


# AJATON LÄSNÄOLO:

*Time slice* -tekniikka taiteellisen ilmaisun keinona

Anna Björklund

Opinnäytetyö  
Tampereen ammattikorkeakoulu  
Kuvataiteen koulutusohjelma  
Toukokuu 2015

 TAMPEREEN  
AMMATTIKORKEAKOULU  
*Tampere University of Applied Sciences*

## TIIVISTELMÄ

Toteutin opinnäytetyöteokseni käyttäen *time slice* -tekniikkaa, joka pysäyttää ajan ja liikkuu pysähtyneen hetken sisällä. Rakensin kierrätysmateriaaleista, pahvista ja metallista, kameroita jolla kuvata teokseni. Tekniikka oli hidasta ja haastavaa – mitä halusin sillä saavuttaa?

Tutkin tekniikan käyttötarkoituksia kirjallisessa opinnäyte työssäni, Ajaton Läsnaölo: time slice -tekniikka taiteellisen ilmaisun keinona. Lähestyn aihetta Liisa Lounilan teosten, 'Popcorn'(2002), 'Flirt'(2003) ja 'Play'(2004), kautta sekä oman opinnäytetyöteoksen '00:00', avulla. Pohdin mitä time slice - tekniikka mahdollistaa näissä teoksissa ja millaisia aikakäsitteitä sillä luodaan.

Avainsanat: time slice, videotaide, neulanreikäkamera, aikakäsite

## ABSTRACT

In my Fine Art BA -work I used the *time slice* technique, which separates time and space from each other, to film people in abstract forms. The work was filmed with self made pinhole cameras made from recycled materials. The process in all, was slow and difficult - what did I want to accomplish with it?

Artist Liisa Lounila has used the method to create experimental studies on time and space. How does the method actually work and what kind of time and space does it capture? In this thesis work, the Timeless Presence: time slice art, I will examine her work and the possibilities and purpose of using the time slice technique.

Keywords: time slice, video art, pinhole photography, concept of time

## SISÄLLYS

### 1. JOHDANTO

### 2. TIME SLICE

- 2.1 Time slice -tekniikan kuvaus
- 2.2 Historia
- 2.3 Spiraalinen aikakäsite

### 3. TIME SLICE -TEKNIIKAN KÄYTTÖTAPOJA

- 3.1 Kaupallinen käyttö
- 3.2 Digitaalinen ja analoginen time slice

### 4. LOUNILA: Popcorn, Flirt ja Play>>

- 4.1 Epälineaarinen aika
- 4.2 Nuoruuden säilöminen
- 4.3 Ajan manipulaatio

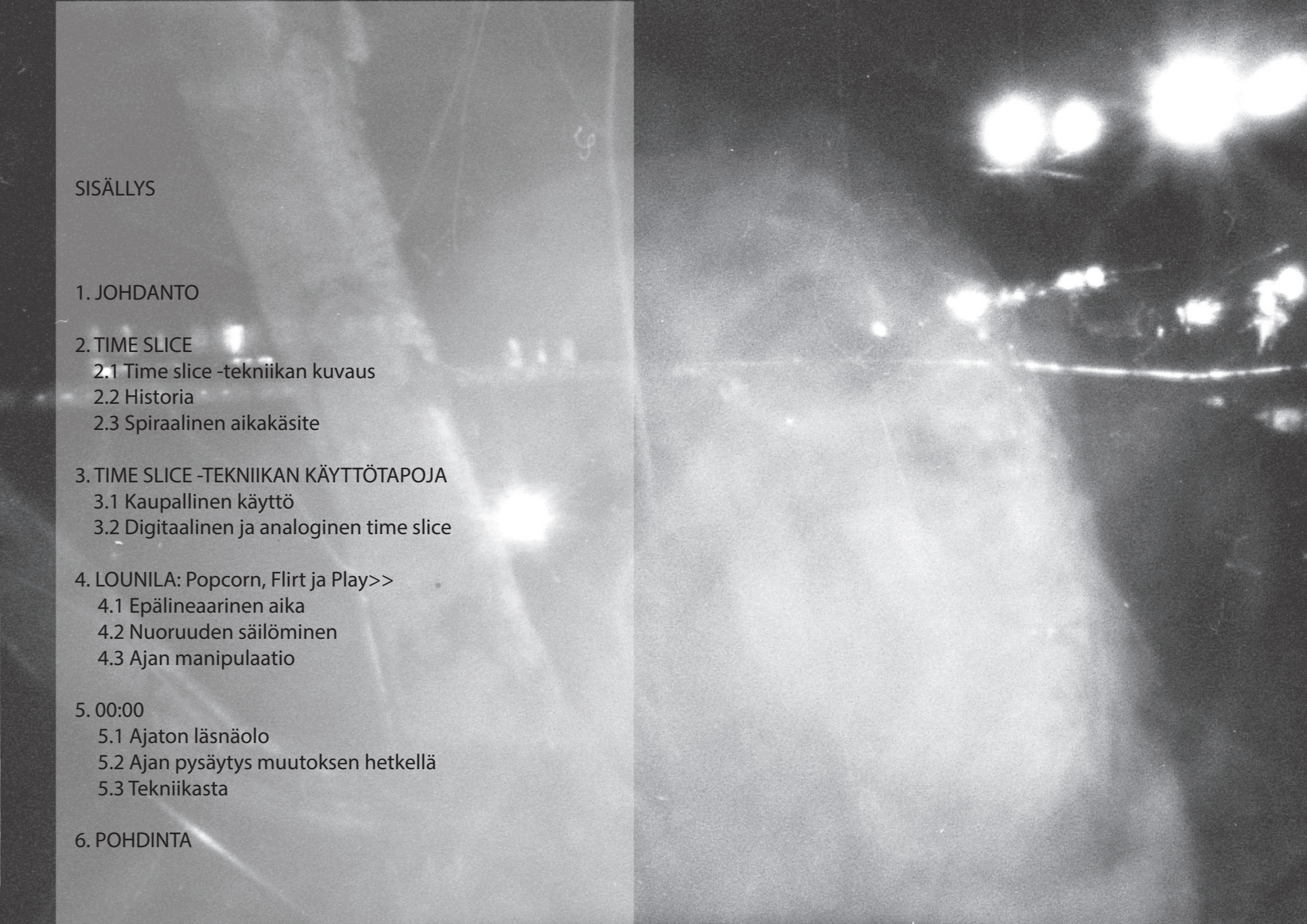
### 5. 00:00

- 5.1 Ajaton läsnäolo
- 5.2 Ajan pysäytys muutoksen hetkellä
- 5.3 Tekniikasta

### 6. POHDINTA



Prosessikuva, 00:00 (2015)



## 1. JOHDANTO

Aikaa tulkitaan eri kulttuureissa eri tavoin. Itämaisessa kulttuurissa aika nähdään usein kehämäisenä, kun taas länsimäisessä ajattelusamme aikaan suhtaudutaan lineaarisesti.

Mikä ikinä onkaan oma suhtautumisemme aikaan, koitamme tallentaa sitä eri menetelmin. Onhan aika arvokkainta mitä meillä on. Tiedämme aikamme olevan rajallista, ellemme ajattele olevamme kuolemattomia. Filosofi Eero Ojanen kirjoittaa teoksessaan ‘Ajan Filosofia’ (2007: 13):

“Aika on ihmisen ajallisuutta ja ihmisen tietoisuutta omasta ajallisuudestaan. Ihminen tietää äärellisyytensä, aikansa rajallisuuden, siis oman kuolevaisuutensa. Ihminen rientää itsensä edellä kohti kuolemaa. Tämä voi kuulostaa mahtipontiselta tai liian surumieliseltä, mutta tässä yhteydessä se on vain yksinkertainen totuus. Eihän ihminen koko ajan kuolemaansa ajattele, mutta olennaista on, että hän tietää oman aikansa loppuvan joskus. Tätä tietoisuutta sanotaan yleisesti juuri ihmiselle olennaiseksi ominaisuudeksi.”

Tiedämme siis olevamme ajallisia ja ajan olevan katoavaa. Koitamme tallentaa niitä katoavia ajan hetkiä fyysiseen muotoon, tavoitteenamme säilyttää siitä pieniä palasia, joihin palata uudelleen, tai joita voimme esittää myöhemmille jälkipolville.

*Time slice* -tekniikkaa voidaan käyttää aparaattina joka pysäyttää ajan ja tallentaa hetken kuvainnolliseen purkkiin, josta se voidaan ottaa esille ja tarkastella eri kulmista. Tämä ajan tallentamisen tapa tuo meille uudenlaisen mahdollisuuden tutkia aikaa ja sen hetkiä tavalla, joka ei ilman time slice aparaattia olisi mahdollista. Tutkimuskysymyksemi ovat: miten tuo aparaatti toimii ja minkälaista aikaa sen avulla voidaan tallentaa. Tutkin kuvataiteilija Liisa Lounilan tahattoman populaarikulttuurillista nuoruuden ja jännittyneen ajan tallennusta, sekä pohdin oman opinnäytetyöteokseni kautta mihin muuhun tekniikkaa voi käyttää.

Opinnäytetyöteoksessani 00:00 (osat I & II) ikuistin ihmisiä muutoksessa, purkittaen ajan hetkellä, jossa ihmisen muoto ei ole selkeälinjainen. Time slice aparaatti toimi työskentelyssäni ihmisen muutoksen ja abstraktin muodon esittämisvälineenä. Rakentamieni neulanreikäkameroiden käyttö, joilla sain tehtyä time slice -elokuvaa, ei ollut yksinkertaista. Pahvilaatikkokameroiden ja filmin kanssa työskentely loi omat haasteensa, mutta antoi vastineeksi jotain konkreettisempaa kuin helppo digitaalinen ja automatisoitu vaihtoehto.



Kuva: Etienne-Jules Marey, Cheval Blanc Monté, 1886 (wikipedia.org)

## 2. TIME SLICE

### 2.1 TIME SLICE -TEKNIIKAN KUVAUS

Time slice, joka tunnetaan myös nimellä *bullet time*, *temps mort*, *virtual camera*, *timetrack* tai multicam on kuvaustekniikka, joka erottaa liikkeen ja ajan toisistaan. Kuvauskohteen ympärille asetetaan kameroita, joilla otetaan kuva kohteesta samaan aikaan. Yhteen ottoon käytetään usein montaa sataa kameraa. Efekti tuottaa ennennäkemättömän videokuvan jähmettyneestä hetkestä, jossa kuvauskohtetta, esimerkiksi ilmassa lentäviä esineitä, voidaan tarkastella eri kuvakulmista esineen leijuessa paikallaan. Petri Anttonen kuvailee efektiä kirjassaan *Ajan Kosketus* (2005: 78) seuraavasti: ”liikkuva kuva jähmettyy, kamera astuu pysähtyneen kuvan sisään ja alkaa navigoida jähmettynyttä kohtetta kolmiulotteisessa tilassa.”

Kamerat saatetaan myös laukaista sekunnin murto-osan viiveellä toisistaan, jolloin saadaan kuvaa jossa kuvauskohteet liikkuvat hidastettuna (Wright 2008: 10). Time slice -efekti on ehkä tunnetuin elokuvasta *Matrix*, jossa Keanu Reevesin näyttelemä hahmo väistää ilman halki lentäviä luoteja hidastettuna ja kuvakulma liikkuu hänen ympärillään (Woollaston, 2013). Tekniikka on viime aikoina tullut tunnetuksi myös musiikkivideoista, joissa sitä käytetään tehokeinona. Musiikkivideoissa tekniikkaa käytetään aivan kuten elokuvissakin, eli yksittäisten kohtausten pysäyttämiseen ja panoraamamaiseen hetken läpileikkaukseen. Suurin ero elokuva- ja taidekontekstissa efektin käytössä on se, ettei taideteoksissa kuten Luonilan tuotannossa, pysäytettyjen hetkien ympärillä ole elokuvallista kerrontaa (Haapala 2011).

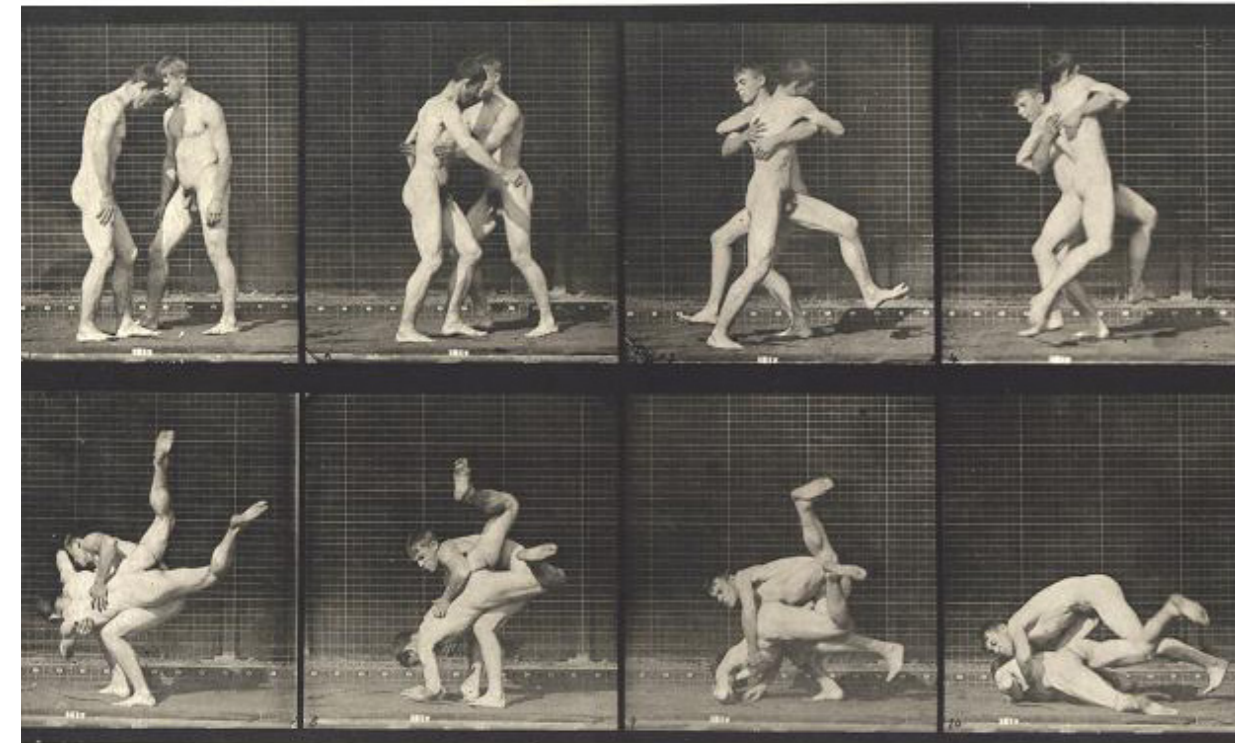


Still-kuva musiikkivideosta 'Are we wasting our younger years' London Grammar 2013

## 2.2 HISTORIA

Eadweard Muybridge kehitti vuonna 1872 ensimmäisenä valokuvaustekniikan, jossa käytetään useampaa kuin yhtä kameraa liikkeen kuvaamiseen. Tekniikka kehitettiin ennen elokuvan keksimistä jotta voitaisiin tutkia liikettä, joka on ihmisilmälle liian nopeaa nähtäväksi (Wikipedia, Time slice, 2015). Muybridge tutki valokuvauksen keinoin eri eläinten ja ihmisten liikettä. Käyttäen kahtatoista valokuvauuskameraa Muybridge kuvasi laukkaavaa hevosta ratkaistakseen väittelyn siitä, nousivatko hevosen kaikki neljä kaviota laukatessa yhtä aikaa ilmaan. Lopputuloksena oli animaatio laukkaavasta hevosesta, ja todiste siitä että hevonen tosiaan nostaa kaikki kavionsa yhtä aikaa ilmaan. (Cook 1981: 3–4.)

Muybridge on suoraan innoittanut nykyajan taiteilijoita kuten Liisa Lounilaa, jonka teos Flirt (2002) voidaan nähdä uudelleen tulkintana Muybridgen kuvaamista painijoista (Wrestlers ja Men Wrestling, 1887) (Haapala 2011: 282). Perusidea näissä teoksissa tuntuu olevan sama, eli yksi tapahtuma kuvattuna usealla erillisellä kameralla. Teosten kuva-aiheet, kuten ihmisten liike ja fyysinen kontakti, yhdistävät myös näitä eri vuosisadoilta olevia teoksia.



Eadweard Muybridge, A motion study 1886

kuva: wikipedia.org



Etienne-Jules Marey, Bird Flight, Pelican, 1886. kuva: wikipedia.org

Toinen sarjallisen valokuvausmetodin varhainen kehittäjä oli Etienne-Jules Marey (1830–1904). Kuten Muybridge, Marey tutki eläinten ja ihmisten liikettä, mutta kehitti sitä varten oman graafisen tallennusmenetelmänsä. Mareyn keksimä laite pystyi tallentamaan 12 kuvaa sekunnissa yhdelle valokuvauslevylle. Hän antoi menetelmällensä nimen chronophotograph. (Cook 1981: 4)

### 2.3 SPIRAALINEN AIKAKÄSITE

Nykyisessä muodossaan time slice -tekniikan kehitti ensimmäisenä brittiläinen taiteilija Tim Mcmillan opiskeluvuosinaan 1982–84. Muybridgen kokeet olivat myös Mcmillanin innoittajia ja hän toteaa: “Jos Muybridge olisi laukaissut kaikki kameransa samanaikaisesti, hän olisi saanut kuvattua ensimmäisen time slice -otoksen.” (Anttonen 2005: 78). Ensimmäisiä 30 sekuntia kestäviä time slice -elokuvia olivat Mcmillanin teokset Jump, Water ja Cat, vuosilta 1983–84. Mcmillan aloitti kokeilunsa kiinnostuttuaan opiskeluaikoinaan kubistisen tilaidean toteuttamisesta nykytekniikalla, ja hämmästyttävästä pysähtyneen ajan paradoksista, jonka sisällä oli mahdollista liikkua ristiriitaisella tavalla ilman aikaa (Anttonen 2005: 78). Hän kuvailee kiinnostustaan tekniikkaa kohtaan seuraavasti:

“Ajattelin, että olisi kiinnostavaa nähdä kuinka paljon aikaa voisin pakata yhteen kuvaan. Ajatus spiraalista tuli mieleen. Samalla kun se on kaunis aihe, se on yksi niistä aiheista, jolla representaationa on tekemistä tilan ja ajan ideoiden kanssa. Jotakin, joka on ääretöntä – äärettömyyttä sisäänpäin ja äärettömyyttä ulospäin. Voin ottaa tietyn jakson siitä, mutta itsessään se esittää äärettömyyttä. On erilaisia tapoja katsoa aikaa – lineaarisena tai kehämäisenä. Tai spiraalina, jossa asiat kiertyvät takaisin itseensä ja toistuvat, mutta ovat siirtyneet eteenpäin ja ovat erilaisia. Se oli myös yksi tapa saada kauheasti aikaa yhteen kuvaan. Jos aloitat keskipisteestä ja työstät ulospäin, siinä on kamalan paljon aikaa yhdenlaisessa koherentissa kuvassa.” (Haapala 2011: 284)



Tim Macmillanin rakentama pystysuora kehäkamera.

Kuva: <http://www.joostrekveld.net/>



### 3. TIME SLICE -TEKNIIKAN KÄYTTÖTAPOJA

#### 3.1 Kaupallinen käyttö

Eniten *bullet time* -efektin käyttöä esiintyy elokuvissa, mainoksissa ja musiikkivideoissa, joissa sitä käytetään erikoistehosteena. Käytän tässä yhteydessä nimikettä 'bullet time', koska sillä nimikkeellä time slice tuli tunnetuksi *Matrix* -elokuvan myötä vuonna 1999. (Wright 2008: 9) Tim Mcmillan oli kehittänyt tekniikan yli kymmenen vuotta aikaisemmin ja käyttänyt sitä elokuvassa *Wing Commander* vuotta ennen *Matrixin* ilmestymistä. (Haastattelu, Callum Mcmillan, <https://nikoneurope-en.custhelp.com>) Vuonna 2005 Warner Bros. rekisteröi 'bullet time' tavaramerkin yhteydessä videopeliinsä *The Matrix Online*. *Matrix* -elokuva ja -pelit ovat tehneet tekniikan niin tunnetuksi, että se tunnetaan myös nimikkeellä *Matrix* -efekti.

Tim Mcmillan näki kehittämänsä laitteen pikemminkin taiteellisenä työkaluna muttei halunnut käyttää aikaansa puolustaakseen tekijänoikeuksiaan ja pitääkseen tekniikan itsellään. Hän päätti lähteä demokraattisemmalle tielle kehittämään tekniikkaa ja perusti oman erikoistehosteita tarjoavan yrityksen Timeslice Films. Mcmillanin (nykyään nimellä Macmillan) kaupallinen yritys on kuvannut time slice -tekniikkaa käyttäviä mainoksia mm. alusvaate-merkille Triump ja automerkille Rolls Royce. (Haastattelu, Callum Mcmillan, <https://nikoneurope-en.custhelp.com>, [timeslicefilms.com](https://timeslicefilms.com))

#### 3.2 Digitaalinen ja analoginen time slice

Elokuva- ja mainostuotannossa time slice -efekti tuotetaan digikameroilla, jotka kaikki laukaistaan elektronisesti samaan aikaan. (Wright 2008: 9) Efekti voidaan tuottaa myös pienemmän luokan budjetilla, esimerkiksi itse rakennetuilla neulanreikäkameroilla. Neulanreikäkameroiden laukaisimena toimii valaistus. Oikean valaistuksen saaminen on myös tekniikan suurimpia haasteita. Kamerat asetetaan paikallaan pimeässä jolloin kameroiden aukot ovat valmiiksi auki. Kuvat valotetaan useimmiten salamoilla, jotta valotusaika on riittävän lyhyt. Tällä tavalla kuvaan ei synny liike-epäterävyyttä. Valotusaika voi olla myös pidempi jos haluaa kuvan olevan epätyypillistä time slice -efektin käyttöä. Omassa teoksessani 00:00 (osat I & II) käytin kuvauksissa 4–6 sekunnin valotusaikaa, jotta saisin otettua abstraktin kuvan ihmisestä ja näytettyä sen kolmiulotteisesti, jolloin tuohon abstraktiin hahmoon saisi enemmän selkeyttä.



Still-kuva teoksesta Popcorn(2002)

kuvalähde: av-arkki

#### 4.1 NUORUUDEN SÄILÖMINEN

Teokset Popcorn (2001), Flirt (2002) ja Play>> (2003) ovat neulanreikäkameronilla 35mm filmille kuvattuja time slice -elokuvia. Ensimmäinen studiossa kuvattu teos Popcorn näyttää hetken, jossa viisi nuorta heittää ilmaan, tai toisiaan kohti, popcornia pidellen käsissään Finnkinon popcorn -telineitä. (www.av-arkki.fi) Lounila kertoo popcorn elementin valinnan syyksi sen, että kuvauksiin oli saatava jotain, joka olisi ilmassa ja jolla voisi helposti järjestää heittokilpailun positiivisella latauksella. Heitettävän materiaalin olisi oltava elementtinä tunnistettavaa, jotta pysähtyneisyyden tuntu näkyisi filmillä (Haapala, 2011: 271).

Vaikka teos kuvastaa epälineaarista aikaa kuvakulman pyöriessä ympyrää, on sillä silti selkeä alku. Ennen pysähtyneen hetken kuvausta kuulemme trailerimaisen britti-aksentin omaavan matalan miesäänen puhuvan sloganija taistelusta, pelaamisesta ja voittamisesta. Sloganit Lounila on kerännyt eri elokuvien trailereista ja luonut niistä monologin, joka antaa teokselle hieman uhkaavan latauksen (Haapala, 2011: 266, <http://thepeddle.com>).

Taustalla soiva melankolinen popahtava musiikki, Finnkinon telineet ja elokuvasloganit yhdistävät teoksen, samalla tavoin kuten teokset Flirt ja Play>>, nuorisokulttuuriin vuosittain vaihteessa. Lounila itse kertoo haastattelussa, ettei nuorisokulttuuri sinänsä ole tavoitteellisesti teosten aiheena. Sen liittyessä kuitenkin hänen elämäänsä, ja siihen liittyvistä yksityiskohdista kiinnostuneena, Lounila kertoo teosten saattavan usein muistuttaa etäisesti levyn kantta, musiikkivideota tai ylisuurta karkkipaperia jossa on väärä kuva. (Haapala, 2011: 268–269.)

Vaikka nuorisokulttuurin kuvaus ei ollut Lounilan lähtökohtana voi teoksen nähdä nuoruuden ajan tallentamisena. Jos time slice -menetelmän hahmottaa aparaattina jolla voi purkittaa hetkiä ja katoavaista aikaa, on nuoruus ajoista ehkä kultaisinta mitä säilöä, ainakin länsimaisen kulttuurimme mukaan. Ihannoimme nuoruutta ja koitamme pitkittää sitä niin paljon kuin mahdollista, ehkä jopa pysäyttää ajan ennen kuin nuoruus päättyy.



## 4.2 AJAN MANIPULAATIO

Lounilan vuonna 2002 valmistunut *Flirt* on myös kuvattu studiossa kuten edeltäjänsä, mutta eroavaisuuksina ovat värifilmin käyttö ja pienet kamerakorjailut, jotta kuva panoraamautuu sulavammin. Aiheena on tappelut ja fyysinen kontakti, joka esitetään teoksessa eri henkilöiden välisinä välikohtauksina. Kuva vaihtuu nopeasti yhdestä tilanteesta toiseen, joissa kaksi-kolme ihmistä ovat aggressiivisesti toistensa kimpussa. Lounila kertoo tavoitteenaan olleen kuvata Popcornin jälkeen oikeampaa tappelua, tilanteita joissa kaikki ei ole täysin ennustettavissa.

Kolmas teos *Play>>* ei ole kuvattu studiossa kuten edeltäjänsä, vaan kellaribaarissa Berliinissä (Haapala 2011: 272-273). Teos on autenttisempi ja paikalla olevat henkilöt käyttäytyvät luontevasti. Taustalla soiva musiikki, Boys of Scandinavia -yhtyeen kappale 'Worse Than a Girl', luo jännittyneen odotuksen tunnelman. "I wait for the night..." sanat saavat aikaan tunteen odotuksesta, kun mitä vaan voisi tapahtua, ja samanaikaisesti odotamme että jotain tapahtuisi. Kuva liikkuu kellaribaarin eri huoneista toiseen, olohuoneeseen, baariin ja tanssilattialle. Näemme ihmisiä katsomassa toisiaan, tanssimassa, nojaamassa baaritiskiä ja avaamassa kaljapulloja. Ilmassa leijuu kysymys "mitä seuraavaksi tapahtuu?".

Kaikissa kolmessa teoksessa läsnäoleva psyykkistä jännitystä virittävä tunnelma ja tapahtumat selittyvät Lounilan kiinnostuksesta kaikkea pelottavaa tai kuumottavaa kohtaan (Haapala 2011: 275). Lounila on teoksissaan pysäyttänyt nuoruuden jännittyntä aikaa, jossa mylläävät suuret tunteet. Hetkiä, jolloin jokainen aisti on valppaana ja kirkkaana, jolloin aika tuntuu hidastuvan ja jokainen sekunti merkitsee jotain.

Jeremy Welsh kirjoittaa vuonna 1993 Video Taide Media -antologiassa julkaistussa artikkelissaan *Kansakunta rautakorolla - Thatcherin lasten uudet lelut*, videotaiteen kiinnostavimpia strategioita olevan ajan manipuloinnin ja ajan havaitsemisen tapojen tutkiminen. Vaikka ajat ovat muuttuneet Welshin toteamuksen jälkeen, aika käsitteenä on muuttumaton. Se on ääretön tutkimuksen aihe, jonka luonteesta on mahdotonta päästä konsensukseen. Lounilan ajan manipulaatio antaa katsojalle mahdollisuuden kokea aika tavalla, joka muuten olisi mahdotonta. Pääsemme sisälle teosten ajattomiin hetkiin, kuumotaviin tunnelmiin ja intiimin lähelle niiden elottomia henkilöitä.

## Still-kuvia teoksesta *Play>>*(2004)



Kuva: liisalounila.com



kuva: av-arkki.com

### 4.3 EPÄLINEAARINEN AIKA

Lounilan teosten Popcorn, Flirt ja Play>> , inspiraation lähteiksi voi ajatella time slice -tekniikan esi-isän Muybridgen ja kehittäjän Tim Mcmillanin, mutta myös kuvataiteilija Stan Douglasin. Lounila puhuu Stan Douglasin videoinstallaatiosta Der Sandmann, joka innoitti epälineaarisen ajan esittämiseen:

“Toinen on tämä Stan Douglas (...) sillä on tämä Der Sandmann, jonka perusteella mä oikeastaan lähdin rakentamaan tätä kameraa, joka kuvaa hetkeä. Sandmanissa on periaatteessa kamera, joka kuvaa kahta hetkeä, jotka liikkuu koko ajan, että vaikka siinä on periaatteessa aika mukana, se liikkuu sillä tavoin, ettei sitä voi seurata lineaarisesti. Eli halusin itsekin tehdä liikkuvaa kuvaa, jossa ei ole lineaarista aikaa, mikä sitten lopulta johti aivan toisenlaiseen työtapaan...” (Haapala, 2011: 285.)

Toisenlaisesta työtavasta puhuessaan Lounila tarkoittaa yhdessä kuvataiteilija Henri Tanin kanssa rakentamiaan neulanreikäkameroita joilla teokset Popcorn, Flirt, Play>> ja niiden jälkeinen teos GIG(2007) on kuvattu. He nimesivät ensimmäisen kameransa nimellä Evil, joka toisinpäin kirjoitettu on live. Kamera on yhteensä 18 metriä pitkä ja kuvaa samanaikaisesti 528 kuvaruutua 35 mm filmille. (Haapala, 2011: 277.)

Lounilan teosten aika ei tunnu olevan lineaarista eikä syklistä. Tapahtumat eivät etene eikä esitettyjen kohtausten, jäädytettyjen hetkien, ympärille luoda narratiivia tai esitetä taustoja. Ainoa petaava tieto mikä katsojalle annetaan on Popcorn ja Play>> teosten alussa esiintyvät iskulauseet jotka antavat teoksille oman latauksensa. Teokset ovat täysin ajattomia. Ne eivät syklisesti palaa mihinkään samaan lähtökohtaan. Patsasmaiset ihmiset tuntuvat jääneen niille paikoilleen ikuisesti ajaksi. Tunnelman voi kokea painajaismaisena. Mitään ei tapahdu, mitään ei tule tapahtumaan, kaikki on ikuisesti juuri niin kuin se nyt on.

### 4.4 VIDEON VEISTOKSELLISUUS

Videotaiteilija Shirin Neshat puhuu videotaiteesta ja Bill Violan teoksista kirjassa Video Art, A Guided Tour (Catherine Elwes 2005: Forewords) taiteen suurimman kehityksen olevan se, että taiteilijat on vihdoin vapautettu ”esineiden” tuottamisesta ja voivat nyt synnyttää ideansa ”kokeellisessa” muodossa. Bill Violan veistokselliset ja maalaukselliset installaatiot pysyvät uskollisena visuaalisen taiteen käytännöille ja samalla säilyttävät liikkuvan kuvan magiikan ja aineetomuuden. Samaa voisi sanoa Lounilan teoksista. Time slice -tekniikka luo kuvan keskiössä olevista hahmoista melkein käsinkosketeltavia mutta aineettomia, ajattomia ja kuolemattomia, alustalla pyöriviä veistoksia.



kuva: av-arkki.fi



Teoskuva: 00:00 (osa I) 2015

## 5.1 AJATON LÄSNÄOLO

Lähdin tekemään opinnäytetyötäni 00:00 (osa I & II) kiinnostuksesta neulanreikäkameroita ja niiden kuvaustekniikoita kohtaan. Olin lumoutunut time slice -tekniikan luomasta liikkuvasta kuvasta, joka näytti aavemaisen pysähtyneen hetken. Vaikka en aluksi tiennyt miten efekti oli saavutettu, sen luoma tunnelma oli lumoava. Aloin miettimään omassa elämässäni kokemiani hetkiä jolloin aika tuntui pysähtyneen. Pysähtyneitä hetkiä yhdisti yksi asia: voimakas läsnäolo. Lähdin siitä ajatuksesta, että haluaisin ikuistaa näitä ihania läsnäolon hetkiä. Tavoitteenani oli rakentaa uudelleen valitsemani hetki ja poistaa siitä aika, ainoan muuttuva tekijä. Ikuistettua hetkeä ja sen tunnelmaa olisi mahdollista tutkia niin paljon ja niin pitkään kuin mahdollista. Tiedostamaton pyrkimykseni oli varmasti päästä takaisin siihen läsnäolon tilaan ja hyvinolontunteeseen. Pyrkimykseni olivat siis jokseenkin kronofobiset, pelkäsin ajan muuttumista ja muistojen kadottamista. Ajatukseni muistojen fragmentoitumisesta on osittain sama kuin mistä Liisa Lounila puhuu haastattelussaan Haapalan kanssa:

”Jos ihminen ajattelee, mitä sille on tapahtunut jossain vaiheessa, niin sille jää mieleen esim. miten joku tyyppi kääntyi, eli miten se tyyppi kääntyy. Ja mitä sitä ennen on tapahtunut – ei mitään havaintoa – tai mitä sen jälkeen tapahtuu – ei siitäkään mitään havaintoa, vaan se mitä muistaa on sellaisia pieniä pysähtyneitä detaljeja.” (Haapala 2011: 290).

Oma muistini toimii tavalla joka irrottaa lyhyitä katkelmia ajasta, mutta tallentaa ne lyhyet katkelmat hyvin tarkasti.

En välttämättä muista mitä on tapahtunut jotain ennen, tai sen jälkeen, mutta muistan valokuvanomaisen pysähtyneen tilanteen, tunnelman tai yksityiskohdan. Näitä pysähtyneitä detaljeja omasta elämästäni halusin ikuistaa.

Olin sitä mieltä ettei sitä tunnetta, läsnäolon voimakkainta hetkeä, voisi ilmaista millään muulla tavalla kuin time slice -elokuvalla. Time slice - tekniikalla voisin ottaa yhden irrallisen hetken, jossa paradoksaalisesti ei ole aikaa mutta sisällyttää siihen äärettömästi aikaa, luoda loputtoman loopin ajattomasta läsnäolosta. Läsnäolon intensiivisimmästä hetkestä aktuaalisuudesta kirjoittaa taidehistorioitsija George Kubler:

”Aktuaalisuus on silloin kun majakka on pimeänä valokeilojen välissä: se on hetki kellon tikitysten välissä: se on tyhjä intervalli, joka soljuu ikuisesti ajan läpi: repeämä menneisyyden ja tulevaisuuden välissä: pyörivien magneettikenttien napojen väli, äärettömän pieni, mutta äärimmäisen todellinen. Se on ajanvälisen pysähdys, kun mitään ei tapahdu. Se on tapahtumien välinen aukko.” (Haapala 2011: 278).

Kublerin määritelmä kiteyttää hyvin oman tuntemukseni aktuaalisuudesta. Halusin kuvata juuri tätä äärettömän pientä mutta äärettömän todellista sykähdystä jonka kadottaa liian nopeasti.

## 5. 2 AJAN PYSÄYTYS MUUTOKSEN HETKELLÄ

Olin hyvin tietoinen Liisa Lounilan teoksista ja niiden vaikutuksesta omaan työskentelyyni, joten koitin välttää kopioimista ja tuoda työhöni jotain uutta. Jotta time slice -efekti saavutetaan, tulee kuvata sekunnin murto-osan valotusajalla joka neulanreikäkameroita käyttäessä toimii kameroiden suljinaikana. Jos valotusaika on liian pitkä syntyy kuvaan liike-epäterävyyttä ja vaikutelma ajan pysähtymisestä muuttuu epäselväksi.

Halusin kuitenkin kokeilla kuvata time slice -tekniikalla pidemmällä valotusajalla, jolloin kuvauskohteeni, ihmiset, muuttuisivat puoliabstrakteiksi. 360-astetta kiertävä kamera mahdollistaisi sen että abstraktista muodosta tulisi aineellisempi ja se erottuisi taustasta. Ajatuksenani oli voimakkaan läsnäolon ja yhteenkuuluvuuden hetki kahden tai useamman ihmisen välillä jolloin omat rajat häilyvät ja olemme muutoksessa muiden kanssa. Muutoksen hetkellä ihmisyyttä näyttää jonain muuna kuin selkeinä ihmiskehoina: energiana ja liikkeenä.



Teoskuva, 00:00 (osa I) 2015

Muutoksen maailmassa yksi asia on muuttumaton: taukoamaton muuttuminen.

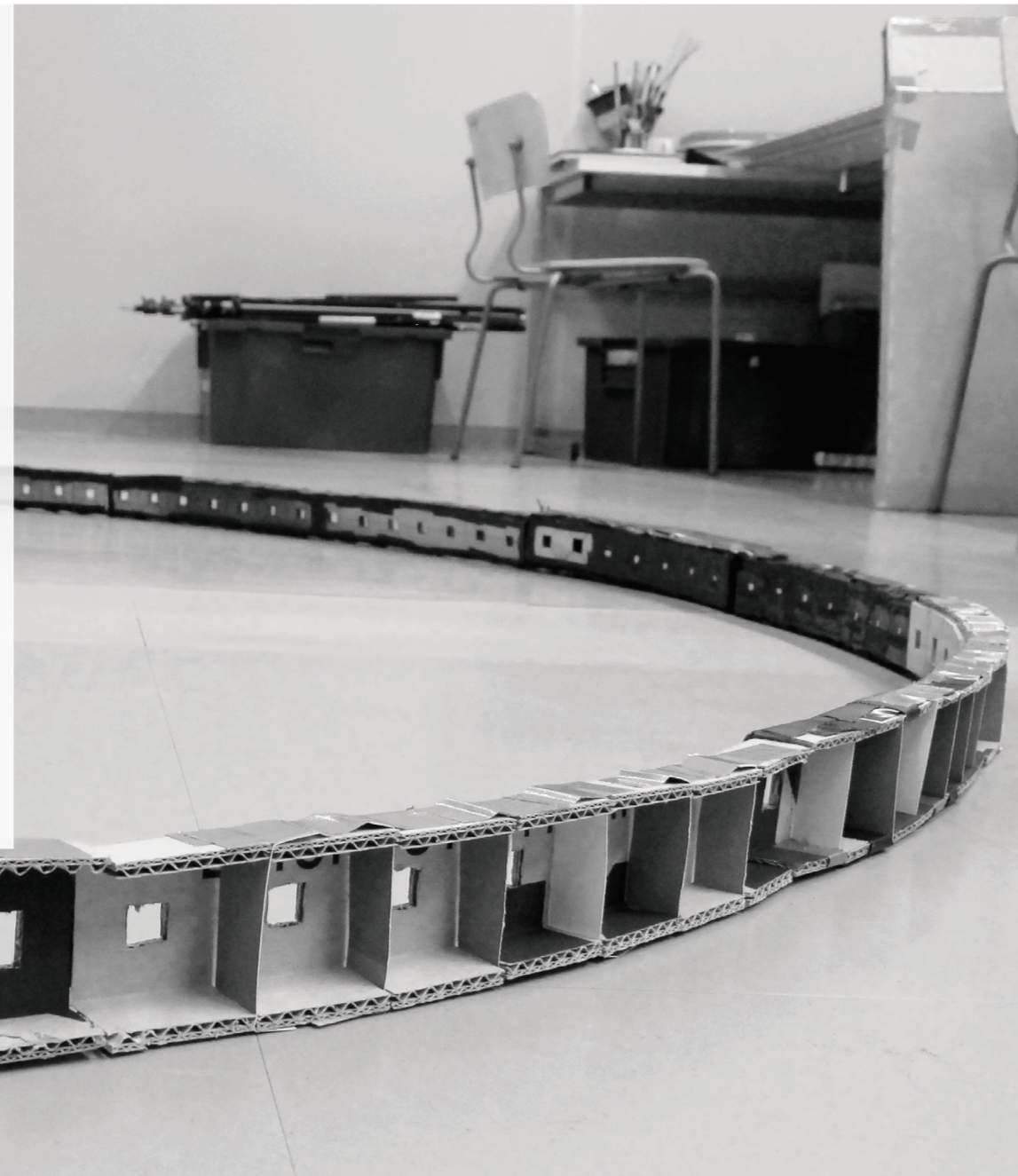
- Herakleitos



### 5.3 TEKNIKASTA

Kaksiosaista teostani varten rakensin noin 12 pötköä neulanreikäkameroita joissa jokaisessa oli noin 25 yksittäistä kuvaruutua. Voisi sanoa että käytin kahtatoista erillistä kameraa, joista jokainen otti 25 kuvaa. Käytin 35mm mustavalkoista filmiä jonka kehitin ja skannasin. Työprosessiini kuului kameroiden rakentaminen, valojen ja kameroiden testaus, näyttelijöiden rekrytointi, filmin lataus kameroihin, kuvaustilanteen rakentaminen ja pystytys, filmin irrottaminen kameroista, filmin kehitys ja skannaus sekä editointi.

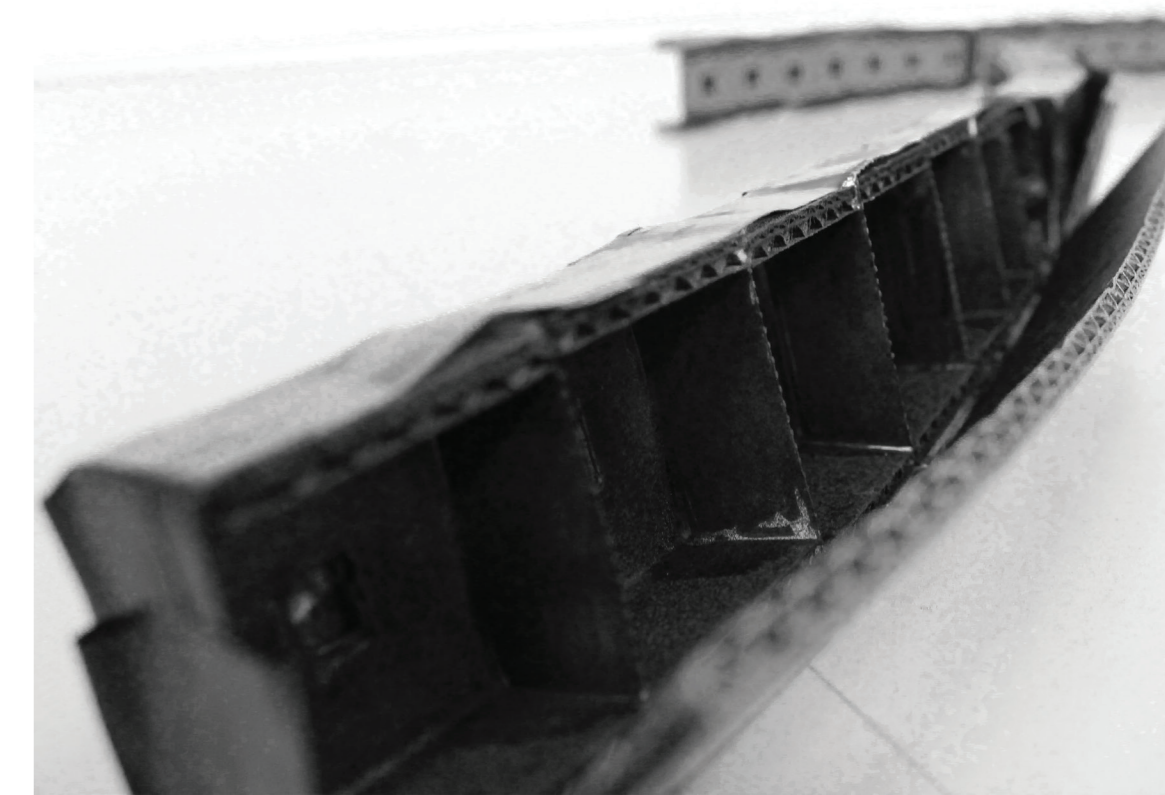
Jos olisin kuvannut teoksen digitaalisesti, työskentelyprosessini olisi ollut lyhyempi ja helpompi. Digitaalista tekniikkaa käyttämällä joidenkin epäonnistumisten, kuten filmien yli- tai alivalottumisen mahdollisuutta ei olisi ollut. Päätin kuitenkin toteuttaa työni tällä vaikealla ja riskialttiilla menetelmällä. Tekniikan tuoma yllätyksellisyys ja kokeellisuus innostivat työskentelyäni. Se, etten tiennyt mitä filmillä tulisi näkymään, oli työskentelyni jännittävin osuus. Tunsin itseni tutkijaksi tai keksijäksi, joka on juuri tieteellisen läpimurron partaalla. Mitä vain voisi tapahtua, löytäisin jonkin uuden ilmentymän tai sitten tutkimukseni olisi täysi umpikuja.



Low – tech tekniikka, eli kierrätysmateriaaleista kuten pahvista ja metallista rakentamani kamerat, olivat täysi vastakohta aikamme jatkuvalle tekniselle kehitykselle. Melkein jokainen länsimainen ihminen kantaa taskussaan kameraa, jolla räpsiä kuvia ja videoita, joita jakaa sosiaalisessa mediassa. Kuvien, videoiden ja informaation tulva on loputon ja päälle työntyvä. Aloin vieroksua ajan helppouden ja sattumanvaraisuuden tallentamista. Kuviiin tai videoihin ei välttämättä haeta mitään omaperäistä tai ainutlaatuista. Ihmiset kopioivat toisiaan ja jakavat kopionsa mediassa moneen kertaan. Ennen kuvaustilanteet olivat hyvin arkkaan harkittuja ja rakennettuja. Kuvaushetki oli kuin juhlahetki johon pukeuduttiin parhaisiin. Halusin löytää taas arvostuksen kuvaamista kohtaan. Tekniikan haastavuudella ja hitaudella toivoin saavani aikaan materiaaliin ja sisältöön jotain juhlavampaa.

Halusin ikuistaa filmille jotain, joka mielestäni oli ainutlaatuista tai kauhistuttavaa kuten 1900-luvun alussa jolloin kuvattiin ilmalaivojen laskeutumista ja sotatilanteita. 1800-luvulla ensimmäisten elokuvien tultua teattereihin ihmiset olivat ihmeissään ja kauhuissaan. Liikkuvan junan luultiin tulevan seinän lävitse ja filmi oli kerrassaan lumoavaa (Cook 1981: 11). Tim Mcmillanin esiteltyä pystysuoraan asetetun 360-astetta kiertävän kamerakehänsä BBC TV:n *Tomorrow's World* ohjelmassa vuonna 1993, oli sekin ihmetystä herättävä.

Vaikka tekniikka selitettiin ohjelmassa tarkasti, monet eivät voineet käsittää sitä (Anttonen 2005: 79). Liikkuva kuva on sen jälkeen kadottanut magiikkansa, se on meille itsestäänselvyys. Näemme elokuvissa mitä mahdottomampia erikoistehosteita; mikä vain on liikkuvan kuvan suhteen mahdollista. Toivoin time slice -tutkimuksissani löytäväni hieman tuota esihistoriallisen elokuvan lumoa: tavan jolla näyttää jotain ennennäkemätöntä ja havainnollistaa kuvan ihmeellisyys uudestaan.



## 6. POHDINTA

Tutkimuksissani time slice -tekniikan käytöstä ja sen mahdollisuuksista, huomasin harmikseni että sen käyttö on kehittynyt hyvin kaupalliseksi. Tekniikan isä, Macmillan, on jättänyt taiteelliset tavoitteensa keksimäänsä työkalua kohtaan, ja käyttää tekniikkaa vain kaupallisiin tarkoituksiin. On kuitenkin taiteilijoita kuten Liisa Lounila, jotka näyttävät meille että tekniikka on itsessään taidetta ja toimii työkaluna taiteelliseen ilmaisuun. Sen avulla voimme esittää käsityksiämme ajasta ja dekonstruoida sen määritelmiä. Time slice aparaatti hahmottaa tilaa ja objekteja moniulotteisesti, antean uuden ulottuvuuden ajan ja tilan kokemukselle. Saatamme kokea hetkiä veistoksellisesti, kulkiesamme liikkuvan kuvan mukana ajattomassa tilassa. Tekniikka on yksi työkalu jolla nyky taiteilija voi luoda maalauksellisia ja veistoksellisia teoksia, nykytaiteen muodossa, hyödyntäen uutta teknologiaa.

Kolmeulotteisessa tilassa liikkuvaa kuvaa on mahdollista luoda myös kokonaan tietokoneella, rakentaen virtuaalisia tiloja. Neulanreikä- tai digikameroilla pystymme ikuistamaan tilan oikeasta maailmasta jota navigoida virtuaalimaailman tyyliin. Itse rakennetuilla kameroilla kuvatut time slice -teokset ovat mielenkiintoinen yhdistelmä *high* ja *low tech* -tekniikkaa, vanhaa ja uutta, virtuaalista ja todellista. Ne sitovat yhteen todellisen ja yliluonnollisen.

Opinnäytetyöteoksessani esiintyvä, muuttuvan, abstraktin ihmisen muotokuva ja sen 360 –asteinen panoraamamainen kuvaus, oli itselleni ennennäkemätöntä. Taiteen alalla tuntuu vallitsevan käsite, että kaikki mahdollinen on jo tehty kerralleen, tai kerta toisensa jälkeen. Uskaltaisin kuitenkin väittää että time slice -tekniikka ja sen muunnelmat avaavat tien uusille ilmaisumuodoille. Sarjallinen aikavalokuvaaminen ja sen kokeellinen käyttö saattavat paljastaa meille maailmasta vielä uusia ulottuvuuksia.

## LÄHTEET:

### Kirjallisuus lähteet:

Ojanen, Eero 2007. *Ajan Filosofia*. Helsinki: Kirjapaja.

Cook, David A. 1981. *A History of Narrative Film*. United States of America: W. W. Norton & Company, Inc.

Wright, Steve 2008. *Compositing Visual Effects, Essentials for the Aspiring Artist*, Focal Press.

Anttonen, Petri 2005. *Ajan Kosketus, Aikasarjavalokuva teoksina ja teoriana*. Helsinki: Musta Taide.

Haapala, Leevi 2011. *Tiedostumaton Nykyaikaisessa*. Helsinki: Kuvataiteen keskusarkisto.

Elwe, Catherine 2005. *Video Art, A Guided Tour*. London & New York: I.B. Tauris & Co Ltd.

Tarkka, Minna 1993. *VIDEO TAIDE MEDIA antologia*. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Taide.

### Internet-lähteet:

Wikipedia 2015. Hakusana 'Bullet time' (11.05.2015)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Bullet\\_time](http://en.wikipedia.org/wiki/Bullet_time)

Wikipedia 2015. Hakusana "Eadweard Muybridge" (11.5.2015)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Eadweard\\_Muybridge](http://en.wikipedia.org/wiki/Eadweard_Muybridge)

CALLUM MACMILLAN, TIME-SLICE FILMS (10.05.2015)

<https://nikoneurope-en.custhelp.com/ci/documents/detail/2/Time-Slice>

Liisa Lounila - Early Films (10.05.15)

<http://thepeddle.com/journal/2014/10/17/liisa-lounila-early-films/>

## Kuva lähteet:

Wikipedia 2015. Hakusana "Etienne-Jules Marey"(11.05.2015)

[http://en.wikipedia.org/wiki/File:Étienne-Jules\\_Marey,\\_Cheval\\_blanc\\_monté,\\_1886,\\_locomotion\\_du\\_cheval,\\_expérience\\_4,\\_Chronophotographie\\_sur\\_plaque\\_fixe,\\_négatif..jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:Étienne-Jules_Marey,_Cheval_blanc_monté,_1886,_locomotion_du_cheval,_expérience_4,_Chronophotographie_sur_plaque_fixe,_négatif..jpg)

Wikipedia 2015. Hakusana "Eadweard Muybridge"(11.05.2015)

[http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Two\\_men\\_wrestling.\\_Photogravure\\_after\\_Eadweard\\_Muybridge,\\_18\\_Wellcome\\_V0048679.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Two_men_wrestling._Photogravure_after_Eadweard_Muybridge,_18_Wellcome_V0048679.jpg)

Vimeo 2015. Tim Macmillan, Early Work 1980-1994. (8.5.2015)

<https://vimeo.com/6165108>

Av-arkki 2015. Liisa Lounila, Popcorn. (10.05.2015)

[http://www.av-arkki.fi/en/works/popcorn\\_en/](http://www.av-arkki.fi/en/works/popcorn_en/)

Liisa Lounila 2015. WORKS (10.05.2015)

<http://liisalounila.com/works/moving>