

Videon suhde veistokseen



Sakari Larjo

Opinnäytetyö

Tampereen ammattikorkeakoulu

Kuvataiteen koulutusohjelma

Huhtikuu 2016

TIIVISTELMÄ

Videon suhde veistokseen

Toteutin opinkäytetyöteokseni yhdistelemällä kuvanveistolle ja videotaiteelle tyypillisiä metodeja. Muotoilin läpivärjätystä kipsistä abstrakteja ajatuskuplamaisia muotoja, joihin projisoin tekemiäni animaatioita. Animaatioiden lähtökohtana käytin vanhoja piirustuksiani ja valokuvia. Rajasin videokuvan tarkasti kipsikappaleiden muotoisiksi käyttämällä Madmapper-ohjelmaa, joka mahdollistaa videokuvan reaaliaikaisen kohdistamisen ja muotoilun. Madmapper-ohjelmaa käyttävät yleisesti VJ:t, eli Visual Jockeyt. Visual Jockey on ammattinimike erilaisissa tapahtumissa videokuvaa reaaliaikaisesti muokkaaville henkilöille.

Tutkin Kuvanveiston, videotaiteen ja VJ-kulttuurin yleisiä piirteitä ja sitä miten nämä piirteet näyttäytyvät lopputyössäni. Heijastelen omaa työskentelyäni esimerkiksi Vesa-Pekka Rannikon kipsiveistoksien ja Tony Ourslerin videoinstallaatioiden kautta.

Avainsanat: kuvanveisto, kipsi, videotaide, VJ-installatio, animaatio

ABSTRACT

Relation between sculpture and video

In my Fine Art BA –work I mixed typical methods between sculpture and video art. I formed abstract thought bubble like forms out of dyed gypsum, in which I projected animations that I had made. Basis for my animations were old pictures and drawings of mine. With a program called Madmapper, I was able to crop the animations according to lines of the gypsum. Madmapper is a program which allows you to crop video in real-time. Madmapper is mostly used by Visual Jockeys (VJs) Visual Jockey is a job title for people who modify video in real-time on various events.

I examine how the traditional methods of sculpture, video art and VJ-culture shows in my work. For Example I reflect my own working methods through sculptures of Vesa-Pekka Rannikko and Video Installations of Tony Oursler.

Keywords: sculpture, gypsum, video art, VJ-installation, animation

SISÄLLYSLUETTELO:

1 JOHDANTO

2 VEISTOS

2.1 Materiaalina kipsi

2.2 Veistoksen valaisu ja asennointi

3 VIDEOINSTALLATIO

3.1 Videoinstallaation suhde teoksen muihin kappaleisiin

3.2 videoinstallaation suhde tilaan

3.3 videoinstallaation suhde katsojaan

4 LIIKKUVAN- JA STAATTISENKUVAN SUHDE

4.1 Jännite

4.2 Rytmitys

5 KUVAN MUUNTAMINEN REAALIAJASSA JA VJ KULTTUURI

5.1 Videotaiteen ja VJ kulttuurin ero

6 OMAN TYÖN HEIJASTELUA

6.1 Video ja oma työ

6.2 Medioiden vuorovaikutussuhteet omassa työssä

6.3 Jännitteet omassa työssä

7 LOPPUPÄÄTELMÄT

8 LÄHTEET

1 JOHDANTO

Toteutin opinnäytetyöni taiteellisen osuuden, videoinstallaation nimeltä *Ajatuskuplia*, Galleria Emiliin keväällä 2016. Se yhdistää kuvanveistolle ja videotaidelle tyypillisiä työskentelymetodeja. Erilaisten taiteen medioiden yhdisteleminen on minulle tyypillinen tapa työskennellä. Tällaisessa työskentelytavassa minua kiinnostaa jännitteiden syntyminen erilaisten medioiden välille ja se miten kahdesta erilaisesta materiaalista syntyy eheä kokonaisuus, jossa kummatkin materiaalit ovat toisistaan erottamattomia. Lopputyönäyttelyssä esillä olleen teoksen toteutin videoprojisoitina, joka heijastettiin läpivärjättyjen kipsikappaleiden päälle.

Tutkielmassani pohdin kipsiveistoksien ja videoinstallaatioiden tyypillistä olemusta. Kipsiveistoksien materiaalista olemusta ja installoimista tilaan. Videoinstallaatioiden tyypillistä tapaa kommunikoida teoksen muiden osien kanssa, niiden suhdetta tilaan ja katsojaan. Tutkin myös liikkuvan ja pysähtyneen kuvan suhdetta ja sitä miten Visual Jockey kulttuuri eroaa nykytaidekentästä. Visual Jockey eli VJ kulttuuri tarkoittaa reaaliaikaisen kuvan taiteen alaa, jossa kuvaa muokataan ja luodaan reaaliaikaisesti.

Kerron omasta prosessinomaisesta työskentelystäni ja tutkin sitä miten olen onnistunut yhdistelemään videon ja veistoksen tyypillisiä ominaisuuksia ja minkälaisia jännitteitä ne luovat työhöni. Lopussa pohdin oman työni kautta suhtautumista Visual Jockey kulttuuriin.



(kuva Miska Allonen)

2 VEISTOS

Veistos on kolmiulotteinen kuva. Veistos voi olla, joko jokaisesta suunnasta katseltava irrallinen kappale, tai seinässä kiinni oleva reliefi, eli korkokuva. Ihmiskunnan ensimmäinen ihmistä muistuttava veistos on löytynyt Marokosta ajalta 400 000 ekr. (Paul Rincon 2003). Veistokset olivat alunperin luuta, savea, puuta ja kiveä. Uusien materiaalien myötä veistoksia on alettu tekemään kaikesta mahdollisesta - pronssista, muoviin ja valmisesineisiin.

Veistoksen tyypillinen olemus on staattinen, mutta jo japanin Edo-kaudella, 1603-1867 karakuri-robotit tulivat yleisölle tutuksi. Karakuri-robotit toimivat kellon rattaiston tapaisella koneistolla. Nukkeja käytettiin teatteriesityksissä ja teeseremonioissa (Tatsukawa 1991, 128). Nykypäivänä liikkuvia veistoksia eli kineettisiä veistoksia tekevät mm. Anthony Howe, Eric Paulos ja Tom Shannon. NykYTEknologia on mahdollistanut aivan uudenlaisen materiaalin käytön. Robotit ja tietokoneiden käyttö on hyvin yleistä nykyaiteessa.

2.1 Materiaalina kipsi

Vanhimmat kipsiesineet ovat neoliittiselta ajalta Jerikosta, Turkin alueelta n. 7000 ekr. Kipsiä on käytetty yleisesti rakennus materiaalina, mutta se on myös peruselementti kuvanveistossa. Materiaalina kipsi on monikäyttöinen, edullinen ja ekologinen. Sen on hauras ja helposti halkeava materiaali. Kestävämpää kipsistä saa, jos sen sisälle valmistaa tukirakenteet. Erittäin hyvä tukimateriaali kipsitöissä on sisal, joka on lehtikuitu, jota käytetään mm. Narujen ja köysien raaka-aineena. Vahvistamiseen voidaan käyttää myös liimaa. Kipsi kestää korkeita lämpötiloja, joka mahdollistaa kipsin käytön mm. Metallivalumuottien teossa (Virko 2003, 7-10). Kuvataiteilija Jyrki Siukonen kuvaa kirjassa kuvanveisto ajassa ja tilassa kipsiä prosessimateriaaliksi. *Se on välivaiheen oloinen. Matkalla jostakin jonnekin työ ikään kuin kulkee hetkenmatkaa kipsin kautta. Päämääräksi se harvoin jää* (Siukonen 2010, 32).

Kipsi on kivennäinen, vesipitoinen kalsiumsulfaatti. Kuumennettaessa se menettää kidevetensä ja muuttuu jauheeksi. Kun kipsijauheeseen lisätään vettä se muuttuu muovailtavaksi/valettavaksi. Kun vettä on lisätty kipsijauheeseen sen käsittelyaika on lyhyt, noin 5-10 min. Riippuen veden lämpötilasta.

Tämän jälkeen kipsi kovettuu muotoonsa. Kylmä vesi antaa kipsille lisää työskentelyaikaa. Työskentelyaikaa voidaan pidentää myös mm. sitruunalla tai viinillä. Tästä on hyötyä isojen valoksien tekemisessä. Tämän jälkeen kipsiä on vaikeampi muotoilla, mutta se onnistuu erilaisilla työkaluilla kaivertamalla ja hiomalla (Virko 2003, 5).

Kipsin värjäys- ja pintakäsittelyvaihtoehdot on hyvin monipuolisia. Kipsiä voidaan esim. kullata, patinoida ja vahata. Pintakäsittelyllä kipsin olemusta voidaan muuttaa esim. muoviseksi tai metalliseksi. Itse olen halunnut työskennellessäni jättää kipsin työvaiheenomaiseksi ja hiomattomaksi. Haluan kuitenkin että työstä näkyy se, että olen nähnyt kuitenkin paljon vaivaa sen eteen. Tätä olen korostanut sekoittamalla erivärisiä pigmenttejä ja akryylimaalaa veden sekaan, ennen kuin olen sekoittanut veden kipsiin. Tällä tavalla kipsi värjäytyy kokonaan. Erivärisillä kipsiosioilla luon teoksen värimaailman. Samalla tavalla myös kuvanveistäjä Vesa-Pekka Rannikko on käyttänyt läpivärjättyä kipsiä teoksissaan. Rannikon tapa käyttää kipsiä on hyvin maalinomaista ja lopputulokset näyttävät enemmän maalauksilta kuin veistoksilta. Rannikon teoksissa kolmiulotteinen muoto ikään kuin häviää materiaalin taidokkaalla käytöllä. Samalla tavalla Rannikko pyrkii häiritsemään kuvan ja veistoksen välistä suhdetta töidensä koolla. Tämä käy ilmi Vesa-Pekka Rannikon ja Jan Kailan välisestä keskustelusta kirjassa *Terrarium*. Rannikko ei veistä veistoksiaan asioiden oikeassa mittasuhteessa, vaan veistokset ovat aina pienemmässä mittakaavassa. Tämä muuttaa veistokset enemmän kuvan kaltaisiksi katsojan silmissä (Rannikko & Kaila 2007, 110-115).



2.2 Veistoksen valaisu ja asennointi

Veistos tarvitsee paljon tilaa ympärilleen, että katsoja rauhassa kiertää sitä ja tarkastella sitä joka puolelta ilman häiriötekijöitä. Tilan tuntu veistoksen ympärillä nostaa teoksen arvokkaaseen asemaan. Liian ahtaassa tilassa teoksen muodot usein katoavat tilan muiden tilan muotojen sekaan. Perinteisesti kipsiveistokset on asennettu jalustan päälle keskelle tilaa tai reliefiksi seinälle

Valo kohtelee kipsiä hyvin, siinä se pärjää omillaan. Valo korostaa veistoksen muotoja ja saa kappaleen erottumaan sen ympäristöstä.

Pinnoittamattoman kipsin pinta on hyvin tasainen ja se saa valon ”imeytymään” kipsin pintaan. Hyvä kipsikopio saattaa olla elävämpi, kuin alkuperäinen veistos, josta kopio on otettu (Siukonen 2010, 32). Kipsiveistoksien valaisussa pyritään yleisesti siihen, että kipsin luonnollinen väri saadaan hohtamaan. Veistokset valaistaan perinteisesti kohdevalolla tai tasaisella yleisvalolla. Usein jo pelkkä luonnonvalo riittää teoksen valaisemiseen. Valaisulla on myös merkittävä osa Rannikon töissä. Hän pyrkii häivyttämään kolmiulotteisten kappaleiden aiheuttamat varjot seinästä, jolloin kaksi- ja kolmiulotteisen kappaleen rajapinta hämärtyy (Saarinen 2007, 117).

3 VIDEOINSTALLAATIO

Videotaiteen käsite syntyi 1960-luvulla. Andy Warhol, Nam June Paik ja Wolf Vostell olivat ensimmäisiä taiteilijoita, jotka alkoivat käyttää videota taiteen esittämismuotona (Meigh-andrews 2006, 23-24). NykYTEKNOLOGIA ja uudet tietokonesovellukset ovat tehneet siitä hyvin keskeisen osa-alueen nykytaiteenkentällä. Perinteisesti videotaiteessa kuva heijastetaan projektorilla valkokankaalle tai tasaiselle seinälle siten, että heijastettava kuva olisi mahdollisimman selkeästi katsottava. Asennukset ovat yleensä hyvin hienovaraisia ja eleettömiä, jotta katsojan huomio keskittyisi olennaiseen – videon sisältöön. Nykypäivänä videota käytetään kuitenkin useimmiten osana installaatiota.



2. Tony Ourslerin installaatio *Open Obscura* esillä PAC museossa Milanossa 19.3.-16.12.2011. (Lehmann Maupin 2015)

3.1 Videoinstallaation suhde teoksen muihin kappaleisiin

Videoinstallaatioissa video kommunikoi teoksen muiden osien kanssa. Tästä hyvänä esimerkkinä toimii Tony Ourslerin teokset, joissa hän on projisoi vääristyneitä naamoja erilaisiin objekteihin. Ourslerille tyypillisiä töitä ovat erilaiset nuket, joiden päänskohdalla olevaan osioon on heijastettu videota oikean ihmisen kasvoista. Nuket on usein sijoitettu hankaliin asentoihin tai siten, että nuken pää on esimerkiksi sohvan jalan alle puristuneena. Usein myös Ourslerin töissä nukeilla saattaa vain olla vääristynyt pää. Usein Oursler kuvaa ihmisen kasvon osia pala palalta. Ensin silmän, sitten toisen silmän ja sitten suun. Tämän jälkeen Oursler yhdistää erilliset osat Adobe After Effects ohjelmassa ja kohdistaa ne heijastettavaan kappaleeseen uudelleen, siten että kasvonpiirteiden mittasuhteet muuttuvat radikaalisti. Tällä tavalla hän pystyy vääristämään kasvonmuotoja ja tekemään niistä hyvinkin groteskeja (fredgreentomatoes, 2013). Joskus nukeilla ei ole ollenkaan nenää. Ourslerin mielestä nenä saa katsojan mieltämään nuket ihmisiksi, ja se ei ole aina hänen tavoitteensa. Ääni ja teksti on Ourslerin töissä hyvin tärkeässä osassa. Puhuvat nuket saattavat purkaa huvinkin kovasanaisesti tuntojaan. Hän on sanonut *Video is like a pencil*. (artnet.fr 2012) Videon avulla hän kanavoi televisiosta, radiosta ja alitajunnasta

tulevia tekstinpätkiä uuteen muotoon. Usein hän käsittelee töissään syys-seuraussuhteita ja traumoja.

3.2 videoinstallaation suhde tilaan

Videoinstallaatiolle on myös tyypillistä olla vuorovaikutuksessa tilan kanssa. Tästä esimerkkinä toimii videotaiteilija Pippilotti Ristin suurikokoiset teokset, jotka valtaavat tilan kuvalla ja väreillä. Videot on usein heijastettu kattoon, lattiaan, erilaisille pinnoille tai siten, että video täyttää jokaisen pinnan tilassa. Ristille väri on hyvin tärkeässä osassa hänen töitään. Editoidessaan videoita hän pyrkii lisäämään värikylläisyyttä, kun valtaosa muista videotaiteen tekijöistä tavoittelee neutraalia värimaailmaa (Southbank Centre 2011). Tämän lisäksi hän luo kerroksellisuutta töihinsä erilaisten lomittain asetettujen verhojen avulla, joihin videon kuva heijastuessaan luo varjoja ja häilyviä väripintoja. Usein hän pyrkii luomaan teoksen katselukokemuksesta mahdollisimman nautinnollisen kiinnittämällä paljon huomiota siihen miten hänen töitään katsotaan. Usein hän luo pehmeistä matoista värikkäitä vuoria, joissa katsoja voi levähtää. Rist on sanonut, *If you put hundred hours in one minute, the person who sees this one minute gets hundred hours out of it* (Acca 2012). Tämä kuvaa hyvin hänen työskentelytapaansa, sillä hän kuvaa todella paljon pienellä videokameralla ja vasta editointivaiheessa muodostaa tiivistetyn kokonaisuuden.



3. Pippilotti Ristin videoinstallaatio *Pour Your Body Out* esillä MoMA Museossa New Yorkissa 19.11.2008-2.2.2009 (kenzo 2008)

3.3 videoinstallaation suhde katsojaan

Nykyäänä myös katsojan on itse mahdollista osallistua videoinstallaatioihin. Erilaiset tietokoneiden ohjelmat ovat mullistaneet interaktiivisen videotaiteen. Suuri mullistus on ollut Microsoftin kehittämä Kinect-teknologia. Kinect mallintaa liikeratoja tilassa luoden videokuvaan elementtejä, jotka ovat vuorovaikutuksessa liikkuvan kohteen kanssa. Kinect toimii kameran ja syvyysanturin avulla, jotka seuraavat liikkuvaa kohdetta tilassa. Kinect on mahdollista kytkeä erilaisiin ohjelmiin, jossa taiteilijan on mahdollista muokata kuvaa. Kinectissä on myös neljä erillistä mikrofonia, jotka mahdollistavat sen, että taiteilija pystyy vaikuttamaan kuvaan myös äänenvoimakkuuden avulla (Creative Applications Network 2015)

Interaktiivisesta videoinstallaatiosta toimii esimerkkinä Marie Sesterin videoinstallaatio *Access*, joka asettaa satunnaisesti yksittäisiä ihmisiä valokeilaan julkisessa tilassa. Valokeila seuraa henkilöitä, vaikka he kuinka haluaisivat pois valokeilasta (Tribe & Jana 2006, 20).



4. Marie Sesterin Videoinstallaatio *ACCESS* esillä Z33-House for Contemporary Art museossa Hasseltissa, Belgiassa 2011 (UC Berkeley's Center for Media 2015).

4 LIIKKUVAN- JA STAATTISENKUVAN SUHDE

Usein kun staattista ja liikkuvaa kuvaa esitetään rinnakkain kuvataiteessa, niiden välille syntyy hyvin vahvoja jännitteitä, joita on hyvin vaikea erottaa toisistaan. Liikkeen nopeuden vaihteluilla luodaan teokseen jännitteen ja rytmin tuntu. Innostukseni liikkeen ja staattisen liikkeen tutkimiseen sekä kuvanveiston ja videon yhdistämiseen alkoi, kun näin kuvia Nam June Paikin teoksesta ”Buddha”. Paik on tehnyt teoksesta erilaisia versiointeja vuosien saatossa. Teoksessa perinteinen Buddha patsas katsoo televisiota samalla kun videokamera kuvaa sitä. Televisio ruudusta patsas näkee videokameran kuvaamaa livekuvaa itsestään. Ensimmäisen version Paik teki teoksesta vuonna 1974, mutta se on edelleenkin ajankohtainen tosi-tv:n valtaamassa maailmassa. Vaikka teos on hyvin staattinen videokuvan ja veistoksen välinen jännite on hyvin vahva. Ja vastakkainasettelut ovat teoksessa ilmeisiä. Vanha kohtaa uuden. Itämainen kohtaa länsimaisen kulttuurin.



5. Nam June Paikin *Tv Bhudda* vuodelta 1974 (Togram 2011)

4.1 Jännite

Teokseen syntyy Jännite vastakohtien kautta, jotka tukevat toinen toistaan. Osassa Tony Ourslerin videoinstallaatioissa jännitteen tuntu on rakennettu hienosti. Erimerkiksi Ourslerin teossarjassa *Template/Variant/Friend/Stranger*, joka tutkii kasvon tunnistusta teknologian kehittymistä ja modernin ajan identiteetin muodostumista uuden teknologian ja sosiaalisen median kautta. Sarjan teokset ovat yli kaksimetrisiä tulosteita eri ihmisten kasvoista. Kasvoihin on merkitty tietyt pisteet, joista ihminen voidaan tunnistaa kasvojensa perusteella. Printit ovat muuten staattisia, mutta kasvoista on leikattu irti esimerkiksi suun kohta. Se on korvattu näytöllä, josta tulee videokuvaa saman henkilön suusta. Suu liikkuu ja puhuu omasta identiteetistään. Jo pelkkä liikkuva suu ja ääni muuntavat muuten staattisen kuvan eläväksi ja hengittäväksi kappaleeksi. Liikkeen ja liikkumattoman välille syntyy suhde, joka ei voisi toteutua toisen puuttuttua. Yhdessä nämä luovat teokseen kolmannen tason, jota on hyvin vaikea sanallistaa. Suun liike voi olla melkein olematonta, mutta pelkän videokuvan läsnäolo on niin voimakas, että se pitää jännitteen yllä.



6. Tony Ourslerin teos *Template/Variant/Friend/Stranger* esillä Lisson galleriassa Lontoossa 29.1.-7.3.2015

4.2 Rytmi

Rytmi teokseen syntyy nopean ja hitaan liikkeen vuorottelulla. Rytmisiä teokseen Oursler luo äänellä. Välillä teokset ovat pitkiäkin aikoja sanomatta mitään ja luovat tarkoituksellisesti kiusallisia hiljaisuuksia. Hiljaisuus rikkoutuu, kun teos yllättäen sanoo tai huutaa jotakin katsojalle.



7. Still kuva Pippilotti Ristin installatiosta *spear to heaven* (Horst Und Edeltraut 2015)

Toinen hyvä esimerkki ovat jo aiemmin mainitut Pippilotti Ristin teokset. Hänen isoissa videoinstallaatioissa videon liikkeen nopeus nousee tärkeään asemaan. Mitä suurempi video on sitä hitaampaa liikkeen täytyy olla, jotta sitä on helppo katsoa. Vaikka Ristin töissä videon liike on hidastettua niissä tapahtuu silti paljon, tämä johtuu häneen tavastaan editoida videot lomittain toistensa päälle. Hän käyttää erilaisia läpinäkyvyyksiä ja säätiedotuksista tuttua Chroma Key tekniikkaa liittääkseen useampia videoita yhteen siten, että kuvapinta pysyy vielä eheänä (Blazej 2012). Chroma key tekniikassa kohde kuvataan värikkään yksivärisen kankaan edessä ja sitten kuvattu kohde erotetaan sen taustasta editointiohjelmassa. Selkein lopputulos saavutetaan kun kuvattu kohde kuvataan hyvässä valaistuksessa ja kun kohteessa ei ole yhtään samaa väriä mitä sen taustassa on. Usein taustana käytetään kirkkaan vihreää kangasta, koska vihreä

väri on kauimpana ihmisen ihonväriä värikartalla (Filmmarker IQ 2015)
Pippilotti Ristin tavat vaihtaa kohtausta toiseen kohtaukseen ovat hyvin kekseliäitä ja se tukee kerroksellisuutta, johon hän pyrkii teoksissaan. Teoksessa saattaa aluksi olla kohtausta, jossa on niitty ja värikkäitä kukkia. Se muuntuu kun kuvaan ilmestyy kasvot, jotka nauravat. Kun kuvassa oleva henkilö avaa suunsa, suusta alkaa tulla liekkejä ja liekit valtaavat kuva-alan. Tällaiset kuvavaihdokset ovat Pippilotti Ristille hyvin tyypillisiä.

5 KUVAN MUUNTAMINEN REAALIAJASSA JA VISUAL JOCKEY KULTTUURI

Kuvan muuntamisella on ollut aina tärkeä rooli videotäiteessä. Jo 1960-luvulla Nam June Paik pyrki manipuloimaan tv-signaalia rakentamallaan videosyntetisaattoreiden ja magneettien avulla. (Shanken 2009, 30). Syntetisaattoreilla pystyttiin muuttamaan videota reaaliajassa ja saamaan erilaisia efektejä kuvaan. Analogisten videosyntetisaattoreiden muututtua digitaalisiksi, videoaallon muokkaamisesta on tullut entistä monipuolisempaa ja helpompaa.

VDMX, Resolume ja Modul 8 ovat nykypäivänä käytetyimpiä ohjelmia, jossa kuvapintaa pystyy muuttamaan reaaliajassa (Dekker 2005). Näitä ohjelmia kutsutaan VJ-ohjelmiksi. VJ lyhenne tulee englannin kielen sanoista *video jockey* ja se on ammattinimike reaaliaikaisen kuvantuottamiseen erikoistuneille esiintyjille. Jokaisella VJ-ohjelmalla on omat erityispiirteensä ja ne kehittyvät kokoajan (Järvinen 2006). Esimerkiksi modul8 on hyvin yksinkertainen ohjelma ja soveltuu hyvin aloitteleville VJ:lle. Kun taas esimerkiksi Touch Designer on sovellus, joka perustuu codek-muunteluun. Ohjelman ulkoasuakin muistuttaa enemmän piirilevyä kuin helposti käytettävää video-ohjelmaa. Työssäni olen käyttänyt työssäni Madmapper-ohjelmaa. Ohjelma mahdollistaa videokuvan rajaamisen erilaisiin kohteisiin niin, että projektorista ei tule valoa muualle kuin sille ohjelmassa rajattuihin osioihin. Madmapper ohjelmalla ei pysty kuitenkaan tuottamaan kuvamateriaalia. Se on eräänlainen reaaliajassa toimiva videon rajaustyökalu. Tätä videon kohdistamisen tapaa VJ:t kutsuvat "Projection Mappingiksi" eli mäppäykseksi. Mäppäämällä pystytään rajaamaan ja muodostamaan erilaisia maskeja videotykin heijastamaan kuvaan.

Maskeilla pystytään tekemään kuvapintaan kohtia, joissa ei ole videokuvaa ollenkaan. Madmapperiä käytetään esimerkiksi talojen ulkoseinäprojisoinneissa.



8. Still kuva Ross Ashtonin talon ulkoseinäprojisoinnista e-Luminate Festivaalilta vuodelta 2015 (Hawthorn 2015)

Ulkoseinäprojisoinneissa ohjelmalla rajataan videokuva talon muotoiseksi ja muodostetaan erilaisia maskeja talon ikkunoihin, jotta kuvaa ei heijastuisi niihin. Tällä tavalla koko talon seinä saadaan peitettyä videoilla siten, että videokuva mukailee talonmuotoja. Madmapper ohjelmaan pystyy helposti yhdistämään erilaisia videon muokkausohjelmia, joilla rajattuun alueeseen saadaan heijastettua erilaista kuvaa (esim. modul8) (Madmapper 2015).

Yleensä VJ:t tekevät visuaalisia videoelementtejä klubeille ja suuriin tapahtumiin, joita he muokkaavat reaaliaikaisesti. Kuvamateriaali mitä tapahtumissa on usein geometrisiä kuvioita ja abstrakteja kuvapintoja sisältävää kuvaa, mutta videokuvaakin käytetään usein. Hyvä VJ osaa yhdistää kuvamaailman tapahtuman muuhun visuaaliseen ilmeeseen ja osaa rytmittää kuvamateriaalia ohjelman mukaan. Nykyaikaisessa visuaalien ja mäppäysten käyttö on yleistynyt vuosivuodelta. Esimerkiksi japanilainen Ryoji Ikeda, skotlantilainen Charles Sandisson ja saksalainen Carsten Nikolai käyttävät töissään erilaisia VJ-ohjelmia. Videotaiteilijat, jotka käyttävät VJ-ohjelmia, korostavat aina teoksen sisältöpuolta teoksissaan erottautuakseen VJ-kulttuurista. Videotaiteilijat ja vj:t ottavat paljon vaikutteita toinen toisiltaan, ja

ohjelmien käyttötaito siirtyy tekijältä toiselle usein internetin kautta.

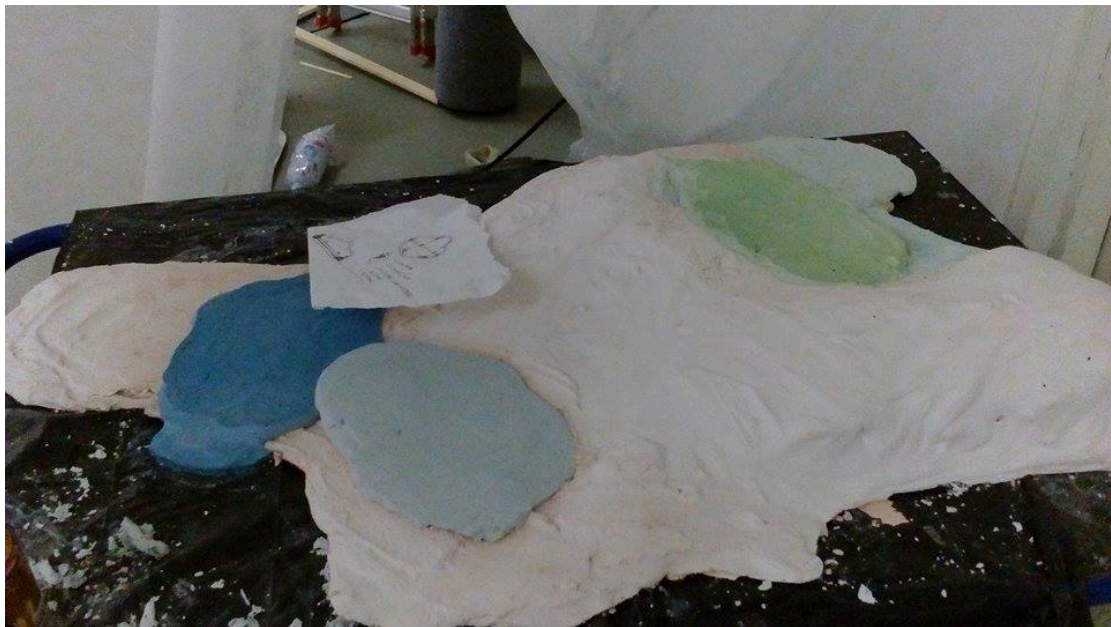
5.1 Videotaiteen ja VJ-kulttuurin ero

Ero videotaiteen ja VJ-kulttuurin välillä on usein se että VJ:t työskentelevät reaaliaikaisesti tapahtumapaikalla, kun taas videotaiteilijat rakentavat installaatiostaan sellaisen, joka pyörii pidempää aikoja itsestään. Videotaide on hyvin tarkkaan harkittua. Sisältö, ulkomuoto ja esityspaikka on viimeistelty pitkän työn tuloksena. VJ-kulttuurissa esityspaikat vaihtuvat usein, joten VJ:t pyrkivät usein hyvin nopearakenteisien materiaalien käytöllä hyvin yksinkertaisiin rakennelmiin. VJ-kulttuurissa kuvamateriaali rakennetaan aina tapahtumakohtaisesti sellaiseksi jota pystytään muuntelemaan tapahtumapaikalla. Taiteessa taas pyritään siihen, että teos voitaisiin esittää uudestaan aivan erilaisessa tilassa samanlaisena. VJ:t eivät analysoi kuvamateriaalia välttämättä kovin syvällisesti, vaan keskittyvät useimmiten ohjelmien erilaisiin ominaisuuksiin ja efekteihin. Kun taas videotaiteessa pyritään luottamaan kuvan voimaan ja efektejä käytetään hyvin harkiten. VJ:t pyrkivät viihdyttämään yleisöä, kun taas videotaiteilijat haluavat saada katsojan miettimään teoksen sisältöä ja peilaamaan sitä omaan elämäänsä.

Nykypäivänä visualistin ja taiteilijan ero on kuitenkin hämärtyneessä. Yksi osa syy tähän on se kun erilaiset tapahtumajärjestäjät palkkaavat taiteilijoita tekemään visuaalista ilmettä erilaisiin tapahtumiin. Esimerkiksi Flow-festivaali on jo neljänä vuotena tehnyt yhteistyötä erilaisten taiteilijoiden kanssa. Mukana on myös ollut kuvanveistäjiä ja maalareita, mutta yleisesti ottaen festivaalit suosivat videotaiteilijoita, koska videolla pystytään täyttämään suuria pintoja suhteellisen vähällä vaivalla. Ulkomailla olevia suuria festivaaleja, jotka ovat tehneet yhteistyötä taiteilijoiden kanssa ovat esimerkiksi Coachella ja Atonal. Tämänkaltaisissa tapahtumissa visuaalistit ja taiteilijat luovat yhdessä tapahtuman ilmeen, eikä tietämätön katsoja välttämättä pysty erottamaan mikä on taiteilijan ja mikä visualistin tekemä osa tapahtumaa.

6 OMAN TYÖN HEIJASTELUA

Kun tein lopputyötäni, minulla kesti pitkään valita mikä on lopullisen työni muoto. Valinta abstraktin ja esittävän teoksen välillä oli vaikea. Aluksi tein luonnoksia, joissa kipsi-osista muodostuisi ihmisen pään halkileikkaus. Siihen olin ajatellut heijastaa videon avulla abstraktia kuvamaailmaa. Lopulta päädyin kuitenkin lopputulokseen, jossa teoksen video-osat ovat esittäviä kuvia, mutta teoksen kipsistä tehdyt kappaleet ovat taas abstrakteja muotoja. Muodot, joita lähdin työstämään muotoutuivat prosessin myötä ajatuskuplamaisiksi ja saarekkeenomaisiksi. Halusin, että kappaleiden muodot näyttäisivät pehmeiltä ja helposti lähestyttäviltä.



Muotoilin kappaleita aluksi kanaverkosta. Kun olin saanut kappaleiden rungon rakennettua kanaverkosta, vahvistin sitä paperimassaseoksella. Kuivuneen paperimassakerroksen päälle aloin levittämään kipsikerroksia. Valitsin kipsin materiaaliksi, koska olin työskennellyt sen kanssa jo aikaisemmin. Myös kipsin hauras luonne tuntui teokselleni sopivalta materiaalilta. Sekoitin kipsin sekaan sekoitin erivärisiä maapigmentejä ja akryylimaaleja, joilla pystyin värjäämään kipsin haluamani väriseksi. Lopullisten kipsikappaleiden värimaailmaksi muodostui pastellisävyinen ja värikäs värimaailma. Oikeiden sävyjen löytämiseksi jouduin tekemään muutamia testikappaleita kipsistä. Työstin lopullisia kipsikappaleita väri ja kerros kerrallaan. Kipsin kanssa täytyy työskennellä nopeatempoisesti, koska se kuivuu hyvin nopeasti. Tämän takia työskentelyssä oli tärkeää sekoittaa tietyn väristä kipsiä oikea määrä, että jätettä

tulisi mahdollisimman vähän. Ensimmäisen kerroksen tekeminen oli haastavinta, koska kipsiä piti sekoittaa todella suuri määrä kerralla, että se peittäisi koko paperimassasta tehdyn rungon ja tekisi siitä tukevan. Tämän jälkeen aloin sekoittamaan pienempiä kipsimääriä kerrallaan, jotka levitin rungon päälle. Uudet kipsi kerrokset kaadoin rungon päälle, siten että ne eivät kokonaan peittäneet alla olevaa rungon pohjaväriä, mutta kuitenkin siten, että ne olivat osittain toisensa päällä. Kaatamalla kipsikerroksia rungon päälle sain teokseeni haluamaani sattumanvaraisuutta, koska märkä kipsi levisi rungon päälle pinnan muotoja mukaillen. Halusin, että lopullinen työni antaisi vaikutelman, jossa kappaleet olisivat ikään kuin märkää maalia, joka on tippunut lattialle ja kuivunut erinäköisiksi *"löräyksiksi"* tai *"saarekkeiksi"*.

Kun kaatamani kipsi oli osittain jo kuivunut hioin kerrosten pinnat tasaisiksi. Halusin, että kerrosten päälle projisoitu videokuva toistuisi oikein eikä siihen tulisi pinnan muotojen aiheuttamia vääristymiä. Lopulliseen installaatioon tuli kolme kipsi kappaletta, joiden koot vaihtelevat 1.5x1 metrisestä kappaleesta 0.4x0.4 metriseen kappaleeseen. Tein kuitenkin työskennellessäni viisi erikokoista kappaletta, mutta karsin määrän kolmeen, koska ripustusvaiheessa tajusin työn vievän sellaisenaan liikaa tilaa galleria Emilissä.



6.1 Video ja oma työ

Kun olin päättänyt, että työni videokuva tulee olemaan esittävää kuvaa, aloin tutkia vanhoja lapsuuden valokuvia ja piirroksia. Henkilökohtaiset muistot ja itselle merkitykselliset hetket tuntuivat kiinnostavalta lähtökohdalta työlleni. En kuitenkaan halunnut avata tarinoita kuvien takana liikaa katsojalle. Työn tarkoitus ei ollut pistää minua taiteilijana keskiöön, vaan herätellä katsoja muistelemaan omia muistojaan. Tapa, jolla pyrin tähän oli näyttää katsojalle jotakin henkilökohtaista ja samaistuttavaa, mutta jättää kertomatta tarina kuvan takana ja sekoittaa se johonkin kuvitteelliseen kertomukseen.

Tutkiessani vanhoja lapsuuden kuvia aloin miettimään, että en halua teoksen kertovan kuitenkaan pelkästä lapsuudesta, vaan kaikesta siitä ajatusvirrasta mitä päässä liikkuu. Minun täytyi siis laajentaa kuvamateriaali, siihen kaikkeen, mikä on ollut minulle joskus tärkeää. Tämä osittain hankaloitti työskentelyäni, koska en tiennyt mitä muistoja minun tulisi korostaa. Niinpä valitsin lopulliset kuvat osittain sattumanvaraisesti. Etsin kuvia kuva-arkistoistani, vanhoista videoista ja erilaisista kirjoista, jotka ovat minulle merkityksellisiä. Tämä tapa valita kuvamateriaali tukee mielestäni, myös teokseni teemaa, koska usein muistot hyppäävät sattumanvaraisesti mieleen. Näitä kuvia aloin seuraavaksi animoimaan.

Skannasin ensin kuvat tietokoneelle, jonka jälkeen aloin erottelemaan kuvista erilaisia elementtejä Adobe Photoshop ohjelmalla. Esimerkiksi vanhasta valokuvasta halusin animoida vain isäni naaman, joten poistin kaiken muun kuvasta. Tämän jälkeen aloin piirtämään uutta kuvamaailmaa naaman päälle piirtopöydällä. Piirsin kuvaa eteenpäin vain vähän kerrallaan ja tallensin sen aina uudeksi tiedostoksi. Kun olin saanut haluamani liikkeen eri vaiheet tallennettua erillisiksi tiedostoiksi, aloin tekemään niistä kuvajonoa eli animoimaan niitä Adobe After Effects videoeditointiohjelmassa. Kun tämä kuvajono esitetään tarpeeksi nopeasti syntyy kuvaan liike. Jouduin piirtämään noin 50-100 erilaista välivaihekuva, että pystyin muodostamaan niistä yhden noin 10-15 sekuntia kestävä animaation lopputyöhöni. Animaatioita lopputyössäni oli yhteensä 20, joista 17 oli animoitu tällä tavalla. Kolmessa muussa videossa olin yhdistellyt liikkuvaa kuvaa ja animaatiota Adobe After Effects ohjelmassa. Editoin animaatiot yhteen looppaavaksi videotiedostoksi. Ripustusvaiheessa kohdistin Madmapper ohjelmalla animaatiot myötäilemään tarkasti teoksen muotoja.



(kuva Iida Häkkinen)

6.2 medioiden vuorovaikutussuhteet omassa työssä

Kun testasin ensimmäisen kerran sitä, miltä tekemäni animaatiot näyttäisivät projisoituina värjätyn kipsin päällä, animaatioissa oli vielä värit. Värit toistuivat erittäin hyvin, mutta etäännyttivät kipsin materiaalin tuntua ja tekivät kokonaisuudesta hieman sekavan. Värit poistettuani, kipsin värit pääsivät täyteen loistonsa, eikä nämä kaksi toisistaan hyvin erilaista mediaa näyttäneet enää niin irrallisista toisistaan. Pidin ajatuksesta, että teoksen värimaailma muodostuisi kokonaan värjätystä kipsisistä ja ainoa valonlähde, joka valaisi teosta olisi videoprojektorin valo. Videoprojektorilla valaisu on hyvin epätyypillinen tapa valaista kipsiveistos, joka pärjää parhaiten luonnonvalossa. Toisin kuin luonnonvalo, joka saa näyttämään kipsin puhtaalta ja orgaaniselta. Videoprojektorin kylmä valo sai värjätyn kipsin näyttämään räikeän kirkkaalta ja elävältä.

Kun sain videon editoitua lopulliseksi lopulta videotiedostoksi, kohdistin animaatiota kipsikappaleiden muotoon Madmapper ohjelmalla. Ohjelmalla pystyin valitsemaan videotiedosta haluamani animaation ja kohdistamaan sen kipsille. Rajasin osan animaatioista kipsi-osien erivärisiin kerroksiin ja osan animaatioista kohdistin peittämään kokonaisen kappaleen. Kun animaatiot oli kohdistettua oikeille paikoilleen, teos oli valmis. Teoksesta

muodostui toimivana kokonaisuus, jossa video ja veistos toimivat toisistaan erottamattomina. Lopullisessa teoksessa värimaailma ja muoto määräytyy veistoksen kautta ja sisältö taas videon kautta.



(kuva Iida Häkkinen)

Suurimmat vaikeudet ja kompromissit syntyivät teoksen ripustusvaiheessa. Tilan antamat rajoitteet muuttivat merkittävästi alkuperäistä ripustussuunnitelmaani, mutta olin varautunut mahdollisiin kompromisseihin jo etukäteen, niin toteutus sujui aikataulussa. Pidän myös työskentelytavasta, jossa tila tai materiaali sanelee ehdot työni toteutukselle, joten viimeisten ripustuksellisten ratkaisujen jättäminen ripustusvaiheeseen oli harkittua.

Muutoksia, joita jouduin tekemään näyttelytilassa olivat se, että teosta ei pystynyt ripustamaan seinälle reliefiksi ja se, että jouduin karsimaan kipsikappaleiden määrää viidestä kolmeen. En pystynyt ripustamaan työtä seinälle, koska Galleria Emillä oli säädökset, että gallerian siirreltäviin seiniin ei saanut porata reikiä. Kappaleiden ripustus seinään ei olisi onnistunut ilman kunnollisia ruuveja, joten tästä syystä päätin asettaa teoksen lattialle. Videoprojektorin pystyi onneksi kiinnittämään gallerian kattoon, joten animaatioiden projisointi onnistui katosta lattiaa heijastamalla. Installoimalla teoksen lattialle katsoja pystyi nyt vapaasti kiertämään teosta ja katsomaan sitä joka puolelta. Kipsiosien määrää jouduin karsimaan sen takia, koska muut galleriassa olevat teokset tulivat liian lähelle omaani. Halusin antaa teokselleni tilaa, jotta katsojat voivat kunnolla kiertää sitä. Kipsikappaleiden vähennyttyä

minun täytyi editoida animaatiovideotiedosto uudelleen, koska animaatioiden kohdistus ei enää ollut samanlainen kuin alkuperäisessä ripustussuunnitelmassa. Nämä muutokset tehtyäni olin tyytyväinen teokseen ja olen sitä mieltä, että teokseni toimii tilallisesti paremmin lattialla ollessaan, kuin reliefinä.

Teokseni ei suoranaisesti ole interaktiivisessa suhteessa katsojan kanssa, mutta jatkossa haluan kehittää teoksen ideaa niin, että siitä tulisi interaktiivinen. Haluisin, että katsoja pystyisi jättämään oman muistonsa tai ajatuksensa muiden nähtäville. Tämän pystyisin mahdollistamaan esimerkiksi siten, että yhdistäisin digitaalisen piirtopöydän videoprojektoriin, jolloin katsoja pystyisi piirtämään reaaliajassa kipsikappaleiden päälle.



6.3 jännitteet omassa työssä

Erilaiset jännitteet teokseeni syntyvät materiaalien, sisällön ja rytmillisen vaihtelun kautta. Tosistaan hyvin erilaiset mediat luovat vastakkainasettelua, jossa uusi ja vanha käsityötaito kohtaavat. Tätä olen pyrkinyt teoksessani korostamaan esimerkiksi sillä, että videonprojisointeihin syntyvät värjättyjen kipsi-osien väreistä. Myös erilaisten materiaalien tuntu on teoksessa huomattavassa roolissa. Digitaalinen kuva pehmentää rosoisen ja kovan kipsin olemusta pehmeämmäksi.

Sisällöllisiä vastakkainasetteluita teokseeni luovat uusista ja vahoista valokuvista ja piirroksista kootut animaatiot. Vanhat lapsuuden utopiat käyvät

keskustelua nykypäivän mielteiden kanssa. kokonaisuudesta muodostuu sirpalemainen kokonaisuus, josta on vaikea muodostaa yhtä tarinaa. Teoksessa erilaiset animaatiot ovat aseteltu kipsikappaleiden päälle kollaasimaisesti, jossa ne lomittuvat keskenään.

Rytmi teokseeni syntyy staattisen kipsiveistoksen ja looppaavien animaatioiden välisestä jännitteestä liikkuva kuva ja pysähtynyt muoto kohtaavat. Rytmi teokseen syntyy myös animaatioiden vuorottelun kautta. Teoksen animaatioiden kestot vaihtelevat keskenään viiden sekunnin pituisesta minuutin pituiseen animaatiolooppiin. Puolet teoksen animaatiosta pysyvät koko-ajan paikallaan, kun puolet taas vaihtelevat paikkoja keskenään.



(kuva Iida Häkkinen)

7 LOPPUPÄÄTELMÄT

Teokseni yhdistelee kuvanveistolle, videotaiteelle ja VJ-kulttuurille hyvin tyypillisiä työskentelytapoja. Näitä tapoja yhdistelemällä muodostin lopullinen videoinstallaationi.

Näen työssäni paljon samaa Tony Ourslerin teosten kanssa, sekä sisällöllisesti, että muodollisesti. Teokseni käsittelee fragmentaarisesti muodostuvaa mielenmaisemaa, jossa nykyisyys ja muistot sekoittuvat. Samalla tavalla Tony Oursler käsittelee ihmismieltä, mutta hän käsittelee sitä traumojen kautta. Ourslerin tapa käyttää videokuvaa kollaasimaisesti, muuntaa radikaalisti alkuperäisen kuvattavan kohteen muotoja. Itse olen taas rakentanut teokseni kuvamaailman erillisistä animaatioista yhdistelemällä. Jatkossa haluaisin tutkia kollaasimaista videokuvan tuottamista enemmän. Samalla tavalla haluaisin tukiä tilaa ja pyrkiä käyttämään sitä kokonaisvaltaisemmin. Kadehdin Pippilotti Ristin tapaa ottaa tila haltuun värien ja kuvan loisteella. Tulevaisuudessa haluaisin toteuttaa teoksen paljon isommassa mittakaavassa siten, että tilan lattia täyttyisi kipsille tehdyistä videoprojisoineista.

Läpivärjätty kipsi kiinnostaa minua materiaalina, koska en ole kenenkään muun kuin Vesa-Pekka Rannikon käyttävän sitä. Rannikko käyttää värjättyä kipsiä maalauksellisesti. Omassa työssäni tein kipsistä erivärisiä tasoja, joihin heijastin videokuvaa. Haluaisin kokeilla värjätyn kipsin erilaisia ominaisuuksia ja työstämistä monipuolisemmin. Tulen varmasti käyttämään kipsiä materiaalina taiteellisessa työssäni, mutta en usko, että käytän sitä enää videoprojisointi pintana. Videoprojisoinnit tarvitsevat ison kuvapinta-alan päästäkseen oikeuksiinsa ja isojen pintojen tekeminen kipsistä tuottaa paljon ongelmia sen säilytyksen, kuljetuksen ja painon kannalta. Jatkossa aion kokeilla muovin muotoilua ja sen käyttöä projisointipintana.

Oma videotyöskentelyni oli osittain samankaltaista kuin VJ-työskentely, mutta en koe teosta osaksi VJ-kulttuuria, vaan osaksi nykytaidekenttää. Olen käyttänyt teoksessani VJ:lle tyypillistä ohjelmaa Madmapperiä. Se oli hyvin hyödyllinen työväline teoksen toteuttamisessa ja mahdollistaa teoksen erilaisen versioinnin jatkossa. Pystyin sillä kohdistamaan animaatiot helposti oikeisiin kohtiin kipsikappaleilla ripustusvaiheessa. Se myös mahdollisti videoprojektorin nelikulmion kuva-alan rajaamisen kappaleiden muotoja mukailemaan. Tämä

olisi ollut hyvin vaikeaa ilman Madmapper ohjelmaa. Ilman sitä olisin joutunut editoimaan animaatiot täsmälleen oikeille kohdille videoeditointiohjelmassa, kun nyt pystyin vapaasti siirtelemään animaatioita ja muokkaamaan niiden muotoa reaaliaikaisesti.

Eroja joita näen omassa työskentelyssäni ja VJ:n työskentelyssä ovat projisointi pinnan erilaisuus, efektien käyttö ja reaaliaikaisuus. Olen käyttänyt teoksen materiaalina kipsiä, joka on painava ja hankalasti siirreltävä materiaali. VJ:t suosivat esimerkiksi kapalevyä tai kangasharsoja projisointi materiaalina, koska ne ovat kevyitä ja niistä on helppo muotoilla suuria pintoja peittäviä muotoja. En ole video materiaalia editoidessa käyttänyt erilaisten ohjelmien erikoisefektejä hyväkseni, vaan olen pyrkinyt yksinkertaistamaan animaatiot hyvin yksinkertaisiksi. Erilaisten efektien käyttö on hyvin yleistä VJ:lle. Ohjelmien efektit ovat sellaisia, joilla kuvaan pystytään vaikuttamaan reaaliaikaisesti. Tämä mahdollistaa sen, että VJ pystyy luomaan kuvamaailman paikan tapahtumapaikalla, ja muuntamaan sen tyyliä kesken tapahtuman. Itse en kuitenkaan toteuttanut teostani performanssina, jossa olisin ollut näyttely paikalla luomassa kuvamaailmaa. Minua kuitenkin kiinnostaa tutustua videoperformanssin maailmaan, jossa pystyisin olemaan suuremmissa vuorovaikutussuhteissa katsojan kanssa.

8 LÄHTEET:

Painetut lähteet:

Esa Viero, 2003, Kipsitöiden Pintakäsittely, Turku: Turun ammattikorkeakoulu

Huhtamo Erkki, 2000, Outoälyn esihistoria, eli miten eräs näyttely löysi ”lopullisen” muotonsa, Erkki Huhtamo, Outoäly- Alien Intelligence Helsinki: Kiasma, 14-24.

Mamia, Tihinen, Siukonen, Kantokorpi, Kekäläinen, Laaksonen, Kortamo, Nokkanen, Niemi, Cavén, 2010, Kuvanveisto ajassa ja tilassa, Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden Seura

Meigh-Andrews Chris, 2014, A History of Video Art, New York: Bloomsbury

Rannikko Vesa- Pekka, 2007, Terrarium Helsinki: Parvs Publishing

Saarinen Veli-Matti 2007, Äkilliset muutokset maalauksista veistoksi ja takaisin veistoksiksi, Vesa- Pekka Rannikko, Terrarium, Helsinki Parvs Publishing s.115-119

Tatsukawa Shoji 2000 – karakuri: Japanilaisten automaattien historiasta Erkki Huhtamo, Outoäly- Alien Intelligence Helsinki: Kiasma, 126-129

Tribe, Jana, 2006 New Media Art, Köln: TASCHEN

Digitaaliset Lähteet:

artnet ,31.7.2012, Interview: Tony Oursler,
<https://www.youtube.com/watch?v=JcZwa9Lr88o> haettu 27.9.2015

ACCA, Australian Centre for Contemporary Art, 20.2.2012, Pipilotti Rist Interview at ACCA, I Packed the Postcard in My Suitcase ,2011-2012,
https://www.youtube.com/watch?v=0z_-ofYzkqE haettu 5.10.2015

Annet Dekker VJ Culture, Pixelache festival 2005, 4.12.2005,
<http://www.pixelache.ac/festivals/festival-2005/vj-culture-desc> haettu 18.11.2015

Creative Applications network, 27.10.15, Kinect,
<http://www.creativeapplications.net/tag/kinect/> haettu 20.11.2015

Filmmaker IQ, 23.10.2014, 5 elements of a great Chroma key,
<http://filmmakeriq.com/lessons/5-elements-of-a-great-chroma-key/> haettu 2.12.2015

fredgreentomatoes, 8.1.2013, Tony Oursler - Gotham TV (2001),
<https://www.youtube.com/watch?v=9ZJTdv1hZBI> haettu 27.9.2015

Järvinen Jarkko, Video Jockey – installaation toteutus ja taltiointi, 23.5.2006
<https://publications.theseus.fi/bitstream/handle/10024/10624/TMP.objres.611.pdf?sequence=2> haettu 18.11.2015

Madmapper tutorials <http://www.madmapper.com/tutorials/> haettu 15.10.2015

Rara Blazej 21.3.2012 Rara Blazej on Pippilotti Rist: Pickelporno,
<https://www.youtube.com/watch?v=Jv4xVIBe38g> haettu 13.10.2015

Reverse art Channel, 1.5.2014, Tony Oursler | Art in Progress | Reserve Channel,
<https://www.youtube.com/watch?v=o-q15Qf-Q64> haettu 28.9.2015

Ricon Paul, "Oldest Sculpture" find in Morocco, BBC News 23.5.2003,
<http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/3047383.stm> haettu 15.10.2015

Southbank Centre, 18.10.2011, Pippilotti Rist in conversation,
<https://www.youtube.com/watch?v=uKR-QhjOz-o> haettu 20.10.2015

Kuva lähteet:

Kuvat, joissa ei ole kuvatekstiä ovat taiteilijan omia kuvia. Kuvat joista ei lähde merkintää ovat Miska Allosen ja Iida Häkkisen ottamia valokuvia.

<https://www.flickr.com/photos/kh1979/3132782419> kuva nro 3. haettu 15.12.2015

hawthorn 2015 <https://vimeo.com/121133760> kuva nro 8. haettu 15.12.2015

Ingrid melano, Horst Und Edeltraut

<http://www.horstundedeltraut.com/2012/09/pipilotti-rist-spear-to-heaven/>
kuva nro 7. haettu 15.12.2015

http://www.lehmannmaupin.com/artists/tony-oursler/news/402/artist_installation#8 kuva nro 2. haettu 15.12.2015

mjstorch 1.12.2011 <http://mjsdigiart.umwblogs.org/2011/12/01/nam-june-paik-stephen-vitiello-john-blatter/> kuva nro 5. haettu 15.12.2015

http://www.tonyoursler.com/individual_work_slideshow.php?navItem=work&workId=287&startDateStr=Jan.%2029,%202015&subSection=Installations&allTextFlg=true&title=template/variant/friend/stranger#!prettyPhoto kuva nro 6.
haettu 10.5.2016

UC Berkeley's center for media http://atc.berkeley.edu/bio/Marie_Sester/ kuva nro 4. haettu 15.12.2015

<http://www.vesapekkarannikko.net/works-sculpture.php?id=87> kuva nro 1.
haettu 10.5.2016