

HOW MARS LOST ITS FACE



Ville Vainio
Maisterin opinnäytetyön kirjallinen osa ja dokumentaatio
Taideyliopiston Kuvataideakatemia
Tila-aikataiteiden koulutusohjelma
2016

Ohjaaja
Pekka Uotila

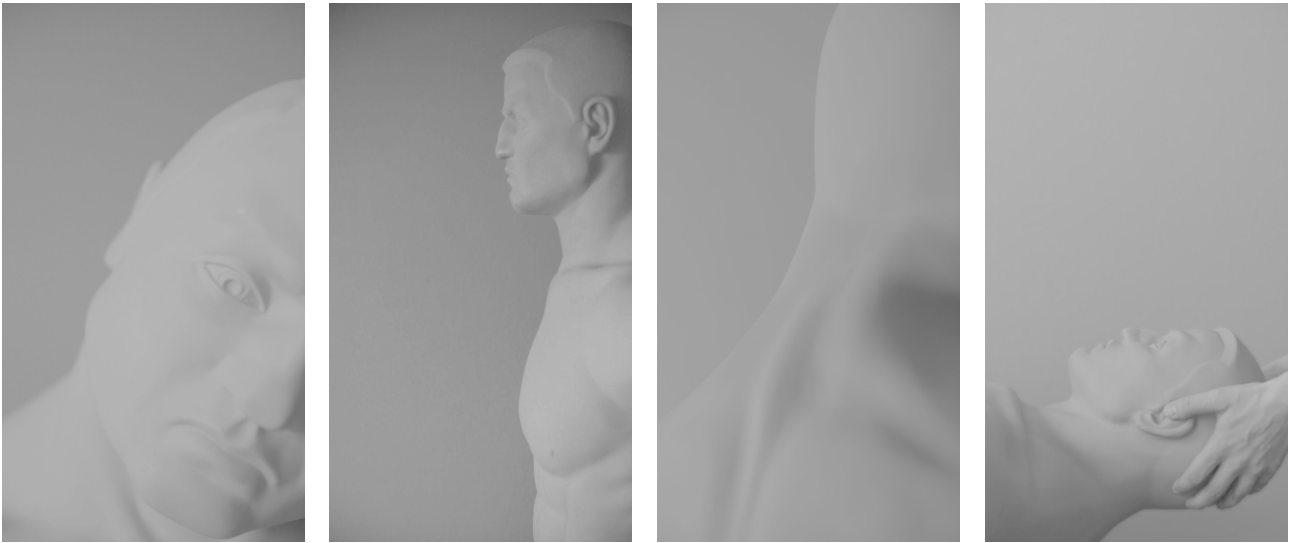
Tarkastajat
Tuomas A. Laitinen
Juha-Heikki Tihinen

ESIPUHE

Tässä opinnäytteen dokumentaatiossa ja kirjallisessa osassa kuvailen ja analysoin kolmen lopputyönäyttelyssäni esillä olleen videoteoksen kehityskaarta. Tarkastelu painottuu valmistusvaiheiden teknisiin, teknologisiin ja käytännöllisiin valintoihin, joiden myötä työt saivat lopullisen muotonsa.

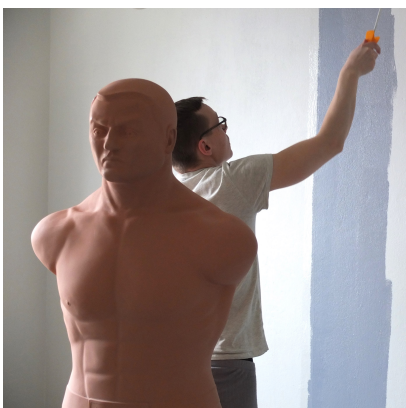
Oma työskentelyni liikkuvan kuvan parissa on vahvasti sidoksissa perinteisiin kuvauksen ja leikkauksen tekniikoihin. Kaikkia näitä töitä yhdistää kuitenkin 3D-mallinnettua kuvaa lähentävä estetiikka, joka tavallaan piilottaa tai kyseenalaistaa kuvattavan kohteen totuudellisuuden. Kiinnostukseni virtuaalisen kuvan imitointiin syntyi jonkinlaisena vastareaktiona nykypäivän tietokoneella generoidun kuvan fotorealistisille pyrkimyksille.

BOB WAS MY FATHER FIGURE (HD video 9:16, 00:01:16, loop, 2015)



Ideana oli kuvata videoteos elastisen ja lähes satakiloisen nyrkkeilynukke Bobin (body opponent bag) hidastetuista osumareaktioista. Halusin kuitenkin vältellä kamppailulajeille tyypillistä estetiikkaa, mikä onnistui parhaiten tuomalla nukke pois tyypillisestä ympäristöstään, ja kuvaamalla se ikään kuin tyhjiydessä tai paikattomuudessa.

Halusin myös minimoida teoksen väkivaltaista viitekehystä. Alun perin värilliseksi tarkoitettu video kääntyi lopulta mustavalkoiseksi, joka vähensi ihon värisen nuken inhimillisyyttä. En myöskään halunnut näyttää lyöntien tai potkujen varsinaisia osumia, vain niiden aiheuttamia taipuilevia liikkeitä. Ainoa kuva, jossa fyysinen läsnäolonä näkyy, on teoksen lopussa. Siinä käteni nostavat kaatuneen Bobin lempeästi pystyyn, ja takaisin videon lähtötilanteeseen.



Mustavalkoisuus toi mukanaan uusia tulkinnan tasoja. Bob muuttui olemukseltaan kumisesta kiviseksi, mutta silti taipuisaksi veistokseksi. Tämä epärealistinen materiaalisuus johti siihen, että monet näyttelyssä vierailleet luulivat videon olevan tietokoneella generoitua kuvaa. Itselleni tämä tuli hieman yllätyksenä. Tuolloin en ollut vielä juurikaan perehtynyt 3D-grafiikan tekniikoihin, ja koin kiinnostavana, että olin varsin perinteisin elokuvan keinoin päätyneet virtuaalisen kuvan estetiikkaan.

Kipsin valkeaksi muuttunut Bob sai myös monumentaalisia piirteitä, joka väistämättä synnytti assosiaation valtasuhteisiin ja auktoriteetteihin. Koin ilmiön kiinnostavana lähinnä siksi, että videon lopussa nostan itse kaatamani "patsaan" takaisin jaloilleen.

Työssä näkyvällä, todellisen ja virtuaalisen yhtäaikaisella läsnäololla on etäännyttävä vaikutus. Tapahtumat koetaan houkuttelevan läheltä, mutta jonkinlaisen ikkunan tai suojalasin takaa. Kirjassaan *Aesthetics of the Virtual*, filosofi Roberto Diodato pohtii virtuaalista kuvaa taiteen kentässä seuraavasti:

“It follows that the virtual environment tends to produce the experience of an immersion pervasive and persuasive but at the same time relatively aware of its own particular ontological status: it appears as a tendential simulation and not as a perfect reproduction. In my opinion, it is this limit, this void, and this lack that open up the artistically relevant possibilities of the virtualisation of the imaginary.”

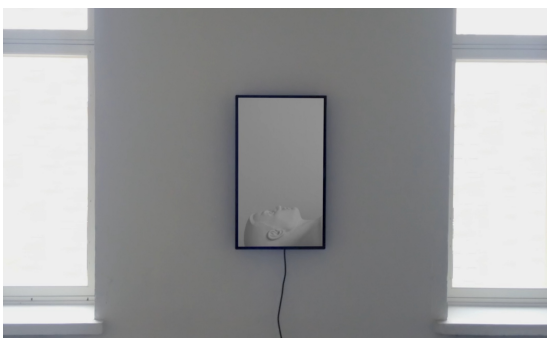


Kuvan kevään valmistuvien maistereiden yhteisnäyttelyssä *Bob Was My Father Figure* oli ainoa työni. Halusin installoinnin olevan minimalistinen ja jollain tavalla paljas, joten päätin projisoida videon suoraan seinälle.

Käytettävissäni oleva tila oli melko matala, mutta parin metrin kuvakorkeus riitti hyvin tuomaan tavoittelemani liikkeen massiivisuutta.



Vertikaalisen kuvan projisointi osoittautui odotettua hankalammaksi, koska matalassa tilassa kattoon asennettu pystysuuntainen projektori olisi laskeutunut katsojan pään korkeudelle. Ratkaisin tilanteen kiinnittämällä videotykin sivuseinään. Tämä auttoi myös vähentämään tilassa liikkuvien vierailijoiden astelemista valonlähteen eteen.



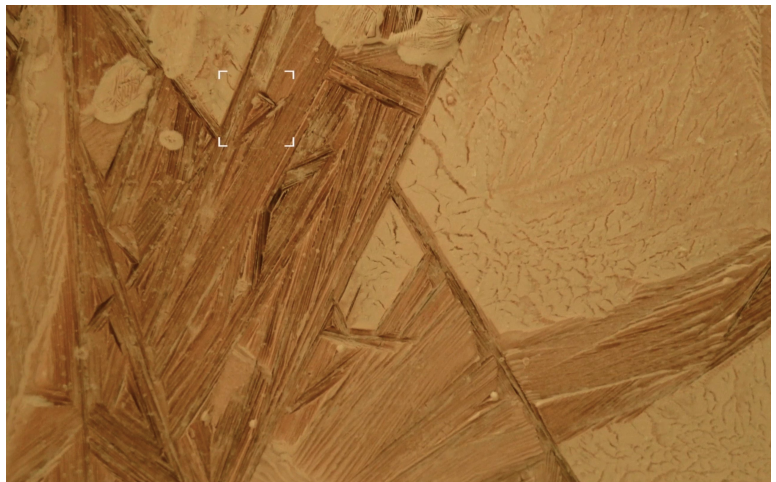
Kuvataideakatemian Exhibition Laboratory Project Roomissa pitämäni lopputyönäyttelyn toisessa osassa työn installointi vaihtui monitoriin. Näyttelyn kaksi muuta videoteosta olivat projisointeja, ja koin mielekkääksi varioida esitystekniikkaa. Mittasuhteiden pienentyminen vähensi Bobin massallisuutta, mutta monitorin digitaalisuutta korostava estetiikka, ja sen tuottaman kuvan luonne, lisäsivät juuri sitä tietokonegrafiikan kaltaista vaikutelmaa, josta olin alkanut kiinnostua.

CELESTIAL BODY IMAGES (HD video 16:9, 00:00:51, loop, 2015)

Vuonna 1976 NASA julkaisi Marsin pinnalta kuvan, jossa näkyi valtava, ihmisen kasvoja muistuttava muodostuma. Kyseinen kuva teki suuren vaikutuksen moniin, enemmän tai vähemmän luotettaviin, avaruuden asiantuntijoihin. Villeimmät heistä arvailivat kyseessä olevan kadonneen siviilisaation jälkeensä jättämä, pyramideja vastaava rakennelma.

Kaksikymmentäviisi vuotta myöhemmin, kehittyneemmällä ja tarkemmalla luotaimella kuvattuna, kyseinen kohde paljastui tavalliseksi vuoreksi, eikä kasvonpiirteistä näkynyt enää jälkeäkään. Eräs kiinnostava, kuvan resoluutioon liittyvä puoli ilmiössä on, että vielä tänäkin päivänä internetistä löytyy Marsin pinnalla liskoja, monumentteja ja muita elämään viittavia asioita näkevä yhteisö. Resoluution kasvaessa he katsovat entistä pienempiin yksityiskohtiin, missä pikselien koko ei enää riitä kuvaaman totuudenmukaisesti kohteen muotoja ja värejä.

Celestial Body Images on kuvattu kännykällä. Valinta oli käytännöllinen, sillä muita kameroita ei sillä inspiraation hetkellä ollut käsillä. Älypuhelimien optiikalla oli myös helppoa kuvata pienoismallia läheltä ja vähäisessä valossa, säilyttäen silti kohtalaisen pitkän syväterävyyden. Liian lyhyt skarppialue olisi makrokuvan tavoin paljastanut objektin mittakaavan, mikä taas olisi vähentänyt planeettaa kiertävän satelliitin imitaatiota ja illuusiota.



Idea planeetan pintastruktuurista syntyi, kun huomasin sattumalta, että juokseva akryylimaali muodostaa jäätyessään maisemallisia kuvioita ja kiteytymiä. Tiputtamalla maalin sekaan vesipisaroita, sain lisää variaatioita muodostumiin. Maalivalun nopea sulaminen kuvaustilanteessa muodostui tosin ongelmalliseksi, sillä se alkoi jo parin minuutin jälkeen näyttää lähinnä jäätelöltä.



Vuonna 2015, Mars-mönkijä Curiosity alkoi lähettää itsestään korkearesoluutioisia selfieitä planeetan pinnalta. Tämä innosti lisäämään teokseen kännykkäkameroistakin tutun etsimen, joka hakeutuu ja lukittuu poikkeaviin pintamuotojen yksityiskohtiin.

Tämän työn kohdalla pohdin paljon kuvan rakenteellista lukutaitoa. Mitä katsoja tietää tai uskoo näkevänsä? Kuinka selvää on, että teos on kameralla kuvattu, eikä vaikkapa 3D-mallinnus tai kuvaruudun poikki liikkuva animoitu valokuva? Voisiko sen kokea aidoksi satelliittikuvaksi?

Gallerian valoisan puolen ikkunat olisi ollut mahdollista peittää verhoilla, mikä olisi lisännyt varsinkin *Celestial Body Imagesin* näkyvyyttä. Halusin kuitenkin säilyttää tilan jonkinlaisen päivätajunnallisuuden. Tällä tavalla myös pimeään huoneeseen astuminen tuntui suuremmalta tilalliselta muutokselta, niin fyysisesti kuin henkisesti. Kuraattori Chrissie Iles kertoo kirjassaan *Into the Light: The Projected Image i American Art 1964-1977* katsojaa ympäröivästä valon määrästä seuraavasti:



“In contrast to the hypnosis induced by the pitch-blackness of the cinema, the dimly lit gallery engages the viewer in a wakeful state of perception.”

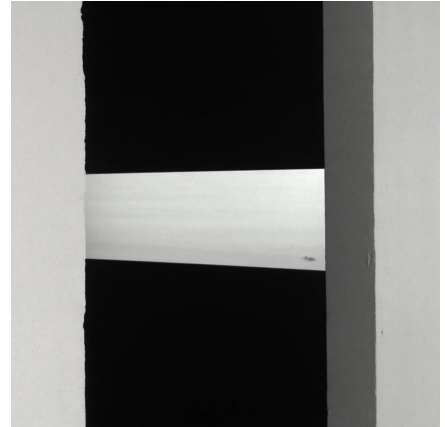
GONE WITH THE ATMOSPHERE (HD video 32:9, stereo, 00:01:20, loop, 2015)



Työn alkuperäinen idea oli rekonstruoida lapsena kokemani jäihin putoaminen, ja sitä seuraava kylmyyden kangistama, tilanteeseen nähden yllättävän rauhallinen ja panikoimaton hengen veto pinnalla. Olin kiinnostunut kehollisesta muistamisesta, joka tällaisissa tilanteissa on usein mielikuvia tarkempaa. Valmistusprosessin aikana *Gone With The Atmosphere* muuttui kuitenkin huomattavasti käsitteellisemmäksi ja avoimemmaksi tulkinnoille. Tässäkin tapauksessa juuri työskentelymetodi, sekä käytetyt elementit ja objektit muokkasivat sen lopulliseen visuaaliseen ja sisällölliseen muotoonsa.

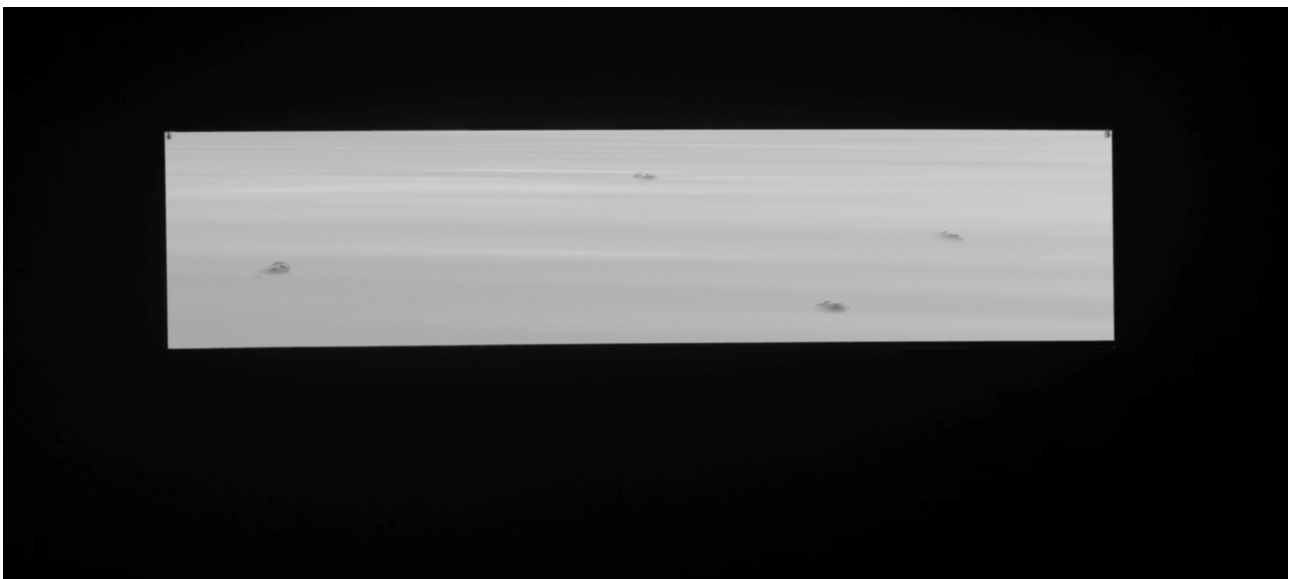
Exhibition Laboratory Project Roomissa käytettävissäni oli valoisan tilan lisäksi mustaksi maalattu huone, johon *Gone With The Atmosphere* soveltui parhaiten. Vaijereilla katosta roikkuva projisointilevy näytti leijuvaan hohtavana keskellä pimeyttä, joka tuntui jatkuvan loputtomana teoksen taakse.

Gone With The Atmosphere oli näyttelyn ainoa ääntä sisältävä teos. Siinä pintaan nousevat hahmot haukkovat henkeä, ja painuvat sitten takaisin virtaan, jonka audioraitana toimii vaimea, jonkinlaisen digitaalisen kosken kohina. Asensin kaiuttimet projisointilevyn taakse, aivan huoneen perälle, minkä johdosta ääni kuulosti tulevan kuvaa suuremmalta pinta-alalta. Teoksen audioraita vuoti hieman muuhun tilaan, mutta se toimi kiinnostavasti jonkinlaisena houkuttimena tai kutsuäänenä, joka voimistui sitä mukaa kun tilaan käveli peremmälle.



Huolimatta teoksen tietokonegrafiikkaa muistuttavasta estetiikasta, oli sen valmistaminen paljolti käsityöpohjaista. Videon ihmisfiguurit kuvasin upottamalla arkkitehtien käyttämiä mittakaavamalleja pihdeillä musteeseen, kun taas ohikiitäviä pilviä muistuttava virtaus syntyi junan ikkunasta kuvaamastani vilisevästä talvimaisemasta, jonka venytin editointiohjelmassa monikymmenkertaiseksi. Tällä tavoin maiseman kaikki tunnistettavat muodot sulautuivat abstraktiksi kohinaksi.

Gone With The Atmosphere oli kahden muun esillä olleen työn tavoin koettavissa liikkuvan maalauksen kaltaisena. Se ei tarjonnut ajan kuluessa uutta informaatiota tai tarinallista käännettä, vaan toimi jonkinlaisena laukaisualustana katsojan mielikuvissa jatkuville havainnoille ja tulkinnoille. Vaikutelma on yhtä aikaa sekä eteenpäin kiitävä, että paikoilleen pysähtynyt.



YHTEENVEDETTYJÄ JOHTOLANKOJA

Näyttelyssä olleiden töiden välinen keskustelu oli enemmän verrattavissa kehonkieleen, kuin verbaalisuuteen. Tämä kehonkieli muodostui toisaalta niitä yhdistävästä rytmisestä liikkeestä ja monotoonisesta väriavaruudesta, mutta myös valmistustekniikan jättämästä kuvan rakenteesta, jonka videoteknologia väistämättä synnyttää. Kameroiden ja esitysvälineiden laadulliset ja teknologiset ominaisuudet tarttuvat kuvan pintarakenteeseen.

Huolimatta töiden 3D-renderöityä virtuaalikuvaa vihjailevasta ulkoasusta, lokeroituvat ne väistämättä perinteisen videotaiteen kenttään. Niiden toteutus on vaatinut niin kuvausta, leikkausta, äänisuunnittelua kuin jälkikäsittelyäkin. Nykyaikaisilla ohjelmistoilla kuvaa olisi voinut käsitellä vielä paljon enemmän tietokonegrafiikkaa muistuttavaksi, mutta halusin käsintehdyn kotikutoisuuden näkyvän töissä. Filmin ja videon parissa työskentelevä Hito Steyerl kirjoittaa kirjassaan *The Wretched on the Screen*, videon ja mallinnetun kuvan tuotannollisesta ja jälkituotannollisesta erosta:

“In newer mainstream productions, especially in 3-D or animation, postproduction is more or less equivalent to the production of the film itself. Composing, animation, and modeling now belong to postproduction. Fewer and fewer components actually need to be shot, because they are partially or wholly created in postproduction. Paradoxically, production increasingly starts to take place within postproduction. Production transforms into an aftereffect.”

Lopputyönäyttelyä valvoessani, jotkut vierailijoista jäivät keskustelemaan teoksistani. Oli kiinnostavaa kuulla, että moni heistä pohti sisällöllisen informaation ja tunnelman lisäksi juuri kuvien totuudellisuutta tai keinotekoisuutta. Yhdeksi keskustelun aiheeksi nousi myös hyväksi koettu kuvan laatu, mitä ikinä se kenellekin tarkoittaa. Tästä voisi kuitenkin päätellä, että teokset koettiin ainakin alitajuisesti kameralla kuvatuksi materiaaliksi. Puhtaasti tietokoneella generoitu kuva ei tarkkuutensa ja kliinisyytensä vuoksi voisi herättää laadullista kysymystä, paitsi huonoresoluutioisella projektorilla tai monitorilla toistettuna.

Olin päättänyt jo varhaisessa vaiheessa, että työni tulevat olemaan lyhyitä loopeja, jotka jättävät katsojalle mahdollisuuden kokea ne jonkinlaisina digitaalisina, liikkuvina valotauluina. Tämä tuntui toimivan mielekkäänä varsinkin sellaisille kävijöille, jotka kertoivat kokeneensa liikkuvaa kuvaa sisältävät teokset gallerioissa usein vaikeasti lähestyttäviksi. Yksi kiinnostava keskustelu syntyi myös liikkuvan kuvan mahdollisuuksista kotiin installoituna, kun eräs pariskunta kysyi, mitä mieltä olen videotaiteen esittämisestä olohuoneen taulutelevisiosta, esimerkiksi illalliskutsuilla. Vastasin hyväksyvästi ja annoin heille yhteystietoni.

LÄHTEET

Iles, Chrissie 2001. *Into the Light: The Projected Image in American Art, 1964-1977*. Whitney Museum of American Art

Diodato, Roberto 2012. *Aesthetics of the Virtual*. Käännös Justin L. Harmon. State University of New York Press

Steyerl, Hito 2013. *The Wretched of the Screen*. e-flux