

# **TAIDE TEKNOLOGISOITUVASSA YHTEISKUNNASSA**

**Herbert Marcusen taidefilosofian näkemyksistä 2010-luvulla**

**Aki Mattila**

**Kandidaatintutkielma**

**Filosofia**

**Yhteiskuntatieteiden ja  
filosofian laitos**

**Jyväskylän yliopisto**

**Kevät 2017**

# SISÄLLYS

<b>1 JOHDANTO</b>	<b>3</b>
<b>2 MARCUSEN TAIDENÄKEMYKSESTÄ</b>	<b>5</b>
2.1 Taiteen ja todellisuuden välinen suhde	5
2.2 Muoto ja esteettinen muoto	6
2.3 Taide todellisuuden muotona	8
2.4 Marcusen kritiikki marxilaista estetiikkaa kohtaan	10
2.5 Taide todellisuuden muotona – kirjaimellisesti?	13
<b>3 MARCUSEN AJATUKSISTA NYKYPÄIVÄNÄ</b>	<b>15</b>
3.1 Digitaalinen taide	15
3.2 Virtuaalitodellisuus	17
3.3 VR-kuutio	19
3.4 Marcuse ja virtuaalisuus taiteen muotona?	21
<b>4 YHTEENVETO</b>	<b>24</b>
<b>LÄHTEET</b>	<b>25</b>

# 1 JOHDANTO

Kandidaatintutkielmani käsittelee sitä, miten Frankfurtin kriittiseen koulukuntaan kuulunut saksalainen filosofi Herbert Marcuse (1898–1979) näkee taiteen aseman teknologisoituvassa yhteiskunnassa. Tutkielma liittyy ja nojaa pääosin taiteenfilosofian traditioon, mutta sivuan siinä myös yhteiskuntafilosofiaa marxilaiseen kontekstiin nojautuen. Keskityn tässä tutkielmassa erityisesti Marcusen myöhempien vuosien, eli 1960- ja 1970-luvun taiteenfilosofisiin ja yhteiskunnallisiin näkemyksiin, joita voidaan luonnehtia vallankumouksellisemmiksi ja vasemmistolaisiksi ja ne heijastavat vahvasti noina vuosikymmeninä länsimaisissa yhteiskunnissa tapahtunutta radikalisoitumista.

Tutkielmani tutkimuskysymys on, miten Marcusen taidefilosofinen ajatus taiteesta todellisuuden muotona on sovellettavissa 2010-luvun teknologisoituneessa yhteiskunnassa? Tutkin tätä kysymystä tarkemmin virtuaalitodellisuuden kautta, jonka nopea kehitys on muuttamassa suuresti käsitystämme taiteen ja todellisuuden välisestä suhteesta.

Marcusen ajattelu on monen eri osa-alueen summa. Hän käsittelee teoksissaan filosofiaa, kriittistä yhteiskuntateoriaa ja tarkasteli politiikan, taiteen ja kulttuurin kehitystä. Kulttuurin ja politiikan yhteys oli tärkeässä osassa Marcusen tuotannossa, mutta jäsentynyt kuva hänen estetiikkaa koskevista ajatuksistaan jäi Marcusen elinaikana monille vieraaksi tai ymmärrettiin väärin. Monia aihepiiriä spesifisti käsittelevistä teksteistä ei (laajasti) edes julkaistu. (Kellner 2007, 1–3.) Päälähteinäni Marcusen osalta tässä tutkielmassa toimivat tämän teokset *Ihmisen vapautuksesta* sekä *Taiteen ikuisuus*. Käytän myös Douglas Kellnerin toimittamaa artikkelikokoelmateosta *Art and Liberation: Collected papers of Herbert Marcuse, volume 4*. Tämä teos sisältää lyhyitä artikkeleita, haastatteluja ja fragmentteja ja pyrin niiden pohjalta muodostamaan tässä tutkielmassa jäsentyneitä näkemyksiä Marcusen taidefilosofisista ajatuksista. Tutkielman pääpaino on aluksi Marcusen näkemysten esittelyssä tämän tekstien pohjalta ja tutkielman loppuosassa peilaan niitä nykypäivän tilanteeseen.

Luvussa 2 käsittelen Marcusen taidenäkemyä. Kerron siitä, millaisena Marcuse näkee taiteen ja todellisuuden välisen suhteen sekä Marcusen argumentoinnissa taajaan esiintyvistä muodon ja esteettisen muodon käsitteistä. Kerron myös, miten Marcuse perustelee ajatustaan taiteesta todellisuuden muotona ja miten hän suhtautuu teknologian asemaan nykyajan kapitalistisessa yhteiskunnassa. Avaan myös Marcusen filosofiassa esiintyvää olennaista ajatusta *uudesta aistiherkkyydestä* ja miten se voisi muuttaa vallitsevaa yhteiskuntajärjestystä. Marcusen ajattelussa on marxilainen viitekehys, mutta hän kritisoi marxilaista estetiikankäsitystä ja kerron tähän liittyen Marcusen kritiikin pääajatuksista.

Luvussa 3 tutkin sitä, miten Marcusen näkemykset ovat sovellettavissa nykypäivän yhteiskunnassa. Kerron aluksi siitä, miten digitaalinen taide on hämärtänyt rajaa ihmisen ja koneen luoman taiteen välillä. Tämän jälkeen selostan tarkemmin virtuaalitodellisuuden laajasta käsitteestä nojautuen Michael Heimin näkemyksiin virtuaalitodellisuuden osaluista. Kerron myös tarkemmin taideprojektista, jossa virtuaalitodellisuusteknologiaa on hyödynnetty. Lopuksi kerron siitä, miten Marcusen ajatus taiteesta todellisuuden muotona on ymmärrettävissä teknologisoituneessa ympäristössä, jossa virtuaalitodellisuus ja digitalisaatio avaavat uudet mahdollisuudet taiteelle ja uudelle aistiherkkyydelle.

## 2 MARCUSEN TAIDENÄKEMYKSESTÄ

”Taiteen itsenäisyys heijastaa yksilöiden vapaudettomuutta vapaudettomassa yhteiskunnassa. Jos ihmiset olisivat vapaita, taide olisi heidän vapautensa muoto ja ilmaus.” (Marcuse 2011, 80.)

### 2.1 Taiteen ja todellisuuden välinen suhde

Marcusen ajattelussa taiteen maailma muodostaa oman fiktiivisen todellisuutensa. Taide ei kuitenkaan ole pelkkää fiktiota tai illuusiota vaan kaikki taiteen sisältämä aines on jo olemassa arkitodellisuudessamme. Taide kumpuaa ihmisistä ja heidän kokemuksistaan, ajatuksistaan ja haluistaan. Marcusen mukaan arkitodellisuudessa asiat kuitenkin näyttäytyvät usein yhteiskunnan muovaamina, mikä ei kerro niiden perimmäistä luonnetta tai anna totuudenmukaista kuvaa maailmasta. Taide ja sen fiktiivinen todellisuus arkitodellisuuden vastaparina pystyy näyttämään meille asiat sellaisina kuin ne todellisuudessa ovat tai voisivat olla. Tämä tekee taiteesta totuudellisemman ja paljastavamman ja saa tavanomaisen maailmamme näyttämään epätodelta ja harhaanjohtavalta. (Marcuse 2011, 68.)

Marcuse katsoo, että taiteen vallitsevan nykytilan ja -merkityksen ymmärtämiseksi on tutkittava sitä, mitkä tekijät ovat vaikuttaneet sen kehitykseen. Marcusen mukaan suuri muutos ja kehitys taiteessa alkoi ennen ensimmäistä maailmansotaa, jolloin syntyi monia uusia taidesuuntauksia: kubismi, futurismi, ekspressionismi ja näitä seuranneet dadaismi ja surrealismi. (Marcuse 1967b, 123.) Nämä uudet taidemuodot kapinoivat taiteen vanhaa traditiota ja todellisuuden kuvaamisen tapaa vastaan. Ne halusivat irtautua aiemmasta perinteestä, joka ei enää vastannut vallitsevan maailman, ympäristön ja elämän realiteetteihin (Marcuse 1967b, 124). Uudet taidemuodot halusivat ilmentää totuuden ympäröivästä maailmasta, mikä johti pian siihen, että taiteesta tuli poliittista. Tähän Marcuse kuitenkin suhtautuu varauksella ja kokee taiteen alistamisen politiikan välineeksi tuhoisana asiana. Esimerkkinä tällaisesta suuntauksesta hän mainitsee sosialistisen realismin (Marcuse 1967b, 124). Marcuse katsoo, että taide itsessään ei pysty vaikuttamaan

yhteiskunnan poliittiseen tilanteeseen, mutta se voi kuitenkin ennakoida muutosta vaikuttamalla ihmisten tietoisuuteen:

”Art can never and never should become directly and immediately a factor of political praxis. It can only have effect indirectly, by its impact on the consciousness and on the subconsciousness of human beings.” (Kearney & Marcuse 1984, 226.)

Taiteella on mahdollisuus kuvata asiat paljon laajemmin kuin ne todellisuudessa ilmenevät. Taide kykenee vapauttamaan itsensä todellisuuden kahleista ja se pystyy luomaan uuden maailman, kuten surrealistit esittivät (Marcuse 1967b, 125). Formalisteihin nojautuen Marcuse (1971a, 50–51) myös näkee, että taiteella on oma objektiivisuutensa, joka välittyy muodon ominaisuuksien kautta. Tarkastelen tätä tarkemmin seuraavaksi:

## 2.2 Muoto ja esteettinen muoto

Marcusen argumentoinnissa tärkeässä osassa ovat *muodon* ja *esteettisen muodon* käsitteet. Ongelmana näiden käsitteiden analysoinnissa kuitenkin on se, että ne toisinaan esiintyvät Marcusen teksteissä synonyymeinä. Ne erottuvat toisistaan kuitenkin tietyiltä osin: *Muoto* on se, joka tekee taideteoksesta taideteoksen ja samalla uniikin. Taideteoksen sisältämät ominaisuudet, kuten sanat, äänet tai värit luovat *muodon* ja tekevät teoksesta oman, jäsennetyn todellisuutensa ja kokonaisuutensa. (Marcuse 1972, 142.)

*Esteettinen muoto* tarkoittaa *muodon* käsitettä ja on seurausta siitä, kun taideteos ”irrotetaan” todellisuudesta ja siitä tulee itsenäinen ja itseriittäinen kokonaisuutensa, jolla on oma merkityksensä ja totuutensa. Esimerkiksi romaani on *muodoltaan* uniikki teos ja *esteettiseltä muodoltaan* itsenäinen, todellisuudesta irrotettu teos. (Marcuse 2011, 37.) *Esteettisen muodon* avulla taideteos luo sisällön, joka saa merkityksen ja siitä tulee suurempi kuin osatekijöidensä summa. Tämä ilmenee taiteellisena totuutena, joka on kauneus. Teoksessa *esteettinen muoto* toimii myös tunteiden sublimoijana: tuska, kärsimys tai julmuus väistyy esteettisen ulottuvuuden ansiosta: esimerkiksi alttaritaulun kaunis

sommittelu tai värit saavat huomion pois ristiinnaulitsemisen julmuudesta. Tämä lyhyt katharsis jää kuitenkin illuusioksi taiteen fiktiiviseen ulottuvuuteen eikä siirry arkitodellisuuteemme. (Marcuse 1971a, 53–55.)

Ensimmäisen maailmansodan aikainen muutos ja kapinointi taiteessa johtivat *muodon* käsitteen ymmärtämiseen uudella tavalla. Uudessa ”antitaiteessa” haluttiin rikkoa taiteen *muotoa* monin eri variaatioin; esimerkiksi rikkomalla lauserakenteita ja sanoja tai luomalla partituurittomia sävellyksiä. *Muodon* rikkominen ei kuitenkaan edesauttanut antitaiteen pyrkimystä: antitaiteesta tuli pian osa samaa taidemaailmaa, jota vastaan se oli kapinoinut. Marcuse näkeekin, että huolimatta siitä kuinka radikaalia antitaide on, ovat sen teokset kuitenkin taidetta juuri uniikin *muotonsa* ansiosta. (Marcuse 1971a, 51–54.)

*Muodon* synnyttävät tekijät (kuten sanat, äänet tai värit) ovat osa arkielämäämme, mikä johtaa siihen, että teos kaikessa nerokkuudessaan tai kauneudessaan ei itsessään luo mitään uutta: siinä vaan muunnetaan jo valmista materiaalia (Marcuse 2011, 58–59). Marcuse kuitenkin näkee tämän taiteen mahdollisuutena: Koska taide sisältää peruselementteinään arkielämän osia, se on näin kytketty jo olemassa olevaan. *Esteettinen muoto* taas antaa taiteelle mahdollisuuden tarkastella olemassa olevaa todellisuutta omasta positiostaan käsin ja synnyttää näin uudenlaisen näkökulman ja tietoisuuden. Tämän pohjalta Marcuse näkeekin, että juuri *muodon* ja *esteettisen muodon* avulla taide ylittää vallitsevan todellisuuden rajat: toimimalla sekä vallitsevan todellisuuden sisällä että sitä vastaan, yhtäältä olemalla osa sitä ja toisaalta tarkastelemalla sitä ”ulkopuolisena”. (Marcuse 1971a, 50; Marcuse 2011, 58–59.)

## 2.3 Taide todellisuuden muotona

Marcusen mukaan yhteiskunta ei saa asettaa taidetta palvelemaan itseään vaan on luotava jonkinlainen kompromissi, jossa yhteiskunta ja taide kohtaavat (Marcuse 1967b, 125). Marcusen mukaan taide sortavassa kulutusyhteiskunnassa menettää sille ominaisen ja oleellisen transsendentin merkityksensä sekä tärkeän autonomisen ja antagonistisen asemansa. Taiteesta tulee kaupallistettua ja monistettua, vain vaihtoarvo ja hyödyke. (Marcuse 1967b, 127–128; Marcuse 1972, 141.) Yhteiskunnan tulisikin luoda mahdollisuudet integroida taide jo sosiaaliseen kehitykseen itseensä ja niin, että taiteen muoto voidaan materialisoida tämän kehityksen yhteydessä (Marcuse 1967b, 125). Koska tällainen muoto muodostuisi yhteiskunnallisen tuotantoprosessin myötä, antaisi se taiteelle yhteiskunnassa uudenlaisen aseman: siitä tulisi ”aineellisessa ja kulttuurillisessa muuttamisessa vaikuttava tuotantovoima”. (Marcuse 1971a, 42.)

Marcuse erottaa toisistaan *tekniikan* ja *teknologian* käsitteet. Käsitteellä *tekniikka* Marcuse tarkoittaa välineistöä, jotka muokkaavat luontoa ja ympäristöä vastaamaan ihmisten tarpeita. Käsitteellä *teknologia* hän taas tarkoittaa tällaisten teknisten välineiden tuotantoa. (Farr, 2013.) Yhteiskuntien kehittyminen historian saatossa sai aikaan sen, että taide ja teknologia alkoivat erkaantua toisistaan: teknologia edesauttoi yhteiskunnan kehitystä ja edisti tieteen valta-asemaa, kun taas taide jäi vain mielikuvituksen viihdykkeeksi (Marcuse 1967b, 128). Pitkälle teknologisoitunut yhteiskunta Marcusen mukaan kuitenkin mahdollistaa jälleen taiteen ja teknologian lähentymisen, mutta ongelmana hän näkee vallitsevan kapitalistisen yhteiskunnan hallitsevan otteen. Marcusen (1971a, 20) mielestä kapitalistisessa yhteiskunnassa ihmiset ovat sidottuja kulutustalouteen ja tavaroiden maailmaan, jota korporatiivisesti johdettu markkinatalousyhteiskunta heille tyrkyttää. Nykyajan yhteiskunnassa jokainen tekninen laite rakennetaan edistämään kapitalistisen järjestelmän tuottavuus- ja kilpailuperiaatteita; tekniikka on hallitsevan ja sortavan luokan ideologian väline. Tällaisessa yhteiskunnassa teknologian tehtävänä ei ole tuoda vapautta ja onnellisuutta ihmisten keskuuteen. (Farr, 2013.)



Tiede ja teknologia ovat Marcusen mukaan tärkeitä yhteiskunnan vapautuksen tukipilareita, mutta kapitalistisessa yhteiskunnassa ne ovat vallanpitäjien ohjauksessa. Jotta tieteestä ja teknologiasta voisi tulla vapauden edesauttajia, tulisi niiden muuttaa päämääräänsä kohti elämänviettieskeisempää ja inhimillisempää *uutta aistiherkkyyttä*. Tällä termillä Marcuse tarkoittaa vapautumista vanhasta ajattelutraditiosta ja syyllisyydentunnosta, jolle väkivaltainen ja epäoikeudenmukainen yhteiskuntamme on rakennettu. (Marcuse 1971a, 34–35.)

*Uusi aistiherkkyys* ja ihmisten ajattelutavan muutos edesauttaisivat Marcusen (1971a, 34–35) mukaan oikeudenmukaisempaa yhteiskunnan kehitystä ja tietoisuuden vapautumista. *Uusi aistiherkkyys* kapinoisi vanhaa riistävää järjestelmää vastaan ja haluaa luoda pohjan uudelle yhteiskunnalle ja esteettiselle elämäntavalle. Tällainen yhteiskunta mahdollistaa uudenlaisen luovuuden ja vastakkaisen todellisuuden rakentamisen:

”Esteettinen maailma on se Lebenswelt josta vapaat tarpeet ja kyvyt ovat riippuvaisia jotta niiden vapaus toteutuisi. Ne eivät voi kehittyä ympäristössä joka on muotoutunut aggressiivisten yllykkeitten aikaansaannoksena ja joka suosii näitä yllykkeitä; – – Ne voivat syntyä vain luotaessa kollektiivisesti ympäristöä: tuottaessa aineellisesti ja henkisesti vähitellen, aste asteelta, sellaista ympäristöä jossa ihmisen epäaggressiiviset, eroottiset, vastaanottavaiset kyvyt sopusoinnussa vapaan tietoisuuden kanssa pyrkivät tuomaan rauhaa ihmisten ja luonnon keskuuteen”. (Marcuse 1971a, 41–42.)

Marcuse (1971b, 152) katsoo, että teknologian kehitys tarjoaa mahdollisuuden poistaa monet maailman suuret epäkohdat: köyhyyden, epätasa-arvon ja sorron. Tämä vapautuminen kuitenkin vaatii sen, että olemme avoimia kokemaan maailman uudella tavalla. Ennen kuin pystymme luomaan vapaan ja tasa-arvoisen yhteiskunnan, meidän tulee vapautua omasta vääristyneestä ja tukahdutetusta inhimillisyydestämme. Tämä on mahdollistaa saavuttaa aistiherkkyuden kautta. (Marcuse 1971b, 152.) Marcuse kuitenkin realistisesti tuo esiin sen, että tietyt ihmisluonnon perusteet pysyvät samoina, vaikka yhteiskunta tai ympäristö muuttuisikin. Ihmisluonnossa on monia muuttumattomia tekijöitä: ihminen on eläin, jolla on eläimen vaistot. Ihmisluonto kuitenkin pystyy perusolemukseltaan muuttumaan ja vaikuttamaan ympäristöönsä: ihminen on luonut oman historiansa. Ihmisen onkin mahdollista luoda saavutustensa ja kollektiivisen historiansa

kautta yhteiskunta, joka on erilainen kuin aiemmat tai tämänhetkinen yhteiskunta: sellainen, jossa ihmisten tarpeet, arvot ja pyrkimykset ovat erilaiset. (Marcuse 1971b, 157.)

Marcuse (1971a, 62) näkee marxilaiseen viitekehykseen nojautuen mahdollisena sen, että teknologinen kehitys mahdollistaa työväestön irtaantumisen tuotantovälineistöstä ja luoruumiillisen työn sijaan pohjan henkisyydelle ja mielikuvituksen vapautumiselle. Se, että tuotanto on nykypäivänä pitkälle automatisoitunutta ja ihmistyön osuus vähentynyt mahdollistaa vapaamman yhteiskunnan, jossa työ, mielikuvitus ja luovuus voidaan ymmärtää uudella tavalla. Vapautettu mielikuvitus yhdessä tieteen kanssa pystyisi luomaan esteettisyyden, joka olisi merkittävässä osassa uudenlaisen yhteiskunnan rakentamisessa. Yhteiskunta, jossa ei enää ole riistoa ja sortoa mahdollistaa sen, että taiteesta tulee todellisuuden *muoto*. Vapaat ihmiset pystyvät luomaan uudenlaisessa yhteiskunnassa *muodon*, joka palvelee heitä: yhteiskunnasta tulee taideteos. (Marcuse 1967b, 128–129; Marcuse 1972, 147; Marcuse 1971a, 56.) Marcuse (1971a, 56) myöntää, että tämä muutos on utooppinen ja riippuvainen vallankumouksesta, joka tapahtuu vapautuksen kulloinkin saavutettavissa olevalla tasolla. Tähän nojautuen Marcuse (1967a, 118) muistuttaakin, että taiteen asemaa yhteiskunnan rakentajana tulee edeltää ensin yhteiskunnan muutos.

Marcusen näkemys uudenlaisesta yhteiskunnasta nojaa vahvasti marxilaiseen viitekehykseen. Taiteen suhteen hän kuitenkin on eri mieltä perinteisen, ortodoksisen marxilaisen estetiikan näkemyksen kanssa. Tarkastelen tätä seuraavaksi:

## 2.4 Marcusen kritiikki marxilaista estetiikkaa kohtaan

Marxilaisessa yhteiskuntakäsityksessä pohjana on malli perus- ja päällysrakenteesta: Perusrakenne muodostuu yhteiskunnan materiaalisesta pohjasta, johon kuuluvat taloudelliset tekijät sekä ihmisten asema ja suhde yhteiskunnan tuotantovoimiin ja tuotantotapoihin. Päällysrakenteeseen taas kuuluvat yhteiskunnassa vallitsevat ideologiset näkemykset, kuten suhde uskontoon, filosofiaan tai moraaliin. Marx ja Engels näkevät taiteen ja estetiikan osana päällysrakennetta (Krylov 1974, 7). Historian saatossa ja

yhteiskuntien kehittyessä perusrakenne on vaikuttanut siihen, millaiseksi päällysrakenne on muodostunut. Näiden välillä vallitsee vuorovaikutussuhde ja Marxin ja Engelsin mukaan taidetta, taiteen luomista ja sen kehitystä onkin perus-päällysrakennemallin vuoksi mahdotonta tutkia täysin itsenäisenä kokonaisuutena, sillä sen muuttumiseen vaikuttaa aina yhteiskunnallinen kehitys (Krylov 1974, 7).

Teoksessaan *Taiteen ikuisuus* Marcuse nostaa esiin liudan seuraavia marxilaisen estetiikan teesejä, joita hän kyseenalaistaa:

- 1) Taiteen ja materiaalisen perustan, tuotantosuhteiden kokonaisuuden, välillä on selvä yhteys. Tuotantosuhteiden muuttuessa myös taide muuttuu osana päällysrakennetta, vaikka se voikin muiden ideologioiden tapaan jäädä jälkeen yhteiskunnallisesta muutoksesta tai ennakoida sitä.
- 2) Taiteen ja yhteiskuntaluokan välillä on selvä yhteys. Vain nousevan luokan taide on autenttista, todellista ja edistyksellistä taidetta. Se ilmentää tuon luokan tietoisuutta.
- 3) Tämän vuoksi poliittinen ja esteettinen, vallankumouksellinen sisältö ja taiteellinen laatu, yleensä osuvat yksiin.
- 4) Kirjailijalla on velvoite artikuloida ja tuoda ilmi nousevan luokan intressejä ja tarpeita. (Kapitalismin oloissa tuo luokka on proletariaatti.)
- 5) Taantuva luokka tai sen edustajat kykenevät tuottamaan vain ”dekadenttia” taidetta.
- 6) Realismia (eri tavoin määriteltynä) pidetään taidemuotona, joka vastaa parhaiten yhteiskunnallisia suhteita, ja se on siten ”korrektein” taidemuoto. (Marcuse 2011, 33–34.)

Marcuse (2011, 42) näkee, että tuotantosuhteiden vaikutuksella taiteeseen ei voida perustella tai määritellä sitä, mikä tekee jostakin taideteoksesta hyvän, kauniin tai universaalisen. Sitä, miksi jokin teos on edelleen arvostettu, voidaan perustella vain siten, että vedotaan teoksen ominaisuuksiin, jotka aikakausien muuttuessa pysyvät ihailtuina. Esimerkkinä tällaisesta ominaisuudesta voidaan mainita kauneus. (Marcuse 2011, 41–42.)

Ongelma taiteen universaalisuudesta on läsnä sekä Marcusen että Marxin ajattelussa ja he yrittävät parhaansa mukaan ratkaista sen eri tavoin:

1) Marxilaisessa estetiikassa tietyllä taiteella on oma autonominen ja arvostettu asemansa, johon yhteiskunnan kehitys ei ole vaikuttanut: esimerkkinä tästä voidaan mainita antiikin kreikkalainen taide. Syntyikin kysymys siitä, miksi yhteiskunnan radikaali muutos antiikin Kreikan ajoista ei ole vaikuttanut sen taiteen vetovoimaan? Marx yrittää ratkaista ongelman sillä, että tällainen taide saa meidät muistamaan ”ihmisyhteiskunnan ihanan lapsuuden”, joka yhä vetoaa meihin kauneudellaan. (Marx 1974, 63–66.) Marcuse suhtautuu tähän Marxin näkökantaan kyseenalaistavasti (Marcuse 2011, 42).

2) Marcuse taas näkee, että yhteiskunnan muuttuminen ei vie meiltä kykyä ymmärtää aiempaa, sorron alla luotua taidetta, sillä taide on aina transsendentti arkielämään nähden. Tällaisessakin taiteessa on pinnan alla nähtävissä tietty kapina, halu vapaaseen ilmaisuun ja taiteilijan intohimo. Juuri tällainen tekee siitä edelleen relevantin eikä se ole ristiriidassa muuttuneen yhteiskunnan ja sosiaalisen kehityksen kanssa. (Marcuse 1972, 147–148.)

Marcusen (2011, 34–35) mukaan taiteen ymmärtäminen perus-päälysrakennemallin valossa kadottaa taiteelle erittäin tärkeän subjektiivisen roolin. Yksilö, tämän näkemykset ja tunteet ovat tärkeässä osassa vallankumouksellisuudessa, joka häviää marxilaisessa kollektivisoivassa luokka-ajattelussa. Marcuse kyseenalaistaa myös marxilaisessa estetiikankäsityksessä olennaisen proletariaatin merkityksen. Hän näkee, että autenttisen taiteen kuuluminen tietylle yhteiskuntaluokalle tai vain proletariaatin kapinan välineeksi ei kuvaa taiteen todellista olemusta. Marcusen mukaan taide on aina universaalista ja kuuluu koko ihmiskunnalle, eikä mikään yksittäinen yhteiskuntaluokka voi ottaa taidetta omakseen (Marcuse 2011, 42). Hän puolustaakin taiteen autonomista asemaa ja kritisoi marxilaista käsitystä siitä, että vain nousevan luokan (proletariaatin) tuottama taide olisi autenttista ja ilmentäisi taiteen koko totuuden (Marcuse 2011, 51).

Marcuselle tärkeä *kauniin* idea katoaa marxilaiselle estetiikankäsitykselle olennaisessa vallankumouksellisuuden ihannoinnissa. *Kauneus* on Marcusen filosofiassa yhteydessä Erokseen ja freudilaiseen mielihyväperiaatteeseen (mielihyväperiaatteella tarkoitetaan välittömän tarpeentyydytyksen tilaa). *Kauneudelle* on ominaista se, että se säilyy vaikka makuarvostelmat muuttuvat. Marcuse kuitenkin näkee huolestuttavana sen, että *kauneudesta* on tehty kaupallista ja vaihtoarvoisuuden periaate on ulotettu esteettiseroottiseen ulottuvuuteen. (Marcuse 2011, 74.)

## 2.5 Taide todellisuuden muotona – kirjaimellisesti?

Voiko taiteesta sitten koskaan tulla kirjaimellisesti todellisuuden muoto, niin että taiteen ja todellisuuden välistä eroa ei enää ole? Taide ihmisten jokapäiväisen elämänä? Marcusella on tästä kaksi kantaa. Yhtäältä 1) hän puolustaa tässä kysymyksessä näkemyksiään, jotka esittelin luvuissa 2.1 ja 2.2, toisaalta 2) hänellä on toivoa kapinallisen taiteen mahdollisuuksiin, yhteiskuntaan jossa taide ja teknologia yhtyvät:

1) Marcuse katsoo, että taide ei voi muuttaa yhteiskuntaa ilman edeltävää radikaalia yhteiskunnallista muutosta, johon taide voi vaikuttaa vain ihmisten tietoisuutta ja herkkyyttä kehittämällä. Taiteella on sisäinen ja luontainen antagonistinen asema suhteessa arkielämään ja taide voi täyttää kriittisen tehtävänsä vain pysymällä omana todellisuutenaan. Myös taiteen esteettisen muodon tuhoaminen johtaa samalla taiteen tuhoutumiseen; autenttisen taiteen olennainen kaksikulotteisuus muuttuu yksikulotteiseksi esityksiksi (kuten teatterissa ja konserteissa) ja taide menettää kriittisen tehtävänsä. (Marcuse 1971b, 160–165.)

2) Marcuse näkee, että kapinallisesta taiteesta on tulevaisuudessa mahdollista muodostua yhteiskunnassa kumouksellinen voima. Hänen mukaansa tämä vaatii kuitenkin välityskeinot: uudenlaisen tavan elää, tehdä työtä, ajatella ja huvitella. (Marcuse 1971a, 59.) Marcuse viittaa tällä luvussa 2.3 esittelemääni Marcusen marxilaiseen ajatukseen vapaammasta yhteiskunnasta ja mielikuvituksen vapautumisesta. Marcusen mukaan

”nykyinen epäsublimoiva taide ja antitaide ’ennakoivat’ kielteisyydessään kehitysvaihetta jossa yhteiskunnan tuotantokyky saattaa olla taiteellisen luomiskyvyn kaltaista ja taiteellisen maailman rakentaminen samankaltaista kuin todellisen maailman uudistaminen” (Marcuse 1971a, 59). Tuloseksi olisi maailma, jossa taide ja teknologia yhtyvät.

### 3 MARCUSEN AJATUKSISTA NYKYPÄIVÄNÄ

Marcusen näkemyksiä uudesta aistiherkkyydestä, marxilaisen estetiikan kritiikistä ja taiteesta todellisuuden muotona on luettava ja ymmärrettävä osana oman aikakautensa kontekstia. 1960- ja 1970-luvuilla maailma vaikutti bipolaarisemmalta kuin nykypäivänä ja kylmän sodan jännitteisyys vaikutti maailmanpolitiikan tilanteeseen. Opiskelijaliikkeet Euroopassa ja Suomessakin kannattivat vasemmistolaisia ajatuksia ja vanhan konservatiivisen ja porvarillisen yhteiskunnan muutosta tasa-arvoisemmaksi. Radikalisoitumisen keskellä maailma oli kuitenkin teknologisoitumassa nopeasti, mikä vaikutti työväenluokan merkitykseen ja vanhakantainen marxilaisen ideologian ajatus proletariaatista alkoi murentua. Maailma on muuttunut suuresti Marcusen ajoista ja tämän elinaikanaan näkemä teknologinen kehitys on viime vuosikymmeninä muuttunut yhä nopeammaksi. Maailma on 2010-luvulla teknologisoituneempi kuin koskaan aiemmin, mutta miten tekniikan ja teknologian kehitys on vaikuttanut taiteen tekemiseen ja kokemiseen? Tarkastelen tässä luvussa sitä, miten Marcusen ajatus taiteesta todellisuuden muotona on ymmärrettävissä virtuaalitodellisuusteknologian kautta. Aluksi laajempi yleiskatsaus digitaaliseen taiteeseen:

#### 3.1 Digitaalinen taide

Käsitteellä ”digitaalinen taide” viitataan laajasti tietokonepohjaiseen tiedon prosessointiin, minkä avulla tekstiä, numeroita, kuvaa tai ääntä käsitellään binäärikoodin (0 ja 1) kautta (Thomson-Jones, 2015). Tietokoneen mikrosirut ja prosessorit käsittelevät tietoa ja mahdollistavat tiedon tallentamisen ja muokkaamisen. Tietokoneet olivat pitkään kalliita ja yksinkertaisia laitteita, joita vain asiasta kiinnostuneet harrastajat käyttivät. Tietokoneiden yleistyminen 1980-luvun alussa sekä tietokoneohjelmistojen monipuolistuminen kuitenkin avasivat pian uudet mahdollisuudet tiedon käsittelyyn. (Heim 1993, 3–4.)

Tiedon käsittelyn lisäksi tietokoneiden yleistymisen ja nopea kehitys on synnyttänyt mahdollisuuden luoda yhä monipuolisempaa taidetta. Erilaiset tietokoneohjelmat mahdollistavat erilaisten ääni- kuva- tai tekstitiedostojen muokkaamisen hyvin monipuolisesti. Esimerkiksi digitaalista valokuvaa voidaan muokata rajaamalla, värisävyjä muuttamalla tai tarkentamalla. Musiikkia tai äänitettä taas voidaan muokata muuttamalla äänensävyä, korjaamalla taajuutta tai lisäämällä efektejä. Digitaalisesti luotu tai muokattu teos voidaan kuitenkin julkaista tai esittää ei-digitaalisesti: esimerkiksi Sibelius-tietokoneohjelmalla sävelletty musiikkikappale voidaan esittää perinteisillä instrumenteilla tai Microsoft Wordilla kirjoitettu näytelmä voidaan esittää teatterin lavalla. (Thomson-Jones, 2015.) Millaisia vaikutuksia tällaisella kehityksellä on?

1) Yhtäältä tietokoneet lisäävät ihmisten mahdollisuuksia luoda yhä monipuolisempaa taidetta: voimme esimerkiksi suunnitella tietokoneohjelmalla teoksen ja tulostaa sen sitten 3D-tulostimella. Internet puolestaan tarjoaa esteettömän pääsyn taiteen äärelle ja voimmem kautta päästä tutustumaan virtuaalisiin taidegallerioihin ja teoksiin, joita meidän ei ehkä muuten olisi mahdollista kokea todellisuudessa. Internetin avulla myös kynnys taiteen jakamiseen on madaltunut: jokainen voi olla taiteilija ja saada taiteensa kaikkien ulottuville ilman kalliita kustannuksia. Paheneva ongelma digitaalisessa ympäristössä tapahtuvaan taiteen jakamiseen ovat kuitenkin tekijänoikeusrikkomukset, sillä yleisön on usein mahdollista ladata teos (kuva, äänite, video tai teksti) tietokoneelleen ja luoda siitä näin kopio, jota he voivat levittää ilman taiteilijan suostumusta.

2) Toisaalta tietokoneiden käyttö taiteen tekemisessä herättää myös monia uusia kysymyksiä: esimerkiksi miten paljon taiteen tekemisen voi ”siirtää” tietokoneiden tehtäväksi? Voiko esimerkiksi tietokoneohjelmisto luoda inhimillistä taidetta? Jyväskylän yliopiston musiikin laitoksella Timo Komulaisen johdolla tehdyssä kuuntelukokeessa vertailtiin ihmisen ja tietokoneohjelma EMI:n (Experiments in Musical Intelligence) luomaa musiikkia. Kokeeseen osallistui 17 musiikkitieteen opiskelijaa ja heille soitettiin kahdeksan vierasta musiikkinäytettä, jotka edustivat kahta eri tyyliä. Näytteistä neljä oli ihmisen säveltämiä ja loput neljä EMI:n säveltämiä. Koehenkilöillä oli vaikeuksia erottaa ihmisen ja EMI:n sävellyksiä toisistaan ja sävellyksen oikea alkuperä tunnistettiin vain 43 prosentissa näytteistä. (Komulainen 2012, 18; 22.)



Teknologian hyödyntäminen taiteen tekemisessä voi myös kääntyä kyseenalaistamaan taiteen perinteistä luomisprosessia. Esimerkiksi digitaalisen valokuvan käsittelyssä on mahdollisuus muokata kuvaa kuvankäsittelyohjelmalla lähes loputtomiin. Samoin voimme tehdä myös musiikin äänitys- ja miksausprosessissa tai elokuvan editoinnissa. Teknologian käyttö taiteen luomisessa toisaalta mahdollistaa myös sen, että taiteilija voi keskittyä itse teoksen luomiseen: hänen ei tarvitse miettiä, miten työn mahdollistava tietotekniikka itse asiassa toimii. (Thomson-Jones, 2015.) Digitaalisen taiteen kokemisessa ja luomisessa on mahdollisuus myös hyödyntää virtuaalitodellisuusteknologiaa. Tarkastelen seuraavaksi tarkemmin virtuaalitodellisuuden käsitettä:

## 3.2 Virtuaalitodellisuus

Teoksessaan *The Metaphysics of Virtual Reality* Michael Heim (1993, 110–116) tarjoaa hyvin eritellyn määrittelyn seitsemästä eri osatekijästä, joista virtuaalitodellisuuden käsite muodostuu. Osatekijät ovat eri tutkijoiden ja kehittäjien näkökantoja siitä, mitä he pitävät tärkeinä kohteina virtuaalitodellisuuden tutkimisessa ja kehittämisessä. Kerron nyt tarkemmin näistä seitsemästä osa-alueesta:

1) **Simulaatio:** Tietokoneiden kehittyessä niiden luomat graafiset ympäristöt muuttuvat ja kehittyvät yhä realistisemmiksi. Alun perin armeijan käyttämistä harjoitussimulaattoreista on kehittynyt monipuolisia sovelluksia, joita hyödynnetään esimerkiksi lääketieteellisessä koulutuksessa sekä viihdeteollisuudessa. Myös ääniteknologia muuttuu realistisemmaksi: kaiutin- ja kuuloketekniikan kehitys mahdollistaa yhä paremman äänenlaadun sekä uusia sovelluksia, esimerkiksi kolmiulotteisen ääniteknologian.

2) **Vuorovaikutus:** Kun teemme töitä tietokoneella, olemme vuorovaikutuksessa tietokoneen eli käytännössä tietokoneen luoman virtuaalisen ympäristön kanssa. Tietokoneen työpöydällä olevat tiedostot, esim. asiakirjat, voidaan avata ja lukea tietokoneen ruudulta tai viedä roskakoriin työpöydällä. Periaate on täsmälleen sama kuin

fyysisten dokumenttien lukeminen tai laittaminen roskakoriin, vain ympäristö on erilainen. Voimme toimia virtuaalisessa ympäristössä samalla tavoin kuin todellisuudessa: olla yhteydessä ja vuorovaikutuksessa ihmisten kanssa tai suorittaa kursseja videoitujen luentojen avulla.

3) **Keinotekoisuus:** Maailmastamme on tullut keinotekoinen ihmisen toiminnan myötä. Ihmisen vaikutus näkyy luonnossa ja arkielämässämme, josta on tullut tietokoneiden ohjailemaa. Eri tahot yhteiskunnassa keräävät meistä digitaalista dataa, jonka avulla he saavat tietoa toiminnastamme: esimerkiksi liikeyritykset tai mainostajat saavat keräämänsä datan avulla tietoa siitä, millaisia tuotteita ostamme.

4) **Immersio** ("uppoaminen"): Olennainen tekijä virtuaalitodellisuuden kokemisessa on aistien kautta tapahtuva immersio eli "uppoutuminen" virtuaalitodellisuuden maailmaan. Virtuaalitodellisuuden luomisessa käytetään tällöin teknisiä apuvälineitä kuten päähän asetettavaa HMD-näyttölaitetta (*Head Mounted Display*) ja erilaisia ohjauslaitteita kuten hansikkaita tai sauvaohjaimia (*joysticks*). Tavoitteena on sulkea pois reaali maailman aistiärsykkeet ja korvata ne keinotekoisesti luodulla simulaatiolla. Tämänkaltaisen teknologian tutkimuskäyttöä ovat esimerkiksi hävittäjälentäjien kouluttaminen ja avaruustutkimus.

5) **Etäläsnäolo:** Yksi tekijä virtuaalitodellisuuden määrittelyssä on teknologian avulla mahdollistuva työskentely etätoimintoina. Voimme näin toimia tai suorittaa tehtäviä virtuaalisesti ympäristössä, jossa emme ole fyysisesti läsnä. Esimerkiksi lääkärin on mahdollista suorittaa leikkaus robotiikan avulla ja ilman, että hän itse on läsnä leikkaussalissa.

6) **Täydellinen, ruumiillinen immersio:** Virtuaalitodellisuuden kehityksessä on tutkittu myös tapoja saavuttaa immersio ilman päähän asetettavaa näyttölaitetta tai ohjaimia. Jo 1960-luvun lopulla amerikkalainen virtuaalitodellisuustaitteen pioneeri Myron Krueger alkoi tehdä kokeiluja luomalla interaktiivisia ympäristöjä kameraprojektoiden avulla: Kameran ja monitorit heijastavat henkilön vartalon, joka voi olla vuorovaikutuksessa

ympäröivillä näytöillä näkyvien objektien kanssa. Henkilö voi liikkua ympäristössä vapaasti ja reagoida näytöillä näkyviin graafisiin kuviin tai tekstiin. Tietokone rekisteröi kehon liikkeitä kameroiden avulla ja syntetisoi liikkeitä ympäristön kanssa.

7) **Verkostoituminen:** Olennainen osa tietotekniikan kehitystä on mahdollisuus verkostoitua digitaalisesti. Tietokoneet ovat jo yhteydessä toisiinsa, joten miksi eivät myös virtuaaliset maailmat? Käyttäjät voivat luoda asioita ja toimia virtuaalisessa ympäristössä ja myös jakaa niitä toisilleen verkon yli.

Heimin listaamat seitsemän osa-aluetta antavat kokonaisvaltaisen kuvan virtuaalitodellisuuden olemuksesta. Heim uskoo virtuaalitodellisuuden tarjoavan taiteelle mahdollisuuden muuttaa todellisuutta eri tavoin kuin tavanomaisilla taiteen tekemisen tavoilla. Siinä missä taide ennen vaikutti ihmisten elämään omana, arkielämästä irrotettuna todellisuutenaan, mahdollistaa virtuaalitodellisuus pehmeämmän siirtymän arkielämän ja taiteen fiktiivisen todellisuuden välillä. (Heim 1993, 128.) Millaisiin suuntiin taiteen tekeminen ja kokeminen voivat kehittyä virtuaalitodellisuusteknologian avulla? Esittelen seuraavaksi tarkemmin yhden virtuaalitodellisuustaiteen sovelluksen, jossa on mahdollista saavuttaa täydellinen immersio.

### 3.3 VR-kuutio

Tohtorinväitöskirjassaan Magali Ljungar-Chapelon on tutkinut taidekokemusta virtuaalitodellisuusympäristössä: tarkemmin Virtual Reality-kuutiosta, joka rakennettiin Chalmersin teknilliseen yliopistoon Ruotsissa. VR-kuution toimintaperiaate on lyhyesti seuraavanlainen: Kuution seinät ovat kooltaan 3x3 metriä. Kuution sisällä katselija käyttää stereoskooppisia katselulaseja, joiden avulla hän pystyy näkemään kolmiulotteisia kuvia, joita tietokoneet heijastavat kuution seinille. Kuution sisällä katselija pystyy navigoimaan liikkumalla, samalla käyttäen kädessä pidettävää ohjainta. Sensorit rekisteröivät katselijan sijainnin kuution sisällä, minkä perusteella tietokoneen luoma kolmiulotteinen ympäristö kuution sisällä muuttuu katselijan liikkeiden mukaan. (Ljungar-Chapelon 2008, 3.)

VR-kuutiossa katselijan on mahdollista saavuttaa täydellinen immersio ja taidekokemuksesta tulee hyvin erilainen. Tavallisesti ymmärrämme taiteen fiktiivisen ja reaali maailman todellisuuden välillä olevan eron. Esimerkiksi katsoessamme näytelmää teatterissa ymmärrämme, että se on illuusiota. Näyttämöllä olevat näyttelijät luovat maailman, jossa he toimivat ja jota katsomossa istuva yleisö seuraa. Näyttämön tapahtumien ja yleisön välillä on selkeä kahtiajako: yleisön jäsenet eivät saa mennä näyttämölle tai puuttua esityksen kulkuun, he ovat vain sivustaseuraajia. (Ljungar-Chapelon 2008, 9.) VR-kuutiossa tilanne on kuitenkin toinen. Kuten Ljungar-Chapelon (2008, 9) toteaa, tällöin perinteiset taiteen säännöt muuttuvat: VR-kuutiossa katsoja voi olla vuorovaikutuksessa ympäristön, esimerkiksi virtuaalisten esineiden ja asioiden kanssa. Tällöin aiemmin kokemamme illuusion ja fyysisen todellisuuden raja hämärtyy. Katsoja on osa teosta, johon hän voi vaikuttaa.

VR-kuution kaltaisten simulaatioympäristöjen toteuttaminen ja rakentaminen vaatii luonnollisesti taloudellisia resursseja. Viime vuosina virtuaalitodellisuusteknologia on kuitenkin yleistynyt laitteiden halpenemisen ja lisääntyneen tuotannon myötä. Tässä erityisesti tietokonepeliteollisuus on ollut eturintamassa ja on mahdollistanut kuluttajille esteettömämmän pääsyn virtuaaliseen ympäristöön. HMD-näyttölaitteiden, virtuaalitodellisuuslasien ja muiden virtuaalista teknologiaa hyödyntävien laitteiden saatavuus on avannut myös taiteilijoille sekä taiteen kuluttajille paljon interaktiivisempia mahdollisuuksia. On selvää, että yksilöllinen taidekokemus muuttuu virtuaalisessa ympäristössä. Esimerkiksi VR-kuutiossa jokaisen henkilön interaktiivinen fyysinen ja psykologinen kokemus teoksesta on erilainen. He voivat toimia simulaatiossa haluamallaan tavalla, kuten reagoida tai olla reagoimatta asioihin tai esineisiin. Simulaatio mahdollistaa kokonaisvaltaisemman aistikokemuksen kuin esimerkiksi käynti taidegalleriassa tai teatterissa.

Virtuaalitodellisuustaiteen tutkimuksen kannalta on tärkeää huomioida se, että digitaalinen taide virtuaalitodellisuusympäristössä on vielä uusi ilmiö ja se on ymmärrettävä omaksi tutkimusalakseen. Haasteena sen jäsentyneessä tutkimuksessa on teknologian nopea kehitys, joka tuottaa jatkuvasti uutta tietoa ja synnyttää uusia tutkimuskohteita. Esimerkiksi aivotutkimuksen merkitys on tärkeää immersiiivisten ympäristöjen tarkastelussa.

Interaktiivisuus ja virtuaalitodellisuus taiteen tekemisessä ja kokemisessa, esimerkiksi museo- tai taidegalleriaympäristössä synnyttää myös uudenlaisia haasteita: Ljungar-Chapelon (2008, 82) nostaa väitöskirjassaan esiin kysymyksen virtuaalisten taideteosten konservoinnista: Tietotekniikan nopea kehitys aiheuttaa sen, että siitä tulee hyvin nopeasti vanhanaikaista. Miten virtuaaliseen ympäristöön luotu, immerstiivinen taideteos säilytetään, jos tekniset laitteet päivitetään? Saattaa olla, että teoksesta tulee esimerkiksi audiovisuaalisesti parempi uuden teknologian avulla, mutta se voi myös pilata teoksen, jota ei ole suunniteltu uudenlaisille laitteille.

### **3.4 Marcuse ja virtuaalisuus taiteen muotona?**

Mikä sitten on virtuaalitodellisuuden suhde Marcusen ajatteluun? Marcuse toteaa, että taide voi täyttää kriittisen tehtävänsä vain pysymällä omana todellisuutenaan. Virtuaalitodellisuudessa tapahtuva taiteen tekeminen ja kokeminen kuitenkin haastavat Marcusen ajatuksen taiteen fiktiivisen todellisuuden merkityksestä ja tärkeydestä. Samoin on myös Marcusen esteettisen muodon käsitteen laita. Esimerkiksi simulaatiossa tapahtuva interaktiivinen ja immerstiivinen taidekokemus sotii illuusion ja todellisuuden välistä erottelua vastaan. Mutta tarkoittaako esteettisen muodon käsitteen häviäminen tai kyseenalaistaminen sitä, että taide menettää kriittisen tehtävänsä kuten Marcuse pelkäsi? Ja tuleeko taiteen säilyttää Marcusen peräänkuuluttama antagonistinen asema suhteessa arkielämään? Taiteen tehtävän kannalta tärkeää on ymmärtää se, että taideteos on aina yhteys tekijänsä ja yleisön välillä. Taiteen tekijä haluaa kommunikoida teoksellaan yleisön kanssa: kertoa ajatuksistaan, kokemuksistaan ja mielipiteistään. Tämä inhimillinen yhteys kuitenkin usein kyseenalaistuu koneen luomassa simulaatiossa. Mikä lopulta on taiteilijan rooli tämänkaltaisessa taiteessa? Virtuaalitodellisuusteknologia ja kokonaisvaltaisempi aistikokemus voi kuitenkin auttaa meitä ymmärtämään taiteesta jotain, mitä emme välttämättä ole aiemmin havainneet. Juuri tämä tukeekin Marcusen ajatusta taiteen mahdollisuudesta ylittää vallitsevan todellisuuden rajat vaikkakin virtuaalitodellisuudessa esteettisen muodon käsite kyseenalaistuu.

Digitalisaatio on luomassa yhteiskuntaa, jossa taiteella on mahdollisuus vaikuttaa ihmisiin yhä syvällisemmin ja interaktiivisemmin: virtuaalitodellisuus tarjoaa meille välineen uudenlaiseen, immersiviseen taiteen kokemukseen. Marcusen ajatus taiteen universaaliudesta ja kuulumisesta koko ihmiskunnalle on mahdollistunut nykypäivän yhteiskunnassa: taiteilijoiden ja ihmisten verkostoituminen on luomassa uudenlaista, yhteisöllisempää ja vapaampaa maailmaa. Michael Heim (1993, 128) näkee juuri virtuaalitodellisuuden tarjoavan taiteilijoille mahdollisuuden yhteiskunnan muuttamiseen. Virtuaalitodellisuuden mahdollisuudet, kuten etäläsnäolo ja vuorovaikutus ovat mahdollistaneet tietoverkkojen ja sen myötä virtuaalisten ympäristöjen rakentamisen, missä taiteilijat voivat jakaa taidettaan digitaalisesti ilman kalliita kustannuksia. Virtuaalitodellisuus mahdollistaa myös eri taidemuotojen yhdistelemisen ja avaa tilaisuuksia eri taiteenalojen taiteilijoiden yhteisprojekteihin. Kuten Heim (1993, 128) toteaa, muuttuva taidemaailma vaatii myös uudenlaisia taiteilijoita: heitä, jotka ovat valmiit hyödyntämään virtuaalitodellisuuden mahdollisuudet ja haastamaan taiteen vanhat konventiot. Juuri nämä taiteilijat ja heidän pyrkimyksensä ovat avainasemassa uudelaissa kapinallisen taiteen luomisessa, jonka mahdollisuuksiin Marcuse uskoi.

Marcuse on oikeassa siinä, että teknologia on tällä hetkellä vallanpitäjien ohjauksessa. Teknologinen kehitys tapahtuu vahvasti markkinatalouden ohjaamana ja olemme sidottuja kulutustalouteen, joka palvelee kapitalistista yhteiskuntaa. Tuotannon nopea automatisoituminen on kuitenkin mahdollistanut ihmisten vapaa-ajan sekä luovuuden lisääntymisen. Taiteen ymmärrystä ja erityisesti luovuutta tarvitaan tulevaisuudessa yhä enemmän: uudenlaisen arkkitehtuurin merkitys tulee tärkeämmäksi väestön lisääntyessä ja kaupungistumisessa. Uudenlaista luovuutta tarvitaan myös ekologisuuden parantamisessa, ilmastonmuutoksen ehkäisemisessä sekä innovatiivisemmän avaruusteknologian kehittämisessä. Virtuaalitodellisuuden mahdollisuuksien soveltaminen palvelee näitä päämääriä tulevaisuudessa yhä innovatiivisemmin. Pitkälle kehittynyt teknologia tarjoaa mahdollisuuden myös Marcusen uuden aistiherkkyyden konkretisoitumiseen. Uuden aistiherkkyyden kapina vanhaa riistävää järjestelmää vastaan riippuu kuitenkin siitä, miten käytämme teknologiaa parhaaksemme. Teknologia palvelee meitä, mutta ei tee päätöksiä puolestamme. Marcusen realistinen ajatus ihmisluonnon muuttumattomista perusominaisuuksista onkin oleellinen: se, haluammeko rakentaa maailman, jossa

vapaudumme vääristyneestä ja tukahdutetusta inhimillisyydestämme riippuu siitä, millaisia ratkaisuja olemme ihmisinä valmiit tekemään.

## 4 YHTEENVETO

Mahdollisuudet Marcusen utopistiselle ajatukselle vallankumouksesta, jonka myötä taide tulisi todellisuuden muodoksi, ovat olemassa 2010-luvun teknologisoituneessa yhteiskunnassa. Yhteiskuntamme on nopeassa ja suuressa muutoksessa kohti uudenlaista kehitysvaihetta: digitaalista aikaa. Ihmisten vapaus ja vaikutusmahdollisuudet ovat teknologian avulla lisääntyneet ja mahdollisuus verkostoitua toisten ihmisten kanssa on helpompaa kuin koskaan ennen. Taiteen tekeminen ja kokeminen ovat yhteiskunnan muutoksessa mukana. Virtuaalitodellisuus mahdollistaa interaktiivisen ja immersiiivisen taidekokemuksen, jossa fiktion ja todellisuuden välinen ero muuttuu kyseenalaistettavaksi. Virtuaalitodellisuuden mahdollisuudet taiteen tekemiselle yleistyvät varmasti tulevina vuosina. Tärkeässä osassa ovatkin taiteilijat, jotka uskaltavat haastaa taiteen vanhat konventiot ja hyödyntää virtuaalitodellisuuden tarjoamat mahdollisuudet. Marcusen marxilainen ihanne vapaammasta yhteiskunnasta on 2010-luvulla toteutunut yksilötasolla, mutta ei yhteiskunnallisella tasolla: tulevaisuutemme riippuu tekniikan ja teknologian kehityksestä, mutta myös siitä kykenemmekö ihmisinä muuttamaan korporatiivisen markkinatalousyhteiskuntamme arvot yhteisöllisemmiksi ja luomaan solidaarisemman yhteiskunnan.



## LÄHTEET

Farr, A. (2013). Herbert Marcuse. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Haettu 30.8.2017 osoitteesta <https://plato.stanford.edu/entries/marcuse/>.

Heim, M. (1993). *The Metaphysics of Virtual Reality*. Oxford: Oxford University Press.

Kearney, R. & Marcuse, H. (1984). The Philosophy of Art and Politics: A Dialogue between Richard Kearney and Herbert Marcuse. Teoksessa D. Kellner (toim.), *Art and liberation: Collected papers of Herbert Marcuse, volume 4* (s. 225–236). London: Routledge.

Kellner, D. (2007). Introduction: Marcuse, Art, and Liberation. Teoksessa D. Kellner (toim.), *Art and liberation: Collected papers of Herbert Marcuse, volume 4* (s. 1–70). London: Routledge.

Komulainen, T. (2012). Algoritminen säveltäminen ja sen järjestelmällinen arviointi: Bachin, Chopinin ja EMI-ohjelman tuotokset sokkotestissä. Jyväskylän yliopisto. Haettu 27.8.2017 osoitteesta <https://jyx.jyu.fi/dspace/handle/123456789/37981>.

Krylov, B. (1974). Esipuhe. Teoksessa *Marx & Engels: Kirjallisuudesta ja taiteesta* (suom. R. Kolomainen). (s. 5–25). Moskova: Kustannusliike Edistys.

Ljungar-Chapelon, M. (2008). *Actor-Spectator in a Virtual Reality Arts Play: Towards new artistic experiences in between illusion and reality in immersive virtual environments*. Tohtorinväitöskirja. Göteborgin yliopisto: ArtMonitor.

Marcuse, H. (1967a). Art in the One-Dimensional Society. Teoksessa D. Kellner (toim.), *Art and liberation: Collected papers of Herbert Marcuse, volume 4* (s. 113–122). London: Routledge.

Marcuse, H. (1967b). Society as a Work of Art. Teoksessa D. Kellner (toim.), *Art and liberation: Collected papers of Herbert Marcuse, volume 4* (s. 123–129). London: Routledge.

Marcuse, H. (1971a). *Ihmisen vapautuksesta* (suom. M. Lahtela, alkuteos *An Essay on Liberation*, 1969). Tapiola: Weilin+Göös.

Marcuse, H. (1971b). Jerusalem Lectures. Teoksessa D. Kellner (toim.), *Art and liberation: Collected papers of Herbert Marcuse, volume 4* (s. 149–165). London: Routledge.

Marcuse, H. (1972). Art as Form of Reality. Teoksessa D. Kellner (toim.), *Art and liberation: Collected papers of Herbert Marcuse, volume 4* (s. 140–148). London: Routledge.

Marcuse, H. (2011). *Taiteen ikuisuus* (suom. V. Lähde, alkuteos *Die Permanenz der Kunst: Wider eine bestimmte marxistische Ästhetik*, 1977). Tampere: niin&näin.

Marx, K. (1974). Historiallisen kehityksen epätasaisuus ja taide. Teoksessa *Marx & Engels: Kirjallisuudesta ja taiteesta* (suom. R. Kolomainen). (s. 63–66). Moskova: Kustannusliike Edistys.

Thomson-Jones, K. (2015). The Philosophy of Digital Art. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Haettu 26.8.2017 osoitteesta <https://plato.stanford.edu/entries/digital-art/>.