

Saimaan ammattikorkeakoulu
Liiketoiminta ja kulttuuri Imatra
Kuvataiteen koulutusohjelma
Muu taide

Lauri Heinonen

Havainto ja todellisuus

Opinnäytetyö 2013

Tiivistelmä

Lauri Heinonen

Havainto ja todellisuus, 17 sivua

Saimaan ammattikorkeakoulu

Liiketoiminta ja kulttuuri Imatra

Kuvataiteen koulutusohjelma

Muu taide

Opinnäytetyö 2013

Ohjaajat: kuvataiteilija Denise Ziegler, taidekriitikko Hannu Castrén

Opinnäytetyön taiteellinen osuus on museotilan seinälle heijastettavasta projisoinnista koostuva videoinstallaatio. Projisointi on rajattu kahteen vierekkäiseen ruutuun, joista toinen esittää nopeita, kaoottisia väripintoja ja toinen harmaassa havaitsemattomassa tilassa liikkuvia hahmoja. Lopussa molempien ruutujen videot vaihtuvat muokkaamattomiin videopätkiin istujasta puoliurbanissa maisemassa. Ennen videon päättymistä projisoinnin eteen kävellyttä henkilöä kuvaava musta siluetti astuu kuvaan.

Kirjallisessa osuudessa kerrotaan tekijän teknisestä prosessista ja kirjallisista vaikutteista. Lisäksi tekstissä käsitellään kirjoittajan filosofisia näkemyksiä ja pohditaan installaatiolle tärkeitä ominaisuuksia.

Itse teoksessa käsiteltiin useita vastakkainasetteluja, joista huomattavimpia ovat värien ja harmaan kontrasti sekä esittävä ja ei-esittävä liike. Erilaisten rinnastuksien avulla pyrittiin viittaamaan todellisuuteen sekä teoksen sisäisenä tarinana, että sen ulkoisena ympäristönä ja vuorovaikutuksena katsojaan.

Asiasanat: todellisuus, videoinstallaatio, tyhjyys

Abstract

Lauri Heinonen

Perception and Reality, 17 pages

Saimaa University of Applied Sciences

Faculty of Business and Culture, Imatra

Degree Programme in Fine Arts

Other Arts

Bachelor's Thesis 2013

Instructors: Denise Ziegler, Visual Artist, Hannu Castrén, Art Critic

The artistic work for the thesis is a video installation, which consists of a projection on a wall in a museum space. The projection is framed to form two horizontally aligned rectangles, one of which depicts fast, chaotic colour surfaces and the other that portrays moving figures in grey undefined space. In the end both videos change into unedited clips of a person sitting in a semi-urban environment. Before the video ends a black silhouette steps into the frame representing a person walking in front of the projection.

The thesis recounts the artist's technical process and literary influence. In addition it discusses the writer's philosophical views and ponders upon the key elements of an installation.

The work itself presented several juxtapositions, the most noticeably with the contrast between grey and colour and with the figurative and nonfigurative movement. Various comparisons in the work attempted to refer to reality both as the inner narrative of the work and as its effect on its environment and interactivity with the viewer.

Keywords: reality, video installation, emptiness

Sisältö

1 Johdanto	5
2 Teoksen yleinen tarkastelu	6
3 Työskentelyprosessin tekniset lähtökohdat ja teoksen alkuosan toteutus	6
4 Teoksen alkuosan käsitteelliset lähtökohdat ja kontekstit	8
4.1 Havainto ja todellisuus.....	8
4.2 Sommittelulliset ratkaisut ja värinkäytön merkitykset	9
4.3 Glitch-taiteen tekniikat	10
4.4 Liike	10
5 Teoksen loppuosa.....	11
5.1 Loppuosan lähtökohdat ja motiivi	11
5.2 Ongelma teoksen puutteellisessa sidoksessa paikkaan ja aikaan	12
5.3 Siluettihahmo ratkaisuna ongelmaan ja sen käsitteelliset yhtymäkohdat eri konteksteissa.....	13
6 Yhteenveto ja pohdinta	15
Kuvat	16
Lähteet	17

1 Johdanto

Opinnäytetyöni *Havainto ja todellisuus* on videoinstallaatio, joka koostuu yhdestä seinälle heijastetusta kahteen videoruutuun rajatusta projisoinnista. Suunnittelen esittäväni teoksen museo- tai galleriatilassa toistuvana videona heijastettuna noin huoneen korkeuden keskitasoon ulottuvalle korokkeelle asetetulta projektorilta.

Työskentelyni lähtökohtana toimivat erilaiset videonmuokkaustekniikat. Lisäksi pohdin teoksen sijoittamista tilaan sekä mahdollisen teoksen ja katsojan välisen vuorovaikutussuhteen luomista.

Temaattisesti käsittelen teoksessani ihmisen suhdetta todellisuuteen hänen kokemansa havainnon kautta. Muita teoksen kuvakielen sivuamia aiheita ovat liikkeeseen ja väriin perustuva vastakkainasettelu sekä tyhjyys.

Opinnäytetyöni kirjallisessa osuudessa käyn läpi teokseni konkreettiset osat ja kerron teoksen toteutuksesta ja työskentelyprosessista. Kirjoitan myös teoksen eri osien käsitteellisistä lähtökohdista, inspiraation lähteistä ja ulkopuolisista vertailukohteista.

2 Teoksen yleinen tarkastelu

Jaan teoksen tässä tarkastelussa ajallisesti kuva-aiheidensa mukaan alku- ja loppuosaan. Lisäksi viitataan tästedes teoksen kahteen erilleen rajattuun video-ruutuun vasempana ja oikeana puoliskona.

Teoksen alkuosan aikana vasen puolisko esittää useiden tunnistettavien tai tunnistamattomien kuva-aiheiden tiheään vaihtuvaa ja kuvallisesti pirstoutunutta liikettä. Vastakohtana vasemman puoliskon voimakkaille ja kirkkaille väreille oikea puolisko näyttäytyy suurimman osan ajasta pelkkänä harmaana pintana, johon ilmestyvät hahmot pyrkivät eri tilanteiden kautta antamaan vaikutuksen erilaisista tiloista, perspektiiveistä ja syvyydestä.

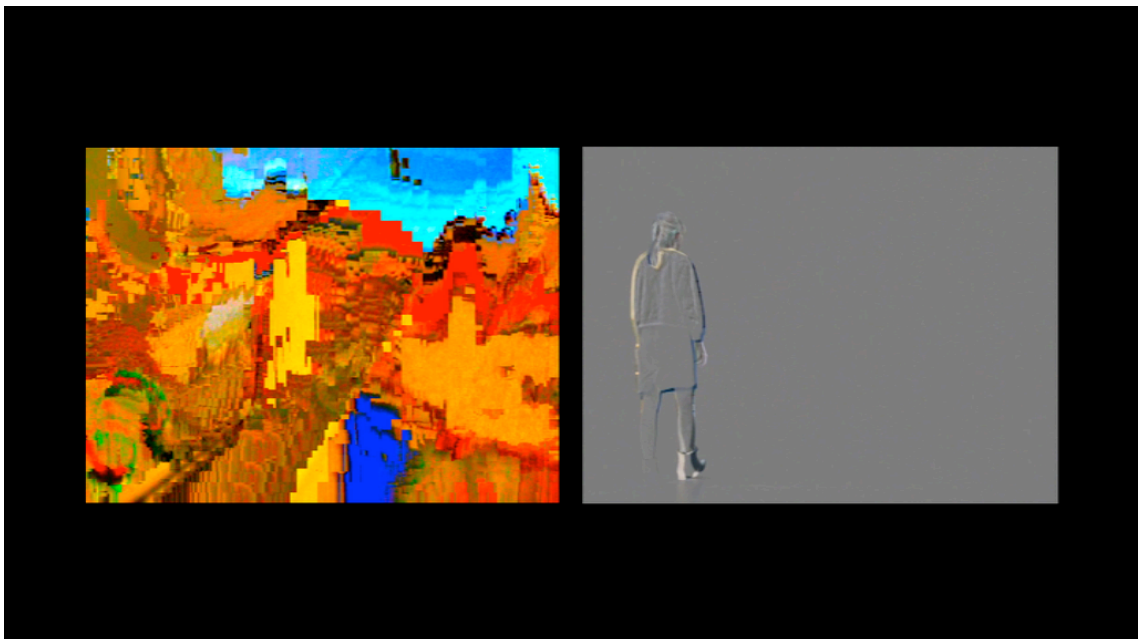
Teoksen huomattavasti lyhyemmässä loppuosassa sekä vasen että oikea puolisko esittävät samaa kuvallisesti muokkaamatonta videota, jossa kaupungin puistotien penkillä istuu henkilö, jota ympäristön sekä taustan ihmisten ja autojen liikkeet ympäröivät. Teoksen lopussa kuvaan ilmestyy musta siluettihahmo, joka pyrkii kiinnittämään katsojan huomion videon luomasta näennäistodellisuudesta takaisin näyttelytilanteeseen.

3 Työskentelyprosessin tekniset lähtökohdat ja teoksen alkuosan toteutus

Koko opinnäytetyöhöni johtanut prosessi alkoi tavallaan jatkumona edellisestä työskentelystäni noin vuosi ennen opinnäytetyön valmistumista ollessani vaihtopisikelemassa Englannissa. Olin tuolloin hyvin kiinnostunut liikkeestä ja performatiivisen toiminnan esittämisestä videolla. Erääseen työhöni kuvasin monia paikallaan pysyviä otoksia käsivarakameralla ja liitin niiden päälle yksittäisiä puoliläpinäkyviä still-kuvia samasta tilanteesta korostaakseni kuvaajan omaa liikettä.

Tuolloin tein myös ensimmäiset videot, joissa muutin toisen videokerroksen värit negatiivisiksi, niin että kerrosten vastakkaiset värit kumosivat toisensa ja tuottivat pelkän tasaisen neutraalin harmaan pinnan. Tätä saattoi edelleen työstää niin, että asettaessa saman videon alkamaan eri kerroksilla aavistuksen eri kohdasta, lopputuloksesta pystyi havaitsemaan liikkeen staattisen ympäristön sekä liikkuvan objektin värien yhdistelmänä.

Idean kehittyessä aloin pohtimaan aiemmin paljon kokeilemieni videotiedostojen korruptoinnin yhdistämistä jotenkin edellä kuvailtuun tekniikkaan. Tahallinen kuva-, ääni-, video- tai muiden tiedostojen korruptointi perustuu tiedoston muodostavan koodin muokkaamiseen ja sen hyväksikäyttämiseen. Tähän on erilaisia keinoja, joista erityisesti mainittakoon työssä paljon käyttämäni videotiedostojen pakkaamisprosessiin perustuva *datamosh*-tekniikka.



Kuva 1. Ote teoksen alkuosasta

Sain lopulta idean rakentaa näistä kahdesta tekniikasta vastakkainasettelun, joka perustuisi lähinnä liikkeeseen ja väriin (Kuva 1). Halusin luoda räikeävärisen parin kontrastiksi harmaalle videolle ja jakaa ne myös keskenään liikkeen erilaisiin esittävyysasteisiin, joihin palaan myöhemmin luvun 4 lopussa.

4 Teoksen alkuosan käsitteelliset lähtökohdat ja kontekstit

Vaikka koko työskentelyprosessi lähti alkujaan liikkeelle puhtaasti teknisistä kokeiluista, pyrin teoksen toteutuksessa pohtimaan ja perustelemaan erilaisia esitystapoja tiettyjen kantavien teemojen kautta. Myös puhtaan intuition tai teknisten rajoitusten saneleman pakon edessä tehtyjä päätöksiä on prosessin aikana syytä kyseenalaistaa ja tarkastella saadakseen käsityksen niiden tarpeellisuudesta ja mahdollisista vaihtoehtoisista ratkaisuista.

Kovin yleismaailmalliseen metafyyseen ja epistemologiseen pohdiskeluun pohjautuvasta aiheestaan huolimatta olen käyttänyt teoksessa paljon henkilökohtaiseen mieltymykseen perustuvia symboleja, ja se pohjautuu hyvin pitkälle omaa maailmankatsomustani vastaaviin näkökulmiin. Käyn seuraavaksi läpi muutamia teoksen kannalta olennaisia käsitteitä ja merkitysketjuja.

4.1 Havainto ja todellisuus

Patricia S. Churchland (2004, 157–180) toteaa kirjassaan *Neurofilosofia (Brain-wise. Studies in Neurophilosophy)* ihmisen olevan tietoinen vain murto-osasta aisteillaan havaitsemistaan ärsykkeistä. Hän jatkaa erittelemällä monenlaisia luonnollisia ja kokeellisia tilanteita, joissa tiedostamattomat aistiärsykkeet vaikuttavat käsityksemme todellisuudesta. Eräässä hänen kuvailemistaan koetilanteista tietoisuutta pohditaan ihmisen näköhavaintoon vaikuttavan binokulaarisen kilpailun kautta, jota tutkitaan esittämällä koehenkilön kummallekin silmälle keskenään erilaiset näköärsykkeet.

Kaikki edellä mainittu tutkimus aistielinten suorittamasta havaintojen keräämisestä ja niiden suodattumisesta ihmisen omakohtaiseksi todellisuuskokemukseksi kuvaa mielestäni hyvin omaa tulkintaani opinnäytetyöni alkuosan merkityksestä. Tulkinnassani alkuosan kaoottisen vasemman puoliskon voi nähdä vastaavan eräänlaista suodattamatonta kaikkien kerättyjen aistihavaintojen virtaa, jota ihmisen todennäköisesti olisi mahdotonta käsittää tietoisesti samaan

aikaan. Minimalistisemmän oikean puoliskon taas voi sanoa esittävän aistijärjestelmien tehtävää ympäristöstä ja ihmisestä itsestään saatavien tietojen kerääjinä tai vaihtoehtoisesti muutamien yksittäisten aistihavaintojen joukkoa koko todellisuuskokemuksen yhdistelmästä irrotettuna.

Koko teoksen olennainen pääajatus on omaan filosofiseen maailmankatsomukseeni perustuva uskomus siitä, että jossain havaintokykymme ulkopuolella kenties on jokin täysin ominaisuudeton olemassaolon taso ja että kaikki meidän havaintomme tämän niin kutsumamme todellisuuden ominaisuuksista ja niille määrittelemämme käsitteet ovat alunperin sattumalta syntyneiden itseään toistavien järjestelmien aiheuttamaa harhaa välittömästä kokemisesta. Itseään toistavilla järjestelmillä tarkoitan sekä geneettisen eli luonnon lainalaisuuksiin perustuvan että memeettisen eli idea- ja aatemaailman lainalaisuuksiin perustuvan evoluution muodostamia rakenteita, kuten kehitystämme ihmislajina, aistijärjestelmämme hioutumista nykyiseen muotoonsa, kieltämme ja kulttuuriamme. Mielestäni kaikille noille rakenteille muokkautunut tarkoitus on johtanut subjektiiviseen illuusioon jotain ulkoista maailmaa määrittelevistä ominaisuuksista.

4.2 Sommittelulliset ratkaisut ja värinkäytön merkitykset

Saatuani idean teoksen loppuosan kahdesta identtisestä videoruudusta tiedostin, että puoliskojen täsmällinen synkronointi useammalla kuin yhdellä projektorilla tulisi olemaan pelkkään DVD-soittimeen ja projektoriin perustuvalla laitteistolla käytännössä lähes mahdotonta. Koska kuitenkin koin teoksen kannalta oleellisemmiksi piirteiksi puoliskojen erilaisen rinnastuksen alussa ja lopussa ja samalla niiden täydellisen synkronisaation, enkä toisaalta ollut niinkään kiinnostunut niiden tilallisemmasta asettelusta, tyydyin tähän. Puoliskojen horisontaaliseen järjestelyyn päädyin, koska halusin molempien elementtien olevan tasarvoisessa suhteessa toisiinsa. Rajattujen ruutujen 4:3 ja koko projisoinnin 16:9 kuvasuhteisiin päädyin käyttääkseni suurimman mahdollisen kuvapinta-alan.

Monia yleisiltä ominaisuuksiltaan neutraaleja, keskiarvoa, passiivisuutta tai tyhjyyttä kuvaavia symboleja, kuten harmaata tai nollaa, saatetaan helposti arkikielessä ja -ajattelussa käyttää puhtaasti negatiivisina määreinä. Henkilökohtaisesti minulle ne kuitenkin edustavat usein neutraalia tasapainoa ja objektiivisuutta.

Enemmän tai vähemmän sattumanvaraisten ja alati vaihtuvien räikeiden väripintojen koen suhteessa harmaaseen kuvastavan perimmäistä epätietoisuutta ja epävarmuutta, herkeämätöntä muutosta, pysymättömyyttä ja useiden toisistaan poikkeavien näkökulmien yhteen liittymistä. Eräänlaisena käsitteellisenä esikuvana teoksen alkuosan vasemmalle puoliskolle olen monesti ajatellut Neil Gaimanin (1994) kirjoittamissa *The Sandman* -sarjakuvissa esiintyvän Delirium-hahmon, joka sarjassa usein kuvataan kirjaimellisesti asiayhteyksiin kuulumattomien sattumanvaraisuuksien ja kaoottisen eklektisyyden henkilöitymäksi.

4.3 Glitch-taiteen tekniikat

Toisessa luvussa kuvailemani tiedostojen korruptointi kuuluu vielä melko vakiintumattoman, mutta hiljalleen laajempaan tietoisuuteen nousseen Glitch-taiteen pääasiallisiin tekniikoihin. Esteettisen mieltymykseni takia haluan usein sisällyttää vastaavien tekniikoiden tuotoksia osaksi töitani, vaikka en täysin uskokaan niiden määrättömään kestämiseen vain omana itsenään.

Glitch-taide on usein viihde-elektronisissa laitteissa ilmentyvien tavanomaisesti virheiksi luokiteltujen digitaalisten vääristymien esilletuomista ja esteettistä arvostusta. Sen tekniikat ja teknisinä innoittajina toimivat ilmiöt vaihtelevat puutteellisesta tai järjestelmänvastaisesta ohjelmoinnista monenlaisiin laitteistoviikoihin. Tuloksena syntyneille kuville tunnusomaisia piirteitä ovat kuvaelementtien epäsymmetrinen toistuminen ja osittain sattumanvarainen sekä pirstoutunut uudelleenjärjestäytyminen. Niitä voidaan tyyllillisesti verrata moniin 1900-luvun alun taidesuuntauksiin, kuten kubismiin, futurismiin ja dadaan. (Donaldson 2011.)

4.4 Liike

Aina koettaessani sanallisesti havainnollistaa alkuosan vastakkainasettelun kahta erilaista liikettä, huomaisin hyödylliseksi erottaa ne termeillä "määrittelevä liike" ja "määrittelemätön liike". Mielestäni oikeanpuoleisen videon ja siinä käytetyn tekniikan ehdottomasti kiinnostavin ominaisuus on, ettei katsoja voi havaita kuvassa esiintyvää tilaa suoraan. Kuvaan liikkuvan toimijan tai objektin pitää esittää se hänelle. Liike siis määrittelee. Se luo tasaiseen pintaan vaikutelman syvyydestä ja erilaisista rakenteista.

Vastapainoksi halusin toiseen videoon liikettä, joka olisi enimmäkseen määrittelmätöntä ja jonka voisi havaita koostuvan useista ei-esittävästä elementeistä ja pinnoista. Kuten edellä on jo mainittu, tämän liikkeen luoneelle glitch-tekniikalle ja futuristeille voidaan vetää yhteyksiä, minkä takia lainaan osaa heidän 1910 julkaistusta teknisestä manifestistaan:

Sillä kaikki liikkuu, juoksee, muuttuu äkkiä toiseksi. Mikään ääriiviiva ei jatkuvasti pysy samana, se ilmaantuu ja katoaa alati. Koska kuva säilyy silmämme verkkokalvolla, liikkuva esine muuttuu suureksi määräksi toisiaan seuraavia kuvia, kuin värähdyksiksi eri paikoissa. Tämän mukaisesti hevosella on kaksikymmentä jalkaa, ei suinkaan neljää, ja niiden liikkeet ovat kolmikulmaisia. (Boccioni ym. 1910, 100.)

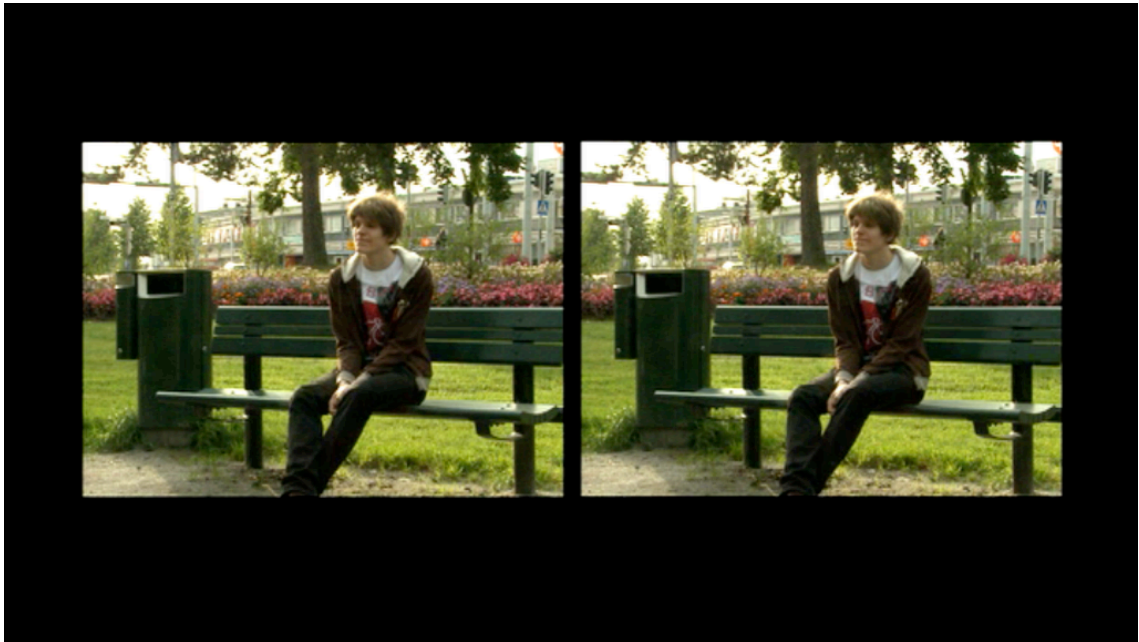
Liike kaikissa sen ilmenemismuodoissaan on mielestäni videotaiteen keskeinen tutkimuksen kohde. Lisäksi liike kuvastaa todellisuuskokemuksen kannalta olennaista suhdetta. Liike on tilan muutosta ajassa ja ajan muutosta tilassa.

5 Teoksen loppuosa

5.1 Loppuosan lähtökohdat ja motiivi

Tiesin jo hyvin varhaisessa vaiheessa, ettei pelkkä kerronnallisesti staattinen esitys olisi minulle riittävä. Halusin rytmittää videota tuomalla siihen jonkin poikkeavan käänteen. Vähitellen minua alkoi kiinnostaa muokkaamattoman videotoksen liittäminen teoksen loppuun, mikä kuvastaisi aiempien videoiden esittämän havaintoprosessin sijaan itse todellisuuskokemuksen illuusiota.

Ajatus, joka lopulta jäi elämään, oli kuvata etualalla jotain hetkellisesti näennäisen tarkoituksetonta ja kiireetöntä kokijaa julkisessa tilassa, jossa eräänlainen todellisuuden illuusion vääjäämätön tapahtuminen olisi alati läsnä taustan ympäristössä ja muiden ihmisten pienissä liikkeissä (Kuva 2). Tarkoituksena oli välittää tunne sellaisesta todellisuudesta, joka tapahtuu jossain ulkopuolella pääsemättömästi riippumatta siitä, miten omakohtainen havainnoitsija vuorovaiuttaa sen kanssa.



Kuva 2. Ote teoksen loppuosasta

Minua myös viehätti ajatus saman videon toistamisesta molemmissa puoliskoissa. Se jakoi videot yllättäen täysin samanarvoiseen asemaan tuoden esille objektiivisuuteen pyrkivää yhdenarvostamista ja korostaen loppuosan erilaisuutta teoksen alkuosan kanssa.

5.2 Ongelma teoksen puutteellisessa sidoksessa paikkaan ja aikaan

Margaret Morse (1992, 111–114) erottaa artikkelissaan *Videoinstallaation taide: ruumis, kuva ja välitila* (*Video Installation Art: The Body, the Image and the Space-in-Between*) presentatiivisen taiteen representatiivisesta. Jälkimmäisen taidemuodon kerrotaan luovan omilla säännöillään toimivan yksittäisen ja rajatun tilan, johon katsoja uppoutuu sisälle. Esimerkkeinä tästä mainitaan perinteinen valokuva ja elokuva. Presentatiivisessa taiteessa, josta mainitaan 60-luvulla suurempaa suosiota saavuttaneet happening, performanssi, käsitetaide, keho-taide, maataide sekä installaatio, tärkeäksi piirteeksi kuvaillaan kävijän ajallinen ja paikallinen läsnäolo ja vuorovaikutus teoksen kanssa.

Työskentelyn edetessä aloin kokemaan ongelmaksi videon ulkopuolisuuden suhteessa katsojaan. Etenkin ihmisen henkilökohtaiseen havaintoon perustuvaa todellisuuskokemusta käsittelevässä teoksessa oli hyvin puutteellista, jos se ei mitenkään viitannut katsojan omaan todellisuuskokemukseen.

Ratkaistakseni ongelman keskustelin ihmisten kanssa, kuuntelin ehdotuksia ja pohdin itsenäisesti monenlaisia esitystapoja, jotka asettaisivat projisoinnin enemmän sidoksiin tilan kanssa. Kaikki ratkaisut tuntuivat aina kuitenkin liian ulkopuolisilta ja asiaankuulumattomilta. Ne eivät tuoneet teokseen mitään uutta, ja niiden ainut funktio tuntui usein olevan pelkkä tilan haltuunotto.

5.3 Siluettihahmo ratkaisuna ongelmaan ja sen käsitteelliset yhtymäkohdat eri konteksteissa

Lopulta lukiessani Kimmo Pasasen (2008, 151–196) muun muassa japanilaista *zenga*-mustemaalausta käsittelevää kirjaa *Tyhjyys itämaisessä ajattelussa ja taiteessa* sain idean videon yli kävelevästä siluetista (Kuva 3). Zenbuddhalaisuudessa todellisuus on ajateltavissa kaikkeutena, joka sisältää kaikki maailman ominaisuudet, mutta on itsessään ominaisuudeton. Pasanen myös kertoo Darumana tunnetusta Bodhidharma-nimisestä munkista, jonka kuvaa ei zen-piirroksissa käytetty muotokuvana, vaan tiettyjen ominaisuuksien symbolina. Näin ollen projisoinnin tyhjästä valosta koostuva muoto sekä viittaisi zenbuddhalaisen todellisuuden ominaisuudettomuuteen että sitoisi sen tilaan merkkinä projisoinnin ohi kävelevästä, joskin olemattomasta, hahmosta.

Siluettihahmolle löytää helposti käsitteellisiä yhteneväisyyksiä myös länsimaisesta filosofiasta Platonin luolavertauksesta, jonka vankeihin Margaret Morsekin (1992, 112, 118) viittaa artikkelissaan useampaan otteeseen kuvaillessaan katsojien asemaa representatiivisten taidemuotojen tarkastelussa. Luolavertaus perustuu ajatusleikkiin koko elämänsä ajan luolaan kahlittujen ihmisten oletuksista, että heidän seinällä näkemänsä varjot ovat todellisten asioiden oikeita olemuksia (Platon 1972, 309–315). Teoksen siluettilei ei sen esitystilasta tosin löydy identtistä vastinparia, joten palaamme taas todellisuutta vastaavan tyhjyyden käsitteeseen.



Kuva 3. Loppuosassa esiintyvä siluettihahmo

Myöhemmin koin ideassani myös paljon yhtymäkohtia helsinkiläisen mediataiteilijan Paula Lehtosen näyttelyn *#0000FF is the new #000000* kanssa. Näyttelyn kahdesta installaatiosta ensimmäinen perustui sinisessä tilassa kuvattavaan *blue screen*-tekniikkaa hyödyntävään videoon, johon katsoja saattoi itse kävellä virtuaalisesti sisään. Toinen, ilmeisesti digitaalisen laitteiston signaalittomuutta kuvaava teos *Sininen neliö valkoisella / blue square on white* koostui sinisestä videoprojisoinnista valkoisella seinällä, jonka eteen saattoi kuitenkin kävellä heijastaen oman siluettinsa projisoinnin päälle. Näyttelylausunnossaan Lehtonen (2013) kirjoittaa sinisestä uutena tyhjyytenä ja kertoo näyttelyn pyrkivän rakentamaan sekä rajoja että risteämiskohtia fyysisen ja digitaalisen todellisuuden välille.

Loppuyhteenvetona mainittakoon, että siluetti saattaa ajaa katsojan vuorovaikeuttamaan itse teoksen kanssa ja tarjoaa mielestäni tyydyttävän ratkaisun aiemmin esitettyyn ongelmaan. Tekemällä katsojan tietoiseksi ympäristöstään se auttaa rikkomaan teoksen presentatiivisesta installaatiosta erottavan neljännen seinän.

6 Yhteenveto ja pohdinta

Vaikka tunsin jo melko varhaisesta vaiheesta lähtien omanneeni erittäin selkeän vision opinnäytetyön toteuttamisesta, huomasin sen silti kehittyvän hieman prosessin myötä. Pyrin tunnistamaan mahdolliset tekniset rajoitukset ja toteutuksessa sekä idean toimivuudessa mahdollisesti vastaantulevat ongelmat mahdollisimman ajoissa ja yritin niiden avulla ohjata keskustelua. Silti teoksen sanallinen käsitteellistäminen oli yllättävän vaikeaa.

Kuten jo aiemmin mainitsin, olin tyytyväinen teoksen installaatioluonnetta parantavasta ratkaisustani. Tuntui vain, etten pystynyt hyödyntämään sen koko potentiaalia, koska se olisi alkanut irtautua liiaksi jo omaksi teoksekseen.

Kuvat

Kuva 1. Ote teoksen alkuosasta, s. 7

Kuva 2. Ote teoksen loppuosasta, s. 12

Kuva 3. Loppuosassa esiintyvä siluettihahmo, s. 14

Lähteet

Boccioni, U. ym. 1910. Futuristimaalarien manifesti. Teoksessa Pierre, J. Maa-
laustaiteen historia 26: Futurismi ja Dadaismi. Helsinki: Ex Libris, 100–104.

Churchland, P. 2004. Neurofilosofia. Helsinki: Terra Cognita.

Donaldson, J. 2011. Glossing over Thoughts on Glitch. A Poetry of Error.
<http://artpulsemagazine.com/glossing-over-thoughts-on-glitch-a-poetry-of-error>,
Luettu 21.3.2013

Gaiman, N. 1994. The Sandman: Brief Lives. New York: DC Comics.

Lehtonen, P. 2013. #0000FF is the new #000000 Media Art Installation 20.2 -
10.3.2013. Näyttelylausunto. Helsinki: Galleria Jangva.

Morse, M. 1992. Videoinstallaation taide: ruumis, kuva ja välitila. Teoksessa
Minna Tarkka. (toim.) Video taide media antologia. Helsinki: Taide, 108–122.

Pasanen, K. 2008. Tyhjiys itämaisessä ajattelussa ja taiteessa. Helsinki: Teos.

Platon 1972. Valtio. Helsinki: Otava.