

Taiteellinen tutkimus – jatkuva prototyyppi

Tero Heikkinen, Petri Kaverma & Denise Ziegler

Johdanto

Taiteellista tutkimusta on tehty yli kaksikymmentä vuotta. Sen paikasta ja strategioista tiedontuottamisen kentässä on kiisteltu ja keskusteltu alan foorumeissa. Nyt taiteellinen tutkimus on edennyt vaiheeseen, jossa oikeutuksen etsiminen sen olemassaololle voidaan jättää taakse ja siirtää fokus siihen, millä tavalla ja millä kielellä taiteellinen tutkimus voi vaikuttaa yhteiskunnallisiin kysymyksiin. (Caviezel & Schwander 2015.)

Eri alojen taiteilijoina aloimme keskustella ja kirjoittaa viimeaikaisesta taiteellisesta työskentelystä. Mielestämme taiteellinen tutkimus tarvitsee teorian ja konkreettisen taiteellisen tekemisen välistä keskustelua. Sen tuloksena syntyy hypoteeseja ja fyysisiä apurakenteita, teoksia, jotka mahdollistavat jatkuvasti uusiutuvien taiteellisen tutkimuksen strategioiden ilmaisemisen ja kommunikoimisen. Pirstaloitunut taiteellisen tutkimuksen kenttä voi keskustella vain, jos sillä on yhteisiä nimittäjiä ja metaforia.

Keskusteluissamme löysimme yhteisen metaforan – prototyyppi. Sen avulla pystyimme ilmaisemaan, kukin omalta näkökannaltamme, taiteellisen työskentelyämme ja taiteellisen tutkimuksemme tämänhetkiset ydinkysymykset. Tämä yhteinen metafora on apurakenne, jonka avulla pohdimme keskusteluamme ja tekemisiämme.

Palasimme aina uudelleen prototyypin käsitteeseen. Meille prototyyppi ei ole yksinomaan konkreettinen kappale tai esine, vaan myös tarkoitustamme varten luotu kirjallinen rakennelma, mobiili, joka voi kehittyä jatkuvasti. Prototyypimme on koetilanne, jossa ideoiden ja ajatusten käyttökelpoisuus ja käytettävyys asettuu tarkasteltavaksi suhteessa muuhun maailmaan (Schlager, 2015, 28).

Tässä artikkelissa kuvaamme sitä, miten prototyypiajattelu näkyy työssämme kuvataiteilijoina ja taiteen keinoin tapahtuvassa tutkimuksessa. Kysymme, miten taiteellisen tutkimuksen prototyyppi suhteutuu kaupallisessa ympäristössä toteutettavissa olevaan prototyyppiin. Miten ympäristön ehdottama havainnoiminen voi johtaa prototyypin kehittelyyn? Miten toimivuus ja käsitettävyyys toteutuu niin teoksissamme kuin myös ajattelussamme? Mitä jos prototyyppi onkin piilevä ominaisuus jo olemassa olevissa objekteissa ja tilanteissa? Entä jos prototyyppi olisikin jatkuva, mitä se tarkoittaisi?

Pyrimme luomaan tilaa ja pohjaa spekulatiiviselle kulttuurille, jonka näemme ajattelun ja mahdollisuuksien koodin muotoilemisena. Käyttämämme kieli ja käsitteet muokkaavat

ajatteluamme ja sen myötä myös toimintaamme. Kieli on ylipäätään tilallisten ja materiaalien metaforien lävistämää. (Lakoff & Johnson, 2003) Ammatinharjoittajien keskusteluissa taas aktiivinen metaforien käyttö ohjaa kehystämään ja näkemään ongelmanasetteluja eri tavalla. (Schön, 1991, 184–187) Näin meitä kiinnostaa se, minkälaista kieltä tällainen tutkimus tuottaa.

Erilaisilla prototyypeillä on perinteisesti tähdätty hyötyyn, johonkin materiaaliseen, jonka usein myös toivotaan johtavan kaupallistettavuuteen. Muotoilun tutkimuksellisessa haarassa prototyypin taas nähdään esimerkiksi kytkevän abstraktioita kokemukseen, ja ankkuroivan tutkimuksen ajattelullista ainesta. (Stappers 2013) Prototyyppi-käsitettä käytetään eri tavalla kognitiivisessa sosiaalipsykologiassa, jossa tiedon tiedollisen jäsentymisen yhteydessä kuvataan prototyyppejä luokan tyypillisimpänä yksilönä (esim. Rosch ja Mervis 1975)

Kirjallisuudesta löytyneet prototyypin määritelmät ovat vaikuttaneet pohdintoihimme taiteellisen tutkimuksen jatkuvasta prototyypistä. Emme kuitenkaan antaneet näiden määritelmien lukita ajatteluamme. Pikemminkin kaappaamme käsitteen taiteellisen tutkimuksen keskusteluun, muistaen että prototyypin käsite on elänyt omaa elämäänsä mm. taiteen ja muotoilun käytännöissä. Prototyypin käsitteessä on itsessään tutkimatonta avaruutta, jota luotaamme.

Prototyypiajattelusta

Prototyyppi on taiteellisen työskentelyn ja taiteellisen tutkimuksen kannalta kiehtova käsite. Ei niinkään siksi, että prototyyppi mielletään uuden tuotannon tähtäävän tuotteen ensimmäiseksi kappaleeksi, vaan nimenomaan sellaisesta näkökulmasta, jonka mukaan prototyyppi on koevaiheessa oleva yksilö, joka tähtää seuraavaan prototyyppiin. Prototyypin ei näin ollen tarvitse rajoittua vain yhden tuotantoprosessin sisäiseksi asiaksi. Kuvataide on perinteisesti ollut vuorovaikutussuhteessa muiden valmistettujen, keinotekoisien ympäristöjen (kuten käsityöläisyyden ja suunnittelun tuotteiden) kanssa. Esimerkiksi taidemaalarit kuvasivat olemassa olevia interiöörejä, arkkitehtuuria, vaatemuotia ja käsitöitä, samalla määrittäen ja ohjaten näitä suuntauksia ja aiheita. Näin taiteilijat ovat aina kuvanneet maailman ilmiöitä jossain määrin prototyyppisyyden ja idealisoinnin kautta, ja tähän maailma-teos -käännökseen sisältyykin osa taiteen tutkimuksellisesta potentiaalista. Tässä prototyyppi ei kuitenkaan ole välineellinen luonnos, malli tai ideaalinen esikuva, vaan keino koota teoksen kautta näkökulmia siitä, miten ilmiöt istuvat maailmaan ja miten ne suhteutuvat toisiinsa.

Aiemmasta esineiden ja materiaallisen ympäristön kuvauksesta etäännyen taiteen voi ajatella prototypoivan myös toimintaa, tapahtumia, (sosiaalisia) rakenteita ja ajattelua. Tämän kaltaisissa ympäristöissä kuvataide ja taiteellinen tutkimus tarkastelee todellisuutta, ja juuri täältä suunnalta taiteelliselle tutkimusotteelle löytyy omintakeinen ja ainutlaatuinen sijansa. Taiteen keinoin tutkija voi esimerkiksi kohdentaa tarkastelunsa niihin tapoihin, joilla yllä

mainitun kaltainen käänös maailman ilmiöistä teokseen toteutuu. Taiteen keinoin voi avata itse käänöksen tapahtumaa ja tehdä teoksia, jotka käsittelevät käänöstä itseään. Taiteilija-tutkijan tehtävää onkin luonnehdittu eräänlaisena käänntämisenä, joka edellyttää herkistymistä kielellisyydelle ja kielen mediaalisuudelle (Elo 2013). Keskittyminen prototyypisyyteen siirtää huomioon siihen, miten ajattelu, ilmiöt ja konkreettiset teot ovat vuorovaikutuksessa. Prototyyppi pitää ymmärtää laajemmin kuin yksittäisen teoksen kehityskaaren sisäisenä asiana. Tällä tavoin ehdottamamme ajatus *jatkuvasta prototyypistä* laajentaa taideteoskäsitteen koskemaan useampia – ja kenties aivan uudenslaisiakin esittämisen alustoja.

Näkemyksemme mukaan taiteellisen prototyypin pitää sisältää ajattelun ja tekemisen yhdistelmän. Sen täytyy olla hajotettavissa osiin ja koottavissa uudeksi kokonaisuudeksi uudelleen ja uudelleen. Näin ollen se on luonteeltaan jatkuva. Lisäksi sen pitää myös olla vapaata ennakolta määritellystä käytettävyydestä. Jatkuva prototyyppi antaa silti mahdollisuuden demonstroida työskentelyn tämänhetkisen tilan ja sen, mihin se mahdollisesti kehittyy (Slager, 2015, 38)

Jatkuvan prototyypin liikkeelle sysäävänä voimana on kysymys: *mitä jos?* Käsittelemme prototyypin kautta tapahtuvaa hahmottamista aina sen mukaan, mihin taiteellinen tutkimus ja teoksemme *voisivat johtaa*, tai mikä potentiaali teoksessa voisi olla, sen sijaan että tarkastelisimme valmiita teoksia.

Konkretisoimme jatkuvaa prototyyppiä kolmen eri näkökulman kautta, jotka valottavat rooliamme niin kuvataiteilijoina kuin myös taiteen keinoin toteutettavan tutkimuksen tekijöinä. Tero Heikkinen avaa prototyypin käsitettä muotoilun ja teknisen kehittelyn suunnalta. Sekä taide, tekninen tuotekehitys ja muotoilu tuntuvat tuottavan ja käsittelevän fiktiivistä ainesta, joka ennen pitkää päätyy ympäristöä ja yhteiskuntaa muokkaaviksi ratkaisuksi tai voimiksi. Teosesimerkit ovat taiteen ja muotoilun häilyvällä, toisinaan jopa tarkoituksellisesti hämmennetyllä rajalla, jolla tekninen kehittäminen näyttäytyy kulttuurisena toimintana. Esimerkkien kautta prototyyppi on keino katsoa taaksepäin ja ymmärtää ilmiöitä.

Petri Kaverman osuus käsittelee erkaantumistamme työprosessin ymmärtäjistä koneen käyttäjiksi sekä amerikkalaisen kuvataiteilijan Robert Smithsonin (1938–1973) vuonna 1966 valmistamaa ”A Heap of Language” -teosta, jonka voi käsittää käsitteellis-tekstuaaliseksi prototyypiksi. Toimivuus ja käsitettävyyys, joiden puutteesta kuvataidetta saatetaan toisinaan kritisoida, ovat keskeisiä teemoja kyseisen teoksen yhteydessä. Smithsonin teoksen herättämiä huomioita ja hänen taiteellisen ajattelunsa konkreettisuutta on kiinnostava rinnastaa nykyisten teknisten laitteiden monimutkaisuuteen, sillä peruskysymykset ovat pitkälti samoja vaikka teknologinen konteksti onkin nykyään luonnollisesti toinen kuin Smithsonin aikana. Nykyisellään laitteet ovat koneita, joita me emme enää ymmärrä, eikä meillä ole edes käsitystä siitä, mitä näiden härveleiden, vekottimien tai värkkien sisällä mahtaa olla. Tämä tuntuu Smithsonin teoksissa kovin epäolennaiselta

Denise Ziegler rinnastaa heideggerilaisen ajatuksen taideteoksen alkuperästä prototyyppiajatteluun. Zieglerin prototyyppi on piilossa jo olemassa olevassa tilanteessa tai

objektissa. Taiteellisessa työskentelyssä erilaisten tilanteiden kanssa hän pyrkii esittämään niiden potentiaalin johonkin muuhun, tulevaan tai tuntemattomaan. Teos on väliintulo, joka tuo esiin tilanteiden prototyypiominaisuuden. Zieglerin prototyyppi on siten tapahtuma, kokeellinen interventio jo olemassa olevaan tilanteeseen.

Tero Heikkinen: Muotoilua, teknologiademoja ja vapourwarea

Teknisten tuotteiden yhteydessä on käytetty hieman ivailevasti sanaa *vapourware* (vrt. *software, hardware*) kuvaamaan lehdissä tai internetissä näkyvästi esiteltyjä malleja tulevista tuotteista, jotka eivät päädykään tuotantoon tai kuluttajille ostettaviksi. *Vapourwarea* eivät ole pelkästään viattomasti epäonnistuneet tai liian kunnianhimoiset tuotteet, vaan ne voivat olla tahallaan markkinoita ja kilpailijoita hämmentämään tarkoitettuja, laskelmoituja julkituloja. (Atkinson 2013.) Kaikki prototyypit eivät päädy tuotteiksi, mutta tämä ei tarkoita etteikö prototyypeillä tai konsepteilla olisi vaikuttavuutta.

Tässä nostan esiin *vapourwaren*, siis oikeastaan olemattoman tuotteen, mahdollista kosketuspintaa taiteellisen työn ja taiteellisen tutkivan työn tuloksiin ja prototyyppeihin. Teknologia näyttäytyy tässä lähinnä teollisena tuotekehityksenä, pisteessä jossa teknologiatutkimus ja -kehitys siirtyy kuluttajatuotteiksi. Tässä kohdin *vapourwarella*, prototyypillä ja varsinaisella tuotteella ei ole mitään eroa niin kauan kunnes paljastuu ettei tuote koskaan ilmestykään. Ero tuntuu olevan ajallinen: suunnittelijoiden ja teknologiayrityksien portfolioon jäävät konseptit ja kuvat pahvimalleista, ja ne saattavat joskus toteutua. Esimerkiksi Applen tuotteet 2000-luvulla näyttävät jälkikäteen katsottuna pohjautuvan jo 1980-luvulla luotuihin konsepteihin ja suunnitteluohjenuoriin mikäli suunnittelijoiden kokoamaa todistusaineistoa (esim. Esslinger 2013) on uskomisen.

Tekniseen tuotekehitykseen liittyy myös käsite demo, demonstraatio. Demo on näkyvä ele, jossa teknologinen innovaatio tai konfiguraatio voidaan lanseerata "oikeasti toimivana". Prototyypin ja demon yhteys on tässä selvä; näyttövoima, toimivuus. Douglas Engelbartin esitys vuodelta 1968, joka jälkeinpäin on tullut tunnetuksi nimellä *Mother of All Demos* (Levy, 1984, 42), esittää monien muiden ominaisuuksien lisäksi tilanteen, jonka tunnistamme nykyisen tietokoneen käyttötilanteen esiasteeksi. Tietokoneen käyttäjä hallinnoi tekstiä päätteeltä, poimii ja kopioi tekstiä hiiren osoittimella. Nykyään itsestäänselvinä pitämämme tekstin- ja tiedostonkäsittelyn toiminnot näkyvät tässä ensimmäisen kerran, ja ne esitelläänkin huolellisesti.

Kesti kuitenkin vuosikymmen, ennen kuin demon esittämä tilanne oli kuluttajalle mahdollista, ja oikeastaan vasta 1990-luvulla tällainen visuaalinen tiedonkäsittely tuli yleiseksi. (ks. Gelernter 1998, 35–40). Demo onkin tullut jälkeinpäin merkittäväksi, koska suuri osa kuluttajalaitteista tuntuu seuranneen sen jalanjäljillä. Vaikka esitelty kokoonpano kenties toimikin oikeasti, *Mother of all Demos* oli kuluttajan näkökulmasta *vapourwarea*, kunnes sen pystyi hankkimaan itselleen.

Tuotekehityksen konseptit, demot, ja *vapourware* tuntuisivat kaikki henkivän prototyypistä luonnetta. Ne ovat mielikuvitusainesta tuotteista, joita ei ole vielä laajalti saatavilla. Toimiva prototyyppi voi olla tekijälleenkin vaillinainen, jos sen tarvitsemaa infrastruktuuria ei vielä ole. Esimerkiksi ajatus globaalista tietoverkosta oli olemassa pitkään ennen kuin siitä tuli todellisuutta. Siksi näyttääkin helposti siltä, että tekninen tuotekehitys muodostaa eturintaman, joka demoineen, prototyypeineen ja mielikuvineen luotsaa maailmaa kohti tulevaa.

Tekniset demot ja konseptit viittaavat tulevaisuuteen, samalla ne ovat enemmän kuin satuja tai tieteiskuvitelmaa. Tuotteiden kuvia ja ominaisuuksia voidaan levittää sekä suhteuttaa olemassa olevaan ympäristöön ja tuotteisiin. Uutisoinnin ja raportoinnin konteksti, jossa ne tuodaan esiin, antaa niille toden kaavun. Ikään kuin juuri nurkan takana olevan teknisen konseptin lumo, uutuus- ja uutisarvo onkin kiehtovaa. Taiteellisella tutkimuksella voisi kenties olla ammennettavaa prototyypin, demon, konseptimallin ja *vapourwaren* käsitteistä. Minkälaisia kysymyksenasetteluja nousee, jos taiteellisen työn asemoi prototyypin kautta, ilman että taiteesta sinänsä tulee mitään teollisuutta tai yhteiskunnallista kehittelyä suoraan palvelevaa toimintaa? Ovatko taideteoksen yhteydessä esitetyt ajatukset sen käsitteellisestä sisällöstä teknologia-hypeä? Onko taideteos samalla tavalla ei-olemassa kuin *vapourware*? Kokoavatko teokset olemassa olevia ilmiöitä prototyypiksi, vai ovatko ne prototyypejä tulevista ilmiöistä?

Tekninen tuotekehitys ja sen ympärillä pyörivä kulttuuri, retoriikka ja hype eivät ole jääneet tutkivilta taiteilijoilta huomaamatta. Otso Huopaniemen ja Pilvari Pirtolan teatteriperformanssi *Mind Machine* (Kiasma-teatteri 19.5.2017) oikeastaan muistuttaa *Mother of All Demos* -presentaatiota. Huopaniemi lukee mikrofoniin tietokoneen tulkkamaa puhetta, joka kääntyy samaan aikaan Googlen käännöspalvelussa toiselle kielelle. Pirtola osallistuu vuoropuheluun valitsemalla videoita omasta yhteistyön kautta karttuneesta katalogistaan. Työn eteneminen näkyy samaan aikaan videoprojisoituna seinällä, kuten *Mother of All Demossa*, mutta huomio kohdistuu pikemminkin teknologian inhimilliseltä tuntuvien oikkujen ja ääriivijojen esiinnostamiseen, kuin tekniikan välineellisiin saavutuksiin.

Siinä missä *Mother of All Demos* esittelee teknisillä välineillä operoivan Tulevaisuuden Miehen prototyypin, nykyään tilanteessa ei ole enää mitään muuta kuin arkista. Taide ei kilpaile uuden tekniikan käyttöönotossa, vaan osallistuu peliin käyttämällä aineksenaan sitä, mistä on tullut yhteiskunnassa läpitunkevaa. Tästä kulmasta katsottuna Pirtolan ja Huopaniemen performanssi on oikeastaan eräänlainen post-tyyppi: käyttöliittymäsuunnittelun koko historian raunioilla toimiva ”demo”, prototyypin retoriikan ja keinot omaksuva taide-tutkimuksellinen tulos.

Tilan prototyyppejä

Omassa tutkimuksellisessa työssäni olen yhdistänyt konkreettisten esineiden rakentamisen, visuaalisuuden ja ajatuksellisen työn. Tutkimusotteeni näen lähinnä käytännön ohjaamana, *practice-led* -tutkimuksena, jossa luova konkreettinen tekeminen on vuorovaikutuksessa tutkimuksellisen työn kanssa, ilman että on aina aluksi selvää kumpi on kumpaa. Tällainen tutkimusote muodostaa kypsyessään syklisen, iteratiivisen, toisteisen verkoston ajattelun, tekemisen, vaikutteiden ja vaikkapa kirjallisuuden välillä. Tutkimukselliset kysymykset voivat nousta käytännön tekemisestä, toisaalta käytännön tekeminen voi olla tutkimuksen teoreettisten ajatusten ja kysymysten viitoittamaa. (Smith ja Dean 2009.)

Tällainen toiminnan ja ajattelun verkosto voi muotoutua hyvin monilla tavoilla. Tässä kokeilen teknisen prototyypin käsitettä yhtenä mahdollisena kiintopisteenä paitsi selittämään tekemääni toimintaa, myös suuntautuneena valintana. Olenhan itse päättänyt rakentaa digitaalisia prototyyppejä. Ammatilliselta muotoilutaustalta voisin tulkita tekemäni työt keskeneräisinä versioina jollekin tulevalle tuotteelle. Sen sijaan esittämämme taiteellisen tutkimuksen jatkuvan prototyypin kehikossa voin nähdä tehdyn työn prototyypillisyyden toisin, tutkimuksellisen aineksen ja käsitteistön prototypointina. Yllä käyty pohdinta teknisen tuotekehityksen prototyyppien luonteesta viitoittaa tässä omien töiden tulkintaa, ja näytän miten prototyypit kehystyivät ennenpitkää tutkimuksellisiksi teoiksi. Käsittelen kahta esimerkkiä.



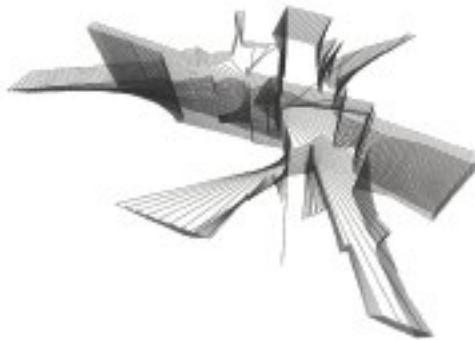
Kuva 1. Tero Heikkinen, värisensorin prototyyppi, 2010

Ensimmäinen esimerkkitapaus on rakentamani värisensorityökalu. (Kuva 1.) Laitteella voi poimia fyysisestä ympäristöstä värejä, tallentaa niitä paletiksi ja lähettää niitä tietokoneella jatkokäsiteltäväksi. Laitteen oli aluksi tarkoitus liittyä tilan suunnitteluun, ja lähtökohtana oli tuoda tietokoneen käyttöliittymän elementti fyysiseseen tilaan. Aloin kuitenkin nähdä käyttöliittymällisen puolen epätydyttävänä, koska osoitinlaite ei tarjonnut välitöntä reittiä itse tilan suunnitteluun. Tästä nousi ajatus värikokoelmista paikan tai sijainnin kuvana. Konseptiin kuului, ettei tilasta tehtäisi muita tallenteita, ainoastaan laitteella kosketuksen kautta kerätyt värit saivat kuulua kokoelmaan. Siten väline kärjistää instrumentoitua tilan

kohtaamista. Jos kohtaan tilan, otanko siitä valokuvia, muistiinpanoja, vai pyrinkö muodostamaan vain mielikuvia?

Laitteen rikkouduttua Suomenlinnassa toteutin saman itselleni asettaman tehtävän peiteväreillä. Tuloksena syntyi paperisia väriliuskoja. Jouduin pohtimaan, miksi olin rakentanut laitteen, jos kerran olin valmis siirtymään toiseen välineeseen? Samalla ymmärsin jo aiemmin luoneeni tai omaksuneeni sääntöjä itse laitteen käyttämiseen. Miksi en ajattelisi tilan kohtaamista sääntöinä? Yksinkertaisin vastaus on, että laite piti rakentaa, että nämä tavoitteet olisi tullut keksittyä. Kun ajattelua oli viety konkreettiseksi laitteeksi, se teki ajattelusta formaalimpaa. Kun tähän oli päästy, siitä saattoi vapautua.

Sen sijaan että tämä digitaalitekniikkaan nojaava laite olisi ollut prototyyppi tuotantoversiolle, se oikeastaan viitoitti toimintaa, ja oli siis prototyyppi toiminnalle. Laite ei siis ollut vain versio tulevasta vaan pikemminkin askel ajattelun rajaukseen ja fokusointiin. Se ohjasi ja kehysti tilan kohtaamista ja siten nosti esiin tilan käsittämisen prototyypin.



Kuva 2. Tero Heikkinen, Näkyvyyskenttä, 2006

Toinen esimerkki liittyy tilassa liikkumisen visualisointiin. Kaksiulotteiset näkökentät pohjapiirroksella on kasattu kolmiulotteiseksi aika-akselille. (kuva 2) Näkyvyyskentät eivät edusta ihmisen näkökartiota, vaan mahdollisesti nähtyä/näkevää aluetta. Tuloksena on ennakoimattomalla tavalla monimutkainen muoto, joka tuntui sanovan jotain tilassa liikkumisen luonteesta. Kuviosta seurasi halu instrumentoida se suunnittelun välineeksi, toisaalta halu ymmärtää, mitä kuvio esittää.

Tässä tapauksessa yritykset rakentaa työkaluja johtivat umpikujaan, ja tuloksena syntyi vain toisenlaisia ohjelmia, jotka eivät puhutelleet sen enempää kuin alkuperäinen kuvio. Tämä tuntuisi viittaavan siihen, ettei jatkuva praktinen tekeminen välttämättä edistä tutkimuksellista ajattelua. Tässä käytännön tekeminen alkoi peräänkuuluttaa käsitteellistä selitystä, jota lähdin etsimään kirjallisuudesta. Kuvioden ajatuksellinen purku vei pohtimaan niitä havaintoekologisesta näkökulmasta, varsinkin kun ne muistuttivat James Gibsonin näkökentän muutosta havainnoivaa diagrammia (Gibson 1986, 199). Hieman kuten Gibsonin teoriassa Näkyvyyskenttä-teoksen hahmot kuvaavat näköhavainnon reunaehtoja eikä niinkään näkemisen kokemusta kognitiossa. Jälleen prototyypin kautta nähtynä näkyvyyskenttä-muotojen ympärillä tehty työ näkyy pikemminkin ajattelun tiivistymänä kuin

jonkin valmiin esiversiona. Tehty työ nosti esille näkemisen havainnon joitain piirteitä, se on eräänlainen liikkumiskokemuksen luuranko – havaintotapahtuman prototyyppi.

Sekä värisensorityökalu, että tilan liikkeen visualisointi, olivat myös tilasuhteen prototyyppinä, yritys ymmärtää omaa tilakäsitystä instrumentoinnin kautta, ja samalla reitti ymmärtää kirjallisuudessa esiintyviä käsitteitä.

Näkökulma on myös kielellinen tutkimuksen metafora, ja tilallisen työn kautta huomio keskittyy myös puheeseen näkökulmista. Alva Noë'n ajattelua mukaillen ei ole näkökulmatonta suhdetta tilaan, tila näyttäytyy näkökulman kautta, aivan kuten kappaleiden kattama ala näkökentässä on se tapa, jolla kappaleet ylipäättään ilmenevät (Noë 2004, 78–79). Eri prototyypit avautuivat tätä kautta myös näkökulmiksi tilaan, vaikkakin vertauskuvallisesti. Tämän voisi uudelleenmuotoilla väitteeksi, ettei välineetöntä suhdetta tilaan ole ja että tila värityy vain jonkinlaisen käsitteellistyneen kautta. Rakentamalla tehdyt prototyypit havainnosta kääntyvät myös mahdollisiksi tutkimukselliseksi käsitteiksi, joiden ymmärrys nojaa tehtyyn työhön. Erotuksena vastaavuuteen pyrkivästä mallinnuksesta tai mallista, josta työvaiheet on häivytetty, rakennettu prototyyppi pikemminkin haluaa paljastaa jotain tekijänsä näkökulmasta: asemoinnista ja sen rajauksesta. Siten tutkimuksen konkreettiset välineet ovat eräänlaisia ajattelun prototyyppisiä.

Vaikka omassa työssäni lähtökohtana on ollut muotoilijan suhde tilaan, olen löytänyt sittemmin tekemisestäni samankaltaisuutta tutkivan taiteellisen toiminnan kanssa. Tässä yhteydessä on noussut esiin kysymys, onko taiteellisessa toiminnassa ja teknisissä prototyypeissa jotain samaa. Kuvailemani tekeminen ei tähtää tuotantoversioon, vaan pikemminkin nostaa esille jotain prototyypin kaltaista ilmiöistä, joita olen halunnut tarkastella. Menetelmänä visuaalisen ohjelman ja konkreettisen esineen rakentaminen on prosessi, jossa olen pyrkinyt pohtimaan intensiivisesti välineiden kattamaa kohdetta, tilaa. Materiaalista prototyyppiä edeltää ajatus, tahto luoda jotain, joka on myös osaltaan prototyypin luonteinen.

Tuotekehityksen *vapourware* kuvaa potentiaalisia tulevaisuuksia, mutta jää fantasiaksi, kunnes taas toteutuessaan se arkipäiväistyy. Taiteen luomat prototyypit eivät ole tyhjiä lupauksia tai ennakkoavistuksia tulevasta, vaan ne jäsentävät havaintoja todellisuudesta eri näkökulmista. Tämä tuntuisi olevan teknisen prototyypin ja taiteen ”prototyypin” suurin ero.

Muotoilulliset kokeilukappaleet, kun niitä katsotaan taiteellisen tekemisen prototyyppinä, eivät ole hahmomalleja tulevasta esineistä. Ne palauttavat tutkivan taiteellisen toiminnan kohteita ja kysymyksiä prototyyppisiksi, ja pohjustavat toiminnan seuraavaa vaihetta, oli se sitten ajatuksellista tai materiaalista. Prototyyppiksi palauttaminen on oikeastaan taiteellisessa työskentelyssä keskeisempää kuin muotoilussa, se voi olla pikemminkin tavoite kuin alkupiste.

Petri Kaverma: toimintakyvyn kokemuksesta ja ajattelutyön konkreettisuudesta

Matthew Crawford kirjoittaa (Crawford, 2012, 60-61) tapauksesta, jossa autoaan huoltoon vieneelle kerrotaan, ettei hänen autoaan voi enää korjata. Tätä tietoa hänelle ei kerro automekaanikko, vaan merkkihuollon palveluvastaava, joka ”ei edusta teknistä tietämystä vaan instituution näkökantaa”. Autoilija haluaisi kenties puhua suoraan mekaanikon kanssa, mutta se ei ole mahdollista, sillä merkkikorjaamon palvelupuolella päätetään ennakkoon, mitä autolle on järkevää tehdä tai jättää tekemättä. Näin hänen täytyy jättää päätöksenteko instituution varaan, eikä hän voi olla varma voiko siihen luottaa. ”Hän inhoaa riippuvuuttaan [tästä instituutiosta] erityisesti siksi, että se on välitön seuraus hänen kyvyttömyydestään ymmärtää jotain.”

Siinä missä vaikkapa kyläseppä tai kuka tahansa asiaan perehtynyt pystyi ennen korjaamaan yksinkertaisen mekaanisen laitteen, nykyisin joudumme vaihtamaan rikkoutuneen osan tilalle kokonaisen komponentin, vaikka vika olisi kuinka vähäpätöinen. Nykyisissä koneissamme monimutkaisen, kokonaiseksi komponentiksi rakennetun yksikön korjaaminen on mahdotonta, eikä meille näin ollen voi kehittyä ymmärrystä siitä, mitä laitteen sisällä on ja miten meidän tulisi siihen suhtautua. Itsenäinen toiminta on tullut yhä vähemmän suositettavaksi.

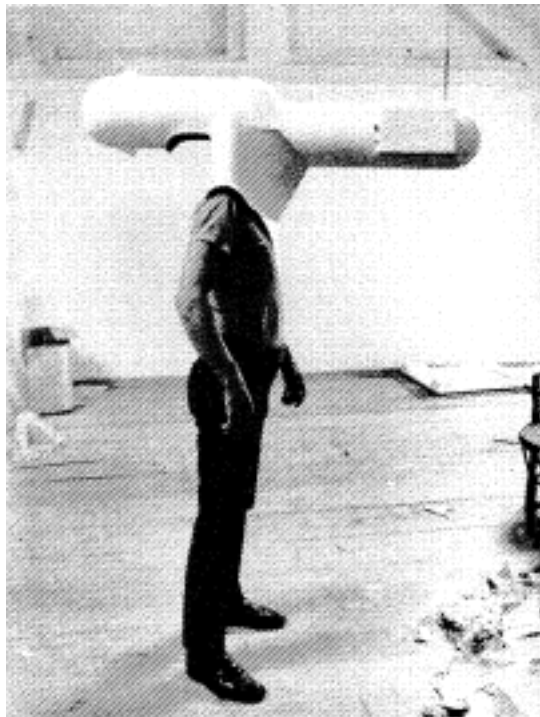
Mekaniikka ja tekniikka ovat jääneet yksistään asiantuntijoiden reviiriksi. Olemme alistuneet järjestelmään, jossa emme enää tarvitse sellaisia taitoja, joita meiltä ennen odotettiin, ja jotka olimme kenties ainoastaan kokemuksen, yrityksen ja erehdyksen kautta. Näin käytäntö, suunnittelu ja ajattelutyö ovat erkaantuneet toisistaan, mikä näkyy konkreettisesti arjessamme. Olemme oppineet luottamaan teknologiaan sokeasti, koska sitä ei voi enää ymmärtää kokonaisuutena, eikä ihmisen roolia tämän kokonaisuuden osana. Autokin halutaan myydä palveluna eikä fyysisenä objektina; se tehdään tarkoituksella niin kompleksiseksi, että sen avulla voidaan myydä palveluja.

Richard Sennettin mukaan korjaaminen on parhaimmillaan tutkimista, jonka rooli on kehnosti ymmärretty ja laiminlyöty. Ymmärrämme korjaamisen teknisesti – kuin se olisi pelkästään ymmärrystä siitä, miten jokin toimii. Sennett väittää kuitenkin, että työskennellessämme aktiivisesti käsittelemme jatkuvasti myös pinnan alla olevia ajatuksiamme ja tunteitamme. Hän tarkoittaa korjaamisella jotain syvempää: ihmisen perusolemukseen liittyvää, korjaamisen synnyttävää ymmärrystä, joka tuottaa luontaista tyydytystä oman, usein varsin hitaan rytmensä vuoksi. Tyydyttävän työn tekeminen voi – ja saa – kestää kauan. (Sennett, 2008, 199)

Kuvataiteilija, tutkija Jyrki Siukonen kirjoittaa työkalujen ja ajattelun välisestä suhteesta (Siukonen, 2011) ja pohtii sitä, miten käden työt ja työkalujen käyttö voisivat kuvastua sosiaalisena toista kohti kurkottamisena. Hänen mukaansa Martin Heidegger näkee käden työt paljon esineiden käsittelyä laajempänä asiana ja hänelle ajattelu on kuin arkun tai

pyhätön rakentamista, mistä Siukonen päättelee: ”Joka tapauksessa [ajattelu] on käsityötä (HandWerk). Käsi ei Heideggerin mukaan ole pelkkä ruumiin tarttumaelin, vaan olemuksessaan mahdollinen vain olennolle, joka puhuu ja siis ajattelee (apinalla ei ole kättä). Jo lähtökohtaisesti käsi on kytköksissä kieleen. Mutta ihminen ajattelee muutenkin kuin puheessa. Käden liikkeet ja eleet ulottuvatkin Heideggerin mukaan kaikkialle kielen läpi, puhtaimmillaan silloin kun ihminen vaikenee. Niin myös jokainen käden työ perustuu ajatteluun. Tämän vuoksi, sanoo Heidegger, ajattelu on itsessään ihmisen helpoin ja toisaalta vaikein käsityö.” (ibid)

Tekninen kehitys on tehnyt elämästämme ainakin jossain mielessä helpompaa, mutta se ei enää yksistään tyydytä meitä. Näin vaikkapa tuo edellä mainittu autonomistaja, joka on tottunut siihen, että kaikki hänen käyttämänsä esineet ovat aidosti hänen omiaan vasta silloin kun hän käyttää niitä, alkaa suhtautua vältellen tai jopa vihamielisesti ympäristöönsä ”kun hän huomaa olevansa julkisessa tilassa, joka on kuin suunniteltu rikkomaan hänen tahtonsa ja ympäristönsä välinen yhteys”, Crawford kirjoittaa ja tiivistää osuvasti: ”Tarvitaan uudenlaista ihmistutkimusta kuvaamaan toimintakyvyn kokemusta täsmällisesti. Kuvaus voisi valaista käytännöllisen työn houkuttelevuutta tavalla, joka ei ole romanttinen eikä nostalginen, vaan joka yksinkertaisesti käsittää rakentamisen, asioiden korjaamisen ja säännöllisen huoltamisen olevan osa täysipainoista ihmisyyttä.”



Kuva 3. Walter Pichler, TV Helmet (portable living room), 1967

Robert Smithson – taiteellisen tutkimuksen pioneeri

Käsitän Smithsonin yhtenä ensimmäisistä tutkivista taiteilijoista siinä merkityksessä kuin taiteen kautta tapahtuvan tutkimuksen voi nykyään ymmärtää. Smithson on myös tässä artikkelissa keskeinen, koska hänen mukaansa taiteesta puhuvan kielen pitäisi ylläpitää yhteyttä reaaliseen, fyysiseen maailmaan. Kirjoittamisen tulisi olla vapaata kehittymään ja liikkumaan omien lakiansa mukaan, eikä olla alisteista ympäristön rajoituksille. Näin kirjoittaminen olisi alati kehittyvä proseduuri, elävä toimintatapa, ja aina dialogisessa suhteessa (materiaaliseen) teokseen. (Smithson, 1996 [1972], 156)

Smithsonille fyysinen teos oli aihio, jonka päälle – tai voisiko sanoa: sivuun tai viereen – hän ryhtyi rakentamaan kerroksellisuutta dokumentoinnin ja kirjoittamisen avulla. Hänen ilmaisunsa koostui useimmiten kolmesta itsenäisestä osasta: teoksesta, teoksen dokumentista sekä tämän kaiken purkamisesta kirjoittamalla. Näin Smithson korosti visuaalisuuden ja kirjoittamisen välistä dialogia, joka on samalla silta Smithsonin ajattelun ja taiteellisen tuotannon välillä.

Kirjoittaminen oli Smithsonille luonteva tapa hahmottaa teostensa paikkaa taiteen ja taiteen sanallistamisen kentällä. Mitä pidemmälle etenemme kohti ilmaisumme rajapintoja, sitä selvemmin liikumme symbolisella tasolla. Smithsonille kirjoittaminen oli itsenäinen ja kiinteä osa hänen taiteellista ilmaisuaan, sen avulla hän pystyi ilmaisemaan ja avaamaan erilaisia kulttuurillisia konventioita kuten kirjoittamisen tapahtumaa tai vaikkapa taideteoksen rakentumista. Puran tätä teemaa Robert Smithsonin ”A Heap of Language” -teoksen kautta. Olen lainannut ja soveltanut käyttööni vapaasti Richard Sieburthin artikkelia ”A Heap of Language: Robert Smithson and American Hieroglyphics”, (Sieburth, 2004, 218-223).



Kuva 4. A Heap of Language, Robert Smithson.

Robert Smithson “A Heap of Language”

A Heap of Language on teos, joka kutsuu ja rohkaisee katsomaan ja lukemaan itseään esineenä ja kielenä. Teoksella on monia erilaisia tulkintamahdollisuuksia. Kielen ja visuaalisuuden välimaastossa sen voi ajatella olevan eräänlainen käsitetaiteen prototyyppi. Mutta mikä siitä tekee teoksen – mikä taas runon? A Heap of Language nostaa esiin kysymyksiä taideteoksen luonteesta: Onko se visuaalinen taideteos vai kirjallisuutta tai runoutta, joka operoi kielen alueella?

Toimiiko se kuvana vai tekstinä? Smithson on signeerannut A Heap of Language -teoksensa. Aitoa signeerausta pidetään korkeatasoisen ja hinnoiteltavaksi tarkoitettun taiteen attribuuttina, aidon teoksen viivakoodina. Onko teoksen omistaminen oleellista – signeerauksellaan taiteilija viittaa omistamisen eetoksen suuntaan. Entä onko edellä mainituilla yksityiskohdilla merkitystä taide-elämyksen kannalta? Runoja ei (ainakaan perinteisesti) signeerata, niinpä ne kuuluvat jokaiselle, joka syventyy niihin. Jos Smithsonin teosta ajatellaan ensisijaisesti taideteoksena, se tuntuisi luontevasti kuuluvan instituutionaaliseen taidekentälle. Jos taas sen katsotaan kuuluvan kirjallisuuden tai runouden piiriin sille voi löytää edellistä tulkintamallia demokraattisempia paikkoja, selitysmalleja ja muotoja yhteisestä kokemuspiiristämme ja maailmastamme.

Teoksella on myös matemaattinen tausta: se on kirjoitettu millimetripaperille, mikä viittaa amerikkalaisen taiteen 1950–60-lukujen viivakompositioiden traditioon, mutta myös visuaalisen runouden traditioon. Viittauksena geometriaan teos mukailee klassista pyramidimuotoa, ja sen voi ajatella pyramidin halkileikkaukseksi. Viitteet Baabelin torniin ovat ilmeisiä. Lisäksi teosta voidaan tarkastella perspektiivisyyden kautta ja nähdä sen kaavakuvana perspektiivistä pakopisteineen. On myös arvioitu teoksen olevan eräänlainen selvitys tai kuvaus, jonka 152 sanaa reflektoivat keskeisiä kielellisiä paradigmoja, jolloin sillä olisi semantiikkaan viittaavia implikaatioita.

Kiinnostava yksityiskohta on myös A Heap of Language -teoksen ilmeinen rakentuminen, sen kirjoitusjärjestys ylhäältä alas. Kirjoittaessa tällaista yksityiskohtaa ei tule ajatelleeksi mutta vain tällä tavoin, maan vetovoimaa uhmaten reaali maailman itsestäänselvyyksiä pilkaten taiteilija pystyi aikoinaan konstruoimaan lapsekkaan konkreettisen rakennelmansa. Jokainen reaali maailman rakennelma joudutaan väistämättä aina konstruoimaan alhaalta ylöspäin mutta tällaisen kielellisen ja ajatuksellisen rakennelman voi rakentaa yhtä hyvin myös päinvastaisessa järjestyksessä.

Smithsonin ajattelun ja teosten selkeys ja kauneus paljastuvat viimeistään tässä. Voimme rakennella vaikka minkälaisia konstruktioita, jos vain pystymme jollain tapaa purkamaan ja kokoamaan ne jälleen ajateltavissa oleviksi. Jos emme osaa tulkita, millä tavoin erilaiset

konstruktiot meille ilmenevät ne jäävät pelkästään hiljaisiksi ja puhumattomiksi kuviksi. Vastaavasti sellaiset hieroglyfit, joita emme pysty tulkitsemaan, sijaitsevat jossain visuaalisen ja auraattisen välimaastossa. Tämä on kiinnostavaa myös A Heap of Language -teoksen kannalta. Osaamme lukea siinä olevan tekstin mutta emme ehkä aivan pysty ymmärtämään, mitä teos esittää, koska se esittää kokonaisen joukon erilaisia tulkintojen mahdollisuuksia, ei vain yhtä ainoaa oikeaa. Vasta kun osaamme avata hieroglyfin, sanomakin avautuu. Samalla tavoin spiraalin voi käsittää rakennelmana, joka ei avaudu, ellei meillä ole sen käsittämiseksi tarvittavaa tulkintamallia.

Viittaukset Smithsonin muihin, omiin teoksiin ovat olennaisia. A Heap of Language on spiraalin poikkileikkaus, jollainen toistuu Smithsonin teoksissa – Spiral Jetty tai Spiral Hill, joka on Spiral Jetty kolmiulotteinen versio. Spiraali on subliimi muoto, joka on äärimmäisen tautologinen ja loputtomasti laajennettavissa, kuin raunio tai allegoria, eikä sillä ole minkäänlaista loppua tai päätöstä. Näin spiraalin voi yhdistää ajatukseen hieroglyfistä ja myös koneeseen, joka olisi edes jollain tapaa käsitettävissä. ”Spiraalimuotoisella teoksella ei ole keskustaa, jonka me katsojina voisimme varata” (Smithson, 1996 [1972], 55). ”Gyrostasis” on suhteellinen eikä sitä pitäisi tarkastella yksittäisenä objektina” (Smithson, 1996 [1972], 56).

Näin Smithson korosti toistuvasti teoksen itseisarvoisen objektiluonteen sijaan teoksen suhdetta reaali maailmaan sekä sitä, että teosta tulee voida tarkastella myös dokumenttina ja kirjoituksena monoliittisen taideteoksen sijaan. Smithson esitti jatkuvan prototyypirakenteen spiraalimuotona, jossa yhdistyivät hänen ajattelunsa, taiteellinen tuotantonsa ja kaiken tuon monimuotoisen kokonaisuuden sanallistaminen. Samalla Smithson pystyi kuvaamaan täsmällisesti myös Crawfordin edellä peräänkuuluttamaa ”toimintakyvyn kokemusta”, joka syntyy kyseisen teoksen assosiaatiokerrosten kokonaisuudesta. Ympäristöissä, teknisissä laitteissa, taideteoksissa tai vaikkapa prototyypeissä on oltava mukana ihmisen oma ymmärrys ja arviointikyky, jotta käytäntö, suunnittelu ja ajattelutyö voivat hedelmällisellä tavalla yhdistyä. Näin juuri on kyseisen A Heap of Language -teoksen laita, ja saman periaatteen toivoisin toteutuvan myös taiteen keinoin tapahtuvassa tutkimisessa.



Kuva 5. Gyrostasis 1968, Robert Smithson.

Denise Ziegler: Seinän prototyyppi

Taiteellisessa työskentelyssä prototyypikeskustelu viittaa näkemykseni mukaan tekemiseen, jonka keskiössä on materiaalisia, teknisiä tai tilallisia mutta myös ajallisia ja ajatuksellisia kokeiluja. Koetilanteessa selvitetään, miten prototyypiteos käyttäytyy ja toimii sille valikoituneessa ympäristössä. Näin saatu kokemus käytetään asetelman seuraavan teoksen kehittämiseen. Muunnellun teoksen jälkeen tulee seuraava edelleen kehitetty teos, jonka jälkeen ei tule enää mitään.

Tämä ”ei mitään” tarkoittaa, että taiteellisen työskentelyni ja taiteellisen tutkimukseni toiminta tapahtuu enimmäkseen tässä prototyypivaiheessa. Kokemukseni mukaan saman teoksen muunneltuja versioita voi kehitellä vain kerran tai pari. Teoksen kehittelyn päättäminen ja kokonaan uuden koetilanteen rakentaminen on tarpeellista työn etenemisen kannalta. Teoksen julkinen esittäminen tarkoittaa minulle usein sen jatkokehittelystä luopumista. Tämä tarkoittaa myös, että uuden prototyypin kehityssuunta ja sen sisältö tarkentuvat usein vasta työn edetessä.

Sanojen käynnistämä prototyyppi

Tässä osiossa tarkasteltavan prototyypin yksi olennainen ominaisuus on, että se on löydettävissä piilevänä jo olemassa olevista tilanteista tai olemassa olevista asioista. Se juontaa juurensa jostain, joka on jo olemassa ja käytössä, mutta josta ei ole vielä huomattu, että sillä olisi potentiaalia johonkin muuhunkin, tulevaan.

Tällainen prototyyppi ei tähtää tuotantoon, sehän on jo olemassa. Se ei myöskään ole ”luokkansa edustava yksilö”, kuten kielitieteessä prototyyppi määritellään (Rosch ja Mervis 1975), vaan se on jotain, joka on tilanteessa tai esineessä vielä tuntematonta, vasta kehkeytymässä olevaa. Se on jotain, joka odottaa esiin pääsyä ja sitä, että sitä ajatellaan ja työstetään teokseksi (Heidegger 1960/2003).

Prototyypityöskentelyn tekniikka viittaa surrealistien käyttämään frottage- eli frotaasitekniikkaan. Frotaasilla piirretään esiin esimerkiksi paperin alla olevaa karheaa pinnan tekstuuria hankaamalla paperia kynällä. Max Ernst kehitti vuodesta 1925 alkaen tätä tekniikkaa osana ”automaattista työskentelyä”, jossa luovan prosessin tekijäksi sallitaan sattuma määrittelemään lopputulos. (Tate Britain, 2017.)

Toisin kuin automatismissa prototyypiajattelussa työskentelyä ei ohjaa sattuma vaan keskeinen rooli annetaan mielikuvitukselle. Tilaan asetettu teos toimiikin kuin frotaasi jostain, jota ei vielä ole mutta joka voidaan *kuvitella*. Prototyypityöskentelyssä tekeminen on tietoista toimintaa, joka ilmenee piilossa olevan aktiivisessa työstämisessä teokseksi ja siten sen piirtämisessä esiin. Taideteoksen alkuperä on työstämisessä, ja vielä tarkemmin määriteltynä teokseksi työstämisen jatkuvuudessa. (Heidegger 1960/2003.)

Taiteellisella työskentelyllä testaan, mille tulevalle tilanteelle nykyisessä ympäristössämme löytyvä tilanne voisi toimia prototyypinä. Prototyypiajattelu ikään kuin kääntää mielikuvituksen avulla aikajanan siten, että nykyisyydestä eli ”löytötilanteesta” päätellään minkälaisen mahdollisen tulevan tilanteen alku se voisi olla. Tässä koetilanteessa taideteos paljastaa jo olemassa olevassa sen prototyypiominaisuuden.

Esimerkki teoksesta, joka piirtää esiin jotain sen olemuksessa piilossa olevaa – prototyypinkaltaista – on C. F. Meyerin (1825–1898) runo *Roomalainen suihkulähde* (1882). Runo piirtää sanoin esiin sen, mitä suihkulähteen katsominen sysäsi liikkeelle runon kirjoittajassa.

Der römische Brunnen

Aufsteigt der Strahl und fallend gießt
Er voll der Marmorschale Rund,
Die, sich verschleiernd, überfließt

In einer zweiten Schale Grund;
Die zweite gibt, sie wird zu reich,
Der Dritten wallend ihre Flut,
Und jede nimmt und gibt zugleich
Und strömt und ruht.

Roomalainen suihkulähde

Vesipatsas kohoaa ja putoamalla
Täyttää kehän marmorimaljaan,
Joka verhoutuu valumalla
Pohjalle toisen altaan;
Tuo toinen runsaudestaan antaa,
Kolmannelle tulvastansa aallon,
Ja kukin yhtä aikaa luopuu, ottaa,
virtaa ja on.
(vapaasti käännetty saksasta D. Z.)

Conrad Ferdinand Meyer piirsi esiin suihkulähteen sen toiminnasta käsin. Veden käyttäytyminen ja olemus muuttuvat suihkulähteen eri osissa. Veden roiskuminen, virtaaminen ja valuminen kohtaavat suihkulähteen altaiden muodon ja niiden asemoinnin toisiinsa nähden. Runon yksinkertaisuus ja vähäeleisyys antaa tilaa kuvitella jatkuvan tapahtuman seurauksia kuten esimerkiksi sammalta, joka asettuu hiljalleen veden valuttamien, kosteiden altaiden reunoihin ja kuperalle puolelle sinne, missä virtaus ei ole liian voimakasta. Runo antaa (mielikuvitukselle) aikaa asettua sen toiminnan tasolle.

Roomalainen suihkulähde -runossa ei kuvata ensisijaisesti tarkkaa tilannetta (kolmialtaista suihkulähdettä) eikä yleisesti kaikkien suihkulähteiden tyypillisintä tai sisimpää olemusta, vaan runon sanoista syntyy jotain uutta, joka on tekeillä suihkulähteestä lähtöisin olevana (Heidegger 1960/2003, 32). Kuvaus tilanteesta sen jatkuvan toiminnan kautta viittaa johonkin toiseen, sitä suurempaan jatkuvan toiminnan omaavaan (kuten esimerkiksi veden kiertokulkuun, elävään organismiin tai valtamerien vuorovesien liikkeisiin.) Tätä tekeillä olevaa Heidegger kutsuu maailman pystyttämiseksi tai maailmaksi ryhtymiseksi ("Werksein heißt: eine Welt aufstellen") (mt., 40). Olennaista mielestäni on, että runossa kirjailija laittaa sanojensa kautta itsensä likoon. Valituilla sanoilla hän rakentaa jatkumon, jonka "status" on "tekeillä oleva". Runossa kuvataan kirjaimellisesti "jatkuvastitekeilläolevaa" -prototyyppeä.

Edellisessä esimerkissä käsitellään fyysisiä asioita (suihkulähde, vesi) sanallisesti. Sanat ovat frottaasin kaltaisena lähtöisin olemassa olevasta suihkulähteestä ja samalla ne viittaavat toisiin kuvitteellisiin toimintoihin. Sen lisäksi, että havaittu tilanne työstetään sanoiksi, se työstetään myös teokseksi. Runossa tapahtuu asioiden sekä sanallista että fyysistä käsittelemistä ja käsitteellistämistä. Tämän kahdella eri tasolla samanaikaisesti työstämisen seurauksena ilmenee jotain, jota ei voi selittää täysin, mutta joka on selvästi lähtenyt

liikkeelle kuvatusta tilanteesta. Se mitä ilmenee, tulee tilanteen rinnalle ylevänä kokemuksena. Heidegger kutsuu sitä totuuden käynnistämiseksi (”Die Wahrheit ins Werk setzen”) (mt., 32).

Runo lisää siten suihkulähteen olemuksen kuvauksen kautta tietoa ja tuntemusta inhimillisestä maailmassa olemisesta. Mutta tämä tieto ei ole kokemukseni mukaan pysyvää. ”Jatkuvastitekeilläöolevan” -prototyypin vaikutus on voimassa vain niin kauan kun runo luetaan, sitten se katoaa ja se pitää rakentaa aina uudelleen. Näin korostuu teoksen vastaanottajan aktiivinen rooli.

"Mitä jos" ja prototyyppiajattelu

Jatkuvan prototyyppiajattelun alkuperä liittyy ajattelun sanallistamiseen ja teokseksi työstämiseen. Jatkuva prototyyppi sanallistaa ja työstää ympärillä olevia tilanteita ja rakentaa niitä uudelleen. Sen avulla käyskennellään (löytö)tilanteiden tuntemattomassa tulevaisuudessa (tai menneisyydessä) mahdollisuuksineen ja arvaamattomuuksineen. Sen myötä voidaan kyseenalaistaa ja ottaa selville asioita ympäristöstämme purkamalla ja rakentamalla sitä uudelleen. Käsittelemällä ja käsitteellistämällä tilanteen prototyyppiteos kertoo siitä, miten se sijoittuu ympäröivään maailmaan.

Kokemukseni mukaan melkein mikä tahansa lähtötilanne soveltuu tällaiseen prototyyppikäsittelyyn. Seuraavassa kuvaan kahta esimerkkiä, joissa prototyyppikäsittelyä demonstroidaan. *Huonekasvien retkipäivä* -teoksessa (Ziegler, 2009/2010) ruukkukasviryhmä (noin 15 kpl) on ripustettu teräsvaijerien varaan ilmaan siten, että niistä muodostuu ryhmä tai ”parvi”. Parven ylin kasvi on lähellä huoneen sisäkattoa ja alin on 3–5 metriä alempana, näyttelyhuoneen korkeuden mukaan. Osa kasveista ripustetaan aivan matalalle, 20–30 cm lattian yläpuolelle.

Huonekasvit pyörivät hitaasti oman akselinsa ympäri kattoon kiinnitettyjen sähkömoottorien avulla. Tilassa olevat ilmavirtaukset (ilmastointi) voivat vaikuttaa kasvien liikkeisiin, esimerkiksi pysäyttää kasvin joksikin aikaa, kunnes vaijeri on pyörinyt niin monta kertaa ympäri, että kerätty jännite purkautuu kasvin pyörimisliikkeeseen.



Kuva 6. Denise Ziegler, Huonekasvien retkipäivä, 2009

Idea teokseen on lähtöisin eleestä, jolla uusi ruukkukasvi laitetaan ikkunalaudalle. Ruukkua usein vielä pyöräytetään hieman niin, että se suuntautuu valoon ja muihin viherkasveihin nähden mahdollisimman hyvin. Mitä jos ruukkukasvi ottaisi tästä pyörimisliikkeestä vauhtia ja lähtisi pörräämään ilmaan? Inhimillisestä eleestä lähtöisin oleva teos jatkaa leikkimielisesti tosissaan asetettua kysymystä ”mitä jos?”. Melko staattinen ikkunalauta-asetelma muuttuu huoneen täyttäväksi tapahtumaksi.

”Mitä jos?” on prototyypiajattelun käynnistävä kysymys, jonka vaikutuksesta valittu tilanne muokataan ja työstetään teokseksi. ”Mitä jos?” -kysymys herättää alkuperäisen tilanteen prototyypiominaisuudet. Teosta työstettäessä tilanne irtautuu aiemmista käyttötarkoituksistaan ja yhteyksistään tai omistussuhteistaan. Siitä tulee itsenäinen prototyypitilanteeseen perustuva teko. ”Mitä jos?” -kysymys avaa maailmaa (Heidegger, 1960).

Seinä, joka valahtaa

Prototyypikäsittely voi lisätä tilanteisiin aikaa, esimerkiksi kun tilanteen yksi hetki laajennetaan ja tarkastellaan viipymällä sen parissa pidemmän aikaa. Tällaisen lisääikarepeämän demonstroin seuraavassa koetilanteessa, joka sekin on saanut osakseen prototyypikäsittelyyn.

Esimerkkiprototyypiteokseni materiaaliksi valitsin luonnonkumia eli lateksia sen venyvän ja tilanteen mukaan muokkautuvan ominaisuuden vuoksi. Teoksen nimi on *Seinä ja lattia* (Ziegler, 2018). Idea tähän syntyi uudessa työhuoneessani, joka on vielä pelkkä seinä, lattia ja katto. Tein lateksista pystysuoran noin 115 cm korkean ja 15 cm leveän viivan seinälle. Viiva ulottuu lattiaan saakka ja jatkoin sitä lattialle seinästä suorassa kulmassa pois päin.

Lateksiviiva koostuu pensselillä levitetyistä kerroksista, joista jokaisen annoin kuivua ennen uuden kerroksen levittämistä. Syntyi kuminen kaistale, josta puolet tarttuu lattiaan ja puolet seinään. Kaistaleen puolivälissä on huoneen lattian ja seinän välinen raja.



Kuva 7. Denise Ziegler, *Seinä ja lattia*, 2018

Kun lateksikaistaleesta oli tullut riittävän paksu, irrotin sen seinästä ja lattiasta ja käsittelin sen pinnan talkilla siten, että se ei enää tartu mihinkään. Lattialla oleva osa kaistaleesta näyttää edelleen melko samanlaiselta kuin tekovaiheessa: se lepää lattialla.

Seinälle tehty kaistaleen puolikas sen sijaan ei pysy pystyssä omillaan. Se johtuu siitä, että lateksi on passiivinen materiaali. Se muokkautuu ympäristönsä olosuhteiden mukaan. Maan vetovoiman vaikutuksesta se lepää lattialla. Sama voima aiheuttaa sen, että seinällä oleva kumikaistale valahtaa alas. Pidin kaistaletta seinää vasten ja päästin irti. Nostin kumikaistaleen lattialta ja toistin tapahtuman. Halusin esittää hetken, jolloin kumikaistale valahtaa alas. Halusin selvittää, mitä muuta kuin pystyssä oleminen voisi kuulua seinän olemukseen.

Jos seinä olisi rakennettu eri materiaalista, sille olisi mahdollisesti vaihtoehtoisia ominaisuuksia kuin vain se, että se on pystyssä. Seinä voisi valahtaa.

Prototyypikäsittelyssä venytetään käsiteltävän tilanteen ajallista ulottuvuutta. Sen seurauksena tilanteeseen syntyy kapea aikarepeämä. Sekä *Lattia ja seinä* että *Huonekasvien retkipäivä* -teoksessa (kuten myös Meyerin suihkulähterunossa) prototyypikäsittely toimii kuin seisake, jossa voi viipyä ja miettiä tilanteen ”mitä jos?” -vaihetta. Prototyypikäsittelyssä syntynyt teos on tämän vaiheen fyysinen tai ajatuksellinen toteutus.

Epilogi

Tarkastelimme prototyypiajattelua ja jatkuvaa prototyyppiä digitaalis-virtuaalisista, tekstuaalis-käsitteellisistä ja rakennetuista ympäristöistä käsin. Nämä kolme tekstiä muodostavat yhdessä ehdotuksen taiteellisen tutkimuksen käytännöllistä, kokeellista ja jatkuvaa luonnetta korostavasta prototyypistä. Kehitimme teksteissämme ajatusta, joka soveltuu nimenomaan taiteelliselle työskentelylle ja taiteelliselle tutkimukselle, ja tarkastelimme teosesimerkkejä prototyypin käsitteen läpi.

Esitimme kirjoitukset erillisinä osioina, koska näkemyksemme ja tutkimusotteemme ovat myös yksilöllisiä. Toisaalta otimme vaikutteita toisiltamme ja vaikutimme samalla toistemme teksteihin. Näin tekstin rakenteeseen jäi jälki työskentelytavastamme. Teksteistä löytyy keskustelumme viittaavia ”saranakohtia”: sama ajatus voi jatkua tekstin eri osioissa, eri kirjoittajan ajattelemana. Tällainen tapa kirjoittaa liittyy jatkuvan prototyypin luonteeseen ja tällä tavoin muuntuva puhe on oikeastaan sisäänrakennettu prototyypin käsitteeseen. Siinä missä *Mother of All Demos* ja C.F. Meyerin runo *Roomalainen suihkulähtö* lähtevät molemmat tilanteen toiminnan kuvauksesta niin Robert Smithsonin käsitys taideteoksesta saa voimansa tekemisen, dokumentoinnin ja kirjoittamisen yhteispelistä ja sen toiminnan kuvauksesta. Näitä teemoja ja niiden ulottuvuuksia kontekstualisoimme kukin omilla tavoillamme.

Teknisen tuotekehityksen prototyypikäsitys taiteellisen tutkimuksen kautta nähtynä voi avata keinoja alati digitalisoituvan arkiympäristömme kriittiseen tarkasteluun. Sen kautta voi myös kehittää tutkimussuhdetta maailman ilmiöihin. Taiteellinen tutkiminen voi tuottaa tietoa ja käytännön sovellutuksia, jotka auttavat meitä pitämään kiinni sellaisesta maailmasta, joka on käsitettävissämme ja koettavissamme. Prototyypiajattelu vie ympärillämme olevien tilanteiden ja esineiden alkuperän äärelle. Se voi käynnistää mielikuvituksen ja tekoja meitä askarruttaneen kysymyksen selvittämiseksi: millainen potentiaali ja minkälaisia huomiotta jääneitä ominaisuuksia eri tilanteissa piilee?

Prototyypin ei tarvitse kohdentua erityiseen kysymykseen tai ongelmaan, taiteellinen tutkimuskaan ei lähde ennalta-asetetuistakysymyksistä (Frayling teoksessa Slager 2015, 31).

Prototyypiajattelu ei ole loppuun käsitelty, säilyttääkseen elinvoimaisuutensa sen täytyykin pysyä avoimena muutoksille. Ajatus vastauksen välttämättömyydestä kyseenalaistuu.

”...kun kaksi ihmistä puhuu, toisen on aina oltava hiljaa. Me puhumme nyt esimerkiksi, ja sanoessani nämä sanat teidän on pakko olla hiljaa. Jos me molemmat puhuisimme yhtä aikaa, kumpikaan ei kuulisi mitä toinen sanoo. No, tämän hiljaisuuden aikana, johon te pakotatte itsenne, muodostatte koko ajan kysymyksiä ja vastauksia mielessänne, koska ette voi jatkuvasti keskeyttää minua. Ja jatkaessani puhumista eliminoitte kysymyksiä mielestänne: ahaa, sanotte itsellenne, sitä hän tarkoittikin, hyvä on. Mutta mitä jos jatkaisin puhumista pitkän aikaa ja eroaisimme ennen kuin saisitte tilaisuuden vastata? Kun tapaisimme uudelleen, ette tulisi takaisin vastauksen kanssa, tulisitte takaisin kysymyksen kanssa. Tällä tavalla rabbit vastaavat toisilleen. Kukin heistä on jo eliminoinut kysymykset, joten he pystyvät sanomaan: näin minä ajattelen. He eivät siis aina tee kysymyksiä, toisinaan he antavat vastauksia. Mutta tämä vastaus provosoi välittömästi jonkun toisen kysymään.” (Auster, 1998, 103)

Ajatuksen pitää jatkua.

Kirjallisuus:

- Atkinson, Paul (2013) *Delete. A Design History of Computer Vapourware*. London: Bloomsbury.
- Auster, Paul (1998) ”Kuolleiden kirja”. Teoksessa *Baabelin perilliset. Esseitä 1970 – 1979*. Suom. Arto Schroderus. Helsinki: Loki-kirjat. 88-119.
- Caviezol, Flavia & Schwander, Markus (toim.) (2015) *Eighty-Seven Questions on Artistic Research*. Basel: Swiss Artistic Research Network. www.sarn.ch.
- Crawford, Matthew B. (2012) *Elämän korjaajat. Kädentaitojen ja käytännöllisen ammattityön ylistys*. Suom. Johan L. Pii & Tuukka Tomperi. Tampere: niin&näin.
- Elo, Mika (2013) ”What calls for thinking?”, *Ruukku 2*, <https://doi.org/10.22501/ruu.59435> (15.12.2017).
- Esslinger, Hartmut (2013) *Keep it Simple. The Early Design Years of Apple*. Stuttgart: Arnoldsche Art.
- Frayling, Christofer (1997) *Practices-Based Doctorates*, UK Council for Graduate Art Education, London.
- Gelernter, David (1998) *Machine Beauty: Elegance And The Heart Of Technology*. New York: Basic Books.
- Gibson, James Jerome (1986) *The Ecological Approach to Visual Perception*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Heidegger, Martin (1960/2003) *Der Ursprung des Kunstwerkes*. Reclam Verlag GmbH, Stuttgart.

- Lakoff, George & Johnson, Mark (1980/2003) *Metaphors we live by*. Chicago: University of Chicago Press.
- Levy, Steven (1984) *Insanely Great: The Life and Times of Macintosh, the Computer that Changed Everything*. New York: Viking Adult.
- Meyer Conrad Ferdinand (1986) *Sämtliche Gedichte*. Reclam, Philipp, jun. GmbH, Verlag.
- Noë, Alva (2004) *Action in Perception*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Schön, Donald (1983/1991) *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Ashgate publishing.
- Sennett, Richard (2008) *The Craftsman*. New Haven & London: Yale University Press.
- Sieburth, Richard (2004) "A Heap of Language: Robert Smithson and American Hieroglyphics". Teoksessa *Robert Smithson*. Berkeley – Los Angeles – London: University of California Press, 218-223.
- Siukonen, Jyrki (2011) *Vasara ja hiljaisuus. Lyhyt johdatus työkalujen filosofiaan*. Helsinki: Kuvataideakatemia.
- Slager, Henk (2015) *The Pleasure of Research*. Hatje Kanz., Ostfildern.
- Smithson, Robert (1996 [1972]b.) "Cultural Confinement", teoksessa Jack Flam (toim.) *Robert Smithson: The Collected Writings*. Berkeley – Los Angeles – London: University of California Press, 154–156.
- Smith, Hazel. & Dean, Roger T. (2009) "Introduction: Practice-led Research, Research-led Practice – Towards the Iterative Cyclic Web". Teoksessa Hazel Smith ja Roger T. Dean (toim.) *Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts*, Edinburgh University Press, 1–38.
- Stappers, Pieter Jan (2013) "Prototypes as a Central Vein for Knowledge Development". Teoksessa Louise Valentine (toim.) *Prototype: Design and Craft in the 21st Century*. Lontoo: Bloomsbury.
- Ziegler Denise (2009) *Huonekasvien retkipäivä*, tilateos (Kone galleria Hämeenlinna (2009), Taidehalli Helsinki (2010)).
- Ziegler Denise (2018) *Seinä ja lattia*, tilateos.

Internet-lähteet:

- Tate Britain (2017) <http://www.tate.org.uk/art/art-terms/f/frottage> (5.12.2017).