

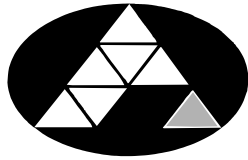
POHJOIS-KARJALAN AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän koulutusohjelma

Joonas Tanskanen

VIDEOINSTALLAATIOIDEN ANALYYSI AVANTGARDETAITEENA NELSON
GOODMANIN TAIDEFILOSOFIAN AVULLA

Opinnäytetyö
Huhtikuu 2012



POHJOIS-KARJALAN
AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ
Huhtikuu 2012
Viestinnän koulutusohjelma

Länsikatu 15
80110 JOENSUU
p. (013) 2606862 p. (013) 2606906

Tekijä
Joonas Tanskanen

Nimeke
Videoinstallaatioiden analyysi avantgardetaiteena Nelson Goodmanin taidefilosofian avulla

Tiivistelmä

Opinnäytetyössäni analysoin videotaidetta ja videoinstallaatioita. Tavoitteenani on esittää yksi tapa analysoida ja merkityksellistää taideteoksia, joita kutsumme videoinstallaatioiksi. Analyysini lähtökohtana on, että videoinstallaatio on luonteeltaan avantgardetaidetta, joka pyrkii uusien ja raikkaiden esteettisten merkitysten ja tulkintojen löytämiseen. Määrittelen avantgarden uusien ja vanhojen merkitysten synteeksi, jossa tie uusiin merkityksiin kulkee vanhojen merkitysten uudelleen määrittelyn kautta. Opinnäytetyöni alkupuolella esitän lyhyessä muodossa myös videotaiteen ja videoinstallaatioiden historian.

Analyysini työkaluina ovat Nelson Goodmanin taidefilosofia ja hänen luomansa käsitteet. Käytän hyväkseni Goodmanin symbolin, symboliteorian, denotaation, eksemplifikaation ja metaforan käsitteitä. Esitän Goodmanin taidefilosofiasta ja käsitteistä yleisluontoisen selonteon. Näistä teoreettisista lähtökohdista pyrin selvittämään, millainen taidemuoto videoinstallaatio on ja millaisille periaatteille se perustuu.

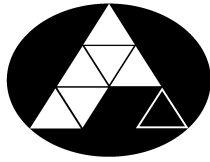
Kytken videoinstallaatiot osaksi postmodernia nykytaidemaailmaa. Pohdin videoinstallaatioiden esteettisesti merkittäviä ominaisuuksia, kuten fyysistä ja virtuaalista tilallisuutta, niiden materiaalisuutta, teoksen ja kokijan aktiivista interaktiota, aikakäsitystä sekä katsojan funktion ja paikan uudelleen määrittelyä. Pohdin näitä videoinstallaatioiden esteettisiä tekijöitä varsinkin Goodmanin eksemplifikaatio-käsitteen avulla.

Esitän työssäni analyysin niistä yksityiskohdista, jotka tekevät taideteoksista videoinstallaatioita. Tulkintani mukaan videoinstallaatiot perustuvat avoimelle tulkinnalle. Videoinstallaatioiden tarkoituksena on vanhojen käsitysten kriittinen havainnoiminen ja uudelleen arviointi. Videoinstallaatioiden määrittely jää aina kuitenkin vajavaiseksi, ja niiden esteettinen merkitys perustuu osittain niiden määrittelemättömyyteen. Videoinstallaatioissa fyysinen teos ja kokijan mentaaliset sisällöt muodostavat uusia merkityksiä luovan synteessin.

Kieli
Suomi

Sivuja 64
Liitteet 1
Liitesivumäärä 2

Asiasanat
avantgarde, videotaide, videoinstallaatio, taidefilosofia



NORTH KARELIA
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

THESIS
April 2012
Degree Programme in Communication
Länsikatu 15
FIN 80110 JOENSUU
FINLAND
Tel. 358-13-2606862

Author
Joonas Tanskanen

Title
The Analysis of Video Installations as Avant-garde Art with Nelson Goodman's Aesthetic Aheory

Abstract

In my thesis I analyze video art and video installations. The aim is to present one way to analyze and stand for artworks that we call video installations. Starting point is that video installations are characteristically avant-garde art that intend to find new and fresh aesthetic meanings and interpretations. I define avant-garde as a synthesis of new and old meanings. The path to new meanings goes always through upgrading of old meanings. The first half of my thesis I also present a brief history of video art and video installations.

The instruments of analysis are Nelson Goodman's aesthetic theory and the concepts he uses. I utilize Goodman's concepts like symbol, symbol system, denotation, exemplification and metaphor. I offer a general presentation from his aesthetic theory. From this theoretical framework I aim to clarify what kind of art form video installation is and what kind of principles it is based on.

I connect video installations as a part of postmodern contemporary art world. I take a look to aesthetically relevant qualities of video installations like physical and virtual spatiality, materiality of video installations, active interaction between the art object and the viewer, understanding of time and the new definition of function and place of the viewer. I analyze these aesthetic qualities especially through Goodman's concept of exemplification.

In my thesis I present analysis from those details that establishes artwork to video installation. According to my rendition video installations are based on free interpretation. The function of video installations is to observe and upgrade critically old conceptions. Definition of video installation is, however, always incomplete and the aesthetic meaning of video installation is founded on the fact that it is open-ended. In video installation a physical object and the mental contents of the viewer create a synthesis with new meanings.

Language
Finnish

Pages: 64
Appendices 1
Pages of Appendices 2

Keywords
Avant-garde, video art, video installations, aesthetic theory

Sisältö

| | | |
|-----|--|----|
| 1 | Johdanto..... | 5 |
| 2 | Avantgarde tutun ja tuntemattoman synteessä..... | 11 |
| 3 | Videotaiteen ja videoinstallaation syntymä..... | 14 |
| 3.1 | Kokeellinen elokuva..... | 14 |
| 3.2 | Videotaiteen erkaantuminen elokuvasta..... | 16 |
| 3.3 | Videoinstallaation synty..... | 17 |
| 3.4 | Videoinstallaation määritelmä..... | 18 |
| 3.5 | Videotaide Suomessa..... | 21 |
| 4 | Nelson Goodmanin taidefilosofia..... | 24 |
| 4.1 | Lyhyt kuvaus Goodmanin filosofian keskeisistä periaatteista..... | 24 |
| 4.2 | Taidefilosofia taideteosten tunnistamisena..... | 25 |
| 4.3 | Taide ja realismi..... | 26 |
| 4.4 | Esteettinen tulkinta ja esteettinen symboli..... | 26 |
| 4.5 | Taiteen symptomit..... | 27 |
| 5 | Goodmanin taidefilosofian keskeiset käsitteet..... | 30 |
| 5.1 | Symboli ja symbolijärjestelmä..... | 30 |
| 5.2 | Denotaatio ja nimilappu..... | 33 |
| 5.3 | Eksemplifikaatio..... | 36 |
| 5.4 | Eksemplifikaatio ja ei-esittävä taide..... | 38 |
| 5.5 | Metafora..... | 40 |
| 5.6 | Ilmaisu eli metaforinen eksemplifikaatio..... | 44 |
| 6 | Videoinstallaatio nykytaiteen kontekstissa..... | 45 |
| 6.1 | Taiteen uudelleen määrittely..... | 45 |
| 6.2 | Postmodernismi taideteoriassa..... | 47 |
| 6.3 | Minimalistinen taidekäsite..... | 47 |
| 7 | Videoinstallaation ulottuvuudet..... | 49 |
| 7.1 | Videoinstallaation materiaalisuus ja tilallisuus..... | 49 |
| 7.3 | Videoinstallaation aikasidonnaisuus ja avoimuus..... | 52 |
| 7.4 | Katsojuuden uudelleen määrittely: aktiivinen katsoja..... | 55 |
| 8 | Johtopäätökset..... | 59 |
| | Lähteet..... | 63 |
| | Liitteet | |
| | Liitte 1 Videoinstallaatioesimerkit | |

1 Johdanto

I think that the point where language starts to break down as a useful tool for communication is the same edge where poetry and art occur.

- Bruce Nauman

Tässä opinnäytetyössä kysyn, miten avantgardistinen taide auttaa meitä ymmärtämään maailmaa paremmin. Yksityiskohtaisemmin pureudun kysymyseen, miten videotaide ja videoinstallaatiot ovat luomassa todellisuutta. Kysyn, kuinka vanhaa uudelleen määrittelevä taidemuoto, videoinstallaatio, luo merkityksensä. Mitä se meille maailmasta kertoo ja millaista tällaisen taiteen kohtaaminen on?

Teoreettisena lähtökohtanani opinnäytetyössäni on yhdysvaltalaisen Nelson Goodmanin (1906–1998) taidefilosofia ja eritoten hänen alkujaan vuonna 1968 (ja päivitettyinä painoksena 1976) ilmestynyt teoksensa *Languages of Art*. Tässä teoksessa Goodman esitti esteettisen symboliteorian, jota voidaan pitää hänen taidefilosofiansa pääantina. Opinnäytetyössä otan huomioon myös muiden ajattelijoiden taidefilosofiaa ja taidekäsitteitä sekä kommentteja Goodmanin kirjoituksista. Yhtenä tärkeänä lähteenä toimii myös Markus Lammenrannan lisensointityö *Taideteos symbolina* (1987), jossa Lammenranta esittää oman analyysinsä ja tulkintansa Goodmanin taideteoriasta kehittäen samalla Goodmanin ajatuksia eteenpäin.

Näkökulmani videoinstallaatioiden analyysiin on siis taideteoreettinen ja taidefilosofinen. Käytän Goodmanin laatimaa teoriaa työkaluna analyysissäni, mutta pyrin myös soveltamaan sen avulla omia ajatuksiani videoinstallaatioista. Yksi päämäärä on löytää määritelmä ja jonkinlaiset reunaehdot taidemuodolle, josta käytämme nimeä videoinstallaatio, tai vastavuoroisesti kysyä, onko mielekästä määritelmää edes löydettävissä. Onko pohdinnan kohteena oleva ”kokeellinen videoteos” tai ”videoinstallaatio” tyhjentyvästi määriteltävissä, varsinkin kun teokset, joista yleensä puhutaan näillä nimikkeillä, pyrkivät tietoisesti haastamaan perinteisiä ja valmiita taiteen määrittelyjä? Onko tehtävänä määrittellä määrittelemätön? Jotta pohdinnan jatkaminen tätä pidemmälle olisi mielekästä, on mei-

dän myönnettävä, että jonkinlainen selkeys videoinstallaatioista on saavutettavissa. Selvyys ei kuitenkaan ole lopullinen, koska osa videoinstallaatioiden viehätyksestä perustuu niiden määrittelemättömyydelle.

Asioiden luokittelu ja määritteleminen on ominaista ihmisen toiminnalle. Luokittelemalla luomme maailmaa ympärillämme. Tämä on myös Goodmanin teorian eräs lähtökohhta. Taideteosten kohdalla esteettinen kokemus syntyy pitkälti taideteoksen määrittelemisestä. Meidän on tehtävä ero eri teosten välille ja osattava tunnistaa teosten sisältämiä hienovaraisia yksityiskohtia. Eron tekemiseen tarvitsemme lukutaitoa. Meidän on tunnistettava teokseen sisältyvät yksityiskohdat, jotta voimme erottaa sen muista teoksista.

Goodman tarjoaa meille yhden tavan luokitella taideteoksia. Hänen filosofiansa nojautuu paljon kielifilosofiaan ja semantiikkaan. Maailma saa merkityksensä niistä käsitteistä, joita voimme siihen liittää. Goodman kysyykin, mitkä ovat ne periaatteet, joiden perusteella voimme puhua taideteoksista. Mitkä ovat ne luokittelun ehdot, joilla voimme tehdä taiteesta merkityksellistä? Goodmanille taide on ennen kaikkea osa sitä todellisuutta, jonka keskellä elämme. Taide, samalla tavoin kuin tiedekin, on osaltaan luomassa sitä merkityskokonaisuutta, jota kutsumme maailmaksi. Taide järjestää maailmaa sekä lisää ymmärrystämme ja tietoaamme maailmasta.

Goodmanin taideteoria ei ole millään tavoin kaikenkattava selitys taiteesta. Taidetta voidaan tulkita lukemattomista eri lähtökohdista ja taiteeseen voidaan suhtautua hyvin moninaisena ilmiönä. Goodmanin taideteorian ydin on hänen symboliteoriassaan. Teoriassa keskitytään analysoimaan taideteosten rakenteellisia elementtejä ja niiden luomia viittaussuhteita. Symboliteoriassaan Goodman ei aseta esteettiseksi ongelmakseen selvittää, mitä ovat taide tai kauneus. Hän ei puutu myöskään kysymykseen taiteen arvosta eli hän ei ota kantaa kysymykseen mitä varten taidetta tulisi tehdä. Samoin Goodman jättää syrjään kysymyksen taiteesta sosiaalisena ilmiönä, joten hän ei pureudu taiteeseen sosiologian käsitteiden kautta.

Goodmanin teoriolla on paljon yhteistä muun muassa Arthur Danton taideteorian kanssa. Molempien taideteoreettiseen ajatteluun on vaikuttanut Ludwig Wittgensteinin ajatus, että käsitteen ”taide” määrittely on mahdotonta, koska erilaisilla taideteoksilla ei välttämättä ole mitään yhtenäisiä ominaisuuksia. Dantolle jokin esine on taideteos, kun se on osa taidemaailmaa. Samantyyppistä ajattelua kehitti myös George Dickie institutionaalisessa taideteoriassaan, jonka mukaan niin kutsuttu taideinstituutti määrittää sen, mikä on taidetta ja mikä ei. (Puolakka 2010.) Nämä ajatukset eivät ole kovin kaukana Goodmanin esteettisen tulkinnan teoriasta, jonka mukaan esine muuttuu taideteokseksi, kun se tulkitaan esteettisenä symbolina. Jokin esine on taideteos, kun sitä jostain syystä pidetään taideteoksena.

Goodmanin ajattelu voidaan kytkeä osaksi laajempaa, niin kutsuttua analyyttisen filosofian perinnettä, jonka alkujuuret ovat 1900-luvun alussa, muun muassa Bertrand Russellin, G.E. Mooren ja Wittgensteinin filosofisen logiikan merkitystä painottaneessa ajattelussa. Analyyttisen filosofian piirissä merkittävää huomiota saa tarkka käsite- ja väitelauseanalyysi sekä todellisuuden loogisen muodon etsiminen. Analyyttinen filosofia keskittyy empiirisen maailman ja siitä saatujen havaintojen analyysiin eikä tutki esimerkiksi maailman metafysisiä perusteita. Analyyttinen filosofia pyrkii löytämään maailmasta tietoa, jota voidaan pitää varmana. Esimerkiksi Mooren mukaan kaikki sellaiset väitteet, jotka ovat ristiriidassa sen kanssa mitä väitämme tietävämmme, on torjuttava absurdeina tai ainakin niistä puhuminen on järjetöntä. Tällaisia väitteitä ovat muun muassa metafysiikan lauseet. Mutta esimerkiksi ajatus, että aineellisia olioita on olemassa, on pakko hyväksyä ja se on myös otettava yhdeksi filosofian kulmakiveksi. (Wright 1992, 52–53.)

Goodmanin taideteoria perustuu pitkälti käsiteanalyysille. Hän tarjoaa meille tukun käsitteitä, joiden avulla voimme pureutua ilmiöön nimeltä taide. Goodmanille taideteokset ovat ensisijaisesti empiirisesti havaittavia objekteja. Kaikkein varmimmin voimme puhua taiteesta, kun keskitymme yksittäisten taideteosten empiirisesti havaittavien ominaisuuksien analyysiin ja sovellamme niitä esteettiseen tulkintaamme.

Opinnäytetyössäni määrittelen ensiksi tutkimukseni yhden tärkeimmistä käsitteistä: avantgarden. Määritelmäni mukaan videoinstallaatiot ovat olemukseltaan avantgardistista taidetta. Seuraavaksi esitän lyhyen yleisesityksen videotaiteen ja videoinstallaation synnystä. Luvussa 3 esitän myös määritelmäni videoinstallaatioille (tarkemmin palaan analysoimaan videoinstallaatioita luvuissa 6 ja 7). Luvussa 4 esittelen tarkemmin Goodmanin taidefilosofian suuntaviivoja. Goodmanin taidefilosofiassa keskeiseksi nousevat seuraavat asiat:

- (1) Taide syntyy esteettisen tulkinnan kautta. Jokin objekti on taideteos, kun pidämme sitä taideteoksena.
- (2) Esteettinen tulkinta kohdistuu aina johonkin yksittäiseen objektiin. Tässä tulee esiin Goodmanin tietoteoreettinen nominalismi. Voimme puhua vain kokemistamme, fyysisesti ja ajallisesti jossain tilassa sijaitsevista taideteoksista.
- (3) Tämä konkreettinen taideteos toimii esteettisenä symbolina. Taideteos viittaa aina itsensä ulkopuolelle johonkin laajempaan kontekstiin.
- (4) Symbolin tulkinta tapahtuu aina laajemman kontekstin eli Goodmanin termin symbolijärjestelmän kautta. Symbolijärjestelmä on eräänlainen kieli(oppi) symbolien lukemiselle. Symbolilla ei siis ole valmista merkitystä, vaan sama symboli voidaan tulkita lukemattomin eri tavoin.
- (5) Goodmanin mukaan taiteen symbolit voidaan erottaa muista symboleista niin kutsuttujen taiteen symptomien tunnistamisen avulla.
- (6) Symbolin ja referentin (se ulkomaailman objekti johon symboli viittaa) suhdetta Goodman pyrkii kuvaamaan denotaatioteorialla, jota hän pitää parempana vaihtoehtona kopioteorialle. Kopioteoriassa symboli viittaa toiseen objektiin yhdennäköisyyden avulla.

Luvussa 5 esittelen tarkemmin Goodmanin taidefilosofian keskeiset käsitteet:

- (1) **Symboli ja symbolijärjestelmä:** Symboli on ymmärrettävä hyvin laajassa merkityksessä. Symboli on jokin joka edustaa jotain muuta (esimerkiksi videoinstallaatio, liikennemerkki, kartta). Symbolilla on aina jokin (denotiivinen) merkitys, jonka se saa viittaamalla itsensä ulkopuolelle. Se, mihin symboli viittaa ja mikä on sen merkitys, riippuu siitä symbolijärjestelmästä, johon liitämme symbolin tulkintaprosessiamme.
- (2) **Denotaatio:** symbolin merkitys. Symboli saa merkityksensä denotoimalla

jotain ulkomaailman kohdetta. Se mitä symboli denotoi (eli mihin se viittaa) on sopimuksenvaraista. Symbolista itsestään ei voi päätellä, mitä se denotoi, koska sama symboli voi denotoida lukuisia eri asioita. Symbolin denotaatio syntyy osana symbolijärjestelmää, kun *pidämme symbolia jonakin*.

(3) **Eksemplifikaatio**: symbolin kykyä viitata itseensä. Eksemplifikaatioissa symbolin (kuten videoinstallaation) tietyt ominaisuudet nousevat merkittäviksi, mutta eivät kaikki. Taideteoksessa vain tietyt ominaisuudet ovat esteettisesti relevantteja, eli tulkitsemme teosta vain tiettyjen ominaisuuksien kautta. Eksemplifikaatioissa *annamme merkityksen* tietyille symbolin elementeille. Esimerkiksi normaalia elokuvaa katsellessamme emme anna merkitystä televisio vastaanottimelle, josta elokuvaa katsomme, mutta taidegalleriassa olevassa videoinstallaatioissa tulkintamme voi perustua juuri televisiovastaanottimen esille tuontiin.

(4) **Metafora**: epäsuoraa viittaamista. Symbolin metaforisessa käytössä luokittelemme symbolin uudella tavalla luoden sille näin uuden ja raikkaan merkityksen.

Luvussa 6 kytken videoinstallaatiot osaksi nykytaidekenttää. Luvussa 7 pohdin tarkemmin, mistä videoinstallaatioissa on lopulta kyse. Esitän ne ominaispiirteet, jotka erottavat videoinstallaatioita muista taidemuodoista. Lopetan tutkimukseni johtopäätösten esittämiseen luvussa 8.

Miksi tahdon yhdistää Goodmanin teorian videoinstallaatioiden analyysiin? Ensimmäkin tulkitseen, että Goodman tarjoaa toimivan käsitteistön avantgardetaiteen analysointiin. Avantgardetaiteen analyysissäni käytän eritoten Goodmanin eksemplifikaation ja metaforan käsitteitä. Toiseksi Goodmanin empiristinen taidefilosofia mahdollistaa analyysin, joka tuo videoinstallaatioista esiin jotain omalaatuista. Koen, että videoinstallaatioiden estetiikan ytimessä on juuri teoksen suora ja välitön havainnointi ja teoksen materiaalisten yksityiskohtien tärkeys. Mielenkiintoisen lähestymistavan tarjoaa myös Goodmanin taidefilosofian relativistinen puoli eli käsitys siitä, että valmiita tulkintoja ei ole, vaan taiteen kokeminen syntyy aktiivisen vuorovaikutuksen kautta. Tällaista näkökulmaa painottavat myös monet videoinstallaatioiden tekijät.

Kirjoituksen edetessä käytän havainnollistavina esimerkkeinä useita eri videotoksia ja videoinstallaatioita. Keskityn kirjoitukseni yhteydessä tarkemmin kuitenkin kahteen videoinstallaatioon: Bruce Naumanin *Good Boy, Bad Boy* -teokseen (1985) ja Charles Sandisonin *The River* -teokseen (2010). Edellä mainitut videoinstallaatiot on esitelty tarkemmin opinnäytetyön liitteessä 1.

2 Avantgarde tutun ja tuntemattoman synteessä

Avantgarden käsite ei ole yksiselitteinen. Käsitteellä avantgarde voidaan viitata taidehistorialliseen avantgardekäsitykseen. Kapeana historiallisena ilmiönä sillä viitataan 1900-luvun alun taidesuuntauksiin, kuten dadaan, futurismiin ja surrealismiin, joiden päämääränä oli esteettis-poliittisen shokkivaikutuksen luominen. (Mäki 2009, 47.) Oma tulkintani avantgardesta on historiallista käsitystä laajempi. Tulkitsen avantgarden eräänlaiseksi taiteen luomisen keinoksi, joka pyrkii koko ajan uusiutumaan ja ylittämään oman historiansa. Ei voida kuitenkaan unohtaa, että avantgarde on aina kontekstisidonnainen ilmiö (Mäki 2009, 47). Avantgarde tarvitsee yleisesti hyväksytyyn käsitykseen taiteesta ja arvoista joita vastaan se voi asettua. Näin ymmärrettynä avantgarde on aina sidottu siihen yhteiskunnalliseen aikaan ja paikkaan, jossa se kulloinkin syntyy.

Irmeli Hautamäki antaa avantgardelle kolme erilaista, mutta usein yhtäaikaista ilmenemismuotoa. Avantgarde on (1) utopiaa, pyrkimystä ilmaista, millainen tulevaisuuden ihannevaltio olisi; (2) taiteellista avantgardea eli edistyksellisintä ja uudistuksenhaluisinta taidetta ja (3) kulttuurista oppositiota. (Hautamäki 2003, 9–11.) Avantgarde linkittyy siis taiteen lisäksi myös filosofiaan, psykologiaan, politiikkaan ja historiaan. Avantgarden määrittelyn vaikeus johtuu sen antagonistisesta luonteesta. Avantgarde pyrkii eräällä tapaa aina ylittämään käsityksemme taiteesta ja olemaan jotenkin määrittelemätön. Analysoidessani videoinstallaatioita suhtaudun avantgardeen uudistuksenhaluisena taiteena, kulttuurisena oppositiona ja antagonismina. Taiteessa tämä näkyy taiteen muotojen ja sisältöjen uudistamisena.

Avantgarde on kulttuurillista antagonismia eli vallitsevien arvojen ja mielipiteiden haastamista. Esimerkiksi Renato Poggiolille avantgarde ei niinkään ole taiteen laji, vaan sosiaalinen ja psykologinen ilmiö. Avantgarde tapahtuu yleensä aktiivisista, mutta lyhytikäisistä pienryhmistä käsin. Se ei ole koskaan valta- tai massakulttuuria. Pyrkimyksenä on usein uuden kulttuuritilan synnyttäminen: vallankumous ja uusi alkua. (Hautamäki 2003, 19–21.)

Näin ajateltuna avantgarde on kulttuurin jatkuvaa uudelleen määrittelyä. Avantgarde saa koko ajan uusia ilmenemismuotoja uusien ryhmittymien myötä. Avantgarde on jatkuvaa liikettä ja pyrkimystä pitää kulttuuri elossa. Se on hyväksytyn ja kielletyn, määritellyn ja määrittelemättömän dialektiikkaa. Yleensä jonkin taidemuodon yleinen hyväksyntä ja sen selvä määrittely tarkoittaa aktiivisen liikkeen loppua.

Jean-Francois Lyotardille avantgarde on modernia kyseenalaistava perinne. Avantgarde asettaa koko todellisuuden esittämisen kyseenalaiseksi. Representaation sääntöjen kyseenalaistaminen on luonteeltaan postmodernia ja avantgardistista. Lyotardille modernin taiteen ongelmana on ollut selvittää – vastaan kohtana klassiselle taiteelle, joka pyrki selvittämään *mitä kauneus on – mitä taide on ja mihin se perustuu*. Postmodernin taiteen ongelmana taas on kysyä, *onnistuuko asian esittäminen taideteoksessa* ja voidaanko tiettyjä asioita edes saavuttaa taiteellisessa representaatiossa. Tällaista taidekokemusta Lyotard kuvasi ylevän käsitteellä. Koemme tuskansa nautintoa, kun kohde kieltäytyy suorasta esittämisestä ja oikeiden muotojen lohdusta. Tällöin taide toteaa, että on olemassa jotain poissaolevaa, jota ei voida esittää. Avantgarde tuottaa tällaista postmodernia ylevän tunnetta, joka on seurausta sääntöjen puuttumisesta. Lyotardin mukaan ilman avantgardea olisi olemassa vain säännönmukaista kaupallista massataidetta. (Hautamäki 2003, 104–109.)

Oma tulkintani avantgardesta on samantyyppinen kuin Lyotardin näkemys. Tulkitseen avantgarden eräänlaiseksi tutun ja tuntemattoman synteeksiksi. Määritelty ja määrittelemätön kohtaavat yhdessä ja samassa teoksessa. Siinä on jotain tuttua, mutta emme voi ottaa sitä koskaan täysin haltuun, koska se pakenee selviä sääntöjä tai muoto-oppeja. Vaikka avantgarden päämääränä toimii vanhojen taiteen muotojen päivittäminen, se ei koskaan voi luoda jotain täysin uutta. Uusillakin muodoilla on oltava jotain yhteistä vanhojen kanssa, muuten niiden tulkitseminen olisi mahdotonta. Avantgardistisessa taiteessa on jotain kiehtovaa ja ymmärryksemme ylittävää, mutta samalla jotain tuttua, joka ohjaa mielenkiintoamme. Kuten myöhemmin käy ilmi, Goodmanin metafora-käsite perustuu tällaiselle tutun ja tuntemattoman yhdistelmälle.

Vaikka sanon, että avantgarde taide on luonteeltaan osin määrittelemätöntä, en tarkoita, että tällainen taide olisi epäselvää ja tarkoituksellisen kryptistä. Taide-teoksen tehtävänä on aina välittää jokin viesti. Jos viesti jää epäselväksi, ei taideteosta voida pitää kovinkaan onnistuneena. Viestin ei kuitenkaan aina tarvitse olla selvästi käsitteellistettävissä. Oleellista on se, kokeeko taideteoksen vastaanottaja teoksen merkitykselliseksi vai ei. Lähtökohta ei siis ole se, että avantgarde taide olisi itsessään jotenkin parempaa kuin niin sanottu perinteisempään ilmaisuun uskova taide. Avantgardistinen lähestymistapa on taiteellisen ilmaisun yksi vaihtoehto. Parhaimmillaan sen kautta syntyy uutta ja raikasta taidetta, mutta pahimmillaan se sortuu epäselväksi kryptisyydeksi vailla selvää merkitystä.

3 Videotaiteen ja videoinstallaation synty

3.1 Kokeellinen elokuva

Voidaan sanoa, että elokuvamedian sisällä on ollut kaksi kehityslinjaa koko sen historian ajan: elokuva (kuva)taiteena ja suurelle yleisölle suunnattuna kaupallisenä elokuvana. Videotaiteen historia käy käsi kädessä mediateknologian kehityksen kanssa. Videotaide on voinut kehittyä nopeimmin aina silloin, kun tarjolla on ollut teknologiset edellytykset kehitykselle. Videotaide on myös koko ajan ollut kytköksissä taiteen käsitteelliseen muutokseen. Videotaide on yksi niistä 1960-luvulla syntyneistä taidemuodoista, jotka olivat seurausta taiteen käsitteen uudelleen arvioinnista. Näin videotaitteella on paljon yhteistä esimerkiksi käsite-taiteen ja minimalismin kanssa.

Kokeellista elokuvaa ja videotaidetta on käytännössä ollut niin kauan kuin ollut mahdollisuus tehdä elokuvia ja videoita. Nykyisen elokuvan syntyhetkeksi voidaan asettaa 1890-luvun puoliväli, jolloin Lumiéren veljekset esittelivät ensimmäisen elokuva-apparaattinsa. Elokuvan ja taiteen modernismin sekä modernin tieteen voidaan nähdä kehittyneen saman aikaan. Nämä kaikki haastoivat aikaisempia käsityksiä maailmasta ja todellisuuden luonteesta. (Rees 2008, 20.)

Monet 1900-luvun alun taidesuuntauksista ja taiteilijoista käyttivät elokuvaa yhtenä ilmaisuvälineenään. Elokuvaa koettiin uutena ja edistyksellisenä teknologiana ja taiteellisen esittämisen muotona. Futuristit, konstruktivistit, dadaistit ja kubistit olivat ensimmäisiä avantgardisteja, jotka ottivat elokuvan taiteellisen ilmaisunsa työkaluksi. Elokuvaa tarjosi uudenlaisen tavan lähestyä aikaa ja perspektiiviä, joiden tutkimisen 1900-luvun alun modernistit usein nostivat taiteensa keskiöön. Elokuvan avulla kuva voitiin saada konkreettisesti liikkeelle. Näkemisen moninaisuus ja suhteellisuus olivat jo tällöin taideteoreettisen keskustelun kohteena. (Rees 2008, 19–20.)

Kokeellisen elokuvan historioitsija A.L. Rees ajoittaa 1900-luvun ensimmäisille kymmenluvuille myös taiteen ontologisen muutoksen. Kuvataiteen symbolit tulivat autonomisiksi ja riippumattomiksi ulkoisesta maailmasta. Taiteen symbolit

muuttuivat mielivaltaisiksi samalla tavoin kuin kielen symbolit. Samalla taide eteni koko ajan enemmän ja enemmän abstraktimman ilmaisun suuntaan. (Rees, 2008 19–22.) Tämä merkitsi murrosta aikaisempaan käsitykseen taiteesta havaittavan maailman kuvaajana. Taiteesta syntyi ikään kuin oma autonominen maailmansa.

Mykkäelokuva-aikakaudella, jolloin elokuvan kaupalliset muotokonventiot eivät olleet vielä vakiintuneet hallitseviksi, nähtiin merkittäviä elokuvallisia kokeiluja kuten Bragaglian futuristinen *Thais* (1916), Man Rayn dadaistinen *Le Retour A La Raison* (1923), Fernand Legerin *Ballet mécanique* (1924), Rene Clair'n *Entr'acte* (1924), Viking Eggelingin abstrakti *Diagonal Symphonie* (1925), Walter Ruttmannin *Opus*-sarja (1921–25), Hans Richterin *Rhythmus*-sarja (1921–24) ja surrealistinen *Vormittagspuk* (1928), Germaine Dulacin *Thémés et variations* (1928) ja *La coquille et le clergyman* (1927), Jean Vigon dokumentit, Bunuelin ja Dalin *Andalusialainen koira* (1928), Dziga Vertovin *Mies ja elokuvakamera* (1929), Jean Cocteaun *Runoilijan veri* (1930) ja Len Lyen käsinmaalatulle filmille perustuva *Colour Box* (1935). Elokuva oli merkittävä taiteellisen kokeilun väline. Samaan aikaan elokuva kehittyi myös vastakkaiseen ja dominoivampaan suuntaan eli kaupalliseksi viihteeksi, jonka tavaramerkeiksi nousivat selkeät draamalliset tarinat, tuotantoyhtiöt ja tähtinäyttelijät.

Lähestyttäessä toista maailmansotaa sekä naturalistisen äänielokuvan syntyminen että poliittinen kuohunta johtivat kokeellisen estetiikan marginalisoitumiseen. Taiteellinen avantgarde julistettiin monessa maassa rappiolliseksi ja korvattiin naturalistisella ja klassisella estetiikalla. Epävakaiden olojen myötä monet kokeellisen elokuvan tekijät käänsivät elokuvakameransa kohti sosiaalisen elämän epäkohtia ja alkoivat tehdä dokumentteja. (Rees 2008, 51–52.)

Toisen maailmansodan jälkeen avantgarde toipui jälleen nopeasti. Toisaalta avantgarde alkoi menettää provokatiivisuuttaan ja hätkähdyttävyyttään. Avantgarde kesytettiin osaksi taideinstituutiota ja siitä tuli museokelpoista. (Rees 2008, 56–57.) Tällöin 1900-luvun taidetta ryhdyttiin nimeämään termillä 'modernismi'. Toisen maailmansodan jälkeen liikkuvan kuvan käyttö oli hyvin marginaalista eurooppalaisessa taiteessa. Sitä käytettiin muun muassa liveperfor-

manssien taustalla. Kokeellista elokuvaa luotiin kuitenkin esimerkiksi Guy Debordin ympärille muodostuneen situationismin ja Isidore Isoun ympärille syntyneen lettrismin piirissä. Muita tuon ajan tunnettuja eurooppalaisia elokuvakokeilijoita olivat Felix Radax, Peter Kubelka ja Arnulf Rainer. (Rees 2008, 63)

Toisen maailmansodan jälkeen modernin taiteen painopiste siirtyi Euroopasta Yhdysvaltoihin. Samalla kokeellisen elokuvan tekijät tulivat enemmän ja enemmän Atlantin toiselta puolelta. Yhdysvalloissa luotiin monia tuon ajan kokeellisesta kirjallisuudesta vaikutteita hakeneita elokuvapoeettisia teoksia, joissa yhdistettiin kokeellisuus ja narratiivisuus. Tunnettuina esimerkkeinä ovat muun muassa Maya Derenin ja Alexander Hammidin *Meshes of the Afternoon* ja Kenneth Angerin elokuvat. (Rees 2008, 56–62.) Tultaessa 1960-luvulle Yhdysvalloissa luotiin monia kokeellisia underground-elokuvia, kuten Jack Smithin *Flaming Creatures* (1963), Ken Jacobsin ja Stan Brakhagen elokuvat sekä monet beat-vaikutteiset elokuvat. Tämän kauden merkittäviä kokeellisia elokuvia olivat myös Andy Warholin montaasittomat ja todelliseen ajan kokemiseen perustuvat elokuvat, jotka käynnistivät aivan uudenlaisen keskustelun elokuvamedian luonteesta ja olivat vaikuttamassa strukturaalisen elokuvan syntyyn (Rees 2008, 77).

3.2 Videotaiteen erkaantuminen elokuvasta

Videotaiteen kehittyminen liitetään yleensä televisioteknologian kehitykseen. Ideologisesti televisio ja videotaide koetaan kuitenkin vastakkaisiksi. Tätä kah-tiajakoa luonnehtii perinteinen kulttuurin jako taiteeseen ja massavihteeseen. Esimerkiksi mediatutkija Gene Youngblood toteaa, että television ja videotaiteen viestinnälliset tarkoitukset ovat hyvin erilaiset. Videotaide on Youngbloodille sähköisesti tuotettua *henkilökohtaista elokuvaa*, jonka tarkoituksena on tuottaa tarkastelijoita, jotka eivät mahdu standardeihin. Television tarkoitus taas on kommunikatiivinen: tuottaa yleisiä ja standardoituja näkemyksiä maailmasta. (Youngblood 1993, 15–16.)

Monet taiteilijat kiinnostuivat 1960-luvulla videokuvan käytöstä osana taidetta. Varsinaisen videotaiteen syntyhetki ajoitetaan yleensä vuoteen 1965, jolloin

korealais-amerikkalainen Nam June Paik ryhtyi käyttää Sonyn kannettavaa Portapak-videokameraa teoksissaan. (Dempsey 2003, 257.) Paik käytti veistoksellisten teostensa raaka-aineena televisiokuvaa, jonka hän pyrki satirisoimaan, tärkelemään ja fetisoimaan. Näin Paik halusi kyseenalaistaa televisiokuvan, jota hän piti nykykulttuurin metaforana (Huhtamo 1995, 149).

Videotaide erkani nopeasti elokuvan avantgardesta. Se muodostui käsitteellisemmäksi kuin sitä edeltäneet kokeelliset elokuvat, joiden tekijät kokivat elokuvan *itsessään* validiksi taiteen muodoksi. Monet taiteilijat halusivat tehdä 1960-luvulla videotaidetta ilman linkitystä elokuvaan, joka koettiin monesti vain eri taidemuotojen rajapinnaksi. Päämääräksi tuli tehdä puhdasta videotaidetta sellaisenaan. Videokuvasta tuli siis yksi taiteen teon väline, jossa itsessään koettiin olevan jotain kokeellista ja ainutlaatuista. (Rees 2008, 70–72.) Näin liikkuva kuva kehittyi pelkästä esityskeinosta omaksi taiteenalakseen. Samalla elokuvailmaiselle ominainen narratiivisuus jäi usein kokonaan pois.

3.3 Videoinstallaation synty

1960-luvulla syntyi useita epäesineellisiä ja live-kokemusta painottaneita taidemuotoja, kuten käsitetaide, performanssitaide, kehotaide ja maataide. Tähän taidemaailman murroskauteen ajoittuvat myös ensimmäiset videoinstallaatiot. Videoinstallaatiossa voidaan nähdä selvää sukulaisuutta edellä mainittuihin taidemuotoihin. (Morse 1993, 110–112.) Ensimmäinen useita videomonitoroja käyttänyt videoteos oli Ira Schneiderin ja Frank Gilletten vuonna 1969 New Yorkissa toteutettu *Wipe Cycle*. Karkeasti sanoen videoinstallaation synty voidaan ajoittaa tähän hetkeen. Ensimmäisten videoinstallaatiotaiteilijoiden joukossa olivat muun muassa Bruce Nauman, Dan Graham ja Valie Export.

Siihen käsitteelliseen tapaan suhtautua videokuvaan, joka on nykyään hyvin tyypillistä videoinstallaatioille, ovat paljon vaikuttaneet 1960- ja 1970-luvuilla vallinneet strukturaalisen ja materialistisen elokuvan suuntaukset, joiden johtohahmoja olivat muun muassa Michael Snow, Paul Sharits, Hollis Frampton, Peter Gidal ja Jonas Mekas. Strukturaaliselle elokuvalla oli tyypillistä tuoda esiin

elokuvan rakenteeseen, kognitiiviseen havainnointiin, valmistustapaan ja ennen kaikkea elokuvalliseen lukutapaan liittyvät koodit ja elementit, toisin sanoen tutkia uuden taiteen välineen ominaispiirteitä. Strukturaalisessa elokuvassa elokuvan muodosta tuli myös sen sisältö. (Rees 2008, 72–74.) Yksinkertaisimmillaan strukturaalinen elokuva oli esimerkiksi Framptonin mykässä, seitsemän ja puolen minuutin mittaisessa *Lemonissa* (1969), jossa liikkumaton kamera kuvaa paikallaan olevaa sitruunaa, jonka valaistus vaihtuu koko ajan hitaasti. Frampton itse kuvailee elokuvaa näin: “As a voluptuous lemon is devoured by the same light that reveals it, its image passes from the spatial rhetoric of illusion into the spatial grammar of the graphic arts”. (Frampton)

Juri Nummelin hahmottaa strukturaalista elokuvaa näin:

Strukturaalisen elokuvan keskeiset yhdistävät tekijät ovat kameran liikkumattomuus, flicker- eli välke-efekti, luoppinauhojen käyttö ja kankaan ulkopuolinen uudelleen valotus, toisin sanoen tapa, jossa valkokankaalta kuvataan vielä kerran kuvatut tapahtumat. (Nummelin 2005, 145.)

Selvästi osaksi taidemaailmaa videoinstallaatiot vakiintuivat vasta 1990-luvulla. Videoinstallaatioteosten luomista helpotti huomattavasti mediateknologian digitalisoituminen ja tietokoneiden yleistyminen. Tietokoneet mahdollistivat videoiden yksinkertaisemman ja tehokkaamman kuvankäsittelyn ja editoinnin.

3.4 Videoinstallaation määritelmä

Videoinstallaatiot ovat sekä (fyysisen ja virtuaalisen) tilan että ajan taidetta. Yksinkertaisesti yhdellä lauseella määriteltynä videoinstallaatio on tilataideteos, joka käyttää jollain tapaa hyväkseen liikkuvaa videokuvaa. Videoinstallaatiot ovat tilaan sommiteltua videotaidetta. En näe tarvetta erottaa videoinstallaatioita selvästi erilleen videotaideteesta. Tulkintani mukaan videoinstallaatiot ovat videotaideteen alaluokka, kuitenkin niin, että videoinstallaatiot perustuvat erilaiselle käsitteelliselle arsenaalille kuin pelkkään videomuotoon luotu kaksiulotteinen videotaide. Videoinstallaatiot viittaavat tilallisuutensa vuoksi erilaisiin esteettisiin käsitteisiin kuin pelkkään videoruutuun keskittyvä perinteinen videotaide. Videoinstallaation raaka-aineina toimivat materiaalinen ja immateriaalinen tila, aika, interaktio ja näkemisen tapojen sekä totunnaisten representaatioiden kritiikki.

Mediatutkija Margaret Morse määrittelee videoinstallaation seuraavasti: ”installaatio tarkoittaa, että taiteilija asentaa teoselementit henkilökohtaisesti teokselle osoitettuun tilaan, mikä videon kohdalla tarkoittaa myös sähköisten komponenttien kytkentää” (Morse 1993, 109). Videoinstallaatioiden kulttuurista funktiota hän taas kuvaa seuraavasti: ”tutkia käsitteiden esineellistymistä kaikin median läpikäynnin yhteiskunnan luomin keinoin” (Morse 1993,111).

Videoinstallaatio on spatiaalinen eli tilasidonnainen taidemuoto. Samalla tavoin kuin veistotaide, myös installaatio on sidottu tiettyyn fyysiseen paikkaan. Videoinstallaation tapahtumapaikkana on lähes aina julkinen tila, kuten galleria, johon teos on konstruoitu tietyksi aikaa. Toisin kuin esimerkiksi maalaustaide, videoinstallaatio lakkaa olemasta, kun se ei ole sijoitettuna johonkin esitystilaan. Tästä syystä videoinstallaatiot ovat usein tilaustöitä. Julkisena tapahtumana videoinstallaatio eroaa esimerkiksi televisiosta, joka koetaan lähes aina privaatisessa tilassa. Videoinstallaatiot ovat olemassa tiettyyn hetkeen ja tilaan sidottuina. Ne ovat olemassa vain rajoitetun ajan, joten niiden äärelle ei voi palata aina halutessaan. Näin videoinstallaatio, kuten esimerkiksi performanssitaide, on eräällä tapaa ainutlaatuinen tapahtuma.

Morsen mukaan installaation kulloinenkin näyttelytila on vain teoksen taustaa, jonka installaation käsitteellinen, vertauskuvallinen, esineellinen ja ajallinen tila murtaa (Morse 1993, 110). Ehkä on liioiteltua sanoa, että näyttelytila on *vain* taustaa. Videoinstallaatiolla on tietty viesti välitettävänä jo itsessään, mutta tämän viestin on sulauduttava siihen tilaan, jossa se välitetään. Tämä tila vaikuttaa aina välitettävään viestiin. Siitä tulee teoksen materiaallinen osatekijä ja näin ollen osa teoksen symbolia. Tila denotoi aina jotain. Parhaassa tapauksessa tila denotoi jotain ainutlaatuista merkitystä, joka tulee osaksi teosta vain siinä ainutkertaisessa tilassa, jossa teos sillä hetkellä on.

Tilallisuuden ja ajallisuuden myötä installaatiot perustuvat interaktiolle eli teoksen ja kokijan aktiiviselle kohtaamiselle. Kokijan on aina lävistettävä se aikaan sidottu tila, jossa teos tapahtuu. Videoinstallaatiossa tapahtuu kuvaruudun ja katsojan aktiivinen kohtaaminen. Kate Mondlochille tämä tarkoittaa katsottavan

kohteen, koettavan tilan, videokoneen ja ruudulla olevien representaatioiden dynaamista vuorovaikutusta (Mondloch 2010, xviii). Videoinstallaatioita ei siis vain katsella, vaan niiden sisällä ollaan. Mondlochin mukaan se, *kuinka* nähdään on yhtä tärkeää kuin se, *mitä* nähdään, koska katsojaa ja näkemisen tapoja säätelevät tietyt instituutiot, teknologiset laitteet ja niiden luomat representaatiot. (Mondloch 2010, xiii–xiv.) Videoinstallaatiossa nämä teoksen osatekijät ovat ikään kuin irtileikatussa asemassa. Katsojalle pyritään tekemään selväksi, että hän tarkastelee irrallisia elementtejä eikä yhtä yhtenäistä kokonaisuutta. Videoinstallaatioista löytyy harvoin pyrkimystä kokonaistaideteoksen luontiin, vaikka installaatiot muodostuvat monista sellaisista elementeistä (kuva, ääni, tila), joilla olisi helppo pyrkiä luomaan selkeä kokonaisvaikutelma esimerkiksi tarinan muodossa.

Jos määrittelemme videoinstallaatiot tällä tavoin itsetietoiseksi taidemuodoksi, joka tuo selvästi esille omat esteettiset elementtinsä, meidän on mietittävä, millaisten esteettisten symbolien kanssa olemme tekemisissä. Jotta teoksella voi olla laajempi merkitys, on sen denotoitava jotain muuta kuin itseään. Videoinstallaatio on kuitenkin taidemuoto, joka synnyttää merkityksensä pitkälti itseensä ja omaan mediakeskeisyyteensä viittaamalla. Teos viittaa siis itsensä kautta laajempaan taiteen ja median kontekstiin. Se viittaa ja usein kritisoi ominaisuuksia, joista se itse toimii eksemplifioivana esimerkkinä.

Jos määritämme tiukasti, että teos denotoi ennen kaikkea itseään, on teoksen merkitys tietyllä tapaa sidottu tiukemmin siihen itseensä. Voisi sanoa, että viittaussuhde on tällöin suurempi. Teos viittaa osillaan taideteoksen materiaalisuuteen eli siihen mitä se itsekin on. Näin ajateltuna videoinstallaatiot eivät pyri viittaamaan tunteisiin. Tavoitamme teoksen merkityksen ensisijaisesti järjellämme. Esimerkiksi strukturaalinen elokuva ei ole elokuvaa maailman tapahtumista, vaan periaatteessa elokuva elokuvasta. Samalla tavoin videoinstallaatioissa on hyvin vahva metataso, jonka myötä teos tiedostaa itsensä taideteokseksi. Nämä väitteet eivät tietenkään ole totta jokaisen videoinstallaation kohdalla, sillä on olemassa paljon myös tunnesidonnaisia videoinstallaatioita, kuten monet Eija-Liisa Ahtilan tai Shirin Neshatin työt.

Kun teos viittaa alleviivatusti omiin elementteihinsä, sen merkitys on sidoksissa enemmän sen fyysisiin elementteihin. Näitä elementtejä ei tarvitse tulkita illuusiota luoviksi tai metaforisesti kovinkaan kauaksi teoksesta. Esimerkiksi *Good Boy, Bad Boy* -installaatiossa Nauman ei niinkään pyri luomaan illuusiota siitä, että edessämme seisoo puhuva mies ja nainen, vaan että edessämme on juuri kaksi televisioruutua, joiden kummankin sisällä on puhuva pää. Tarkastelemme ruutuja vain fyysisinä mediaruutuina. Tätä kokemusta korostaa installaatiossa olevien henkilöiden monologi, joka on vain tiettyjen yksinkertaisten lauseiden toistoa, eikä syvällistä puhetta, jossa itsessään olisi jotain sisältöä. Näin se on vain fyysinen puheakti, esimerkki puhumisesta, joka ei kuitenkaan pyri välittämään selkeää viestiä puheen kuuntelijalle. Monologi saa merkityksen, kun tulkitsemme sitä sen toiston kautta. Puheen toisto nousee esteettisesti relevanttiin asemaan eli teos eksemplifioi sanallista toistoa.

Morselle videoinstallaatiot ottavat kantaa, mutta ovat myös osa sitä kuvallista kulttuuria, jonka keskellä nykypäivänä elämme. Näemme lähes aina kuvallisen edustuksen jostain asiasta tai tapahtumasta ennen reaalista asiaa tai tapahtumaa, jos näemme sitä todella lainkaan. Kuva edeltää usein tapahtuvaa tai itsessään on tuo tapahtuma. Videoinstallaatio pyrkii usein havainnollistamaan näitä mediakuvia luovat koneistot ja niiden vallan meitä kohtaan. Ne pyrkivät kritisoimaan sitä, mitä pidämme valmiiksi annettuna. (Morse 1993, 111.) Tämä tuo hyvin esiin videoinstallaatioiden paradoksaalista luonnetta. Videoinstallaatiot pyrkivät kritisoimaan vallitsevaa mediakulttuuria, mutta ovat lopulta aina itse osa sitä. Toisaalta tämä on osa videoinstallaatioiden ainutlaatuisuutta. Videoinstallaatiot pystyvät konkreettisesti havainnollistamaan väitteitään, koska ne itse toimivat esimerkkinä mediakoneistosta. Voidaan sanoa, että videoinstallaatiot eksemplifioivat aina mediaa ja oma mediakeskeisyyttään.

3.5 Videotaide Suomessa

Suomessa yhtenä kokeellisen lyhytelokuvan harvoista uranuurtajista voidaan pitää Eino Ruutsaloa (1921–2001). Kokeellinen elokuva oli hyvin harvinaista Suomessa ennen 1960-lukua ja kulttuuristen underground-piirien syntymää. Kokeellista elokuvaa tekivät Suomessa 1960-luvulla muun muassa Erkki Ku-

renniemi ja Sperm-yhtyeestä tunnettu Peter Widen. Kokeellisen elokuvan saralla kunnostautui 1970- ja 1980-luvuilla muun muassa Pasi Myllymäki. (Taanila 2007, 23, 34.)

Videotaide tuli selvästi osaksi Suomen taidekenttää 1980-luvun alkupuoliskolla, vaikka jo 1970-luvulla nähtiin joitain videotaideteollisia kokeiluja kansainvälisen Fluxus-liikkeen hengessä. Videotaide oli kuitenkin viralliselle taidemaailmalle vielä 1970-luvulla täysin tuntematon käsite, koska avantgarde oli passé todellisuudelle uskollisuutta vaatineelle neuvostomyönteiselle, ”edistykselliselle” ja ”taidetta kansalle” -tyyppiselle kulttuurinäkemyselle. (Eerikäinen 2007, 84–85, 89–90.) Voidaan ajatella, että se välineellinen ja käsitteellinen taidemaailman murros, jonka jälkeläisenä videotaidetta voidaan pitää ja joka tapahtui esimerkiksi Yhdysvalloissa ja Englannissa 1960-luvulla, rantautui Suomeen vasta 80-luvulla punk-sukupolven ja VHS-tekniikan myötävaikutuksella. Videotaide tuli näkyville 1980-luvulla myös gallerioihin ja museoihin, merkittävänä esimerkkinä ARS 83 -näyttelyn video-ohjelmisto. Videotaiteen uranuurtajia Suomessa olivat muun muassa taideryhmät Turppi ja Homo \$ sekä Mervi Deylitz-Kytösalmi ja Marikki Hakola. (Mäkelä & Tarkka 2002, 10–11.)

Suomalaiseen videotaideteeseen ja postmoderniin taidekäsitteeseen ovat olleet keskeisesti vaikuttamassa vuonna 1989 perustettu media- ja videotaideteen levitysorganisaatio AV-arkki sekä 1987 perustettu MUU ry, joka omien sanojensa mukaan

edistää Suomessa kokeellisia taiteenaloja kuten media-, video-, valo- ja äänitaidetta, uusia esittäviä taiteita kuten performanssia ja aktioita sekä tanssi-, teatteri- ja äänitaiteita, käsite- ja ympäristötaidetta. (Muu ry)

Videotaide alkoi saada merkittävää näkyvyyttä suomalaisessa taidemaailmassa 90-luvulle tultaessa. Yksi videotaideteen merkkihenkilöistä oli kansainvälisestikin mainetta niittänyt Eija-Liisa Ahtila. Suomalaiselle taidekentälle ilmestyivät 90-luvun alussa interaktiiviset median muodot kuten installaatio ja cd-rom. Samalla suomalaiset taidepiirit alkoivat aktiivisemmin luoda kontakteja ulkomaille. Vuosikymmenen loppuun mennessä videotaideteesta oli tullut osa vakiintunutta taidemaailmaa. Videotaide sai jalansijaa selkeästi gallerioissa ja vuonna 1998 perustetussa nykytaiteen museossa Kiasmassa. 2000-luvun ensimmäisellä vuosi-

kymmenellä toimi myös Pohjoismaiden laajin kokeelliseen elokuvaan ja musiikkiin keskittynyt Avanto-festivaali, joka esitteli laajalti myös kotimaisen videotaiden historiaa. Uudella vuosituhanella mediataiteen piirissä kiinnostuttiin enenevässä määrin tietoverkoista ja niiden tarjoamista mahdollisuuksista. (Mäkelä & Tarkka 2002, 10–15; Sorsa 2009.)

4 Nelson Goodmanin taidefilosofia

4.1 Lyhyt kuvaus Goodmanin filosofian keskeisistä periaatteista

Goodman korostaa filosofisen ajattelun selvyttä ja ontologista yksinkertaisuutta. Ei ole järkevää olettaa olevan hämääriä ja tarpeettomia olioita (viitataan kirjoituksessani sanalla *olio* filosofiseen olion käsitteeseen) (Lammenranta 1987, 51). Taiteessa tämä ajatus tarkoittaa, että on turhaa ajatella taide tai sen käsitteet joksikin ylimaailmallisiksi olioiksi, jotka leijailevat jossain platonisessa idea-avaruudessa. Taide on osa maailmaa ympärillämme ja saa merkityksensä sen kautta. Näin taiteen kokeminen on palautettavissa niihin taideteoksen ominaisuuksiin, jotka empiirisesti havaitsemme. Meidän on tulkittava taidetta havaintojemme perusteella. Tulkinnan tärkeänä lähtökohtana on se, mitä me todella näemme tai kuulemme.

Tietoteoreettisesti Goodman on pluralisti ja relativisti (Cohnitz & Rossberg 2006, 191). Goodmanille maailmasta ei ole löydettävissä vain yhtä totuutta. Maailmassa esiintyvien lukemattomien yksilöolioiden olemusta ei voida tarkastella tiettyjen valmiiksi määriteltyjen pääprinsiippien mukaisesti. Meidän on hyväksyttävä, että maailmassa on lukemattomia vaihtoehtoisia selitysmalleja ja luokitustapoja olioille. Jokainen ihminen näkee asiat aina omasta kokemuksestaan ja ajatusmaailmastaan käsin. (Goodman 1976, 10) Näin sen fyysisen objektin, jonka havaitsemme taideteoksena, voi tulkita lukemattomilla eri tavoilla. Eri symbolijärjestelmien avulla voimme nähdä maailman eri tavoin, eikä valmista näkemistapaa ole.

Goodman kannattaa jyrkkää nominalismia, jonka mukaan voimme puhua ainoastaan konkreettisesti olemassa olevista yksittäisistä olioista. Yleiskäsitteet ja luokat ovat vain sopimuksenvaraisia nimiä. Esimerkiksi taideteoreettiset käsitteet ovat löydettävissä maailmasta vain konkreettisten taideteosten kautta. Voimme puhua ainoastaan todella olemassa olevista taideteoksista, jotka havainnollistavat jotain käyttämäämme taideteoreettista käsitettä. Goodmania voidaan myös pitää antirealistina ja konstruktionalistina: ei ole olemassa (realistista) maailmaa sinänsä ja ihminen osallistuu aina aktiivisesti oman todellisuuten-

sa luomiseen. (Cohnitz & Rossberg 2006, 191–192.)

4.2 Taidefilosofia taideteosten tunnistamisena

Taideteoreetikko Richard Eldridge antaa taidefilosofialle kaksi päämäärää: (1) taideteosten tunnistamisen ja (2) taiteen arvon ja merkityksen valaisemisen. Taideteosten tunnistamiseen tähtäävät teoriat ovat tietoteoreettisesti ja metafysisesti sitoutuneet materialismiin ja empirismiin. Nämä teoriat pyrkivät poimimaan maailmankaikkeuden objektien joukosta ne asiat, joita voimme pitää taideteoksina. Taiteen arvoon keskittyvät teoriat taas pyrkivät selvittämään, miten ja miksi taiteella on meille merkitystä. Ne pyrkivät määrittämään taiteen sen tarkoituksen avulla. Taiteen koetaan ratkaisevan jonkin perustavanlaatuisen inhimillisen ongelman. Nämä taideteoriat perustuvat fyysisyyden ylittävillä termeille, joten ne ovat tietoteoreettisesti ja metafysisesti funktionaalisempia ja rationaalisempia. (Eldridge 2009, 25–26.)

Nelson Goodmanin taidefilosofia kuuluu taideteoksen tunnistamiseen tähtäävien teorioiden luokkaan. Hänelle taideteoria on ensisijaisesti sen pohtimista, mikä yhdistää monimuotoista käsitettä ”taide” ja sen konkreettisia ilmentymiä. *Languages of Art* -teoksessa hän lähestyy tätä ongelmaa pyrkimällä löytämään symboliteorian, joka selvittää taiteen tapaa luoda viittaus- ja merkityssuhteita. Taideteoksia eivät yhdistä niiden ulkoiset piirteet, vaan niiden tapa luoda symbolisuhteita.

Goodman ei puutu yksityiskohtaisesti kysymykseen taiteen arvosta. Goodman ei hyväksy ajatusta, että voimme olettaa tietyn arvottavan kriteerin olevan yhteinen kaikille taideteoksille yleisesti. Goodmanille taiteen arvo määrittyy sen funktion kautta. Taiteen tehtävänä on lisätä ymmärrystämme maailmasta aivan samalla tavoin kuin luonnontiedekin pyrkii tekemään ympäröivästä maailmasta ymmärrettävämpää. Onnistunut taideteos kertoo meille jonkin uuden, meidän omia intressejämme palvelevan seikan maailmasta, mutta ei tietenkään lopullista totuutta. (Goodman 1976, 263–264.)

4.3 Taide ja realismi

Goodmanille taiteen mittapuuna ei voi koskaan olla todellisuuden suora jäljittely. Taide ei voi suoraan imitoida todellisuutta, koska taide ei voi tavoittaa yhdenmukaisuutta ulkoisen todellisuuden kanssa. (Goodman 1976, 4–5.) Jokainen teos muistuttaa aina enemmän itseään kuin ulkoista maailmaa, vaikka teokset eivät juuri koskaan esitä itseään (Eldridge 2009, 40).

Näillä teeseillä Goodman pyrkii kumoamaan taiteen kopioteorian, jossa taiteen mittana käytetään kuvan uskollisuutta ulkoiselle kohteelle. Goodmanille taiteen realismi on aina kulttuurisidonnainen konventio – kiinalainen realismi on toiseltaista kuin länsimainen realismi. (Goodman 1976, 37.) Realistinen esittäminen kuvaa kohdettaan aina vain yhdeltä kantilta. Se ei tavoita todellisuuden moninaisuutta. Muotokuvassa seisovalla henkilöllä on aina sata muutakin puolta kuin vain ulkoinen olemus, joka tulee esiin valonsäteiden kimmotessa hänestä. Goodman esittää samankaltaisuuteen perustuvan kopioteorian korvaamista denotaatioteorialla (Eaton 1994, 77), jossa symbolin ja referentin suhde on paljon monimutkaisempi.

4.4 Esteettinen tulkinta ja esteettinen symboli

Goodman ei anna taiteelle tarkkaa määritelmää. Hänelle on tärkeämpää kysyä, milloin jokin esine toimii taideteoksena kuin, mitä taide on. (Goodman 1988, 67.) Tuoli, jolla tätä kirjoittaessani istun, ei ole taideteos tässä hetkessä, koska tässä hetkessä se ei toimi taiteellisena symbolina, mutta jos tämä samainen tuoli vietäisiin taidemuseoon esille, tulisi siitä taideteos. Toisin sanoen jokin objekti on taidetta, kun sitä *tarkastellaan esteettisesti* tai sitä *tulkitaan esteettisenä symbolina*. Tämä esteettinen asenne on monesti tottumuksen ohjaamaa. Tarkastelemme objektia taiteena sellaisissa tilanteissa, missä se on soveliaista, kuten taidemuseossa. Tuoli, jolla juuri istun, voi olla sekä käyttöesine että taideteos. Taidemuseossa tarkastelisin sitä esteettisenä objektina, kun taas työpöytäni ääressä se on vain esine istumista varten. Tärkeintä on, että objektia tulkitaan juuri esteettisenä symbolina eli jokin objekti toimii tällöin tietyssä tilanteessa taideteoksena.

On olemassa jotain, mikä on Goodmanin mukaan yhteistä kaikille taideteoksille. Kaikki taideteokset toimivat symboleina. Symbolin tulkinta on sidoksissa johonkin tulkinnan kontekstiin, toisin sanoen teoksen tulkinta on teoksen saattamista tietyn symbolijärjestelmän osaksi (Goodman 1976, 40). Symbolijärjestelmä on Goodmanille tietynlainen kieli. Lukiessamme tätä kieltä yhdistämme sen symbolit tiettyihin merkityksiin. (Goodman 1976, xi–xii.) Esimerkiksi suomen kielessä tämä tarkoittaa, että yhdistämme kielen sanat niitä vastaaviin merkityksiin.

Taideteosta ei voida tulkita sattumanvaraisesti. Teoksen havaituilla ominaisuuksilla on oltava yhteys sen tulkintaan. Jos sanomme, että teos merkitsee jotain, on teoksen denotoitava havaittavasti tuota merkitystä. (Goodman 1976, 27–28) Näin Goodmanin estetiikka ei ole puhtaan relativistista, sillä kaikkea ei voida lopulta nähdä ihan minä vain. Esimerkiksi abstraktia videoteosta ei voi tulkita narratiivisesti, jos teoksessa ei ole narratiivia. Tulkintoja on kuitenkin olemassa rajaton määrä, koska teokseen sovellettavia symbolijärjestelmiä on olemassa rajattomasti. Taidetta tulkittaessa meidän on koko ajan myös luotava uusia symbolijärjestelmiä, koska taide uusiutuu koko ajan, eivätkä vanhat symbolijärjestelmät enää välttämättä ole relevantteja uusien teosten kohdalla.

4.5 Taiteen symptomit

Kaikki taideteokset ovat symboleita, mutta kaikki symbolit eivät ole taideteoksia. Mikä sitten erottaa taiteen symbolit muista symboleista? Goodman puhuu taiteen symptomeista (oireista). Symptomit erottavat ainakin välttävästi taiteen symbolijärjestelmät muista symbolijärjestelmistä. *Languages of Art* -teoksen mukaan nämä neljä symptomia ovat:

(1) Syntaktinen tiheys (syntactic density)

Syntaktisesti tiheässä symbolijärjestelmässä symbolien väliset erot ovat merkitseviä. Meillä on lukematon määrä toisistaan syntaktisesti eroavia symboleita. On merkittävää huomioida, millaisista erilaisista symboleista teos on koottu. (Goodman 1976, 252–255; Lammenranta 1987, 108–109.) Esimerkiksi Sandisonin *The River* -teoksessa tämä tarkoittaa, että sillä mitä eri sanoja teoksen

sanajoessa virtaa, on painava merkitys. Teos muuttaisi selvästi merkitystään, jos joessa virtaisi esimerkiksi raamatullisia nimiä tai lakisanastoa.

(2) Semanttinen tiheys (semantic density)

Semanttisesti tiheässä symbolijärjestelmässä symbolien ja referenttien väliset erot ovat merkitseviä eli se, mihin symboli viittaa, nousee merkittäväksi tekijäksi. Meillä on lukematon määrä referenttejä, joihin symboli voi viitata. Se mihin referenttiin symboli viittaa, muuttaa aina sen merkitystä. On huomioitava, että samaan referenttiin voi viitata usea eri symboli ja sama symboli voi viitata useaan eri referenttiin riippuen aina käytetystä symbolijärjestelmästä. (ibid.) The River -teoksen tulkinnassa keskeiseksi nousee se, mihin teoksen ulkopuolisiin objekteihin yhdistämme sanajoen sanat. Teos muuttuu, jos ajattelemme sanoja esimerkiksi muistojemme kautta tai sanojen sanakirjamääritelmän kautta.

(3) Syntaktinen täyteläisyys (syntactic repleteness)

Syntaktinen täyteläisyys tarkoittaa, että symbolien hyvin monet fyysiset aspektit ovat merkitseviä. Tämä tarkoittaa, että meidän on huomioitava symbolin ominaispiirteet, jotta voimme nähdä, mihin se viittaa. Pieni muutos symbolissa voi tehdä siitä eri asian symbolin. (ibid.) Vaikka The River -teoksessa virtaavat sanat ovat kaikki samankokoisia, voimme ajatella, että näiden sanojen painotus muuttuisi, jos osa sanoista olisi kirjoitettu suuremmilla tai jopa erilaisilla fonteilla kuin toiset. Esimerkiksi julkisen wc:n seinään kirjoitetun tekstin fyysiset ominaisuudet eivät nouse tällä tavoin symboloivaan asemaan, koska tärkeää on ainoastaan se, mitä teksti sanoo. Taiteessa symbolin monet ominaisuudet ovat siis relevantteja.

Kolme ensimmäistä symptomia tarkoittavat, että taiteen tulkitseminen vaatii kehittyneitä kykyä erottaa taiteen symboleita. Neljäs ja viimeinen Languages of Art -kirjassa esitetty symptom on

(4) Eksemplifikaatio (exemplificationality)

Symbolin omaan ominaisuuteen viittaaminen, joko kirjaimellisesti tai metaforisesti. Kuten seuraavassa luvussa käy ilmi, eksemplifikaatioon perustuva viittaaminen on Goodmanin mukaan jotain taiteelle hyvin ominaista. (ibid.)

Symptomeihin palataan tarkemmin tuonnempana tekstissä. Myöhemmissä kirjoituksissaan Goodman lisäsi tähän listaan vielä viidennen symptomien: moninaisen ja moniosaisen viittaamisen. Tällä hän tarkoittaa sitä, että taideteokset viittaavat yhtäaikaisesti usealla eri tavalla ja eksemplifioivat monia erilaisia ominaisuuksiaan. Taiteen viittaaminen on epäsuoran vihjaavaa eikä välitöntä ja yksiselitteistä kuten arkielämän kommunikaatio yleensä pyrkii olemaan. (Lammenranta 1987, 109.)

Goodmanin taideteorian perusteiden käsittelyn jälkeen voimme siirtyä tarkastelemaan tarkemmin hänen teorian keskeisiä käsitteitä. Käsitteillä symboli, denotaatio, representaatio, eksemplifikaatio, metafora ja ilmaisu Goodman pyrkii erottamaan erilaiset symboloimisen ja viittaamisen lajit toisistaan (Lammenranta 2010, 110).

5 Goodmanin taidefilosofian keskeiset käsitteet

5.1 Symboli

Kuten aiemmin on jo todettu, objekti on taideteos, jos se on esteettinen symboli ja voidakseen olla symboli sen täytyy kuulua johonkin symbolijärjestelmään, jonka kautta se tulkitaan (Lammenranta 1987, 14). Periaatteessa, mikä tahansa objekti voi toimia symbolina. Tärkeintä on, että *pidämme jotakin jonakin muuna*, esimerkiksi nuolta merkkinä oikeasta pyöräilyreitistä.

Goodmanille kaikki merkit ovat symboleita. Tässä Goodman eroaa semiootikona tunnetun C.S. Peircen kuuluisasta merkkien kolmijaosta (Lammenranta 2010, 111). Peircen teorian kolme erilaista merkkiä ovat

- (1) ikoni: merkki viittaa kohteeseensa yhdennäköisyyden avulla; valokuva on esittämänsä henkilön ikoni
- (2) indeksi: merkki viittaa kohteeseensa kausaalisen yhteyden avulla; sireeniääni toimii ambulanssin indeksinä
- (3) symboli: merkin ja kohteen ykseys syntyy sopimuksenvaraisesti. (Hilppinen 2006, 653)

Perinteisestä semiotiikasta eroaa myös Goodmanin denotaation käsite. Yleensä denotaatio ymmärretään kielitieteilijä Ferdinand de Saussuren esittämän denotaatio-konnotaatio-kahtiajaon pohjalta. Tässä mallissa denotaatio on merkin ensisijainen merkitys ja konnotaatio *vakiintunut toissijainen* merkitys. (Tanni, 2004) Esimerkiksi ruusukuvan denotaatio on näin ollen todellinen ruusu ja konnotaatio esimerkiksi rakkaus. Goodmanilla denotaation käsite pitää sisällään kaikki mahdolliset symboliset viittaussuhteet.

Merkkien symbolisuus ja konnotaatioiden puuttuminen johtaa Goodmanin ontologian mukaan lukuisten rinnakkaisten maailmojen olemassaoloon. Tämä viittaa Goodmanin ajatukseen, että kaikille asioille on olemassa lukuisia mahdollisia selitystapoja. Erilaiset symbolijärjestelmät antavat erilaisia tapoja identifioida ja luokitella maailman objekteja. Näin taiteen tulkinta ja ymmärtäminen on paljon

vapaampaa, mutta myös vastuullisempaa, koska tulkinta ei ole niin selvästi sidottu konventionaalsiin ja vakiintuneisiin merkkeihin. Tästä syystä tulkitsemme, että Goodmanin symboliteoria soveltuu Peircen ja Saussuren teorioita paremmin avantgardistisen taiteen tulkintaan, koska avantgardistinen taide pyrkii aina jossain määrin vanhojen symbolien uudistamiseen ja uusien merkitysten löytämiseen. Goodmanin teorian toimivuuteen taideanalyysissä vaikuttaa tietenkin myös se, että hän loi symboliteoriaansa taidetta silmällä pitäen, kun taas Peirce ja Saussure pyrkivät hahmottelemaan yleistä merkkioppia.

5.2 Symbolijärjestelmä

Ennen symbolijärjestelmän analyysiä on hyvä määritellä mitä Goodman tarkoittaa *skeeman* käsitteellä. Skeema on symbolien joukko sekä syntaktinen kielioppi näiden symboleiden yhdistämiseksi. Niitä yksittäisiä merkkejä tai symboleita, jotka ovat osa skeemaa, Goodman kutsuu *karaktereiksi*. Kieliopin avulla osaamme luoda karaktereista semanttisesti merkityksellisiä yhdistelmiä kuten lauseita.

Symbolijärjestelmä – kuten suomi tai mikä tahansa muu kieli – muodostuu symboliskeemasta. Esimerkkinä voi olla suomen kielen skeema, joka muodostuu karaktereista a,b,c... ja niiden yhdistelmistä. (Lammenranta 1987, 88) Tämä ajatus ei ole kovin kaukana semiotiikan perinteisestä paradigma-syntaksi-syntagma-jaosta, jossa paradigma muodostaa sen merkkien kokonaisuuden, josta syntaksin eli muoto-opin avulla muodostetaan erilaisia yhdistelmiä eli syntagmoja. Paradigma voi siis olla esimerkiksi länsimainen aakkosto, syntaksi suomen kielen kielioppi ja syntagmat suomen kielen sanoja. (Tarasti 1990, 17)

Kun hallitsemme tietyn symboliskeeman, osaamme sen avulla tunnistaa tiettyjä relevantteja yksityiskohtia taideteoksista, koska tunnistamme yksityiskohdan osana suurempaa, syntaktista ja semanttista järjestelmää. Symbolijärjestelmä antaa merkityksen teoksen symboleille, toisin sanoen yhdistää ne johonkin denotoivaan merkitykseen. Tällainen voi olla elokuvien kohdalla esimerkiksi Eisensteinin montasiteoria. Jos tulkitsemme elokuvaa montasiteorian avulla, alamme nähdä peräkkäin leikattujen kuvien välillä merkityksellisiä yhteyksiä.

Videoinstallaatioiden kohdalla tällainen skeema voi olla esimerkiksi ymmärryksemme taiteen tilallisesta sommittelusta. Se mitkä yksityiskohdat nähdään merkityksellisinä ja mitä ne korreloivat, on *aina* kiinni käytetystä symbolijärjestelmästä. Symbolijärjestelmä liittää symbolin referenttiinsä ja näin merkityksellistää sen eli symbolijärjestelmän ymmärtävä pystyy symbolista itsestään päättelemään, mihin se viittaa (Lammenranta 2010, 124).

Sandisonin *The River*-teoksessa symbolien raaka-aineen muodostavat länsimaiset aakkoset. Näistä on erilaisten kielellisten skeemojen avulla muodostettu sanoja eri kielillä. Teos käyttää siis hyväkseen monia eri skeemoja, koska kirjaimet on järjestetty sanoiksi eri kielin. Vaikka käytetyt kirjaimet ovat kaikille tuttuja, kaikki niistä muodostetut sanat eivät ole. Yhden tärkeän tekijän teos muodostaakin siitä, ettemme voi ymmärtää sen kaikkia yksityiskohtia. Meidän on nyt tulkittava nämä tietyn skeeman avulla järjestetyt karakterit jonkin symbolijärjestelmän avulla. Teoksen merkitys syntyy osittain siitä katkoksesta, ettemme voi antaa teoksen kaikille sanoille suoraa denotatiivista merkitystä, joten tällöin ne denotoivat vain vieraskielisiä sanoja. Näen, että avantgardistisen taiteen tulkinassa käytetyt symbolijärjestelmät eivät voi koskaan täysin kontekstualisoida teoksen kaikkia symboleita. Avantgardistinen taide on siis hieman kuin vieraskieli, jota emme ymmärrä täysin, mutta joka tästä syystä on niin hämmentävän kiehtovaa. Se näyttää, että ymmärryksemme ulkopuolelle jää aina jotain saavuttamatonta.

Videoinstallaatioiden erkaantumista omaksi haarakseen videotäiteestä voidaan pitää yhtenä esimerkkinä videoinstallaatioiden kyvystä symboliseen nahkansa uudelleen luomiseen. Videoinstallaatio on valjastanut käyttöönsä uusia symboleita ja käsitteitä, joita tavallinen videokuva ei pidä sisällään. Näitä käsitteitä ovat muun muassa kolmiulotteinen tilallisuus ja teoksen materiaalisuus. Videoinstallaatiot siis yhdistelevät – tai ainakin pyrkivät yhdistelemään – symboleita uudella tavalla ja näin ollen sen luokitteluun tarvitaan uusi kategoria, ”videoinstallaatio”, ja tämän kategorian tarkasteluun vanhasta poikkeavia symbolijärjestelmiä. Tällöin voidaan sanoa, että taidemuoto on muodostanut oman ominaisen estetiikkansa, joka voidaan erottaa muista taidemuodoista myös käsitteellisesti.

5.2 Denotaatio ja nimilappu

Goodman kutsuu kaikkia symbolisia viittaussuhteita denotaatioiksi. Denotaatio on symbolin merkitys eli symbolin kykyä viitata johonkin. Symboli liittyy yhteen ne objektit, joita se denotoi, eli se nimeää ja identifioi ne. Goodman kutsuu denotoivia symboleita *nimilappuiksi* (labels). Denotaatio on tietyn nimilapun (esimerkiksi sanan tai kuvan) soveltamista yhteen tai useampaan olioön. (Goodman 1987, 171.) Nimilappu nimeää tietyn olion tai olioiden ryhmän ja erottaa sen muista olioista. Esimerkiksi sana ”videoinstallaatio” on nimilappu, joka liittyy yhteen kaikki ne taideteokset, joista käytämme nimeä videoinstallaatio. Meillä on ryhmä teoksia, jotka voimme erottaa muista taideteoksista ja voimme sanoa, että näitä teoksia yhdistää jokin tekijä, jota muilla taideteoksilla ei ole.

Yksinkertaisimmillaan denotaatio tarkoittaa, että esimerkiksi kissavalokuvan merkitys on se todellinen, verta ja lihaa oleva kissa, josta kuva on otettu. Tässä tapauksessa valokuva nimeää kohteensa joksikin yksityisolioksi. Tosin kuvan denotaatio ei ole yksiselitteinen. Sama kissakuva voi viitata tiettyyn kissaan tai se voi viitata kissoihin yleisesti. Perheen valokuvakansiossa kissan kuva merkitsee perheen lemmikkikissaa, mutta tietosanakirjassa sama kuva on yleinen esimerkki kissoista, jolloin se viittaa kissojen luokkaan. Samalla kuvalla on lukuisia denotaatioita, mutta tietyssä käytön kontekstissa kuvalla on yleensä vain yksi denotaatio.

Denotoivat symbolit jakavat maailman lajeihin eli määrittävät, millaisista olioista ja tapahtumista maailma ympärillämme koostuu. Mitä paremmin ihminen oppii käyttämään tällaisia symboleita, sitä paremmin hän ymmärtää maailmaa. (Lammenranta 1987, 21, 133–134.) Ymmärrämme taidetta sitä paremmin, mitä syvällisemmin osaamme luoda merkityksiä sen symboleille. Periaatteessa taideteorian symbolien tulkinta on sen symbolien liittämistä joihinkin toisiin symboleihin, esimerkiksi taideteorian käsitteisiin. Näin varsinkin, jos olemme yhtä mieltä Goodmanin ajatuksesta, että symboli ei saa merkitystään ikonisuuden eli yhdennäköisyyden nojalla.

Taiteen tulkinnassa nimet ja kategoriat voidaan nähdä teoreettisina apuvälineinä, joilla luomme taidetta ympärillemme. Tällöin taiteen semanttinen tiheys nousee merkitseväksi. Meidän on ymmärrettävä, mihin taideteoksen symbolit viittaavat. Jos emme löydä teoksen symboleille referenttejä, emme voi myöskään ymmärtää, mitä teos yrittää sanoa. Taideteosten tulkitseminen on sen pohtimista, mihin teos ja sen yksityiskohdat viittaavat eli millaisia merkityksiä teoksen erilaiset osat luovat.

Otetaan esimerkiksi Naumanin *Good Boy, Bad Boy*. Meidän on löydettävä teoksen televisioille niiden normaalista käytöstä poikkeava merkitys. Voimme tarkastella koko teosta symbolina, joka koostuu kahdesta televisiomonitorista, joissa molemmissa eri henkilöt toistavat samaa sadan lauseen sarjaa. Yhdeksi ominaispiirteeksi nousee televisioapparaatin selkeä näkyville tuonti. Tässä teos yhdistyy minimalismista peräisin olevaan tapaan nostaa esteettisen tarkastelun alaiseksi taideteoksen tilalliset rakenneosat. Apparaatin fyysinen läsnäolo denotoi taiteen fyysisen muodon välttämättömyyttä, joka luo teokselle rajat, jonka sisällä sitä voidaan tarkastella. *Good Boy, Bad Boy* tuo esiin sen, että videoinstallaatio ei koskaan voi kieltää mediakeskeisyyttään. Se on pakotettu käyttämään hyväkseen sen hetkisen mediateknologian mahdollistamia ilmaisutapoja.

Goodman erottaa toisistaan verbaalisen ja kuvallisen denotaation. Kuvallinen ja kielellinen viittaaminen eroavat toisistaan. Goodmanin määrittelemien taiteen symptomien mukaisesti visuaalinen esittäminen on syntaktisesti ja semanttisesti tiheä ja täyteläinen tapa denotoida ja viitata johonkin. (Goodman 1976, 252–255.) Syntaktinen ja semanttinen tiheys tarkoittavat sitä, että meillä on lukematon määrä syntaktisia merkkejä ja lukematon määrä semanttisia merkityksiä näille merkeille. Meillä voi siis olla määrittelemätön määrä mahdollisia merkkejä ja merkityksiä. Goodman kuvailee tätä näkemystä seuraavasti: syntaktisesti tiheässä järjestelmässä meillä on ääretön määrä merkkejä, järjestettynä niin että jokaisen kahden merkin väliin mahtuu aina kolmas (Goodman 1976, 136.) Eli jos meillä on videoteos, joka on esimerkki hitaasta leikkauksesta ja videoteos, joka on esimerkki nopeasta leikkauksesta, meillä voi olla lukematon määrä muita videoteoksia, jotka voimme asettaa näiden kuvien väliin niiden leikkauksenopeuden mukaisesti. Toisin sanoen jokaisen kahden arvon välissä voi olla ai-

na kolmas. Näin teoksista voidaan aina luoda vertaileva hierarkia eli vertailuas-teikko jonkin ominaisuuden perusteella. Symboli viittaa aina tiettyyn objektiin tarkasti eikä sattumanvaraisesti (Giovannelli 2010). Nopea leikkaus ei voi viitata hitaaseen leikkaukseen tai toimia sen eksemplifikaationa. Tällainen leikkaustavan huomiointi on tietenkin mielekäästä vain silloin, kun määrittelemme leikkauksen teoksen esteettisesti relevantiksi piirteeksi.

Taiteen kohdalla tällaisella eroavaisuudella on merkitystä, koska tällöin voimme nähdä erilaisten taideteosten välillä hienovaraisiakin eroja. Syntaktisen tiheyden myötä pienikin muutos symbolissa tekee sitä erilaisen symbolin, joka taas semanttisesti viittaa eri asiaan. Näin esimerkiksi hidas ja nopea leikkaus eivät viittaa yhteen ja yleiseen leikkaustapaan, vaan juuri siihen leikkauksen nopeuteen, jota se itse edustaa. Teos luo osan merkityksestään tätä kautta. Videoteosten kohdalla on esteettisesti merkitsevää se, millä tavoin ja millä nopeudella teos on leikattu.

Suhteellisella täyteläisyydellä tarkoitetaan, että kuvissa on lukemattomia piirteitä, jotka voivat olla merkitseviä. Voimme luoda näistä piirteistä lukemattoman määrän erilaisia hierarkkisia luetteluita. Piirre saa merkityksensä paikastaan tällaisessa luettelossa eli määrittelemme piirteen luonteen suhteuttamalla sitä muihin sen käyttötapoihin. Tässäkin kohtaa voidaan ajatella, että sama piirre voi saada eri arvon, kun sitä suhteutetaan erilaisiin luettelomaisiin hierarkioihin. Tällainen piirre voi olla esimerkiksi leikkausnopeus.

Kuva on täynnä monenlaista informaatiota, mutta lause esittää yleensä vain yhden väitteen. Tätä havainnollistaa hyvin seuraava esimerkki. Voimme kuvailla Da Vincin Mona Lisaa lauseella ”renessanssiajan maalaus tummahiuksisesta nuoresta naisesta”. Lause kuvaa hyvin Mona Lisaa, mutta toisaalta se voi kuvata tuhatta muutakin teosta. Meidän on mahdoton kuvailla sanallisesti kuvaa niin, että tavoittaisimme sen kaikki ominaisuudet. Yksi kuva on enemmän kuin tuhat sanaa.

Sanallinen ilmaisu poikkeaa paljon kuvallisesta ilmaisusta. Tietyllä tapaa sanojen tulkitseminen on paljon subjektiivisempaa kuin kuvien lukeminen, koska sanojen merkitys syntyy pitkälti niiden mentaalisten kuvien ja merkitysten myötä,

jota ne mielessämme luovat. Näin esimerkiksi Sandisonin *The River* ja Naumanin *Good Boy, Bad Boy* -installaatiot voivat luoda hyvin subjektiivisen kokemuksen kokijassaan, koska molemmat perustuvat joko kirjoitetulle tai puhutulle kielelle.

Kuvan lukeminen on selvästi konventioon sidotumpaa kuin tekstin lukeminen. Tätä Goodman havainnollistaa mainitsemalla, että esimerkiksi niin kutsuttu realistinen kuvaus perustuu pikemminkin tiettyyn kuvan esitys- ja lukutapaan kuin objektiiviseen realismiin. Goodmanille realismi on standardi. Realistisessa kuvassa informaatio on helposti luettavissa, koska sen tapa kuvata maailmaa on meille entuudestaan tuttu. Kyse ei siis ole kuvan ja todellisuuden suhteesta, vaan kuvan suhteesta standardisoituun representaatiojärjestelmään. (Goodman 1976, 36–38.) Länsimaiseen standardoituun representaatiojärjestelmään kuuluu esimerkiksi renessanssista periytyvä perspektiivioppi, joka pyrkii jäljittelemään tapaa, jolla silmän oletetaan näkevän maailman (Goodman 1976, 10). Goodmanille kaikkien kuvien suhde esittämisen kohteeseensa on mielivaltaista (Lammenranta 1987, 41), oli kyseessä sitten passikuva tai Picasson *Avignonin naiset*.

5.3 Eksemplifikaatio

Taiteen viittaussuhteen selventämiseksi Goodman ottaa käyttöön uuden käsitteen, *eksemplifikaatio*, jota voidaan suomeksi kutsua ”havainnollistamiseksi” tai ”esimerkillistämiseksi”. Eksemplifikaatio on hyödyllinen käsite varsinkin, kun puhutaan ei-esittävästä taiteesta. Goodmanille myös ei-esittävä taide on symbolista. Ei-esittävät teokset, kuten abstraktit videoteokset, eivät välttämättä viittaa selkeästi itsensä ulkopuolelle, mutta havainnollistavat tiettyjä omia ominaisuuksiaan ja viittaavat niihin. Eksemplifikaatio on Goodmanin taideteoriassa symbolisuhde, jossa objekti viittaa johonkin omaan ominaisuuteensa. (Lammenranta 1987, 56.) Goodmanin sanoin eksemplifikaatio on jonkin asian omistamista sekä siihen viittaamista (Goodman 1976, 53). Jotta objekti voi eksemplifoida jotain ominaisuutta, on kyseisellä objektilla oltava tuo ominaisuus. Esimerkiksi sininen leluauto ei voi olla esimerkki punaisista asioista.

Goodman selventää eksemplifikaation käsitettä seuraavalla esimerkillä. Räätilin kangasnäyte on näyte tietyistä ominaisuuksista, mutta ei kaikista kangaspalan ominaisuuksista. Yleensä neliönmuotoinen kangaspala on esimerkki kankaan väristä, kudoksesta ja tekstuurista, mutta harvemmin muodosta tai painosta. Kangaspala havainnollistaa kankaan ominaisuuksia, eikä se ole esimerkki neliönmuotoisesta kangaspalasta. (Goodman 1976, 53; Goodman 1987, 175.) Se mihin ominaisuuksiin näyte viittaa, on riippuvainen käytetystä symbolijärjestelmästä (Lammenranta 1987, 56). Videoteosta tulkitessamme voimme esimerkiksi tarkastella sitä sen leikkauksen kautta. Jos tarkastelemme leikkausta montaasiteorian kautta, voimme nähdä teoksen viittaavaan kuvien väliseen jukstaposition, eli teos havainnollistaa sitä, miten luomme mielessämme rinnastuksia eri kuvien välille. Teos pitää sisällään tämän ominaisuuden ja viittaa siihen eli toimii samalla esimerkkinä montaasileikkauksesta.

Esimerkki on aina esimerkki *jostain*. Taiteen kohdalla kokija pitää teosta aina esimerkkinä jostain esteettisesti relevantista ominaisuudesta. Teos on esimerkki yhdestä tai useammasta ominaisuudestaan. Esimerkki ei ole kuitenkaan koskaan esimerkki kaikista ominaisuuksistaan. Esimerkki valitsee osan ominaisuuksistaan tarkastelun kohteiksi. Näistä tulee tarkastelun kannalta relevantteja ominaisuuksia suhteessa johonkin tarkoitukseen, ja tarkoitus määrää sen symbolijärjestelmän, jota käytetään. (Lammenranta 1987, 57.) Näin Goodmanin taiteoriaa voidaan kutsua instrumentalistiseksi. Tärkeintä ei ole kysyä, ovatko valitut symbolit todellisia, vaan kuinka hyvin ne palvelevat tulkintaa teoksesta.

Esimerkiksi videotaitteen ja perinteisen elokuvan tulkinnan symbolijärjestelmien erilaisuutta havainnollistaa hyvin se, että perinteisessä elokuvassa katsojan huomio kiinnittyy vain ruudulla nähtäviin tapahtumiin. Videoinstallaatiossa huomiota kiinnitetään esimerkiksi itse fyysiseen ruutuun ja ruudun ulkopuoliseen maailmaan. Perinteisessä elokuvassa tilallisella katselukokemuksella ei ole merkitystä, mutta videoinstallaatiossa tämä tilallinen kokemus voi olla teoksen tärkein tekijä. Perinteisessä elokuvassa esteettisesti relevantteja ovat vain symbolit kuvaruudulla, mutta videoinstallaatiossa itse televisiovastaanotin voi nousta esteettisesti relevantiksi tekijäksi.

Se, mitkä teoksen ominaisuudet ovat esteettisesti relevantteja, riippuu kulloisestakin taideteoksen kokemuksesta. Merkittäväksi nousee se ymmärtämisen prosessi, jonka teos tarjoaa. (Goodman 1976, 262.) Vaikka käytännössä jokainen videoteos pitää sisällään leikkausta, vain joissain elokuvissa leikkaus on esteettisesti relevantissa asemassa. Voidaan sanoa, että jotkin videoteokset viittaavat leikkauksiinsa eli leikkaus on nostettu esteettisesti merkittävään asemaan. Joissain teoksissa leikkaus pyritään toteuttamaan näkymättömästi, eikä sillä tällöin ole samanlaista esteettistä merkitystä. On teoksia, joissa ei ole leikkausta välttämättä ollenkaan, jolloin kysymys leikkausten merkityksestä osana videoteosta nousee jälleen tarkastelun kohteeksi.

5.4 Eksemplifikaatio ja ei-esittävä taide

Mihin sitten viittaa ei-esittävä taide, kuten absoluuttinen musiikki tai abstrakti videoteos? Goodmanin mukaan abstrakti, ei-esittävä taide voidaan ymmärtää itseään denotoivaksi taiteeksi, vähän samaan tapaan kuin värikartan värilappu eksemplifioi tiettyä väriä, mutta myös niitä kaikkia esineitä, jotka ovat samaa väriä. Tällöin värilappu denotoi ja samalla myös eksemplifioi itseään. (Goodman 1976, 60–61.)

Selvennetäänpä yllä mainittua hiukan. Se, mitä ei-esittävän taiteen symboli eksemplifioi, on kyseinen symboli itse. Se on denotoiva symboli, joka denotoi *itseään*, mutta myös *kaikkia samanlaisia* symboleita. Se on siis esimerkki itsestään, mutta liittyy itsensä samanlaisten symbolien joukkoon ja saa näin laajemman merkityksen. Näin opimme uuden symbolin, jonka avulla voimme jäsentää taidetta ja todellisuutta. Taideteos kiinnittää huomiomme omiin ominaisuuksiinsa ja opimme havaitsemaan näitä ominaisuuksia myös muissa teoksissa. (Lammenranta 1987, 62, 69–70.) Näin on esimerkiksi orkesterimusiikin kohdalla, josta on löydettävissä tietty teema, jota sitten teoksen kuluessa toistetaan ja varioidaan useita kertoja. Tämä musiikillinen muoto auttaa meitä jäsentämään sävellystä, kun se toistuu sävellyksen kuluessa. Samantyyppisiä muotoja on löydettävissä myös videotaiteesta, jonka jäsentävä elementti voi olla esimerkiksi jokin toistuva visuaalinen yksityiskohta.

Voidaan ajatella, että eksemplifikaation on aina tapahduttava suhteessa aikaisempaan ymmärrykseemme niistä asioista, joita eksemplifioidaan. Jotta teokselle syntyy merkitys, on sen viitattava jotenkin itsensä ulkopuolelle ja laajempaan kontekstiin. Se mihin viitataan ei välttämättä ole jokin selvä asia, vaan abstraktimmin ajateltuna, aikaisempi käsityksemme taiteesta. Videoinstallaatioiden lähtökohtana toimii aikaisempi ymmärryksemme videokuvasta. Videoinstallaatiot eksemplifioivat videokuvallisuuttaan. Perinteisesti näemme videokuvaa televisiossa, elokuvateatterissa tai tietokoneen näytöllä. Tämä on videon status quo, jonka videotaide tahtoo uudelleen merkityksellistää ja luoda siitä sillan uusiin merkityksiin. Näin tapahtuu esimerkiksi *Good Boy, Bad Boy* -teoksessa, jonka visuaalinen kuvasto on hyvin yksinkertainen, samantyyppinen kuin televisiouutisissa. Teos ei kuitenkaan etene selkeästi eteenpäin, vaan perustuu toistuville lauseille. Teoksen merkitys on löydettävä sen toistosta eikä lineaarisesta tai narratiivisesta etenemisestä.

Näkisin itse, että eksemplifikaatio on eräänlainen muodollinen ”teema”, jonka löytäminen auttaa ymmärtämään taideteosten välisiä samankaltaisuuksia ja näkemään yhtäläisyyksiä niiden välillä. Tällä tarkoitan rakenteellista muotoa, joka on ominainen tietyille taideteoksille tai jopa vain yhden teoksen rakenteelle. Kun opimme ymmärtämään tällaisen teeman esimerkiksi yhden teoksen avulla, voimme tämän jälkeen löytää saman teeman variaatioita muista taideteoksista. Tällainen toistuva abstrakti teema voi olla esimerkiksi verbaalinen toisto videoinstallaatiossa, kuten *Good Boy, Bad Boy* -teoksessa, jossa toistetaan koko ajan tiettyjä lauseita. Kun ajattelemme, että teos eksemplifioi tässä kohtaa sanallista toistoa, voimme asettaa sen yhdeksi teoksen rakenteellisista tukipalikoista ja pyrkiä löytämään tällaisia samanlaisia muotoja myös muista taideteoksista.

Markus Lammenrannalle eksemplifioidut symbolit ovat mielessä olevia mentaalisia symboleja. Ihminen rakentaa mentaalisen representaation todellisuudesta toimiessaan maailmassa. Tämä representaatio edustaa ihmiselle todellisuutta. (Lammenranta 1987, 63–64.) Sisäisen representaation ja ulkoisen maailman välillä on siis olemassa denotatiivinen suhde. Jotta voimme jäsentää maailmaa luokkiin, tarvitsemme avuksemme mentaalisia symboleita. Jotta voimme luoki-

tella jotkin objektit tiettyyn luokkaan kuuluviksi, on meillä oltava mielessämme symboli, joka edustaa niitä kaikkia. Löydämme taideteoksen eksemplifioiville symboleille referentin omasta mielestämme. Voimme todeta, että jollakin on mentaalinen tila, joka toimii symbolina jostain ulkoisesta kuvasta. Näin ei-esittävän taiteen abstrakti elementti eksemplifioi tiettyä mielikuvaa, joka denotoi sitä itseään, mutta myös samanaikaisesti kaikkia muita elementtejä, jotka sopivat kyseiseen mielikuvaan (Lammenranta 1987, 65, 68–69.) Tällä ratkaisulla Lammenranta pyrkii kiertämään ontologisen ongelman, joka seuraisi siitä, että emme määrittäisi sitä, missä eksemplifioivat symbolit sijaitsevat. Kun ne sijaitsevat mentaalisisina symboleina ihmisen mielessä, vältämme sen ratkaisun, että ne olisivat vain abstrakteja olioita eli Goodmanin nominalismin mukaan olemattomia olioita.

Goodman erottaa toisistaan kirjaimellisen eksemplifikaation ja metaforisen eksemplifikaation. Kirjaimellinen eksemplifikaatio voidaan määrittää teoksen formaaliksi ominaisuudeksi. Taideteoksen eksemplifikaatioita selvittäessä meidän on löydettävä symboleita, jotka soveltuvat teokseen kirjaimellisesti. (Lammenranta, 1987, 59–61.) Kirjaimellinen eksemplifikaatio tapahtuu niiden symbolien avulla, jotka ovat suoraan havaittavissa itse teoksesta ja näitä ovat esimerkiksi teoksen muoto ja väri. Metaforinen eksemplifikaatio on kirjaimellisten symbolien tulkitsemista uudella tavalla. Kuten tulemme havaitsemaan, kirjaimellinen eksemplifikaatio ja metaforinen eksemplifikaatio kulkevat taideteoksissa tietyllä tapaa käsi kädessä.

5.5 Metafora

Metaforassa käytämme tuttua symbolia uudella ja raikkaalla tavalla. Goodman kutsuu metaforaa konfliktiksi, jossa kirjaimellinen merkitys ja metaforinen merkitys eivät kohtaa. Esimerkiksi, kun kutsumme harmaata kuvaa surulliseksi, viittaamme surullisella nimilappuun, joka on havaittavissa metaforisesti, muttei suoraan. Tällainen taideteos voisi olla esimerkiksi Pablo Picasson *Vanha kitarristi*. Metaforan tehokkuus on riippuvainen sen tuoreudesta, käytännössä juuri sen tehosta luoda konflikti. Metafora menettää ajan myötä tehokkuutensa ja se

muuttuu arkiseksi ilmaisuksi. (Goodman 1976, 68–70.) Esimerkiksi järvenselkä-metafora on nykyään kirjaimellinen ilmaisu, koska se ei enää aiheuta konfliktia. Metaforinen ja kirjaimellinen ilmaisu ovat kaksi erilaista luokittelun tapaa. Metaforan avulla *luokittelemme asioita tarkoituksella väärin*. Jacques Derrida on sanonut, että kaikki kirjaimellisena pidetyt merkitykset ovat joskus olleet metaforisia merkityksiä, mutta tämän päivän kirjaimelliset merkitykset ovat vain kuolleita metaforia (Tuohimaa 2003, 222).

Voidaan sanoa, että käsitteen ekstensio (käsitteen ala eli se olioiden joukko, johon käsite viittaa) vaihtaa metaforassa nimilappuaan tai nimeään (Goodman 1976, 75). Näin käy esimerkiksi, kun kutsumme harmaata kuvaa surulliseksi. Tällöin yhdistämme termin ”surullinen” nimilapun ”harmaa” alle. Metaforan luomista ohjaa tottumus. Olemme tottuneet yhdistämään surullisuuden harmauteen. Kyse ei ole empiirisestä faktasta, koska emmehän voi havaita surullisuutta läsnä olevaksi harmaassa kuvassa. Näin harmaus on kuvan kirjaimellinen piirre ja surullisuus tästä johdettu metaforinen piirre. Surullisuuden yhdistäminen harmauteen ei kuitenkaan enää ole raikas metafora, eikä näin ollen uusia merkityksiä luova metafora. Raikkaita metaforia voimme löytää esimerkiksi surrealistisesta taiteesta, kuten Tony Ourslerin videoinstallaatioista, joihin syntyy vahva metaforinen taso jo niiden heijastuksen kautta. Oursler heijastaa videokuvaa usein mielikuvituksellisiin muotoihin saaden nämä muodot pelottavan elollisiksi.

Metafora ei kuitenkaan ole sattumanvarainen. Symbolin kirjaimellisesta käytöstä riippuu, mihin voimme käyttää symbolia metaforisesti ja mihin emme. (Lammenranta 1987, 47.) Metafora ei saa olla epäselvä. Emme voi yhdistää mitä tahansa ekstensiota mihin tahansa nimilappuun. ”Tämä elokuva on kuin omena” -lause on tähän kirjoitettuna epäselvä ja näin ollen se ei ole metafora. Tosin voi olla olemassa tilanne, jossa voimme ymmärrettävästi käyttää lausetta, jolloin se toimii metaforana. Lause ”Tämä elokuva on elokuvien aatelia” taas on ymmärrettävä metaforinen lause. Tärkeintä on, voidaanko lause ymmärtää metaforisesti siinä tilanteessa, jossa sitä käytetään.

Kun metafora ei voi olla sattumanvaraista, kirjaimellisella ilmaisulla ja metafori-

sella ilmaisulla on oltava jotain yhteistä. Jonkin ominaisuuden on oltava samanlainen. Metafora ja kirjaimellinen ilmaisu ovat yhtä totta. Kyse ei siis ole siitä, että toinen olisi totuudenmukaisempi kuin toinen, vaan molemmat ovat oikein käytettyinä yhtä tosia. Yhdistävä piirre on paljon kiinni siitä, minkälaista metaforaa käytetään. Esimerkiksi synekdokeessa käsite ilmaistaan laajemmalla tai suppeammalla käsitteellä: sanalla ”siipi” viitataan lintuun. Metonymiassa sana taas korvataan toisella, tähän läheisesti liittyvällä sanalla: sanalla ”Suomi” viitataan Suomen jalkapallomaajoukkueeseen. (Goodman 1976, 81–84.) Kun sovelamme tätä ajatusta taiteeseen, voimme kuvitella teoksen, jossa esiintyy Barack Obaman kuva. Tämä kuva voi viitata suoraan Yhdysvaltojen presidenttiin, mutta esimerkiksi poliittisessa satiirissa sama kuva voi metaforisesti viitata poliittiseen tyyperyyskseen. Molemmat merkitykset ”Yhdysvaltojen presidentti” ja ”poliittinen tyyperys” ovat yhtä oikeita, jos ne palvelevat onnistuneesti sitä, mitä teos yrittää sanoa. Tämä on tietenkin kiinni siitä, kokeeko katsoja Obaman kuvan samansäلتöiseksi poliittisen tyyperyksen kuvan kanssa.

Taiteen merkitys syntyy hyvin pitkälti metaforisesti. Taideteoksen merkitys on tuskin koskaan havaittavissa pelkistä teoksen kirjaimellisista yksityiskohdista. Emme tavoita teoksen merkitystä analysoimalla teoksen aistittavia rakenneosia, vaan meidän on pohdittava mihin nämä rakenneosat viittaavat teoksen ulkopuolella. Hyvin usein tämä viittaussuhde ei ole palautettavissa kielelliseen asuun, vaan teos viittaa ja saa merkityksensä jostain epäkielellisestä ja puhumattomasta.

Otetaan esimerkiksi Charles Sandisonin *The River* -installaatio. Tämän teoksen viittaussuhteet ovat hyvin monimutkaiset ja moninaiset. Jos analysoimme vain sitä mitä näemme ja sitä mitkä elementit tiedämme teoksen rakenneosiksi, voimme sanoa, että teos koostuu 16 597 sanasta, jotka on projisoitu virtaamaan museotilan lattialle oikeaa joen kulkua simuloiden. Tämä huomio ei tee *The Riveristä* vielä taideteosta. Meidän on pohdittava teoksen metaforisia viittaussuhteita, jotta teos muodostaa meille mielekkään esteettisen kokemuksen. Voimme löytää merkityksiä esimerkiksi siitä tavasta, kuinka Sandison on itse luonnehtinut teosta. Hänelle teos piirtää analogian joen ja kielen välille. Niin joki kuin kiekin pitävät yllä elämää ja mahdollistavat ihmisen liikkumisen paikasta toiseen.

Tällainen lähestymistapa voi johtaa esteettiseen tulkintaan. Teoksesta on löydettävissä metafora *kieli on joki*. *Joki* on jo teoksen nimestä löydettävissä oleva kirjaimellinen piirre. Kun yhdistämme sen metaforisesti termiin *kieli*, saamme teokselle uuden merkityksen.

Se mitä merkityksiä löydämme *The River* -teoksesta, on myös paljon kiinni niistä sanoista, joita näemme teoksessa sillä hetkellä, kun kävelemme sen läpi. Sanojen merkityksellistäminen on osittain rajoittunutta, koska sanat ovat peräisin eri kielistä, eikä teoksen kokija oletettavasti voi ymmärtää niitä kaikkia. Se minkälaisen painoarvon sanat saavat, riippuu kulloisestakin kokijasta. Sanat viittaavat ennalta määrittelemättömiin asioihin, kuten kokijan muistoihin ja sitä kautta tunteisiin. Tämä metaforinen taso on läsnä koko ajan pinnan alla, mutta tullakseen todelliseksi, se tarvitsee aina yksilöllisen kokijan, joka kokee teoksen tässä ja nyt. Nämä miljoonat merkitykset ovat kätkeytyneinä teoksen rakennesein, mutta ne eivät ole niissä sinänsä koskaan ehdottomasti läsnä. Teos on merkitykseltään tyhjä ilman aktiivista kokijaa. Tässä läsnä olevan ja poissa olevan välisessä dialektiikassa piilee jotain taiteelle hyvin ominaista. Kaikki kuvataide voidaan lopulta palauttaa materiaalisiksi objekteiksi ja tätä kautta materiaalisiksi symboleiksi. Mutta löytääksemme taiteesta sen esteettisen tason, meidän on yhdistettävä tai nähtävä samansisältöisinä jotkin materiaaliset elementit joidenkin päämme sisäisten mentaalisten ilmiöiden kanssa.

Tällainen aktiivinen ja metaforinen uudelleen luokittelu luo videoinstallaatioille niiden merkityksen. Meillä on jokin tuttu ja kirjaimellinen merkitys, jonka yhdistämme mielessämme johonkin toiseen merkitykseen. Tällaisten merkitysketjujen kautta löydämme teokselle sen merkityksen. Tällainen merkitys on sidottu siihen aikaan ja paikkaan, jossa tulkinta tapahtuu. Se ei siis ole jokin valmis merkitys, jonka teos siirtää automaattisesti kokijaan, vaan ennen kaikkea kokijan oman ajattelun ja kokemuksen luomus ja jokaiselle katsojalle ja jokaisella kokemuskerralla ainutlaatuinen. Teoksen merkitys ei näin ollen ole kirjoitettu valmiiksi teokseen.

5.6 Ilmaisui eli metaforinen eksemplifikaatio

Goodman erottaa metaforasta erilleen *metaforisen eksemplifikaation*, jota hän kutsuu *ilmaisuksi* (expression). Ilmaisulla on tärkeä osa Goodmanin symboliteoriassa, mutta tässä ohitan ilmaisuteorian lyhyellä maininnalla, koska videoinstallaatioiden analyysiin se ei tuo merkittävää lisäsyvyyttä.

Goodmanin analyysissä ilmaisu viittaa tunteisiin ja muihin ominaisuuksiin (Goodman 1976, 46). Se mitä ilmaistaan on esimerkki jostakin. Voimme sanoa, että kauhuelokuva ilmaisee esimerkin pelon tunteesta tai että trilleri toimii esimerkkinä jännityksen tunteesta. Teokset eivät kuitenkaan itse tunne niitä tunteita, joita ne ilmaisevat. Teos saa *katsojassa aikaan* sen tunteen, jota se ilmaisee. (Goodman 1976, 47.) Kuten edellä on jo mainittu, materiaallinen teos ei voi itse pitää sisällään sisältämiään tunteita, vaan tunteet ovat taideteoksen kokijassa aiheuttamia mentaalisia ilmiöitä.

Esimerkiksi videoteos ei voi olla itse melankolinen kuin metaforisesti. Goodmanin sanoin ilmaisu on symbolisuhde, jossa symboli on esimerkki nimilapusta, joka metaforisesti denotoi sitä. Ilmaisu on esimerkki jostakin metaforisesti omistetusta piirteestä. (Goodman 1987, 176–177.) Ilmaisu ei toisin sanoen ole suoraa tai kirjaimellista viittaamista. Itse tunne johon viitataan ei ole sinällään läsnä teoksessa. Samoin näyttelijän, joka teatterinlavalla ilmaisee jotain tunnetta, ei välttämättä tarvitse itse tuntea tuota tunnetta. Samalla tavoin kuin metaforan yhteydessä, voimme ajatella, että tehokas tunteen ilmaisu jossain taideteoksessa vaatii koko ajan uusia ilmaisun tapoja. Jos yritämme ilmaista esimerkiksi surun tunnetta liian tutuin metaforin, käy helposti niin, että sorrumme vain kliseeseen.

6 Videoinstallaatio nykytaiteen kontekstissa

6.1 Taiteen uudelleen määrittely

Videotaide on Hannu Eerikäisen mukaan syntynyt modernismin ja postmodernismin leikkauspisteessä. Toisaalta videotaide kytkeytyy modernismiin, koska sen estetiikkaa määrittää sen omien välinespesifien ominaisuuksien hyödyntäminen ja estetiikan etsiminen välineensä fyysisistä ominaisuuksista. Toisaalta taas postmodernismin mukaisesti se pyrkii murtamaan taiteiden väliset rajat ja sekoittamaan välineitä ja lähestymistapoja. Postmodernismissa merkittäväksi muodostuu se, kuinka teos merkityksellistää käsittelemiään asioita suhteessa meihin eli katsojiin. Teos on näin ajateltuna merkityksenantoprosessi, jossa tuottajana toimii myös katsoja. Teos problematisoi itsensä teoksena, toisin sanoen tuo näkyviin oman teoksellisuutensa ja sallii itseänsä katsottavan omien esitystapojensa esityksenä. (Eerikäinen 2007, 108–109.)

Nykytaide on luonteeltaan käsitteellistä ja abstraktia. Se ottaa usein esille oman taideteoksellisuutensa, eli nykytaiteen voi sanoa eksemplifioivan omaa taideteoksellisuuttaan. Tällöin meidän on tiedostettava, että katsomme juuri taideteosta. Tämä tietoisuus on avain esteettiseen kokemukseen, eli taiteellinen itsetietoisuus on esteettisesti relevantti ominaisuus.

Videoinstallaatiot voidaan luokitella siihen viimeistään 1960-luvulta alkaneeseen taidekontekstiin, joka merkitsee taiteessa katkoksen ja epäjatkuvuuden aikaa. Kuten Athur Danto mainitsee, 60-luvulla tapahtui taiteessa vallankumous, joka tarkoitti ”taiteen sellaisena kuin se on historiallisesti ymmärretty päättyneen”. Tällä Danto tarkoittaa, että se mitä taiteella tarkoitamme ei ollut enää yksiselitteisen selkeää. Taideobjekti ei enää välttämättä erottunut mitenkään tavallisista käyttöesineistä. Taideteoksella ei enää ole mitään ulkoisia kriteerejä, joilla sen pystyi tunnistamaan muista käyttöesineistä. (Danto 1991, 11-13.) Taiteilijan oli omaksuttava kriittinen asenne perinnettä kohtaan ja asetettava vanhat ajatusmallit taiteesta kyseenalaisiksi, koska niitä ei tällaisen nykytaiteen kontekstissa voitu pitää enää pätevinä. Taidetta ei enää voitu ajatella yksinäiseen kauneuden norsunluutorniin, vaan se laskettiin osaksi arkielämää ja arkista havaintoa.

Arkipäiväistymisen myötä taide sai myös yhteiskunnallisemman ja poliittisemmän luonteen. Vaikka Danto sijoittaa taiteen ontologisen käänteen 1960-luvulle, osuvampaa olisi ajoittaa tämä käänne viimeistään ensimmäisen maailman sodan jälkeiseen taidemaailmaan. Käyttöesineen ja taide-esineen raja-aitaa rikkoi jo dadaismi ja eritoten Marcel Duchamp kuuluisilla ready-made teoksillaan. Tunnetuin Duchampin ready-made-teoksista on eittämättä vuoden 1917 *Suihkulähde*, joka oli museoon viety pisoaari.

Danton ajatus taiteen nykyhetkestä on kuitenkin valaiseva:

Elämme historiallista vaihetta, jolloin taiteen tekijät, taidehistorioitsijat, -opettajat, -filosofit ja -kriitikot ovat siinä määrin kiinni toinen toistensa toiminnassa, että aivan perinteiseltäkin näyttävän taideteoksen laatiminen vaatii monimutkaista filosofista perustelua ja kriittistä välineistöä, joka usein juuri taiteilijan itsensä on esitettävä. (Danto 1991, 13.)

Jos taideteosta ei voida erottaa taideteokseksi sen ulkoisten piirteiden avulla, syntyy taideteoksen taideteoksellisuus, kun se asetetaan osaksi jotain tulkintatai - Goodmanin ajatuksia mukaillen - symbolijärjestelmää. Tämä toimii myös puoltavana argumenttina Goodmanin kopioteoriakritiikille. Taidetta ei voi määrittää edes sen yhdennäköisyydellä muiden taideteosten kanssa. Taide on korostuneesti luonteeltaan symbolista eikä ikonista.

Kate Mondlochille videoinstallaatiot kätkevät yleensä sisäänsä poliittisen pyrkimyksen vapauttaa ja voimauttaa katsojaa sekä antaa katsojalle toiminnallinen, kriittisesti tiedostava ja avoin tapa vastaanottaa taidekomeus passiivisen kuluttamisen sijaan (Mondloch 2010, 25–26). Mondloch käyttää esimerkkinä Bruce Naumanin videoinstallaatiota *Live-Taped Video Corridor* (1970), jossa katsojan on liikuttava hyvin rajatussa ja ohjatussa tilassa kahden seinän välissä, jonka päässä on videoruutu. Katsoja näkee ruudussa itsensä takaapäin liikkumassa koko ajan kauemmaksi kamerasta. Teoksen kokija näkee itsensä ikään kuin toisen katsojan silmin. Tällainen videoinstallaatio tuo esiin esimerkiksi television ja tietokoneen kuvaruutuun sisältyvän hallinnan. Tällainen teknologia ja kuvaruutu tuottaa paikallaan pysyviä, passiivisia ja vieraantuneita subjekteja, joiden mieli ja keho ovat kurissa. Ne on alistettu säyseään tuotannollisuuteen. Installaatiot tuovat näin esiin mediaruutujen pakonomaisen syötön ja ulkoisen kontrollin. Videokäytävät tuovat esiin eron katsomisen ja katsonnan kohteena ole-

misen välillä, sekä eron katsomisen ja katsottuna olemisen välillä. Naumanin teos paljastaa visuaalisen tarkkailun luonteen. (Mondloch 2010, 25-35.)

6.2 Postmodernismi taideteoriassa

Postmodernismin määrittely ei ole yksiselitteistä. Postmodernismi ei ole mikään selvä ideologia tai historiallinen ajanjakso, vaan eräänlainen teoreettinen katto-käsite, jonka alle on asetettu monenkirjavia ajatuksia, joita pidetään tyypillisenä 1900-luvun lopun ja 2000-luvun alun maailmankuvalle.

Taideteoriassa postmodernismi tarkoittaa modernististen ihanteiden uudelleen määrittelyä. Esimerkiksi taiteen autenttisuus, länsimaisuuspainotteisuus, maskuliininen subjekti, taideinstituutio sekä taiteen havainnointi ja luominen kyseenalaistettiin postmodernismin myötä. Niitä ei enää otettu valmiiksi annettuina kategorioina. Myös modernistinen estetiikka joutui kyseenalaiseksi. (Kocur & Leung 2009, 279) Yksi postmodernismin hallitsevista piirteistä on itsetietoisuus ja siitä kumpuava (itse)kritiikki. Niin kutsuttu postmoderni taide pyrkii usein tuomaan näkyville taiteen ja sen havainnoinnin yleisiä lainalaisuuksia. Esimerkiksi Kate Mondlochin kirjassaan *Screens: Viewing Media Installation Art* (2010) tekemän videoinstallaatioanalyysin pohjalta voidaan sanoa, että videoinstallaatiot ovat luonteeltaan postmoderneja.

6.3 Minimalistinen taidekäsitte

Taiteen havainnoiminen tapahtuu usein jostain opitusta kontekstista tai Goodmanilaisittain ajatellen tietystä symbolijärjestelmästä käsin. Videoinstallaatiotaide yrittää saada katsojan näkemään konventioiden tuolle puolen. Katsojan halutaan pysähtyvän miettimään esimerkiksi koko taiteen prosessia. Näin videoinstallaatiot jakavat paljon yhteistä minimalismina tunnetun taidesuuntauksen kanssa. Minimalismin yhtenä päätendenssinä oli edustaa esinettä itseään: luoda päällepäin yksinkertaisen näköisiä teoksia, jotka eivät kuitenkaan tarkoittaneet kokemuksen yksinkertaisuutta. Teos, katsoja ja tila ovat vuorovaikutukses-

sa keskenään ja samalla osa koko ajan muuttuvaa teosta, joka dramatisoi katselukokemuksen, havainnointitapahtuman sekä tilan ja liikkeen. (Dempsey 2003, 237–238.)

Videoinstallaatioiden voidaan nähdä jatkavan tätä esteettistä ja teoreettista linjaa, jonka minimalismi pani alulle 1960-luvun puolivälissä. Eero Tarasti määrittelee minimalismia seuraavasti:

Tärkeää oli suhde veistoksen ja sen arkkitehtonisen ympäristön muodostaman negatiivisen tilan välillä. Tässä mielessä monet Amerikan länsirannikon taiteilijat loivat kokonaisia katsojaa ympäröiviä sisätiloja. Niitä voi luonnehtia minimaalitaiteeksi, koska niiden visuaalinen ärsyke oli niin vähäinen, että katsojan oma fenomenologinen valon tilan ja keston kokemus muodostaakin itse asiassa taideteoksen. Toisin sanoen taiteellisessa viestinnässä huomio siirtyy nyt itse taiteilijasta ja taideteoksesta olennaisesti sen vastaanottajaan. (Tarasti 1990, 275.)

Richard Eldridge täydentää toteamalla, että minimalistinen taide pyrkii ensisijaisesti kiinnittämään yleisön huomion teoksen elementteihin ja osiin, eivätkä ne niinkään tarjoa välitöntä tyydytystä onnistuneesta kokonaisuudesta. Teoksen tarkoitus on tehdä yleisö tietoiseksi siitä, mitä taiteilija tekee käsitellessään osia ja elementtejä ja mitä yleisö tekee tarkastellessaan osia ja elementtejä osina, joille yleisön on itse löydettävä tarkoitus. Minimalismi pyrkii siis aktivoimaan yleisön ajattelemaan eikä niinkään tuntemaan. (Eldridge 2009, 275.)

7 Videoinstallaation ulottuvuudet

7.1 Videoinstallaation materiaalisuus ja tilallisuus

Kuten jo aiemmin on todettu, videoinstallaatioiden teoreettisen kontekstin kehittymiseen on ollut vaikuttamassa 1970-luvun strukturaalinen elokuva, joka korosti elokuvamediaa määrittävää materiaalisuutta ja muotoa. Tällä haluttiin tuoda esiin, että elokuvaan liittyy tietty teknologia ja esittämisen muoto, jota se ei voi päästä pakoon. Usein strukturaalinen elokuva eristi jonkin elokuvallisen esittämisen yksityiskohdan (kuten framen, välähdyksen, liikkeen, kuvaruudun) tarkastelun alaiseksi. (Kotz 2009, 105-107.) Kuten strukturaalisessa elokuvassa ja minimalismissa, videoinstallaatiossa huomio kiinnittyy taiteen rakenteellisten elementtien eksemplifikaatioon, tarkemmin sanottuna elokuvallisten tai videokuvallisten elementtien eksemplifikaatioon. Elementit eivät tällöin ole enää elokuvallisen kerronnan apuvälineitä, vaan teoksen merkitys syntyy näiden elementtien havaitsemisesta ja koko elokuvamedian sääntöjen ja järjestelmän kyseenalaistamisesta ja pohtimisesta. Videoinstallaatiot ottavat usein jalustalle tietyn multimediatekniikan liittyvän teknisen yksityiskohdan ja keskittyvät sen tarkasteluun.

Videoinstallaatiot ovat sidoksissa kulloiseenkin teknologiseen koneistoonsa, joka tuottaa liikkuvaan kuvaan perustuvan mediaruudun (Mondloch 2010, 63). Koneistolla on näin mediakeskeisen taidemuodon kohdalla merkittävä vaikutus. Videoinstallaatiot ovat sidottuja siihen kehitykseen, joka tapahtuu videoteknologian ympärillä. Videoinstallaatiot ovat tässä kohtaa korostuneen historiatietoisia. Varmasti osittain tästä syystä videoinstallaatiot haluavat tuoda teknologisen koneistonsa selvästi esille eivätkä kätkeä sitä ikään kuin sitä ei olisi olemassa. Koneisto toimii sen ajan leimana, jossa teos syntyy. Videoinstallaatio on usein tietoinen paikastaan teknologisen kehityksen jatkumossa. Voi jopa sanoa, että installaation ajallisuus ja paikallisuus on tietoisesti kiinnittynyt siihen historialliseen aikaan ja paikkaan, jossa teos syntyy.

Kiinnittämällä huomion tällaisiin videotaiteen ja sen esittämien materiaalsiin reunaehtoihin installaatiot suuntaavat katsojan huomion sellaisiin teoksen piirteisiin, joihin harvoin puututaan videota katsellessa. Tällä tavoin videoinstallaatiot pyrkivät luomaan uusia merkityksiä. Kohtaamme hyvin tuttuja videon muotoon liittyviä yksityiskohtia, mutta emme ole aikaisemmin kiinnittäneet niihin kovinkaan suurta huomiota. Uudella tavoin esitettynä tuttu ominaisuus ei olekaan niin tuttu ja helposti haltuun otettava.

Yksi tällainen itsestään selvänä otettu ominaisuus on kuvaruudun materiaalisuus. Mondlochin mukaan kuvaruutu on samaan aikaan sekä materiaallinen kokonaisuus että virtuaalinen (näennäistodellinen, illuusioon perustuva) ikkuna (Mondloch 2010, 3). Ruutua itseään katsotaan harvoin. Katsominen tapahtuu ruudun läpi. Katsomme kuvallista illuusiota, emme kangasta tai kuvaputkea, johon kuva projisoituu (Mondloch, 2010, 4). Kiinnittämällä huomiota tähän usein unohdettuun elementtiin videoinstallaatiot eksemplifioivat omaa materiaalisuuttaan. Esteettisesti relevanteiksi elementeiksi nousevat teoksen materiaaliset tekijät eli ne tekijät, jotka perinteisessä mediassa pyritään unohtamaan. Esteettisesti relevantiksi voi nousta esimerkiksi se televisiovastaanotin, jonka välityksellä teosta katsellaan, kuten Naumanin *Good Boy, Bad Boy* -teoksessa.

Videoinstallaatioissa tuodaan korostuneesti usein esiin juuri kuvaruudun materiaalisuus eikä niinkään virtuaalisuus. Videoinstallaatioissa virtuaalinen elementti eli se tekijä, joka määrittää lähes kaikkia mediaruutuja, jätetään nyt taka-alalle. Ruudulle heijastuvat symbolit eivät nouse ainoastaan tulkinnan merkittäväksi tekijäksi, vaan ruudusta itsestään tulee myös materiaallinen symboli. Ruutu pitää sisällään mahdollisuuden projisoida lähes kaikki maailman mahdolliset visuaaliset symbolit. Kun ruudusta itsestään tulee symboli, se ei toimi ikkunana mahdollisiin maailmoihin, vaan esimerkkinä teknologisesta aparaatista, jota säätelevät tietyt toiminnot ja periaatteet. Se ei ole symbolien välittämisen apuväline, vaan symboli itsessään.

Morsen mukaan nykytaiteelle on tyypillistä pyrkiä erkaantumaan kartesionistisesta ruumiin ja mielen, objektin ja subjektin erottamisesta. Teos ja kokija eivät ole erillisiä, vaan ikään kuin sulautuvat toisiinsa esteettisen kokemuksen hetkel-

lä. Kokijan keho tulee osaksi teosta. Videoinstallaation teho ei perustu teokseen samaistumiseen, vaan teoksen fyysisyyteen. (Morse 1993,110.) Tämä on välttämätöntä, jos ajattelemme että videoinstallaatiot palauttavat multimedialliset elementtinsä ainakin osittain pelkiksi fyysisiksi ilmentymiksi, symboleiksi, joiden denotatiivinen voima on minimalisoitu. Jos teoksen esteettiset elementit eivät pyri välittämään esimerkiksi tarinaa, niiden merkitys on löydettävä ikään kuin mutkan kautta. Meidän on pidettävä esimerkiksi televisiovastaanotinta esimerkiksi (eksemplifikaationa) arkisesta käyttöesineestä tai minimalistisesta taideobjektista ja löydettävä sille merkitys tätä kautta. Meidän on itse ajateltava ruudulle merkitys, koska muuten se on vain tyhjä kuutio. Sitä, että teoksen merkitys syntyy aktiivisen kohtaamisen kautta, korostaa myös se mainittu seikka, että teokset ovat olemassa vain lyhyen aikaa. Teoksen merkitys on teoksen kohtaamista eikä teokseen kiinnitetty viesti, johon voi palata uudestaan ja uudestaan.

Mondlochin mukaan videolla on kaksi paralleelista tilaa, immateriaalinen (eli virtuaalinen) ja materiaalinen. Immateriaalinen tila on se ”toinen maailma” johon kuvaruudun symbolit viittaavat. Materiaalisen tilan taas muodostaa se koneisto, jonka avulla immateriaalisen maailman heijastus saadaan aikaiseksi. (Mondloch 2010, 10.) Yleensä elokuvia katsottaessa materiaalinen tila unohdetaan, koska fyysisen tilan unohtamista pidetään ehtona immersiiviselle kokemukselle, jossa katsoja uppoutuu kuvitteelliseen ja immateriaaliseen maailmaan. Videoinstallaatio pyrkii harvoin saamaan aikaan immersiivisen kokemuksen. Edellisessä kappaleessa kuvattu tiedostava ja epäemotionaalinen kokemus ei tue immersiivisen kokemuksen syntymistä. Videoinstallaatioita tulkittaessa meidän on yleensä unohdettava teokseen uppoutuminen ja tarkasteltava teosta ensisijaisesti sen tilallisen esillepanon kautta. Immersiivinen kokemus ei ole videoinstallaatiolle ominaista siitäkään syystä, että sen tärkeä esteettinen tekijä on tilaelementti. Immersio vaatii kokijan sen hetkisen tilan unohtamista ja uppoutumista illuusion täyttämään virtuaaliseen tilaan. Tilaelementin nostaminen esteettisesti relevantiksi tekee installaatioista fyysisen materian taidetta. Saman teoksen on lähes mahdotonta eksemplifoida sekä tilallisuutta että immersiivisyyttä.

Monille videotaiteilijoille illuusion ja immersioon perustuva taidekokemus on passiivista ja kritiikitöntä (Mondloch 2010, 15-16). Perinteinen tapa kokea media, esimerkiksi televisiota tai elokuvaa katsellessa, pitää sisällään valmiin ja passiivisen tavan kokea media. Kokemisen muoto ja konteksti ovat valmiiksi määriteltäviä, eikä katsojalle jätetä vapautta määrittää omaa suhdettaan teknologian muotoihin tai kontrollimekanismeihin. Videoinstallaatiot edellyttävät katsojasubjektin ja mediaobjektin aktiivista kohtaamista, koska teos ja sen merkitykset eivät ole valmiita ennen katsojaa. (Mondloch 2010, 23.) Ehkäpä tätä voitaisiin kutsua eräänlaiseksi kokemuksen nominalismiksi. Taiteen kokeminen on aina sidottu aikaan ja paikkaan, eikä taiteen kokemisesta voida puhua jonain abstraktina kokonaisuutena.

Tarkasteltavaksi nousee katsojan suhde fyysiseen taideobjektiin. Teos kohdataan konkreettisesti tietyssä ajassa ja tilassa. Voidaan sanoa, että videoinstallaatiot ovat usein taiteen rakenteeseen keskittyvää taidetta. Näin voimme liittää videoinstallaatiot ainakin jossain määrin osaksi formalistisia taidesuuntauksia. Joudumme pohtimaan teosta sen rakenteen kautta ja tämän älyllisen pohdinnan kautta voimme saada esteettistä tyydytystä.

Videoinstallaatiot pyrkivät usein esittämään, että videoteoksen tai elokuvan materiaalisella ruudulla on aina suhde katsojan fyysiseen kehoon. Kehon olemisen on mukauduttava taideteoksen fyysiseen olemiseen. Katsojan on liikuttava tilassa, jolloin olemassaolon kehollisuus ei pääse unohtumaan. Materiaalinen taideobjekti kohtaa katsojan lihallisen kehon. (Mondloch 2010, 41.) Videoinstallaatioon uppoutuminen on teoksen fyysisyyteen uppoutumista: fyysisen median meditaatiota.

7.3 Videoinstallaation aikasidonnaisuus ja avoimuus

Tilan lisäksi installaatiot ovat sidottuja aikaan. Ajallisuus on elokuvallista ilmaisuja hallitseva, ellei jopa hallitsevin piirre. Elokuvassa ja videoteoksissa liikutaan aina ajassa ja kukin teos luo aina omanlaisensa aikakäsityksen. Perinteisin aikakäsitys on kronologinen, deterministinen ja lineaarinen. Normaalin elokuvan tapahtumat tapahtuvat ajallisesti oikeassa syy-seuraussuhdeketjussa, jossa

mennyt määrittää tulevaa. Elokuvan aika jäljittelee arkikäsitystämme ajasta. Tällaisissa tapauksissa elokuvaruutu on kuin seinässä oleva kurkistusikkuna tapahtumiin, joissa pätevät samat lainalaisuudet kuin omassa maailmassamme. (Mondloch 2010, 52–54.)

Aika on usein kokeellisen videoteoksen merkittävin raaka-aine. Videoinstallaatiossa katsoja voi astua uuteen aika-avaruuteen, joka rikkoo oman maailmamme ajan homogeenisuuden ja säännöllisyyden. Elokuvalle on tyypillistä ajan valheellinen absoluuttisuus, jossa aika on hallittua ja määriteltyä. (Mondloch 2010, 53.) Galleriatila hajottaa tällaisen aikakäsityksen. Videoinstallaatiossa elää kaksi aikaa rinnakkain: galleriatilan reaaliaika ja teoksen kuvaruudun sisäinen aika. Kuvaruudun aika ja tila yhdistyy galleriatilan aikaan ja tilaan. Nämä ovat olemassa päällekkäin ja yhtä aikaa ja vaikuttavat koko ajan molemmin puolin kokemukseemme.

Katsojilla on yleensä valmis käsitys siitä, kuinka elokuvan aika käyttäytyy. Elokuvan normaaliaika on 24 framea sekunnissa, jolloin kuvasta välittyy illuusio, että elokuvan aika käyttäytyy samalla tavoin kuin ulkoisen todellisuuden lineaarinen aika. Kun näemme sekunnissa 24 kuvaa, ajattelemme että katselemme liikkuvia tapahtumia, vaikka todellisuudessa näemmekin vain sarjan liikkumattomia kuvia peräjälkeen. (Mondloch 2010, 43.) Tämä illuusio on monissa videoteoksissa tuotu esiin. Elokuvan näennäinen jatkuvuus kuvien välillä on osa immersivistä illuusiota. Todellisuudessa elokuvan jokainen kohta on yleensä kuvattu pätkissä, eikä niillä todella ole ajallista jatkuvuutta, vaikka valkokankaalla se siltä näyttääkin. Ajan virta syntyy peräkkäin asetetuista fyysisistä kuvista.

Toisin kuin elokuvassa, jossa on selvä ajallinen alku ja loppu, installaatioon käytetty aika on aina katsojan itsensä päätettävissä (Mondloch 2010, 57). Aika on kokijan itsensä hallittavissa. Kokemus ei ole sidottu normatiivisesti aikaan. Juonellisessa elokuvassa elokuvan kanssa on viivyttävä sen ennalta määritetyn keston ajan, muuten kokemus jää puolinaiseksi. Elokuvan havainnon kesto on sama kuin elokuvan kesto.

Installaatiossa katsojan huomion ei pidä keskittyä vain neliskanttiseen ruutuun. Teos on yleensä konstruoitu laajalle alalle, eikä katsoja edes voi tarkastella kokonaisuutta kerralla. Katsojan on viivyttävä tietyn elementin (kuten kuvaruudun tai jonkin ei-mediallisen tilaelementtien) parissa hetki ja siirryttävä sitten tarkastelemaan toista. Hän voi syventyä yhteen elementtiin pitemmäksi aikaa kuin toiseen. Esimerkiksi jo kahdesta erillisestä ruudusta koostuvasta teoksesta katsoja ei voi saada kokonaisvaikutelmaa yhdellä silmäyksellä. Havainnoidessaan kohteita katsoja kohtaa teoksen fyysiset elementit kolmiulotteisina ja todellisesti lähestyttävänä eikä vain kaksiulotteisten muotojen ja perspektiivin luomana harhana. Näin installaation kokeminen on eräällä tapaa lähempänä arkikokemusta.

Installaation kesto ei ole sama asia kuin katsojan havainnoinnin kesto. Katsoja voi tulla ja mennä niin kuin haluaa. Kukaan tuskin haluaa katsoa videoinstallaatiota loppuun, jos se kestää tuntikausia tai parhaassa tapauksessa sen kesto on loputon eli teoksella ei ole selvää alkua tai loppua.

Videoteoksen aika voidaan jakaa kolmeen osaan:

- (1) teoksen todelliseen keston
- (2) katsojan kokemuksen keston
- (3) katsojan oletukseen teoksen kestosta. (Mondloch 2010, 47.)

Yksi immerstiivisen kokemuksen tärkeimmistä ehdoista on hallittu ja jännitystä luova ajan käyttö. Tapahtumat kerrotaan kysymyksiä ja jännitystä herättävässä järjestyksessä paljastaen vain osa informaatiosta kerrallaan. Videoinstallaatiot tuottavat subjektiivisen ajan kokemuksen, jossa teoksen ajallisuus syntyy katsojan oman kokemuksen pohjalta. Katsojan on itse luotava teoksen pohjalta mentaalaisia kuvia ja teoksen narratiivi. Koska teoksen kesto ja katsojan kokemuksen kesto eivät ole identtiset, katsojan on luotava itse omassa mielessään teokselle päätös.

Teoksen mahdollinen narratiivi ja merkitys on *katsojan mielessään luoma aktiivinen mentaalinen kokonaisuus*, eikä niinkään kuvaruudulta mieleen siirtynyt kuva. Katsoja luo itse näkemälleen kontekstin ja merkityksen. Videoinstallaation tulkinta on näin ollen paljon vapaamuotoisempi kuin perinteisen median. Ta-

rinallisuus on kaikkiin videoteoksiin ikään kuin sisäänrakennettua. Varsinkin montaasirakenne saa kokijan lähes välttämättä luomaan erilaisten kuvien välille loogisia ja tarinallisia yhteyksiä. (Mondloch 2010, 49.) Videoinstallaatio ei kuitenkaan läheskään aina tarjoa kuvien välille ajallisesti tai paikallisesti lineaarista tai kronologista jatkuvuutta ja yhtenäisyyttä. Tällainen aikakäsityksen voidaan ajatella olevan tyypillinen ihmisen tajunnalle ja sen virralle. Videoinstallaation päällekkäin limittyvät kuvat antavat katsojalle mahdollisuuden tunnistaa se laajuus ja monimuotoisuus, jossa he todellisuudessa aina elävät. Mielessämmen mennyt, nykyinen ja odotus tulevasta elävät yhdessä samanaikaisesti. Kuvien virta on ajatusten virtaa. (Mondloch 2010, 54.)

Videoinstallaatiossa emme hae yhteyttä vain kuvien välille, vaan myös teoksen tilaelementtien ja kuvien välille. Tulkinnan löytäminen ei ole niin yksioikoista, koska meidän on astuttava totuttujen elokuvallisten elementtien ulkopuolelle ja löydettävä teoksesta uudenlaisia symboleita ja merkityksellistettävä niitä uudella tavalla. Meidän on otettava tulkinnan osaksi myös materiaalisuuden ja tilallisuuden kategoriat. Videoinstallaatiot perustuvat siis kuvaruudun kuvien ja tilan synteeseille.

Tunnettuna esimerkkinä aikaelementin eksemplifikaatiosta toimii Douglas Gordonin *24 Hour Psycho* -teos (1993), jossa Hitchcockin *Psycho*-elokuva projisoidaan kahden framen sekuntinopeudella, jolloin elokuvan pituus kasvaa 24 tunnin mittaiseksi. Vaikka kyseessä on eräässä mielessä sama teos kuin alkuperäisessä *Psychossa*, niin samat asiat eivät ole enää esteettisesti relevantteja. Teoksen kohdalla on selvää, että alkuperäinen jännitys, jota elokuvan on tarkoitus ilmaista, on tipotiessään ja samoin elokuvan narratiivi on tuhattu. Nyt katsojalla on edessään ”elokuva”, jota hän ei pysty edes katsomaan kokonaan.

24 Hour Psycho on mielenkiintoinen esimerkki, koska sen sisältö on sama kuin alkuperäisen elokuvan. Emme voi kuitenkaan tulkita teosta samalla tavalla. Meidän on suhteutettava näkemämme eri symbolijärjestelmään ja käytettävä uusia kategorioita. Teos puhuu eri kieltä kuin Hitchcockin *Psycho*. Tärkeäksi nousee katsojan oletus teoksen kestosta ja hänen mahdollinen aikaisempi kokemuksensa elokuvasta. Teoksen todellisella kestolla ei enää ole merkitystä.

7.4 Katsojuuden uudelleen määrittely: aktiivinen katsoja

Kuten yllä on jo käynyt ilmi, videoinstallaatioiden lähtökohtana toimii usein perinteisen passiivisen katsojaposition problematisointi. Installaatioissa katsojan osallistuvuus on koko taidemuodon tärkeimpiä tekijöitä (Mondloch 2010, 25). Kaupallisessa massamediassa katsojalle on annettu selvä paikka ja tapa katsoa kuvaruutua, kuten televisiota tai tietokoneen näyttöä. Tällöin myös välitetyt representaatiot ovat enemmän vakiintuneita ja toistettuja kuin uudistuksellisia. Videoinstallaatiossa vakiintuneet katsomisen tavat pyritään paljastamaan ja kyseenalaistamaan.

Kuvaruudun materiaallinen järjestys määrittää paikkaa ja kokijaa. Esimerkiksi elokuvateatteri paikkana määrittää elokuvan kokemista. Teatterissa katsojan paikka ja suhde kuvaruutuun on tarkoin määritelty: musta huone, jossa tuolillaan istuva katsoja katsoo suurta kuvaruutua. Samoin aika on määritelty, koska elokuva alkaa tietyssä hetkenä ja loppuu tietyssä. Ruutu hallitsee ja pitää kurissa katsojaa ja hänen kehoaan. Katsojan on vaikea paeta liikkuvaa kuvaa. Katsoja ei voi olla kiinnittämättä huomiota ruutuun, jossa pyörii liikkuvaa kuvaa. Videoinstallaatiossa katsojan asemaa ei ole näin tarkoin määritelty. Katsoja saa vapaasti vaeltaa galleriatilassa ja päättää itse kuinka kauan seuraa teosta.

Katsojan on kohdattava teos ajattelemalla, koska teos pysyttelee aina sen verran etäisenä, että se ei tarjoa katsojalle samaistuttavuutta. Aktiivinen katsoja tarkoittaakin kriittisesti ajattelevaa katsojaa. Parhaassa tapauksessa katsojan voi olettaa suhtautuvan kriittisesti myös videoinstallaatioiden konventioihin ja näin ikään kuin ylittävän teoksen.

Perinteinen katsomiskokemus on luotu liikkumaotottomalle katsojalle, joka ikään kuin kurkistaa taideteoksen kautta toiseen, illuusion hallitsemaan todellisuuteen. Monet videotaiiteilijat pyrkivät tämän ideologisen ja materiaalisen apparatuurin dekonstruoimiseen. (Mondloch 2010, 61.) Tulilinjalle päätyy siis perinteinen teos-kokijasuhde, jossa katsojan oletetaan muutta mutkitta ottaa vastaan teoksen välittämän viestin ikään kuin se vain siirrettäisiin kuvaruudulta katsojan mieleen. Toisaalta painotetaan osallistuvaa taidekokemusta, jossa teos ja kokija eivät ole

erillisiä, vaan taide vaatii aina aktiivista osallistumista. Fyysinen teos yhdistyy kokijan mentaalisiin sisältöihin luoden aina uudenlaisen kokonaisuuden.

Voimme kysyä, mitä videoinstallaatio representoi? Millaisten edustusten kautta se puhuu meille? Perinteisesti kaupallinen audiovisuaalinen kulttuuri toimii tiettyjen valmiiden representaatioiden varassa, jotka katsojat ovat oppineet tunnistamaan. Viestin välittäminen on helpompaa, kun se voidaan tehdä valmiiden mallien avulla. Tähän vaikuttaa myös se, että kaupallista mediakuvastoa katsotaan konventionaalisempien symbolijärjestelmien kautta. Perinteisiä videoita katsotaan eri tavalla kuin veistoksellista, ”taiteellisia” installaatiota, joiden katsomisen tavat eivät ole niin valmiiksi säädettyjä ja rituaalisia. Videoinstallaatiot pyrkivät väistämään valmiita representaatioita ja installaation kokijalla tämä on usein jo valmiiksi tiedossa. Kokija valmistautuu katsomaan videoinstallaatiota eri tavalla ja vapaatulkintaisemmin, kuin esimerkiksi television sitcom-sarjaa, jota yleensä hallitsee selvä, tuttu muotokonventio.

Nykytaiteen voidaan nähdä kokeneen käsitetaiteellisen siirtymän. Painopiste taideteoksesta esineenä on siirtynyt taideteokseen esityksenä (representaationa). Margaret Morse tekee mielenkiintoisen kahtiajaon presentaation ja representaation taiteisiin. Representaatio käyttää kieltä ikkunana toiseen maailmaan, joka on yleisesti kuvattu mahdollisimman realistisesti, esimerkiksi perspektiiviopin ja valokuvauksen avulla:

Pimeyteen jähmettyneet elokuvakatsojat ovat kuin Platonin luolan vangit, mutta kahleiden sijaan heitä pidättelee halun koneisto, nautinto kuvitellusta herruudesta yli kuvitteellisen maailman. (Morse 1993, 112.)

Kaupallinen elokuva syöttää meille vastustamattomasti erilaisia valmiina otettavia representaatioita rajallisen neliskanttisen ruudun kautta.

Perinteinen elokuva samoin kuin perinteinen maalaustaide jättävät huomioimatta ruudun tai kehyksen ulkopuolisen tässä ja nyt -maailman. Tästä seuraa taiteen uusi ontologinen tilanne, jossa taide ja vastaanottaminen ovat yhtäaikaista. Yleensä tämä tarkoittaa sitä, että teoksessa tuodaan esiin sekä kuvitteellisen maailman luonnin prosessi (videoapparaatti) sekä se maailma, jota esitetään. (Morse 1993, 112–113.) Subjekti–objekti-kahtiajaon ja tätä kautta perinteisten representaatioiden murentuessa taiteesta tulee osallistuvaa *presen-*

taation taidetta, jossa huomio kiinnittyy ennen kaikkea nykyhetkeen. Teos ruumiillistuu ja rakentuu nykyhetkessä. Kokija ei ole enää vain vastaanottaja, jonka mieleen siirretään tiettyjä representaatioita tai tietty maailma teoksen kautta, vaan kokija osallistuu aktiivisesti teoksen syntyymiseen.

Videoinstallaatio ei pyri valmiiden ja tottumuksen säätelien representaatioiden heijastamiseen. Kokijan on itsenäisesti luotava symbolisuhde teokseen ja löydettävä kokemukselleen merkitys. Tässä on hyvä painottaa Goodmanin ajatusta, että merkitys ei kuitenkaan voi olla teoksesta täysin irrallaan. Ehkä tällaista vapaata representaatioiden luomisprosessia voidaan kuvata sanomalla, että teos on eräänlainen lukuohje sisältämilleen merkityksille. Se ohjaa kokijaa tiettyyn suuntaan, mutta ei esitä valmista ratkaisua.

Tämä ei kuitenkaan ole ongelmaton. Installaatiot pyrkivät haastamaan median valmiita katsomistapoja ja representaatioita, mutta osaako katsoja katsoa niitä ilman hallintaa, ilman valmiiksi määriteltyä tapaa katsoa? Millä tapaa katsontatapojen esiintuominen on mielekästä, koska emmehän voi katsoa mediaa koskaan ilman ennako-oletuksia? Katsojalta edellytetään aina sitoutumista esittämisen ehtoihin, olivat nämä sitten konventionaalisia, kaupallisen massamedian säätelimiä tai konventiot haastavaa avantgardea. Teosta ei voi katsoa ilman tulkinnan kontekstia.

Vastaisin itse tähän, että uusiin ja raikkaisiin representaatioihin on kuljettava osittain totuttujen representaatioiden kautta. Tämä onnistuu esimerkiksi tarvelemällä vanhaa kuva-aineistoa ja luomalla sitä tätä kautta uusi merkitys. Symbolit siis pysyvät tässä prosessissa osittain samoina, mutta se mitä ne denotoivat muuttuu. Tästä käy esimerkkinä muun muassa monien videotaideteijoiden suhde televisioon, joka on kaikille tuttu ja turvallinen median muoto. Kontekstualisoimalla televisio uudelleen, se saa uuden merkityksen, joka ei kuitenkaan ole täysin irrallaan sen ensisijaisesta merkityksestä. Avantgardistisen taiteen merkityksen luonti onkin pitkälti tällaista uusien ja vanhojen merkitysten päällekkäisyyttä eli metaforisen viittaamisen hyväksikäyttöä.

8 Johtopäätökset

Päätavoitteenani on ollut löytää eräs tapa tulkita taidemuotoa, jota kutsumme videoinstallaatioksi. Tulkitsen videoinstallaatiot avantgardetaiteeksi, joka on eräänlaista vanhojen ja uusien muotojen sekä vanhojen ja uusien merkitysten dialektiikkaa. Avantgarde on vanhojen muotojen päivittämistä ja pyrkimystä esteettisen kokemuksen alkulähteille. Taiteen muodot ovat rajattomat ja uusiutuvat, mutta esteettinen kokemus yhdistää niitä kaikkia: kokemus jostain suuremmasta kuin pelkän materiaalisen objektin kohtaamisesta.

Goodmanin taidefilosofian mukaan taiteen kokeminen on palautettavissa taiteeteoksen empiirisesti havaittaviin ominaisuuksiin. Teoksen merkitys ei kuitenkaan ole suoraan läsnä teoksen fyysisessä rakenteessa, vaan koska taideteos on symboli se denotoi aina jotain itsensä ulkopuolista. Teoksen tulkinnan lähtökohtana toimii teoksen materian järjestys, mutta tämä järjestys voidaan analysoida lukemattomin eri tavoin. Teoksen symboleiden voidaan nähdä viittaavan semanttisesti lukuisiin eri referentteihin. Näin videoinstallaatio on symbolien kantaja. Meidän on tulkittava sen esittämiä symboleita järkevällä tavalla jonkin symbolijärjestelmän avulla. Tällainen esteettisen tulkinnan prosessi luo taiteen, koska taide syntyy, kun tarkastelemme jotain objektia esteettisenä symbolina. Taiteen symbolijärjestelmille Goodman esittää välttäviksi ehdoiksi taiteen symptomeita, joilla voimme erottaa ne muista symbolijärjestelmistä.

Taiteen symbolijärjestelmät ovat (1) syntaktisesti tiheitä eli meillä on lukematon määrä toisistaan erotettavia erilaisia merkitseviä symboleita; (2) semanttisesti tiheitä eli jokainen symboli viittaa eri referenttiin eli taiteen eri symboleilla on lukematon määrä toisistaan erotettavia merkityksiä; (3) syntaktisesti täyteläisiä eli pienikin muutos symbolissa voi tehdä siitä eri asian symbolin eli sen denotaatio muuttuu; (4) käyttävät hyväkseen eksemplifikaatiota eli teoksen kyky viitata itseensä. Symptomien avulla voimme luoda hierarkioita symbolien välille ja nähdä niiden välillä hienovaraisia eroja. Näkemykseni on, että avantgardetaiteessa vanhoja symboleita on aina jollain tavoin muutettu, jolloin niille syntyy uusi merkitys. Tämän uuden merkityksen löytäminen vaatii näiden uudenlaisten symbolien oikeanlaista kategorisointia eli identifioimista. Koen kuitenkin, että

avantgardistisen taiteen kategorisointi jää aina jossain määrin abstraktiksi ja epäselväksi, koska emme voi tavoittaa teoksen kaikkia puolia. Tällainen määrittelemättömyys voidaan nähdä ominaiseksi myös niin sanotulle perinteiselle taiteellekin, koska emme voi kategorisoida tai määritellä mitään maailman objektia lopullisesti ja tyhjentävästi. Avantgardessa tämä määrittelemättömyys on merkittävä osa sen esteettistä kokemusta. Avantgarde eksemplifioi omaa määrittelemättömyyttään.

Määrittelemättömyys ei kuitenkaan tarkoita epäselvyyttä. Meidän on kyettävä identifioimaan taideobjekteja symbolijärjestelmien avulla. Tehokas symbolijärjestelmä kykenee merkityksellistämään videoinstallaatioita ja erottamaan niitä muista taideteoksista antamaan niille omalaatuisen identiteetin ja lukemaan sen väitteen, jonka teos esittää.

Symbolijärjestelmän avulla luomme denotoivan merkityksen teoksen yksityiskohdille. Yhdistämme teoksen esittämät symbolit videoinstallaatioille ominaisiin referentteihin. Näitä esteettisiä referenttejä olen pyrkinyt tuomaan esille videoinstallaatioita analysoivassa luvussa. Symbolijärjestelmä kykenee tunnistamaan videoinstallaatioiden symbolien omalaatuisuuden ja tunnistamaan relevantteja yksityiskohtia teoksista. Koska ainakin onnistuneimpien videoinstallaatioiden luonne on uudelleenmäärittelevä ja näin ollen avantgardistinen, niiden merkitystä ei voida koskaan analysoida loppuun asti. Niissä jää aina jotain kielen ulkopuolelle ja tämä tuottaa ison osan videoinstallaatioiden esteettisestä tyydytyksestä.

Symbolien identifioimisessa merkittävää on tunnistaa, mitä symbolit eksemplifioivat. Kuten jo aiemmin esitin, koen että eksemplifikaatio on erilaisten toistuvien muodollisten teemojen löytämistä videoinstallaatioista. Eksemplifikaatio on instrumentti symbolien kategorisointiin. Se auttaa meitä näkemään yhtäläisyyksiä eri teosten välillä. Vaikka videoinstallaatiot pyrkivät suhtautumaan kriittisesti median valmiisiin muotokonventioihin, on niiden taustalta löydettävä tiettyjä niitä yhdistäviä abstrakteja muotoja, jotta voimme puhua videoinstallaatioista. Kuten Markus Lammenranta toteaa, on eksemplifikaatiossa lopulta hyvin pitkälti kysymys kognitiivisesta toiminnasta. Taiteen abstraktit elementit eksemplifioivat

tiettyjä mentaalaisia mielikuvia ja näiden mielikuvien avulla osaamme identifioida videoinstallaatioita. Eksemplifikaatio on eräänlainen tuttuuselementti, joka auttaa meitä näkemään jotain tuttua hyvinkin abstrakteissa teoksissa.

Uuden ja vanhan merkityksen synteesejä luovat metaforat, joissa teoksen havaittava kirjaimellinen merkitys yhdistyy johonkin metaforalliseen, epäsuoraan merkitykseen. Metaforisen merkityksen löytäminen on teoksen uudelleen luokitelua. Tämä uusi merkitys syntyy aktiivisen ajattelun kautta mielessämme ja on näin ollen lopulta luonteeltaan mentaalinen.

Kun pohdimme, mitkä ovat videoinstallaatioiden esteettisesti relevantteja yksityiskohtia ja referenttejä, voimme nähdä, että videoinstallaatioissa on paljon samaa kuin minimalismissa ja yleisemmin ottaen 1900-luvun loppua ja 2000-luvun alkua määrittävässä postmodernissa taidekäsityksessä. Videoinstallaatioiden esteettisiä referenttejä eli niitä mihin videoinstallaatiot viittaavat ovat

- (1) taiteen fyysinen ja virtuaalinen tilallisuus
- (2) taiteen materialisuus ja taiteen materiaallisten (kuten teknologisten) rakennetekijöiden esillepano
- (3) teoksen ja kokijan aktiivinen interaktio
- (4) taiteen kehollinen kokeminen
- (5) taiteen itsetietoisuus ja elokuvamedian sääntöjen ja järjestelmän tunnistaminen
- (6) tilallisen, kehollisen ja kriittisen kokemuksen mukanaan tuoma ei-immersiivisyys
- (7) elokuvamediaa hallitsevan aikakäsityksen uudelleen määrittäminen: teoksen ja galleriatilan aika yhdistyvät ja aika on kokijan itsensä hallittavissa
- (8) katsojan funktion ja paikan uudelleen määrittely: aktiivinen katsoja

Tästä kaikesta seuraava avoin tulkinta, jossa materiaallinen teos ja kokijan mentaaliset sisällöt luovat uusia merkityksiä luovan synteessin, jossa kokija näkee ennestään irrallisten asioiden välillä yhteyksiä. Videoinstallaatioiden yleisenä pyrkimyksenä on edelliseen koosteeseen viitaten vanhojen käsitysten kriittinen

havainnoiminen ja uudelleen arviointi. Videoinstallaatiot ovat luonteeltaan sekä vahvan konkreettisia että käsitteellisiä. Videoinstallaation kokemisen keskiössä on teoksen fyysisten elementtien kohtaaminen, mutta teoksen esteettinen kokemus syntyy näiden elementtien käsitteellisestä analyysistä.

Lähteet

- Cohnitz, D. & Rossberg, M. 2006. Nelson Goodman. Chesham, Bucks: Acumen.
- Danto, A. 1991. Taiteen nykyhetki. Helsinki: Taide.
- Dempsey, A. 2003. Moderni taide, Helsinki: Otava.
- Eaton, M.M. 1994. Estetiikan ydinkysymyksiä. Jyväskylä: Gummerus.
- Eerikäinen, H. 2007. Videotaide Suomessa - Taiteen laidalla, eturintamassa vai ei-kenkään maalla? Teoksessa: Väkiparta, K. (toim.) Sähkömetsä - Videotaiteen ja kokeellisen elokuvan historia Suomessa 1933–1998. Helsinki: Valtion taidemuseo, 82–137.
- Eldridge, R. 2009. Johdatus taiteenfilosofiaan. Helsinki: Gaudeamus.
- Frampton, H. 2011. Biography. <http://hollisframpton.org.uk/bio.htm> (luettu 28.12.2011).
- Giovannelli, A. 2010. Goodman's Aesthetics", The Stanford Encyclopedia of Philosophy. <http://plato.stanford.edu/archives/sum2010/entries/goodman-aesthetics> (Luettu 15.2.2012)
- Goodman, N. 1976. Language of Art - Approach to a Theory of Symbols. Second edition. Indianapolis/Cambridge: Hackett Publishing.
- Goodman, N. 1987. Referenssin reitit. Teoksessa: Lammenranta M. ja Haapala A. (toim.). Taide ja filosofia, Helsinki: Gaudeamus. 171–186.
- Goodman, N. 1988. Ways of Worldmaking. Indianapolis: Hackett Publishing.
- Hautamäki, I. 2003. Avantgarden alkuperä - modernin estetiikka Baudelairesta Warholiin. Helsinki: Gaudeamus.
- Hilppinen, R. 2006. Peirce, Charles (S)anders. Teoksesta Audi, R. (edit.) The Cambridge Dictionary of Philosophy, New York: Cambridge University Press. 651–654.
- Huhtamo, E. 1995. Taidetta koneesta – media, taide, teknologia. Turku: Turun yliopiston täydennyskoulutuskeskuksen julkaisuja
- Kocur, Z. & Leung, S. 2009. Theory in Contemporary Art since 1985, Oxford: Blackwell Publishing.
- Kotz, L. 2009. Video Projection: The Space Between Screens. Teoksesta Kocur, Z. & Leung S. (toim) Theory in Contemporary Art since 1985. Blackwell Publishing. 101–115.
- Lammenranta, M. 1987. Taideteos symbolina - Nelson Goodmanin taidefilosofia. Helsinki: Yliopistopaino.
- Lammenranta, M. 2010. Taiteiden kielet ja maailmojen tekeminen. Teoksesta: Knuutila T. & Lehtinen P. (toim.). Representaatio - tiedon kivijalasta tieteiden työkaluksi. Helsinki: Gaudeamus.
- Mondloch, K. 2010. Screens - Viewing Media Installation Art, University of Minnesota Press.
- Morse, M. 1993. Videoinstallaation taide: ruumis, kuva ja välitila. Teoksessa: Tarkka, M. (toim.) Video, taide, media: antologia. Helsinki: Taide. 107–122.
- Muu ry:n kotisivut. http://www.muu.fi/site/?page_id=2 (luettu 21.3.2012)
- Mäkelä T. & Tarkka M. 2002. Mediataide. Kotimaiset toimijat ja kansainväliset mallit. Helsinki: Taiteen keskustoimikunta ja Opetusministeriö. Opetusministeriön Kulttuuri-, liikunta ja nuorisopolitiikan osaston julkaisusarja nro 8/2002. <http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/2002/liitteet/o>

- pm_390_mediataide.pdf?lang=fi (luettu 20.3.2012).
- Mäki, T. 2009. Mitä avantgarden jälkeen? Julkaisussa: Synteesi 2/2009. Helsinki. 46–54.
- Nauman, B. 2011. Make Me Think Me – Educators’ Pack
http://www.tate.org.uk/liverpool/exhibitions/nauman/brucenauman_teacherspack.pdf (luettu 20.12.2011)
- Nummelin, J. 2005. Valkoinen hehku - johdatus elokuvan historiaan, Tampere: Vastapaino.
- Puolakka, K. 2010. Danton taidefilosofia. <http://filosofia.fi/node/5171> (luettu 2.3.2012).
- Rees, A.L. 2008. A History of Experimental Film and Video. London: Palgrave Macmillan.
- Sandison, C. 2010. The River, a foreword
<http://www.quaibrantly.fr/en/musee/areas/the-ramp.html> (luettu 20.12.2011)
- Sorsa, J. 2009. Kokeellisen elokuvan lyhyt historia Suomessa.
<http://www.widerscreen.fi/2009-1/kokeellisen-elokuvan-lyhyt-historia-suomessa/> (Luettu 2.2.2012)
- Taanila M. 2007. Seitsemännen taiteen sivullisia - kokeellinen elokuva Suomessa 1933–1985. Teoksesta: Sähkömetsä - Videotaiteen ja kokeellisen elokuvan historia Suomessa 1933–1998, Helsinki: Valtion taidemuseo, 82–137.
- Tanni, M. 2004. Merkityksen muodostuminen.
<http://www.uta.fi/~mt63532/docs/merkitys.html>
- Tarasti, E. 1990. Johdatus semiotikkaan - esseitä taiteen ja kulttuurin merkkijärjestelmistä. Helsinki: Gaudeamus.
- Tuohimaa, M. 2003. Filosofisen tiedon luonne dekonstruktivisesta näkökulmasta. Teoksessa Räsänen P. & Tuohimaa M. (toim.). Filosofinen tieto ja filosofin taito. Tampere: Tampereen yliopistopaino. 212–232.
- Wright, G.H. von. 1992. Minervan pöllö. Helsinki: Otava
- Youngblood, G. 1993. Kehittyvä väline: video ja kinemaattinen käytäntö; Teoksessa: Tarkka, M. (toim.) Video, taide, media: antologia. Helsinki: Taide. 13–22.

Liite 1

Videoinstallaatioesimerkit

Bruce Nauman: Good Boy, Bad Boy (1985)

Teos koostuu kahdesta jalustalle nostetusta televisiomonitorista. Toisessa on läheltä kuvattu puhuva musta mies ja toisessa valkoinen vanhempi nainen. Mies esittää lauseet enemmän eläytyen ja nainen seesteisemmin. Kuvaruudulla hahmot ovat melkein oikean ihmisen kokoisia. Molemmat katsovat suoraan kameraan muodostaen näin katsekontaktin katsojaan.

Molemmat toistavat saman sadan lauseen sarjan yhteensä viisi kertaa aloittaen rauhallisesti, mutta loppua kohden tunnelma kiristyy lähes vihamieliseksi. Miellällä kestää 15 minuuttia lauseiden läpikäynnissä ja naisella noin minuutin kauemmin. Hahmot siis vähitellen erkaantuvat toisistaan videon pyöriessä koko ajan luuppina.

Lauseet ovat: I was a good boy You were a good boy We were good boys That was good I was a good girl You were a good girl We were good girls That was good I was a bad boy You were a bad boy We were bad boys That was bad I was a bad girl You were a bad girl We were bad girls That was bad I am a virtuous man You are a virtuous man We are virtuous men This is virtuel am a virtuous woman You are a virtuous woman We are virtuous women This is virtue I am an evil man You are an evil man We are evil men This is evil I am an evil woman You are an evil woman We are evil women This is evil I'm alive You're alive We're alive This is our life I live the good life You live the good life We live the good life This is the good life I have work You have work We have work This is work I play You play We play This is play I'm having fun You're having fun We're having fun This is fun I'm bored You're bored We're bored Life is boring I'm boring You're boring We're boring This is boring I have sex You have sex We have sex This is sex I love You love We love This is our love I hate You hate We hate This is hating I like to eat You like to eat We like to eat This is eating I like to drink You like to drink We like to drink This is drinking I (like to) shit You (like to) shit We (like to) shit This is shit(ting) I piss You piss We piss This is piss I like to sleep You like to sleep We like to sleep Sleep well I pay You pay We pay This is payment I don't want to die You don't want to die We don't want to die This is fear of death.

(Nauman 2011)

Charles Sandison – The River (2010)

The River on nimensä mukaisesti joki, joka koostuu 16 597 ihmisten ja paikkojen nimestä, jotka on projisoitu virtaavaksi joeksi lattialle, jossa näyttelijäkävijät kävelevät. Joen käyttäytyminen jäljittelee fysiikan lakeja ja sen muoto muuttuu koko ajan reaaliajassa ilman valmiiksi määriteltyä kulkua. Joessa kohtaamme sanoja eri kulttuureista eri kielillä.

Sandisonin omien sanojen mukaan teos piirtää allegorian jokien ja kielen välille. Niin joki kuin kielikin pitävät yllä elämää ja mahdollistavat ihmisen liikkumisen paikasta toiseen. Molemmat virtaavat ajan ja paikan halki. Voimme löytää mielessämme yhdistäviä muotoja päällepäin irrallisille käsitteille. Katsojat voivat käydä dialogia tämän tekstimassan kanssa.

(Sandison 2010)