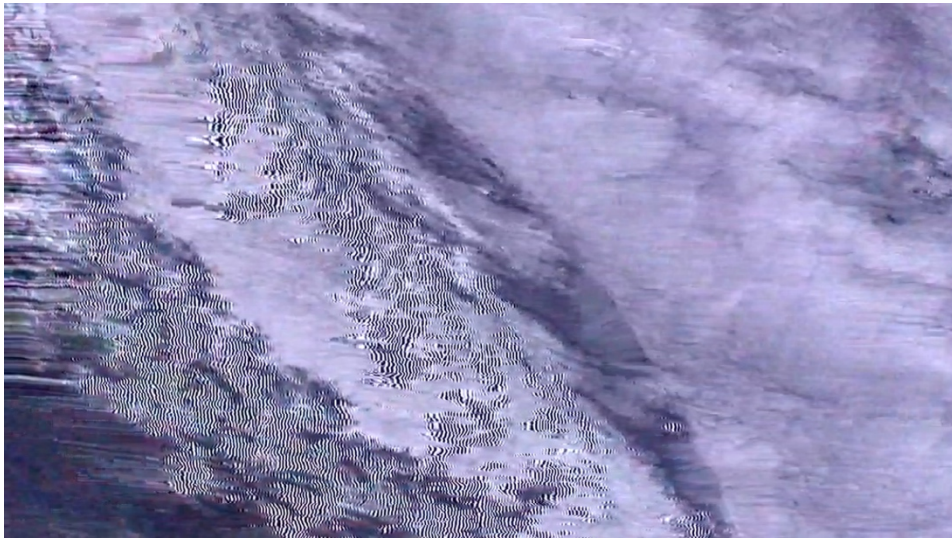


Tila uhkaa paikkaa

Videokuvan kokemuksellisuudesta

ILMARI PAANANEN



Tila uhkaa paikkaa

Videokuvan kokemuksellisuudesta

ILMARI PAANANEN

TIIVISTELMÄ

Päiväys: 23.4.2019

TEKIJÄ Ilmari Paananen	KOULUTUS- TAI MAISTERIOHJELMA Valosuunnittelun maisteriohjelma						
KIRJALLISEN OSION / TUTKIELMAN NIMI Tila uhkaa paikkaa	KIRJALLISEN TYÖN SIVUMÄÄRÄ (SIS. LIITTEET) Esim. 69 s.						
TAITEELLISEN / TAITEELLIS-PEDAGOGISEN TYÖN NIMI <i>High Definition Earth Viewing Experience (HDEVE)</i> Työryhmä: Ilmari Paananen ja Emil Uuttu. Ensi-ilta 14.2.2018, Teatterikorkeakoulu, Teatterisali. Taiteellinen osio on suoritettu TeaKissa ☒ Taiteellinen osio on suoritettu muualla (tekijänoikeuksista on sovittu) ☐							
Kirjallisen osion/tutkielman saa julkaista avoimessa tietoverkossa. Lupa on ajallisesti rajoittamaton.	<table> <tr> <td>Kyllä ☒</td><td>Opinnäytteen tiivistelmän saa julkaista avoimessa tietoverkossa. Lupa on ajallisesti rajoittamaton.</td><td>Kyllä ☒</td></tr> <tr> <td>Ei ☐</td><td></td><td>Ei ☐</td></tr> </table>	Kyllä ☒	Opinnäytteen tiivistelmän saa julkaista avoimessa tietoverkossa. Lupa on ajallisesti rajoittamaton.	Kyllä ☒	Ei ☐		Ei ☐
Kyllä ☒	Opinnäytteen tiivistelmän saa julkaista avoimessa tietoverkossa. Lupa on ajallisesti rajoittamaton.	Kyllä ☒					
Ei ☐		Ei ☐					
Teatteritaiteen maisterin opinnäytteeni Taideyliopiston Teatterikorkeakoulun valosuunnittelun maisteriohjelmassa käsittää taiteellisen työn sekä tämän kirjallisen osion. Taiteellinen työni oli esitys <i>High Definition Earth Viewing Experience (HDEVE)</i>, jonka tein yhteistyössä dramaturgi Emil Uutun kanssa. Teos sai ensi-iltansa 14.2.2018 Teatterikorkeakoulun Teatterisalissa, ja se esitettiin myös Hango Teater Träff -festivaalilla 8.6.2018. Kirjallisessa osiossa <i>Tila uhkaa paikkaa</i> tarkastelen videon käyttöä ja kokemuksellisuutta esittävän taiteen kontekstissa. Pyrin havainnollistamaan kokemusta mediaalisesta näyttämöstä, jossa fyysinen- ja medioitu tila limittyvät tilalliseksi hybridiksi. Pohdin, kuinka videokuva on yhtä tärkeä osa esitystä kuin elävä keho ja miten se laajentaa esityksen taiteellisia mahdollisuuksia. <i>HDEVE</i>-esitys oli itsessään tutkimuksellinen teos, jolle tämä kirjallinen osio on eräänlainen jatkotutkimus. Erittelen esityksessä löytämiäni havaintoja sekä tulkiten niitä aikaisemman tutkimuksen pohjalta. <i>HDEVE</i>-esityksen päämateriaali oli Kansainväliseltä avaruusasemalta lähetettävä reaaliaikainen videokuva maapallosta. Esityksen tutkimuskysymys oli: Kuinka kokea etäisyys videokuvasta? Tarkastelen vastausta ruumiillisen havaitsemisen lähtökohdista. Oleellista videokuvan kokemiselle on se, mistä käsin ja missä tilassa sitä katsotaan. Etsin fenomenologian kautta vastauksia apukysymyksiin: Mikä on tila ja missä on paikka? Medioitu tila on muuttanut oleellisesti tapaamme ymmärtää itseämme sekä maailmaa ympärillämme. Medioitu tila ei ole palautettavissa tiettyyn sijaintiin, eikä se sisällä kosketuksen potentiaalia, jolloin kokemus siitä jää aistillisesti epätäydeksi. Etäisyyden kokeminen videokuvasta on probleema, jota tässä opinnäytteessä selvitän. Analysoin videokuvan tilaa kinesteettisen kokemuksen kautta ja havainnollistan videokuva näyttämöllisenä voimavarana. Videokuvan potentiaali näyttämöllä perustuu kehon jatkeena olemiseen, niin katseen kuin kinestesien, ja näin se mahdollistaa muuten ruumiillisesti mahdottomien kokemusten synnyttämisen. Samalla medioitu tila koukuttavana katseen vangitsijana on vaara, joka uhkaa katsojan mentaalista- ja fyysistä paikkaa. Käyn läpi <i>HDEVE</i>-esityksen rakenteen ja sen syntyvaiheet. Pohdin videokuva esityksen ontologisena lähtökohtana ja havainnollistan, kuinka esitys loppuen lopuksi kokemuksellisti videokuvassa näkyvän etäisyyden. Tarkastelen yksityiskohtaisesti <i>HDEVE</i>-esityksen viimeistä osaa ja pohdin sen synnyttämää kokemusta katsojassa. Päätelmät-luvussa nivon yhteen esittämiäni teoreettisia viitepisteitä <i>HDEVE</i>-esityksen kanssa. Pohdin esityksen luomaa intermediaalista tilaa ja katsojan paikkaa tuossa tilassa.							
ASIASANAT Aistisuus, videokuva, medioitu tila, mediaalinen näyttämö, intermediaalisuus.							

SISÄLLYSLUETTELO

1. JOHDANTO	9
2. TERMISTÖÄ	12
3. ALKUSANAT	14
4. VIDEOKUVAN HAVAITSEMISESTA	16
4.1. <i>Ruumis tilan lähtökohtana</i>	18
4.2. <i>Tilan tulkintaa</i>	21
4.3. <i>Paikka tilassa</i>	25
4.4. <i>Kehollisuuden Pirstaloituminen</i>	28
4.6. <i>Etäisyyden probleema</i>	32
4.7. <i>Videon voima</i>	36

5. <i>HDEVE</i> -ESITYS	38
5.1 <i>Esityksen tila</i>	40
5.2. <i>Videokuva esityksen lähtökohtana</i>	44
5.3 <i>Esitetyt etäisyydet</i>	48
5.4. <i>Ajallinen etäisyys</i>	54
5.5. <i>Kokemuksellinen tila</i>	56

6. PÄÄTELMÄT	62
7. LOPUKSI	64
8. LÄHDELUETTELO	66

1. JOHDANTO

Teatteritaiteen maisterin opinnäytteeni Taideyliopiston Teatterikorkeakoulun valosuunnittelun maisteriohjelmassa käsittää taiteellisen työn sekä tämän kirjallisen osion. Taiteellinen työni oli esitys *High Definition Earth Viewing Experience (HDEVE)*, jonka tein yhteistyössä dramaturgi Emil Uutun kanssa. Teos sai ensi-iltansa 14.2.2018 Teatterikorkeakoulun Teatterisalissa ja se esitettiin myös Hango Teater Träff -festivaalilla 8.6.2018.

Kirjallisessa osiossa tarkastelen videon käyttöä ja -kokemuksellisuutta esittävän taiteen kontekstissa. Pyrin havainnollistamaan kokemusta mediaalisesta näyttämöstä, jossa fyysinen- ja virtuaalinen tila limittyvät tilalliseksi hybridiksi. Tuon esille kuinka virtuaalisuus on osa todellisuutta, sillä elämämme on yhä vahvemmin sidoksissa teknologioihin, jotka hajottavat olemisen samanaikaisesti useaan eri paikkaan sekä monikollisiin tiloihin. Pohdin videota esityksen rakenteellisenä osana, joka voi nousta yhtä merkittävään rooliin kuin elävä keho. *HDEVE*-esitys oli itsessään tutkimuksellinen teos, jolle tämä kirjallinen osio on eräänlainen jatkotutkimus. Erittelen esityksessä löytämiäni havaintoja sekä tulkitSEN niitä aikaisemman tutkimuksen pohjalta.

Olen kiinnostunut siitä, kuinka havaintokokemus videokuvasta katsojalle muodostuu ja kuinka videokuva yksilölle ilmenee. Tästä syystä kirjallista opinnäytettäni ohjaa fenomenologinen katsontakanta. Tärkeimpiä lähteitäni ovat Jaana Parviaisen ja Maiju Loukolan tekstit, joilta olen poiminut tulkintaa Maurice Merleau-Pontyn filosofiasta. Paikoitellen käytän myös Merleau-Pontyn alkuperäisiä suomennoksia. En pyri kaikenkattavaan analyysiin vaan pyrkimykseni on esitellä itseäni kiinnostava näkökulma mediaalisen näyttämön aistinvaraisesta havainnosta. Opinnäytteeseen käytettävissä olevan ajan ja laajuuden takia olen tulkinut lähdeaineistoa oman havaitsemiskokemukseni kautta, enkä osaa arvioida väittämieni yleispätevyyttä tai soveltuvuutta esimerkiksi täydellisesti sokean ihmisen kokemukseen tilasta. Olen monin paikoin jättänyt analysoimatta äänen vaikutuksen fyysisen- ja medioidun tilan havaintoon. Tarkastelen aihetta lähinnä näköhavainnon ja kinestesian¹ kautta.

Pohdin videokuvaa elokuvamaisessa kehyksessä, sillä esityksemme materiaali oli rajatulle pinnalle sijoitettu videokuva ja havainto siitä. En käsittele videokuvana virtuaalitodellisuuslaseilla havainnoitavaa virtuaalista ympäristöä tai virtuaalisen ja fyysisen ympäristön sekoitusta (augmented reality, mixed-reality). Esittämäni väittämät sopivat monilta osin käsittelemään virtuaalitodellisuus-kokemusta, mutta sen tarkempi erittely vaatisi huomattavasti laajemman analyysin.

Aloitan tutkimukseni esittelemällä käyttämäni termistöä, jotta lukijan olisi helpompi tarttua tekstiin. Termien laajempi analyysi tapahtuu jäljempänä. Alkusanoissa pohjustan valitsemani aiheita oman kokemukseni kautta.

Luvussa ”Videokuvan havaitsemisesta” käyn teoreettisesti läpi *HDEVE*:n tutkimuskysymystä: Kuinka kokea etäisyys videokuvasta? Esitän lähtökohdat videon synnyttämän kehollisen kokemuksen pohdinnalle ja erotan toisistaan näyttämölle asetetun videokuvan ja elokuvateatterin. Oleellista videokuvan kokemiselle on se, mistä käsin ja missä tilassa sitä katsotaan. Avaan fenomenologisen näkökulman ruumiista tilallisuuden nollapisteinä ja kehon liikkeen ensisijaisuudesta tilan kokemiselle. Etsin vastauksia apukysymyksiin: Mikä on tila ja missä on paikka? Vastaukset eivät ole yksiselitteisiä ja onkin kiinnostavaa pohtia olemisemme pirstaleisuutta niin esityksissä kuin niiden ulkopuolella.

Alaluvussa ’Etäisyyden probleema’ lähestyn tutkimuskysymyksen ongelmaa videokuvassa nähdyn etäisyyden kokemisesta. Sen jälkeen siirryn analysoimaan videokuvaa kinesteettisen kokemuksen kautta ja havainnollistan, kuinka videokuva toimii näyttämöllisenä voimavarana. Koska eläydymme videokuvaan empaattisesti ja annamme sen aistia maailmaa puolestamme, syntyy keholle mahdollisuus sille muuten mahdottomien kokemusten synnyttämiseen.

Viidennessä *HDEVE*-luvussa käyn läpi esityksen rakenteen ja sen syntyvaiheet. Pohdin kuinka videokuva esityksen lähtökohtana on yhtä relevantti kuin esine tai teksti. Suhteutan *HDEVE*-videoita Pilvi Porkolan näkemykseen videon roolista ja olemuksesta esityksessä. Havainnollistan, kuinka esityksessä esiteltiin etäisyyksiä ja mittakaavoja ensin faktatietona ja sitten kokemuksena dokumentaarisen videon välityksellä. Jälkeenpäin

tarkasteltuna ajalliset etäisyydet olivat oleellinen osa esityskokemuksen muodostumista ja pohdin niitä lyhyesti alaluvussa ”Ajallinen etäisyys”. Lopuksi tarkastelen yksityiskohtaisesti *HDEVE*-esityksen viimeisen osan ja pohdin sen synnyttämää kokemusta katsojassa.

Päätelmä-luvussa kokoan yhteen löytämiäni havaintoja intermediaalisen näyttämön muodostumisesta ja sen aistimisesta *HDEVE*-esityksessä. Viimeisessä luvussa pohdin lyhyesti ajatusteni soveltuvuutta laajemmin ja päätän matkani Valosuunnittelun koulutusohjelmassa.

Haluaisin kiittää seuraavia henkilöitä kirjallisen opinnäytteeni valmistumista: Ohjaava opettajani Maiju Loukola, Emil Uuttu, Valosuunnittelun professori Tomi Humalisto, Laura Jantunen, Olivia Pohjola ja Kiia Beilinson. Lisäksi kiitos Valo- ja äänisuunnittelun koulutusohjelmien sekä Opetusteatterin henkilökunnalle.

¹Kinestesia tarkoittaa liikkeen aistimusta ja kokemusta liikkeestä (Parviainen 2006, 27). Tarkempi määrittely luvussa ’Ruumis tilan lähtökohtana’.

2. TERMISTÖÄ

Esittelen lyhyesti muutaman opinnäytettäni koskevan keskeisen lyhenteen ja käsitteen.

HDEV

NASA:n High Definition Earth Viewing -projekti. Toisinaan merkitty High Definition Earth Viewing Experiment. Käsittää Kansainväliselle avaruusasemalle sijoitetun laitteiston, joka kuvaa ja lähettää reaaliaikaista videokuvaa maapallosta.

HDEVE

Minun ja työparini Emil Uutun taiteellinen opinnäyte *High Definition Earth Viewing Experience (HDEVE)*

Videokuva

Liikkuvan kuvan tallentamisen ja toistamisen elektroniset teknologiat. Miellän videokuvaksi kaiken nauhoitetun kuvan, jolla on ajallinen funktio. Se voi olla videokameralla kuvattu kohtaus, tietokonemallinnettu maisema tai ruutukaappausvideo tietokoneella työskentelystä. Reaaliaikainen live-kuva näyttämöllä tai Youtubesta katsottuna lukeutuu luennassani videoksi. Toisin sanoen viittaaan videokuvalla kaikkeen näytöltä tai videotykiltä toistettavaan liikkuvaan kuvaan.

Fyysinen tila

Käsin kosketeltavien objektien ja pintojen muodostama kokonaisuus, jota koskee fysiikan lait. Pitää sisällään orgaanisen ja epäorgaanisen materian.

Medioitu tila

Välittyy kokijalle videokuvan kautta. Tallenne fyysisestä tilasta tai digitaalitekniikoilla luotu tilan simulaatio. Fysiikan lait eivät päde medioissa tilassa samoin kuin fyysisessä tilassa. Tilan simulaatio syntyy näytöllä näkyvien objektien välisistä suhteista. Yksinkertaisin esimerkki on kolmiulotteinen kuutio näytöllä, mutta myös kaksiulotteinen neliö synnyttää tilan itsensä ja videokuvan reunojen väliin.

Virtuaalinen tila

Virtuaalinen tila pitää sisällään medioidun tilan. Se herättää kysymyksen olinpaikasta, eikä ole paikannettavissa fyysisen tilan tavoin. Sosiaalinen media, tekstiviestit, internetin keskustelupalstat ja jopa puhelimesta puhuminen tuottavat virtuaalista läsnäoloa, joka muokkaa kehollista kokemusta tilasta. Esimerkiksi pitkän Facebookin selailun tai elokuvan katselun jälkeen havahdun useasti takaisin fyysiseen olinpaikkaani, hämmentyneenä siitä missä tilassa/tilanteessa taas olen ja mistä tulin.

Skriini

Käytän sanaa ”skriini” viittaamaan fyysisen tilan objektiin, josta avautuu näkymä medioituun tilaan. Objekti voi olla valkokangas, johon projisoidaan videotykin kuva tai itsenäinen näyttö sekä kaikki näiden muunnelmat. Skriini on siis pinta, josta virtuaalisuus työntyy fyysiseen tilaan.

3. ALKUSANAT

Olen elänyt koko elämäni näyttöjen ja projisointien välittömässä läheisyydessä. Ne ovat muokanneet minun mielikuvia, mahdollisuuksia ja haluja. Näin itseni ensimmäistä kertaa videolta noin yhdeksänvuotiaana koripalloharjoituksissa kun katsoimme joukkueeni ottelua VHS-nauhalta. Muistan ikuisesti, kuinka en voinut uskoa näyttäväni ja ennen kaikkea liikkuvani muiden silmissä sillä tavalla kuin video antoi ymmärtää. Videokuva paljasti kehoni liikkuvuuden sen itsensä ulkopuolelta, vieläpä sivuprofiilista, jota ei edes peilin kautta ole mahdollista nähdä. Oma arkeni on edelleen näyttöjen ja skriinien täyttämä. Kirjoitan tietokoneella, selaan älypuhelimta ja lähikaupan ikkunassa mainokset pyörivät isolta televisioruudulta. Virtuaalinen tila-aika työntyy näytöiltä fyysiseen ympäristöni. Videointi ja valokuvaus ovat osa lähes jokaisen tuntemani ihmisen arkipäivää. Mahdollisuus virtuaalisen tilan kokemiselle on aina läsnä, eikä se ole sidoksissa kehoni fyysiseen paikkaan tai aikaan.

Esittävän taiteen kentällä pohditaan yhä videokuvan roolia esityksessä. Mitä se tuo lisää ja mitä se poistaa? Teatteri on menettänyt katsojia tv:lle, elokuvalle, youtube:lle, videopeleille, virtuaalitodellisuudelle ja niin edelleen. Ne voivat manipulatiivisesti vangita katsojan huomattavasti elävää esitystä voimakkaammin. Nykypäivänä eri medioita hallitseva mahtipontinen videon käyttö voisi wow-arkkitehtuuria lainaten olla wow-videokuvaa. Nopeat leikkaukset, kukoistavat värit ja tarkka sommittelu viedään kohti ”karkkia silmille” -ajatuksen maksimia, joka saa varmasti katsojan dopamiinin erittymään. Videokuvan avulla on mahdollista laukaista suuria tunteita ja samaistumista muutaman sekunnin aikana. Pelkästään Snapchat-palvelussa jaetaan noin kolme miljoonaa 1-60 sekunnin videota päivässä (Rottgers, 2018).

Esittävän taiteen on täytynyt ottaa videokuva osaksi ilmaisukeinoaan ennen kaikkea siksi, että video on osa todellisuuttamme ja kulttuuriamme, jota esittävä taide aikansa tulkkina käsittelee. Videokuvan upottaminen näyttämön tila-aikaan on kuitenkin vaativa tehtävä. Eräs tuttuni harmitteli, kuinka hänen kokemuksensa Kansallisteatterin esityksestä oli jäänyt epäselväksi isojen projisointien ja live-kameran käytön takia. Olen itse päätenyt esittävän taiteen alalle, koska olen kiinnostunut ihmisten välisestä kommunikaatiosta ja

hetkeen sidotusta kokemuksesta. Kävin jonkin aikaa elokuvakoulua tajutakseni, että elokuvasta puuttuu kosketus sekä jaettu kokemus. Nämä ongelmat tai haasteet yltyvät myös videon käyttöön esityksessä. Minulle esitys taiteen muotona mahdollistaa välineeni eli videon kokeilevan tutkimisen.

Kuinka sitten sulauttaa video osaksi esitystä? Valo ja ääni ovat hyvin vahvasti löytäneet paikkansa teatterin ilmaisukeinoina. Valo on tarpeellinen jos ylipäättään halutaan näyttää jotakin lavalla. Karkeasti ottaen valo immateriaalisena aineena paljastaa kohteen tai on itsessään kokemuksen synnyttäjä. Äänen keinot tulkita vallitsevaa tai mennyttä kulttuuria ovat laajemmat sen tallentamisen ja toistettavuuden ansiosta. Vaikkapa poliittisen mielipiteen ilmaiseminen ääntä toistamalla on huomattavasti helpompaa kuin valon avulla. Video on tallennettua valoa, jota mahdollisesti tukee ääniraita ja se tuo näyttämölle toisen tilan ja ajan. Video toimii silmänä sinne mihin silmä ei yllä. Sen avulla voidaan rajata ja korostaa haluttua sekä häivyttää tarpeetonta.

Vaikka käsittelen opinnäytteessäni videokuvaa rajatussa elokuvamaisessa kehyksessä, on näyttämöllä vain mielikuvitus rajana videokuvan projisoinnissa erilaisiin pintoihin. Mielestäni tämä opinnäyte sopii kuitenkin lähtökohdaksi, kun esitykseen halutaan upottaa medioitua materiaalia niin sisällöllisesti kuin optisesti.

4. VIDEOKUVAN HAVAITSEMISESTA

Aloitin pohdinnan videokuvan synnyttämästä kehollisesta kokemuksesta esimerkillä elokuvahistorian varmasti puhutuimmasta tapauksesta: Auguste ja Louis Lumièren elokuvanäytöksestä tammikuussa 1896. Legendan mukaan siinä esitetty elokuva *Juna saapuu asemalle* (L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat) sai ihmiset pakokauhun valtaan ja ryntäämään ulos teatterista. Tässä 50 sekunnin elokuvassa kamera on asetettu kohti junan tulosuuntaa saaden junan ikään kuin syöksymään yleisön päälle. Tarinalle yleisön pakokauhusta ei ole pystytty osoittamaan todisteita, mutta virtuaalitodellisuuden kokeminen on saanut minut ajattelemaan uudestaan tuota elokuvanäytöstä. (Grundhauser 2016.)

Olen pienestä pitäen tottunut näkemään ajallisesti ja paikallisesti toisaalla olevaa tilaa. Elän skriini-kulttuurissa, jossa kuvavirtojen syöte on loputon. En kuitenkaan ole tottunut virtuaalitodellisuuden tilakokemukseen, jonka takia ensimmäiset minua kohti hyökänneet virtuaalizombiet saivat minut polvilleni ja ottamaan virtuaalilasit pois päästä. Kokemuksen myötä tuohon tilaan mukautuu ja se muuttuu osaksi arkisempaa kokemusta maailmasta. Tottuminen laitteiden käyttöön ja niiden toimintamekanismeihin muuttaa teknologian läpinäkyväksi, jolloin sen läpi koettu maailma palautuu alkuperäiselle tasolleen. Teknologia sulautuu osaksi havainnoivaa kehoamme. Seuraavan työkalun opettelu tehdään siis maailmassa, jossa edellinen työkalu on jo sulautunut osaksi havaittua maailmaa. (Humalisto 2017, 239-253.) Näin teknologia muokkaa myös käsitystämme todellisuudesta.

Lumièren veljesten näytöksessä saattoi olla muutama liikkuvan kuvan kokenut ihminen, mutta oletettavasti suurin osa yleisöstä ei ollut sille vielä altistunut. Arvelen Juna saapuu asemalle -elokuvan herättäneen katsojissa minun virtuaalitodellisuus-kokemusta vastaavan uhan, johon he ovat reagoineet. Paniikki saattaa olla ylimitoitettu ilmaisu heidän reaktiostaan. Elokuvan katsojat ovat kenties menettäneet hetkeksi fyysisen tilan hallinnan, sillä he eivät olleet tottuneet havainnoimaan maailmaa elokuva-teknologian kautta, eivätkä sijoittamaan sitä fyysisen tilan ulkopuolelle. Skriiniltä syöksyvän juna oli yhtä vaarallinen kuin fyysinen juna, mutta sen tieltä ei ollut mahdollista hypätä sivuun. Keho ei täysin siirry medioituun tilaan, eikä voi

hallita sitä, ja siksi mikään tilallinen toiminta ei kykene estämään junaa tai zombieta tulemasta "päälle".

Medioitu tila ei ole käsinkosketeltavaa, eikä siis haptisesti¹ tavoitettavissa. Fyysisessä ympäristössä vallitsee aina kosketuksen mahdollisuus myös etäisyydeltään tavoittamattomissa oleviin kappaleisiin, kuten puun latvaan. Poikkeuksellisen vahvasta videokuvasta voidaan puhua kouriintuntuvana, jolla viitataan fyysiseen kosketukseen ja keholliseen kokemukseen. Voimme ikään-kuin tuntea medioidun tilan ruumiissamme, mutta kokemuksellisesti se paikantuu myös "toisaalle". Näin tapahtuu elokuvissa, kun havaintomme suuntautuu voimakkaasti skriiniin ja sen tapahtumiin, jotka etenevät ennalta määrätysti. Toisin kuin elokuva, esitys ei ole tallentava medium, eikä siis toisinnassa itseään samanlaisena, vaan on aina vuorovaikutteinen yleisön, esiintyjien ja tilan elementtien kanssa. Medioitu tila esityksen osana on suhteessa sen fyysiseen tilaan ja esiintyviin kehoihin. Materiaaliin, joka katsojan näkökulmasta sisältää kosketuksen mahdollisuuden. Esityksellä on siis potentiaali paikantaa medioitu tila lähemmäksi katsojaa.

Kuinka on sitten mahdollista yhdistää kaksi tilaa toistensa päälle, ja eikö kahden tilan limittyessä niiden väliin synny aina uusi kolmas tila? Väitöskirjassaan *Vähän Väliä* (2014) Maiju Loukola ehdottaa, että fyysiseen esitystilaan yhdistetyt virtuaaliset tilat muodostavat intermediaalisen tilan, joka ei ole käsinkosketeltava, mutta joka vaikuttaa aistimuksellisenä ja siten katsojalle todellisenä kokemuksena. Mediaalisen näyttämön aistiminen ei tapahdu vain jonkin elementin välityksellä, vaan ennen kaikkea elementtien välissä. Se tuntuu virtuaalisena vaikutuksena, jonka katsoja aktivoi oman ruumiillisen kokemuksensa kautta. (Loukola 2014, 132, 141, 242.) Tässä luvussa tuon esiin, kuinka edellä mainittu kokemus intermediaalisesta näyttämöstä muodostuu.

Ajattelen, että näyttämölle sijoitetun medioidun tilan tulisi kutsua katsoja luokseen. Ei siten, että se veisi huomion näyttämön muilta elementeiltä, vaan sijoitettuna fyysinen tilan ehdoilla sen osaseksi. Medioitu tila ei sisällä kehollisen kohtaamisen potentiaalia ja siksi se kutkuttaa tunteitamme ja halujamme. Videokuva avaa näkymän mahdollisuuteen, ja eritoten figuratiivinen kuva saa katsojan mahdollisesti ajattelemaan, että tuolla olisi kiva olla, tuonne minä sopisin. Videokuvan potentiaali näyttämöllä perustuu

kehon jatkeena olemiseen. Katseen ja kinestesien kautta aistittu intermediaalisuus mahdollistaa ruumiillisesti mahdollottoman kokemuksen muodostumisen. Samalla medioitu tila koukuttavana katseen vangitsijana on myös vaara, joka uhkaa katsojan paikkaa. Ihmisenä tahdon ymmärtää mistä ympäröivä tilani koostuu, jotta voin hallita sitä niin selviytymistaktiikkana kuin foucault'laisessa vallankäytön mielessä. Skriinillä vilisevät kuvat toisaalta vetävät puoleensa hyvässä ja pahassa. Näyttämön tilalliseen montaasiin ne on mahdollista upottaa ja juuri siinä syntyy intermediaalisuuden kiinnostavuus.

¹Haptiikalla tarkoitetaan aistimustapahtumaa, jossa toiminnassa voivat olla tuntoaisti, liikeaisti, lihasaisti, lämpöaisti ja kipuaisti. Haptinen havainto on taktiilisten, kinesteettisten ja kognitiivisten toimintojen yhdistelmä. Kosketus koetaan sekä ihon pinnalle että kehon sisällä. (Volotinen 2014, 14; Marks Pitkänen-Walter 2006, 143 mukaan)

4.1. Ruumis tilan lähtökohtana

Kirjallisen opinnäytteeni keskiössä on katsoja, jonka eteen avautuu näyttämölle sijoitettu medioitu tila. *HDEVE*-esityksen tutkimuskysymys oli: Kuinka kokea etäisyys videokuvasta? Lähden purkamaan vastausta tilallisen kokemuksen alkujuurilta eli katsojan havainnosta käsin. Esittelen fenomenologisen näkökulman ruumiista tilan lähtökohtana ja kuinka toimiva kehomme mahdollistaa tilan kokemisen. Koska tila havaitaan usein optisesti, varsinkin visuaalisesti ajattelevan valosuunnittelun opiskelijan toimesta, aloitan ilmeisimmästä aistiärsykkeestä eli valosta.

Väritutkija Harald Arnkil kertoo, kuinka ihminen on kehittynyt orientoimaan, liikkumaan ja tulemaan toimeen valaistuksessa, joka on lähtökohtaisesti aurinko. Hahmotamme tilaa varjojen ja valon suunnan mukaan, ja ihminen on oppinut orientoimaan ja kehittynyt toimimaan valaistussa tilassa. (Pekkinen 2018.) Ihmisen aivokuoresta jopa yli 50 prosenttia on omistettu visuaalisten asioiden prosessoinnille ja näkö ihmisen hallitsevana aistina ohjaa toimimistamme ja käyttäytymistämme, kuten työkalujen käyttöä (Hagen 2012).

Ihminen on luontaisesti altis ympäristön antamille visuaalisille ärsykeille. Katse kääntyy herkeämättä baarin nurkassa olevaan televisioon ja siinä liikkuvaan palloon pelikentällä. Kuvan liike ja kirkkaus ohjaavat katsetta. Auringon paistaessa voimme hallita maanpäällistä elämää, mutta pimeyden laskeuduttua menetämme näköaistin tuoman edun, jolloin tuntuu hyvältä ajatukselta siirtyä sisälle turvaan. Tummassa yössä liikkuvat valopilkut viestivät potentiaalisesta vaarasta, samoin kuin päivällä nopea tai äkillinen liike. Katseemme hakeutuu kirkkaaseen ja liikkuvaan objektiin, jollainen esimerkiksi juuri skriini on.

Silmä vastaanottaa näkyvän valon, mutta toisaalta liike mahdollistaa kyvyn nähdä. Silmän mykiö reagoi valoon laajenemalla ja supistumalla ja syyvyyden havaitseminen on kytköksissä silmän mikro-liikkeisiin. (Parviainen 2006, 30; Hagen 2012). Edellä mainitut reaktiot ovat ihmiselle läpinäkyviä eli ne tapahtuvat tiedostamattamme. Emme voi vaikuttaa niihin, mutta halutessamme voimme kohdistaa katseen tiettyyn pisteeseen, osaamme tuijottaa, kohottaa kulmia, vilkaista ja iskeä silmää. Edmund Husserlin fenomenologiassa kaikki havaitseminen on sitoutunut liikkeeseen, tarkemmin ottaen kinestesiasaan, joka muodostaa perustan aistiemme toiminnalle. (Parviainen 2006, 30-34.)

Tutkija Jaana Parviainen on jäsentänyt kinestesian vaikutusta tiedon muodostukseen Husserlin liikettä koskevien päätelmien pohjalta. Husserl määrittää kinestesian tarkoittavan ”liikeaistimusta koskevaa” tai ”liikkeen kokemiseen liittyvää”. Liikumme ja olemme tietoisia liikkeistämme. Tämän mahdollistaa ruumis ja keho -jaottelu. Ruumis on fysiologinen ja biologinen kokonaisuus, joka toimii ihmisen tahdosta ja tunteista riippumatta. Keho on se osa ruumista, josta voimme olla tietoisia, jota liikutamme, joka havaitsee ja joka voi muodostaa tietoa toiminnastaan. Silmän mykiön liike on ruumiin toiminto, jota emme voi säädellä, kun taas silmää iskiessä keho tietoisesti liikuttaa ruumista. (Parviainen 2006, 27, 70.)

Näköaisti muodostaa tietoa esineiden väristä ja kirkkauseroista, mutta esineiden tilallisuuden ymmärtämiseen tarvitaan kinestesiaa, sillä ulottuvuuksien havaitsemisessa olennaista on havaitsijan liikkuva horisontti. Tarkastelemalla esineitä eri perspektiivistä, liikkumalla ja vaihtamalla paikkaa, voimme olettaa, että emme katsele kaksiulotteisten kuvien virtaa.

Havaitsemme ympäristöä yleensä optisesti, jolloin tietoisuutemme kohdistuu ympäröiviin kappaleisiin ja itse kinesteettinen aistimus saattaa jäädä läpinäkyväksi. (Parviainen 2006, 27-28.)

Ympäristöään havainnoiva näköaisti toimii kinestesien välityksellä. Esteettiseen havaitsemiseen on kuitenkin sitoutunut myös sosiaaliset ja historialliset kuviot, mikä tekee ympäristön kokemisesta kulttuurisidonnaista. Arnold Berleantin mukaansa värin tai muodon hahmottaminen ei riitä paikan kokemiseen vaan tarvitsemme liikkeellistä vastavuoroisuutta. ”Emme kohtaakaan ympäristön tärkeimpiä elementtejä - tilaa, massaa, kokoa ja syvyyttä - ensisijaisesti silmällä vaan ruumiillamme, liikkumalla ja toimimalla”. Havaittajan kehollisen liikekielen ja ympäristön kulttuuriset sidokset vaikuttavat siis kokemukseen tilasta. (Berleant 1995, 78-80.)

Parviainen jatkaa kuinka fenomenologisesta näkökulmasta tarkasteltuna liike ilmenee visuaalisena liikkeenä tai kinesteettisen aistimuksen kautta. Kehon täytyy olla tietoinen itsestään, jotta itse liikkuessamme voimme havaita esineiden ja taustan liikkeen tai niiden liikkumattomuuden. Liikkuvassa junassa voimme kokea nopeuden vaihtelut kinesteettisesti esimerkiksi jarrutuksina, mutta vauhti ilmenee ensisijaisesti visuaalisena liikkeenä. Junan ikkunassa maisemat vaihtuvat kuin kuvat valkokankaalla. Valkokankaan katselu on puolestaan kuin katsoisi ikkunasta ulos. (Parviainen 2006, 28-36.)

Videokuva luo kinesteettisen illuusion liikkeestä, kuten liikkumattomassa junassa istuessa saattaa viereisen junan liikkeelle lähtö aiheuttaa illuusion oman junan liikkeestä (Pachoud Parviainen 2006, 33 mukaan). Syntyy liikkeen vaikutelma ja kinesteettinen tuntemus liikkumisesta, ikään kuin etenisin videokuvan mukana. Voin elää videokuvan liikkeettä ja sen tilaa, koska fyysisen tilan tavoin hahmotan medioidun tilan avaaman maiseman itsestäni käsin.

Filosofi Maurice Merleau-Pontylle ruumis on tilallisuuden nollapiste tai nollapiste ja malli kaikelle olemassa olevalle tilalle. Hänelle tila ei ole ensisijaisesti geometrinen objektien välinen verkosto vaan se alkaa toimivasta ja liikkuvasta ruumiista. Yksilöinä elämme tilaa sen sisältä käsin. Merleau-Ponty toteaa: ”Maailma on ympärilläni, ei edessäni”. Näin ollen havaitsemme fyysisen tilan,

sen elementit ja mittasuhteet ensisijaisesti ruumiin kautta ja suhteessa siihen. (Merleau-Ponty 1993, 47; Merleau-Ponty 2013, 452.)

Fenomenologisesti tarkasteltuna tila alkaa ruumiista ja kehon liike muodostaa perustan tilan havainnolle. *HDEVE*-esityksen tutkimuskysymyksen kannalta onkin kiinnostavaa seuraavaksi pohtia, miten tila havainnon kohteena muodostuu ja mikä on ruumiin paikka tuossa tilassa. Seuraavaksi kohdistan katseeni kysymykseen: Mikä on tila?

4.2. *Tilan tulkintaa*

Käsitys tilasta on hyvin monitulkintainen ja se monimutkaistuu entisestään kasvavan virtuaalisuuden aikakaudella. Kimmo Lapintie ehdottaa tilan olevan rajattua avaruutta, avaruuden subjektiivista kokemista. Rajaukseen osallistuvat niin arkkitehtooniset kuin luonnon elementit, ja koska ihminen ei voi elää materiaalistien asioiden sisällä, on hänen pakko elää niiden välissä eli tilassa. (Lapintie 1985, 20-23.)

Tilaa voidaan tarkastella ainakin sukupuolittuneisuuden, vallankäytön, tuottamisen ja käyttämisen näkökulmista (Saarikangas 1999, 248-290). Sen voi jakaa Deleuzen ja Guattarin tavoin sileään ja jaksotettuun tilaan tai Edward Hallin sosiaaliset suhteet huomioon ottavaan jakoon kiinteäpiirteiseen, puolikiinteään ja epämuodolliseen tilaan. Teatteritila on mahdollista tulkita viestinä ja esitystilaa voi tarkastella esimerkiksi instituutionaalisenä tai löydettyinä tilana. Näitä ja muita esitystilain ilmenemismuotoja tutkinut Annette Arlander huomauttaa, kuinka fyysinen liike, kokemus tilasta ja katsojan tietoisuus omasta ruumiillisuudestaan usein sivuutetaan esityksen teossa. Esitys kuitenkin on moniaistinen, ympäristönomainen ja tilallinen. (Arlander 1998, 20-32.) Vaikka *HDEVE*-esitys perustui perinteiseen frontaali-katsomoon tuoleineen, se pyrki nimenomaan tapahtumaan katsojassa ja kokemuksellistamaan aiheensa katsojan ruumiissa.

Fenomenologinen jako objektiiviseen ja subjektiiviseen tilaan on siivittänyt toisen maailmansodan jälkeistä keskustelua tilan kokemuksellisuudesta (mm.

Lapintie 1985, Saarikangas 1999, Tuorila 2018). Parviainen oivaltaa, että nykyinen informaatioteknologia on monimutkaistanut tilan käsitteen siinä määrin, ettei jako objektiiviseen ja subjektiiviseen tilaan enää riitä käsitteistämään virtuaalisen tilan kokemusta. Hän ehdottaa tilan jakamista kolmeen kategoriaan:

- 1) Objektiivinen tila
 - 2) Subjektiivinen eli kokemuksellinen tila, johon sisältyy
 - 2a) havaittu aistimellinen tila, 2b) sosio-kulttuurinen tila ja 2c) mentaalinen tila
 - 3) Virtuaalinen tila, johon sisältyy
 - 3a) kybertila ja 3b) tilan kuvallinen simulaatio.
- (Parviainen 2006, 133; Parviainen 2009, 81.)

Objektiivinen eli fyysinen tila muodostuu luonnon voimien, ihmisten ja eläinten muodostamista kappaleista. Sillä ei ole keskipistettä ja siinä sijaitsevat oliot ovat mitattavissa kaksi- tai kolmiulotteisessa koordinaatistossa. Geometrian avulla voimme selvittää fyysisen tilan mittasuhteita, mutta emme voi koskaan kokemuksellisesti tavoittaa objektiivista tilaa. Fenomenologeille tila ilmenee aina aistimellisena havaintona, joka voi olla auditiivinen, haptinen, visuaalinen tai kinesteettinen kokemus. Kokemuksellinen tila ei ole mitattavissa. Kokemuksellisen tilan keskus siirtyy liikeemme mukana, sillä tila avautuu aina kehosta käsin. Merleau-Pontyn mukaan voimme ymmärtää tilallisuutta, koska olemme tilallisia, ja Husserlin mukaan tilan käsittäminen edellyttää liikkuvaa kehoa ja kinestesiasia. Mentaalista tilaa lukuun ottamatta tilan havaitseminen edellyttää fyysisen tilan rakenteen olemassaoloa. (Parviainen 2006, 133-134; Parviainen 2009 80-82.)

Kybertilalla Parviainen tarkoittaa maantieteellisistä etäisyyksistä riippumatonta sosiaalista ja kommunikatiivista yhteyttä ihmisten välillä. Fyysisen tilan asettamat välimatkat voidaan kumota lähes reaaliaikaisella viestinnällä, jolloin tavoitamme toiset ihmiset vain erilaisina sähköisinä jälkinä, kuten kuvina tai teksteinä. Tilan kuvallinen simulaatio on puolestaan aistien muodostama illuusio tilasta. Television kuva ja ääni tuottavat tilallisen vaikutelman, ja virtuaalitodellisuudessa kinesteettisiä kokemuksia

simuloidaan visuaalisuuden ja ”kolmiulotteisen” grafiikan avulla. (Parviainen 2009, 83-84.)

Elokuvan tapahtumien ymmärtäminen tilallisena ei johdu vain visuaalisesta liikkeestä. Vuosisatojen kuluessa keskeisperspektiivin käyttö on opettanut meidät lukemaan kaksiulotteista kuvaa kolmiulotteisena tilana. (Parviainen 2009, 87.) Merleau-Ponty pohtii myös perspektiiviä. Hänen mukaansa maalauksen avulla meille esitetään oliosta samankaltainen projektio, kuin oliosta kirjautuisi silmiimme tavallisessa havainnossa. Näin maalaus saa meidät näkemään tilaa siellä missä sitä ei ole. Mielestäni sama pätee videokuvan medioituun tilaan, joka Merleau-Ponty mukailleen luo syvyysvaikutelman kahdesta ulottuvuudesta johdettuun kolmanteen ulottuvuuteen. (Merleau-Ponty 2013, 441-442.)

Medioitu tila synnyttää kinesteettisen illuusion tilassa olemisesta, ikään kuin fyysinen tila jatkuisi näkemääni simulaatioon. Kehoni haluaa sinne, mutta ei aivan päase, mikä aiheuttaa ristiriidan kokemuksellisen tilani kanssa.

Havainto medioidusta tilasta voi tapahtua niin passiivisena kuin aktiivisena toimijana. Elokuvateatterissa istumme paikallamme vastaanottamassa juuri sitä, mitä elokuvan tekijä meille haluaa näyttää. Galleriassa usealle valkokankaalle levittyvä monikanavainen videoteos pakottaa tekemään valintoja kuvapintojen väliltä. Teatterissa valintojen tekeminen tapahtuu medioidun kuvan, fyysisen tilan ja esittävän kehon välillä. Netflix elokuvapalvelun interaktiivinen elokuva antaa katsoja-käyttäjän päättää tarinan kulun, kuten vanha kunnon tekstiseikkailupeli.

Virtuaalitodellisuuslasien kautta ”astutaan sisään” virtuaaliseen ympäristöön, jossa voimme joltain osin ohjata tapahtumien kulkua sekä liikkua tilassa. Medioitu tila koetaan ennen kaikkea optisesti, kinesteettisesti ja auditiivisesti.

Optisesti ajateltuna näytöllä olevat asiat eivät tottele fyysisen ympäristön valominaisuuksia ja siten ne vaikuttavat tulevan toisesta todellisuudesta (Pekkinen 2018). Pimeä näyttö heijastaa valoa näyttäytyen objektina fyysisessä tilassa, kunnes se laitetaan päälle ja siitä muodostuu ikkuna medioituun tilaan. Näytöltä tilaan heijastuva valo toimii valonlähteenä, paljastaen silmälle fyysistä tilaa skriinin ympäriltä. Videokuvaan tallennettu valo voi puolestaan aiheuttaa kokemuksia ”aistien yli”. Kuvassa oleva

”polttava aurinko” ei tunnu fyysisenä kipuna, mutta voin ikään kuin tuntea kivun samaistumisen ja empatian avulla. Näkökykyni mahdollistaa minulle näkymiä, jotka eivät ole tässä hetkessä fyysisesti ruumiini koettavissa. Mielikuvituksen, muistojen ja kuvittelun kautta pystyn ikään kuin tuntemaan kuvassa näkyvän maiseman tai materiaalin pinnan. Ruumiillisen havaitsemisen lähtökohdista kuva ei ole kaksiulotteinen pinta, vaan aina tapahtumallinen ja tilallinen näkymä (Loukola 2014, 197).

HDEVE-esityksen fyysisessä tilassa katsomo ja valkokangas muodostavat kaksi paikkaa. Molempia on mahdollista koskettaa ja liikuttaa, sekä olla niiden luona tai niissä. Teoriassa myös valkokankaan päälle on mahdollista istua. Valkokankaalle projisoidaan videokuvaa, joka on omassa tilassaan ja ajassaan. Katsomosta käsin näemme tuon medioidun tila-ajan työntyvän kohti omaa paikkaamme fyysisessä tilassa ja aktuaalisessa ajassa. Kaksiulotteinen videokuva ei sulaudu osaksi fyysistä tilaa, koska sen havainto syntyy oman liikkeemme mahdollisista ulottuvuuksista. Liikkumalla voin varmistaa kappaleiden syvyysuhteet ja tilasta muodostuu kolmiulotteinen vaikutelma. Tiedän valkokankaan taakse mennessäni löytäväni sieltä valkokankaan takapuolen, mutta medioitu tila ei käänny liikkeen mukana, eikä paljasta itseään toisesta perspektiivistä.

Kokemuksellinen tila on ikään kuin täysi havainto fyysisestä tilasta, jossa keho operoi. Se ilmenee meille sellaisenaan, ja eritoten valaistussa fyysisessä tilassa on vähän jos ollenkaan keholle selittämättömiä asioita. Tiedän valkokankaan takana olevan valkokankaan toisen puolen, vaikka en olisi sen ympäri ennen liikkunut. Merleau-Pontyn mukaan voimme ajatella maailmaa vain siksi, että olemme osa sitä ja siksi että meillä on ennalta käsitys siitä. Näin havaittu kohde ei voi olla vieras havaitsijalle. Toisaalta kohde sisältää aina jotain, mikä ylittää aktuaalisesti annetun, kuten valkokankaan takapuolen, jolloin kohteen näyttäytyminen edellyttää myös kohteen poissaoloa. Havaittu kohde on kokonaisuus, joka avautuu lukemattomien eri näkökulmien horisonttiin. (Merleau-Ponty 2012, 86-88.) Voimme siis aina ennakoida mitä fyysinen tila meille tarjoaa, ja siksi havaitsemme kohteet kokonaisina niiden näkymättömissä olevat jatkeet mukaan lukien. Virtuaalinen tila ei antaudu meille tällä tavoin, mikä aiheuttaa havainnon pirstaloitumisen.

4.3. Paikka tilassa

Kirjassa *Metsässä on lintu* (2014) tutkija Pauli Sivonen vertaa mediataiteilija Eija-Liisa Ahtilan videoteosten *Missä on missä?* ja *Talo* päähenkilöiden suhdetta tilaan. Molemmissa heidän henkilökohtaiseen paikkaansa vyöryy asioita fyysisen tilan ulkopuolelta. *Missä on missä?* -teoksessa Runoilija asettuu yölliseen puutarhaan istumaan, kun yhtäkkiä sodan äänet alkavat kantautua sinne Algeriasta asti. *Talo*-teoksen päähenkilö Elisa linnoittautuu mökkiinsä piiloon selittämättömiä ääniä. ”Toisaalta” äänen muodossa vyöryvä tila uhkaa heidän paikkaansa fyysisessä tilassa. (Sivonen 2014, 101-102.)

Ahtila kuvailee *Talon* Elisaa: ”Äänet häiritsevät hänen havainnon tekoaan maailmassa, ja hajottavat vähitellen tilan ja ajan hänen ympäriltään” (Ahtila 2002, 156). Virtuaalista tuleva, kuvitellun äänen muodostama tila-aika sekoittuu Elisan kokemukselliseen tilaan, jolloin useat samanaikaisesti risteävät tilalliset tasot aiheuttavat uhkaavan tunteen. Hänen kokemuksensa tilasta pirstaloituu monimutkaiseksi aistiärsykkeiden sumaksi, jota hän ei voi hallita eikä kontrolloida. Elisa päättää sulkea pois visuaalisen informaation pimentämällä talonsa ikkunat mustilla verhoilla, jotta pystyisi olemaan siellä missä äänet ovat (Ahtila 2002, 156). Hän pyrkii häivyttämään fyysisen tilansa, jotta voisi päästä paikkaan, joka vastaa hänen kokemustaan. Talon Elisalle tila on ongelma ja paikka turva (Sivonen 2014, 53).

Elisalle paikka ei kuitenkaan ole objektiivisesti määritelty ja mitattu sijainti, kuten maantieteen yhteydessä tavataan paikka määritellä. Pauli Karjalaisen mukaan kokemus paikasta on inhimillisen merkityksenannon tulos. Luomme sinänsä neutraalille ympäristölle henkilökohtaisen merkityksen, vedämme sen lähelle itseämme ja siten teemme siitä paikan. Eläminen on ajassa olemista ja kokemus paikasta liittyy myös tiettyyn hetkeen elämässä, johon voimme muistin ja esimerkiksi valokuvien kautta palata. (Karjalainen 1997, 230-239.)

Paikan kokemiseen vaikuttaa myös muu liike tilassa. Laura Tuorila esittelee arkkitehti David Seamonin käsityksen, jonka mukaan usean ihmisen toistuvat rutiininomaiset liikkeet fyysiseen paikkaan sidottuna luovat ”paikan baletin”. Esimerkkinä käy vihannestori tai eloisa katu, joiden miellyttävyys ei

välttämättä perustu materiaaliin ominaisuuksiin, vaan liikkuviin kehoihin. Paikan baletin ansiosta ympäristöstä muodostuu yksilölle merkityksellinen paikka. (Tuorila 2018, 52) Seamonin tulkintaa voi mielestäni soveltaa myös virtuaaliseen kanssakäymiseen, jossa ryhmä ihmisiä muodostaa toistuvilla arjen rutiineilla heille merkityksellisen paikan internetissä. Esimerkkinä käy keskustelufoorumi tai tietyn Youtube-videon kommentointikenttä. Minulle merkityksellinen paikka kybertilassa on Ustream-applikaation välittämä HDEV-videokuva. Se ei sisällä interaktiota muiden katsojien kanssa, mutta kertoo sen, kuinka monta ihmistä tai bottia sitä kulloinkin katsoo. Heitä on yleensä noin 700-1000.

Paikka on siis vain minulle tarkoitettu erityinen kohta tilassa, josta havainnoin ympäristöäni, tai yhteisesti rajattu osa tilaa, johon tunnen kuuluvani. Tulkitsen paikan olevan yksityinen ja tilan yhteinen. Liikkuva ruumiini ja toiminnallinen kehoni muodostavat henkilökohtaisen pisteen tilaan, jota kutsun paikaksi. Ajatusta tukee Merleau-Pontyn käsitys ruumiista tilallisuuden nollapisteenä. Kokemus tilasta syntyy jatkeena minuudelle, jolloin sijaintini fyysisessä tilassa määrittyy paikakseni. Minun paikallani ei voi olla kukaan muu. Tammikuussa 2019 näin Helsingissä raitiovaunun skriinillä tätä hyvin kuvaavan aforismin: ”Olimme paikalla - kumpikin omallaan.”

Edellä kuvattu katsontakanta ei vielä riitä selittämään *Talon* Elisan kokemusta paikasta, sillä hänen maailmassaan kaikki on simultaanista tässä olemista, aika on sattumanvaraista ja tilat limittäisiä (Sivonen 2014, 58). Mielikuvitus ja todellisuuden epäily antavat ihmisille mahdollisuuden kuvitella asioita, joita ei ole - toisin sanoen voimme ajatella ja toimia ”ikäänkuin” jokin tapahtuisi (Fuchs 2014, 153). Merleau-Pontyn mukaan näkökyky mahdollistaa simultaanisuuden ja ajatukselliset siirtymät paikasta toiseen: Istun työhuoneellani Helsingissä, mutta silmäni näkevät aarniometsän läpi siivilöityvän valon (Merleau-Ponty 1993, 68). En voi edes kuvitella objektiivista tilaa, sillä kun ajattelen havaittavaa paikkaa, olen siinä aina itse läsnä (Merleau-Ponty 2013, 87). Mieleeni piirtyvä kuva tilasta alkaa aina minusta käsin, minä olen mielikuvan havaitsija, kuten kamera valokuvan. Elisalle äänet olivat läsnäolevia ja hänen paikkansa oli äänien luona, eikä fyysisessä talossa. Paikka ei siis ole määriteltävissä fyysisesti lähimmäksi

ympäristöksi, vaan paikka on jotakin, jossa tunnen olevani kotona (Haapala 2000, 152).

Katsomosta näyttämöä tarkkailevan katsojan kokemusta paikasta on hyvin vaikea arvioida. Itse katsojana olen toisinaan hyvinkin juurtunut paikkaani katsomon tuolilla esityksen tarjoamassa maailmassa, ja toisinaan toivoisin olevani aivan muualla enkä todellakaan koe esitystilannetta paikakseni. Arlander erottaa toisistaan katsojalle tarjotun paikan *esityskompositiossa* ja katsojan kokemuksen asemastaan *esitystapahtumassa*. Esityksen tekijä voi suunnitella esityksen kulun ja ehdottaa katsojalle yksityistä paikkaa sen tilassa, mutta viimekädessä katsoja tulkinnallaan tekee esityksen. (Arlander 1998, 15). Voidaankin sanoa, että katsojakokijan ruumis on hänen kokemuksensa näyttämö (Loukola 2014, 100).

Katselin eräänä yönä hiirtä, joka pinkoi täyttä vauhtia auton varjosta toiseen. Hänelle valoisa katu tilana oli luontainen uhka, ja varjot turvallisia paikkoja. Tähän tapaan ajattelen medioidun tilan muodostavan katsojalle potentiaalisen uhan, sillä se ei alistu kontrolliin eikä sitä voi hallita. Ihmisen on tarvittaessa mahdollista vaihtaa fyysistä paikkaa toiseen tilaan, mutta jatkuva teknologiavälitteinen informaatio voi synnyttää kokemuksen havainnon mekanismien tukkoon menosta – ikään kuin informaatio- ja aistiärsyketulvaa ei pääsisi pakoon. *Talon* Elisan tapauksessa liiallista informaatiota tuotti psyykkinen sairaus, kun taas näyttämöllä skriinin mediavälitteinen aistimustulva voi tuntua liialliselta. Skriinin ja virtuaalisen tilan edessä voi itsensä palauttaa fyysiseen olinpaikkaan vain sulkemalla silmät.

4.4. Kehollisuuden Pirstaloituminen



HDEVE-esityksen ensimmäinen kohtaus © Emil Uuttu

HDEVE-esitys alkaa tällä kohtauksella:

SILLÄ TAVALLA KOEN NÄYTÖN

(Ilmari makaa pöydällä ja hakee iPadin kanssa oikeaa katselukulmaa. Emil himmentää valot.)

ILMARI

Kun olen kauempana näytöstä

näen näytön rajat

ja vilauksen maasta tai taivaasta

silloin olen tässä

täällä

lähestyessäni näyttöä siirryn ulos ja jätän tän ahtaan sisätilan

(Ilmari nousee seisomaan katsomon eteen.)

(Paananen & Uuttu 2018, 2)

Kohtauksessa katson HDEV-videokuvaa maapallosta. Repliikkiä on innoittanut näkemäni dokumentti astronautista, joka kertoo kuinka hän kokee avaruusaseman ikkunan. Se on inspiroinut minua valtavasti näyttöjen

kokemisessa. Kohtauksen aluksi makaan luentopöydällä ja siirrän iPadia kohti kasvojani ja ulospäin kasvoistani. Vaihtelen asentoa, sillä esimerkiksi pää alaspäin kohti näyttöä olen samassa suhteessa maapalloon kuin astronautti ISS:llä. Silloin voin kuvitella katsovani ulos avaruusaseman ikkunasta ja nähdä maapallon lipuvan allani. Mitä lähempänä olen näyttöä, sitä vähemmän olen fyysisessä tilassa. Siirryn kohti virtuaalisuutta, jolloin fyysisen tilan mittasuhteet katoavat.

Toisaalta näytölle rajattu videokuva ei pysy kehyksessään (Butler 2010, 306). Kulloinkin esillä oleva medioitu tilallinen näkymä sisältää kaikki ne mahdolliset suunnat, jotka kuvittelemme medioidun tilan jatkeeksi. Medioitu tila siis jatkuu mentaalisenä tilana skriinin kehyksen ulkopuolella. Koska tila havaitaan aina ruumiista lähtien, sijoitamme itsemme sekä medioidun tilan että fyysisen tilan keskelle. Toisin sanoen, olemme samaan aikaan sekä kokemuksellisessa tilassa että virtuaalisessa tilassa.

Ajattelumme on jakaantunut virtuaali- ja reaalityodellisuuden välille, mutta toisaalta niillä ei ole enää selvää rajaa. Voin samanaikaisesti ravita itseäni ruumiin toiminnan mielessä, antautua reaaliaikaiselle videosityönteelle toisesta kaupungista sekä ajatella kirjoittavani näistä sosiaalisen median julkaisun, joka tapahtumallistaa jo valmiiksi sekoittuneen tilakokemuksen uudelleen virtuaaliin. Loukola painottaa kuinka teknologinen kehitys on vaikuttanut tapoihimme hahmottaa ruumiillisuutta ja havaitsemista:

”Siinä missä aiemmin asiat, esineet ja etäisyydet olivat paljain silmin havaittavissa ja kosketusetäisyydellä, on elektronisten medioiden myötä näkeminen ja kommunikaatio organisoitu laitteille siinä määrin, että mediateknologiat ovat käyneet kuin toiseksi luonnoksemme”. (Loukola 47)

Mediateknologiat ovat muokanneet suhdettamme todellisuuteen ja paikan määrittymiseen. Esimerkiksi videopuhelussa vastapuoli on samaan aikaan luonani ”tässä” ja omassa paikassaan ”siellä”. Mediavälitteisyys lisää tilallisia kerrostumia, sillä näytöltä havaittu keho paikantuu virtuaalin lisäksi kahteen fyysiseen tilaan. Voin todeta toiselle, että ”siinä sinä nyt haukottelet”, jolloin siinä, minun kokemukseni hänen olinpaikkastaan, paikantuu 1) näyttöni sijaintiin omassa fyysisessä tilassani ja 2) hänen kehonsa fyysiseen sijaintiin,

jonka voin näytöltä havaita. Tosiasiallisesti hän ei paikannu kumpaankaan vaan jää virtuaalisuuden pyörteeseen.

Kirjoitin tätä opinnäytettä taiteilijaresidenssissä toisella paikkakunnalla ja puhuin kumppanini kanssa videopuhelun joka päivä kahden viikon ajan. Kun hän tuli käymään luonani, oli kohtaamisemme bussipysäkillä varsin omituinen. Siitä puuttui jälleennäkemisen riemu, koska olimme nähneet ja ikään-kuin tunteneet toistemme kehot koko ajan. Videopuhelun luoma kinesteettinen illuusio toisen kehosta oli tuntunut lähes kosketukselta ja todella läsnäolevalta. Se oli kuitenkin etäännyttänyt meidät toistemme ruumiillisuudesta, mikä teki ”jälleennäkemisestä” lattean kohtaamisen.

Videopuhelun aikana muodostin empaattisen suhteen ikään-kuin kehoon virtuaalisessa tilassa. Seuraavat kaksi viikkoa residenssiajasta soitimme enimmäkseen äänipuheluita, jotka jättivät tilaa mielikuvitukselle eivätkä sekoittaneet kokemuksellista tilaa. Tämä johtuu osin kehoni tottumisesta äänen luomaan virtuaaliseen tilaan, jolloin teknologiasta tulee läpinäkyvää. Puhelimen välityksellä paikannan toisen hänen fyysiseen sijaintiinsa enkä puhelimen kaiuttimeen.

Kehollisuus tuntuu jakautuneen ihmismielen tavoittamattomiin, eikä ole enää yhtä selkeää kehoa, johon suuntaudumme, joka peilaa takaisin ja joka suuntautuu kohti meitä. Paikan valuessa kybertilaan ja tilan simulaation tuottaessa yhä suurempia affekteja on selvää, että virtuaalisuus pitää meitä otteessaan, vaikka emme voi sitä aivan käsittää, saati havaita. Tunteemme ja empatiamme kohdistuu ”virtuaaliseen toiseen” eikä illuusiolla ja todellisuudella ole ollut selkeää rajaa pitkään aikaan (Fuchs 2014, 155).

Loukola määrittää virtuaalisuuden todellisuudessa vaikuttavaksi kyvyksi, joka ei ole materialisoitavissa mihinkään aktuaaliseen hahmoon, sillä se tulee havaituksi vain aistinvaraisessa kokemuksessa (Loukola 2014, 248). Merleau-Pontyn mukaan ihmisen toiminnassa aktuaalisen tilan päälle asettuu virtuaalinen tila, joka pitää sisällään kaikki ruumiin mahdolliset tilalliset tilanteet. Astumme virtuaalisuuden piiriin pelkästään osoittamalla sormella jotakin tiettyä paikkaa tilassa. (Merleau-Ponty 2012, 69.) Virtuaalisuus on näkymätöntä, mutta se ei kuulu johonkin toiseen maailmaan vaan se on tämän maailman näkymättömyyttä.

Totuttu jäsenitys tilasta ja ajasta kokee haasteen, kun tilaan asetetaan medioitunutta sisältöä. Kolmiulotteinen koordinaatisto ja metriikka ikään kuin lakkaavat pätemästä eikä tämän uuden järjestelmän havainnolle ole olemassa yksiselitteistä jäsentämisen tapaa. (Heinonen 2011, 44.)

Elokuvateatteri on toistuvasti samanlainen tila, jossa katsojalla on vakiintunut tieto omasta paikastaan suhteessa elokuvaan, ja sinne mennään vartavasten kokemaan medioitu tila-aika. Esittävän taiteen parissa näin ei ole, vaan kokijan on kalibroitava itsensä aina uudelleen niin fyysiseen tilaan kuin sen tarjoamaan medioituun maisemaan.

Teatterissa useat mediumit sekoittuvat keskenään, jolloin mediumien välille syntyy liikettä. Mediaalista näyttämöä tutkineen Loukolan mukaan mediateatterin kokemus jäsentyy huojunnaksi virtualisoituneen paikan, hajaantuneen minäkokemuksen ja kerrostuneen historiallisen ajan lomassa. Kokemus on pikemminkin tilanteessa oloa kuin yhteen paikkaan ja tiettyyn hetkeen kiinnittyneisyyttä. (Loukola 2014, 247.)

Informaatioteknologian aikakaudella paikkamme suhteessa tilaan ei ole yksiselitteinen eikä paikannettavissa tiettyyn maantieteelliseen sijaintiin. Keho löytää itsensä keskeltä fyysistä tilaa ja koittaa tehdä samoin virtuaalisessa tilassa käyttäen sille synnynäistä tapaa tilan havaitsemiseen. Virtuaalisuus ei kuitenkaan antaudu totutulla tavalla, jolloin kokemus siitä paikantuu ”toisaalle”. Olen esittänyt kuinka medioitu tila ei pysy vain rajatussa kehyksessään, kurkistusluukun omaisena näkymänä, vaan laajenee mielikuvituksen avulla siitä ulos. Medioitu tila luo mittasuhteet itse itselleen eikä fyysisen tilan tilavuus määritä sen mahdollisuuksia. Yhdessä ne luovat kolmannen, intermediaalisen tilan, joka tulee katsojan kokemuksen piiriin.

Loukola tarkastelee intermediaalista tilannetta Merleau-Pontyn katseen ontologian kautta, jossa maailma havaitaan aina nähtynä, ja jossa aistiva ja aistittu ovat kiasmaattisessa suhteessa toinen toisiinsa. Katseen kohde siis tekee katsojan näkyväksi ja niinpä mediaalisen näyttämön aistiminen ei tapahdu tietyn teknologian välityksellä vaan aina suhteessa siihen. (Loukola 2015, 132.) Meillä on väistämättä jokin suhde medioituun tilaan – niin sen sisältöön kuin presentoimisvälineeseen – mikä asettaa näyttämölle sijoitetun medioidun tilan suhteeseen itsemme, fyysisen tilan sekä toiminnan kanssa.

Tässä tapahtuu aistimusten ja merkitysten välittymistä nimenomaan medioiden välissä ja tämä välisyys syntyy kiasmaattisesta havaintokokemuksesta.

Arabiankielinen sanonta ”Silmä näkee kauas, mutta käsi on liian lyhyt ylettyäkseen”, kuvaa hyvin katseen luomia mahdollisuuksia suhteessa kosketukseen (Hiwa K. 2017). Näemme alituisesti keholle mahdollisia paikkoja, joihin emme pääse ruumiillisesti käsiksi. Näkökyky ylipäättään toimii tällä tavalla, mutta fyysisen tilan lisäksi kartat ja kuvat tuovat näitä mahdollisuuksia yhä kiihtyvällä tahdilla tietoisuuteemme. Elämme tilanteessa, jossa havaitsemme näkymät konkretisoituvat meille määrällisesti yhä vähemmän. Ne jäävät virtuaalisiksi tiloiksi ja kokemuksena etäisiksi paikoiksi. Siirryn tarkastelemaan tätä videokuvan luomaa etäisyyden problemaa.

4.6. Etäisyyden problema

HDEVE-esityksessä tutkimme videokuvassa näkyvän etäisyyden kokemuksellista mahdottomuutta, mutta toisaalta esityksen tavoitteena oli nimenomaan kokemuksellistaa tuo etäisyys. Olen edellä hahmottanut tilan muodostumista kokemuksenvaraisesti omasta ruumiistamme käsin. Skriini objektina muodostaa etäisyyden minuun, mutta sen tarjoama medioitu maisema ei etene totutusti ruumiini jatkeena, jolloin etäisyys videokuvan objektiin jää kokemuksellisesti tavoittamatta ja videokuvasta tulee ruumiillisesti ”etäinen”. Lähden avaamaan etäisyyden problemaa Merleau-Pontyn ajatuksella maailman ”lihasta”.

Merleau-Pontyn mukaan havaitseva subjekti on itse osa näkyvää, eikä voi jättäytyä vain katseeksi ja havaita jotain, vaan havaitseminen on yhteyttä maailman kanssa. Kun kosketan, olen samaan aikaan kosketettu, ja kun näen, olen samaan aikaan nähty. Liha on substanssi, joka kutoo yhteen havaitsemisen ja havaitun. Vasta lihan poissaolo voi paljastaa sen olemassaolon. Esimerkiksi kala ei tunnista vettä, jossa se asuu ja ”tajuaa” veden luonteen vasta sätkiessään kuivalla maalla. (Parviainen 2006, 144, 148.) Edellisessä kappaleessa esitelty kiasmaattisuus syntyy myös maailman

lihasta. Maailma ja ruumis on tehty samasta aineesta, joten on välttämätöntä, että kun ruumis näkee, se tapahtuu osana maailmaa (Merleau-Ponty 2013, 424).

”Luonto on sisällä”, Cézanne sanoi. Aistilaatu, valo, väri ja syvyys ovat tuolla edessämme vain siksi, että ne herättävät ruumiissamme kaiun, siksi että ruumiimme ottaa ne vastaan.” (Merleau-Ponty 2013, 424.)

Merleau-Ponty kutsuu kiasmaattisuutta osaksi reversibiliteettiä, johon liittyy myös amodaalinen havaitseminen. Voimme kääntää havaitun kohteen aistimodalityetistä toiseen ja näin varmistua havainnosta. Esimerkiksi puun rungon katsominen kääntää havaitisijalle välittömästi myös sen, miltä puunkaarna tuntuisi sormissa. Parviaisen mukaan pelkkänä kuvana nähty kohde ei käännä nähtyä kosketetuksi, koska kuva ei sisällä kehollisen läsnäolon mahdollisuutta. (Parviainen 2006, 139-163.)

Kun tuntoaistini havaitsee kohteen, on tuo kohde minulle aina läsnäoleva, tässä ja nyt. Näköaistin avulla on mahdollista tavoittaa simultaanisuus, nähdä toisaalle ja olla toisaalla. Toisin sanoen, en voi tuntea mitään mikä ei olisi tässä, mutta voin nähdä kaiken mikä on tuolla. Kosketus pitää minut kiinni maailman lihassa, ja sen poissaolo paljastaa maailman lihan, oman olemisen tapani. Medioitu tila on siis kuin toinen luonto, joka ei ole sisälläni kuten Cézanne voisi sanoa, eikä siksi tavoita kehoni kaikua täydellisesti. Läsnäolevan sijaan videokuvasta tulee keholle ”etäinen”. Samasta syystä videokuvassa havaittu etäisyys minun ja kohteen välillä jää kokemuksellisesti epätäydeksi.

On siis hyvin eri asia katsoa maapalloa iPadin näytöltä, kuin avaruusaseman ikkunasta. Tiedän faktisesti, että HDEV-videokuvassa ISS:n ja maapallon väliin jää noin 400 kilometrin välimatka, mutta maantieteelliset etäisyydet ymmärretään lähinnä opitun geometrisen koordinaatiston ja mittakaavojen avulla. Etäisyydet subjektiin määräytyvät huomattavasti konkreettisemmin: tuo kivi on niin lähellä, että voin ojentaa käteni ja koskettaa sitä, tuolla kadun toisella puolella olevalla kioskillä voin käydä nopeasti, seuraava autiotupa on vain yhden päivämatkan päässä. Etäisyys siis määräytyy tunnustelemalla tai kulutetun ajan ja vaivan perusteella. (Lapintie 1985, 23.)

Parviainen tulkitsee Martin Heideggeria, jonka mukaan etäisyyden kumoaminen paljastaa etäisyyden. Kahden fyysisen esineen välillä ei ole etäisyyttä, vain ainoastaan mitattava välimatka, objektiivinen tila. Etäisyys ja läheisyys ovat maailmassa olon kokemuksia eli kehosta lähtöisiä. Lähestymällä ja koskemalla esinettä etäisyys esineeseen kumoutuu. Kuvan näkeminen herättää halun päästä tunnustelemaan nähtyä, sillä visuaalisuuden on jollain tavalla konkretisoiduttava meille. Matkailu ja tuotemainonta toimivat juuri tällä periaatteella. Ajamme takaa kuvien synnyttämiä kehollisia kokemuksia ja pyrimme palauttamaan visuaalisuuden kosketettavissa olevaksi eli tekemään mielikuvista kehollisesti toteutuvia ”tiloja” ja ”paikkoja”. (Parviainen 2006, 161-164.) Siis täydentämään ”etäiseksi” jäävän kokemuksen kuvasta.

Näkemisen teknologiat pyrkivät kumoamaan maantieteellistä etäisyyttä, kuten kaukoputki minun ja taivaankappaleiden väliltä tai kuten luontodokumentti minun ja kansallispuiston väliltä. Pelkästä näköhavainnosta en voisi päätellä maan olevan pallon muotoinen, vaan tukeudun teknologian välittämään informaatioon. Valtavan kokonsa takia maapallo ei tilallistu objektina, eikä näytä minulle pallomaisuuttaan, kuten vaikkapa koripallo tekee. En pääse sen toiselle puolella varmistamaan sen ulottuvuutta, vaan tarvitsen teknologiaa apuvälineenä. Klassinen karttapallo toi maapallon pyöreiden käsinkosketeltavaksi. Mittakaavan avulla voin hahmottaa oman paikkani sen pinnalla ja osin ymmärtää sen suuruutta. Karttapallo ei kuitenkaan ole aito maapallo ja parhaan ymmärryksen sen koosta ja olomuodosta voin hahmottaa valokuvasta, joka näyttää maapallon ikään-kuin todellisena.

Luovutan kameralle näkökykyni ja annan sen havaita puolestani, sillä olen tottunut ajatukseen kameran kyvystä ”aistia” maailmaa, aivan kuten silmäni tekevät. Näin asetan itseni kameran paikalle havaitsijan rooliin. Yritän suhteuttaa kameran ja sen kohteen etäisyyttä ruumiistani käsin. Puuttuva kosketuksen mahdollisuus kuitenkin evää etäisyyden ruumiillistumisen. Toisaalta kehollisen läsnäolon puute paljastaa minulle yksilönä ja taiteilijana maailman lihan, joka mahdollistaa elämismaailman ilmiöiden tutkimisen silmänvaraisesti, mutta samalla kuitenkin ruumiillisen kokemuksen tapaan. Videokuva on jatke mahdollittamaan, sinne minne itse en yllä, ja siinä piilee sen vahvuus.



Blue Marble © Nasa

4.7. Videon voima

Vuonna 1996 isäni vei minut silloiseen elokuvateatteri Forumiin katsomaan *Space Jam* -elokuvaa, jonka päätähtenä nähtiin koripallolegenda Michael Jordan. Elokuvan viimeisessä kohtauksessa hän pelaa Looney Toones -piirroshahmojen kanssa ottelun monstereista koostuvaa joukkuetta vastaan. Peliajan lähestyessä loppua Looney Toones -joukkue on yhden pisteen häviöllä. Jordan saa pallon ja hyppää puolesta kentästä kohti koria. Hän on ilmassa, sekunnit vaihtuvat pelikellossa ja näyttää siltä, että hän saisi tehtyä joukkueelleen voittokorin. Monsterit saavat hänestä kuitenkin otteen, jolloin Jordanin vauhti ilmassa hidastuu ja melkein pysähtyy. Enää muutama sekunti jäljellä ja Jordanin ilme on tuskainen. Näemme kuinka Jordan pinnistää kaikin voimin kohti koria, käyttää jokaista lihastaan ja voimme tuntea kuinka hänen kätensä alkaa venyä kohti koria samaan aikaan, kun visuaalisesti näemme tuon venymisen todella tapahtuvan. Viimeinen sekunti vierähtää kellossa ja sillä samalla hetkellä Jordan paistaa pallon koriin pitkäksi venyneellä kädellään. Yleisö on huojentunut.

Kappaleessa 'Ruumis tilan lähtökohtana' avasin, kuinka kinesteettisen aistimuksen avulla havaitsemme tilaa ja liikettä. Parviainen tulkitsee Edith Steinin empatian tutkimusta, jonka mukaan voimme eläytyä toisen kehon liikkeeseen kinesteettisen empatian avulla. Mitä enemmän kohteen liike muistuttaa oman kehoni liikkeistä, sitä vahvemmin voin liikkeeseen eläytyä. Eläytymisen avulla katsoja voi ymmärtää esimerkiksi urheilijan tai tanssijan kokemusta ja näin katsojan eläytymistä voidaan kutsua kinesteettiseksi eläytymiseksi. Katsoja asettuu kohteen asemaan ja tarkastelee havaittua liikettä oman kehonsa kinestesian kautta. Eläytyminen ei kuitenkaan rajoitu vain ihmisiin, sillä myös eläinten keholliset kokemukset ovat yhteneväisiä ihmisten vastaavien kanssa. Koiran juoksuun on toki helpompi eläytyä kuin kärpäsen lentoon. Elämän voima eli vitalisuus on piirre, joka yhdistää ihmiset, eläimet ja kasvit samaan yhteisesti jaettuun maailmaan. Voimme eläytyä puun elämän liikkeisiin: juurien työntymiseen syvälle maahan, silmujen puhkeamiseen, kasvuun, kukoistukseen ja lakastumiseen. (Parviainen 2006, 99-116.) Vitalisuuden kautta olen yhteydessä kokonaiseen ekosysteemiin sen osana, siitä elävänä, sen tarkastelijana ja sen tuhoajana. Tästä syystä kartografin värittämä karttapallo ei vielä herätä syviä tunteita, mutta valokuva maapallosta, jossa se näyttäytyy yhtenä ekosysteeminä,

aiheuttaa minussa valtavaa empatian ja samuuden tunnetta. Olenhan myös itse tuossa kuvassa mitättömän pienessä roolissa.

Valokuva jättää paljon tilaa mielikuvitukselle ja mentaaliselle tilalle. Videokuvassa sen sijaan voidaan kameran liikkeiden avulla simuloida kinesteettisiä kokemuksia esimerkiksi kamerakulmien, tärinän tai kamera-ajojen avulla (Parviainen 2006, 106). Lähikuvat saavat tilan tunnun kasvamaan, suurentaminen tuo kohteet selvemmin esiin ja hidastus laajentaa liikkeen kenttää sekä paljastaa liikkeen tuntemattomia piirteitä (Benjamin 1989, 160). Voin tuntea Jordanin ilmalennon, hänen kehoaan repivät vastapuolen pelaajat sekä käden venymisen. Kamera pääsee häntä lähelle ja välittää tarkkoja yksityiskohtia. Elokuva asettaa minut hänen paikalleen elokuvan keskiöön, jolloin eläydyn hänen kehonsa liikkeelliseen tilaan. Näin videokuva voi välittää kehollisen kokemuksen tietystä tapahtumasta, joka on mahdollinen vain medioidussa tilassa. Tässä mielessä pidän Parviaisen erottelua kokemukselliseen tilaan ja virtuaaliseen tilaan vielä hieman puutteellisenä. Vaikka virtuaalisen tilan kokemus tapahtuu illusorisesti, ikään kuin kokemuksellisen tilani ulkopuolella, se silti yltää ja limittyy kokemuksellisen tilani kanssa.

Videokuva siis aiheuttaa kehollisia kokemuksia, jotka eivät olisi muuten mahdollisia. Sen avulla voi kohdistaa kehon huomion, laukaista kinesteettisen illuusion liikkeestä ja synnyttää kokemuksen läsnäolosta. Ymmärrystä videokuvan vaikutuksista on mahdollista hyödyntää esitysten teossa katsetta ohjaavana, katsojan paikkaa tukevana tai komposition määrittävänä tekijänä. Informaatiota voi käyttää niin manipulatiivisesti kuin empaattisestikin esityksen päämäärän saavuttamiseksi. *HDEVE*-esityksessä käsitelimme videokuva ystävänä, jonka avulla voisimme yhdessä katsojien kanssa kokea maapallon. Seuraavaksi esittelen taiteellisen opinnäytteeni ja analysoin sitä edellä esittelemieni teoreettisten viitepisteiden avulla.

5. *HDEVE*-ESITYS

Tässä luvussa avaan yksityiskohtaisemmin opinnäytteeni taiteellisen osion *HDEVE*-esityksen taustoja ja syntyprosessia. Kerron kuinka lähestyimme aihetta etäisyyden kokemisesta, ja kuinka sitä esitimme ja kokemuksellistimme. Esitys pohjautui videokuvan tarkastelulle hyvin monessa muodossa, joten pohdin myös tarkemmin videota esityksen lähtökohtana. Aloitan repliikillä, joka seurasi luvussa 'Ruumiillisuuden pirstaloituminen' esiteltyä kohtausta iPadin kanssa:

ILMARI

Kolmisen vuotta sitten mä latasin puhelimeen tälläsen live-videoita välittävän

Ustream-applikaation ja aika nopeasti löysin sieltä oman suosikkini johon mä oon palannut satoja kertoja sen jälkeen ja palaan nytkin

sen nimi on ISS High Definition Earth Viewing Experiment

(Ilmari näyttää HDEV-videokuvaa yleisölle puhelimeltaan)

Tästä streamista sai nimensä myös tää esitys

High Definition Earth Viewing Experience

(Ilmari laittaa dataprojektorin päälle ja laittaa tavarat valmiiksi pöydälle.

Emil vaimentaa musiikin.)

(Paananen & Uttu 2018, 2)

High Definition Earth Viewing Experience (HDEVE) on minun ja Emil Utun taiteellinen opinnäyte Teatterikorkeakouluun ja se sai ensi-iltansa 14.2.2018. Olimme vuosia aikaisemmin miettineet yhteistä projektia, mutta *HDEVE* lähti liikkeelle Emilin ehdotuksesta tehdä ”valosuunnittelijan soolo”. Teoksen aihe syntyi yhteisissä sessioissa minun kotonani, joissa puhuin itseäni kiinnostavista aiheista kuten avaruudesta ja pikseleistä, joita Uttu kuunteli, kommentoi ja alkoi jäsentämään esitykseksi. Uttu vastasi teoksen dramaturgiasta ja hänen kiinnostuksensa arkistomateriaaleihin syvensi etäisyyden tematiikkaa huomattavasti.

Esitys sai nimensä NASA:n High Definition Earth Viewing Experiment -videokuvasta, joka oli myös teoksen lähtömateriaali. NASA:n projekti on

sananmukaisesti kokeilu (experiment) kun taas esityksemme oli kokemus (experience). Kansainvälisen avaruusaseman eli ISS:n ulkopintaan on kiinnitetty neljä kameraa osoittamaan kohti maapalloa. Yksi alaspäin, yksi eteenpäin ja kaksi taaksepäin. Niiden välittämä videokuva lähetetään suoratoistopalvelu Ustreamissa, joka on saavutettavissa millä tahansa internetyhteyttä hyödyntävällä älylaitteelta. Videosyötettä voi katsoa reaaliaikaisesti esimerkiksi kännykän näytöltä, jolloin on mahdollista havainnoida omaa kotiplaneettaa avaruudesta käsin kuvattuna, noin 360-420km etäisyydeltä. Sitä katsoessa voin nähdä itseni pyörimässä avaruudessa osana maapalloa.

Litteältä näytöltä kaksiulotteista kuvaa katsoessa kokemus etäisyydestä jää kuitenkin väistämättä vakaaksi. Syötteen tarkkuus on myös hyvin huono, vaikka nimi kertoo sen olevan tarkka, "High Definition", eikä sitä katsoessa erota maapallon yksityiskohtia. Voin nähdä merta, pilviä ja vähän mannerta. Pikseleistä koostuvia kerrostumia. Videokuvan tarkkuus on myös kyseenalaista. Fyysistä objektia lähestyessäni näen sen tarkemmin ja mitä lähemmäksi saavun se näyttää itsensä aina vain yksityiskohtaisemmin. Videokuvaa lähestyessäni sen sisältö ei tarkennu, vaan lähestymiseni kohdistuu skriiniin, jolla kuvaa esitetään, ja näin vain kuvan muodostukseen käytetty pikselitekniikka tulee näkyviin. HDEV-videokuva maapallosta antoi *HDEVE*-esitykselle tarkasteluun etäisyyden, mittakaavan ja kohteen. Kuvassa näkyvä maapallon ja Kansainvälisen avaruusaseman välinen etäisyys näyttäytyy tarkkarajaisena ja selkeänä, kun olen skriinistä etäällä, mutta läheltä tarkasteltuna kuva on sumeaa. Etäisyys skriiniin siis vaikuttaa siihen mitä näemme ja miten näetyn koemme. *HDEVE*-esitys kokemuksellistaa tätä etäisyyden ja tarkkuuden problematiikkaa. Halusimme kokeilla, voiko maapallon tarkastelu etäisyyden päästä syventää suhdetta kotiplaneettaamme.

Esityksen rakenne oli neliosainen:

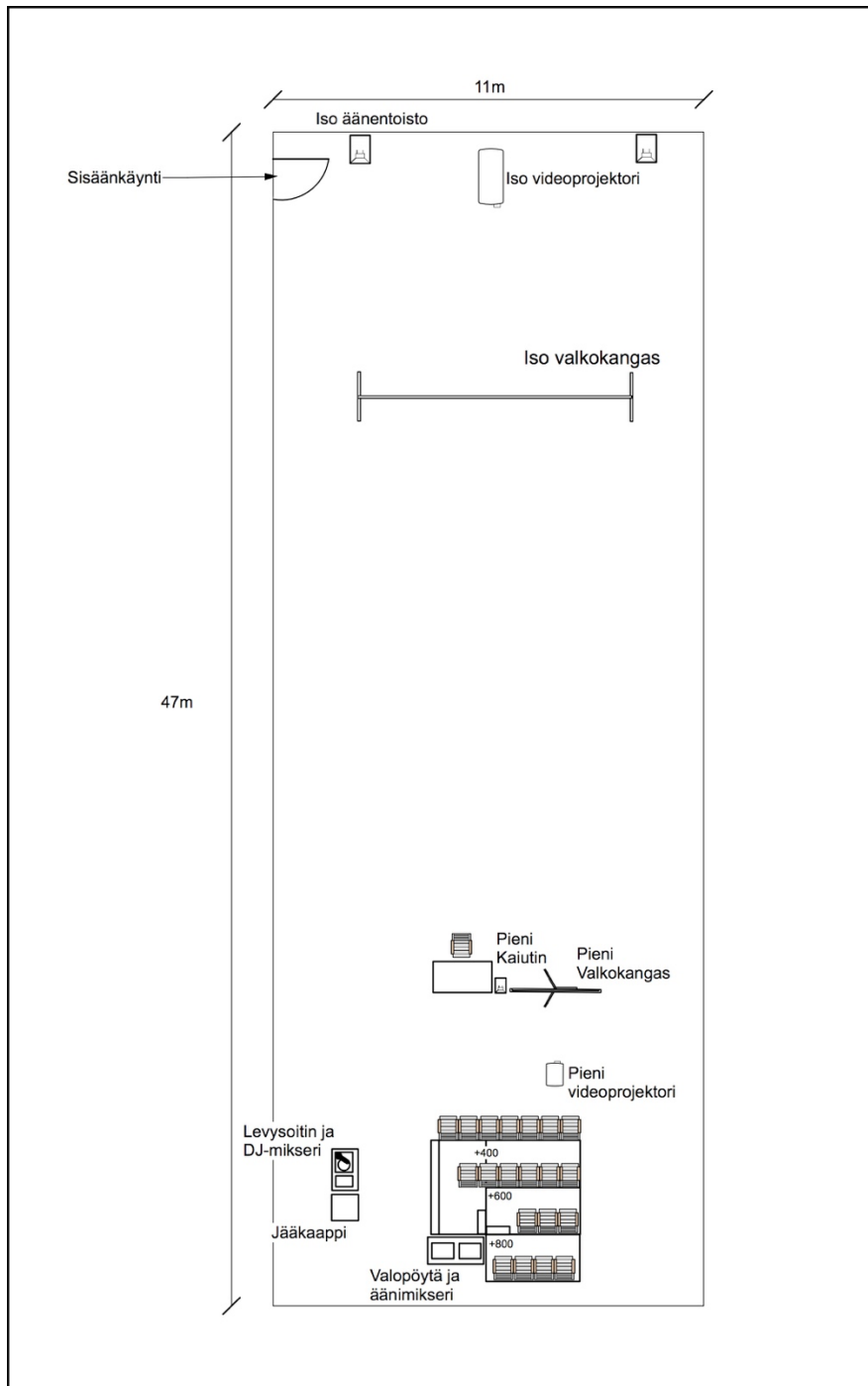
1. Eteisosa, jonka aikana minä ja Uuttu toivottamme yleisön tervetulleeksi, tarjoilemme juomia ja soittamme levyjä.
2. Esitelmäosa, jonka aikana kerron kansainvälisestä avaruusasemasta, HDEV-projektista ja sitten maapallosta avaruuden taustaa vasten.
3. Video-osa, jonka aikana näytän työryhmän kuvaamia dokumentaarisia videoita.

4. Kokemusosa, jonka aikana näytetään ISS:n Saharan ja Portugalin ylilento, soitetaan Mika Vainion kappale Heijastuva ja liikutamme Uutun kanssa suurta valkokangasta.

Esityksen esittäminen sekä tekninen toteutus olivat minun vastuullani ja Uttu toimi esityksen dramaturgina. Keräsimme, kokosimme ja kokeilimme kaiken materiaalin yhdessä. Itselleni haastavinta oli uusi rooli esiintyjänä, jonka harjoitteluun kului esitysprosessista iso osa. Tekstit sovitettiin minun suuhuni sopiviksi ja videokuvissa esiinnyin lähinnä minä.

5.1 Esityksen tila

HDEVE -esityksen tilaksi valikoitui Teatterikorkeakoulun 47 metriä pitkä ja 12 metriä leveä Teatterisali. Koimme pitkän tilan havainnollistavan hyvin valittua aihetta etäisyyden kokemuksen problematiikasta, ja samalla tila toimisi yhtenä mittakaavana esitetylle materiaalille. Esityksen fyysiset elementit olivat katsomo Teatterisalin päässä, katsomon etupuolella luentopöytä ja pieni valkokangas, katsomon toisella sivustalla jääkaappi ja pöytä levysoittimelle sekä tilan toisessa päässä oleva, liikuteltava, katsomoa suurempi valkokangas. Yleisö saapui sisään ovesta suuren valkokankaan takaa ja käveli koko Teatterisalin poikki katsomon luokse. Näin heille annettiin mahdollisuus fyysisen tilan havainnointiin, jolloin he saivat kokemuksen tilan syvyydestä ja siitä etäisyydestä, joka erottaa katsomon isosta skriinistä. Katsomo oli pieni suhteessa isoon valkokankaaseen, joka asetti mittasuhteen ja mahdollisti intiimin kokemuksen maapallon kanssa.



HDEVE-esityksen pohjapiirros © Ilmari Paananen

Kohtasimme yleisön katsomon kulmalla jääkaapin luona. Halasimme tuttuja ja tervehdimme tuntemattomia, tarjosimme Kossuvichy-juomasekoitusta sekä soitimme musiikkia levysoittimella. Kysyimme katsojilta heidän sen hetkistä mieltymystään kossun, vichyn ja sitruunan suhteesta, ja tarjoilimme juoman pillillä tai ilman. Olimme yleisön kanssa samassa tilassa ja ajassa eikä esityksen aika ollut vielä alkanut. Olin asettanut teoksen tavoitteeksi yleisön

kohtaamisen henkilökohtaisesti jo ensimmäisissä keskusteluissa teoksen muodosta. Henkilökohtainen kohtaaminen kavensi sosiaalista tilaa meidän ja yleisön väliltä sekä toi yleisön lähemmäksi minua esiintyjänä, jolloin itseni kautta esitetty videomateriaali näyttäytyisi tulevan lähempää. Yleisön lukumäärä oli rajoitettu 20 henkilöön.

Hyvin varhaisessa vaiheessa teoksen muodoksi valikoitui luentoperformanssi. Olen viehättynyt sen tyylistä välittää informaatiota sellaisenaan ilman liiallista tulkintaa tai tarinaa. Päädyimme ratkaisuun, jossa istuin ja esitelmöin lähes koko esityksen ajan pöydän takaa, vaikka se tuntui ramppimaiselta esteeltä minun ja yleisön välissä. Esityksen aikana minun ja yleisön esityksellistä etäisyyttä kasvatettiin lisäksi puhemikrofonin avulla, joka siis virtualisoi ääntäni kaiuttimeen. Halusimme esittää kerätyt materiaalit sellaisenaan, niin kuin ne todellisuudessa ilmenevät, ja esityksen imu syntyi näiden tosideikkojen suhteesta toisiinsa. Meille tärkeätä oli esityksellinen tila, jossa katsoja voi tarkastella hänelle esiteltyjä asioita itsensä kautta, emmekä siksi halunneet esityksestä tarina-vetoista.



Teatterisali katsomosta kuvattuna © Ilmari Paananen



Jääkaappi ja levysoitin katsomon vieressä © Emil Uuttu

Emme käyttäneet fiktiivisiä esittämisen keinoja. Minun kauttani kerrottu materiaali pyrki aina puhumaan itsestään eikä minun persoonallisesta suhtautumisesta siihen. Näin katsojasta tehtiin ikään kuin esityksen näkökulmahenkilö. Arlander toteaa, että teatterillinen kaksitietoisuus, se että jokin on totta ja epätotta samaan aikaan, on kokemus, jonka monet saavat jo arkielämässä. Arlanderin mielestä ”eräs teatterin tehtävistä voisikin olla mahdollistaa se harvinaislaatuinen kokemus, että katsoja voisi hetken ajan olla sekä mentaalisesti että fyysisesti samassa paikassa”. (Arlander 1998, 21.)

Laajennan paikan käsitteen koskemaan suhdetta ympäröivään todellisuuteen, siihen minne tunnen kuuluvani ja mistä käsin toimin. Mikä on minun paikkani maailmassa? Viihteellinen eskapismi tai fiktiivisen draaman nautinto ovat tärkeitä tarkastelukulmia maailmaan, mutta niiden liiallinen vaikutus mielikuvaan todellisuudesta voi nähdäkseni vääristää käsitystä ihmisen omasta paikasta maailmassa. Ilman teatterin magiaa tai teatterin leikkiä *HDEVE* -esitys tarjosi katsojalle tilan oman maailmasuhteensa tarkasteluun, jossa esityksen paikka ei ole enää merkityksellinen, vaan esitys tapahtuu katsojan maailmassa. Näin katsoja saattoi ottaa hänelle välitetyn informaation vastaan omalla mentaalisella ja fyysisellä paikallaan. Harras

toiveeni on, että esitys on voinut auttaa katsojia vahvistamaan tai löytämään heidän omaa paikkaansa maailmassa.

5.2. Videokuva esityksen lähtökohtana

HDEVE tutki onko 400 kilometrin etäisyys kameran ja sen kohteen välillä mahdollista kokea skriiniltä. Kansainvälisen avaruusaseman ulkopintaan asennetut HDEV-videokamerat ovat suunnattu kohti maata. 400 kilometriä yläpuolellamme etenee laitteisto, jonka avulla voin juuri nyt nähdä planeetan, jota asutan. Projektissa NASA tutkii kuluttajalaatuisten kameroiden kestävyyttä avaruuden olosuhteissa. *HDEVE*-esityksen tutkimuskysymys oli: Kuinka kokea etäisyys videokuvasta?

Kysymyksen käsittelyn olennaisena välineenä oli dokumentaariset videot, joissa esiteltiin tutkimuksen vaiheita Copenhagen Suborbitals avaruusohjelman tiloissa, kööpenhaminalaisessa- ja lissabonilaisessa asunnossa, Lissabonin näköalapaikalla sekä Helsingissä tähtitornin mäellä. Videoita käytettiin dokumentaarisen kerronnan välineenä, jonka tarkoituksena oli näyttää tekijöiden matka tutkimuksen parissa. Tiesin siis kameran nauhoittaessa tekeväni materiaalia esitykseen. Harjoitusprosessin aikana videomateriaali laajeni yhdessä muun tutkimusmateriaalin kanssa esitykseksi. Videolla käsitelin samoja esineitä kuin näyttämöllä, jolloin ne sisälsivät kosketuksen mahdollisuuden myös yleisölle. Lissabonilaisessa asunnossa pyrin ymmärtämään etäisyyden kokemista iPadin näytöltä ja näköalapaikalla koitin nähdä Kansainvälisen avaruusaseman, jonka sijainti Portugalin yllä näkyi iPadiltä NASA:n karttakuvassa. Dokumentaarisen materiaalin esittäminen teki tiettäväksi kuinka me olemme aiheita tutkineet. Ilman videota minun olisi pitänyt esittää ja replikoida samat asiat näyttämöllä.



Näytän 'ISS LENTÄÄ LISSABONIN YLI' -videon esityksessä © Emil Uuttu

HDEVE -esitys nojasi vahvaan teknologiseen näkökulmaan. Se pyrki ymmärtämään teknologiaan sidoksissa olevan havainnon arkisuutta, sillä tarvitsemme erilaisia teknologioita jokaisella elämän alueella. Jopa suunnistaminen maastossa on vähintäänkin analogisen kompassin avulla tapahtuvaa toimintaa. Nopeat mikroprosessorit ja helppokäyttöiset kuvan tallentamisen tekniikat ovat tuoneet liikkuvan videokuvan jokapäiväiseksi kulutuksen ja olemisen muodoksi. Alepan ovesta ja raitiovaunun sisällä kuva liikkuu skriinillä. Virtuaalisen ja aktuaalisen tasot ovat sekoittuneet siten, että nykyään on mielekkäintä aloittaa keskustelu jälkivirtuaalisesta todellisuudesta ja sen jäsentymisestä niin esteettisesti, teknologisesti kuin filosofisestikin (Heinonen 2010, 42). Mediaalisuus on kulttuurisesti niin sisäänrakennettua, että video esityksen lähtökohtana on yhtä relevantti kuin teksti tai esine. Tai on yhtä relevanttia miettiä videota esityksen lähtökohtana kuin tekstin tai esineen tekemistä.

HDEVE -esitys alkaa kohtaauksella, jossa makaan luentopöydän päällä ja katson HDEV-videokuvaa iPadilta. Pyrin häivyttämään tilan ympäriltäni ja uppoutumaan kuvaan. Nousen pöydältä kertoakseni pienen alustuksen teokselle, jonka aikana esittelen omasta kännykästäni Ustream applikaation kautta reaaliaikaisen HDEV-videokuvan. Sitten laitan dataprojektorin päälle, otan läppärin ja kytken sen projektoriin esitelmää varten. Esitelmä osassa

näytän läppäriltä tekstejä, kuvia, NASA:n nettisivua, jossa on reaaliaikainen karttaprojektio ISS:n sijainnista sekä Google Mapsia. Video-osassa näytän dokumentaarista materiaalia tutkimuksen vaiheista. Teos päättyy Kokemusosaan, jossa otamme käyttöön tehokkaamman projektorin sekä ison valkokankaan.

Yksi teoksemme lähtökohdista oli siis videon näyttämölistäminen. Heinonen pohtii, kuinka teatterin ontologialle on ainutlaatuista kyky sisällyttää ilmaisukeinoihinsa ja osaksi itseään mikä tahansa mediamuoto tai teknologia. Uudet mediat ja teknologiat mahdollistavat esittävän taiteen esteettisten lähtökohtien ja merkitysrakenteiden uudenlaisen käsittelyn ja koettelun. Videon ja äänen avulla on mahdollista tuottaa ajallisesti ja paikallisesti toisaalle sijoittuvia tiloja, jotka murtavat klassisen läsnäolon rakenteen. Simultaanisuus on arkea niin kotona kuin näyttämölläkin. (Heinonen 2010, 48-50.) *HDEVE* -esityksessä videota ei tehty tukemaan esitystä, eikä esitystä tukemaan videoita. Video ei ollut visuaalinen lisä tai lavaste. *HDEVE*:ssä video oli esitys, jossa videon ja esityksen ontologiat kohtasivat.

Esitystaiteilija Pilvi Porkola on hahmotellut videon ontologiaa esittävän taiteen kontekstissa. Hänen mukaansa video ei voi kieltää visuaalisuuttaan, kuten esitys ei voi kieltää esityksellisyyttään. Se mitä tuo visuaalisuus on, määrittää videon ontologiset lähtökohdat. (Porkola 2003, 87.)

Porkola jakaa videon käytön esityksessä yhdeksään kategoriaan:

1. Video visuaalisena elementtinä: lavasteena, taustana, maailmana.
2. Video kerronnallisena elementtinä.
3. Video korvaavana elementtinä.
4. Video toisena tasona, rakenteellisena osana esitystä.
5. Video itsenäisenä videona.
6. Videokuva reaaliajassa.
7. Video tallenteena.
8. Video dokumenttina.
9. Videotaide.

(Porkola 2003, 88.)

HDEVE-esityksessä video ei ollut kohdan yksi mukainen visuaalinen lavaste tai kohdan kolme esiintyjän korvaava elementti. *HDEVE*-esitys solahtaa

kohtiin kaksi, neljä, kuusi ja kahdeksan. Kohdan kaksi mukaisesti käytimme videota kerronnan välineenä, sillä useat kohtaukset tapahtuivat ainoastaan videolla. Materiaali oli kohdan kahdeksan mukaisesti dokumentaarista. Porkola erottaa tallenteen ja dokumentaarisen siten, että tallenne voi olla esimerkiksi harjoitusten aikana kuvattu muistin jatke, kun taas dokumentaarisuus on aina valintoja seuraavaa toimintaa, jolla on informatiiviset ja/tai taiteelliset pyrkimykset. (Porkola 2003, 89-93.) Jaottelu on mielestäni aiheellinen ja *HDEVE* videot osuvatkin eritoten kohtaan kahdeksan.

Esityksestä rakentui dokumentaarista videomateriaalia esittävä tilaisuus, jossa juuri dokumentaarisuus loi esityksen pohjan ja tutkimuksellisuus nousi esityksen keskiöön. Videomateriaali esitettiin ilman leikkauksia, jotta kuvaushetken aika ei rikkoutuisi, ja että tuo aika välittyisi sellaisenaan yleisölle sekä lisäisi esityksen ajallisia kerrostumia. Videomateriaalin kerrottiin osittain olevan joulukuulta 2017 ja osittain aika jätettiin kertomatta. Videoita ei esitetty kronologisesti vaan ne jäsennettiin näytettäväksi esityksen tarvitsemalla tavalla. Videoita kuvatessa niiden käyttötarkoitus oli vielä epäselvä ja vasta niiden näyttämöllistäminen alkoi luoda niistä esitystä ja esitystä niiden ympärille.

Reaaliaikaista videokuvaa käytimme havaitsijasta riippuen 1-4 kertaa. Yleisön tullessa sisään luentopöydällä oli iPad, jossa pyöri HDEV-videokuvan tallenne, ja jonka katsomisella aloitin esityksen. Jälkeenpäin yleisö on ehkä voinut ajatella sen tulleen reaaliajassa. Vaikka esitys oli rakennettu reaaliaikaisen videosyötteen ympärille, näytettiin sitä vain kaksi kertaa: Esitellessäni puhelimeltani Ustream-palvelusta tulevan reaaliaikaisen videosyötteen sekä Esitelmäosassa, kun näytin tietokoneelta HDEV-projektin nettisivua. Viimeisessä Kokemusosassa näytimme HDEV-videota tallenteelta, mutta ällistytävän moni luuli sen tulevan reaaliajassa.

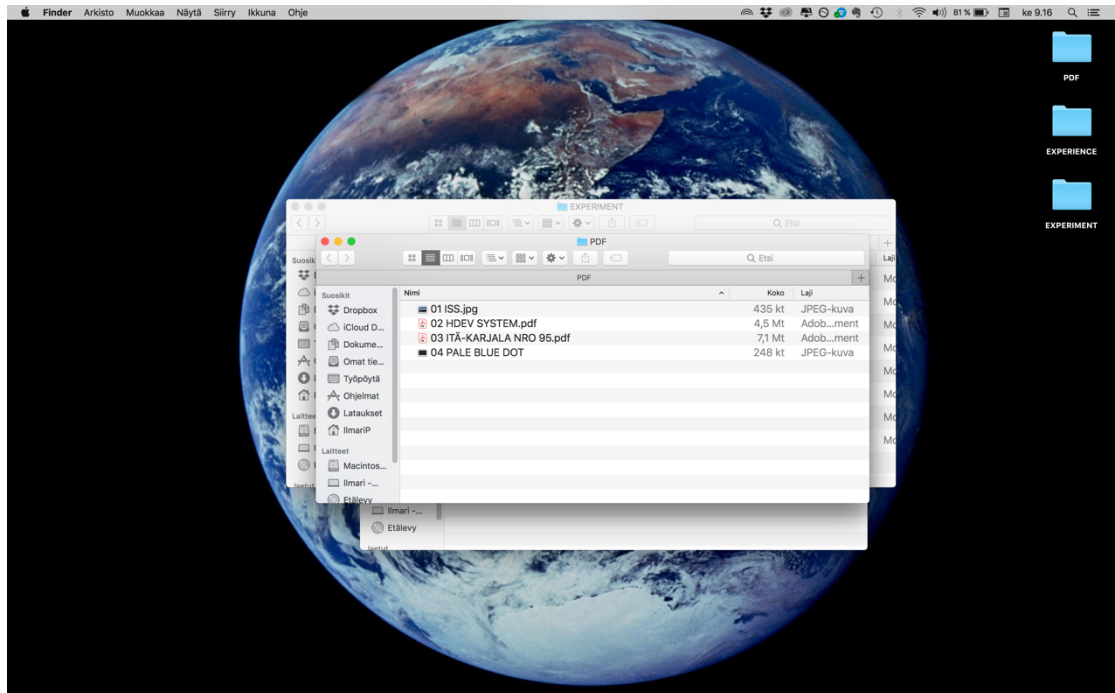
Kohdan neljä mukaisesti video oli rakenteellinen osa esitystä. Tässä Porkola painottaa esityksen tekoa videon ehdoilla, videon ominaispiirteitä hyväksikäyttäen (Porkola 2003, 90). En koe esityksen kummunneen sellaisista videon ominaispiirteistä, kuten rajauksesta, nopeutuksesta tai leikkauksesta. Sen sijaan videon projisointi ja videon ajallisuus olivat esityksen keskiössä. HDEV-kameroiden välittämä reaaliaikainen videosyöte ja

sen ilmenemismuodot muodostivat perustan esityksen olemassaololle. Kysymys tallenteen ja suoran lähetyksen eroista oli näyttämöllä alati läsnä. Kokemusosan videotykin ja valkokankaan tilallinen käyttö istuu myös tähän kohtaan.

Esityksessä käytetty teknologia oli rakenteellinen osa esitystä. Sitä ei valittu vain lavasteeksi tai viitteeksi esityksen ulkopuoliseen maailmaan, vaan esitys kumpusi erilaisista teknologioista ja esitys oli nuo teknologiat. Iphone tai kannettavatietokone eivät viestineet aikakaudesta tai tyylistä, sillä ne olivat esityksen fundamentaalisia rakennuspalikoita siinä missä katsomon tuolikin. Esineiden rooli oli yhtä tärkeä kuin esiintyjän rooli. Heinonen kirjoittaa, kuinka ”medioitumisen ja digitalisoitumisen vaikutuksesta teknologian, ruumiillisuuden, aistisuuden ja tietoisuuden jäsentymien väliset rajapinnat ovat muotoutuneet olennaisella tavalla uudelleen” (Heinonen 2010, 44). Video-teknologian ja havaitsevan ruumiin välinen suhde oli esityksen ydinkysymys. Se synnytti intermediaalinen näyttämön, jossa aistimusten välittyminen tapahtui esiintyjän, videokuvan ja katsojien välillä. Videokuva ei siis ollut väline esittämään esityksen valitsemaa aihetta vaan se oli tuo aihe ja muodosti esityksen olemisen tavan, sen ontologisen lähtökohdan. Eräs katsoja totesi vuotta myöhemmin nähneensä *HDEVE*:n jälkeen esityksissä käytettävän paljon videota, mutta ”teidän esityksessä se video tarkoitti jotain”.

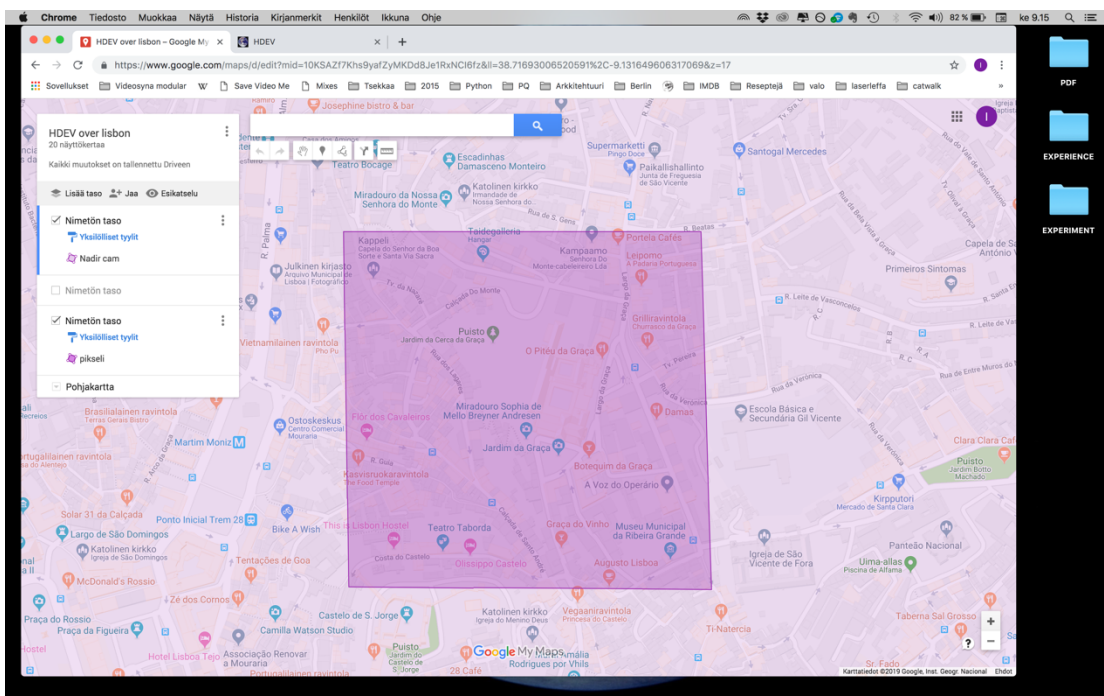
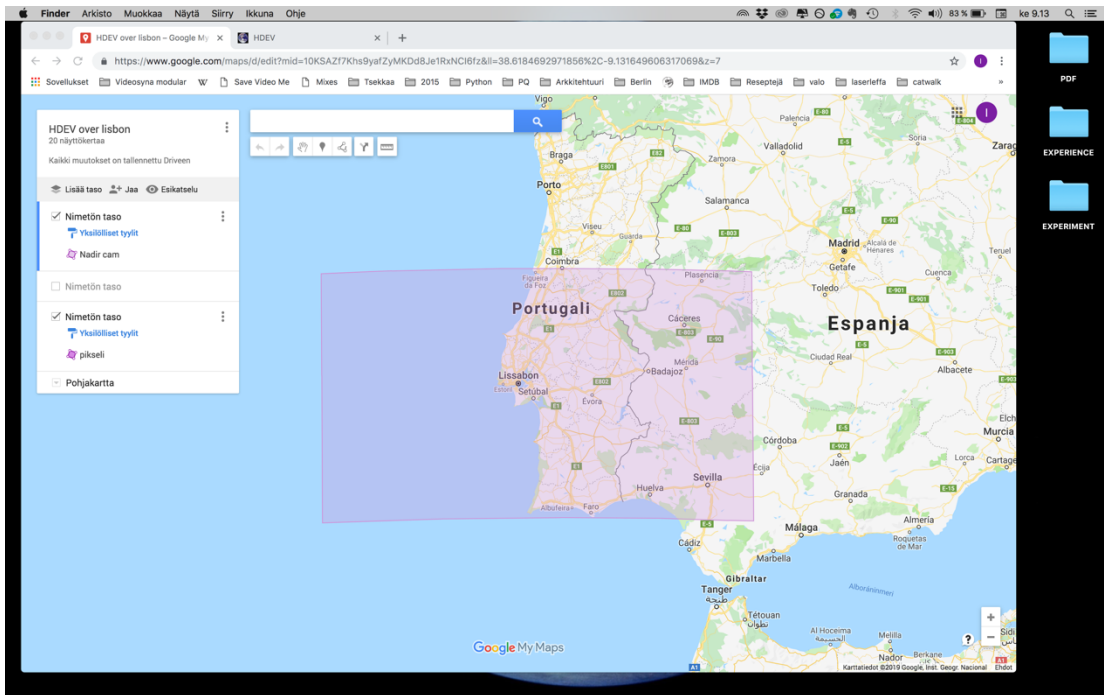
5.3 *Esitetyt etäisyydet*

HDEVE-esitys valmistui tutkimusjakson- sekä esitystilassa tehdyn harjoitusjakson aikana. Noin vuosi ennen ensi-iltaa lähdimme tutkimaan tarkemmin HDEV-projektia, maapallon havainnointia historiallisesti ja laajensimme aihetta myös ylöspäin, kohti avaruutta kurkoitteluun. Esityksessä halusimme antaa HDEV-videokuvalle erilaisia mittakaavoja, joita oli niin geometrisia, ajallisia kuin mentaalisia. Esitelmäosassa kävin tutkimusmateriaalia läpi tietokoneelta, jonka näyttö oli peilattu pienelle valkokankaalle yleisön eteen. Materiaali oli järjestetty numeroin kansioon, josta yksitellen poimin niitä nähtäville. Esittelin myös HDEV-projektin nettisivua, Google Mapsia sekä Blue Marble -kuvaa, joka oli tietokoneen taustakuvana.



Kuvakaappaus esitys-tietokoneen ruudulta

Esitelmän aluksi esittelin perustietoa Kansainvälisestä avaruusasemasta, sen lentoradan ja nopeuden, jotka ovat reaaliaikaisesti nähtävillä NASA:n HDEV-internetsivulta. Lisäksi kerroin HDEV-kameroiden sijainnin Kansainvälisellä avaruusasemalla sekä niissä käytetyn tekniikan. Tämän jälkeen toin esiin videokuvan spatiaalisen resoluution 1280x720 pikseliä sekä NASA:n ilmoituksen, jonka mukaan yksi pikseli vastaa noin 500 metriä maanpinnalla (Muri et al. 2017). Havainnollistin tämän Google Mapsiin tehdyn kartan avulla. Olin piirtänyt kartalle 640 kilometriä kertaa 360 kilometriä kokoisen suorakulmion, joka kattaa HDEV-kamerakuvaan mahtuvan alueen. Sen sisään piirsin 500x500 metriä kokoisen neliön, joka siis vastaa yhtä pikseliä videokuvassa. Karttaa sisään päin zoomatessa tuo neliö tuli näkyviin havainnollistaen yhden pikselin kokoa maapallon pinnalla.



Kuvakaappaukset esitys-tietokoneen ruudulta

Seuraavaksi esittelemäni *Itä-Karjala* -sanomalehti vuodelta 1898 asetti maapallon tarkastelun ja tähtien väliset etäisyydet historialliseen viitekehykseen. Lehden artikkelissa *Maapallosta* tuntematon kirjoittaja kuvailee runollisesti maapallon kauneutta sekä sen väijäämätöntä etenemistä kuulakkaassa avaruudessa. Artikkelista oli luonteva siirtyä katsomaan *Blue*

Marble -valokuvaa. Se on otettu 29 000 kilometrin etäisyydeltä maapallosta ja se on yhä ainoa ihmisen ottama valokuva, jossa maapallo näkyy kokonaan. Seuraavassa Voyager 1 avaruusluotaimen ottamassa kuvassa maapallo näkyy pienenä pisteenä. Kuvan nimi on *Pale Blue Dot* ja se otettu 6 miljardin kilometrin etäisyydeltä. (Paananen & Uttu 2018, 11-12.)

(Ilmari osoittaa maapallon kuvasta.)

ILMARI

tässä tausta on suuri

ja kohde

tuolla noin

ihan häviävän pieni

Se Itä-Karjalan lehtijuttu kysyy

”Ja mikä on nyt maapallomme luomakunnassa?”

ja vastaa

”pieni tomuhiutale, joka katoaa äärettömyyden mereen.”

(Ilmari sulkee *Pale Blue Dot* -kuvan.)

ILMARI

Siinä oli esitelmä.

(Ilmari sulkee kuvakansion, jonka alla on videokansio. Videokansiossa on nimetty 8 videota. Ilmari liittää kaiuttimen tietokoneeseensa.)

(Ibid 2018, 12)



Kwakaappaus esitys-tietokoneen ruudulta

Pale Blue Dot lopetti Esitelmäosan ja siirryimme Video-osaan. Ensimmäisessä videossa olen Lissabonilaisessa asunnossa katsomassa HDEV-videokuvasta ISS:n lentoa kaupungin yli. Näen siis iPadilta Portugalin lipuvan kuvan vasemmasta laidasta sisään ja oikeasta laidasta ulos. Toisessa videossa 'YRITYS NÄHDÄ ISS PALJAIN SILMIN 1' pyrkimykseni on havaita ISS taivaalta, jonka havaitseminen pienenä pisteenä voisi auttaa minua hahmottamaan HDEV-videokuvassa näkyvän etäisyyden. Yritys epäonnistuu, eikä se onnistu edes seuraavalla videolla Tähtitorninmäeltä, jossa Jukka Arvo Helsingin Observatoriolta on mukana meitä opastamassa.



Esittelen 'LASIKUPU ERÄÄNLAINEN IKKUNA' videota © Emil Uttu

Tutkimusjaksolla Uttu löysi Copenhagen Suborbitals nimisen amatööriavaruusohjelman. Päätimme lähteä tutustumaan heidän tiloihinsa sekä työskentelymetodeihin. 'LÄHIMPÄNÄ AVARUUTTA' videolla olemme sananmukaisesti lähimpänä avaruuteen pääsyä, sillä pääsimme tutustumaan heidän raketinlaukaisualustalle, jota oltiin juuri huoltamassa. Videolla hauskuuttelen ja vitsailen tällä ajatusleikillä. Heidän työtilansa Horizontal Assembly Building on suunnilleen Teatterisalin kokoinen ja sen pieneen museonurkkaukseen on kerätty heidän aikaisemmin laukaistujen rakettien jäämistöä. Erään raketin päässä oli ollut lasikupu, josta astronautti olisi

nähty matkansa avaruuteen ja takaisin. Ajatus ikkunasta, joka sinetöi avaruudessa käymisen kokemuksen viehätti meitä suuresti. Uttu puhuu siitä videolla 'LASIKUPU ERÄÄNLAINEN IKKUNA'.

Viimeisessä videossa 'YRITYS KOKEA ETÄISYYS' olen iPadin kanssa Kööpenhaminalaisen asunnon pöydällä yrittäen kokea tuon ratkaisevan etäisyyden ISS:n ja maapallon välillä. Tämän kohtauksen mukaelman esitin liveinä esityksen aluksi. Videon alkupuolella sammutan asunnon valot Uutun sammuttaessa samanaikaisesti esitystilan valot. Siirryn pöydän eteen lukemaan viimeisen repliikin. Videolla ja fyysisessä tilassa on jäljellä vain sama iPadin sinertävä kajo.

Videon pyöriessä taustalla luen iPadilta otteen Platonin 360 vuotta eaa. kirjoittamasta Faidon dialogista. Siinä Simmias pyytää kuolevaa Sokratesta kertomaan hänen näkemyksensä maapallosta ja sen muodoista. Uttu lyhensi dialogin kyseisen kohdan esitykselle sopivaksi. Halusimme tekstillä tuoda esiin maapallon tarkastelun pitkän historian, sekä sen, kuinka Maan olemusta on kuvailtu hyvin tarkasti yli 2000 vuotta ennen ensimmäistäkään valokuvaa tai edes kunnollista karttaprojektiota. Repliikki loppuu:

”Ensinnäkin kerrotaan, että maa näyttää ylhäältä päin samanlaiselta kuin kahdestatoista nahkasuikaleesta tehdyt pallot. Se on kirjava ja jakautunut erivärisiin osiin, joista meidän taiteilijoidemme käyttämät värit antavat aavistuksen. Nämä värit, joihin siellä koko maa on verhoutunut, ovat vain vielä paljon kirkkaampia ja puhtaampia. Yksi osa on ihmeen kaunista purppuraa, toinen kullanvärinen, kolmas hohtaa liitua ja luntakin valkeampana, ja muissa osissa on muita värejä, vielä moninaisempia ja kauniimpia kuin me olemme milloinkaan nähneet.”

(Paananen & Uttu 2018, 23)

Videokuvan ääniraita alkaa hiipua. Repliikin lopulla Uttu nostaa Mika Vainion kappaleen *Heijastuva* kuulumaan pienestä kaiuttimesta. Siirrämme pöydän syrjään, sammutan videotykin ja vien pienen valkokankaan pois. On täysin pimeää.

5.4. Ajallinen etäisyys

HDEVE-esityksessä risteili useita aikatasoja, jotka korostivat esityksen intermediaalisuutta. Halusimme tehdä esityksen alusta ja lopusta siirtymiä, jolloin esityksen aika hivuttautui reaaliajan päälle. Eteisosassa esityksen aika ei ollut vielä alkanut ja otimme yleisön vastaan samassa hetkessä heidän kanssaan. Toiset tulivat rauhassa ja toiset kiireessä. Vasta kun menin pöydälle makaamaan ja Uuttu himmensi musiikin sekä valot, siirryimme yhdessä esityksen aikaan. Minä esiintyjänä olin ikään kuin referenssipiste esityksen ajalle, eli piste, jota vasten yleisö esityksen materiaalia havaitsi. Yleisö näki pieneltä valkokankaalta saman mitä minä tietokoneelta ja tämän lisäksi minut käyttämässä tietokonettani valkokankaan vieressä.

Esityksen päämateriaali HDEV-videokuva ei ole sidottu näyttämön tapahtumiin, vaan se on olemassa esityksestä huolimatta, ollen omassa ajassaan, jota näyttämön tapahtumat vain kommentoivat. Virtuaalisuutensa takia live-video sijoittui osin esityksen ulkopuolelle kerrostaen sekä tilallisia että ajallisia tasoja. Esitys siis kulki simultaanisesti omaa aikaansa sen alusta loppuun ja live-videon tuomaa reaaliaikaa esityksen ulkopuolella. Kokemuksellisesta näkökulmasta tarkasteltuna HDEV-videokuvan pienellä viiveellä suhteessa reaaliaikaan ei ole merkitystä, enkä siksi ota sitä huomioon.

Esitelmäosassa siirryimme mentaalisesti ajassa taaksepäin tarkastelemaan historian kirjoituksia ja valokuvia. Implisiittisesti esitys jäsensi kuvantamisen teknologioiden kehitystä sekä Maan filosofista pohdintaa eurooppalaisesta näkökulmasta. Valokuvat laajensivat ajantajan 1900-luvun lopulle, Itä-Karjala sanomalehti 1900-luvun alun Suomeen ja Faidon-dialogi antiikin Kreikkaan asti.

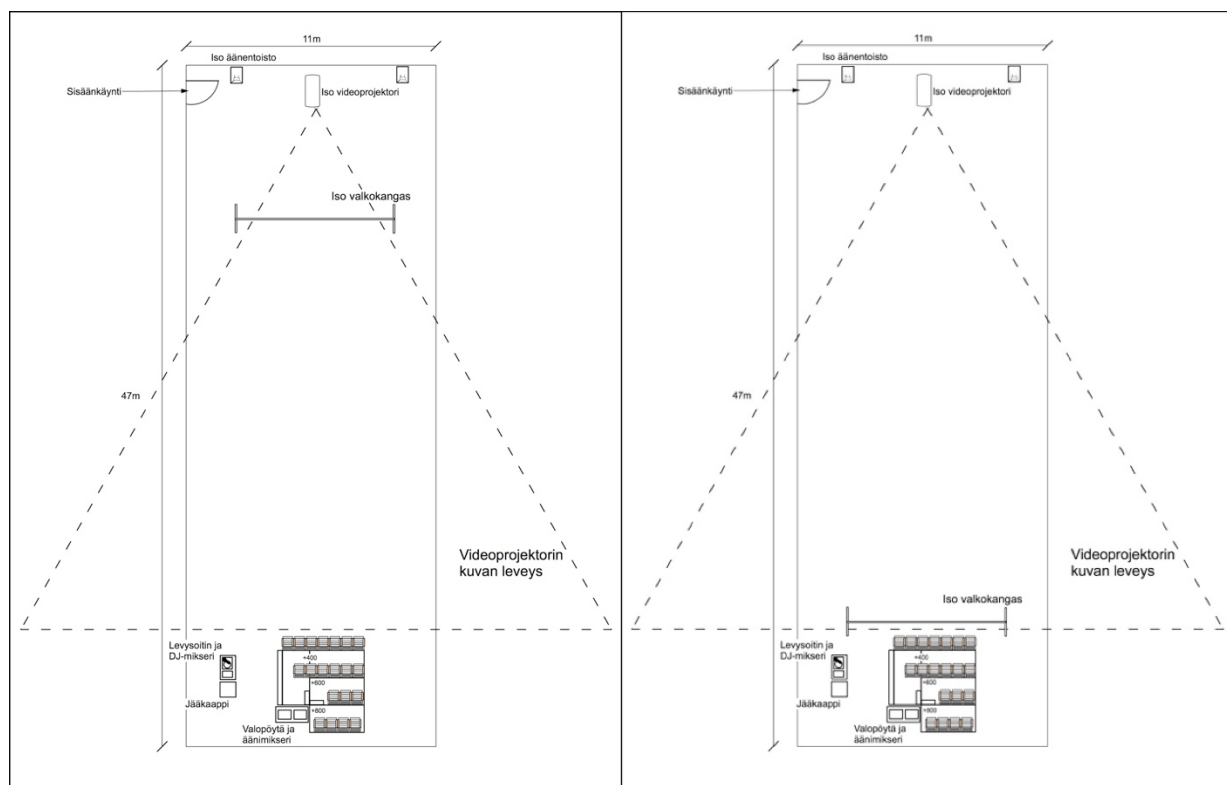
Video-osa syvensi tekijöiden matkaa valitun aiheen parissa ja oli esityksen materiaalia. Yleisö näki minun ja Uutun menneisyyteen, jossa tutkimme sitä mistä esitys kertoo. Dokumentaarinen video oli esityshetkellään esityksen ajassa ja rakensi esitystä. Tästä syntyi kiehtova simultaanisuus, jossa tallennettu, medioitu aika vie esityksen aikaa eteenpäin.

Kokemuksellisesti Esitelmä- ja Video-osa liikkuvat siis simultaanisesti useassa eri ajassa. Video-osan viimeisessä kohtauksessa esitys on videolla Kööpenhaminalaisessa asunnossa, iPadiltä puhuttuna tekstinä Antiikin Kreikassa ja läsnäolevan esiintyjän kehon kautta esityksen ajassa. Katsojan kokemus syntyy intermediaalisesti näyttämön eri elementtien yhteisvaikutuksesta.

5.5. Kokemuksellinen tila

Esitelmäosassa jaoimme yleisölle tarvittavan faktatiedon HDEV-projektista. Video-osassa laajensimme aihetta oman kokemuksemme kautta, jonka jälkeen esitys oli päätyntä tilanteeseen, jossa tutkimuskysymys ei ollut vielä ratkennut. Olimme yhdessä yleisön kanssa pimeässä Teatterisalissa. Mika Vainion kappale liikkui pienestä kaiuttimesta salin perälle sijoitetutuu isoon äänentoistolaitteistoon. Isolle valkokankaalle ilmestyi videokuva maapallosta, jota myös minä ja Uuttu katsoimme katsomon sivusta. Kokemusosasta tuli yhteinen matka yleisön kanssa havainnoimaan sitä, onko etäisyys mahdollista kokea videokuvasta.

Videoprojektori oli sijoitettu valkokankaan taakse, jolloin valkokankaan sijainti tilassa määrittää siihen projisoituvan kuvan koon. Alla olevat kuvat havainnollistavat tilannetta.



HDEV-pohjakuva © Ilmari Paananen

Kuvissa näkyvä kolmio esittää videoprojektorista lähtevää kuvaa.

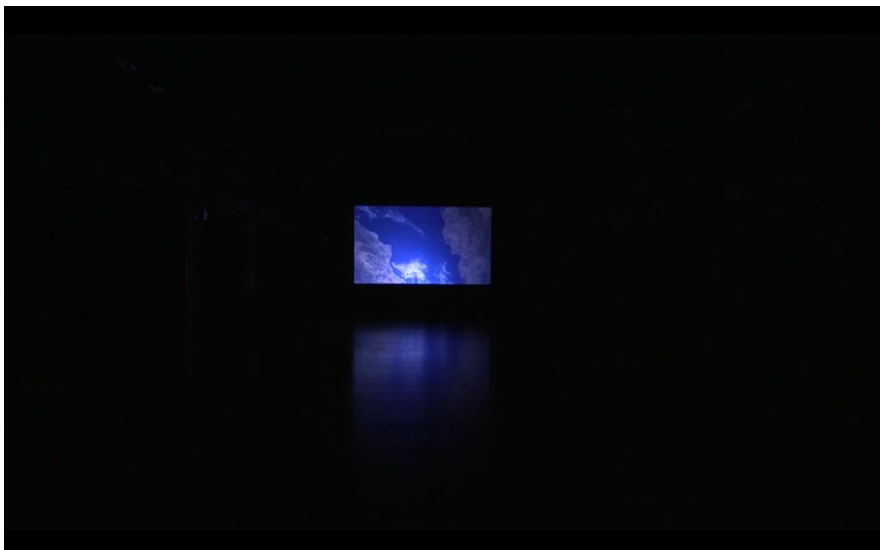
Tavoitteenani oli tutkia videoprojektorin kuvan hajoamista etäisyyden avulla.

Käytimme todella leveää linssiä, jotta videotykin kennon pikselit tulisivat

näkyviin. Käytössä olleen videoprojektorin kuva muodostuu siten, että sen sisällä oleva valo syötetään ensin mikrobeilien, sitten värikiekon ja lopulta linssi-optiikan läpi valkokankaalle. Mikropeilien määrä kertoo videotykin resoluution eli pikselien määrän. Linssin avauskulma puolestaan määrittää heijastettavan kuvan koon. Leveällä avauskulmalla saadaan iso kuva lyhyen matkan päästä ja vastaavasti pienellä avauskulmalla on mahdollista kasvattaa videoprojektorin ja valkokankaan etäisyyttä.

HDEVE-esityksessä käytimme leveää optiikkaa ”väärin”. Valkokankaan ollessa taka-asennossa videokuva rajautuu valkokankaalle, kun taas etu-asennossa videokuvasta mahtuu vain pieni osa valkokankaalle. Valkokankaan liike aiheuttaa lähentyvän ja loittonevan zoom-efektin. Näin videokuva tilallistettiin pyrkimyksenä tutkia kuinka havainto siitä ja sen kohteesta voisi olla tarkempi.

Valkokankaalla näkyy ensiksi merta ja pilviä, sitten mantereen osa lipuu kuvaan. Kävelemme Uutun kanssa valkokankaan luokse ja alamme työntämään sitä hitaasti kohti katsomoa. Eteenpäin liikuttaminen näyttää siltä kuin videokuvaa zoomaattaisiin sisäänpäin, koska kuva alkaa ”vuotamaan” yli kehyksen ympäröivään tilaan ja yhä pienempi osa siitä mahtuu kehyksen sisään. Katsomon edessä valkokankaalle siroaa enää vain murto-osa videokuvasta. Kuva on avautunut leveän linssin myötä jo niin suureksi, että jopa mikrobeilien mikroskooppisen pienet välit tulevat näkyviin ja yhden pikselin erottaminen kuvasta on mahdollista. Kappaleessa ’Esitetyt etäisyydet’ kerroin Google Mapsiin tekemästäni havainnekartasta, jossa esitin yhden pikselin koon maanpinnalla. Tässä kohtaa esitystä sama mittakaava tuli videokuvasta näkyväksi.



Kuvakaappaukset esityksen suomenkieliseltä tallenteelta © Paananen & Uttu

Katsoimme hetken aikaa tuota ISS:ltä suoraan alaspäin kuvattua videokuvaa kunnes se vaihtui HDEV-järjestelmän etukameraan. Lähdimme kuljettamaan valkokangasta kohti takaseinää. Taaksepäin liikuttaminen keräsi videokuvan takaisin valkokankaalle, aiheutti ulospäin-zoomauksen kaltaisen efektin ja humahduksen tunteen, jossa katsoja ikään kuin sinkoaa maanpinnalta vauhdilla ylös avaruuteen. Tämä oli itselleni tutkimusjakson merkittävin löytö ja se mihin halusin esityksen kulminoituvan. Vastaavasti Utulle sisäänpäin tuleva efekti oli merkityksellisin.

Lähentyvä ja loittoneva skriini oli myös lunastus esityksen ensimmäisestä kohtauksesta, sekä videoilla nähdyltä pyrkimyksiltäni havaita ISS:n ja maapallon välinen etäisyys iPadilla. Siitä tavasta, jolla vein skriiniä lähemmäs kasvojani häivyttääkseni fyysisestä tilaa ympäriltäni. Toimme esityksen fyysisessä tilassa ja medioidussa tilassa nähdyt tapahtumat yleisön koettavaksi. Kokemusosa oli ennen kaikkea kaunis ja esteettinen ja sille annettiin tarvittava rauha, jolloin yhdessä yleisön kanssa tutkimuskysymyksen äärellä oloinen konkretisoitui.

Jos ajatellaan esitetyn videon tulleen reaaliaikaisena, kuten moni katsoja sen koki, syntyy mielenkiintoinen medioidun tilan ja fyysisen tilan risteymä, jossa HDEV-videokuva näyttää fyysisen tilan, sen sijainnin jossa olemme, äärimmäisen kaukaa kuvattuna. Kokemuksellisesti paikannumme siis sekä Teatterisaliin, että simultaanisti maapallon pinnalle, sillä olemmehan osa tuota valkokankaalla näkyvää tapahtumaa. Hetki on samaan aikaan ”tässä” Teatterisalissa sekä ”tuolla” skriinillä osana maapalloa. Voimme toki ajatella olevamme ”tässä” osana maapalloa, mutta vasta medioitu tila laajentaa paikan kokemuksen planetaariseen mittasuhteeseen. Luovutamme kameralle näköaistin ja otamme sen välittämän informaation osaksi havaintokokemusta omasta paikastamme maailmassa. Maapallon katsominen videokuvasta tarjoaa tilaisuuden tutkia omaa paikkaansa sen pinnalla, sekä väylän muistoihin ja haaveisiin, joita siihen liittyy.

Kokemusosa päättyi ISS:n menosuuntaan kuvattuun videokuvaan, joka skriinin liikkeen avulla ”humahdutti” katsojan tarkkailemaan maapalloa ylhäältä käsin. Kinesteettinen illuusio liikkeestä synnytti kehollisen kokemuksen etäisyydestä ja asetti katsojan videokameran paikalle tarkkailijaksi. Videokuvassa ISS lentää maapallon päiväpuolelta sen

yöpuolelle, kuten se 90 minuutin välein tekee. Vaimennan musiikkia samalla kun maapallo kääntyy pimeälle puolelleen. On hiljaista ja aivan pimeää. Olemme fyysisessä tilassa. Virtuaalisuus on hävinnyt aistien piiristä, mutta se tuntuu edelleen jokaisen kehossa.





Kuvakaappaukset esityksen suomenkieliseltä tallenteelta © Paananen & Uuttu

6. PÄÄTELMÄT

HDEVE-esityksen useat skriinit vuotivat Teatterisaliin muodostaen intermediaalisen tilan. Videokuva oli esityksen keskeinen materiaali, mutta toisaalta voidaan ajatella myös intermediaalisuuden olleen esityksen materiaali. Olimmehan kiinnostuneita juuri videokuvan aiheuttaman kokemuksen ristiriitaisuudesta, joka muodostuu aina intermediaalisesti. Esityksen fyysinen tila ja sen tarjoamat medioidut tilat ristesivät tavalla, joka suuntasi katsojan havainnon nimenomaan mediumien välillä tapahtuvaan liikehdintään. Olen esittänyt Loukolan pohjalta, kuinka intermediaalisuutta luonnehtii mediumien ”välisyys”, missä katsojan havainto tapahtuu. Vastaus esityksen tutkimuskysymykseen (kuinka kokea etäisyys videokuvasta?) löytyykin havaitsijan ja skriinin välistä, minuuden ja toiseuden risteyksestä. Sieltä, mikä ei ole paikannettavissa tiettyyn sijaintiin tilassa, mutta suuntautuu kohti kehoa.

Toinen tärkeä tekijä on katsojan paikka. Arto Haapala kirjoittaa: "Jos kytkedymme paikallaolemisen kautta johonkin asiaan siten, että se vastaa jotakin meissä itsessämme olevaa, voimme saavuttaa kokemaamme asiaan poikkeuksellisen intiimin suhteen" (Haapala 2000, 156). Keskittyminen yksilön havaintokokemukseen sekä tutkimuskysymyksen universaalius avasivat katsojalle paikan esityksen keskiöstä, jolloin esitys saattoi tapahtua katsojan maailmassa. Katsojan oli mahdollista vastaanottaa hänelle välitetty informaation omalla niin mentaalisella kuin fyysisellä paikallaan. Esityksen paikka pyrki olemaan myös katsojan paikka. Näin havaittu medioitu tila ja videokuva maapallosta vastasivat parhaalla mahdollisella tavalla "jotakin meissä itsessämme olevaa", mikä mahdollisti suuremman läheisyyden kokemisen.

Esityksestä muodostui kokonaisuus, jossa läheisyyden avulla pyrimme kumoamaan etäisyyden. Jokainen esityksen osa toi maapalloa lähemmäksi yksilöä, jolloin etäisyyden havaitseminen videokuvasta oli myös helpompaa. Eräs katsoja totesi, että ennen Kokemusosaa olimme aktivoineet syvän kaipauksen prosessin ja näin hänen oli mahdollista eläytyä HDEV-videokuvaan. Toinen katsoja kertoi videokuvan liikkeen (valkokankaan liikkeen) uppouttaneen hänet kuvaan, jolloin etäisyys kokemuksellistui.

Mielestäni nämä kaksi kommenttia kiteyttävät hyvin sen, mitä esityksellä halusimme saada aikaan.

Kokemososassa yleisö oli ensin kaukana maapallosta, sitten aivan nenä kiinni siinä, jonka jälkeen valkokankaan liike ikään kuin sinkosi heidät Kansainvälisen avaruusaseman ikkunalaudalle, Maan yläpuolelle. Katsoja luovutti näkökykynsä kameralle, silmiensä jatkeeksi, ja tarkasteli videokuvan kohdetta omalta paikaltaan, oman kokemuksellisen tilansa jatkumona. Kosketuksen puutteen takia videokuvan kohteen ja havaitsijan välinen etäisyys ei koskaan kumoudu, eikä näin ollen tule konkreettisesti mielessä läsnäolevaksi. *HDEVE*-esityksessä täydensimme medioidun tilan puutteellista kehollista kokemusta yhdistämällä sen fyysiseen tilaan valkokankaan liikkeen avulla. Valkokankaan tuominen hyvin lähelle yleisöä häivytti fyysistä tilaa ja mahdollisti maapallon pinnan tarkkailun hyvin läheltä. Valkokankaan kuljetus taaksepäin puolestaan tuotti etäisyyden kokemuksen juurikin siksi, että katsoja ikään kuin sinkosi tutulta maapallon pinnalta kohti taivaita, minkä jälkeen videokuva katsottiin kinesteettisen kokemuksen läpi. Videokuvassa oleva etäisyys oli näin kokemuksellistunut.

Nykypäivän oletusarvona voidaan pitää fyysisesti ja virtuaalisesti pirstaloitunutta kehoa, jolle myös esityksiä tehdään. Tarjosimme katsojille mahdollisuuden keskittyä havainnoimaan teknologiaa, maailmaa ja maapalloa: tilanteen, jossa kukin sai tutkia omaa suhdettaan esitettyyn materiaaliin ja sen herättämiin ajatuksiin esimerkiksi ekokriisistä. Esityksen alku toi useaan paikkaan kytkeytyneiden kehojen sirpaleita Teatterisaliin, me ehdotimme niille turvasatamaa virtuaalisessa ja fyysisessä ympäristössä ja lopuksi kokosimme nuo palaset yhteen aistimaan jaettua tilaa ja aikaa. Kuljimme monistuneesta kehosta kohti ruumiin erottamattomuutta.

HDEVE käänsi medioidun tilan luoman ”toisen luonnon” itselleen eduksi: vahvistamaan katsojan paikkaa maapallon pinnalla. Monien kommenttien ja yleisön esityksen jälkeisen tunnetilan perusteella sanoisin meidän onnistuneen tavoitteessamme. Uskon katsojien ajatelleen vielä pitkään esityksen jälkeen, että ”tässä mä nyt oon”. Tilassa, jossa pirstaloituneen kehon palaset ovat paikoillaan. Toisin kuin *Talon Elisalle, High Definition Earth Viewing Experience (HDEVE)* -esityksen katsojalle tila ei uhannut hänen kokemustaan paikasta, vaan vahvisti sitä.

7. LOPUKSI

Vaikuttaa siltä, että elämme alituisesti intermediaalisessa tilassa, sillä medioitujen ja virtuaalisten tilojen kytkeytyminen osaksi elämää, todellisuutta ja taidetta on itsestäänselvyys. Mielestäni siksi on aiheellista purkaa auki näiden tilojen havaintokokemusta sekä sitä, kuinka ne muokkaavat havaintoa ja todellisuuttamme. Videokuva vaikuttaa katsojaan usealla eri tavalla, jotka eivät ole missään määrin yksiselitteisiä.

Videon luonne tallentavana mediumina on hyvin erilainen kuin valon tai elävän esityksen. Valosuunnittelun koulutus antaa hyvät eväät optisten havaintojen tekemiseen, mikä mahdollistaa videokuvan upottamisen esitykseen visuaalisuuteen kauniista tai halutessaan ”rumasti”. Skriinin ajattelu valona tai valoa heijastavana valopintana sitouttaa sitä ympäristöön, ja olen itsekkin monesti ajatellut videokuvaan vain valonlähteenä. Tämän kaltainen ajattelutapa on tietysti täysin relevantti lähtökohta, mutta se jättää huomiotta monet videokuvan mahdollisuudet ja uhat. Valosuunnittelijat tekevät paljon myös videosuunnitteluja ja olisikin kiehtovaa pohtia videokuvan merkitysrakenteita entistä laajemmin niin koulussa kuin kentällä.

Esitys taiteen muotona mahdollistaa projisointien ja kuvallisen kielen kokeellisen tutkimuksen. Esitys saa itse kuvan tuntumaan ja tekee kuvasta fyysisessä tilassa toimivan olion. Näin on mahdollista purkaa ja paljastaa kuvallisuuteen liittyviä merkityksiä. Kuva sille itselleen vieraassa ympäristössä tuo esiin sen olemuksen sekä paljastaa meille teknologioiden läpi koetun maailman lihan, oman olemisemme tapamme.

Kiinnostus ilmiöiden syntyyn ja niiden tutkimiseen muodostaakin oman estetiikkani. Halu ymmärtää elämän ilmiöitä rakensi *HDEVE*-esityksen näyttämön ja visuaalisuuden. Tutkimuksellinen matkailu taiteilijana on vasta alussa ja tuntuukin, että tässä kirjallisessa opinnäytteessä pääsin vain raapaisemaan pintaa. Joitain vuosia sitten lukemani Kimmo Pasasen suomentama Maurice Merlau-Pontyn *Silmä ja mieli* -teos oli lähtölaukaus havaintomaailman pohdiskeluun. Teoksen alusta löytyvä lainaus kuvaa hyvin tämän hetkistä olotilaani taiteen äärellä ja haluankin päättää opintoni Valosuunnittelun maisteriohjelmassa siihen:

”Sen,
Mikä on kaikkein
Arvoituksellisinta,
Sen joka punoutuu
Perusolevan juuriin,
Sen joka löytyy
Aistimusten
Aineettomasta lähteestä,
Sen minä yritän
saada teille välitetyksi”
J. Casquet, Cezanne.
(Merleau-Ponty 1993, 13)

8. LÄHDELUETTELO

Painamattomat lähteet

Paananen & Uttu. 2018. *High Definition Earth Viewing Experience (HDEVE)* –suomenkielinen esityskäsikirjoitus.

Volotinen, Terhi. 2014. ”Näkymätön taide: Näkövammaisten kokemuksia kuvataideopetuksesta”. Kuvataidekasvatuksen Pro gradu -tutkielma, Lapin yliopisto.

Muri, Paul; Runco, Susan; Fontanot, Carlos; Getteau Chris. 2017 *The High Definition Earth Viewing (HDEV) Payload*.

<https://ntrs.nasa.gov/archive/nasa/casi.ntrs.nasa.gov/20170000416.pdf>

Painetut lähteet

Ahtila, Eija-Liisa. 2002. *Kuviteltuja henkilöitä ja nauhoitettuja keskusteluja*. Nykyaiteen museon julkaisuja 80. Helsinki: Crystal eye ja Nykyaiteen museo Kiasma.

Arlander, Annette. 1998. *Esitys tilana*. Näyttämötaide ja tutkimus, Acta Scenica 2. Helsinki: Teatterikorkeakoulu.

Benjamin, Walter. 1989. *Messiaanisen sirpaleita*. Suom. Raija Sironen. Toim. Markku Koski, Keijo Rahkonen ja Esa Sironen. Helsinki: Tutkijaliitto.

Berleant, Arnold. 1995. ”Mitä on ympäristö estetiikka?” Suom. Martti Honkanen. Teoksessa *Ympäristö, arkkitehtuuri, estetiikka*, toim. Timo Airaksinen, Arto Haapala, Martti Honkanen, Veikko Rantala, 66-85. 2. Painos. Helsinki: Yliopistopaino.

Butler, Alison. 2010. ”Deictic turn”. *Screen*. 51 (4): 305–323.

Fuchs, Thomas. 2014. ”The virtual other: *Empathy in the age of virtuality*”. *Journal of Consciousness studies*. 21 (5-6): 152-173.

Haapala, Arto. 2000. "Kokijan paikka maailmassa". Teoksessa *Aisthesis ja poiesis*, toim. Arto Haapala, Jyrki Nummi, 145-157. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Heinonen, Timo. 2011. "Näyttämön, teknologian ja ihmisen keskeneräinen kysymys". Teoksessa *Nykyteatterikirja*, toim. Annukka Ruuskanen, 40-56. Elektra. Helsinki: Like.

Humalisto, Tomi. 2017. "Minän ja maailman välissä". Teoksessa *Avauskulmia*, toim. Tomi Humalisto, Kimmo Karjunen, Raisa Kilpeläinen, 239-254. Teatterikorkeakoulun julkaisusarja. Helsinki: Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu.

Karjalainen, Pauli Tapani. 1997. "Aika, paikka ja muistin maantiede". Teoksessa *Tila, paikka ja maisema*, toim. Tuukka Haarni, Marko Karvinen, Hille Koskela, Sirpa Tani, 227-242. Tampere: Vastapaino.

Lapintie, Kimmo. 1985. "Tilan ulottuvuudet". *Synteesi* 4/1985: 19-24.

Loukola, Maiju. 2014. *Vähän väliä*. Doctoral dissertations 40. Helsinki: Aalto-yliopisto.

Merleau-Ponty, Maurice. 2013. "Havainnon ensisijaisuus ja sen filosofiset seuraukset". Teoksessa *Filosofisia kirjoituksia*, toim. Miika Luoto, Tarja Roinila, 79-112. Suom. Miika Luoto. Helsinki: Nemo

Merleau-Ponty, Maurice. 2013. "Silmä ja henki". Teoksessa *Filosofisia kirjoituksia*, toim. Miika Luoto, Tarja Roinila, 415-477. Suom. Miika Luoto ja Tarja Roinila. Helsinki: Nemo

Merleau-Ponty, Maurice. 1993. *Silmä ja mieli*. Suom. Kimmo Pasanen. Helsinki: Taide.

Parviainen, Jaana. 2006. *Meduusan liike*. Helsinki: Gaudeamus.

Parviainen, Jaana. 2009. ”Tilan kuvallinen simulaatio”. Teoksessa *Kuva*, toim. Leila Haaparanta, Timo Klemola, Jussi Kotkavirta, Sami Pihlström, 67-92. Tampere : Tampere University Press

Pitkänen-Walter, Tarja. 2006. *Liian Haurasta Kuvaksi*. Helsinki: Like: Kuvataideakatemia.

Porkola, Pilvi. 2003. ”Video esityksessä - eräs hahmotelma videon ontologiaksi”. Teoksessa *Esitystaidetta kohti*, toim Annette Arlander 86-97. Helsinki: Teatterikorkeakoulu.

Saarikangas, Kirsi. 1999. ”Tila, konteksti ja käyttäjä”. Teoksessa *Kuvasta Tilaan*, toim. Kirsi Saarikangas 247-298. Vastapaino: Helsinki.

Sivonen, Pauli. 2014. *Eija-Liisa Ahtila: Metsässä on lintu*. Serlachius museoiden julkaisusarja 14. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

Tuorila, Laura. 2018. *Paikan baletti*. Kinesis 11. Helsinki: Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu.

Internet lähteet

Grundhauser, Eric. 2016. ”Did a Silent Film About a Train Really Cause Audiences to Stampede?” *Atlas Obscura*. Haettu 24.2.2019.
<https://www.atlasobscura.com/articles/did-a-silent-film-about-a-train-really-cause-audiences-to-stampede>

Hagen, Susan. 2012. ”The Mind’s Eye”. *Rochester Review*. Haettu 16.3.2019
http://www.rochester.edu/pr/Review/V74N4/0402_brainscience.html

Pekkinen, Juuso. 2018. ”Värien haaste”. *Yle Areena*. Haettu 12.3.2019.
<https://areena.yle.fi/1-4553722>

Rottgers, Janko. 2018. ”Snapchat Loses 3 Million Daily Users, but Beats Expectations in Q2 Earnings”. *Variety* lehti. Haettu 6.3.2019.
<https://variety.com/2018/digital/news/snap-posts-q2-revenue-beat-but-daily-users-down-for-first-time-1202898312/>

Taideteokset

Hiwa K. 2017. *View from Above*. Digital video, color, sound 11:23 min. Nähty: 20.6.2017: Documenta14, Stadtmuseum Kassel, Kassel. (Ks. <https://kowitz-berlin.com/artists/hiwa-k/view-from-above-2017>)

Valokuvat

Blue Marble. 1972. NASA, The Apollo 17 crew - astronauts Eugene A. Cernan, Ronald E. Evans, Harrison H. Schmitt. Haettu 12.3.2017. https://www.nasa.gov/multimedia/imagegallery/image_feature_329.html