, olen ollut tekemisissä sotkuisen vyyhdin kanssa, jonka langanpäiden etsimiseen ei oikeastaan ole ollut tarjolla valmiita malleja. Diskurssien tuottamisen näkökulma on ollut omassa työssäni ehkä keskeisempi näkökulma, kuin niiden tavoittaminen. Tässä yhteydessä onkin tärkeää huomauttaa, että Live Herring -työryhmän toiminnassa mukana oleminen ja sitä kautta mediataiteen kentällä toimiminen on tarjonnut usein näkökulmia, jotka löytyvät myös keräämästäni aineistosta. Näin kentällä toimiminen ei ole voinut olla vaikuttamatta siihen, kuinka olen aineistoani lähestynyt ja mihin asioihin olen keskittynyt aineistoa lukiessani. Toimijuuteni onkin varmasti herkistänyt joidenkin äänenpainojen kuulemiseen. Tutkimuksen aineistosta voisikin nousta esiin hyvin erilaisia näkökulmia suhteessa verkkotaiteeseen, jos tulkintoja olisi tekemässä joku muu.

8.1 Internet välineenä

Internet välineenä -diskurssissa verkkotaidetta tarkastellaan suhteessa internetiin. Tässä diskurssissa tuotetun puheen keskiössä on internet ja sen ominaisuudet. Diskurssin sisällä internet tuotetaan eri lähtökohdista välineeksi, joka mahdollistaa taiteen esiintuomisen ja vastaanottamisen. Diskurssissa verkkotaide ja internet kytkeytyvätkin kiinteästi toisiinsa. Puhuttaessa esimerkiksi verkkotaiteen kiinnostavuudesta, siihen kytketään internetin ominaisuuksia. Verkkotaide representoidaan ja sitä määritetään näin internetin kautta.

Diskurssia tuotetaan aineistossa puhuttaessa internetistä taiteellisen tuotannon esiintuomisen ympäristönä. Tällöin huomiota kiinnitetään ensinnäkin internetin välineellisyyteen suhteessa taiteellisen tuotannon esiintuomiseen ja näin sen luonne taiteellisen tuotannon mediumina jää huomiotta tässä diskurssissa. Diskurssin sisällä puhutaan myös internetin kautta mahdollistuvasta verkkotaiteen helposta saavutettavuudesta. Samalla huomiota kiinnitetään internetiin globaalina ja demokraattisena ympäristönä, joka takaa kaikille mahdolli-

suuden tuottaa taiteellista sisältöä internetiin ja vastaanottaa sitä sen avulla. Internetin asemaa taiteellisen tuotannon esiintuomisen välineenä tuotetaan myös, kun huomiota kiinnitetään tiedon etsimiseen ja vastaanottamiseen verkkotaiteen vastaanottamisen motivoijana. Aineistossa tuodaan esiin myös internetin ja verkkotaidesivustojen rooli kommunikatiokanavana niin vastaanottajien, kuin taiteilijan ja vastaanottaankin välillä. Tähän diskursiin kytkeytyy myös keskustelu tietoteknologian ja internetin kehityksestä ja sen vaikutuksesta verkkotaiteeseen.

8.1.1 Internet taiteen välittäjänä

Aineistossa rakennetaan käsitystä internetistä taiteellisen tuotannon esiintuomisen ympäristönä ja levityskanavana. Tällöin internetille rakennetaan rooli taiteellisen tuotannon esiintuomisen välineenä. Kun tätä roolia tarkastellaan kriittisestä näkökulmasta, taidekäsitys pohjautuu usein artefakteihin, jolloin taidekokemuksen syntyminen käsitetään mahdollistuvan, kun vastaanottaja kohtaa teoksen fyysisenä objektina. Tämän teeman sisällä artefakteihin pohjaava taide ja verkkotaide erotetaan toisistaan, ja tässä yhteydessä fyysisesti olemassa olevan taideobjektien kautta syntyvä taidekokemus mielletään kiinnostavammaksi ja ”aidommaksi” kuin verkkotaiteen kautta syntyvä taidekokemus.

”On kuitenkin sanottava että kyllä taide livenä jossain, olkoonkin museo taikka galleria niin kyllä se parhaimmillaan pyyhkäisee jalat alta...” (55-vuotias mies, valokuvataiteilija).

Korostettaessa internetin roolia taiteellisen tuotannon välittäjänä tilan kokemisen mahdollisuus kuvataan keskeiseksi suhteessa taiteen vastaanottoon ja taidekokemuksen syntymiseen. Artefakteihin pohjaavan taiteen ja verkkotaiteen välille rakennetaankin tässä kohden vastakohtaisuutta ja verkkotaiteeksi määrittyvät ne verkkoympäristössä esillä olevat teokset, joita vastaanotetaan näyttöpäätteeltä kotiympäristössä. Huomiotta jäävät esimerkiksi teokset, jotka käyttävät internetiä, mutta toimivat esimerkiksi installaatioina ja voivat näin ollen olla esillä myös galleriatilassa.

”Verkkotaiteen puute on sen litteys siinä mielessä, että itse olen tilasta kiinnostunut ja koen taideteokset aina jotenkin tilaan kuuluvaksi. Toisaalta onhan kyberavaruuskin tila, mutta sen mieltäminen ainakin minulle on vielä kehittymisasteella.” (42-vuotias nainen, taidekasvatuksen opiskelija).

”Jos haluan kulttuurielämyksiä, menen museoon ja konserttiin. Verkkosivut eivät tuota samankaltaista kokemusta tai elämystä ainakaan minulle.” (42-vuotias nainen, taidekasvatuksen opiskelija).

Ajatus fyysiseen taideobjektiin tai tilan kautta mahdollistuvasta ”aidosta” taidekokemuksesta on yhdistettävissä Walter Benjaminin käsityksiin taiteen auraattisuudesta. Benjaminin mukaan teoksen fyysinen läsnäolo ja sen kautta rakentuva kokemus sen olemassaolosta juuri tässä hetkessä ja tässä paikassa sekä tietoisuus teoksen perinneyhteydestä ja historiasista rakentavat auraattisuuden kokemusta. Benjamin käsitti tämän kokemuksen rikkoutuvan teknisen jäljentämisen kautta, kun teos irrotetaan omasta ympäristöstään. (Benjamin 1989, 142–144) Benjaminin käsitys taiteen aurasta on nähdäkseen yhdistettävissä ajatukseen taiteen kuulumisesta tiettyyn fyysiseen tilaan. Edellä olevassa sitaatissa yksi vastaajista toteaa esimerkiksi: *”koen taideteokset aina jotenkin tilaan kuuluvaksi” (42-vuotias nainen, taidekasvatuksen opiskelija).* Kytkeytyessään tilaan, jonka voi tuottaa esimerkiksi taidemuseo, -galleria tai kirkko, taide kytkeytyy myös sen tuottamaan kontekstiin. Tälle vastaajalle *”kyber-avaruus”* ei pysty tuottamaan vastaavaa kokemusta.

Kun *Internet välineenä* -diskurssissa verkkotaidetta ja sen tuottamaa taidekokemusta suhteutetaan galleria- tai museoympäristössä esilläolevaan objekti- ja tilakeskeiseen taiteeseen, verkkotaide nähdään kiinnostavana vaihtoehtona silloin, kun esimerkiksi museoihin tai gallerioihin ei ole mahdollisuutta päästä vierailemaan.

”...mutta pääasiassa verkkotaide on aina saatavilla kunhan vaan on internetyhteys –ja tietokone. Eli jos hetkittäin harmistun siitä, etten aina pääse katsomaan jotakin tiettyä näyttelyä paikan päälle museoon, tarjoaa netti yleensä kätevästi taidenautintoja. Tämä on juuri verkkotaiteen paras ominaisuus.” (32-vuotias nainen. FM, museon valvoja).

Aineistossa tietoteknologian ja internetin taiteelliselle tuotannolle tarjoamiin uudenlaisiin ilmaisumahdollisuuksiin viitattiin tässä yhteydessä teknisen lähestymistavan kautta. Aineistossa pohdittiin muun muassa sitä, minkälaista taiteellista tuotantoa pikselien avulla voi toteuttaa ja voiko tietoteknologian avulla tuotettu taide vastata sitä, mihin ihminen on ilman tietoteknologiaa taiteellisessa tuotannossa pystynyt. Tässä suhteessa tietoteknologian

teknologian kykyyn toimia taiteellisen tuotannon mediumina ja näin taiteilijan ilmaisullisena välineenä suhtauduttiin myös epäillen. Näkökulman kautta suhde teknologiaan rakentuu kuitenkin positiivisemmaksi, koska internetin nähdään välineenä myös uudenlaiseen taiteelliseen tuotantoon.

”Verkkotaiteessa on mielenkiintoista se mm. että joku voi luoda koko taiteellisen uransa pikselien avulla ilman paperia ja kynää tai muista välineitä. Toisaalta pohdin voiko sähköisesti tuottaa sitä mihin ihmisen käsi-pää yhteistyö parhaimmillaan pystyy.” (42-vuotias nainen, taidekasvatuksen opiskelija)

Jari Aro on suomalaista determinististä tietoyhteiskuntakeskustelua²⁴ tarkastelleessaan havainnut, että humanismin arvot esitetään aihepiirin mielipidekirjoituksissa yleensä teknologian, sosiaalisen maailman sekä inhimillisen todellisuuden välisenä ristiriitakysymyksenä. Äärimilleen vietyinä tässä näkemyksessä ajatellaan teknologian aiheuttavan vieraantumista itse todellisuudesta. Ajatteluun kytkeytyy myös nostalgian sävyjä: kaipaus kohdistuu esimerkiksi teknologian myötä menetetyiksi käsitettyihin vuorovaikutuksen muotoihin. Aron mukaan näkemyksen keskiössä onkin yleinen arvoja koskeva keskustelu, jossa vastakkainasettelu rakentuu teknologiaan assosioitavien ja inhimillisten arvojen välille. (Aro 2001, 150–151)

Jossain suhteessa samoja äänenpainoja esiintyykin nähdäkseni myös internetin roolia taiteellisen tuotannon esiintuomisen välineenä korostavassa diskurssissa. Diskurssissa ei teknologisin menetelmin tuotettuun taiteeseen suhtaudutaan ripauksella nostalgiaa, kun taas tietoteknologian kykyyn toimia korkeatasoisen tai taitavan taiteellisen tuotannon mediumina suhteudutaan epäillen varsinkin, kun vertailukohtana pidetään inhimilliseksi käsitettävää ”käsi-pää yhteistyötä”. Näin inhimillisyys, joka assosioidaan ihmisen käden ja pään väliseksi toiminnaksi, asetetaan vastakkain tietoteknologian kanssa. Näkemystä korostaa esimerkiksi se, että edellä esittämässäni lainauksessa kirjoittaja liittää perinteisemmillä mediuumeilla tehdyn taiteen inhimilliseen tekijyyteen, kun hän kuvaa sen tapahtuvan käsien ja pään välisenä yhteistyönä. Teknologian avulla toteutettu taide taas kuvataan pikseleiden avulla ja sähköisesti tuotettuna taiteena, jossa taiteilijan tekijyyttä tai asemaa taiteilijana epäillään, teknologian ollessa huomion keskiössä.

²⁴ Teknologisella determinismillä tarkoitetaan näkemystä, jonka mukaan teknologialla on yhteiskunnalliseen kehitykseen ja muutokseen määrittävä asema. (Aro 2000, 143)

Nähdäkseni kysymys on ainakin osittain siitä, että tietoteknologian käyttöön taiteellisen tuotannon mediumina liittyy vierautta. Aki Järvinen on todennut, että digitaalisen taiteen vastaanoton vieraus ja sen tuottama ongelmallisuus juontuu siitä, ”...*että emme ole tottuneet uusien digitaalisten medioiden mahdollisuuksiin tuottaa affektiivisiä, jotka ovat yhtä vahvoja ja rikkaita kuin ne, joita perinteiset taiteenmuodot ja populaarikulttuuri ovat meille tarjonneet*” (Järvinen 1999, 142).

Järvisen näkemys on yhdistettävissä internetin välineellisyyttä korostavaan diskurssiin. Siinä käsitys taidekokemuksesta kiinnittyy nähdäkseni objektikeskeiseen taiteeseen ja taidekokemuksen kuvataan rakentuvan nimenomaan kohdattaessa taideteos fyysisesti olemassa olevana objektina tai ainakin fyysisesti läsnä olevana teoksena. Verkkotaide taas koetaan kiinnostavana ilmiönä, jota on mielenkiintoista seurata ja vastaanottaa, mutta tässä diskurssissa sen avulla ei ole mahdollista kokea vastaavaa taidekokemusta, kuin minkä artefakteihin perustuvan taide voi tuottaa. Kokemuksen ja sen edellytysten kuvauksien voi nähdä ilmentävän nähdäkseni auraattisuuden kaipuuta ja auraattisuus taas yhdistyy diskurssissa objektikeskeiseen taiteeseen. Järvisen ajattelun mukaisesti voisi väittää, että tämän tutkimuksen aineistossa kuvattu verkkotaiteen vastaanoton vieraus siis juontuu siitä, että digitaalisen ympäristön tuottamiin affekteihin ei ole vielä täysin totuttu.

Toisaalta aineistossa tuotiin esille myös internetin kautta tarjoutuva mahdollisuus vastaanottaa sellaista taidetta, jota ei esimerkiksi taidemuseoissa tai -gallerioissa tuoda esiin. Tässä suhteessa internetissä esillä olevan taiteen nähdään avaavan aivan uudenlaisia mahdollisuuksia taiteen kokemiseen ja tätä kautta suhde internetiin taiteellisen tuotannon esiintuomisen välineenä rakentuu positiiviseksi.

”En muista ensimmäisiltä internet vuosiltani mitään tiettyjä verkkotaide sivustoja, mutta näkisin että internetin rooli omassa taiteellisessa heräämisessäni oli tärkeä, sillä netin kautta oli mahdollista nähdä paljon sellaista taidetta mitä fyysisessä ympäristössäni ei ollut.” (25-vuotias mies, kuvataiteilija, uuden median maisteri opiskelija)

8.1.2 Tiedon etsiminen

Kuten internetin käyttöä kuvaavat tilastot osoittavat, keskeisimpiä motiiveja internetin käytölle on tiedon hakeminen ja etsiminen. Viihteellisiin ja ajanviettoon kytkeytyviin tarkoituksiin internetiä käytetään tilastojen valossa vähemmän. (Castells 2002, 193–194) Tiedon ja sen etsiminen keskeinen rooli suhteessa internetin käyttöön nousee esiin myös tämän tutkimuksen aineistossa: tiedon etsimisen tarve mainittiin yhtenä verkkotaiteeseen tutustumisen ja sen vastaanoton motivoijana.

”Etsin verkkotaidesivulta siis samalla tavalla tietoa kuin muiltakin verkkosivuilta. Jos haluan kulttuurielämyksiä, menen museoon ja konserttiin. Verkkosivut eivät tuota samankaltaista kokemusta tai elämystä ainakaan minulle. Toisaalta voin ihastella pitkiäkin aikoja jotakin mainiota kuvateosta monitorini edessä.” (42-vuotias nainen, taidekasvatuksen opiskelija)

”Joskus verkosta saa tietoa mihin ei muualla törmää, myös taiteesta.” (42-vuotias nainen, taidekasvatuksen opiskelija)

Verkkotaiteeksi tässä yhteydessä määrittyvät usein fyysisesti olemassa olevista teoksista tuotettu digitaalinen materiaali tai digitaalinen taide, jolloin esimerkiksi taidegraafikon verkkosivuilla esillä olevat kuvat hänen tuotannostaan nähdään verkkotaiteena (vert. Järvinen 1999, 122). Verkkotaiteeseen tutustumisen ja sen vastaanoton motiivina ei tässä yhteydessä toimi esteettisen elämyksen tai taide-elämyksen tavoittelu, vaan verkkotaidetta seurataan, jotta saadaan tietoa taiteilijoista ja heidän tuotannostaan.

”Aluksi lähdin etsimään eri taidemuseoiden sivustoja ja niiltä sitten eksyilin erilaisille taidesivustoille. Verkkotaidetta on selvästi tullut lisää vuosien varrella tai sitten omat etsijänkykyni ovat harjaantuneet. Edelleen etsiskelen museoiden kokoelmista taidetta sekä erilaisten sivustojen kautta yritän selvittää jonkun taiteilijan tuotantoa.” (42-vuotias nainen, taidekasvatuksen opiskelija)

Tiedon hakemisen merkitykseen ja sen yhteydestä verkkotaiteen vastaanottoon liittyy aineistossa oleellisena tekijänä myös mahdollisuus käyttää internetiä tiedotuskanavana, kun levitetään tietoa taiteesta tai verkkotaiteesta ja siihen liittyvistä projekteista.

”Verkosta on tosin tullut yhä enemmän pr ja cv-foorumi, johon laitetaan tietoa hankkeista, mutta jossa kovinkaan monia hankkeita ei ensisijaisesti julkaista.” (30-vuotias nainen, FT, tutkija, yliassistentti).

Jari Aro on tunnistanut teknologista determinismistä koskevasta keskustelusta yleisesti esiintyvän arvokannanoton, jossa korostetaan teknologian välinelunnetta. Tässä keskustelulinjassa teknologia tehdään hyväksyttäväksi korostamalla sen välineellistä asemaa suhteessa yhteiskunnallisiin käytäntöihin. Aron mukaan tämän kautta pyritään legitimoimaan ajatus tietokoneistumisen vääjäämättömästä kehityksestä. Samassa yhteydessä huomiota kiinnitetään usein myös teknologian hyödyllisyyteen. Näkökulman keskiössä onkin ajatus siitä, että tietoteknologia on hyväksyttävää kun sen käyttö kohdistuu hyödyllisiin ja arvokkaisiin tehtäviin, sen sijaan elämyksiä tavoitteleva käyttö tai muuten normaali elämää liiallisesti helpottava käyttö tekee tietoteknologiasta tuomittavaa. Tietoteknologian itseisarvo, tai sen arvo nautinnon lähteenä siis kielletään. (Aro 2001, 151–152) Aron näkökulma on suhteutettavissa myös tämän tutkimuksen aineistoon. Kuten olen edellä tuonut esiin, internetin välineellisyyden kautta verkkotaidetta määritettäessä taiteen vastaanotolla ei nähdä nautintoa tai esteettistä elämystä tuottavaa luonnetta, vaan tässä yhteydessä vastaanoton motiiviksi määritetään hyödyllisyys tiedon hankkimisen ja etsimisen kautta.

8.1.3 Internetin saavutettavuus

Internetin asemaa taiteen esiintuomisen välineenä rakennetaan myös korostamalla sen taiteen välittämiseksi ja vastaanottamiseksi tarjoamia uudenlaisia mahdollisuuksia. Huomion keskipisteessä on tällöin internetin luonne globaalina ja demokraattisena välineenä, jonka kautta myös taidetta on mahdollista tuoda esiin siten, että se on saavutettavissa ja vastaanotettavissa ajasta ja paikasta riippumattomasti. Ajatus internetistä globaalina virtojen tilana, jossa sinne tuotettu materiaali on kaikkien käyttäjien saavutettavissa kellonajasta ja maantieteellisestä sijainnista riippumattomasti, tulee siis esiin myös aineistossa (Castells 2000,442) Tämä tuotetaan aineistossa tekijäksi, joka tekee verkkotaiteesta erityisen kiinnostavan ilmiön.

”Kait se on se että vaiva on niin pieni, ei tartte välttämättä noustatuoliltaan laisinkaan jos siltä tuntuu.” (55-vuotias mies, valokuvaaja/ valokuvataiteilija)

”Verkkotaiteen ominaisuus on tekee vielä sen seuraamisen niin helpoksi, paikasta ja ajasta riippumattomaksi. Toki verkon välityksellä lähetetään on-line lähetyksiä ja asioita saattaa tapahtua reaaliajassa, mutta pääasiassa verkkotaide on aina saatavilla kunhan vaan on internetyhteys – ja tietokone.” (32-vuotias nainen, FM, museon valvoja).

Kiinnostusta internetin kautta mahdollistuvaan verkkotaiteen edulliseen ja helppoon saavutettavuuteen lisää se, että useat vastaajista ovat taiteilijoita tai tuottavat muuten sisältöjä internetiin. Useat taiteellista tuotantoaan internetissä korostavatkin verkon kautta tarjoutuvaa mahdollisuutta tuoda esiin omaa tuotantoaan hyvin edullisesti. Demokraattisuus ja mahdollisuus tuoda taiteellisesta tuotantoa esiin ilman, että sen sisältöä voidaan rajoittaa, nähdään myös internetin kiinnostavina ja keskeisinä ominaisuuksina. Useassa yhteydessä tuodaan esiin myös internetin kautta tarjoutuva mahdollisuus hyvin laajan, jopa globaalin yleisön tavoittamiseen.

”Kirjoitin kerran kysymykseen ”mikä nettitaiteessa kiinnostaa” seuraavaa: ”Ajatustenvaihdon helppous yleisön kanssa ja julkaisukynnyksen mataluus. Eihän tämä ilmaista ole, mutta huomattavan edullista.” (20-vuotias mies, media-assistentti, medianomi-opiskelija, verkkosivusuunnittelija ja graafinen suunnittelija).

Verkkotaiteen vastaanottajan näkökulmaan kiinnitetään tässä yhteydessä huomiota tuomalla esiin, että internetissä taiteen vastaanottaminen on ilmaista. Näkökulma saavutettavuuteen onkin hyvin käytännönläheinen; internet mahdollistaa taiteellisen tuotannon esiin tuomisen ilman välittäviä instituutioita tai organisaatioita, yksinkertaisesti ja edullisesti.

”Verkkotaiteessa mielenkiintoista on sen saavutettavuus nopeasti ohi asuinpaikkojen ja mahdollisuus saada globaalisti suuret katsojamäärät. Se on yleensä katsojalle ilmaista kuin myös tuotantokustannukset verrattuna painettuihin luetteloihin tai gallerioiden vuokriin on pienet.” (? -vuotias nainen, kuvataiteilija).

Aineistossa tuodaan esiin verkkotaiteen kautta mahdollistuva ”taidenautintojen” vastaanottaminen asuinpaikasta riippumattomasti. Internetin kautta mahdollistuva taidekokemus suhteutetaan tässä yhteydessä museo- ja galleriaympäristössä esitettävään taiteeseen siten, että verkkotaiteen vastaanottaminen koetaan mielenkiintoiseksi vaihtoehdoksi silloin kun taidenäyttelyssä vierailu ei muuten ole mahdollista. Yksi vastaajista esimerkiksi kuvaa verkkotaiteen kiinnostavaksi omaisuudeksi sen, että jos hän ei pääse katsomaan jotain tiettyä museonäyttelyä, tarjoaa internet usein mahdollisuuden tutustua siihen ja kokea näin

taidenautintoja. Kirjoittaja viittaa myös ajatukseen suomalaisen taide-elämän Helsinki-keskeisyydestä. Tässä keskustelussa on viitattu esimerkiksi keskeisimpien kansallisten taidelaitosten sijoittumisesta pääkaupunkiin.

”Eli jos hetkittäin harmistun siitä, etten aina pääse katsomaan jotakin tiettyä näyttelyä paikan päälle museoon, tarjoaa netti yleensä kätevästi taidenautintoja. Tämä on juuri verkkotaiteen paras ominaisuus. Näin se on myös sangen tasapuolinen katsojakuntaa ajatellen. Netti ei tunne Helsinki-keskeisyyttä eikä sille Suomi ole koskaan liian kaukana, kalliiden ja hankalien kulkuyhteyksien takana.” (32-vuotias nainen. FM, museon valvoja).

Verkkotaiteen helppo saavutettavuus liitetään aineistossa myös taiteen arkipäiväistymisestä. Samalla internetin luonne globaalina virtojen tilana, joka on kaikkien saavutettavissa maantieteellisestä sijainnista ja kellonajasta riippumatta, yhdistyy taiteen vastaanottoon ja sen synnyttämään taidekokemukseen. Tässä yhteydessä verkkotaide kuvataan kiinnostavaksi, koska se mahdollistaa taide-elämyksen tai taidenautinnon kokemisen helposti ja vaivattomasti esimerkiksi kotisohvalta, jolloin verkkotaiteen ominaisuus ajasta ja paikasta riippumattomana taiteena tuotetaan kiinnostavammaksi suhteessa artefakteihin pohjaavan perinteisen taidemuseon tai -galleria näyttelytradition kanssa.

”Rakastan verkkotaiteen ajasta ja paikasta riippumattomuutta vastapainona ”fyysisen” taiteen näyttelykeskeisyydelle...” (29-vuotias nainen, TaM & kuvataiteilija, kulttuurikasvatuksen lehtori)

Verkkotaiteen saavutettavuuteen liitetään aineistossa läheisesti myös ajatus internetistä demokraattisena areena, joka on kaikkien tavoitettavissa. Tällöin se tarjoaa myös potentiaalisen mahdollisuuden taiteen vastaanottoon kaikille niille, joilla on mahdollisuus käyttää internetiä. Tämä näkökulman mukaan verkkotaide vastaa *Kulttuuri tietoyhteiskunnassa* -strategiamietinnön lähtökohtaa ja tavoitetta kulttuurin demokratisoimisesta (*Kulttuuri tietoyhteiskunnassa* 2003). Näkökulman mukaan verkkotaiteen vastaanotto takaa mahdollisuuden ”taidenautintoihin” vastaanottajan asuinpaikasta riippumattomasti.

”Voisin sanoa, että verkkotaide osaltaan demokratisoi taidetta. Se on ainakin kaikkien niiden saatavilla, joilla on mahdollisuus käyttää tietoverkkoja.” (42-vuotias nainen, taidekasvatuksen opiskelija)

Aineistossa tuodaan esiin myös verkkotaiteen ja sitä koskevan tiedon löytämiseen liittyvä hankaluus internetissä. Kirjoittajat kuvaavat tiedon etsimisen ja erityisesti löytämisen olevan satunnaista ja verkkotaidesivustoja on heidän mielestään vaikea löytää ja tavoittaa.

”Tiedon löytäminen on hankalaa ja varsin satunnaista, yleensä vain haen kuvia hakusanoin. Kiinnostavat kohteet saavat selaimessani kirjanmerkin jonka avulla seuraan sivustoa hieman aktiivisemmin.” (34-vuotias mies, eläkeläinen)

”Tietoni verkkotaiteesta olen etsinyt ja löytänyt itsenäisesti netin kautta. Koen, että hyviä sivustoja on jopa hieman hankala löytää.” (38-vuotias nainen, medianomi)

”I strongly believe there's something out there for everyone, plus more - the trick is to find it.” (28-vuotias nainen, kuvataiteilija, opiskelija)

Verkkotaidesivustot jäävätkin helposti piiloon internetissä, jossa taloudellisesta vallasta on tullut varsinkin viime aikoina yhä merkittävämpi määrittäjä siinä, mitkä toimijat saavat näkyvyyttä. Kuten aiemmin toin esiin, hakukoneiden toimintalogiikka suosii taloudellista potentiaalia omaavia sivustoja, koska linkityksiä sivuilta toisille, ja sitä kautta saavutettavaa näkyvyyttä, voi tavoitella taloudellisten hankintojen kautta. Verkkotaidesivustot jäävätkin helposti näkymättömiin, koska verkkotaiteilijoilla harvoin on mahdollisuutta näkyvyyden hankkimiseen taloudellisen pääoman avulla. Toisaalta verkkotaiteilijat ovat kehittäneet vaihtoehtoisia tekniikoita, joilla he ovat saaneet huomiota ja kävijöitä sivuilleen. (Stallabrass 2003, 56)

8.1.4 Internet globaalina taiteen esiintuomisen ympäristönä

Kirjoituspyynnössä esitetyissä ohjauskysymyksissä vastaajia pyydettiin pohtimaan, onko heille verkkotaiteen vastaanoton kannalta merkitystä sillä, minkä maalaisia verkkotaideteosten tekijät ovat. Aineistossa tekijän kansalaisuudella, tai sillä, missä teos on tehty, ei nähty roolia suhteessa teosten vastaanottoon. Verkkotaiteen kohdalla keskeisemmäksi ominaisuudeksi määritettiin internetin tarjoama mahdollisuus maailmanlaajuiseen ”verkostoitumiseen”, jolloin taiteilijan ja vastaanottajan maantieteellisillä sijainneilla ei koettu olevan enää suurtakaan merkitystä.

”En näe sillä suurempaa merkitystä minkä maalaisia verkkotaideteoksen tekijät ovat. Tottakai on aina hauska nähdä suomalaisia tai Suomea käsitteleviä teoksia, joita kuitenkin on melko harvassa.” (25-vuotias mies, kuvataiteilija, uuden median maisteri opiskelija)

”Kansallisuus ei ole hankkeiden kiinnostavuuden kannalta itselleni se keskeisin kriteeri ja nettitaiteessahan on nojattu paljon juuri verkostoutumiseen ja maantieteellisten sijaintien ajoittaiseen toissijaisuuteen.” (30-vuotias nainen, FT, tutkija/yliassistentti).

Internet onkin ainakin periaatteeltaan tasa-arvoinen ympäristö: siellä kaikilla on mahdollisuus tuoda esiin haluamaansa materiaalia. Mutta, kun sivustojen alkuperää hahmotetaan domain -nimien kotipaikan mukaan, on havaittavissa, että internetiin tuotetaan sisältöä selkeästi eniten Yhdysvalloista ja suhteutettaessa domain -nimien määrää väkiluun, kehittyneen maailman valta-asema internetin sisällöntuotannossa on huomattava. (Zook 2001 & Castells 2002, 214) Mielenkiintoinen kysymys onkin, kuinka länsimaiden valta-asema vaikuttaa internetin kulttuuriseen sisältöön. Ainakin englanninkielisen materiaalin vallitsevuus on selkeästi havaittavissa internetin sisältöä tutkittaessa. (Stallabrass 2003, 50–51) Verkko-taiteen vastaanottoa voikin tarkastella myös kulttuurisena kysymyksenä. Kiinnostava pohdinnan aihe tällöin on, voiko olettaa, että länsimaiseen kulttuuriperintöön pohjaavaa ja siitä kumpuavaa taidetta on mahdollisuus ymmärtää muista kulttuurisista lähtökohdista, jos saman kulttuuripiirin sisällä olevillakin saattaa olla vaikeuksia teosten mieltämisessä ja määrittämisessä. Esimerkiksi avantgardistiseen traditioon pohjaavan verkkotaiteen vastaanotto voi olla vaikeaa, jos ei tunnista sen viittauskohtaa. (Stallabrass 2003, 54)

Tämän tutkimuksen aineistossa verkkotaiteen vastaanoton kulttuurisidonnaisuuteen viitataan oikeastaan vain pohdittaessa teoksen kielen vaikutusta. Se kuvataan vastaanottoa rajoittavaksi kulttuuriseksi tekijäksi. Vieraskieli mainitaan teokseen tutustumista vaikeuttavana tekijänä, vaikka vastaanottaja muuten olisikin kiinnostunut seuraamaan verkkotaidetta riippumatta sen kulttuurisista lähtökohdista. Teoksen vieraskielisyyttä ei kuitenkaan nähty sen vastaanottoa estävänä tekijänä. Verkkotaide kytketään myös visuaalisuuteen ja se nähdään ilmaisumuotona, jota on mahdollista vastaanottaa, vaikka ei pystyisi kielellistä ilmaisua ymmärtämään.

“I'm interested in internet art from everywhere (that's the beauty of the internet), yet of course, languages generally limit my choices to English - although if I'm feeling energetic I'll look at sites in other languages (pictures usually don't require linguistic understanding).” (28-vuotias nainen, kuvataiteilija, opiskelija).

”Itselleni ei ole merkitystä minkämaalainen verkkotaideteos on - mutta plussaa tietenkkin on, jos se on kielellä, jota ymmärrän.” (36-vuotias nainen, medianomi, web designer).

Aineistossa tuodaan esiin kokemus verkkotaiteen yhdenmukaistumisesta. Tällä viitataan kokemukseen kansallisten ja kulttuuristen erityispiirteiden ilmentymisen vähentymisestä verkkotaiteen alkuaajoista. Näkemyksen mukaan verkkotaide olisikin muokkautunut yhtenäisemmäksi. Vastaaja esittääkin mielenkiintoisen kysymyksen siitä, yhtenäistääkö internet globaalina tiedonvälityksen ja kommunikaation mahdollistavana ympäristönä taiteen vastaanottamista ja sen tekemisen tapoja.

”Jotenkin on sellainen määrittelemätön tunne siitä, että verkon alkuaikoina verkkoteoksetkin heijastelivat enemmän kansallisia ja kulttuurillisia ominaispiirteitä - mutuni on, että verkko on yhdenmukaistanut verkkotaiteen tekemis- ja katsomistapaa. Voisiko olla kehittymässä jonkinlainen maailmanlaajuinen yhteinen luku/katsomistapa?.” (36-vuotias nainen, medianomi, web designer).

Toisessa yhteydessä yhdenmukaistumiseen viitataan matkimisena, ja taidemuotojen yhdenmukaistuminen tai ”apinoinnin” lisääntyminen kytketään internetin luonteeseen tehokkaana taiteen esiintuomisen välineenä. Aineistossa internetiin viitataan tässä yhteydessä esimerkiksi termillä ”levityskanava”. Samassa yhteydessä aineistossa viitataan yhdenmukaistumisen kokemuksen kytkeytymisestä taidegenre ja -trendi ajatteluun.

”Tehokas levitys on selkeästi vaikuttanut siihen, että monet taiteilijat ”apinoivat” toisiaan. Olen huomannut taidetrendien olevan muotigenrejen kaltaisia: uusi innovaatio syrjäyttää edellisen melko nopeaan tahtiin.” (42-vuotias nainen, taidekasvatuksen opiskelija)

Manuel Castellsin mukaan internet muokkaa kommunikaatiota yhtenäisempään muotoon. Tämä tapahtuu Castellsin mukaan siksi, että riippumatta niiden alkuperäisestä mediumista viestit sekoittuvat internetissä toisiinsa, mikä aiheuttaa myös niiden sisältöjen sekoittumista. (Castells 2000, 402). Verkkotaiteen yhtenäistymistä ja jopa maailmanlaajuisen luku- tai katsomistavan syntyä internetin myötä voi nähdäkseni tarkastella Manuel Castellsin käyttämän virtojen tila -käsitteen avulla. Castells kiinnittää virtojen tila -käsitteen *Information*

Age teoksessa esittämässään esimerkeissä paikallisuuteen ja konkreettiseen ympäristöön. Hän käyttää arkkitehtuuria esimerkkinä yhtenäistyvästä kulttuurisesta ilmaisusta. Castellsin mukaan internetin luoma virtojen tila on osaltaan yhtenäistämässä, varsinkin globaalisti keskeisten kaupunkien, arkkitehtuuria, koska niiden arkkitehtuuri on muotoutumassa historiallisesta ja kulttuurisesta taustastaan riippumattomaksi. Tätä kautta virtojen tila onkin Castellsin mukaan tuottamassa postmoderniin ilmaisuun perustuvaa arkkitehtuuria eripuo- lille maailmaa. (Castells 2000, 448–450)

Castells siis kiinnittää *global space of flows* -käsitteen reaali maailmaan ja sen yhdenmukaistumiseen, kun hän liittää sen virtojen tilaa konkreettisella tasolla luoviin solmukohtiin (Castells 2000, 445). Castellsin näkökulma on ymmärrettävä suhteutettuna kymmenen vuoden takaiseen tilanteeseen, jolloin internet oli vasta rantautumassa kotitalouksien ja samalla laajemman väkijoukon käyttöön länsimaissa ja sen vaikutukset olivat vaikeammin todennettavissa. Nyt virtojen tilassa kuitenkin organisoituu huomattavasti suurempi määrä ihmisiä, eli lähes länsimaiset yhteiskunnat ja suuri osa niiden asukkaista. Nähdäkseni se, minkä Castells hahmotti 1990 -luvun puolivälin jälkeen kulttuurisesti dominoivan eliitin toiminnaksi tietoverkossa, on nykyisin suuremman joukon, kuin vain eliitin toimintaa länsimaissa. (vert. Castells 2000, 445–448) Samalla internetin käytön mahdollisuudet myös taiteen ja kulttuurisen materiaalin esiintuomisessa ovat laajentuneet. Castellsin virtojen tilan käsitettä voikin nähdäkseni soveltaa myös internetin sisällä immateriaalisessa muodossa eläviin ilmiöihin, kuten esimerkiksi verkkotaiteeseen ja ajatukseen sen yhdenmukaistumisesta. Virtojen tilaa voi näin tarkastella myös verkkotaiteen kulttuurisia tai historiallisia piirteitä vähentävänä ympäristönä.

Toisaalta huomiota verkkotaiteen yhdenmukaistumisesta voi peilata myös suhteessa verkkotaiteen historiaan ja sen maantieteelliseen ja kulttuuriseen perustaan. Verkkotaiteen alkuaikoina verkkotaidetta tehtiin useissa maissa ja erityisesti Euroopassa. Keskeisiä maita verkkotaiteen ympärillä olivat esimerkiksi Englanti, Venäjä²⁵, Slovenia, Saksa ja Hollanti.

²⁵ Erityisen kiinnostava kulttuurinen tausta verkkotaitelle on löydettävissä tarkasteltaessa Venäjän ja Slovenian asemaa verkkotaiteen tuotannon keskeisinä maina verkkotaiteen alkuaikoina. Näillä alueilla verkkotaiteen tekemistä on mahdollista tarkastella kommunistisen hallinnon taiteen kenttään jättämän jäljen kautta. Neuvostohallinto tuotti ideologisen pohjan marginaalisemman taiteen tekemiselle, koska osa taiteilijoista oli tottunut toimimaan marginaalisessa asemassa pyrkiessään toimimaan vallitsevan ideologian taustalla. Stalla-brassin mukaan verkkotaiteen tekijät asemoituivat tähän asemaan. Infrastruktuuri verkkotaiteen tekemiseen

Yhdysvaltojen merkitys verkkotaiteen tuotannossa alkoi vasta myöhemmin, kun verkkotaiteen vaikutus alkoi näkyä myös taiteellisen tuotannon valtavirrassa ja instituutioiden tasolla. Tämä johtui siitä, että Yhdysvalloissa 1990-luvun alun taloudellinen lama ei näkynyt taidemaailmassa niin voimakkaina reaktioina, kuin esimerkiksi Englannissa. Stallabrassin mukaan Englannissa verkkotaiteellisen tuotannon kehittyminen liittyi lamaan reagoitina syntyneisiin taideilmiöihin. (Stallabrass 2003, 51–53)

Kriittisen tietoyhteiskuntatutkimuksen piirissä on kiinnitetty huomiota siihen, että länsimainen kulttuuri valtaa alaa internetympäristössä ja jättää jalkoihinsa lokaaleja ja kulttuurisidonnaisempia ilmaisuja. Julien Stallabrass on taas kiinnittänyt huomiota siihen, että valtaosa internetiin tapahtuvasta tuotannosta tulee maista, joilla on myös taloudellista ja sosiaalista valtaa (Stallabrass 2003, 51). Tässä suhteessa internetin sisällön voisi väittää noudattavan vallitsevaa globaalia valtatasapainoa. Tätä taustaa vasten huomio verkkotaiteen yhdenmukaistumisesta voisi selittyä Yhdysvaltojen ja sitä kautta myös länsimaisen yhteiskulttuurin vallitsevuuden lisääntymiseen internetissä ja sen kautta yhtenäistyvästä ilmaisutavasta.

8.1.5 Verkkotaide ja kommunikaation mahdollisuus

Aineistossa tuotiin myös esiin internetin rooli uudenlaisia kommunikaation ja keskustelun mahdollisuuksia tuottavana areenana. Samalla internetin luonne keskustelukanavana ja yhteydenpitovälineenä liitettiin myös verkkotaidesivustoihin. Esimerkiksi mahdollisuus kommunikoida taiteilijakollegoiden kanssa taidesuuntauksista ja -ilmiöistä nähtiin yhtenä internetiin taiteen ympärille muodostuneiden toimijoiden tuottamaksi tärkeäksi ja mielenkiintoiseksi mahdollisuudeksi.

rakentui taas esimerkiksi Soros-säätiön kautta. Tarkoituksenaan edistää kansalaisyhteiskunnan kehittämistä entisen neuvostohallinnon paikalle, säätiö tuotti tietoteknologisia fasiliteetteja. (Stallabrass 2003, 51)

”Myöskin verkossa on mahdollisuus luoda ajatusten vaihtoa jonkin taidesuuntauksen sisällöistä ja luoda kontakteja. Tällaista ylläpitää esim Kaliforniassa perustettu ympäristötaiteen online museo greenmuseum.org, jonka palveluita ja toimintaan olen osallistunut (koekaniinina). ” (? -vuotias nainen, kuvataiteilija)

Aineistossa tuotetaan näkemys myös siitä, että internetin kautta tarjoutuu helpompi mahdollisuus taiteilijan ja vastaanottajan väliseen vuorovaikutukseen. Tällöin viitataan internetin tarjoamaan kommunikaatiomahdollisuuteen, jonka kautta myös kynnys esimerkiksi kysymysten esittämiseen ja keskusteluun on alentunut. Näkemyksen mukaan internet tuottaa arkipäiväisemmän kommunikaatioympäristön, mikä helpottaa myös taiteen vastaanottajan hakeutumista kommunikaatioon taiteilijan kanssa.

”Internet tekee taiteesta jollain tavalla arkipäiväisempää. Sillä tavoin se auttaa katsojia lähemmäs taiteilijaa ja antaa oivan pohjan hedelmälliselle keskustelulle.”(20-vuotias mies, media-assistentti, medianomi-opiskelija, freelancer verkkosivusuunnittelija ja graafinen suunnittelija).

Aineistossa viitataan siihen, että tieto verkkotaidesivustoista ja projekteista liikkuu esimerkiksi ammatin tai oppilaitoksen kautta syntyneitä verkostoja pitkin. Useat vastaajat kertoivat saavansa tietoa verkkotaidesivustoista ja projekteista ystäviltään ja kollegoiltaan. Tässä suhteessa näyttääkin siltä, että keskustelua verkkotaiteesta käydään ja samalla tieto verkko-taideprojekteista liikkuu paljon myös epävirallisia ja henkilökohtaisia tiedotuskanavia myöten. Vastausten perusteella voi mielestäni päätellä, että verkkotaiteen ympärille on rakentunut yhteisöllisyyttä, mutta yhteisöllisyyden pohjalla näyttäisi olevan usein myös muita nimittäjiä, kuin vain verkkotaide. Vastanneet eivät useinkaan täsmentäneet, mitä kautta tieto konkreettisesti liikkuu, eli levitetäänkö sivustojen osoitteita esimerkiksi sähköpostin välityksellä, vai tapahtuuko kommunikaatio enemmänkin kasvokkaisessa kontaktissa.

”Yleensä ne tulee vinkkinä jostain tai taiteilijakollega tossa vieressä avaa sanaisen arkkunsa ja kysyy oletkos muuten nähnyt ton...” (55-vuotias mies, valokuvataiteilija)

”Yleensä saan tietää asiasta koulussa, kavereilta tai sitten törmään siihen verkossa tai muissa (musiikki, festivaali tms.) yhteyksissä.” (25-vuotias nainen, graafisen suunnittelun opiskelija).

Aineistossa viitattiin myös siihen, että verkkotaideprojekteja koskevaa tietoa saadaan erilaisten sähköpostilistojen, foorumeiden ja internetin keskustelupalstojen avulla, joten tietoa verkkotaiteesta ja sen projekteista tuotetaan ja jaetaan myös näiden avulla.

”Saan tietoa hankkeista erilaisilta listoilta, tosin olen pudottanut useilta pois. Lisäksi ystävät lähettävät välillä tietoa tekemisistään.” (30-vuotias nainen, FT, tutkija, yliassistentti).

8.1.6 Tietoteknologian ja internetin kehitys

Verkkotaiteen historia ja kehitys on kytkeytynyt ja tulee varmasti jatkossakin liittymään oleellisella tavalla tieto- ja informaatioteknologian kehitykseen. Tähän asti tietoteknologian kehityksen ja taiteelliseen tuotannon yhteys on ollut moniulotteinen; taiteellista tuotantoa on käytetty tietoteknologisen kehitystyön pohjana kun, taitelijoilla on ollut mahdollisuus käyttää uusinta tietoteknologiaa esimerkiksi yritysten ja erilaisten tutkimusinstituutioiden tarjoamien resurssien kautta jo ennen uuden tietoteknologian yksityiskäyttöä. Tarjoamalla informaatioteknologiset resurssinsa taiteilijoiden käyttöön, esimerkiksi tutkimuslaitokset ovat taas pyrkineet kehittämään omaa toimintaansa. Taiteilijoiden tuotantoa ja innovatiivisuutta on siis käytetty tietoteknologian ja sen sovellusten kehitystyössä. Suhde on siis ollut vastavuoroinen. (Moser 1996, xix)

Tämän tutkimuksen aineistossa tuodaan myös esiin verkkotaiteen kytkeytyminen informaatioteknologian ja internetin kehitykseen. Aineistossa korostuu näkökulma, jonka mukaan tietoteknologian kehitys tarjoaa uusia mahdollisuuksia verkkotaiteelliselle tuotannolle.

”Verkkotaiteessa kokeellisuus, rajojen ja uusien esittämistapojen etsintä kulkee mielestäni teknisten innovaatioiden ja ohjelmistojen kehityksen kanssa käsi kädessä. Verkkotaidetta esitellään kyllä nykytaiteen museoissa ympäri maailman, mutta se profiloituu ehkä enemmän kokeellisen taiteen puolelle.” (38-vuotias, nainen, medianomi).

Huomiota kiinnitetään erityisesti avoimen lähdekoodin ja web 2.0 merkitykseen suhteessa verkkotaiteeseen. Avoimella lähdekoodilla viitataan vapaasti ja ilmaiseksi saatavissa ja käytössä olevaan koodiin ja ohjelmistojen koskevaan informaatioon. Keskeistä avoimen lähdekoodin kohdalla on kollektiivisuus. Sen kehittäminen perustuu vapaaehtoiseen ja yhteisölliseen toimintaan: se tapahtuu tuottamalla olemassa olevan koodin avulla ohjelmistojen sekä muokkaamalla ja kehittämällä olemassa olevia. (Halonen 2007, 99) Avoimen lähdekoodin avulla on kehitetty esimerkiksi Linux -käyttöjärjestelmä, josta on kehittynyt merkittävä kilpailija kaupallisille käyttöjärjestelmille.²⁶

Web 2.0 käsitteellä kuvataan alustaa, jonka avulla internetin käyttäjät voivat osallistua ja toimia, kommentoida ja kommunikoida muiden käyttäjien kanssa. Oleellinen ulottuvuus web 2.0 -käsitteessä erityisesti tässä yhteydessä, on myös mahdollisuus luoda ja tuottaa sosiaalisessa interaktiossa. MySpace ja Facebook ovat esimerkkejä sosiaaliseen verkostoitumiseen perustuvista web 2.0 -alustoista. (Goryunova 2007, 153–154) Vaikka käsitteen sisältö on epäselvä, sitä voi hahmottaa tarkastelemalla sen teknisistä ja yhteisölliseen tuotantoon tarjoamista mahdollisuuksista käsin. Teknisesti tarkasteltuna korostuu internetin kehitystä tarkasteleva näkökulma: internet 1.0 tarjoamat mahdollisuudet internetissä tapahtuvaan tuotantoon olivat saavutettavissa vain tahoille, jotka hankkivat tarvittavat ohjelmistot. Tiedon prosessointi oli myös monimutkaisempaa. Teknisesti tarkasteltuna web 2.0 -teknologia tarjoaa internettuottamisen mahdollisuuden kaikille. (Goryunova 2007, 153–154) Käsitteen sisältöä kohtaan on esitetty kritiikkiä. Sen mukaan Web 2.0:n liitetyt ajatukset osallistavuudesta ja yhteistyön kautta mahdollistuvasta tuottamisesta olivat läsnä internetissä jo aiemminkin. Tässä suhteessa kritiikki onkin kohdistunut siihen sisältyvään uutuusarvoon. Kritiikkiä on esitetty käsitteeseen liittyvään voimakkaaseen kaupalliseen kytkökseen. Käsitettä käytetäänkin usein kun viitataan internetin mahdollisuuksiin uudella markkinoinnissa. (Goryunova 2007, 155; 164)

Vapaa lähdekoodi on nähty hyvin merkittävänä tekijänä internetin teknologiselle kehitykselle ja siihen kytkeytyvää ajattelua on pidetty internetin nopean kasvun ytimenä. Internetin kehityksen on esimerkiksi nähty mahdollisena nimenomaan siksi, että sen kehittämiseen tarvittavat ohjelmistot ovat olleet julkisessa omistuksessa. Tätä kautta internetin poh-

²⁶ Suomessa on viimeaikoina käyty esimerkiksi keskustelua siitä, pitäisikö kouluissa siirtyä käyttämään Linux -käyttöjärjestelmää.

jalla oleva koodi on säilynyt vapaassa käytössä ja se ollut myös vapaasti kehitettävissä. Tämän näkemyksen mukaan kaupallisuuden lisääntynyt vaikutus internetissä onkin vaikuttanut kehitystä hidastavasti. Samalla se on vaikuttanut internetiympäristön demokraattisuuteen. Vapaaseen lähdekoodiin perustuva ideologia onkin nähty puuttuvan kaupallistumisen tuottamaan tuotannon yksipuolistumisen, koska se on tarjonnut mahdollisuuden kehittää ohjelmistoja tarvittavilla tavoilla. (Stallabrass 2003, 106–108) Mielenkiintoinen yksityiskohta avoimeen koodiin liittyvän keskustelun ja verkkotaiteen suhteessa on vuonna 1999 Linuxille Ars Electronica -tapahtuman yhteydessä myönnetty Golden Nica -palkinto. Palkinnon myöntäminen Linuxille haastoi verkkotaiteen ja ei-kaupallisen yhteistuotannon erottelun. (Stallabrass 2003, 109–110)

Aineistossa verkkotaiteen ja informaatioteknologian kehitykseen liitetään ajatus taiteellisen tuotannon mahdollistumisesta helpommin ja ennen kaikkea edullisemmin, kun tarvittavia ohjelmistoja on tarjolla vapaasti ja kun ne ovat taiteilijoiden käytössä ilmaiseksi. Esimerkiksi verkkotaideteokseen ei ole tarvetta tuottaa omaa koodia, vaan sen tekemiseen voi käyttää ja muokata jo olemassa olevaa ja vapaassa käytössä olevaa lähdekoodia.

”Myös web 2.0 ilmiöiden kuten avoimen lähdekoodin ja käyttäjien luoman sisällön tarjoama mahdollisuus verkkotaiteelle on kiinnostava asia. Kun tekniikka on vapaasti ja helposti saatavilla taiteilijoilla on mahdollisuus toteuttaa teknisesti vaikeitakin projekteja ilman kalliiden koodareiden palkkaamista.” (25-vuotias mies, kuvataiteilija, uuden median maisteri opiskelija)

8.2 Verkkotaide taiteen kentälle

Verkkotaiteelle hahmotetaan ja rakennetaan kirjoituksissa myös omaa asemaa taiteen kentässä. Tällöin internetin välineellisyyden ympärille rakentuva keskustelu muuttuu taiteen kentän rajapinnan hahmottamiseksi ja verkkotaiteen paikan määrittämiseen suhteessa taiteen kenttään. Pierre Bourdieun taiteen kenttää koskevan teorian valossa tässä diskurssissa hahmotetaan niitä piirteitä, jotka tuottavat verkkotaiteelle paikkaa taiteen kentällä. Verkkotaide nähdäänkin näin ilmiönä, joka pyrkii taiteen kentälle.

Verkkotaiteelle rakennetaan ja tuotetaan aineistossa asemaa taiteen kenttään luomalla käsitystä ammattimaisesta verkkotaiteilijuudesta. Aineistossa verkkotaiteilijuutta rakennetaan diskursiivisesti luomalla ero ammattimaisen verkkotaiteilijuuden ja ei-ammattimaisten toimijoiden välille. Näkemys ilmaistaan aineistossa nimeämällä ei-ammattimaiset toimijat ammattilaisista selkeästi erotettavissa olevalla termillä. Heidä kutsuttiin esimerkiksi ivallisesti ”*mediataide-sohjoiksi*”. Heidän tuotantonsa tuotettiin aineistossa myös selkeästi eroon verkkotaiteilijoiden tuotannosta. Ei-ammattimaiseen verkkotaiteelliseen tuotantoon viitattiin esimerkiksi ”*kököstyksinä*”, jotka rinnastettiin niin sanottuun ”*varteen otettavaan verkkotaiteeseen*”.

”Verkkotaidetta tehdään varmasti määrällisesti paljon. Julkaisukynnys on matala, koska periaatteessa jokainen voi laittaa omia tuotoksiaan esille. Samassa suhteessa –luulisin, ihan oma arvaus- esillä on kuitenkin kököstyksiä varteenotettavaan taiteeseen verrattuna. En kuitenkaan pidä sitä välttämättä huonona asiana, että julkaisukynnys on matala. Uskon edelleen siihen, että aikaa myöten varsinainen taide jää elämään kun taas muu unohtuu.” (32-vuotias nainen. FM, museon valvoja)

Vastaajien asema taiteen tai median parissa toimivina ammattilaisina nousee esiin selkeästi myös tässä yhteydessä. Ei-ammattimaisten verkkotaiteilijoiden toimintaan suhtauduttiin aineistossa hyvin ironisesti. Eräs vastaaja kuvaa omaa suhtautumistaan muiden alan taiteilijoiden tarpeeseen tuottaa itselleen kotisivut ”*hymähtämällä ivallisesti*”. Samalla hän tuottaa oman asemansa media- ja verkkotaiteen osaajaksi suhteuttamalla kotisivujen tekemisen ”*piruettien heittämiseen ilmaan*”, joka hänen mukaansa on paljon vaikeampaa.

”Verkottuminen on muuttanut koko maailman. Jokaisesta taiteilijasta on omasta taiteen alastaan riippumatta tullut oman osaamisensa lisäksi keskinkertainen mediataide-sohija. Tämä on erittäin ärsyttävää, mutta toisaalta aivan pakollinen veto, sillä jokainen artisti tuntuu haluavan itselleen omat pikku kotisivunsa. Hymähdän ivallisesti. Eihän niiden tekeminen nyt niin vaikeaa ole. Minusta vaikeampaa on heittää piruetteja ilmaan...” (30-vuotias mies, TM, mediataiteen kandidaatti)

Ei-ammattimaisen verkkotaiteilijuuden kuvaaminen ironian avulla voidaan selittää Pierre Bourdieun ajattelun avulla. Bourdieun mukaan taiteilijuuden määrittely on yksi taiteen kentällä jatkuvan taistelun alla olevista kysymyksistä. Taistelua käydään siitä, kenellä on määrittelyoikeus suhteessa taiteilijuuteen, sekä samalla myös siitä, kuka taiteilijaksi määrittyy. Bourdieun mukaan taiteilijuuden määrittely voikin muuttua, jos esimerkiksi määrittelyvaltaa omaavien ihmisten määrä esimerkiksi yllättäen kasvaa. (Bourdieu 1993, 42) Nä-

däkseni aineistossa rakentuvaa erottelua ammattimaisen verkkotaiteilijuuden ja ”mediataide-sohijoiden välille voi tarkastella tavoitteena määrittää verkkotaidetta taidemuodoksi ja näin osaksi taiteen kenttää.

Internet välineenä -diskurssin ja verkkotaiteelle asemaa taiteen kentällä rakentavan diskurssin välille rakentuu ristiriitaisuus siinä, kuinka internetin demokraattisuuteen ja saavutettavuuteen suhtaudutaan. Kun puhutaan internetin roolista taiteellisen tuotannon esiintuomisen välineenä internetin saavutettavuus, demokraattisuus ja julkaisukynnyksen mataluus, eli mahdollisuus tuoda esiin omaa taiteellista tuotantoaan ilman rajoitteita, tuotetaan ominaisuudeksi, joka muodostaa osan verkkotaiteen kiinnostavuudesta. Kun huomio sen sijaan keskittyy verkkotaiteeseen taidemuotona ja tavoitteena on määrittää sen asemaa taiteen kentällä, internetin matala julkaisukynnys koetaan ongelmalliseksi ja jopa negatiiviseksi ilmiöksi. *Verkkotaide taiteen kentälle* -diskurssissa esitetäänkin kritiikkiä internetin mahdollistamalle kaikille avoimelle taiteen esiintuomiselle, koska internetissä verkkotaiteilijat sekoittuvat muihin taidetta verkossa esitteleviin, eivätkä näin erotu taiteilijoina. Internet onkin tässä suhteessa taiteen esiintuomisen kannalta mielenkiintoinen ympäristö, sillä kuten aineistossa tuodaan esiin, sinne ei ole rakentunut sellaista legitimoitua toimijuutta, jolla olisi oikeus määrittää, mikä internetiympäristössä on taidetta ja mikä taas ei.

Tässä diskurssissa suhde taideinstituutioon on keskeinen, koska etsittäessä verkkotaiteen paikkaa taiteen kentässä aineistossa tuotetaan näkemystä siitä, että verkkotaidetta ei juurikaan huomioida taideinstituutioiden puolelta. Tähän kaivataankin muutosta ja verkkotaiteen asema kuvataan epätasa-arvoiseksi suhteessa muihin taidemuotoihin. Nimenomaan tämän tilanteen parantamiseksi korostetaan taideinstituutioiden huomioinnin merkitystä.

”Koen, että hyviä sivustoja on jopa hieman hankala löytää. Tarjontaa voisi olla huomattavasti enemmän, myös nk. virallisten tahojen, kuten taidemuseoiden, tarjoamana.” (38-vuotias, nainen. medianomi)

Aineistossa esitetään verkkotaiteen internetjulkaisemista koskeva visio, jonka mukaan tulevaisuudessa verkkotaiteen vastaanotosta tullaan ehkä perimään maksua. Tarve pääsymaksuihin kytketään aineistossa verkkotaiteilijoiden toimeentulon turvaamiseen, mutta nähdäkseni ajatuksen voi liittää myös taidemuodon legitimitietin etsimiseen. Pääsymaksun avulla verkkoteokselle rajattaisiin oma tila verkosta, ja siihen tutustuminen vaatisi maksun suorittamisen. Tällöin taiteen vastaanottaja tulisi tietoiseksi siitä, että hän on tutustumassa

verkkotaideeteeseen. Molempien sekä toimeentulon turvaamisen ja taidemuodon legitimitetin etsimisen näkökulman kautta ajatuksen voi liittää myös verkkotaiteen institutionalisoitumisen ehtojen etsimiseen. Samalla sen voi nähdä viittauksena internetissä esillä olevaa kulttuurimateriaalia koskevaan tekijänoikeuskeskusteluun.

”Luonnollista kehitystä kaikei verkkotaiteellekin on joskus tulevaisuudessa mahdolliset pääsyt katsomaan sivustoja ja teoksia sillä ihmiset tarvitsee ruokarahansa.” (? -vuotias nainen, kuvataiteilija).

8.3 Verkkotaide taidemuotona

Verkkotaide taidemuotona -diskurssissa verkkotaide tuotetaan taidemuodoksi, joka sijoittuu taiteen kenttään. Samalla se suhteutetaan kentän muihin toimijoihin. Kun verkkotaide kuvataan taidemuodoksi, sille etsitään myös paikkaa taiteen kentässä. Erityisesti tässä diskurssissa taiteen kentästä puhutaan Bourdieun käsitteiden avulla. Taiteen kenttä ja taideinstituutio käsitteitä käytetään usein.

Diskurssia luodaan tuottamalla verkkotaide omaksi taidemuodokseen monista eri lähtökohdista. Käsitystä verkkotaiteesta rakennetaan ensinnäkin tuottamalla käsitystä verkkotaiteen erityispiirteistä. Tällöin eritellään ja kuvataan niitä piirteitä, jotka tekevät verkkotaiteesta oman, muista taidemuodoista erottautuvan taidemuodon. *Verkkotaide taidemuotona* -diskurssia rakennetaan myös kuvaamalla verkkotaide vielä kehittyväksi taidemuodoksi, jonka aseman taiteen kentällä odotetaan tulevaisuudessa muuttuvan. Näkemykseen liittyy ajatus verkkotaiteen aseman paranemisesta ja vakiintumisesta taiteen kentällä. Verkkotaiteesta puhutaan aineistossa myös aikamme avantgardena, jolloin se taas nähdään uutena taidemuotona, joka tämän näkökulman mukaan se asettuu Bourdieun ajattelun mukaisesti taiteen kentän autonomiseen osaan (Bourdieu 1993, 63). Aineistossa verkkotaiteen avantgardistiseen luonteeseen liitetään myös kriittisyys. *Verkkotaide – taidemuoto taidemuotojen joukossa* -teemassa verkkotaide kuvataan taidemuodoksi muiden taidemuotojen rinnalle. Tämän näkökulman mukaan sen taidemuodoksi määrittymisen ja samalla arvioimisen perusteet ovat samat kuin muillakin taidemuodoilla.

Kaksi viimeistä teemaa, jotka olen sijoittanut *Verkkotaide taidemuotona* -diskurssiin rakentavat hieman erilaista näkökulmaa verkkotaiteesta. Ne kuitenkin tuottavat käsitystä verkkotaiteesta taidemuotona ja taiteen kenttään sijoittuvana ilmiönä, joten ne kuuluvat osaksi *Verkkotaide taidemuotona* -diskurssia. Puhuttaessa ”nettikuplan puhkeamisesta”, aineistossa tuotetaan näkemystä verkkotaiteen aseman huononemisesta. Lähtökohdan mukaan verkkotaiteen asemaa on syönyt yleisen mielenkiinnon väheneminen internetiä kohtaan ”nettikuplan puhkeamisen” myötä. *Mediataiteen hybrisoituminen* -teeman sisällä tuotetaan taas näkemys verkkotaiteen erityisyyden häviämisestä ja sen sulautumisesta osaksi laajempaa muutosta, mediataiteen hybridisoitumista. Näiden teemojen sisällä verkkotaiteen korostaminen uutena ja erityisenä taidemuotona, jonka tulevaisuuteen liitetään suuria odotuksia, kääntyy pessimistisempään näkemykseen varsinkin suhteessa verkkotaiteen tulevaisuuteen.

8.3.1 Verkkotaiteen erityisyys

Verkkotaiteelle tuotetaan aineistossa myös selkeä paikka itsenäisenä taidemuotona taiteen kentässä. Ari Hirvensalon mukaan taidemuodon legitimoituminen taiteen kentälle tapahtuu symbolisen taistelun kautta: taistelussa taidemuoto erotetaan muista taidemuodoista määrittelemällä sille erityisiä piirteitä. (Hirvensalo 2004, 5-6) Tämän tutkimuksen aineistossa verkkotaiteelle tuotetaan itsenäistä asemaa taiteen kentällä argumentoimalla, että verkkotaiteella on oma taiteellinen ilmaisumuotonsa. Samalla tuotetaan eroa diskursiivisesti erityisesti museo- tai galleriaympäristössä esillä olevaan taiteeseen.

Tämän tutkimuksen aineistossa verkkotaiteen erityisyyttä ja omalaatuisuutta suhteessa artefakteihin perustuvaan taiteeseen korostetaan, tuottamalla verkkotaiteelle omaa siitä eroavaa olemusta. *Verkkotaiteen erityisyys* -teeman sisällä onkin nähtävissä sama erottelu artefakteihin perustuvan taiteen ja verkkotaiteen välillä kuin *Internet välineenä* -diskurssissa. Tässä yhteydessä verkkotaiteen kiinnostavuus rakentuu verkkotaiteen ja artefakteihin pohjautuvan taiteen eron kautta. Verkkotaide on kiinnostavaa, sillä internet taiteellisen tuotannon mediumina ja sen välineenä tarjoaa taiteelliseen ilmaisuun sellaisia mahdollisuuksia, joita ilman teknologiaa ei pystytä tuottamaan.

“I like galleries and scenarios representative of the 'real world' that enable you to experience the 'real world' in such a way you would never actually be able to experience it.” (28-vuotias nainen, kuvataiteilija, opiskelija).

Keskeiseksi verkkotaidetta määrittäviksi tekijöiksi tuotetaan tässä puhuttavassa tietoteknologia, tietokone ja erityisesti internet. Verkkotaiteen keskeisenä ominaisuutena pidetään sitä, että se välitetään internetissä. Samalla verkkotaide käsitetään kiinteästi tietoteknologiaan kytkeytyväksi ilmiöksi ja tietoteknologia ja internet nähdään verkkotaiteen olemassaolon edellytyksinä. Ilman tietokonetta ja internetiä verkkotaidetta ei voi olla olemassa.

”-92 bbs purkeissa oli selvä suunta, mitä verkkotaide voisi olla. ASCII-arttia, se on myös ääntä, se on kuvaa. Jopa videokuvaa, noin mediansa puolesta. Se ei ole hajuja tai kosketusta.

Ihmisillä ei ole vielä mitään käsitystä, miten tietokoneet toimivat.

Ei ole verkkotaidetta ilman sitä soittavaa mediaa, sitä kummallista tietoboxia edessämme.” (30-vuotias mies, mediataiteen kandidaatti/ taiteen maisteri)

”Perusedellytys verkkotaiteelle on, että se julkaistaan verkossa. Se on olemassa vain sähköisessä muodossa. Sinällään verkkotaiteeseen voidaan vapaasti yhdistää perinteisiä taidemuotoja (maalaukset, elokuva, performanssi jne.), mutta keskeisesti siihen liittyy teknologia (tietokone). Verkkotaide on ”perinteisesti” kokeillut ja testannut teknologiakehityksen mukanaan tuomia mahdollisuuksia. Näin sen muotoa on mahdotontakin määritellä.” (32-vuotias nainen. FM, museon valvoja).

Toisaalta taiteen esittäminen tietoteknologian ja internetin välityksellä ei riitä verkkotaiteen määritelmäksi tässä yhteydessä, vaan verkkotaiteelta vaaditaan myös tietoteknologian ja internetin erityisominaisuuksien hyödyntämistä. Tässä diskurssissa esimerkiksi Louvren kotisivut eivät määrity verkkotaiteeksi.

”Nykyään en ajattele enää digitaalisia kuvia sisältäviä netti gallerioita verkkotaiteena, sillä nämä kuvat voitaisiin yhtä hyvin esittää myös fyysisessä galleria ympäristössä. Teoksen esitystavan täytyy siis olla riippuvainen internetin funktioista ja kontekstista, eli toimiakseen teos vaatii internetin tarjoamaa globaalia reaaliaikaisen levityskanavan ja mahdollisuuden vuorovaikutteiseen viestintään eri puolilla maailmaa.” (25-vuotias mies, kuvataiteilija, uuden median maisteri opiskelija)

”olen tässä suhteessa ehkä vanhakantainen, mutta nettitaiteessa on oma mediasidoksensa - eli esim. Louvren sivut eivät minulle edusta nettitaidetta.” (30-vuotias nainen, FT, tutkija, yliassistentti).

Erona internetin välineellisyyttä kuvaavaan diskurssiin on se, että verkkotaiteen erityisyyttä korostavassa diskurssissa tieto- ja viestintäteknologian tarjoamat uudenlaiset mahdollisuudet liitetään taiteellisen tuotannon tuottamiseen, ei vain sen välittämiseen. Internet ei määrity tässä yhteydessä vain taiteen välityskanavaksi, vaan huomio keskittyy sen taiteelliselle tuotannolle tarjoamiin uudenlaisiin ilmaisullisiin mahdollisuuksiin. Verkkotaidetta kuvataan aineistossa jopa erillisenä mediumina.

“Internet art is another medium. I believe that internet art is most often something separate to for example a gallery installation and should be treated differently.” (28-vuotias nainen, kuvataiteilija, opiskelija).

Esimerkiksi internetin avulla mahdollistuva interaktiivisuus tuotetaan aineistossa verkkotaiteen ominaisuudeksi, joka tekee siitä erityisen kiinnostavaa. Tarkastelen verkkotaiteen ja interaktiivisuuden suhdetta tarkemmin, kun esittelen *Verkkotaide interaktiivisuuden ja osallistumisen areenana* -diskurssin kappaleessa 8.4.

Hirvensalon mukaan opetusministeriön 1996 julkaisemassa *Mediataidemuistiossa* media-taide erotetaan siis perinteisistä taidemuodoista nimenomaan korostamalla sen luonnetta ei-välinekeskeisenä ja monialaisena taidemuotona (Hirvensalo 2004, 54). Hirvensalon huomion voi heijastaa myös tämän tutkimuksen aineistoon, jossa verkkotaiteen muista taidemuodoista erottavaksi ominaisuudeksi tuotetaan verkkotaiteen multimediallisuus eli mahdollisuus yhdistää erilaisia mediuumeja, kuten kuvia, liikkuvaa kuvaa sekä ääntä toisiinsa. Aineistossa eroa rakennetaan tässäkin yhteydessä erityisesti suhteessa artefakteihin perustuvaan taiteeseen.

“Verkkotaideteokset ovat oma ilmaisullinen taiteenlajinsa. Eli verkossa on mahdollista esittää asioita, joita ei ehkä muuten pystyisi kuvallistamaan. Kuvaan saa liitettyä äänen ja kuva voi muuttua yhdellä klikkauksella toiseksi. Joskus on vaikea sanoa onko kyseessä enemmän ääni- vai kuvateos. Taide kaipaa rajattomuutta ainakin genrejen suhteen.” (42-vuotias nainen, taidekasvatuksen opiskelija).

Verkkotaiteen multimediallinen luonne yhdistetään aineistossa myös sen tuottamaan kokemukseen. Multimediallinen ja audiovisuaalinen kokemus käsitetään tässä yhteydessä voimakkaammaksi, ja tämä mainitaan kiinnostusta herättävänä tekijänä suhteessa verkkotaiteeseen.

*“Myös se, että verkkotaide mahdollistaa (liikkuvan) kuvan ja äänen yhteensovittamisen on minua kiehtova puoli. Audiovisuaalinen kokemus on aina voimakkaampi kuin pelkkä visuaalinen. Näin ajatteli jo Laszlo Moholy -Nagy (Bauhau-
sin opettaja ja kineettinen taiteilija).” (25-vuotias nainen, graafisen suunnittelun opiskelija)*

Toinen tapa lähestyä verkkotaiteen erityisyyttä ja sen suhdetta tietoteknologiaan ja tietoverkkoon, on keskustelu sen ajankohtaisuudesta ja sen kytkeytymisestä nykyhetkeen. Verkkotaide tuotetaan aineistossa nykyhetken kuuluvaksi ja sitä heijastelevaksi taide-
muodoksi. Tällöin viitataan sen kiinnittymiseen internetiin ja tätä kautta verkkotaide kytke-
tään myös jatkuvasti kehittyvään tietoteknologiaan. Verkkotaide kuvataan aikakau-
temme kuvaksi.

*“It’s a sign of our times and it can express the type of environment our global so-
ciety now has to confront. Therefore, as with any art movement or technological
development, it is important.” (28-vuotias nainen, kuvataiteilija, opiskelija)*

8.3.2 Verkkotaide lapsenkengissä

Verkkotaide tuotetaan aineistossa myös nuoreksi taidemuodoksi, joka on jatkuvassa kehi-
tyksessä. Tähän viitataan esimerkiksi kuvaamalla verkkotaide lapsenkengissä olevaksi tai-
demuodoksi. Tällöin ajattelussa vallitsee selkeä näkemys siitä, että verkkotaide on itsenäi-
nen taidemuoto, mutta se ei ole vielä lyhyen historiansa vuoksi saavuttanut kehityksensä
huippua. Näkemukseen liittyy usko siihen, että verkkotaide tulee kuitenkin vielä saavutta-
maan vakiintuneemman aseman taiteen kentässä. Näkemystä tuotetaan esimerkiksi kielelli-
sillä ilmaisuilla: ”hakee paikkaansa”, ”on lapsenkengissä” sekä ”merkitys kasvaa”. Myös
sanaa ”vielä” käytetään aineistossa usein kuvaamaan sitä odotuksen tunnelmaa, mikä verk-
kotaiteen aseman parantumiseen esitetään.

*“Verkkotaiteen asema taiteen kentällä on mielestäni lapsenkengissään.” (38-
vuotias nainen, medianomi).*

*“Merkitys kasvaa entisestään tulevaisuudessa. Uusia muotoja kehittyy mediatai-
teen kentässä varmasti.” (34-vuotias, TM, toiminnanjohtaja).*

Aineistossa viitataan erityisesti siihen, että verkkotaide hakee vielä paikkaansa taiteen kentässä, erityisesti suhteessa taideinstituutioon. Aineistossa verkkotaiteella nähdään olevan jollain tasolla tunnustettu asema taiteen kentällä, mutta sen odotetaan edelleen nousevan tasa-arvoisempaan asemaan suhteessa muihin taidemuotoihin. Verkkotaiteen aseman odotetaan kehittyvän niin, että se huomioitaisiin tasa-arvoisemmin apurahojen jaossa sekä taidemuseoiden ja -gallerioiden toiminnassa. Tätä kautta myös odotetaan verkkotaidetta kohtaan osoitetun arvotuksen lisääntyvän. *Verkkotaide lapsenkengissä* -teeman sisällä käsitystä verkkotaiteesta leimaa positiivinen kehitysusko. Aineistossa tuodaan esiin esimerkiksi näkemys verkkotaiteen paremmasta tulevaisuudesta, kun tulevaisuudessa päättävässä asemassa olevat henkilöt ovat tutustuneet jo verkkotaiteeseen. Näin sen aseman taiteen kentässä voi vastaajan mukaan odottaa olevan huomattavasti parempi.

”Perinteisellä taiteen kentällä verkkotaiteen asema taitaa olla aika huono, mutta tulevaisuudessa, missä taideapurahoista ovat päättämässä ikäluokat jotka ovat kasvaneet internetin kanssa, verkkotaiteen asema tulee olemaan erittäin hyvä sillä se on heille tuttua taidetta.” (25-vuotias mies, kuvataiteilija, uuden median maisteri opiskelija)

”Verkkotaiteen merkitys taiteen kentällä kasvaa kaiken aikaa. Onhan se taidemuotona vielä kovin nuori ja hakee varmasti vielä hieman paikkaansa vanhojen taidemuotojen keskuudessa. Samalla se mahdollistaa kokonaan uudenlaiset maiden ja mantereiden väliset yhteisötaideprojektit ja niiden globaalin seuraamisen. Ajattelen, että verkkotaiteella on omat vahvat tukijansa ja taidemaailmassa vaikuttavat pitävät verkkotaidetta arvossaan ja pitävät sitä jo tasavertaisena muihin taidemuotoihin nähden. Luulen kuitenkin, että suuri osa ihmisistä ei vielä pidä verkossa olevaa taidetta ihan oikeana taiteena. Ajatellaan, että verkkoon tehdään tai laitetaan jotakin lisämateriaalia, mitä ei muuten saada fyysisesti esille.” (32-vuotias nainen. FM, museon valvoja).

Mielenkiintoinen juonne *Verkkotaide lapsenkengissä* -teemassa on se, että verkkotaiteen asemaa taiteen kentässä ja sen kehitystä verrataan aineistossa siihen kamppailuun, jonka valokuvataide on käynyt viime vuosikymmeninä taidemuodon statuksen saavuttamiseksi.

”Verkko tulee jättämään kulttuuriin ja taiteeseen pysyvät jäljet kuten aikoinaan valokuvauksen keksiminen. Siihen meni aikaa ennen kuin valokuvaus hyväksyttiin taiteeksi.” (? -vuotias nainen, kuvataiteilija.)

”Toisaalta omassa työssäni museovalvojana törmään edelleen myös siihen, että kadulta henkilö tulee hetken mieltäjohteesta näyttelyyn. Kun esillä on ”vain” valokuvia, hän kysyy missä olisi esillä ”sitä oikeaa” taidetta. Otaksun kysyjän tarkoittavan maalaustaidetta, mieluiten öljyvärimaalauksia. Näin sarkastisesti totean, että siihen voi mennä aikaa ennen kuin verkkotaide ihan yleisesti katsotaan yhdeksi, täysiarvoiseksi, taidemuodoksi.” (32-vuotias nainen. FM, museon valvoja).

Vertaus valokuvataiteeseen on ymmärrettävissä, sillä valokuvataiteen saavuttama asema taiteen kentässä on ollut pitkäaikaisen kamppailun tulosta. Valokuvauksen asema taiteen kentällä alkoi vahvistumaan Suomessa varsinaisesti vasta 1960-luvun lopusta lähtien, kun valokuva nostettiin 1965 taidehallinnon ja valtion tuen piiriin kamerataiteen ominaisuudessa yhdessä elokuvan kanssa. Valokuvataiteen institutionaalinen pohja rakennettiin Suomessa sen jälkeen, 1970–1990-luvuilla. Valokuvateoksia ei kuitenkaan hyväksytty kuvataiteen vuosittaisiin katselmuksiin ennen 1990-luvun alkua ja vaikka valokuvataiteen instituutiorenne oli siis jo silloin kehittynyt, 1990-luvun alkupuolella tehdyssä valokuvataiteilijoiden asemaa kartoittaneessa selvityksessä Sari Karttunen epäili, onko edes mahdollista tarkastella itsenäistä valokuvataiteen kenttää Pierre Bourdieun kenttäteorian mukaisesti. (Elovirta 1992, 416- 418 ja Karttunen 1993, 10) Valokuva lunasti kuitenkin asemansa taiteen kentällä: Opetusministeriö julkaisi vuonna 2001 Marjatta Tikkasen selvityksen valokuvataiteen kentästä, jonka otsikossakin tuotiin esiin, että valokuvataiteen ja sen instituutioiden katsottiin muodostavan oman kenttensä. (Tikkanen 2001)

8.3.3 Aikamme avantgarde

Verkkotaide tuotetaan aineistossani myös avantgarden traditioon kiinnittyväksi taidemuodoksi. Tarkastelen tässä yhteydessä aineistosta kumpuavia verkkotaiteen avantgarden traditioon liittäviä näkökulmia ja kytken ne Asko Mäkelän tekemään avantgarden tyypillisten piirteiden erotteluun. Mäkelän mukaan avantgardelle on ensinnäkin tyypillistä uusien materiaalien, tekotapojen ja teknologioiden ilmaisullisten mahdollisuuksien kokeileminen ja tutkiminen. (Makelä 1996, 41) Aineistossa verkkotaiteesta puhutaan innovatiivisena ja kokeilevana taidemuotona, joka toimii taidetta ja sen esiintuomisen mahdollisuuksia internetin käytön kautta jopa vallankumouksellisesti muuttavana.

”Verkon koen olevan uusi taiteen esiintymisfoorumi, vallankumouksellinenkin. Taide on pitkään pyrkinyt määrittelemään itseään epäkaupalliseksi ja olevansa irti esineellisyydestä, objetista joka on myytävänä ja joka sijoituskohteena arvotetaan voi kasvaa. Joka pyrkimys on ristiriidassa perinteisen taiteen kanssa, jossa on sääntönsä montako veistosta saa valaa samasta teoksesta ja osa arvosta syntyy juuri siitä uniikiudesta, ettei jokainen voi sitä kotiinsa viedä katseltavakseen. Toistaiseksi verkko toimii vallankumouksellisesti. Se ohittaa myös kaikki vallanpitäjät kysymättä lupaa saako tilaa tulla esille taiteena sille tarkoitetuissa tiloissa ja mediassa!” (? -vuotias nainen, kuvataiteilija).

”Verkkotaiteessa usein tehdään ensimmäisenä innovatiivisia kokeiluja.” (58-vuotias nainen, TaL, graafinen suunnittelija ja kuvatutkija, opettaja)

Mäkelän mukaan avantgardelle tyypillisiä piirteitä ovat myös ”...(2) tekijän, teoksen ja taideinstituution kriittinen ja itsereflektiivinen tarkastelu; (3) yhteiskunnan ja kulttuurin tilanteen problematisointi taiteen keinoin, mukaan lukien erilaiset yhteiskuntafilosofiset ja utooppiset konstruktiot” (Makelä 1996, 41). Verkkotaiteen voi tämän tutkimuksen aineiston valossa liittää avantgardeen myös näiden piirteiden kautta: verkkotaiteeseen liitetään aineistossa aktivistinen ja kriittinen vire.

”Yleensä se [verkkotaide] tuo mukanaan jotakin uutta ja olen jotenkin tottunut yhdistämään verkkotaiteeseen tietyn kriittisyyden vaikka en nyt äkkiseltään keksikään mistä se johtuu.” (32-vuotias nainen, FM, museon valvoja).

Kriittisyys suhteessa institutionalisoituneeseen taidemaailmaan nähdään aineistossa yhtenä verkkotaiteen keskeisenä ominaisuutena, joka tekee siitä omaleimaisen. Tässä suhteessa aineistossa verkkotaide irrotetaan ja määritetään erilleen esimerkiksi taidemuseoista ja -gallerioista. Tämä tuotetaan myös yhdeksi ominaisuudeksi, joka tekee verkkotaiteesta kriittisen ja samalla kiinnostavan taideilmiön.

”Verkkoprojekteissa on viehättävää avoimuus ja saatavuus, itseäni kiinnostavissa hankkeissa myös kriittinen/yhteiskunnallinen vire. Ympäristön avoimuus ja aktivismi-kytkökset tekevät netistä aika erilaisen foorumin kuin museot tai galleriat.” (30-vuotias nainen, FT, tutkija, yliassistentti).

Julien Stallabrassin mukaan erityisesti verkkotaiteen alkuaikoina verkkotaiteilijat olivat kiinnostuneita tietoverkon ja internetin erityisluonteesta. Verkkotaide reagoikin tuolloin usein tietoverkossa tapahtuneisiin muutoksiin ja esimerkiksi kaupallisten toimijoiden vaikutuksen kasvu internetissä aiheuttivat reagointia myös verkkotaiteessa. (Stallabrass 2003, 34) Myös aineistossa verkkotaiteeseen yhdistetään kriittisyys myös omaa välityskanavaan-

sa tai mediumiaan internetiä kohtaan. Kirjoittaja näkee verkkotaiteen omaavan kriittistä potentiaalia, erityisesti suhteessa internetin kaupallistumiseen ja suhteessa kapallisten tahojen toimintaan internetissä.

”Internetin näkökulmasta katsottuna näen että verkkotaiteella on tärkeä rooli kriittisenä ajatusten herättäjänä internetin olemuksesta. Verkkotaiteen nimissä voidaan kyseenalaistaa kaupallisten tahojen tapoja toimia netissä.” (25-vuotias mies, kuvataiteilija, uuden median maisteri-opiskelija)

Kaupallisuutta kritisoivaa taidetta voidaan nähdäkseni tarkastella taiteena, joka problematisoi yhteiskunnan ja kulttuurin tilaa. Tällöin verkkotaidetta voidaan myös tarkastella Mäkelän erottelun mukaisesti avantgardistisena taiteena. (Makelä 1996, 41)

Jos internet kehittyikin demokraattisena ympäristönä, sen kehitys ja suosion kasvu on luonut pohjan internetin kaupallistumiselle ja samalla sen vähintäänkin tukenut globaalin talouden syntyä. Tämä kehitys on Stallabrassin mukaan synnyttänyt voimakkaan anti-korporatiivisen liikehdinnän internetiin. Siihen kytkeytyvät aktivistiset liikkeet käyttävät internetiä foorumina, jonka kautta levitetään informaatiota ja organisoidaan erilaisia protesteja, joiden kautta vastustetaan kaupallisen kulttuurin ylivaltaa. (Stallabrass 2003, 80)

Tässä suhteessa internetin voi katsoa toimivan edelleen demokraattisena foorumina. Hallitsemattomana ja kontrolloimattomana kommunikaatioympäristönä se tarjoaa mahdollisuuden myös mielipiteenilmaisuille, joille ei muutoin löydy tilaa julkisessa keskustelussa. Se kuinka paljon näkyvyyttä mielipide internetin tietovirrassa saa, onkin toinen kysymys. (Stallabrass 2003, 82–82)

Kuten aineistossa nousee esiin, myös verkkotaiteessa on tuotettu taideprojekteja, jotka ovat kritisoineet internetin kaupallistumista ja kaupallisten tahojen valta-asemaa internetissä. Kiista etoy -taidekollektiivin ja eToys -internetlelukaupan välillä on yksi esimerkki tästä. Kiistan lähtökohtana on nimien yhdenmukaisuus: lelukaupan ja taidekollektiivin domain -nimiä erotti vain yksi kirjain. Näistä taidekollektiivi oli rekisteröinyt nimensä aiemmin. EToys:n asiakkaat eksyivät taidekollektiivin sivustolle, ja yritys sai valituksia asiakkailta, jotka olivat etoy -taidekollektiivin sivulla törmänneet alastomuuteen ja ”säädettömään” sanastoon. Yritys haastoi kollektiivin oikeuteen ja oikeus määräsi etoy -kollektiivin sivuston suljettavaksi perusteenaan niiden lapsille mahdollisesti aiheuttama haitta. Yritys tarjosi etoy -kollektiiville myös taloudellista korvausta nimen muuttamisesta. Kollektiivi kuitenkin

kin kieltäytyi tarjouksesta. Se perusti toisen sivuston, jossa tapahtunutta käytettiin taiteellisen tuotannon pohjana. Toinen verkkotaidekollektiivi RTMark hyökkäsi myös EToys:aa vastaan julkaisemalla kampanjan, jonka tavoitteena oli yrityksen tuhoaminen ohjelman avulla, joka tukkii yrityksen sivustojen toiminnan. Isku ajoitettiin joulusesonkiin ja lopputuloksena oli, että yrityksen pörssikurssi tippui roimasti, koska sivuston käyttäjämäärä ei pystytty enää seuraamaan. Suoraa syy-seuraus suhdetta protestikampanjan ja osakkeiden kurssilaskun välillä on vaikea todistaa, mutta esimerkiksi kurssin laskun alku voidaan ajoittaa kampanjan alkuun. Lopulta yritys lopetti oikeustaistelun. (Stallabrass 2003, 96–101)

Vaikka etoy:n oikeustaistelua ja tuloksellista haittakampanjaa ei nähtäisikään taiteena, esimerkki osoittaa, millaista voimaa voi taiteellisen toiminnan pohjalla olevalla ideologialle rakentua internetissä. Syy, miksi etoy ei suostunut sopimaan oikeustaistelua, oli pitäytyä kollektiivin ideologiaan kuuluvassa radikaalin toiminnan periaatteessa (Barliant 1999). Toinen yksityiskohta, joka kytki protestikampanjan verkkotaiteelliseksi toiminnaksi, on siinä käytetty ohjelma, Floodnet. Floodnet on verkkotaiteilija Brett Stalbaumin kehittämä ohjelma, jonka hän on itse nimennyt esimerkiksi käsitteellisestä verkkotaiteesta. *“Flood-Net is an example of conceptual net.art that empowers people through activist/artistic expression.” (Stalbaum).* (Stallabrass 2003, 99)

Verkkotaide kytetään aineistossa historiallisen avantgarden traditioon myös suoraan, suhteuttamalla ja vertaamalla sitä dadaismiin. Verkkotaiteeseen yhdistetään kapinallisuus ja alakulttuurisuus ja ilmiönä se yhdistetään aineistossakin 1900-luvun alun avantgardistisiin liikkeisiin.

”Ehkä verkkotaidetta voisi jollain lailla luonnehtia taiteen alakulttuuriksi. Se on mielestäni kapinallinen, niinkuin graffitikin on, tai dadaismi oli.” (25-vuotias nainen, graafisen suunnittelun opiskelija).

Kapinallisuus ja alakulttuurisuus voidaan nähdäkseni tulkita kulttuurisen ja yhteiskunnallisen tilanteen kritisointina, mutta samalla se voidaan nähdäkseni yhdistää myös Pierre Bourdieun taiteen kenttä koskevaan teoriaan. Bourdieun mukaansa uudet tulokkaat määrittävät itsensä usein selkeän erilaisiksi ja irrallisiksi muusta taiteen kentästä ja korostavat oman toimintansa luonnetta uusia ajatuksia sinne tuovina. Heidän tarkoituksensa on saada tätä kautta huomiota ja näkyvyyttä taiteen kentällä. (Bourdieu 1993, 58–59) Bourdieun

ajattelun valossa verkkotaiteen kapinallisuuden voikin yhdistää myös ajatukseen taiteen kentän huomion etsimiseen ja sitä kautta oman aseman parantamiseen.

Verkkotaiteen helppous yhdistetään aineistossa myös ajatukseen verkkotaiteen arkipäiväisyydestä: helposti ja yksinkertaisesti periaatteessa mistä tahansa ja milloin tahansa vastaanotettavissa olevan taiteen nähdään lähentävän taidetta ja arkielämää toisiinsa. Verkkotaiteen arkipäiväisyydestä puhutaan aineistossa kahdella tasolla. Ensinnäkin verkkotaiteen arkipäiväistymisellä viitataan siihen, että verkkotaide pyrkii usein kuroma umpeen eroa taiteen ja muun elämän väliltä, internet esimerkiksi kuvataan aineistossa kokonaistaideteokseksi. Tämän näkökulman kautta internetin voi nähdä täydentävän avantgarden esittämän tavoitteen taiteen ja muun elämän eroavaisuuden kadottamisesta (Mäkelä 1996, 41).

”Koko internet on mielestäni verkkotaideteos. Se on mediataidetta pahimmillaan.” (30-vuotias mies, mediataiteen kandidaatti, TM).

Tämä piirre onkin yhdistettävissä Peter Bürgerin avantgardea koskevaan teoriaan. Bürgerin mukaanhan avantgarden tarkoituksena on poistaa ero taiteen ja elämän käytännön väliltä tuhoamalla taiteen instituutio. (Bürger 1974, 49–50; 53–54) Monet verkkotaideprojektit ovatkin sellaisia, että niitä voi olla vaikeaa erottaa taideprojekteiksi surffatessaan internetissä. Verkkotaiteen tavoitteena onkin ollut taiteen ja arkielämän rajan tutkiminen (Stallabrass 2003, 35) 0100101110101101.ORG:in²⁷ ja Luther Blissetin taideprojekti, verkkotaiteilijaidentiteetti Darko Maver (1997-1999) on esimerkki siitä, kuinka verkkotaiteessa on taiteen ja elämän käytäntöjen rajaa hälvennetty.

Darko Maver esiintyi internetissä serbialaisena taiteilijana. 0100101110101101.ORG ja Blissetin loivat Maverille taiteilijaidentiteettiä julkaisemalla internetissä hänen koulutus- ja CV-tietonsa. Internetissä julkaistiin myös hänen teoksiaan. Samaan aikaan Maverin tuotantoa esitettiin myös näyttelyissä reaali maailmassa. Maverin kuvat ja teokset saavuttivat nopeasti huomiota, sillä mukana oli esimerkiksi kuvia, joiden sanottiin esittävän Jugoslavian sodan väkivaltaisuuksia. Kun mediaan levisi aineistoa, jossa kuvattiin Jugoslavian viranomaisten vainoa Maveria kohtaan, hänestä tuli nopeasti taiteellisen sananvapauden ikoni. Tämän jälkeen julkaistiin tieto siitä, että Jugoslavian viranomaiset ovat pidättäneet Maverin. Vuoden 1999 alussa Maverin kerrottiin kuolleen Jugoslavian viranomaisten huostassa.

²⁷ 0100101110101101.ORG on italialainen verkkotaidetta tuottava taiteilijakollektiivi (Greene 2004, 97).

Samana vuonna Venetsian Biennale huomioi Maverin Serbian kriisin uhrina. Biennalen jälkeen 0100101110101101.ORG ja Luther Blisset julkaisivat tiedon, että Darko Maver nimistä taiteilijaa ei ollut olemassa, vaan että hän oli heidän rakentamansa taiteilijaidentiteetti. Hänen teoksikseen nimetyt kuvat olivat poliisiraporteista, jotka kuvasivat murhia ja raiskauksia. (Greene 2004, 102–103)

Projektissa konkretisoituu internetympäristön potentiaalinen anarkistisuus, henkilöllisyyden peittämisen mahdollisuus sekä vaikeus erottaa totuutta. Samalla se kuitenkin myös tarkastelee taiteilijuus-käsitettä ympäristössä, jossa kaikki materiaali on vapaasti käytettävissä ja lainattavissa. (Greene 2004, 102–103) Se on kuitenkin nähdäkseni myös esimerkki taiteellisesta tuotannosta, jossa kyseenalaistetaan taideinstituutio, sen merkitys ja toiminta. Vaikka 0100101110101101.ORG:in ja Luther Blissetin taideprojekti ei kykene tuhoamaan taidetta instituutiona, mikä Bürgerin mukaan on avantgarde taiteen tavoite, se on kuitenkin nähdäkseni esimerkki hyvin poliittisesta verkkotaiteellisesta tuotannosta. Siihen voisi nähdäkseni viitata uus-avantgarden käsitteellä (vert. kappale 5.3).

Verkkotaide lapsenkengissä ja *Aikamme avantgardea* -teemoja voidaan tarkastella suhteessa Mäkelän ja Tarkan tekemään huomioon suomalaisen mediataiteen historiasta paljastuvista näennäisen ristiriitaisista kehityslinjoista; tarpeesta erottautua taiteen kentästä ja samanaikaisesta tarpeesta hakea legitimoitua (Makelä & Tarkka 2002, 9-10). *Verkkotaide lapsenkengissä* -teeman sisällä esitetään tarve taideinstituution parempaan huomiointiin. Tämä nähdään edellytyksenä sille, että verkkotaiteen asema taiteen kentällä paranee ja tulee näin tasa-arvoisemmaksi muiden taidemuotojen kanssa. *Aikamme avantgarde* -teema taas rakentaa käsitystä verkkotaiteesta, joka on irrallaan taideinstituutiosta ja erityisesti taidemuseoista ja -gallerioista ja toimii kriittisestikin suhteessa siihen.

8.3.4. Verkkotaide - taidemuoto taidemuotojen joukossa

Verkkotaide tuotetaan aineistossa myös yhdeksi taidemuodoksi muiden taidemuotojen rinnalle. Verkkotaide kuvataan tällöin itsenäiseksi taidemuodoksi, jolla on paikka taiteen kentällä, mutta tämän teeman sisällä sen erityislaatuisia ominaisuuksia ei korosteta, vaan se ja sen vastaanotto rinnastetaan muuhun taiteeseen ja taiteen vastaanottoon. Tässä suhteessa verkkotaiteen asema taiteen kentässä käsitetään myös itsestään selvänä.

”En suoranaisesti ole mitenkään erityisen kiinnostunut verkkotaiteesta. Se on kuitenkin yhä yleistynyt taidemuoto ja olen kiinnostunut siitä siinä kuin muistakin taiteen eri aloista ja ilmiöistä.” (32-vuotias nainen. FM, museon valvoja).

Verkkotaiteen vastaanotto ja sitä kautta syntyvä kokemus suhteutetaan tässä yhteydessä muihin taidemuotoihin ja niiden vastaanottoon. Tämän teeman sisällä kirjoituspyynnössä esitettyyn ohjauksymykseen, ”*mikä on verkkotaidetta?*” vastattiinkin aineistossa pohtimalla sitä, mitä taide on ja miten taidetta voidaan ylipäätään määritellä. Verkkotaidetta määritettiin näin samalla tavoin ja samoin kriteerein, kuin mitä tahansa muuta taidemuotoa.

*”Miten kukaan määrittelee taiteen noin yleisesti?
Jollekin taidetta jollekin silkkaa roskaa” (34-vuotias mies, eläkeläinen)*

Aineistossa viitattiin myös käsitykseen siitä, että taiteella on tiettyjä ominaisuuksia ja pyrkimyksiä, jotka pätevät kaikkiin taidemuotoihin ja samalla myös verkkotaiteeseen. Taiteella ei esimerkiksi ole käyttöfunktioita, vaan sen tuottaminen perustuu uniikkiin itseilmaisuuksiin. Taiteen luonne ilman käyttöfunktioita tuotetaan näin tekijäksi, joka erottaa sen esimerkiksi viestinnästä, viihteestä tai markkinoinnista.

*” >Miten verkkotaidetta voidaan mielestäsi määritellä? Mitä verkkotaide on?
sähköisesti tehtyä taidetta, jolla ei ole varsinaista viestinnälle alistettua käyttöfunktioita -kuten ei taiteella yleensääkään. uniikkia itseilmaisua.” (58-vuotias nainen, TaL, graafinen suunnittelija ja kuvatutkija, opettaja)*

Tämän erottelun avulla onkin mahdollisuus tehdä jako taiteeksi tarkoitettujen verkkosivujen ja enemmänkin viestintätarkoituksiin tuotettujen verkkosivujen välillä, vaikka toisaalta erottelun tekemisen vaikeus tulee myös esiin aineistossa.

”Toisaalta tuntuu, että monet suuret firmat ovat vihdoinkin tajunneet verkon mahdollisuudet elämysten tuottamisessa (ja elämysten tuottamisen osana omaa markkinointiaan) ja monet kaupalliset sivustot ovat saaneet taiteellisempaa ulkoasua ja toimintoja, joita melkein voitaisiin pitää nettitaiteena (ja eilen juuri oli mielessä joku, mutta nyt ei mitään... palajan asiassa myöhemmin).” (36-vuotias nainen, medianomi, web designer)

Aineistossa esiin nousevien verkkotaidesivustojen koskevien esimerkkien kautta tuotiin myös esiin, kuinka liukuva erottelu taiteellisen tuotannon ja esimerkiksi viestinnän, design-tuotannon tai markkinoinnin välillä internetympäristössä on.

”Jonkun <http://www.nosepilot.com/> sivuston kohdalla voi miettiä, missä menee taiteen ja designin raja, jos sellaisia ylipäättään haluaa vedellä.” (30-vuotias nainen, FT, tutkija/yliassistentti)

Aki Järvisen käyttämän affektiivisuus-käsitteen kautta on nähdäkseni mahdollista etsiä selitystä sille, miksi eron tekeminen esimerkiksi pelin ja verkkotaidesivun tai elokuvajulkaisun välille välttämättä ei ole internetympäristössä olennaista. Järvinen nojaa Walter Benjaminin ajatukseen taiteen funktion muutoksesta. Benjaminin mukaan teknisen uusintamisen myötä taidetta ei enää voida määrittää teoksen aitouteen pohjaavan taidekäsitteen kautta ja tätä kehitystä hän kuvaa siirtymällä taiteen kulttiarvosta sen näyttelyarvoon. Benjaminin enteili tämän siirtymän tarkoittavan myös taiteen funktion muutosta. (Benjamin 1989, 147–148)

Järvisen mukaan internet taiteen esiintuomisen ympäristönä muuttaa taiteen funktiota voimallisesti. Hän näkee mediataiteen ja internetissä esillä olevan taiteen funktiona niiden affektiivisuuden. Affektiivisuus onkin ominaisuus, jonka voidaan Järvisen mukaan katsoa yhdistävän, esimerkiksi pelejä, taidetta tai populaarikulttuurisia teoksia laajemminkin. Tämän näkökulman mukaisesti verkkotaidetta voidaan tarkastella osana affektien tavoittelua ja vastaanottajan kannalta sama tavoite koskee myös muita kulttuurisia ilmentymiä verkossa. (Järvinen 1999, 157–158)

Myös aineistossa siis kyseenalaistetaan rajanveto verkkotaidesivustojen, verkkosuunniteluun tai muuhun markkinointiin suunniteltujen sivustojen välillä. Yksi peruste tähän on nimenomaan myös markkinointiin perustuvien sivustojen tavoite tuottaa elämyksiä, eli niiden tavoite lähestyy verkkotaiteeksi tuotettujen sivujen funktiota. Vaikka aineistossa erot-

telun oleellisuus kyseenalaistetaan, niin silti verkkotaide tuotetaan yleensä edelleen erilliseksi ilmiöksi suhteessa kaupalliseen tarkoitukseen tuotettuun materiaaliin, käyttämällä esimerkiksi konditionaalimuotoa: ”jota voitaisiin melkein pitää verkkotaiteena”.

”Toisaalta tuntuu, että monet suuret firmat ovat vihdoinkin tajunneet verkon mahdollisuudet elämysten tuottamisessa (ja elämysten tuottamisen osana omaa markkinointiaan) ja monet kaupalliset sivustot ovat saaneet taiteellisempaa ulkoasua ja toimintoja, joita melkein voitaisiin pitää nettitaiteena”. (36-vuotias nainen, medianomi, web designer).

Taiteilijuuden keskeinen asema taiteeksi määrittelemisessä nousee esiin myös tässä yhteydessä. Verkkotaidetta ovat tämän näkemyksen mukaan teokset, jotka ovat taiteilijastatuksen ansainneiden taiteilijoiden tekemiä. Kysymystä taiteilijuuden määrittymisestä ei kuitenkaan tässä yhteydessä pohdita, vaan taiteeksi kirjoittajan mukaan määritty taiteilijan tekemä tuotanto tai taide.

”Miten verkkotaidetta voidaan mielestäsi määritellä? Mitä verkkotaide on? Yhtä vaikea määritellä taiteeksi kuin mitä muuta taidetta yleensäkin. Samat kriteerit pätevät: Taiteilijuus keskeisimpänä kriteerinä.” (34-vuotias nainen, TM, toiminnanjohtaja)

Puhuttaessa verkkotaiteesta yhtenä taidemuotona kaikkien taidemuotojen joukossa, taiteen määrittämiseen yleisestikin liitetyt kriteerit liitetään myös verkkotaiteen määrittelemiseen. Määriteltäessä, mikä on verkkotaidetta, aineistossa viitataan muun muassa eri toimijoihin, joiden näkemyksen katsotaan vaikuttavan siihen, mikä taiteeksi määrittyy. Aineistossa viitataan esimerkiksi taiteilijuuden takaavan aseman, joka mahdollistaa taiteen määrittämisen. Näkökulman mukaan taiteilijalla on oikeus määrittää tuotantonsa taiteeksi. Kirjoittaja viittaa kuitenkin myös epämääräiseen ryhmään ”monet muut”, joka taiteilijan ohella vaikuttaa siihen, mitä voidaan pitää taiteena.

”Ajattelen, että taide on sitä, kun taiteilija tai monet muut näkevät jonkin taiteena - eivätkä puhtaasti viihteenä, markkinointina tai informaationa. Kun sitä jotain vielä julkaistaan ensisijaisesti netissä, on kyseessä nettitaide. Se voisi periaatteessa olla tekstiä, videota, ääntä, kuvaa, multimediaa.” (20-vuotias mies, media-assistentti, medianohmi-opiskelija, verkkosivusuunnittelija ja graafinen suunnittelija)

Pierre Bourdieun taiteen kenttää koskevan teorian mukaisesti näkemystä voidaan tarkastella kulttuurisen pääoman -käsitteen kautta. Bourdieun mukaan valta-asema taiteen kentässä saavutetaan omaamalla tarpeeksi kulttuurista pääomaa. Valta-asema tuottaa myös mahdollisuuden määrittää sitä mikä taiteeksi kulloinkin määrittyy (Bourdieu 1993, 30) Kirjoittaja näkee taiteilijoiden omaavan kulttuurista pääomaa niin, että heillä on myös vallitseva asema taiteen kentässä. ”Monet muut” -joukon tulkitsen viittaavan kulttuurista pääomaa ja tätä kautta valtaa taiteen kentällä omaavien toimijoiden joukkoon, jotka eivät ole kuitenkaan taiteilijoita vaan muita toimijoita, kuten taiteen instituutioita.

Aineistosta nousee esiin myös toinen näkökulma taiteen määrittämiseen. Sen mukaan taiteeksi määrittyy se, mikä on vastaanottajan subjektiivisen käsityksen mukaan taidetta. Tässä yhteydessä taiteeksi määrittämisen oikeus tarjotaan vastaanottajalle.

*”Toisaalta kuka kutsuu taiteeksi mitäkin on sitten katsojan itse arvioitavissa.”
(34-vuotias mies, eläkeläinen)*

Aineistossa tuodaan esiin näkemys myös siitä, että taiteen laatua voi arvioida subjektiivisesta lähtökohdasta, jolloin laadukasta taidetta on se, mikä vastaanottajan mielestä on hyvää. Sama arviointikriteeri liitetään aineistossa tässä yhteydessä myös verkkotaiteeseen.

”Se [verkkotaide] on taidelaji, siinä kuin piirtäminen, valokuvaaminen maalaaminen, veistäminen...se on hyvä silloin kun se on sitä, ja huonoa silloin kun se on sitä...” (55-vuotias mies, valokuvaaja/ valokuvataiteilija)

8.3.5 Verkkotaide ja ”nettikuplan puhkeaminen”

Aineistossa viitataan käsitteeseen ”nettikuplan puhkeaminen”. Sillä viitataan yleisesti vuosituhannen vaihteessa tapahtuneeseen talouskurssien syvään laskuun, jonka vaikutti voimakkaasti tieto- ja viestintekniikkaan liittyneisiin yrityksiin romauttaen useissa tapauksissa niiden talouden. Tämä vaikutti romahduttavasti myös siihen kehitysksoon, joka vielä 1990 -luvun viimeisinä vuosina vallinneessa taloudellisen kasvun ilmapiirissä liittyi myös tietoteknologiaan ja internetiin ja niiden mahdollisuuksiin taloudellisen kasvun mahdollistajina. (Kasvio 2005, 11)

Nettikuplan puhkeaminen liitetään aineistossa ”hypetyksen” hälvenemiseen verkkotaiteen ympäriltä. Tällä viitataan kokemukseen niin yleisen mielenkiinnon kuin taidekentänkin, kuten esimerkiksi taideinstituutioiden, mielenkiinnon häviämistä suhteessa verkkotaiteeseen. Hypetyksen hälveneminen liitetään nettikuplan puhkeamisen aiheuttamaan kehityskulkuun, jossa osa verkkotaiteeseen esitetystä kiinnostuksesta katosi internetiin kohdistuvan yleisen kiinnostuksen vähennyttyä. Nettikuplan puhkeaminen liitetään aineistossa verkkotaiteen heikentyneeseen asemaan taiteen kentässä. Vastaja mukaan taiteen kentällä ja erityisesti sen instituutioiden toiminnassa verkkotaide jää paitsioon, koska sitä ei tunneta taidemuotona tarpeeksi hyvin, jotta sen aseman voisi katsoa olevan tasa-arvoinen muiden taidemuotojen kanssa. Verkkotaiteeseen liittyvään voimakkaan kiinnostuksen kauden, eli aikaan ennen ”nettikuplan puhkeamista”, viitataan aineistossa puhumalla ”ensihuumasta”²⁸. Sitä ei kuitenkaan määritetä eikä eritellä vaan siihen viitataan jonakin kadotettuna ja nostalgisena aikana.

”Taidekentällä verkkotaide oli ehkä alkuaikoinaan jopa hyväksytympää kuin nyt. Se oli jotain uutta, jota kaikki eivät käsittäneet, mutta ehkä nettikuplan puhkeaminen lohkaisi myös osan nettitaiteen alueesta. Nykyään tuntuu, että ei nettitaide suoranaisesti kartella, mutta sitä ei myöskään edelleenkään esim. taidelaitoksissa ja muissa (museot, apurahojen jakajat jne.) tunneta niin hyvin, että sen asemaa voitaisiin pitää tasa-arvoisena muiden taiteenlajien kanssa.” (36-vuotias nainen, medianomi, web designer).

Verkkotaide käsitetään tämän teeman sisällä siis omaksi taidemuodokseen, mutta sen asema taiteen kentässä tuotetaan epätasa-arvoisemmaksi, kuin muiden taidemuotojen. Tässä yhteydessä erityisen mielenkiintoista on se, että *Verkkotaide lapsenkengissä* ja *Aikamme avantgarde* -teemoihin liittynyt odotus ja kehitysusko liittyen verkkotaiteen aseman paranemiseen taiteen kentässä, vaihtuu tämän teeman sisällä tilanteen toteamiseen ja ehkä jopa hienoiseen epäuskoon siitä, että se tulisi paranemaan. Aineistossa uskon loppumiseen viitataan nähdäkseni sanalla ”*edelleenkään*”.

²⁸ Katso luku 8.3.6.

8.3.6 Mediataiteen hybridisoituminen

Verkkotaiteen kehitystä tarkastellaan aineistossa myös viittaamalla hybridi-muotoisten teosten lisääntymiseen. Tällä tarkoitetaan verkkotaideteosten mediaerityisyyden hälvenemisestä tai katoamisesta. Aineistossa puhutaan kehityskulusta, jossa verkkotaiteen teokset ovat enenevässä määrin monimuotoisia projekteja, jotka käytännössä tapahtuvat esimerkiksi internetin ja verkon ulkopuolella, mutta joissa verkon käytöllä on oleellinen osa.

”Ensihuuman mentyä tuntuu, että myös monet ovat hylänneet verkkotaiteen sellaisenaan. Verkosta on mielestäni vaikeampi löytää elämystä kuin aiemmin. Ehkä tämä johtuu siitä, että verkko on jo niin suuri ja taidehakemistot huonosti järjestäytyneitä - tai ehkä kumminkin siitä, että monet töistä ovat nykyään laajentuneet verkon ulkopuolelle. Hybridit, jossa verkolla on oleellinen osa jossain reaali maailmassa tapahtuvassa projektissa, ovat lisääntyneet suuresti.” (36-vuotias nainen, medianomi, web designer).

Tapio Mäkelä ja Minna Tarkka ovat nimenneet viimeisimmän suomalaisen mediataiteen kehitysvaiheen hybridin mediataiteen vaiheeksi. (Mäkelä & Tarkka 2002) Käsitellessään myöhemmin uutta mediakulttuuria Tarkka eritellyt uuden mediakulttuurin hybridiä luonnetta neljällä tasolla: hybridien mediagenrejen tasolla, monialaisen toimintaympäristön tasolla, mediapolitiikan sekä yhteiskunnallisen aktiivisuuden tasolla. Neljäntenä tasona Tarkka liittää uuden mediakulttuurin populaarikulttuuriin (Tarkka 2003, 13–15).

Keskityn tässä yhteydessä tarkastelemaan hybridimuotoisuutta mediagenrejen tasolla, koska nähdäkseni aineistossani verkkotaiteen hybridisoitumiseen viitataan nimenomaan tässä merkityksessä. Mediagenrejen tasolla uuden mediakulttuurin hybridi olemus tulee esiin sen multimediallisessa luonteessa. Tällä Tarkka viittaa mediakulttuurisen tuotannon olemukseen auditiivista, visuaalista ja tekstuaalista materiaalia ja mediaa saumattomaksi kokonaisuudeksi yhdistävänä tuotantona. (Tarkka 2003, 13–14) Tarkan mukaan mediateknologioiden yhdistyminen on tuottanut uudenlaisia sovelluksia ja yleisöjä, sekä samalla uudenlaisia hybridejä mediatuotannon muotoja ja genrejä. Uuden mediakulttuurin kehityslinjana onkin ollut, Tarkan mukaan, teosten siirtyä pois näyttöpäätteeltä esimerkiksi yleisiin tiloihin. Teoksen luomisesta on tullut enemmänkin toimintaympäristön tai kontekstin luomista käyttäjille. Hän kuvaa uuden hybridin mediakulttuurin keskeisiksi ominaisuuksiksi sen verkostomaisen ja interaktiivisen luonteen. Uuden mediakulttuurin tuotannon ja vastaanottaminen onkin Tarkan mukaan enemmänkin kommunikatiivinen prosessi kuin varsinainen

tuote. (Tarkka 2003, 13–14) Mediakulttuurin tuotteet tämän mukaan siis välttävät perinteisemmälle taiteelle ominaista välineellisyyttä ja mediumsidonaisuutta.

Mediataiteen hybridisoituminen -teeman sisällä verkkotaiteeksi eivät enää määrity vain internetin välityksellä levitettävät tai tarkasteltavissa olevat teokset, vaan myös sellaiset teokset, jotka käyttävät internetiä olennaisella tavalla hyväkseen ja rakentuvat tätä kautta sen varaan, vaikka teos itsessään saattaa tapahtua täysin sen ulkopuolella. Kuten toin aiemmin esiin, esimerkiksi klubi-kulttuurista on tullut keskeinen mediataiteen esityskonteksti. (Aubret 2006) Tämä nousee esiin myös aineistossa, kun teknomusiikkikulttuurin kytetään uusmediaan.

”Seuraan tekno (-musiikkii) -kulttuuria, joten saan sen parista suuren osan uusmedian tuntemuksestani.” (25-vuotias nainen, graafisen suunnittelun opiskelija)

Aineistossa verkkotaiteellisen tuotannon hybridimuotoisuus yhdistetään kuitenkin erityisesti sen laajenemiseen verkon ulkopuolelle, esimerkiksi gallerioihin ja museoihin.

”En sanoisi että seuraan nimenomaan verkkotaidetta: useat em. hankkeet valuvat mediasta toiseen, kaduille ja osa gallerioihinkin. Ylipäätään verkkotaiteen määritelmä on viimeisen 10v aikana muuttunut paljon vähemmän mediaerityiseksi sekä hankkeiden että keskustelujen perusteella.” (30-vuotias nainen, FT, tutkija, yliasistentti).

Ajatus verkkotaiteen hybridimuotoisuudesta yhdistetään siis aineistossa multimediallisuuteen. Kuten Hirvensalo on tuonut esiin yksi keskeisiä tekijöitä, joilla mediataiteen erityisyyttä on Suomessa tuotettu, on ollut sen välineriippumaton luonne. Tässä yhteydessä välineriippuvaisuudella on viitattu perinteisten taidemuotojen kohdalla niiden sitoutumista ominaisimpaan välineeseen. Mediataide tuotetaan esimerkiksi *Mediataidemuistiossa* taidemuodoksi, joka voi hyödyntää teknisiä välineitä perinteisiä taidemuotoja laajemmin. (Hirvensalo 2004, 60–62) Tässä suhteessa mediataiteen hybridisoitumista kuvaava teema kytkeytyy taiteen kenttää koskevaan keskusteluun. Samalla se laajentaa keskustelua taiteen kentän ulkopuolelle, sillä esimerkiksi laajenevat esityskontekstit tuottavat sellaisia taiteen esiintuomisen tapoja ja rakenteita, joita olemassa olevat taiteen tukijärjestelmät eivät välttämättä tunnista. Nathalie Aubret ja Terike Haapoja ovat esimerkiksi tuoneet esiin, kuinka kokeelliset ja perinteisiä rajoja ylittävät taideprojektit eivät asetu olemassa oleviin rakenteisiin, vaan etsivät uusia mahdollisuuksia. (Aubret & Haapoja 2006)

8.4 Verkkotaide interaktiivisuuden ja osallistumisen areenana

Verkkotaiteen interaktiivisuutta kuvaavassa diskurssissa verkkotaide kytketään internetin kautta mahdollistuvaan ja rakentuvaan globaaliin vuorovaikutuksellisuuden verkkoon. Aineistossa keskustellaan verkkotaiteen ja interaktiivisuuden suhteesta kahdella tasolla. Ensinnäkin interaktiivisuus nähdään verkkotaiteen keskeisenä ominaisuutena, joka erottaa sen muista taidemuodoista. Toinen teema, johon interaktiivisuus kytketään, on tietoteknologian kehitys ja sen verkkotaiteelle tarjoamat mahdollisuudet. Nämä liitetään aineistossa verkkotaiteen vuorovaikutuksellisuutta, osallistavuutta ja interaktiivisuutta tuottavaan olemukseen. Keskusteluun nousevat esimerkiksi vuorovaikutteiset sovellukset, kuten web 2.0, ja niiden vaikutus verkkotaiteeseen ja sen kehitykseen.

Verkkotaiteesta puhutaan usein interaktiivisena taiteena. Interaktiivisuus määritetäänkin usein yhdeksi keskeisimmistä verkkotaiteen ominaisuuksista suhteessa siihen, mikä erottaa sen muusta taiteellisesta tuotannosta. Interaktiivisuudella viitataan verkkotaiteen kohdalla vastaanottajan mahdollisuuteen osallistua teokseen ja sen muodostumiseen. Interaktiivisuuden aste vaihtelee verkkotaiteen kohdalla kuitenkin suuresti. Osa teoksista mahdollistaa vastaanottajalle vain pienen vaikutusmahdollisuuden, kun taas osassa teoksia tarjotaan mahdollisuutta vaikuttaa siihen, millaiseksi teos lopulta muodostuu. (Stallabrass 2003, 60)

Interaktiivisuus sinänsä ei ole uusi näkökulma taiteen vastaanottoon. Sen voi katsoa kuuluneen taiteeseen aina: teoksen vastaanottamien ja merkitysten luominen yksilön omassa ajatustyössä voidaan katsoa teoksen ja vastaanottajan väliseksi interaktiiviseksi toiminnaksi. Verkkotaiteen voi nähdä kuitenkin muuttavan teoksen ja vastaanottajan välisen kommunikation perusteita oleellisesti. Katsoja voi esimerkiksi vastaanottaa verkkoteosta silloinkin, kun se rakentumassa. Sama vastaanottaja voi oleellisella tavalla vaikuttaa siihen, millaiseksi teos muodostuu. Yleensä taiteen vastaanotto tapahtuu tarkastelemalla varsinkin teoksen fyysisen olomuodon suhteen valmista teosta. (Järvinen 1999, 116–117)

Aki Järvisen mukaan verkkotaiteen interaktiivisuutta ei voi palauttaa vain tietoteknologiaan ja sen kehitykseen, vaan hänen mukaansa taiteilijoiden piirissä huomio alkoi kiinnittyä interaktiivisuutta tuottaneisiin taiteen tekemisen metodeihin jo 1900-luvun alkupuolella. Tällöin taiteilijoiden pyrkimyksenä oli kehittää taiteen tekemisen metodeja, joilla pyrittiin

kiinnittämään vastaanottajat uusien menetelmien avulla kiinteämmin osaksi teosta. Interaktiivisuutta ei siis näin voi Järvisen mukaan pitää vain teknologian tuomana lisänä taiteen ilmaisukeinoihin vaan nämä tavoitteet ovat siirtyneet kulttuuristen prosessien myötä tietoteknologiaan. (Järvinen 1999, 117)

Frank Popper on tehnyt hyödyllisen erottelun osallistumisen (participation) ja interaktiivisuuden välillä hahmottaessaan tietoteknologian ja tietoverkkojen vaikutusta taiteelliseen tuotantoon ja sen vastaanottoon. Popperin mukaan ennen tietokoneteknologian kehitystä tehtyjen mediataiteen teosten vastaanotto edellytti vastaanottajan osallistumista. Osallistumisella hän viittaa teoksen havainnointiin ja sen myötä vastaanottajassa tapahtuviin reaktioihin. Interaktiivisuuden Popper taas yhdistää nimenomaan tietoteknologiaa ja tietoverkkoja hyödyntävään taiteeseen. Tietokoneen ja telekommunikaatioteknologioiden kautta tuotetussa taiteessa osallistumisen ulottuvuus on, hänen mukaansa, sisällytettynä teknologiassa interaktiivisuuden vaatimuksena. (Popper 1993, 172)

Mahdollisuus interaktiiviseen vuorovaikutukseen teoksen kanssa tuotetaan aineistossa yhdeksi keskeiseksi verkkotaiteen ominaisuudeksi, joka tekee verkkotaiteesta erityisen kiinnostavaa. Samalla se tuotetaan verkkotaiteen vastaanoton motivoijaksi.

”Olen kiinnostunut verkkotaiteesta sen kommunikatiivisuuden ja vuorovaikutteisuuden vuoksi. Erityisen kiinnostunut olen yhteisöllisestä verkkotaiteesta, sillä mikä on sen kommunikatiivisempaa kuin teos, jonka rakentamisessa käyttäjällä on oleellinen osa?!” (29-vuotias nainen, TaM & kuvataiteilija, kuvataiteilija & kulttuurikasvatuksen lehtori)

”Verkkotaiteessa minua kiehtoo perinteiseen taiteeseen verrattuna tietynlainen omaehtoinen kokeminen - usein toimiminen on kokonaisvaltaisempaa kuin pelkkä katsominen ja teosta ”ohjatessaan” tai siellä liikkeessaan voi edetä oman itsensä tahtiin. Toisaalta, verkkoteoksessa ei ole hajua eikä makua.” (36-vuotias nainen, medianomi, web designer).

“I feel that the key characteristics of internet art are immediacy, seemingly unlimited space, and multiple choice of viewer direction, and precisely that, the ability to choose what to see and 'experience' and what to 'skip' over In an art gallery one must physically walk through the space, 'not touch', be quite, and plain and simply, there are some things artists can do with web art, but cannot do in 'real space.’” (28-vuotias nainen, kuvataiteilija, opiskelija).

Verkkotaiteen interaktiivisuuteen viitattiin hyvin monin eri tavoin, mutta itse käsitettä ”interaktiivisuus” käytettiin vain muutamaa otteeseen viitattaessa interaktiivisia ominaisuuksia omaaviin teoksiin. Olen tulkinnut esimerkiksi puheen vastaanottajan osallistumisen tai vaikuttamisen mahdollisuudesta suhteessa teokseen viittauksiksi verkkotaiteen interaktiiviseen luonteeseen. Myös kuvaukset esimerkiksi suuremmasta toiminnan ja valinnan mahdollisuudesta ovat nähdäkseni yhdistettävissä interaktiivisuuteen.

Internet mahdollistaa interaktion myös taiteen vastaanottajien tasolla, ei vain taiteen vastaanottajan ja teoksen välillä. Verkkotaiteen kiinnostavana ominaisuutena tuodaan aineistossa esiin myös mahdollisuus interaktioon muiden vastaanottajien kanssa. Kuvattaessa ominaisuuksia, jotka tekevät verkkotaiteesta kiinnostavan ilmiön, aineistossa mainitaan mahdollisuus yhteisöllisyyteen.

”Mitkä koet verkkotaiteen keskeisiksi tai itseäsi kiinnostaviksi erityisominaisuuksiksi (jos vertaat esimerkiksi taiteen esittämiseen museoympäristöissä) ?

Yhteisöllisyys / osallistuminen / omalla ajalla ja vaikka kotona.” (34-vuotias nainen, TM, toiminnanjohtaja)

Aineistossa rakennetaan yhteys internetin välinelunonetta korostavan diskurssin ja verkkotaiteen asemaa taiteen kentälle tuottavaan diskurssin välille nimenomaan interaktiivisuuden kautta.

”Verkkotaide on mielestäni taidetta verkossa (netissä). Parhaimmillaan se on multimediataidetta joka hyödyntää verkon mahdollisuuksia, kuten interaktiivisuutta. Pahimmillaan se ei tuo teokseen mitään ”uutta”, vaan esittää jo olemassa olevaa taidetta digitaalisessa muodossa.” (38-vuotias, nainen, medianomi)

Aineistossa diskurssien välille rakentuu selkeä arvoasetelma. Internetiä taiteen esiintuomisen ympäristönä hyödyntävä verkkotaide tuotetaan verkkotaiteeksi ”pahimmillaan”, koska tällöin ei kirjoittajan mukaan tuoteta mitään uutta, vaan esitetään olemassa olevaa taidetta uudessa muodossa. Verkkotaide ”parhaimmillaan” tuotetaan taas tässä yhteydessä internetin interaktiivisuutta tuottavaa luonnetta hyödyntäväksi multimedialliseksi taiteeksi.

Nicholas Bourriaud on käsitellyt relationaaliseen estetiikkaan pohjaavan taiteen tuottamaa muutosta suhteessa taiteen auraattisuuteen. Relationaalisella estetiikalla Bourriaud viittaa taiteeseen, jossa taiteilijat keskittyvät ihmisten välisiin suhteisiin ja työskentelevät niiden kanssa, eli käyttävät taiteellisessa tuotannossaan sosiaalisen vaihdon ja interaktiivisuuden

teemoja. Teokset toimivatkin siis usein ihmisiä yhdistävinä elementteinä. Relationaalisen estetiikan uutuus ei Bourriaudin mukaan synny interaktiivisuudesta sinänsä vaan siitä, että taiteilijat ovat ottaneet ihmisten väliset suhteet taiteellisen tuotannon pohjaksi. (Bourriaud 2002, 43–44)

Bourriaudin mukaan nyt etsitään paluuta auran kokemukseen. Hänen mukaansa tämä on tapahtunut ja tapahtuu uudenlaisten yhteisöllisten muotojen etsimisen ja luomisen kautta. Jälkitekollisessa yhteiskunnassa ei siis enää keskitytä yksilöön, vaan yksilöiden väliseen kommunikaatioon ja sen vapauttamiseen. Uudenlaisella yhteisöllisyydellä hän viittaa esimerkiksi olemassa olevien kollektiivisten instituutioiden tai perheyhteisöjen muodot ohittaviin yhteisöllisyyden tapoihin. (Bourriaud 2002, 60–61) Esimerkiksi MySpace - yhteisösivusto voidaan nähdä uudenlaisen yhteisöllisyyden muotoa etsivänä sivustona.

Yhteisöllisyyden kaipuu ja yhteisöllisten muotojen etsiminen näkyy myös nykytaiteessa, jossa teokset ovat usein yhä enemmän kollektiivisia ja osallistavia projekteja. Nimenomaan näihin teoksiin Bourriaud liittyy myös uudenlaisen auraattisuuden. Hänen mukaansa taiteen auraattisuus rakentuu relationaaliseen estetiikkaan perustuvissa teoksissa teoksen edessä, eli sinä pienryhmässä tai yleisössä, joka syntyy teoksen esille asettamisen kautta. Auraattisuuden kokemuksen lähde siirtyykin hänen mukaansa teoksesta ja sen muodosta siihen kollektiiviseen ryhmään, joka sen vastaanottaa. Auraattisuus ei tässäkään yhteydessä viittaa massakokemukseen, vaan Bourriaud viittaa sillä yksilöiden kokemuksiin, jotka rakentuvat heidän yksilöllisten identiteettiensä kautta yhteisöllisessä tilanteessa. (Bourriaud 2002, 60–61) Bourriaudin ajatuksen taiteen uudenlaisesta auraattisuudesta voi nähdäkseni tarkastella myös suhteessa verkkotaiteeseen ja erityisesti sen tarjoamiin interaktiivisuuden mahdollisuuksiin.

Verkkotaiteen interaktiivinen luonne voidaan nähdä myös osana internetin tuottamaa demokraattisuuden kulttuuria. Interaktiivisuutta voidaan tarkastella tässä suhteessa esimerkiksi vastaanottajien vaikutusmahdollisuuksien lisääjänä. Verkkotaiteen interaktiivisuuden voi nähdä kannustavan myös kulttuuriseen aktiivisuuteen, sillä interaktiivisessa verkkotaiteessa vastaanottajan on reagoitava teokseen muutoinkin kuin vain katsomalla tai kuuntelemalla. (Stallabrass 2003, 61)

Olga Goryunova on tarkastellut taiteellisten alustojen²⁹ suhdetta yhteisöllisiin alustoihin tai sovelluksiin. Art platforms -käsitteellä hän kuvaa niitä inhimillis-teknologisia prosesseja, jotka tuottavat verkostomaisen alustan ja kehittävät sen avulla kulttuurista tai taiteellista tuotantoa. Goryunovan mukaan taidealustat ovat monen toimijan yhteistuotannon tulosta, jotka rakentavat yhteisöjä, kokemuksia, identiteettejä ja nautintoja. Goryunova kuitenkin korostaa, että ennen kaikkea ne tuottavat ”tuotteita” jotka voivat vaikuttaa ”kulttuuriseen maisemaan. (Goryunova 2007, 9-10) Goryunova korostaa taidealustojen roolia uudenlaisia kulttuurisen tuotannon mekanismeja mahdollistavina ympäristöinä, joiden kautta toteutuu käyttäjän uudenlainen voimaannuttaminen tai aktivoiminen. Internet ja erityisesti web 2.0 tarjoaa yksilöille mahdollisuuden toteuttaa heidän taiteellista tuotantoaan niin, että verkon tilassa ei ole mahdollista erotella amatööriyttä, alakulttuurisuutta tai jokapäiväistä ammattilaisuudesta, valtavirrasta ja ylellisestä. (Goryunova 2007, 16; 30)

Vertaillessaan sosiaalisten alustojen tai sovellusten, kuten MySpace ja taidealustojen olemusta hän päätyy toteamaan, että niitä ei ole syytä analysoida tarkkarajaisesti eroon toisistaan. Goryunova toteaa: ”*What ultimately constitutes the heart of art platforms? Creativity and sociality. What is the heart of participatory platforms? Sociality and creativity.*” (Goryunova 2007, 160). (Goryunova 2007, 160) Hän päätyykin kuvaamaan taidealustoja ja osallistavia alustoja yhdessä, luovan yhteisön käytössä oleviksi itseohjautuviksi organismeiksi. Ne saattavat, hänen mukaansa, kehittyä vaihtoehtoisten hierarkioiden ja diskurssien tuottajiksi. Luovuuden kautta ne usein kehittyvät lisäksi uutta tuovina konteksteina ja toimivat autonomisina suhteessa kapitalismin taloudelliseen ja symboliseen ulottuvuuteen. Goryunova kuvaakin taidealustoja hetkellisiksi väyliksi tuottaa kulttuuria, ilman esimerkiksi instituutioiden vaikutusta. (Goryunova 2007, 181)

Aineistossa interaktiivisuuden ja tietoteknologian suhteeseen viitataan, kun tuodaan esiin avoimeen lähdekoodiin perustuvien sovellusten mahdollisuudet taiteellisessa tuotannossa. Tämä mahdollisuus kytketään nimenomaan yhteisöllisyyden rakentamisen mahdollisuuden uusien teknologisten sovellusten avulla.

²⁹ Goryunova käyttää englanninkielistä käsitettä art platforms, jonka olen suomentanut taidealustoiksi.

"Käyttäjien luoma sisältö taas tukee yhteisöllisiä verkkotaideprojekteja, joilla voi olla tärkeä sosiaalinen tilaus. Esimerkiksi YouTuben video-ketjukirjeet voisi nähdä yhteisöllisinä verkkotaideprojekteina." (25-vuotias mies, kuvataiteilija, uuden median maisteri opiskelija)

Mielenkiintoista on, että aineistossa korostetaan taiteen, ja tässä tarkemmin verkkotaiteen roolia yhteisöllisyyden rakentajan. Tekstissä viitataan siihen, että yhteisöllisillä verkkotaideprojekteilla *"voi olla tärkeä sosiaalinen tilaus"*. Tällä tuotetaankin nähdäkseni merkitystä yhteisöllisyyteen perustuvalla verkkotaiteellisella tuotannolla. Avoimen lähdekoodin kehittämiseen liittyy siis aineistossa olennaisesti ajatus yhteisöllisyydestä ja sen kehittämisestä taiteellisessa tuotannossa.

JOHTOPÄÄTÖKSET

Olen siis tunnistanut aineistostani neljä eri puhetapaa verkkotaiteeseen: *Internet välineenä*, *Verkkotaide taiteen kentälle*, *Verkkotaide taidemuotona sekä Verkkotaide interaktiivisuuden ja osallistumisen peliarenana*. Olen kutsunut näitä myös diskursseiksi, sillä niistä jokainen muodostaa suhteellisen itsenäisen kokonaisuuden ja puhuu verkkotaiteesta omasta näkökulmastaan. *Internet välineenä* -diskurssissa verkkotaide representoidaan internetissä esillä olevaksi ja sen avulla vastaanotettavissa olevaksi taiteeksi. Tämän diskurssin sisällä verkkotaidetta ei nähdä omana taidemuotonaan, vaan verkkotaide määrittyy taideilmiöksi, joka kytkeytyy internetin tarjoamiin uudenlaisiin taiteen esiintuomisen mahdollisuuksiin. *Verkkotaide taiteen kentälle ja Verkkotaide taidemuotona* -diskurssien sisällä verkkotaiteesta taas puhutaan taidemuotona, joka suhteutuu taiteen kenttään. *Verkkotaide taiteen kentälle* -diskurssissa etsitään ja tuotetaan verkkotaiteelle edellytyksiä omaan paikkaan taiteen kentässä. *Verkkotaide taidemuotona* -diskurssissa verkkotaide taas representoidaan taidemuotona, jolla on jo paikka taiteen kentässä. Kuten olen tuonut esiin, sen asema taiteen kentässä representoidaan aineistossa kuitenkin hyvin eri lähtökohdista. Se nähdään vielä paikkaansa hakevana taidemuotona.

Hallitsevaa puhetapaa verkkotaiteesta tuotetaan aineistossa nähdäkseni näiden diskurssien sisällä, kuten erottelemieni teemojen ja sitaattiesimerkkien määrästään paljastuu. Mediakulttuurin hybridisoitumis-keskusteluun liittyvä taiteen ja muiden kenttien yhteyttä tuottavaa puhetta esiintyy aineistossa vähemmän. Kiinnostavaa on myös se, että taloutta koskeva keskustelu puuttuu aineistostani oikeastaan täysin. Kulttuuripoliitikassa on viime vuosina keskusteltu paljon internetin kautta levitettävän ja tuotettavan kulttuuriaineiston tekijänoikeuksista. Myös tämä keskustelu puuttuu aineistostani oikeastaan kokonaan. Tulkitseen näiden näkökulmien poissaolon viittaavan verkkotaidetta taidemuodoksi tuottavan diskurssin vallitsevuuteen. Esimerkiksi taloutta koskevan keskustelun poissaoloa on mahdollista selittää siten, että taiteen ja talouden kytkeminen toisiinsa on usein koettu taiteen kentällä käytävissä keskusteluissa vaikeaksi.

Verkkotaide interaktiivisuuden ja osallistumisen peliarenana -diskurssin asema on mielenkiintoinen suhteessa muihin diskursseihin. Se rakentaa synteesin internetin välinelunetta ja verkkotaiteen asemaa taiteen kentällä tuottavien diskurssien välille. *Internet taiteen välittäjänä* -diskurssi sekä *Verkkotaide taidemuotona* -diskurssi nivoutuvat kiinteästi toisiinsa puheessa, joka koskee verkkotaiteen kytkeytymistä internetin ja tietoteknologian kehitykseen. Kuten olen tuonut esiin, interaktiivisuus tuotetaan aineistossa verkkotaiteen erityisyyttä tuottavaksi ominaisuudeksi suhteessa muihin taidemuotoihin. Näin sen avulla verkkotaiteelle tuotetaan määrittelyä, jolloin sen kautta tuotetaan myös käsitystä verkkotaiteesta erillisenä taidemuotona. (vert. Hirvensalo 2004, 5-6) Internetin rooli taiteellisen tuotannon esiintuomisen välineenä kytkeytyy aineistossa interaktiivisuuteen yhteisöllisyyttä luovien sovellusten, esimerkiksi taidealustojen kautta. Ne kuvataan aineistossa aivan uudenaikaisina mahdollisuuksina sosiaaliseen kanssakäymiseen ja yhteisöllisyyteen perustuvan taiteen tuottamiseksi. Synteesin ytimessä onkin ajatus verkkotaiteesta interaktiivisena taidemuotona. Sen kautta puhe tietoteknologiasta ja sen kehityksestä, sekä puhe verkkotaiteesta taidemuotona voidaan kytkeä saman keskustelun sisälle. Puhun tämän yhteyden kohdalla jopa synteestistä, koska nähdäkseni erillisinä elävät diskurssit sulautuvat tässä yhteydessä toisiinsa ja tuottavat yhtenevää puhetta verkkotaiteesta.

Verkkotaide paikannetaan aineistossa taiteen kentälle siis monista eri lähtökohdista, jotka vaikuttavat jopa ristiriitaisilta suhteessa toisiinsa. Verkkotaide representoidaan *Verkkotaide taidemuotona* -diskurssin sisällä ensinnäkin uutena, erityispiirteitä omaavana ja avantgardistiseen traditioon kiinnittyvänä taidemuotona. Samaan aikaan se toisaalta tuotetaan yhdeksi taidemuodoksi muiden rinnalle, jonka arvostuksen itse asiassa koetaan vähentyneen. Lopulta se kuvataan taidemuodoksi, joka on sulautumassa entistä laajempiin mediataiteellisiin käytäntöihin ja joka on näin menettämässä näin omaa erityisyyttään. Diskurssin teemoista voi rakentaa kertomuksen, jossa kuvataan ilmiön nimeltä ”verkkotaide” alkua, kehitystä, aseman vakiintumista ja sen hiipumista.

Tutkimuksen aineisto on kerätty lyhyellä aikavälillä, jolloin hyvin mielenkiintoista on, että verkkotaiteelle tuotetaan asemaa taiteen kenttään näin monesta eri lähtökohdasta. Julien Stallabrass on tuonut esiin, kuinka verkkotaiteen historian alkuvaiheessa internetiä käytettiin verkkotaiteelliseen tuotantoon lähinnä sen mediumina. Hänen mukaansa on oletettava, että sitä mukaan, kun erilaisten käytäntöjen määrä verkkotaiteessa lisääntyy, sen mediuminkaltainen käyttö myös vähentyy. Samalla verkkotaiteen erityisyys, yhdenmukaisuus

ja avantgardemaisuus saattaa kadota. (Stallabrass 2003, 24) Stallabrassin esittelemän näkökulman ja hybridisoituvan mediakulttuurin käsitteen avulla voi selittää aineistossani esiin nousevia, jopa ristiriitaisiakin, näkökulmia suhteessa verkkotaiteen asemaan ja tilanteeseen taiteen kentällä tällä hetkellä.

Kuten aiemmista tutkimuksista ja tämän tutkimuksen aineistosta nousee esiin, verkkotaide näyttäisi olevan hybridisoitumassa yhteen muiden mediataiteen muotojen kanssa. On esitetty näkemyksiä, joiden mukaan se on omana itsenäisenä taidemuotonaan jo elänyt kultakautensa. Kiearan Healy on 2000-luvun alussa esittänyt arvion, jonka mukaan internetiin tuotetulla taiteellisella materiaalilla, sekä niihin pohjautuvilla toiminnoilla ei luultavasti ole pitkän aikavälin merkitystä. Healy perustaa arvionsa aiempien teknologiaan kytkeytyneiden taidesuuntausten merkityksen nopeaan katoamiseen. (Healy 2001, 9) Nicholas Bourriaudin esittelemän relationaalisen estetiikan kautta on mahdollista pohtia myös, onko mediataiteen hybridisoitumiskehityksessä kysymys taidemuotoihin ja niiden määrittelyihin laajemminkin vaikuttavasta ilmiöstä. Bourriaudin mukaan taiteen olemus on muuttumassa suhteiksi ja tapahtumiksi. (Bourriaud 2002, 28) Tätä vasten voisi aavistella, että mediumin määrittävä asema taidemuodon määrittäjänä heikkenee. Samalla välineellisyyden asema taidemuodon legitimoitumisen määrittäjänä kuulostaa entistäkin ongelmallisemmalta. (esim. Hirvensalo 2004)

Healyn näkemys on kuitenkin pessimistinen. Internetin käyttötilastojen valossa voi nimittäin väittää, että internetin merkitys ihmisten arkipäivässä tulee edelleen kasvamaan erityisesti länsimaissa kotona tapahtuvan käytön lisääntyessä. Internetin kotikäytön yleistymisen voisi olettaa lisäävän myös internetin viihdekäytön roolia. Musiikin tehokas levittäminen internetin välityksellä ja esimerkkinä käyttämäni Morian -yhtyeen suosion rakentuminen osoittaa, että internet toimii jo merkittävänä ja perinteistä kulttuurituotteen jakeluketjua muuttavana ja osittain mullistavanakin kulttuurimateriaalin levittämisen kanavana.

Tämän tutkimuksen aineiston kertomus tuottaakin ”verkkotaiteen tarinalle” myös onnellisemman lopun rakentamalla verkkotaiteelle tulevaisuutta internetin ja tietoteknologian kehityksen kautta. Taiteilijat ovat aina kokeilleet uusien teknologisten innovaatioiden mahdollisuuksia taiteelliselle tuotannolle ja tietoteknologian ja internetin kehityksen vaikutukset sekä sen kautta rakentuvat uudenlaiset taiteellisen tuotannon tai toiminnan muodot ovat varmasti jatkossakin taiteilijoiden mielenkiinnon kohteina. Internetissä toimivat yhteisölli-

set taiteellisen tuotannon alustat ovatkin varmasti yksi vielä kehittyvä verkkotaiteen muoto. Myös aineistossa pohditaan, millaisia muotoja verkkotaide voi internetissä tulevaisuudessa saada. Kirjoittaja viittaa internetin virtuaalisissa maailmoissa syntyneisiin taidegallerioihin. Näin verkkotaiteesta on tullut hänen mukaansa enemmänkin virtuaalitaidetta.

”Viime aikoina on ollut myös havaittavissa kuinka Second Lifen kaltaisiin virtuaali maailmoihin on alkanut syntyä taidegallerioita (esim Ars Virtua Gallery www.0100101110101101.org). Tämä on varmasti kasvava trendi, joka avaa ihan uusia mahdollisuuksia verkkotaiteelle tai ehkä pitäisi puhua virtuaalitaiteesta.” (25-vuotias mies, kuvataiteilija, uuden median maisteri opiskelija)

Uskallankin väittää, että informaatioteknologia taiteellisen tuotannon välineenä tai internet sen mediumina tuskin katoaa. Se, representoidaanko tämä toiminta verkkotaiteeksi ja tuotetaanko se tätä kautta omaksi taidemuodokseen, on eri asia. Toinen mielenkiintoinen kysymys on, yleistyykö taiteen vastaanotto internetissä, ja laajentuuko vastaanottajien profiili internetin viihdekäytön lisääntyessä.

Olga Goryunovan mukaan taidealustojen ja digitaalisen kulttuurin ymmärtäminen vaatii niiden tarkastelua hyvin monimuotoisten tekijöiden ja käsitteiden kautta. Hän on luetellut tarkastelussaan keskeisiksi tekijöiksi esimerkiksi luovuuden, yhteisöllinen kommunikaation, estetiikan, historiallisen kontekstin, politiikan, valtahierarkiat ja vallan sekä digitaalisen teknologia välineenä ja verkostona, kontekstina, metaforana sekä kulttuurisena areenana. Tehtävän haastavuutta lisää hänen mukaansa se, että näiden tekijöiden suhteet ovat jatkuvassa muutoksessa. (Goryunova 2008, 11) Olen huomannut tämän tutkimuksen kuluessa saman asian. Verkkotaide on osoittautunut matkan varrella kameleonttimaisen monimuotoiseksi ilmiöksi, johon tarrautuminen teoreettisten välineiden avulla on ollut haastavaa. Tutkimuksen tekeminen onkin ollut itselleni haastava tutkimusmatka uuteen maailmaan. Teoreettisia näkökulmia, jotka olisivat aivan hyvin voineet oman säikeensä tämän tutkimuksen lopputuloksena muodostuneeseen lankavyyyhtiin jättää, on monia. Tämä tutkimus tuottaa joitain välineitä verkkotaiteen hahmottamiseen ja sen määrittämiseen, mutta se raapaisee kuitenkin nähdäkseni vain pintaa verkkotaiteen, taiteen kentän ja hybridisoituvan mediakulttuurin tarkastelussa. Niiden suhteiden syvempi tarkastelu tarjoaakin paljon ammennettavaa jatkotutkimukselle.

Sain palautetta jo aineistoa kerätessäni siitä, että näkökulmani verkkotaiteeseen on vanhentunut. Tämä pitää paikkansa uusimpien mediataiteen ilmiöiden parissa toimivien näkökulmasta, koska pro gradu -tutkielmani lähtökohtana on ollut tarkastella verkkotaiteen vastaanottajien käsityksiä verkkotaiteesta taiteen tutkimuksen traditioon ja taiteen kenttään suhteutuvana ilmiönä ja niiden tarjoamien käsitteiden avulla. Tässä suhteessa tutkimuksen näkökulma onkin ollut jopa tarkoituksellisesti vanhentunut. Jatkotutkimuksen kannalta olisikin kiinnostavaa irrottautua taideinstituution näkökulmasta ja tarkastella sitä, millaiseksi ilmiöksi verkkotaide tuotetaan tai tunnistetaanko sitä edes taidemuodoksi, esimerkiksi ”taidealustojen” käyttäjien puheessa. Samaan aikaan kiinnostavaa olisi kuitenkin tutkia taideinstituution verkkotaiteesta tuottamaa puhetta ja tarkastella esimerkiksi sitä, kuinka tämän tutkimuksen aineistossa esiin nousevat diskurssit suhteutuisivat siihen. Kertomus ilmiöstä nimeltä verkkotaide voisi olla hyvin erilainen ”valkoisen kuution”, eli esimerkiksi taidemuseolaitoksen sisältä tarkasteltuna.

LÄHTEET JA KIRJALLISUUS

Painamattomat lähteet:

Aitamurto Tanja 2004, ”Hyvien perheiden pojat murhasivat kylmästi – miksi?” Syylliset ja syyttömät Heinojen surmaa seuranneen moraalisen myrskyn pyörteissä kolmessa sanomalehdessä. Pro gradu –tutkielma. Suomen kielen oppiaine, kielten laitos. Yhteiskuntapolitiikka, yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos. Jyväskylän yliopisto.

Aubret Nathalie 2006: Crossing boundaries - On cultural organizations and artistic practices operating at the crossing of disciplines. Luento 17.11.2006 Live Herring 06 - mediataidetapahtuman luentosarjassa yhdessä Terike Haapojan kanssa.

Aubret Nathalie & Haapoja Terike 2006: Crossing boundaries - On cultural organizations and artistic practices operating at the crossing of disciplines. Luento 17.11.2006 Live Herring 06 -mediataidetapahtuman luentosarjassa.

Hirvensalo Jyrki 2004: Mediataiteen kenttä. Mediataidemuiston semioottinen analyysi. Kulttuuripolitiikan pro gradu –tutkielma. Yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos. Jyväskylän yliopisto.

Lehtola Miia 2004, Taiteen näytteillepano [www:ssä](#). Taiteen esittäminen museoiden, gallerioiden ja yksittäisten taiteilijoiden [www-sivuilla](#). Taidehistorian pro gradu –tutkielma. Taiteiden ja kulttuurintutkimuksen laitos. Jyväskylän yliopisto.

Internetlähteet:

AVEK, AVEKin toiminta. (<http://www.kopiosto.fi/avek>) (viitattu 28.4.2008)

Barliant Claire 1999, e-Toy Story.

(<http://www.villagevoice.com/news/9948,barliant,10572,8.html>) (viitattu 16.1.08)

Brøgger Andreas 2000, Net art, web art, online art, net.art?

<http://www.afsnitp.dk/onoff/Texts/broggerart,we.html> (viitattu 19.7.2007)

Facebook, About Facebook. <http://www.facebook.com/about.php> (viitattu 27.4.2008)

Goryonova Olga 2007, Art platforms. The Construction of Cultural and Artistic Currents on the Internet. Academic dissertation, Media Lab, University of Art and Design Helsinki. <http://www.taik.fi/images/stories/Tutkimusinstituutti/Goryunova-Art-Platforms.pdf> (viitattu 29.4.08)

Halonen Katri 2007, Open source and new media artists. Human Technology journal vol 3(1)/2007. <http://www.humantechnology.jyu.fi/articles/volume3/2007/halonen.pdf>

Helsingin sanomat 2008, Verkkoyhteisö MySpace liittoutui musiikkijättien kanssa. <http://www.hs.fi/talous/artikkeli/Verkkoyhteis%C3%B6+MySpace+liittoutui+musiikkij%C3%A4ttien+kanssa/1135235283682?ref=rss> (viitattu 26.4.2008)

Kandall Robert 2002, Faith.

http://www.studiocleo.com/cauldron/volume4/confluence/kendall/title_page.htm (viitattu 23.10.2007)

Kiasma 2006, Terike Haapoja: Terminaali.

<http://www.kiasma.fi/index.php?id=860&FL=1&L=0>
(viitattu 8.9.07)

Kokko Karri 2007, Kaikki ovat Facebookissa. Artikkelin Suomen Kuvalehden verkkoleh-
dessä 2.11.2007.

[http://www.suomenkuvalehti.fi/sk-netti/talous-ja-tekniikka/tekniikka/kaikki-ovat-
facebookissa.aspx](http://www.suomenkuvalehti.fi/sk-netti/talous-ja-tekniikka/tekniikka/kaikki-ovat-facebookissa.aspx) (viitattu 29.4.2008)

Kulttuuri tietoyhteiskunnassa 2003. Opetusministeriön työryhmämuistioita ja selvityksiä
2003: 22.

[http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/2003/liitteet/opm_141_tr22.pdf?l
ang=fi](http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/2003/liitteet/opm_141_tr22.pdf?lang=fi) (viitattu 14.4.08)

Miniwatts Marketing Group 2007, Internet World Stats. Usage and Population Statistics.

<http://www.internetworldstats.com/stats.htm> (viitattu 23.1.08)

Morian, Morian-yhtyeen kotisivut <http://www.morianband.com/biography.php> (viitattu
30.9.2007)

Neuvonen Kirsi, taiteilijan kotisivut <http://www.kirsineuvonen.fi/teokset.htm> (viitattu
30.9.2007)

Niemi Jaakko 2007: Re: tervehdys. Vastaanottaja: Soile Ollikainen. Lähetetty 28.9.2007
(viitattu 30.9.2007). Yksityinen sähköpostiviesti.

Shulgin Alexei 1997, Net.Art - the origin (viesti Nettime-keskustelupalstalle 18.3.1997).

<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00094.html> (viitattu 25.7.2007)

Stalbaum Brett: The Zapatista Tactical FloodNet. A collaborative, activist and conceptual
art work of the net. (<http://www.thing.net/~rdom/ecd/ZapTact.html>) (viitattu 16.1.08)

Sähköpostiviesti 05.05.06: Re: [Kupoli] Pro gradu työ verkkotaiteen vastaanotosta.

Vastaanottaja: Soile Ollikainen. Lähetetty 5.5.2006. (viitattu 29.4.2008). Yksityinen säh-
köpostiviesti.

The 2007 Digital Music survey 2007, Social networks are changing the way people dis-
cover and purchase music. <http://www.olswang.com/dms07/default.asp> (viitattu 31.1.2008)

The Telegarden , The Telegarden website

<http://www.ieor.berkeley.edu/~goldberg/garden/Ars/> (viitattu 8.9.2007)

Tikkanen Marjatta, 2001. Selvitys valokuvataiteen kentästä.

http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/2001/liitteet/opm_399_valokuva.pdf?lang=fi (viitattu 28.4.2008)

Tilastokeskus 2005, Internetin käyttötarkoitukset keväällä 2005, prosenttia internetin käyttäjistä http://www.stat.fi/til/sutivi/2005/sutivi_2005_2006-06-12_tau_001.html

(viitattu 24.4.2008)

Tilastokeskus 2006, Internetin käyttöpaikat keväällä 2006, prosenttia 15–74 -vuotiaista

http://www.stat.fi/til/sutivi/2006/sutivi_2006_2006-12-11_kuv_008.html (viitattu

24.4.2008)

Tilastokeskus 2007a, Internetiä käytti 79 prosenttia väestöstä vuoden 2007 alussa.

http://www.stat.fi/til/sutivi/2007/sutivi_2007_2007-09-28_tie_001.html (viitattu

24.4.2008)

Tilastokeskus 2007b, Internetin käyttö edellisen kolmen kuukauden aikana, kevät 2001 - 2007, prosenttia 15–74-vuotiaista ikäryhmittäin

http://www.stat.fi/til/sutivi/2007/sutivi_2007_2007-09-28_kuv_004.html (viitattu

24.4.2008)

Tilastokeskus 2007c, Internetin käyttöpaikat keväällä 2007, prosenttia 15–74 –vuotiaista

http://www.stat.fi/til/sutivi/2007/sutivi_2007_2007-09-28_kuv_011.html (viitattu

24.4.2008)

Tilastokeskus 2007d, Internetin käyttötarkoitukset keväällä 2007, prosenttia internetin käyttäjistä. http://www.stat.fi/til/sutivi/2007/sutivi_2007_2007-09-28_tau_001.html

(viitattu 24.4.2008)

Wikipedia. Wikipedia <http://fi.wikipedia.org/wiki/Wikipedia> (viitattu 28.4.2008)

Zook Matthew 2001, Domain Name Geography.

<http://www.zooknic.com/Domains/index.html> (viitattu 21.4.2008)

Painetut lähteet:

Anttiroiko Ari-Veli, Aro Jari & Karvonen Erkki 2001, Tietoyhteiskunnan oppihistorialliset lähtökohdat. Teoksessa Vuorensyrjä & Savolainen 1999, Tieto ja tietoyhteiskunta. Gaudeamus kirja. Helsinki.

Aro Jari 2001, Tietoteknologinen kehitys ja yhteiskunnallinen muutos. Teoksessa Vuorensyrjä & Savolainen 1999, Tieto ja tietoyhteiskunta. Gaudeamus kirja. Helsinki.

Benjamin Walter 1989, Taideteos teknisen uusinnettavuutensa aikakaudella. Teoksessa Koski & Rahkonen & Sironen 1989: Messiaanisen sirpaleita: kirjoituksia kielestä, historiasta ja pelastuksesta. Kansan sivistystyön liitto, Tutkijaliitto.

Berger Peter & Luckmann Thomas 1995, Todellisuuden sosiaalinen rakentuminen. 2. painos. Gaudeamus, Helsinki.

Bourdieu Pierre 1984, Distinction. A Social Critique of the Judgement of taste. Routledge & Kegan Paul, London, Melbourne and Henley.

Bourdieu Pierre 1986, The Forms of the Capital. Teoksessa John G. Richardson (ed.) Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education. Greenwood Press, Connecticut.

Bourdieu Pierre 1993, The Field of Cultural Production. Polity Press, Oxford.

Bourdieu Pierre & Wacquant Loïc J.D 1995, Refleksiiviseen sosiologiaan. Joensuu University Press, Jyväskylä.

Bourriaud Nicholas 2002, *Relational Aesthetics*. Le presses du réel, Dijon.

Bürger Peter 1984, *Theory of the Avant-Garde*. University of Minnesota Press, Minneapolis.

Castells Manuel 1997, *The Power of Identity, The Information Age: Economy, Society and Culture, Vol. II*. Cambridge, MA; Oxford, UK: Blackwell

Castells Manuel 1998, *End of Millennium, The Information Age: Economy, Society and Culture, Vol. III*. Cambridge, MA; Oxford, UK: Blackwell.

Castells Manuel 2000, *Information Age, Vol. I, The Rise of Network Society*. 2 ed. Cambridge, MA; Oxford, UK: Blackwell.

Castells Manuel 2002, *The Internet Galaxy*. Oxford University Press, New York.

Elovirta Arja 1992, *Valokuva kuvataiteena. Teoksessa J. Kukkonen ym. (toim.) Valokuvan taide. Suomalainen valokuva 1842–1992*. SKS, Helsinki.

Fairclough Norman 1997, *Miten media puhuu*. Vastapaino, Tampere.

Fairclough 2003, *Analysing discourse: textual analysis for social research*. Routledge, Lontoo.

Gere Charlie 2002, *Digitaalinen kulttuuri*. Faros-kustannus Oy, Turku.

Gere Charlie 2006, *Art, time and technology*. Berg, Oxford.

Graham Gordon, 1999. *The Internet:// a philosophical inquiry*. Routledge, Lontoo.

Greene Rachel 2004, *Internet Art*. Thames & Hudson Ltd, Lontoo.

Haan de Jos & Huysmans Frank 2005, Revolution or Evolution? An Empirical Approach to eCulture. Teoksessa eCulture: The European Perspective. Cultural Policy, Creative Industries, Information Lag.

Hall Stuart 1997, The Work of Representation. Teoksessa Hall Stuard (ed.) Representation. Cultural Representations and Signifying Practices. SAGE Publications Ltd. Musselburgh.

Hall Stuart 1999, Identiteetti. Vastapaino, Tampere. 4. painos.

Hansen Mark B. N. 2003, New Philosophy for New Media. MIT Press, Cambridge.

Hautamäki Irmeli 2003, Avantgarden alkuperä. Modernin estetiikka Baudelairesta Warholiin. Gaudeamus, Helsinki.

Healy Kieran 2002, Digital Technology and Cultural Goods. The Journal of Political Philosophy 10 (4). 478-500.

Johnsson Randall 1993, Editor's Introduction. Teoksessa Bourdieu Pierre, The Field of Cultural Production. Polity Press, Oxford.

Jokinen, Arja & Kirsi Juhila 1993, Valtasuhteiden analysoiminen. Teoksessa Jokinen, Juhila & Suoninen: Diskurssianalyysin aakkoset. Vastapaino, Jyväskylä. 3. painos.

Jokinen Arja, Juhila Kirsi & Suoninen Eero 2004, Diskursiivinen maailma: teoreettiset lähtökohdat ja analyttiset käsitteet. Teoksessa Jokinen, Juhila & Suoninen: Diskurssianalyysin aakkoset. Vastapaino, Jyväskylä. 3. painos.

Juhila Kirsi 1999, Tutkijan positiot. Teoksessa Jokinen, Juhila & Suoninen, Diskurssianalyysi liikkeessä. Vastapaino, Jyväskylä. 2. painos.

Järvinen Aki 1999, Hyperteoria, lähtökohtia digitaalisen kulttuurin tutkimukselle. Nykykulttuurin tutkimusyksikön julkaisuja 60. Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä.

Järvinen Aki & Mäyrä Ilkka 1999, Kulttuuri muodonmuutosten ajalla. Teoksessa Järvinen Aki & Mäyrä Ilkka (toim.) Johdatus digitaaliseen kulttuuriin. Vastapaino, Tampere.

Karttunen Sari 1993, Valokuvataiteilijan asema. Tutkimus Suomen valokuvataiteilijakunnan rakenteesta ja sosiaalistaloudellisesta asemasta 1980–1990 –luvun vaihteessa. Taiteen keskustoimikunnan julkaisuja nro 15. Painatuskeskus. Helsinki.

Kasvio, Antti 2005, Tietoyhteiskunta. Julkaisussa Tieteessä tapahtuu 1/2005. s. 7-15.

Lintilä Leena, Savolainen Reijo & Vuorensyrjä Matti 2001, Suomalaisen tietoyhteiskunnan tila. Teoksessa Vuorensyrjä & Savolainen 1999, Tieto ja tietoyhteiskunta. Gaudeamus kirja. Helsinki.

Luukka Minna-Riitta 2000a, Näkökulma luo kohteen: diskurssintutkimuksen taustaoletukset. Teoksessa Sajavaara & Piirainen-Marsh (toim.) Kieli, diskurssi & yhteisö. Soveltavan kielentutkimuksen keskus. Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä.

Luukka Minna-Riitta 2000b, Sinulle on postia! Kielikello 2000, 1, s. 24-28.

Manovich, Lev 2000, The Language of New Media. The MIT Press. London, England.

Moser Mary Anne 1996, Introduction. Teoksessa Moser & McLeod 1996, Immersed in Technology. Cambridge (MA): MIT Press

Mäkelä Asko 1996, Media-ajan taide. Teoksessa Tarkka, Hintikka, Mäkelä (toim.) Johdatus uuteen mediaan. Edita, Helsinki.

Mäkelä Tapio & Tarkka Minna 2002, Mediataide. Kotimaiset toimijat ja kansainväliset mallit. Opetusministeriö, Kulttuuri-, liikunta- ja nuorisopolitiikan osaston julkaisusarja 8/2002.

Mäyrä, Ilkka 1999, Internetin kulttuurinen luonne. Teoksessa Järvinen Aki & Mäyrä Ilkka (toim.) Johdatus digitaaliseen kulttuuriin. Vastapaino, Tampere.

van Oost Olga & Lavens An & Pauwels Caroline 2005, Online Art Museums and Virtual Museum Participation. Teoksessa Dragojević, Dodd Diane, Cvjetičanin, Smithuijsen Cas (toim.), eCulture: The European Perspective. Cultural Policy, Creative Industries, Information Lag.

Paul Christiane 2003, Digital art. Thames & Hudson Ltd, Lontoo.

Poggioli Renato 1968, The Theory of the Avantgarde. The Belknap Press of Harvard University. London, England.

Popper Frank 2003, Art of the electronic age. Thames and Hudson, New York.

Rossi Leena-Maija 1999, Taide vallassa. Kustannus Oy Taide, Vammala.

Rutsky R. L 1999, High techne: art and technology from the machine aesthetic to the post-human. University of Minnesota Press, Minneapolis.

Stallabrass Julian 2003, Internet Art The Online Clash of Culture and Commerce. Tate Publishing, Lontoo.

Tarkka Minna 2003, Notes on Nordic Media Cultures. Teoksessa Tarkka Minna & Matervo Mirjam (toim.) Nordic Media Culture – actors and practices. Research project realised by m-cult, centre for new media culture, Helsinki.

Webster Frank 2006, Theories of the Information Society. 3. ed. London: Routledge.

Vuorensyrjä Matti 1999, Miksi älykkään koneen aikakautta koskaan ei tullut? Teoksessa Vuorensyrjä & Savolainen 1999, Tieto ja tietoyhteiskunta. Gaudeamus kirja. Helsinki.

Väkiparta Kirsi 2007, Sähkömetsä. Valtion taidemuseo/Kuvataiteen keskusarkisto, Helsinki. Kuvataiteen keskusarkiston julkaisuja no. 13.

LIITTEET

Liite 1

Seuraatko verkkotaidetta?

Sinä olet kiinnostunut verkkotaiteesta. Pyydänkin Sinua kirjoittamaan omista kokemuksistasi verkkotaiteen seuraamisessa. Vapaamuotoinen kirjoituksesi on minulle tärkeä, koska teen aiheesta pro gradu tutkimusta Jyväskylän yliopistossa. Toivon, että liität vapaamuotoiseen kirjoitukseesi pohdintoja seuraavista kysymyksistä:

Kuinka kauan olet seurannut verkkotaidetta?

Mikä oli ensimmäinen verkkotaideteos, jonka olet nähnyt?

Mitä verkkotaideprojekteja tai -sivuja seuraat nyt?

Seuraatko verkkotaidetta globaaleilla areenoilla vai oletko kiinnostunut erityisesti suomalaisesta verkkotaiteesta? Onko asialla merkitystä Sinulle?

Mistä yleensä saat tietoa verkkotaiteesta ja verkkotaideprojekteista?

Miksi olet kiinnostunut nimenomaan verkkotaiteesta ja seuraat sitä?

Onko verkkotaiteesta mielestäsi riittävästi tarjontaa?

Mitkä koet verkkotaiteen keskeisiksi tai itseäsi kiinnostaviksi erityisominaisuuksiksi (jos vertaat esimerkiksi taiteen esittämiseen museoympäristöissä) ?

Millaiseksi koet verkkotaiteen aseman taiteen kentällä?

Miten verkkotaidetta voidaan mielestäsi määritellä? Mitä verkkotaide on?

Voitko ystävällisesti kertoa kirjoituksessa myös sukupuolesi, ikäsi, koulutuksesi ja ammattisi tutkimuksellisiin tarkoituksiin.

Lähetä kirjoituksesi osoitteeseen saollika@cc.jyu.fi.

Vastauksestasi kiittäen

Soile Ollikainen