



## **Tirkistys tuntemattomaan**

Mysterin rakentuminen optisissa laitteissa

Sanni Saari

Opinnäytetyö

Toukokuu 2017

Tampereen ammattikorkeakoulu

Kuvataiteen koulutusohjelma

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu

Kuvataiteen koulutusohjelma

:

Sanni Saari

Tirkistys tuntemattomaan: Mysteerin rakentuminen optisissa laitteissa

:

Opinnäytetyö 39 sivua, joista lähdeluettelo 4 sivua

Toukokuu 2017

---

Kirjallisessa opinnäytetyössäni pohdin mysteerin rakentumista *camera obscuran* ja *taikalyhdyn* tapaisissa teknologioissa ja nykytaiteessa. Käytän taiteellisessa opinnäytetyössäni käyttämästäni tekniikasta käsitettä *video obscura*, jolla yhdistän toisiinsa perinteisen *camera obscuran* ilmiön ja liikkuvan kuvan.

Avaan taiteellisen opinnäytetyöni Passing Waves -installaation lähtökohtia ja toteutusta. Olen valinnut esimerkeiksi opinnäytetyötäni tukevia mysteerejä esittäviä nykytaiteilijoita. Lopussa pohdin taiteelliseen opinnäytetyöhöni liittyen katsomista ja näkemisen filosofioita muun muassa Sartren ja Lacanin tulkintoja katseesta ja näkyvyydestä.



**ABSTRACT**

Tampere University of Applied Sciences

Bachelor of Art Degree

:

Sanni Saari

A peek into unknow: The construction of mystery in optic devices

:

Bachelor's thesis 39 pages.

May 2017

---

In my bachelor's thesis, I ponder how mystery is constructed in camera obscura and in other technological devices in contemporary art. In my thesis art work I have created a concept of video obscura, which I use to combine the traditional camera obscura phenomenon and the moving image in a video format.

I open the idea and execution behind my Passing Waves installation. I have chosen examples of contemporary artists who work with mysteries. In the end, I ponder the act of looking and different philosophies of seeing such as Sartre's and Lacan's interpretations of gaze and visibility.

Key words: camera obscura, intallation, magic lantern, mystery

## SISÄLLYSLUETTELO

1	Johdanto .....	5
2	Elämyksellisyys optisissa laitteissa .....	7
2.1	Camera obscura .....	7
2.1.1	Liike camera obscurassa ja luonnollinen taikuus.....	10
2.2	Taikalyhty .....	11
2.3	Tirkistelylaitteet.....	13
2.4	Näkökyvyn ulkopuolella.....	15
2.5	Kamera suhteessa aikaan .....	15
2.6	Virtuaalinen todellisuus .....	18
3	Mysteeri nykytaiteessa .....	20
3.1	Camera obscura nykytaiteessa.....	23
4	Passing Waves –installaatio .....	26
4.1	Katse pois heijastuksesta? .....	29
4.2	Katse ja näkyvyys .....	30
5	Pohdinta.....	34
	Lähteet.....	36



## 1 Johdanto

Pimeässä huoneessa pienen reiän kautta valo heijastaa huoneen ulkopuolisen kuvan väärinpäin seinälle. Heijastuva kuva on toisinto maailmasta, mutta sen avulla kykenee seuraamaan ulkopuolisen ympäristön reaaliaikaista liikettä. Mystinen kokemus on kiehtova ollessaan yhtä aikaa yksinkertainen optinen ilmiö kuin myös jotain poikkeavaa ja maagista. Mistä mysteeri yhdessä optisten laitteiden kautta muodostuu?

Kautta aikain ihmisillä on ollut tarve jäljentää todellisuutta ja selittää maailmaa. Muun muassa Aristoteles (n. 384-322 eaa.) pohti, että kuvallinen representaatio on musiikin esittämisen ja verbaalisen viestinnän tavoin ihmisille luontaista toimintaa, mikä erottaa ihmisen muista eläimistä. Hän piti sitä jopa väistämättömänä ihmisen toiminnalle, jolla ihminen jäsentää maailmaa ja olemustamme jäljittelyn avulla. (Seppä 2012, 29).

Platonin *luolavertauksessa* pimeässä luolassa on joukko koko ikänsä vangittuna olleita ihmisiä. Kauempana heidän selän takana palaa tuli, joka heijastaa ulkopuolisen maailman kuvia luolassa olevaan seinään. Luolaan kantautuu myös ulkopuolisen maailman ääniä. Luolassa olevat henkilöt ovat pystymättömiä kääntämään päätään eivätkä ole nähneet elämänsä aikana mitään muuta kuin varjokuvia ulkopuolisen maailman heijastuksesta. Platonin mukaan luolassa vankina olevat epäilemättömästi uskoivat luolaan tulevan heijastuksen olevan todellinen. Hän esitti, että jos yksi luolassa olleista päästettäisiin ulkomaailmaan, voidaan hänen olettaa häikäistyvän todellisuudesta ja kaikki sen edeltävän mihin luolassa ollut henkilö oli mieltänyt totuudeksi, olisi hänelle vain harhaa. Jos tämä todellisen luolan ulkopuolella olevan maailman nähnyt entinen vanki palaisi takaisin luolaan kertomaan muille hänen uudesta kokemuksestaan, muut eivät Platonin mukaan uskoisi tämän tarinaan, vaan vankasti luottaisivat varjokuviin seinällä. (Valtio 514a-516b, 116-119.)

Pääseekö kääntämällä päänsä valheellisista heijastuksista takaisin niiden todelliseen muotoon takaisin totuuden äärelle? Luolavertauksen tavoin voidaan nähdä ajattelun kyvyn ylittävän empiirisen maailman. Onko siis kameran muodostama kuva valheellinen?

Mystiikka on ihmisen kiinnostusta asioihin, joita ei voi aistien kautta havaita sekä pyrkimystä yhteyteen selittämättömän, kaiken olevan kanssa. Mysteerit ovat kiehtoneet ihmisiä kautta aikojen ja taiteilijat ovat pyrkineet kuvaamaan kuvaamatonta ja pukemaan ideoita kuvalliseen muotoon symbolien avulla. Elämään liittyvät mysteerit ja ihminen itsensä ovat olleet aiheina mystiikalle ja niitä on taiteessa käsitelty aikakaudesta riippumatta. (Matikainen 2004, 9.)

Erilaiset visuaaliset teknologiat ja artefaktit kuvastavat ihmiskunnan halua silmää ruokkivien fantasiaa tuottavien esitysten pariin. Monet optiset laitteet laajentavat ja leikkivät ihmisen näkemisen halulla ja antavat mahdollisuuden kytkeytyä osaksi visuaalisia elämyksiä tuottavia teknologioita. *Camera obscura* ja muut optiset laitteet olivat usein yhtä aikaa eräänlaisia filosofisia leluja, visuaalisen havainnoinnin tutkimisen apuvälineitä sekä usein myös samaisen tutkimustyön hedelmiä. (Seppänen 2014, 42.)

Valokuva on uutena keksintönä muutama vuosisata taaksepäin mentäessä herättänyt samantapaista viehätystä kuin mitä uudet teknologiset keksinnöt parhaillaan tarjoavat. Ensimmäisen elokuvan projisointi valkokankaalle on aikanaan ollut uusi elämys, kun taas nykypäivänä elokuvat ja liikkuva kuva on vankasti vakiinnuttanut asemansa.

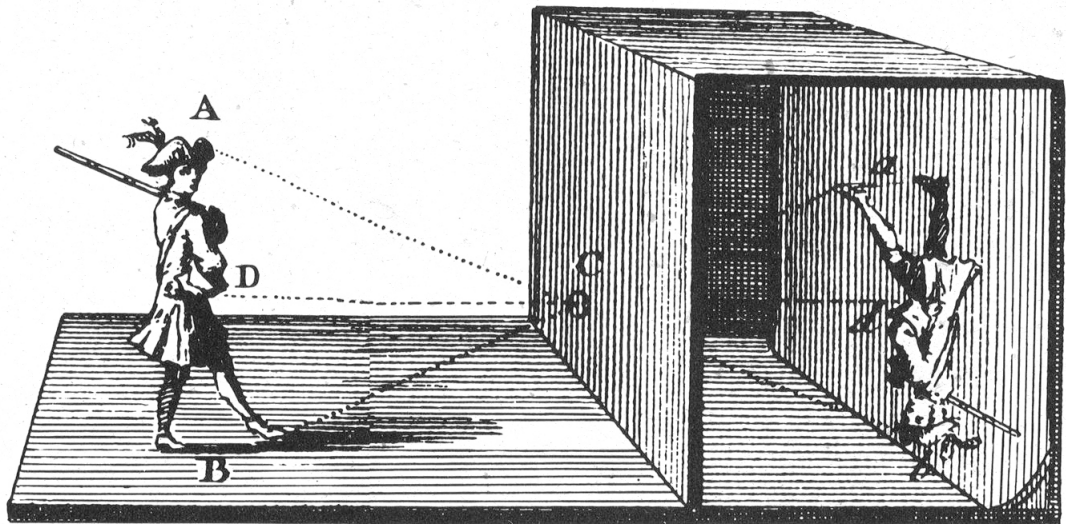
Teknologian uudet keksinnöt synnyttävät yhä edelleen elämyksellisyyttä ja yllättyneisyyttä. Pohdin opinnäytetyössäni sitä mikä on se ”taika”, joka yhä houkuttaa ihmisiä erilaisten visuaalisten esitysten pariin. Mikä on se polte mahdollisuudesta katsoa selittämättömiin asioihin? Pohdin kirjallisessa opinnäytetyössäni, miten mysteeri rakentuu *video obscurassa*?



## 2 Elämyksellisyys optisissa laitteissa

Tässä kappaleessa käsittelen erilaisia visuaalisia kuvan esitystapoja ja pohdin niiden luomaa mystiikkaa. Olen valinnut esimerkeiksi taiteelliseen opinnäytetyöni aiheeseen ja toteutukseen liittyviä keksintöjä kuten camera obscuran, taikalyhdyn, tirkistelylaitteet ja nykypäivän uudempia teknologisia keksintöjä.

### 2.1 Camera obscura



Kuva 1. Camera obscura havainnollistettuna piirustuksena

*Camera obscura* (latinaksi pimeä huone) on ilmiö, jossa valo kulkee pienen aukon lävitse pimeässä tilassa, muodostaen aukon toisella puolella olevan kuvan vastapäiselle seinälle väärin päin. Tarkkaa ajankohtaa on vaikea määrittää, jolloin ilmiö on ensimmäisen kerran todettu. Se on todettu ympäri maailmaa erilaisissa yhteyksissä ja *camera obscuran* käyttötarkoitukset ovat olleet historiassa moninaiset. (Huhtamo 1997, 21.)

Camera obscuran ilmiötä on käytetty moneen eri tarkoitukseen niin taiteessa piirtämisen ja maalauksen apuvälineenä kuin myös filosofian ja tieteen pohdintojen työkaluna. Sitä on hyödynnetty niin auringon pimennyksen tarkasteluun kuin myös mystisten näytösten esittämiseen. Nykypäivänä tunnetuin ilmiötä hyödyntävä keksintö on kamera.

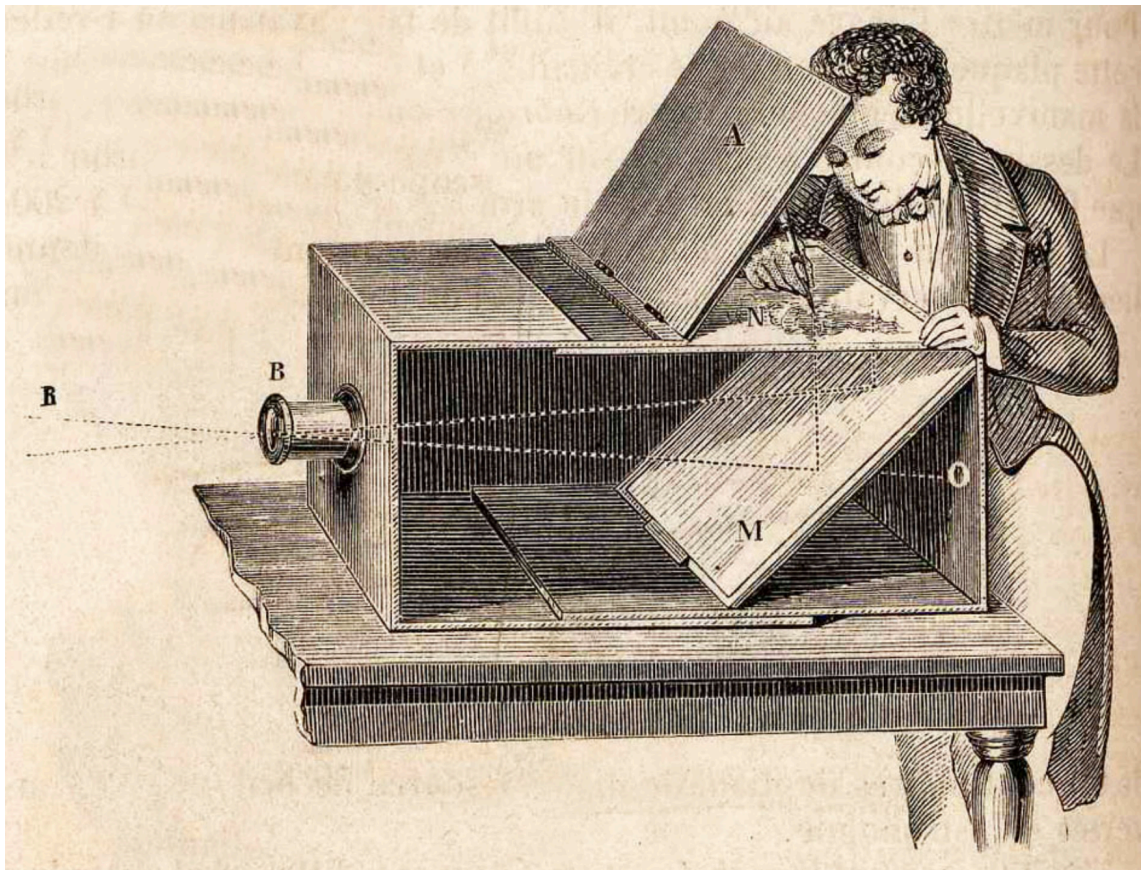
Tarkkaa alkuperää tai tekijää Camera obscuran ensimmäiselle keksimiselle ei tiedetä. Kiinalaisen filosofin *Mozin* (Motse, noin 400 eaa.) sanotaan huomanneen kuinka valo kulkiessaan pienen reiän kautta, muodostaa vastapäiselle pinnalle yläsalaisin olevan kuvan. (Seppänen 2014, 37.)

*Alhacen Ibn al-Haitham*, (n. 965-1041) mullisti radikaalisti oman aikansa optiikkaan koskevaa tietoa ja uudisti myös näkemisen tutkimusmenetelmiä. *Kitab al-Manazir* –teoksessaan hän kuvaa pimeässä huoneessa tekemiään kokeitaan, jossa johdatettiin valoa pienestä reiästä huoneeseen sisään. Alhacen kehitti tämän keksinnön, joka myöhemmin nimettiin camera obscuraksi jo vuosisatoja ennen kuin yleisesti keksintöön liitetyt *Roger Bacon* (n. 1214-1294) ja *Leonardo da Vinci* (1452-1519). (Seppä 2012, 41-43.) Bacon jatkoi 1200-luvulla Alhacen tutkimuksia kuvien muodostumisesta käyttäen apunaan peilejä ja linsejä. Hänen kirjoituksissaan esiintyi camera obscura auringon pimennyksen tarkkailemisen apuvälineenä, mutta tietoa siitä rakensiko hän koskaan varsinaista camera obscuraa ei kuitenkaan ole. (Seppänen 2014, 38.)

Camera obscuraa on hyödynnetty myös piirustustaidon apuvälineellä, esimerkiksi *Vermeer ja Canaletto* hyödynsivät laitetta taiteellisen työhönsä. (Seppänen, 2014.) Taiteilijat kehittivät Camera obscurasta mukanaan kannettavan apuvälineen, mustan laatikon, jonka avulle pystyttiin jäljentämään kuvia piirtäen. Optiikan kehittyminen paransi camera obscuran käyttömahdollisuuksia (Töyssy 1999, 298). Seppänen (2014, 41) toteaa:

*Itse asiassa camera obscuran rooli piirustustaidon parantajan osoittaa, kuinka syvälle inhimillisen subjektin silmän, ruumiin ja mielen yhteistyöhön artefakti tunkeutui. (Seppänen 2014, 41.)*





Kuva 2. camera obscura piirtämisen apuvälineenä

Camera obscuraa käytettiin 1700-1800-luvulla apukeinona luonnosten piirtämiseen. Laattikomaisen laitteen takaosassa oli 45 asteen kulmaan asetettu peili ja luukun alla lasilevy, johon ulkomaailmasta heijastuva kuva muodostui. Asettamalla läpikuultavan paperin lasipinnalle, taiteilija luonnosteli hahmotelman maisemasta. Camera obscura muistetaan usein valokuva- ja videokameran esimuotona. Itse kamera syntyi, kun keksittiin kemiallis-tekniset keinot tallentaa kuva pysyväksi. (Huhtamo 2000, 19.)

Camera obscurasta varsinainen valokuvakamera eroaa sillä, että kuvan piirtämiseen käytettiin ihmisen kättä, kun taas valokuvakamerassa piirtymisestä vastaa kameran sisään lankeava valo. Valokuvakameraan tallentuva kuva on myös liikkumaton. Nämä seikat erottavat camera obscuran synnyttävät kuvat itse valokuvakamerasta. (Seppänen 2014, 41.)

Camera obscuralla on värikäs menneisyys. Kamera onkin vain yksi sen monista käyttötarkoituksista ja digitaalikamera sen viimeisin käänne (Seppänen 2014, 45). Käyttötarkoituksenaan camera obscura on nykypäivänä pääsääntöisesti kamera. Camera obscurasta kieleen on jäänyt sana kamera, joka tarkoittaa useissa kielissä valokuvauskonetta.

Näköaistin ja camera obscuran samankaltaisuus on ollut tiedossa jo satoja vuosia niiden yhtäläisyydestä piirtää ulkomaailman kuva pienen reiän kautta pimeään kammioon. Kamera ja silmä erovavat toisistaan muun muassa siksi, että silmä rakentaa kuvaa kahdesta aistimuksesta lähtöisin. Kamera on silmään verrattaessa radikaalimpi, koska sen näkemystä voidaan laajentaa ja rakentaa ajallisia ja tilallisia ulottuvuuksia. (Seppänen 2014, 34.)

### 2.1.1 Liike camera obscurassa ja luonnollinen taikuus

Vaikka Camera obscuran käyttötarkoitus nykyään onkin lähinnä kamera, sen historia on ollut paljon monimuotoisempi. Jos camera obscuran yhdistää vain valokuvaukseen ja piirtämiseen, usein unohtuu sen muodostavan liikkuvaa kuvaa. Huhtamo (2000, 16) osuvasti kuvaa camera obscuran kehystävän kappaleen ulkopuolista todellisuutta muuttaen sen kammion sisällä koettavaksi ”ohjelmavirraksi”.

Camera Obscuralla on historiansa myös teatteriin ja esittämiseen. Camera obscuran avulla on esitetty reaaliaikaista kuvaa, huoneen ulkopuolella olevan maailman esittämisestä toiseen tilaan. Kuten Janne Seppänen (2014, 38-39) kertoo alkemisti ja maagikko *Arnaud de Villeneuve* (n. 1240–1311) käyttäneen camera obscuraksi muutettua huonetta hyödykseen järjestääkseen näytöksiä. Yleisö seurasi huoneen ulkopuolella kirkkaassa auringonvalossa tapahtunutta sotaisaa draamaa, jossa esitykseen kantautui sisälle myös draamaan liittyviä ääniä (Hammond 1981, 8-10).

Giovanni Battista Della Porta esitti merkkiteoksellaan *Magia naturalis* (1558) camera obscuran edustavan ”luonnollista taikuutta”, ollen keino hämmästyttää kokijaa ilman pimeiden voimien yhteyttä. Ilmiö oli ihmisen luomus, joka ainoastaan hyödynsi ja teki näkyväksi maailmassa vallitsevia lainalaisuuksia. (Huhtamo 2000, 17). Luonnollinen taikuus tuotti tietoa, jossa hyödynnettiin yhdistelmänä niin mytologioita kuin maailmaa koskevia empiriisiä havaintoja (Seppänen 2014, 44).

Camera obscura oli myös puhtaasti viihteen välineenä. Sitä käytettiin 1600-luvulla häpeilemättä huijaamaan ihmisiä näyttämällä poikkeavaa visuaalista kuvaa totutusta ja ottaen siitä irti kaiken taloudellisen hyödyn (Slater 1995, 229). Todennäköisesti monet ihmeitä

seuranneet tajusivat camera obscuran luovan illuusion tai he vain ihailivat laitetta aikakautensa tieteen saavutuksena. Ainakin osa yleisöstä koki olevansa pelottavassa apparaatissa, joka konkreettisesti sekä vertauskuvallisesti käänsi totutun maailman ylösalaisin. (Seppänen 2014, 44-45.)

Camera obscuran kulttuurillinen rooli on merkittävämpi ja usein piirtämisen tai valokuvauksen muodostava jähmettyneisyyden yhteydessä unohtuu, että sen välittämä kuva on aina liikkuva. Huhtamo (2000, 19) muistuttaa, että eri aikojen ihmiset ovat aina ihailleet ilmiön reaaliaikaisuutta ja sen välittämää outoutta.

## 2.2 Taikalyhty

1600-luvulla kuvia heijastettiin *taikalyhdyn* (Laterna magica) nimisellä laitteella. Se toimii projektorin tavoin. Se oli kiertävien tarinankertojien maaginen apuväline. Kertovien kuvien lisäksi he elävöittivät tarinaa hyödyntäen soittorasiaa ja loivat siten audiovisuaalisen esityksen (Töyssy 1999, 249).

Sana *taikalyhty* saattaa herättää hämäriä mielleyhtymiä. Erkki Huhtamo kuvaa taikalyhdyn herättävän mielleyhtymiä useimilla johonkin isoäidinikäiseen, salaperäiseen ei-rationaaliseen. Joillekin se on keräilyn kohde tai sen voi tunnistaa elokuvan edeltäjäksi. Taikalyhty on läsnä nykykulttuurissamme metaforana, diskurssina – enemmän tavaramerkkinä tai kauppaliikkeen nimenä kuin varsinaisena esineenä. (Huhtamo 1997, 13.)

Kuva 3. Johann Eleazar Schenau - Laterna Magica  
Johann Eleazar Schenau



Taikalyhty on ikään kuin käänteinen versio camera obscurasta. Se ei muodosta heijastumaa ulkomaailmasta vaan sisällä olevista esimerkiksi lasilevyille maalatuista pienistä kuvista. Nämä sisällä olevat kuvat olivat eräänlaisia taiteilijan tulkintoja maailmasta ja Huhtamo (2000, 20) mainitsee tämän ominaisuuden olevan helpommin sovellettavissa fantasiaan ja tarinankerrontaa kuin todellisuushakuisempana pidetty camera obscura. (Huhtamo 2000, 20.)

Taikalyhtyä käytettiin kansanomaisen ajanvietteen vetonaulana vedoten taikauskoiisuuteen. Sitä käytettiin myös pelottelun välineenä ja Rankassa sitä kutsuttiin ”*lanterne du peur*” pelotuslyhdyksi. Taikalyhtyä hyödynnettiin 1700-luvulta lähtien myös tieteellisissä demonstraatioissa ja vähitellen sen mahdollisuuksia kasvatuksessa kuin myös propagandan välineenä. (Huhtamo 2000, 21.)

Taikalyhdyn kehityksen esteenä oli sen heikko valovoimaisuus. Kun 1700-loppupuolella keksittiin tehokkaampi *Argand*-öljylamppu, joka toi taikalyhdyn kehitykseen parannusta. 1790-luvulla syntyi Pariisissa muodostunut *Fantasmagoria* ilmiö, joka levisi myös muihin maihin. Siinä oli kyse opettavuuden ohella myös sensaatiomaisesta viihteestä, jossa parannettujen versioiden taikalyhyistä, *fantaskooppien*, avulla tuotiin yliluonnollisia elementtejä katsojille nähtäville. Tunnetuimpana esimerkkinä fantaskooppien mystisyydestä oli näytösten esityksinä vainajien manaamista henkiin. (Huhtamo 2000, 21.)

1500-1600-luvulla oli suosittu *luonnollisen taikuuden* (*magie naturalis*) oppineisuuden alue, johon muun muassa taikalyhty sekä camera obscura molemmat kuuluvat. Sillä tarkoitettiin luonnossa esiintyvien selittämättömien ilmiöiden tutkimista. Luonnollinen taikus rajattiin erilliseksi magiasta, koska sitä ei haluttu yhdistää pahalaisen tai yliluonnollisten voimien alueelle. (Huhtamo 2000, 19.)

Taikalyhdyn periaatetta hyödyntävät sekä arkiset videotykit, elokuvaprojektorit että diaprojektorit. Huhtamo (1997, 13) pohtii, onko niissä piilevä ”taika” erilaista kuin taikalyhdyissä aikanaan? Ihmiskunnan kiinnostus projisoida kuvaa pienemmästä suuremmaksi on säilynyt vuosisadasta toiseen. Sitä voidaan selittää pyrkimyksenä tehokkaampaan suhteeseen työprosessin ja tuloksen välillä. Työlään seinämaalauksen sijasta pieni piirros tai maalaus lasinalusella taikalyhdyllä heijastettuna muuttui suuremmaksi. Huh-

tamo toteaa projisoinnin muodostavan taianomaisen vyöhykkeen poiketen arjenomaisesta ympäröivästä maailmasta. Se on Huhtamon mukaan toiminut tehokkaasti tukahduttujen halujen ja fantasioiden virtuaalisena peilinä. Taikalyhty on mahdollistanut myös kuvien tuomisen suuren yleisön nähtäville ja speaktaakkelimaisten audiovisuaalisen esitysten esitysmuodoksi. (Huhtamo 1997, 14.)

### 2.3 Tirkistelylaitteet

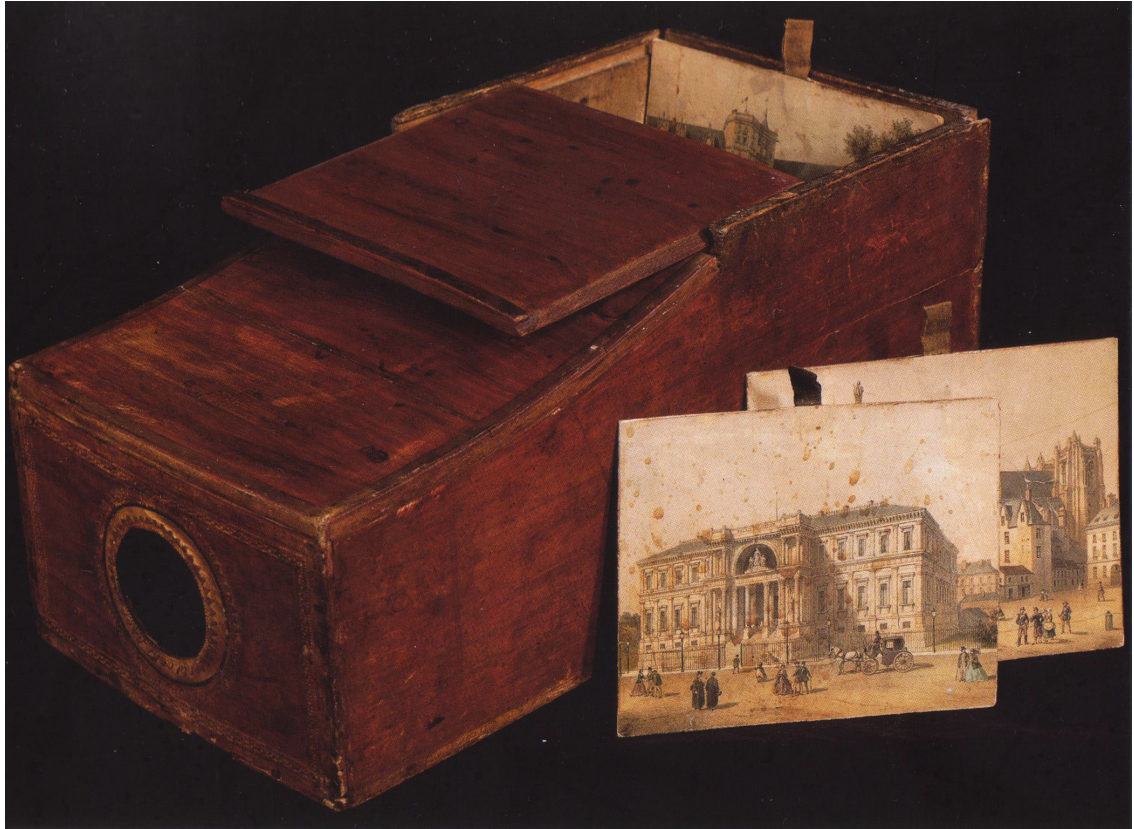
Camera obscuran ja taikalyhdyn ohella 1700-1800 –luvulla oli muitakin esitystapoja. Kaupunkeja kierteli tirkistelylaitetta esitteleviä henkilöitä, jotka kantoivat katselulaitetta selässään. Taikalyhtynäytöksiä pidettiin iltaisin, kun taas tirkistelyluukkulaitteeseen saattoi kurkistaa päiväsaikaan esimerkiksi markkinoilla. Tirkistelylaitteita esittelevät showmiehet esityksillään antoivat katsojalle elämyksen saaden heidät hetkeksi tempautumaan irti todellisuudesta. Laitteet vaihtelivat yksinkertaisista linssillä varustetuista teknisesti haastavampiin pienoisteatterimaisiin esitysmuotoihin, joissa oli erilaista kuvista koottuja ohjelmia. Monimutkaisimmillaan niissä oli erilaisia atmosfääriefektejä, missä käytettiin hyödyksi avattavien ja suljettujen luukkujen avulla sisälle lankeaa valoa, muodostuen luukuilla erilaisia tilallisia kokemuksia (Huhtamo 2000, 74-75).

Tirkistyskaappien maailma oli taikalyhtyä todellisuushakuisempaa. Niillä esitettiin kaukaisempaa, uteliaisuutta herättävää ja omalla tavallaan uskottavaa maailmaa. Tirkistelykaapin italiankielinen nimi *Mondo Nuovo* (uusi maailma) ilmaisee kokemusta hyvin. (Huhtamo 1997, 130-132.)

Tirkistyskaappi elementeitään voidaan nähdä muistuttavan camera obscuraa, mutta tavallaan nurinkäännettynä. Molemmissa kuva on sisällä laatikossa, mutta tirkistelylaitteessa on reikään valonsäteen tilalle tullut tirkistelevä silmä. (Huhtamo 1997, 124.)

Erotuksena luonnolliseen magiaan nämä tirkistelylaitteissa käytetyt mekanismit nähtiin ”keinotekoisena magiana” (magia artificialis). Siinä missä camera obscura nähtiin luonnollisena taikuuden havainnollistavana välineenä, nämä tirkistelylaitteiden illuusiot nähtiin ihmisen keinotekoisesti aikaansaamana hämmästyttävänä illuusioina. (Huhtamo 1997, 124-125.)





Kuva 4. Tirkistelylaite Ranskasta noin 1840-50.

Kuvien tirkistelyn idea kulki isommalle pinnalle heijastumisen rinnalla 1600-luvulta pitkälti tähän päivään asti. Elokvateattereiden saaman huomion 1900-luvulta asti tirkistelyn ideaa on vähätelty, mutta se on tullut taas uusien teknologisten keksinnöiden takia ajankohtaisemmaksi. Suurikokoisten heijastettujen kuvien rinnalle on tulleet haastajina pienikokoisineen ruutuineen tietokoneet, pelikonsolit ja kännyköiden näytöt. (Huhtamo 2000, 74.)

Sekä tirkistelevä että kollektiivinen ja speaktaakkelimainen esitys ovat olleet tapoja katsoa teknologisia keksintöjä. Näitä funktioita on tyydytetty monella eri teknologisella välineellä ja Seppänen toteaa, että oli kyseessä mikä tahansa teknologinen nämä tavat ovat toteutuneet. (Seppänen 2002, 80.)

## 2.4 Näkökyvyn ulkopuolella

Liikkuva kuva muodostuu useasta valokuvasta, jotka muodostavat peräkkäin näytettynä käsityksen liikkuvasta kuvasta. 1800-luvun alkupuolella useat eri tutkijat tarkastelivat *silmän hitauden periaatetta*. Siinä jos liikkeen osat esitetään riittävän nopeasti peräkkäin, niin ihmisen silmä muodostaa niistä havainnon yhtenäisestä liikkeestä eikä erota irrallisia kuvia toisistaan (Seppänen 2014, 42.)

Silmän hitautta on käytetty hyväksi 1800-luvulla esimerkiksi *Plateaun fenakistiskooppi* (1832) laitteen avulla, jossa pyörivälle kuparilaatalle piirretyistä hahmoista muodostui yhtenäinen liike. Laite on johtanut osaltaan elokuvan keksimiseen. (Töyssy 1999, 250.)

Seppäsen mukaan kenties puhuttelevin silmän hitautta hyödyntävä laite oli *thaumatrooppi*, jota kuvattiin ”Ihmekääntyjäksi”. Thaumatrooppi muodostuu pyöreästä kiekosta, jonka toiselle puolelle on piirretty eri kuva kuin toiselle puolelle. Kun kiekkoa pyörittää tarpeeksi nopeasti ympäri, katsoja havaitsee kahden kuvan sijasta yhden kuvan. Sen kiinnostavuus Seppäsen mukaan kumpusi kuten monen muunkin teknisen keksinnön yksinkertaisuudesta. Seppänen kuvaa laitetta omalla tavallaan paradoksaaliseksi:

*”Se kykeni laajentamaan ihmisen visuaalisia havaintoja käyttämällä hyväkseen inhimillisen havaintojärjestelmän puutteita.”* (Seppänen 2014, 42-43.)

## 2.5 Kamera suhteessa aikaan

Kameran muodostavat kuvat jäsentävät suhdettamme aikaan. Kameralla on kyky muuttaa näkemiseen ja näkyvyyteen liittyviä rajoja (Seppänen 2014, 35). Seppänen kuvaa osuvasti:

*”Läsnäolon ja poissaolon problematiikka on muutenkin valokuvaa koskevan ajattelun ytimessä: kamera on eräänlainen aikakone, joka siirtää valon piirtämän jäljen muodossa menneisyyttä nykyisyyteen sekä nykyisyyttä tulevaisuuteen”* (Seppänen 2014, 33).

Kamera on mahdollistanut menneisyyden tallentamisen esimerkiksi lapsuuskuviemme avulla meille nähtäväksi. Aikakautenamme on myös mahdollisuus nähdä kuvia omista esi-isistämme teknologian kehityksen aikaansaamien välineiden kautta.

Nykyaikana teknologian kehittymisen myötä videokameroiden tallentamiseen käytetyt kuvataajuuden kuvamäärät vain kasvavat ja tiheään nopeuteen otettujen kuvien videokuvan hidastaminen mahdollistaa tapahtumien tarkastelun, mihin ihmisen näköaisti ei olisi muutoin kykenevä. Siksi uusien teknologisten mahdollisuuksien ansiosta voidaan arkitodellisuudesta erottaa uusia asioita ja tapoja tarkastella ympäristöämme.



Kuva 5. Ok Go – The One Moment (2016).

Esimerkkinä nykyajan edistyneestä silmän hitautta hyödyntävästä teknologiasta käytän lokakuussa 2016 julkaistua *Ok Go* -yhtyeen musiikkivideota *The One Moment*, mikä on esitetty toteutetuksi yli 6000fps kuvataajuudelle kuvatusta videokuvasta. Yhtye on kertonut videomateriaalin olevan kuvattu ensin 4,2 sekunnin mittaiseksi videoksi, joka on hidastettu 4 minuutin 12 sekuntia kestäväksi musiikkivideoksi. Musiikkivideossa on käytetty tarkkaan hiottua mekaniikkaa, jotta video on saatu kuvattua mahdollisimman pienen sekuntimäärään. Hidastetusta videosta on mahdollista nähdä tapahtuvia asioita, joita ihmissilmän hitaus ei kykenisi muuten havainnoimaan.

Teknologian kehittymisestä on nähtävissä, että videokameroiden kuvausmahdollisuudet tulevaisuudessa muuttuvat ja tämän tyyppiset mahdollisuudet vain kasvavat. Siirrymme



koko ajan teknologissa tilanteisiin, joissa kameran laajentaa näkökykyämme ja antaa uusia mahdollisuuksia nähdä ja havainnoida maailmaa.



Kuva 6. Ok Go -yhtyeen musiikkivideota The One Moment (2016).

Ihmisen kyky fantasiointiin toimii myös näkykyvyn ulkopuolella. Seppänen (2005, 60-63) mainitsee fantasioiden olevan mielen toiminnan havaintoikkunoita, niiden muodostaen siltoja tietoisien ja tiedostamattoman välille. Ihminen kokee itse olevansa fantasioiden avulla kuvitteellinen toimija rakennetuissa mielen näyttämöissä. Seppäsen mukaan ihmisen tarve niin taiteessa kuin elokuvassa irrottautua arjen koordinaateista antaa fantasioiden kautta mielihyvää. Visuaalisen esitysten parissa tapahtuman fantasiointin tiedustetaan olevan sidoksissa esitykseen, vaikka katsoja kulkisikin tietoisien ja tiedostamattoman rajan välimaastossa. Seppänen tuo esiin fantasioiden merkityksen hyvin keskeisenä toimintona etenkin niissä tilanteissa, kun arvot ja asenteet ovat juurtuneet ihmisten mieliin. Fantasiat ovat niin kulttuurillisesti jaettuja ja muuttuvia ja ne toimivat niin vallitsevien ajatusmallien ja toiminnan juurruttamiseen myös psyykkisenä voimavarana näiden normien kyseenalaistamiseen ollen myös itsensä uudessa valossa näkemisen lähde. (Seppänen 2005, 60-63.)

Olemme eläneet pitkään varsin kuvallista aikakautta. Seppänen (2001, 39) toteaa kuvallisuuden voineen alkaa elämään omaa elämäänsä spektaakkelinä, josta on kasvanut oma todellisuutensa. Seppänen mainitsee kuvallisuuden törmäämisen omiin rajoihinsa ja nostaa esiin halun aistimellisempiin kokonaisvaltaisempiin elämyksiin. (2001, 39.)

## 2.6 Virtuaalinen todellisuus



Kuva 7. Jon Rafman - Brandenburger Vore (2016).

Virtuaalinen todellisuus mahdollistaa videotaiteen esitysmuotojen toteutuksen laajentamisen. Berliinin Biennalessa 2016 *Jon Rafmanin* installaatio *Brandenburger Vore*, jossa oli yhdistettynä toisiinsa veistoksia sekä paikkasidonnaisesti näyttelytila ja virtuaalitodellisuus. Video tuotiin virtuaalilasien ja äänen avulla osaksi Berliinin ikonimaisinta *Brandenburg Tor* aukion kulttuurihistoriallista tilaa. Katsojalla oli jo ennen virtuaalitodellisuuden esitysmailmaan siirtymistä mahdollista tehdä tutuksi teoksen fyysinen tila. Virtuaalilasien ja kuulokkeiden maailmaan siirtyessä, lähes täysin estyneenä ulkomaailman tulevista ärsykkeistä, kokija näki saman tilan virtuaaliseksi todellisuudeksi muunnettuna. Näennäisesti saman tilan illuusio romahdutettiin ylikuonnollisten elementtien astuessa virtuaaliseen todellisuuteen. Rakennelma romahdutettiin virtuaalisesti ja siirryttiin alemman kerroksen tasoon, missä esiin tuotiin fiktiivisiä ja mystisiä ihmishahmoja.

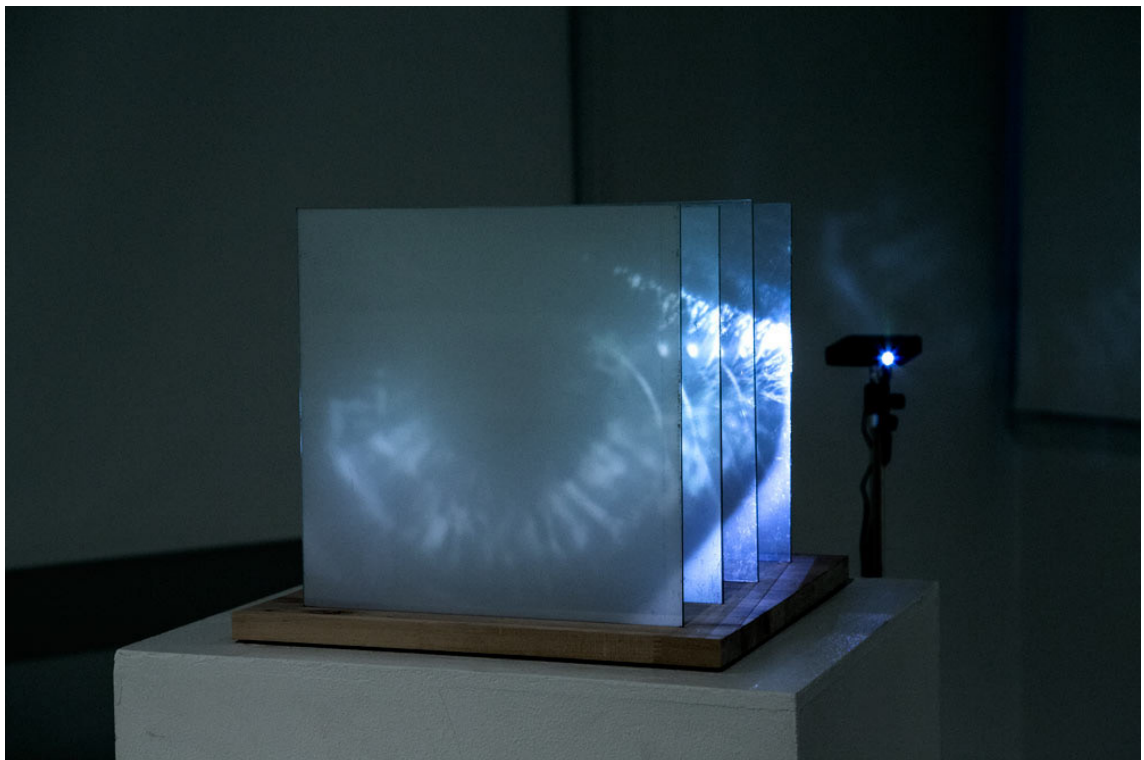
Branderburger Vore intallaation elämyksellisyys korostuu teoksen ollessa VR-laseilla koettuna aikakautemme uutuudenomainen esitystapa. Katsojalla on annettu ohjailtu oikeus valita katseensa suunta, kuitenkin sitä teoksen taiteilija on ohjailnut valinnoillaan muun muassa äänen sekä visuaalisella kuvamateriaalin suunnan ja vaihtelevuuden avulla.

Näen VR-laseilla tarkastellun maailman ja camera obscuran tai tirkistelylaitteiden kanssa yhteneväisyyksiä. Kummassakin tuodaan toisaalla oleva todellisuus pimeään tilaan esille. Kummassakin keksinnössä on ollut aikanaan uutuuden hohdetta ja oletetusti katsojalleen kokemuksellisuus poikkeavan esitystavan vuoksi.

### 3 Mysteeri nykytaiteessa

Esimerkkinä mysteerien käyttämisestä nykytaiteessa hyödyntää *Kalle Nio*. Hän on kuvataiteilija, taikuri sekä hän toimii myös teatteriohjaajana. Nio Käyttää teoksissaan hyödyksi taikurin taustaansa. Hänen teoksensa *Masks & The Machine* (2013) yhdistää neljä eri läpinäkyvää elektronisoitua tasoa osaksi takaa tulevan projisointia. Kuva muodostuu vaihtelevasti sekä lähimpänä olevaan lasitasoon, että kaikille neljälle läpikuultavalle tasolle yhtäaikaisesti. Mystisyys ja taikuus syntyvät teoksen tekniikasta, jonka tekninen toteutus ei välttämättä avaudu katsojalle ollenkaan.

Näen Nion teoksen kiinnostavana niin esityskäytännöllisistä syistä kuin myös sen monikerroksellisuudesta. Lähikuva silmästä ja katseesta muodostuen useammalle tasolle tuo mieleeni erilaiset näkemisen mallit ja esteet. Tarkastelemme ympäristöämme aina tietynlaisten katsomiseen liittyvien biologisten ja opittujen mallien kautta, jotka ohjaavat tulkinntaamme näkemästämme.



Kuva 8. Kalle Nio - *Masks & The Machine*, (2013).





Kuva 9 & kuva 10. Janet Cardiff & George Bures -The Muriel Lake Incident (1997).

*Janet Cardiff & George Bures* teos *The Muriel Lake Incident* (1997) kuvaa pienoismalliin rakennettua illuusiota. Siinä puiosen laatikon sisään katsoessa näkee pienoisteatterisalin. Teos leikkii oivallisesti mittasuhteilla ja kuinka uppoutuneena katsomaansa saattaa unohtaa hetkeksi todellisuuden. Toteutustavassa on muistuttavia piirteitä 1600-1700 –luvulla rakennettuihin tirkistelylaitteisiin, joiden avulla rakennettiin illuusio toisessa paikassa olemisesta.

Kuulokkeissa oleva ääni hyödyntää kolmiulotteista tilan tuntua ja ohjaa äänen suunnaltaan katsojaa. Valkokankaalla oleva nainen katsoo katsojaan päin syöden samalla popcornia. Tässä katseessa rikotaan katsojan ja katsotuksi tulemisen rajaa. Teos huipentuu aseiden laukaisuun, antaen mahdollisuuden miettiä todellisuuden ja esityksen välimaastoa.

Kuvataiteilija *Jarno Vesala* käyttää installaatioissaan mystisiä elementtejä. Vesalan teokset ovat hyvin tunnelmaisia ja niissä on usein kauhulle ominaisia elementtejä mukana. Hänen teoksissaan on pieniä ja hienovaraisia eleitä, joiden kautta Vesala pyrkii herättämään teoksissaan kysymyksiä ihmisen olemisesta ja käyttäytymisestä.

Jarno Vesalan teos *She Slept Between us* (2012) on interaktiivinen installaatio, joka koostuu nojatuolista, lampusta ja nojatuolin edessä sijaitsevasta televisiosta. Kun katsoja tulee teoksen luo, hän näkee itsensä television kuvasta. Samassa kuvassa nojatuolilla istuu pieni tyttö, mutta tyttö ei istukaan nojatuolissa muuten kuin kuvaruudun kautta nähtynä.



Kuva 11. Jarno Vesala - She Slept Between us (2012).

Vesalan teos mahdollistaa katsojalle elämyksellisen kokemuksen, havainnollistaen jotain mikä ei ole mahdollista kokea muuten kuin taiteen kautta. Samaa samaistumista ja kykyä irrottautua todellisuudesta tapahtuu muun muassa elokuvien kautta, mutta installaation esitystapa mahdollistaa laajemmat mahdollisuudet kokemuksellisuuteen sen tilaan sijoittuvan esitystavan kautta.

### 3.1 Camera obscura nykytaiteessa

Suomalainen valokuvataiteilija *Marja Pirilä* käyttää hyödykseen camera obscuraa valokuvissaan ja installaatioissaan. Pirilä aloitti camera obscuran menetelmän huoneeseen rakennettuna 1996 ja ennen sitä on hyödyntänyt samaa ilmiötä hyödyntävää neulanreikäkameratekniikkaa. (2015 *Carried by Light*, 7-11.)

Pirilä (2015, 7-11) kertoo, että kun hän matkustaa ja kuvaa ihmisiä on prosessi myös matka häneen itseensä. Pirilä opiskeli ennen valokuvausta biologiaa ja hän kertoo isoimman muutoksen taiteeseen liittyen tapahtuneen, kun hän ajatteli ajatusta, että voisi kokea maailman jonkun toisen perspektiivistä (2015, 4.)

Pirilä (2015, 7) ”*Camera obscurassa pimeys, hiljaisuus ja hitaus sysäävät tarkkailemaan maailma uudella tavalla, uusista näkökulmista. Camera obscura on minulle menetelmä, jolla kartoitan elinympäristöjä ja mielenmaisemia, houkutan alitajuisia tunteita päivänvaloon. Tilan muuttuessa ”pimeäksi huoneeksi” se loihtii esiin yhä uudestaan valokuvauksen ydintä ja taikaa.”*

*Interior / exterior* –projekti on Pirilän laajin ja pitkäkestoisin projekti, jota Pirilä kuvaa edelleen. Siinä hän muodostaa camera obscuran huoneeseen, jonka sisällä olevan henkilön Pirilä tallentaa yhdessä camera obscuran muodostavan kuvan kanssa.



Kuva 12. Marja Pirilä - Camera obscura / Kikka (1996)

Siukonen (2015, 62-66) huomioi Pirilän valokuvien muodostavan kaksinkertaisuuden, joka muodostuu kahden kameran tuloksesta. Toinen on huoneen kokoinen iso kamera ja kuva, jota katsoja katsoo, joka taas muodostuu ison kameran sisällä olevan pienen kameran tuloksesta. Pirilä sulkee metodillaan itsensä ja valokuvauskohteensa huoneen eli kameran sisään. Tämä Siukosen mainitseva leikkiä muistuttava prosessi muistuttaa häntä majanrakentamisesta, piiloutumisesta ja pienen reiän kautta tirkistelemisestä. Leikistä, jossa jokaisesta ikkunallisesta huoneesta vai tulla katsova kamera.

Marja Pirilän on tehnyt yhdessä Petri Nuutisen kanssa kolmiulotteisia teoksissa, joissa on camera obscuraan pohjaavia veistosinstallaatioita. (Pirilä 2015, 231). *Mother's Buckets – Äidin ämpärit / Camera obscura*, 2005 on installaatio, joka koostuu roikkuvista ämpäreistä. Aina yhden ämpärin sisälle on rakennettu camera obscura, jolla näyttelyn katsoja voi tarkastella itse ympäristöänsä.



Kuva 13. Marja Pirilä ja Petri Nuutinen: Camera obscura/ämpärit, 2005.

Pirilää kiehtoo loputtomasti camera obscuran yhtäaikainen maagisuus ja yksinkertaisuus. Kun yhden linssin sijasta Pirilä käyttää kolmea linssiä yhtäaikaaisesti kolmiulotteisissaan teoksissaan, hän niiden muodostuvan kuvajaisen olevan kuin kubistinen video.



Yksi esimerkki camera obscuran käytöstä nykytaiteessa on Kinobox Obscura –työryhmä. Ryhmä on vienyt camera obscuran tekniikan yhteen 3D-lasien kanssa. He ovat tehneet poljettavan veneen, josta on mahdollista nähdä reaaliaikaista kuvaa vedestä väärinpäin yhdistettynä 3D-maailmaan.

Polkuveneen seinässä on kaksi aukkoa, joissa olevan polarisaatio filtlerin linssin läpi, muodostuu väärinpäin oleva kuva pimeään valkokankaalle. Kuva muodostuu polkuveneen ympärillä olevasta ympäristöstä ja sitä katsellaan 3D-lasien kautta. Valkokankaalle muodostuu kahden aukon ja linssin ansiosta päällekkäin olevat kuvat kummallekin silmälle erikseen.



Kuva 14-15. kuva Kinobox Obscuran polkuveneen sisältä (2016).

Kinobox Obscuran työryhmän jäsen Juho Pöysti kertoo innostuksensa rakentaa camera obscuraa hyödyntäviä kulkuneuvoja olevan mahdollisuudessa havainnollistaa fysikaalisia ilmiöitä sekä kääntää totuttu maailman ylösalaisin ja nähdä se totutusta tavasta poiketen.

#### 4 Passing Waves –installaatio



Kuva 16. kuva installaatiostani Passing Waves

Taiteellisessa työskentelyssä olen usein kokeillut eri välineiden ja tekniikoiden yhdistämistä toisiinsa. Halusin tuoda videotyöskentelyyn samanlaista sattumanvaraisuutta ja kokeellisuutta kuin valokuvauksessani on. Mietin valokuvauksen ja videon yhdistämistä ja siitä kehittyi ideani yhdistää liikkuvaa kuvaa camera obscuraan. Mietin camera obscura ilmiötä ja sen yksinkertaista tapaa muodostaa kuva valoa, pientä reikää ja pimeätä kammiota hyödyntäen.

Halusin opinnäytetyöni taiteellisessa osiossa liikkua installaation suuntaan liikkuvaa kuvaa hyödyntäen. Lähtökohtanani oli tuoda videokuvaan samanlaista herkkyyttä ja sattumanvaraisuutta kuin mitä esimerkiksi koen olevan filmille kuvatussa valokuvassa. Minua kiehoi luoda este digitaalisen videokuvan ja katsojan väliin. Tästä sain idean projisoida videokuvaa epävakaalle muuttuvalla pinnalla ja asettaa videokuvan näkymisen väliin esteen.

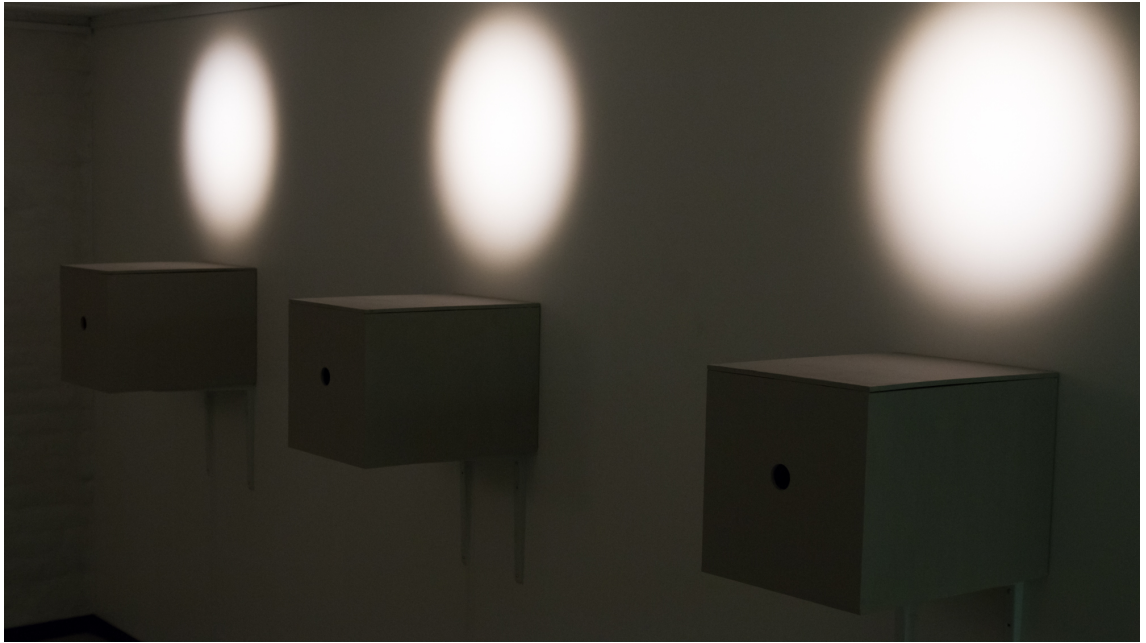
Koostin videoteoksen aiheen kertomuksista subjektiivisesta sisäisestä maailmastani reflektoituen tiettyjen tunnistettavien elementtien avulla katsojan omaan kokemusmaailmaan. Laitoin kurkistusaukkojen kautta kynnyksen katsojan ja minun luomaani kuvallisen maailman väliin, ajatuksena kokemuksen katoavaisuus ja väliaikaisuus.

Visuaalisen kuvamateriaalin lisäksi toin installaatiooni unenomaisen äänimaiseman tehden teokseni audiovisuaaliseksi kokemukseksi. Äänimaailman rakensin viidestä pisteestä yhteiseksi äänimassaksi, niin että yhden installaation osan lähellä ollessaan voi kuulla jokaisen laatikon sisältä tulevan oman ”henkäyksen”. Käytin eräänlaista tilallista ”surround” ääntä hyödykseni tehdäkseeni kokemusvaltaisemman installaation.

Teosta tehdessäni minua inspiroi kuoleman rajatilaan liittyvät kokemukset, katoavaisuus ja mielihyvä. Koin itselleni tärkeäksi koota kokonaisuuden etsien sisältäni henkilökohtaisista kokemuksista kumpuavaa materiaalia.

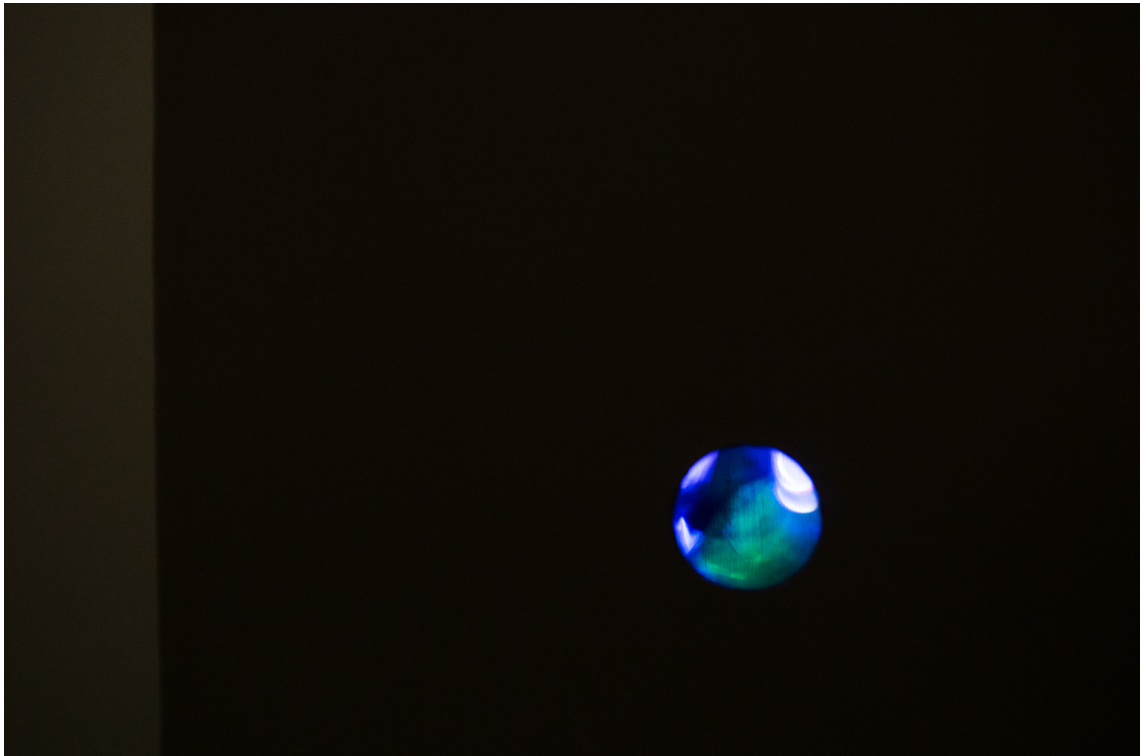


Kuva 17. kuva installaatiostani Passing Waves (2017).



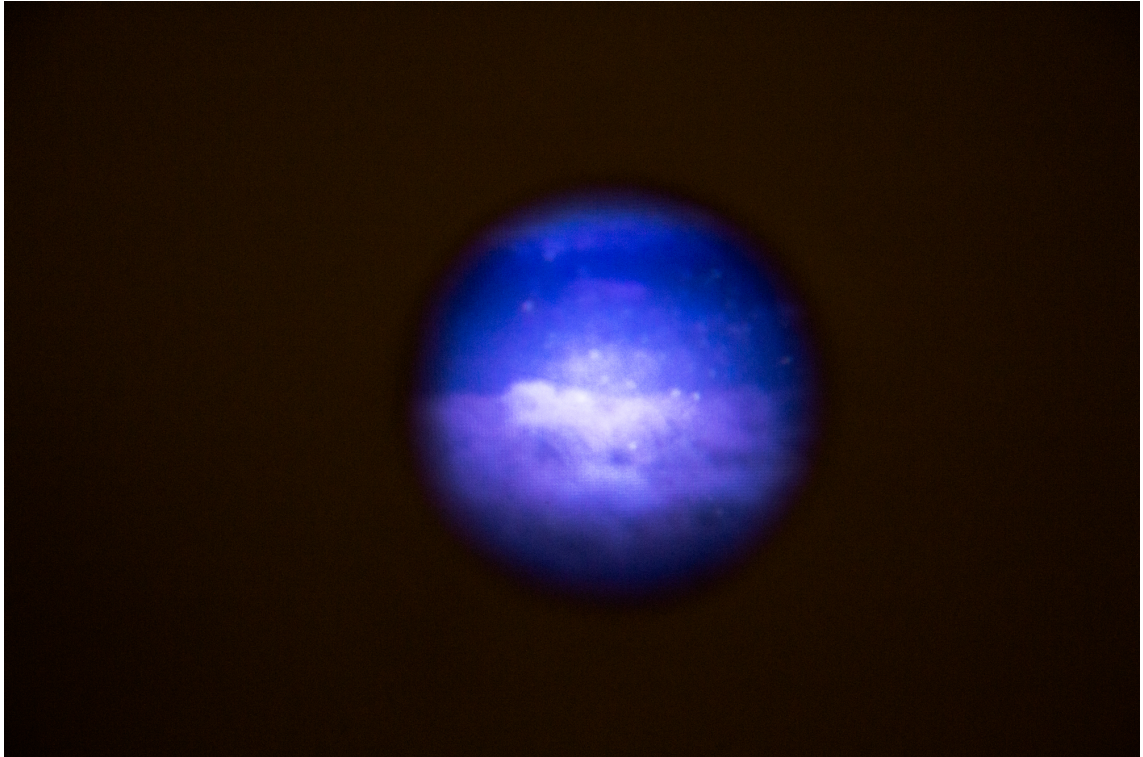
Kuva 18. kuva installaatiostani Passing Waves (2017).

Toteutin installaationi Valokuvakeskus Nykyajan alakertaan. Hyödynsin tilan sijaintia ikkunattomassa tilassa pimentämällä tilan, jotta laatikoiden sisällä oleva liikkuva kuva valoineen korostuisi. Ripustin teokseni tilaan hyödyntäen gallerian valoja, muodostaen spottivalot jokaisen erillisen laatikon yläpuolelle. Ympyrän muoto toistui niin kurkistusaukoissa kuin tilaan laitetuissa valoissa.



Kuva 19. kuva installaatiostani Passing Waves (2017).





Kuva 20. kuva installaatiostani *Passing Waves* (2017).

#### 4.1 Katse pois heijastuksesta?

Platonin luolavertauksen ja camera obscurassa on mielestäni mielenkiintoisia yhtäläisyyksiä. Vertauksessa toisessa tilassa olevan ulkomaailman heijastuma muodostuu pimeän luolan seinälle, samalle periaatteeseen pohjautuu myös camera obscura. Sama epätäydellisyys ja toisinto alkuperäisestä lähteestä on osana kummankin heijastamassa kuvassa.

Olen installaatiollani halunnut tuoda osittain luolametaforan innoittamana todellisuuden erilaisia heijastumisia teokseeni. Leikin ajatuksella ulkoisen tai sisäisen maailman toisinnosta ja sen muokkaantumisesta. Vaikka ajallisesti olemme menneet eteenpäin teknologiassa, todellisuuden heijastuma ja siihen liittyvät todellisuuden toisinnon epätäydellisyys ja mahdottomuus eivät ole poistuneet keskusteluistamme. Tästä esimerkkinä todettakoon digitaalisen ajanjakson aikakautena useat eri kuvaan liittyvät manipulaatiot ja valokuvan uudelleen muokattu todellisuuden representaatio. Digitalisaation seurauksena valokuvan

dokumentarisuuteen vahvasti liitetty totuudenmukaisuus on hälventynyt. Olemme astumassa myös virtuaalisen todellisuuden aikakauteen, jossa ihmiskunta on luonut toisen digitaalisen todellisuuden esimerkiksi internetin sosiaalisen verkoston kautta.

## 4.2 Katse ja näkyvyys

Taiteellista työskentelyäni inspiroi myös Rauma Biennale Balticumissa näkemäni tanskalaisen taiteilijan Katja Bjørnin videoinstallaatio Fountain, (2008). Teos koostui videosta, löytöesineistä ja suihkuhanasta, josta tippuu vettä. Ämpäriin katsoessa huomaa veden pinnan alla olevan videokuvan, jossa esiintyy vedessä uiva merenneito. Tämä toteutustapa, joka koostui liikkuvasta kuvasta pienessä koossa, kurkistuksesta ja vesi-elementistä antoivat minulle pidempi aikaisen kipinän nykytaiteen esitystapojen mahdollisuuksista.

Bjørnin kertoo teoksestaan (2010, 16-17) ”--vilkaisu avaimenreistä, vetolaatikkoon tai suihkuun paljastaa intiimin tilanteen, jota meidän ei olisi kuulunut nähdä. --Videon kautta vien veistokset toiseen tilaan ja sijoitan siihen arkisia tilanteita tai toimintoja, jotka muuntuvat veistosten kautta intiimiksi kohtaamiseksi tai leikittelevät katsojan tirkistelynhalulla”.

Bjørn puhuu teostekstissään tirkistelynhalusta ja myös omassa tekemisessäni tuo tirkistely on ollut toistuva elementti. Niin tutkimusmatkat oman mieleni sisälle, kameran etsimisen kautta avautuva toinen maailma kuin myös ympäristön tarkkailu ovat taiteellisen tekemiseni peruspilareita.

Seppänen tulkitsee filosofi *Jean Paul Sartren* (1905-1980) visioimasta tapauksesta kirjassaan *L'Être et le Néant* (1943), jossa Sartre käsittelee katseen ongelmaa. Sartrelle ei ole olennaista katseen luoma sidos kahden ihmisen välille eikä hän pidä oleellisena silmää katseen takeena. Tirkistelyyn liittyvä nähdyksi tuleminen herättää itsetietoisuuteen. Upoutuneena katsomiseen voi unohtaa itsetietoisuuden, mutta ääni saattaa herättää tietoiseksi katsomisen kohteeksi tulemisesta. Vaikkei varsinaista katsetta näkisikään, sen voi todeta esimerkiksi valokuvakameran sulkimen äänestä tai ikkunaverhojen avautumisesta. (Seppänen 2008, 110-113.)

*”Tirkistelen avaimenreiästä. Olen uppoutunut näkemääni ja täysin sen lumoissa. Yht’äkkiä kuulen ääniä takaani ja havahdun piinallisen tietoiseksi itsestäni tirkistelemästä. Punastun, suoristan itseni ja tempaudun pois näkymän ääreltä.”* (Seppänen 2008, 110.)

Omassa teoksessani käytin hyödykseni ihmisen tirkistelyn halua sekä katsotuksi tule-  
mista. Käsittelin katsomista monesta eri tasosta installaatioissani. Itse teoksen sisällöllä  
halusin katsoa niin sanotusti sisimpääni ja katoavaisuuden mysteeriiin mahdollisimman  
autenttisesti. Tähän koin parhaaksi olevan mahdollisimman intuitiivinen toteutustapani  
niin kuvaus- sekä äänitystilanteen suhteen. Itse galleriatilaan sijoittuvassa audiovisuaali-  
sessa installaatioissa laitoin itseni näyttelykävijöille tirkistelyn kohteeksi.

Installaation toteutuksessa katsoja joutuu kurottautumaan katsomaan kurkistusreiästä si-  
sälle nähdäkseen itse teoksen sisällön. Tällöin näyttelyvieras joutuu tekemään tietoisien  
valinnan katsomisestaan, sen suuntaamisesta ja kestosta. Myös tietoisuus altius katso-  
tuksi tulemiselle on läsnä tilanteessa. Maalailevat kuvamaailmani yhdessä äänimaiseman  
kanssa antavat katsojalle mahdollisuuden reflektoida omaa subjektiivista tulkintaa teok-  
sen sisällöstä omaan kokemusmaailmaansa pohjautuen.

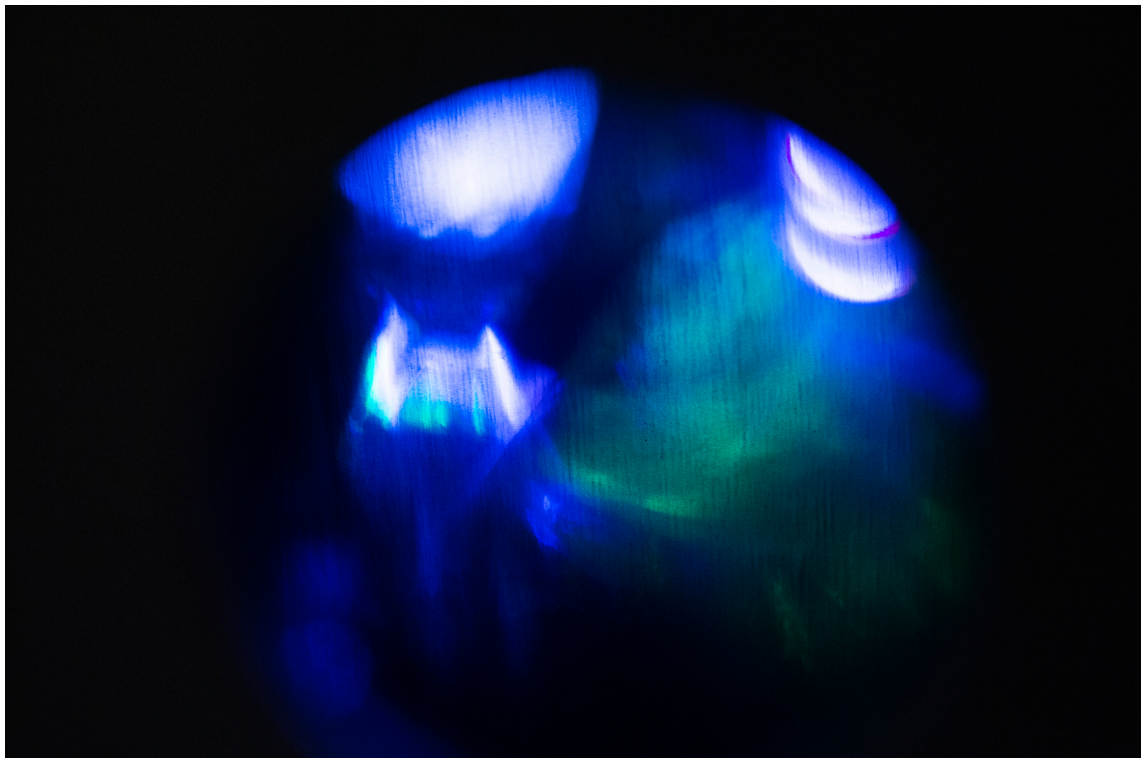
*Jacques Lacan* (1901-1981) hahmotti ihmisen ensisijaisesti kielellisenä toimijana, mutta  
hänen ajattelussaan on sijansa subjektia koskevaan visuaaliseen ajatteluun. Lacanin ajatus  
katseesta sai alkunsa ajatuksesta objektin näkökyvyttömyydestä. Tälle ajatukselle sai al-  
kunsa Lacanin kokema ironinen tokaisu sardiinipurkkiin kohdistuen: ” Näetkö sardiin-  
ipurkin se ei näekään sinua!” (Seppänen, 2008, 117-118.)

Lacan ja Sartre eivät nähneet näkemistä vain näkevänä subjektina ja katseen kohdetta  
objektina. Kummatkin filosofit irrottivat näkemisen silmästä. Lacan käytti ajatuksestaan  
nimitystä *’näkyvyyden funktio’*. Tätä ajatusta korostaa toteamus, jossa subjekti näkee vain  
yhdestä pisteestä, mutta häntä katsotaan kaikkialta. *Perspektiiviopista* tunnettu katseen  
yhdistäminen vain geometrinen pisteen ympäröivään tilaan ei ollut Lacanin mielestä oi-  
kea, vaan katsominen ja katseen kohteena oleminen tapahtuvat aina yhtä aikaa. (Seppänen  
2001, 166-120.)

Lacanin näkyvyyden funktio ajatukseen on sitoutunut on *Sigmund Freudin esitys peite-  
muistoista (Über Deckerinnerungen, 1899)*. Siinä muistomme ovat todellisia muistoja,  
jotka peittyvät peitemuistoillemme. Muistoista on vaikea tiedustaa mitkä ovat aitoja

muistoja ja mitkä ovat muokkautuneet suhteessa muihin muistoihin tai kertomuksiin. (Freud 1992,322). Seppänen nostaa osuvasti tämän Freudin näkemyksen Lacanin rinnalle muistojen kalvomaisuuden:

*”Valkokankaita on kahdenlaisia. Toiset pyrkivät heijastamaan kaiken suuntautuvan valon takaisin mahdollisimman täydellisesti. Projektori on tällöin katsojan kanssa samalla puolella valkokangasta. Mutta valkokangas voi sijaita myös projektorin ja katsojan välissä. Tällöin valkokankaasta tulee puoliläpäisevä kalvo, jonka tarkoituksena on yhtä aikaa antaa valolle mahdollisuus muodostaa kuva ja samalla ehkäistä valon ylenmääräinen tulva silmään, häikäistyminen. Se himmentää projektorin meihin suuntautuvan katseen, jotta näkeminen ja kuvan muodostuminen olisi mahdollista. Samalla tavoin peitemuisto sekä himmentää tiedostamattoman häikäisyä, että jäsentää tietoisuudessamme enemmän tai vähemmän selvästi näkyvän kuvan.”* (Seppänen 2001, 123.)



Kuva 21. kuva installaatiostani Passing Waves (2017).

Tämä osuva tulkinta Lacanin ja Freudin näkemiseen liittyvästä Seppäsen esityksestä näkyy myös konkreettisesti teokseni tekniikassa. Olen peittänyt totuudenmukaisemman digitaalisen videonäytön muodostavan kuvan heijastamalla kuvan toisinnon sen toiselle



pinnalle. Olen pyöritellyt Passing Waves –installaatiossani näkemiseen ja muistojen muokkautumiseen liittyviä ajatuksia. Teoksessani tärkeässä osassa oli katoavaisuus, muistojen ja katseen väliaikaisuus. Muistojen pysyvyyteen liittyy erityisesti yhden osan sisältö installaatiossani, jonka projisoitu kuva on jatkuvassa liikkeessä muodostuen liikkuvista osista ilmavirran ja vaihtuvien värien kautta. Videokuvasta poiketen tämä sisältö elää koko ajan erilaisena ja sen muodostama kuva ei toistu useampaan kertaan samankaltaisena.

## 5 Pohdinta

Kiinnostus mysteereihin on säilynyt taiteessa vuosisatojen ajan. Siinä missä camera obscura ja taikalyhty ovat herättäneet elämyksellisyyttä vielä tähän päivään asti, olen opinäytetyössäni tarkastellut niiden rinnalla myös aikakautemme uusia teknologisia ilmiöitä ja käyttötarkoituksia taidekentällä. Ajanjaksoimme pitkään jatkunut pitkälti kaksiulotteiseen kuvallisuuteen nojaava aikakautemme on siirtymässä yhä enemmän moniaistisempiin kokemuksellisempiin elämyksiin. Speaktaakkelimaiset esitystavat nousevat parhailaan yhä enemmissä määrin esiin niin viihdekulttuurin saralla kuin myös taidekentällä.

Optisissa laitteissa viehättää muun muassa pakopääsy toiseen todellisuuteen ja kuvitelmiin. Useat laitteet myös liikkuvat näkökykymme ulkopuolelle ja antavat laajemman tavan tarkastella maailmaa sekä mahdollisuuden esittää rakennettuja todellisuuksia. Laitteet ja niiden muodostavat totutusta poikkeavat kuvat niin ympäristön toisintona kuin taiteellisena esityksenä antavat mahdollisuuden reflektoida omia kokemuksia ja tulkintaa ollen mahdollisesti myös tutkimusmatka omaan itseensä. Kiinnostus mysteereihin voidaan nähdä myös kiinnostuksena maailman selittämiseen ja jatkuvaan identiteetin rakentamiseen.

Ihminen etsii luonnostaan aistiärsyksiä ja niiden aiheuttamaa kiihtymystä. Ihmisiin vetoaa attraktio ja tarina. (Seppänen, 2002, 81.) Tämän avulla voidaan selittää kiinnostus liikkuvaan kuvaan, camera obscuraan, taikalyhtyyn sekä nykyajanjaksoomme liittyviin uusiin teknologisiin keksintöihin. Seppäsen mukaan ihminen kaipaa luonnostaan informaatiota sekä viihdettä. (2005, 81.) Kiinnostus liikkuvaan kuvaan ja erilaisiin visuaalisiin esitystapoihin voidaan selittää haluna irrottautua todellisuudesta ja rentoutumisella viihteen avulla. Ihminen etsii pakopääsystä arjesta ja erilaiset esitystavat antamat pohjan fantisoinnille. Ne antavat mahdollisuuden irrottautua totutuista normeista kuin myös välineen itsetutkiskeluun. Puhtaasti mielihyvän hakeminen irrottautua arjen koordinaateista luo kiinnostusta erilaisten esitysmuotojen ja optisten laitteiden pariin.

Rakentamassani installaatiossa *Passing Waves* luon mysteerin esittämällä eräänlaisen illuusion. Siinä äänimaiseman sekä kuvamateriaalin avulla luon mielikuvia, jotka mahdollistavat kiinnostumisen ja samaistumisen. Mystisen otteen teokseeni luon sillä, ettei katsoja täysin tiedusta mihin katsoo tai tunnista teknologisia ratkaisuja teoksen sisällä. Myös

sekä kuva- että äänimaailma kulkevat esittävän ja abstraktin välimaastolla, hälventäen rajoja todellisuuden ja mielikuvien välillä.

Oletan ettei ihmiskunnan kiinnostus selittämättömiin ja salaperäisiin esityksiin ja laitteisiin tule katoamaan ajan kuluessa. Camera obscura ja Taikalyhty ovat olleet 1600-luvulla mystiikan harjoittamisen välineenä ja samaan tapaan käyttämäni uudempi video obscura -tekniikka yhdessä nykypäivän teknologian kanssa toimii edelleen samantapaisena mysteerin rakentajana.

## Lähteet

### Kirjallisuus

Freud, S. 1992. Screen Memories. Standard Edition III of the complete psychological works of Sigmund Freud. London: Hogarth Press.

Hammond J. 1981. The Camera Obscura: A Chronicle. Bristol: Adam Hilger.

Huhtamo, E. 1997. Elävän kuvan arkeologia. Yle-opetuspalvelut. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Huhtamo, E. 2000. Fantasmagoria: Elävän kuvan arkeologiaa. Helsinki: Suomen elokuva-arkisto.

Siukonen / Pirilä M. 2014. Carried by Light. Musta taide. Helsinki: Aalto Photo books.

Platon. 1981. Valtio. Suom. Matja Itkonen-Kaila. Helsinki: Otava.

Sartre J. 1982 (1943): L'Être et le Néant. Essai d'ontologie phénoménologique. Pariisi: Gallimard.

Seppä A. 2012. Kuvien tulkinta. Helsinki: Gaudeamus Oy.

Seppänen J. 2008. Katseen voima. Tampere: Osuuskunta Vastapaino. 7.painos.

Seppänen J. 2014. Levoton valokuva. Tampere: Osuuskunta Vastapaino.

Seppänen J. 2005. Visuaalinen kulttuuri. Teoriaa ja metodeja mediakuvan tulkitsijalle. Tampere: Osuuskunta Vastapaino.

Seppänen J. 2002. Audiovisuaalinen mediakulttuuri. Tampere: Osuuskunta Vastapaino.

Seppänen, Pirilä. 2004. Camera Obscura. INTERIOR / EXTERIOR. Helsinki: Musta Taide.

Slater, D. 1995. Photography and Modern Vision: The Spectacle of "Natural Magic" Teoksessa Cris Jenks (toim.) Visual Culture. New York: Routledge.

Töyssy, Vartiainen, Viitanen. 1999. Kuvataide, Visuaalisen kulttuurin käsikirja. Helsinki: WSOY. 1.painos.

Williams, Bernard. 2004. Suuret filosofit. Platon. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy. 5. Painos.

Aineistot

Kokkonen, Paunu. 2010. Rauma Biennale Balticum 2010. Rauma. Rauman taidemuseo.

Ok Go – The One Moment musiikkivideo

<https://www.youtube.com/watch?v=QvW61K2s0tA> katsottu 10.4.2017

Ok Go: ‘The One Moment’ video debuts <http://ew.com/article/2016/11/23/ok-go-one-moment-video/> luettu 10.4.2017

Jon Rafman and the World’s Hungriest Fetish <https://032c.com/jon-rafman-VR-voreberlin-biennale> luettu 10.4.2017

Tämä suomalaismies katkoo kauloja teatterissa – ranskalaiset innoissaan jo ennen ensi-iltaa <http://yle.fi/uutiset/3-9131561> luettu 16.4.2017

Jarno Vesalan taide vaatii kovia hermoja <http://www.tamperelainen.fi/artikkeli/238602-jarno-vesalan-taide-vaatii-kovia-hermoja> luettu 30.4.2017

Kinobox Obscura <http://www.kinoboxobscura.com/> luettu 29.4.2017

Pixelache Festival <https://festival.pixelache.ac/events/kinobox-obscura> luettu 29.4.2017

Yle Helsinki – 20.10.2016 [https://www.facebook.com/ylehelsinki/videos/10155290006304692/?hc\\_ref=PAGES\\_TIMELINE](https://www.facebook.com/ylehelsinki/videos/10155290006304692/?hc_ref=PAGES_TIMELINE) katsottu 29.4.2017

## Kuvaluettelo

Kansikuva Sanni Saari – Passing Waves (2017) taiteilijan itse ottama kuva installaatiosta.

Kuva 1. Camera obscura [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ec/001\\_a01\\_camera\\_obscura\\_abrazolas.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ec/001_a01_camera_obscura_abrazolas.jpg)

Kuva 2. Camera obscura piirustustaidon apuvälineenä [http://www.museogaleo.it/assets/galleries/703/camera\\_oscura.jpg](http://www.museogaleo.it/assets/galleries/703/camera_oscura.jpg)

Kuva 3. Laterna magica Johann Eleazar Schenau, inventor ; Ouvrier, Jean, taiteilija 1100–2000 Sinebrychoffin taidemuseo <https://finna.fi/Co-ver/Show?id=muusa.urn%3Auuid%3A77E15F4A-8DEE-47BD-B9A6-2216AC3AE962&index=0&size=large>

Kuva 4. Tirkistelylaite Ranska noin 1840-50. Huhtamo, E. 2000. Fantasmagoria: Elävän kuvan arkeologiaa. Helsinki. Suomen elokuva-arkisto.

Kuva 5. Ok Go -The One Moment ruudunkaappaus musiikkivideosta <https://www.youtube.com/watch?v=QvW61K2s0tA>

Kuva 6. Ok Go -The One Moment ruudunkaappaus musiikkivideosta <https://www.youtube.com/watch?v=QvW61K2s0tA>

Kuva 7. Jan Rafman – Branderburger vore (2016). ruudunkaappaus artikkelista <https://032c.com/jon-rafman-VR-vore-berlin-biennale#image5>

Kuva 8. Kalle Nio - Masks & The Machine, (2013). <http://kallenio.com/masks-and-the-machine>

Kuva 9-10. Janet Cardiff & George Bures -The Muriel Lake Incident (1997). [http://www.cardiffmiller.com/artworks/smaller\\_works/muriel\\_lake.html#](http://www.cardiffmiller.com/artworks/smaller_works/muriel_lake.html#)

Kuva 11. Jarno Vesala - She Slept Between us (2012). <http://jarnovesala.com/she-slept-between-us-2012/>

Kuva 12. Marja Pirilä – Camera obscura / Kikka (1996). <http://www.marjapirila.com/interior.html>

Kuva 13. Marja Pirilä ja Petri Nuutinen: Camera obscura/ämpärit, 2005, sekatekniikka, kuvaaja: Petri Nuutinen [http://www.raumantaidemuseo.fi/suomi/tyopajat\\_silmankaantajat.html](http://www.raumantaidemuseo.fi/suomi/tyopajat_silmankaantajat.html)

Kuvat 14-15. Kinobox Obscura – The Boat (2016) Kuvankaappaus Yle Helsinki – 20.10.2016 katsottu 29.4.2017 [https://www.facebook.com/ylehelsinki/videos/10155290006304692/?hc\\_ref=PAGES\\_TIMELINE](https://www.facebook.com/ylehelsinki/videos/10155290006304692/?hc_ref=PAGES_TIMELINE)

Kuvat 16-21. Sanni Saari – Passing Waves (2017) taiteilijan itse ottamia kuvia installaatiosta.





