



DIGITAL TINTAMARRESQUE

Interaktiivinen kaupunkitilainstallaatio

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelman opinnäytetyö
Valoilmaisun suuntautumisvaihtoehto
Syksy 2008
Jenni Pystynen

OPINNÄYTTEEN TIIVISTELMÄ

Jenni Pystynen

DIGITAL TINTAMARRESQUE

Interaktiivinen kaupunkitilainstallaatio

Elokuu 2008

18 sivua

Tampereen ammattikorkeakoulu

Viestinnän koulutusohjelma

Valoilmaisu

Lopputyön muoto: Projekti

Avainsanat: installaatiot, kaupunkikuva, interaktiivinen taide

Opinnäytetyö kertoo Digital Tintamarresque –projektin vaiheista. Työn lähtökohtina ovat olleet videon käyttö esityksissä, urbaani kulttuuri ja ilveilyteatterin tarinankerronta.

Näistä lähtökohdista syntyi interaktiivinen installaatio, joka koostuu tintamareskista, video jockeysta ja videoprojektiosta kaupunkitilaan.

Työn keskeisenä osana on tintamareskiseinä, jossa on ihmisen kasvojen kokoinen aukko. Seinän toisella puolella on kamera kiinnitettynä tietokoneeseen, joka kuvaa kasvot. Tietokoneella video jockey yhdistää kasvot toiseen kuvaan, toisen ihmisen kehoon. Tämä kuva projisoituu lähellä olevaan pintaan kaupungissa.

Teoksen tarkoitus on kiinnittää ihmisten huomio ympäröivään kaupunkitilaan ja muihin ihmisiin siellä. Se pyrkii tuomaan toisenlaisen kokemuksen ympäristöstä, joka usein koetaan kylmäksi ja ilottomaksi.

THESIS SUMMARY

Jenni Pystynen

DIGITAL TINTAMARRESQUE

Interactive installation for cityscape

August 2008

18 pages

TAMK University of Applied Sciences

Media Programme

Area of specialisation: Lighting Design

Type of Final Project: Project

Keywords: installations, cityscape, interactive art

Abstract:

This thesis presents the groundwork and process of an installation Digital Tintamarresque. This interactive installation is designed to be displayed out in the city. Work puts together the tradition of a tintamarresque theatre and modern video technology using the cityscape as its canvas.

Installation combines of a wall with a small hole on it. Behind the wall there is a camera, which shoots the faces of people peeking through the hole. These images are transferred to a computer on where the operator adds cut out faces to another image with another human's body. The new image that is formed is then projected to a nearby wall.

The idea of the work is to offer a new experience of the surrounding environment to people. It calls for them to think over their relationship to their urban home and the other people living in there. The projected image of a person dominates visually the place in question and that way takes it over. When seeing oneself in a body of another person it offers a possibility to imagine the lives of others.

Project aims to reclaim the city from commercial use only and offer a moment of limelight to a single urbanite. It is also made to bring joy to an urban environment, which so often is thought as cold and joyless.

SISÄLLYSLUETTELO

1	JOHDANTO.....	3
2	PERUSTAT JA LÄHTÖKOHDAT	4
2.1	VALO JA VIDEO	4
2.2	ELÄVÄ ESITYS JA KUOLLUT KUVA	5
2.3	VIDEOIDEN SOITTAMINEN	6
2.4	URBAANI KULTTUURI	7
2.5	TARINANKERRONTA	8
3	PROSESSIN VAIHEET	9
3.1	TOTEUTUKSEN SUUNNITTELU	9
3.2	MATERIAALIN KOOSTAMINEN.....	10
3.3	TILA.....	12
3.4	TAPAHTUMA	13
4	YHTEENVETO	15
4.1	HAVAINNOT	15
4.2	TYÖN ARVIOINTIA.....	15
5	LÄHDELUETTELO.....	18

1 Johdanto

Tämä raportti kertoo opinnäytetyönäni toteutetusta interaktiivisesta kaupunkitilainstallaatiosta Digital Tintamarresque. Installaatio oli osa TAMKIn Viestinnän ja kuvataiteen koulutusohjelmien valmistuvien festivaalia Tampere Art Factorya¹ ja oli siellä nähtävillä 11.5.2008. TAF-festivaali järjestettiin ensimmäistä kertaa tänä vuonna. Se kokosi yhteen taiteen puolen opiskelijoiden tutkintotyönäyttelyn, taideteoksia ja installaatioita sekä erilaisia osaamisen taidonnäytteitä viestinnän opiskelijoilta elokuvista rokkikeikkoihin.

Työni tavoitteena oli yhdistää tintamareskin eli ilveilyteatterin perinnettä digitaalisen videotekniikan ilmaisukeinoihin ja tuoda nämä elementit kaupunkitilaan luomaan uutta urbaania kulttuuria. Toivoin myös aktivoivani ihmisiä ajattelemaan elinympäristöään ja suhdettaan siihen ja siinä eläviin muihin ihmisiin.

Raportti selvittää lähtökohtia sille kuinka olen päätenyt toteuttamaan lopputyönäni opinto-ohjelmalleni melko poikkeuksellisen työn ja lisäksi kertoo prosessin vaiheista.

¹ <http://www.tampereartfactory.fi>

2 Perustat ja lähtökohdat

2.1 Valo ja video

Valosuunnitteluun suuntaavien opintojeni puolivälissä aloin kiinnostua yhä enemmän videoiden käytöstä näyttämötaiteessa. Video osana elävää esitystä on yleistynyt. Viime vuosina videon käyttö varsinkin teatterissa on lisääntynyt räjähdysmäisesti, kun esimerkiksi tanssitaiteessa se jo vuosikymmenen ajan on ollut enemmän sääntö kuin poikkeus. Viimeisen kahden vuoden aikana olen itsekin käyttänyt videokuvaa jokaisessa valosuunnitteluprojektissani jollakin tapaa.

Videon funktio esityksessä on ajan saatossa muokkaantunut. Lähestymiseni videoprojisointiin oli alun alkaen valollinen. Ensisijaisesti olen käyttänyt projisointia teatteriproduktioissa vaihtoehtoisena valonlähteenä.² Videokuvalla on mahdollista luoda valoeffektejä, jotka nykyisillä valonheittimillä eivät ole mahdollisia. Valoon voi saada liikettä ja tekstuureja, joita valonheittimillä ei voi luoda. Videoprojektoreiden valon laatu tosin yhä on huonompi kuin monissa liikkuvissa valonheittimissä vaikka projektoritekniikka on viimeisen kymmenen vuoden aikana ottanut huomina harppauksia.

Videoiden kanssa työskennellessä yhä enemmän keskiöön nousi kuvasisältö ja sen merkitys. Pelkän efektin luomisen sijaan aloin kiinnostua siitä, mitä liikkuvan kuvan lisääminen saattoi tuoda lisää elävään esitykseen. Videokuvan osa muuttui työssäni elävästä valosta kuvasuunnitteluksi. Tätä kautta tuli tärkeäksi pohtia projisoidun kuvan merkitystä esitykselle ja jopa kyseenalaistaa sen tarpeellisuutta. Elävän esityksen ja projisoidun kuvan yhdistelmä itsessään on mielestäni ollut mielenkiintoista, mutta on tärkeää pyrkiä sen harkittuun ja perusteltuun käyttöön itsetarkoituksellisuuden

² Katso lisää aiheesta Ekola M. 2008. Esityksen vaihtoehtoiset valonlähteet. Tampereen ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelman opinnäytetyö.

välttämiseksi. Liian usein uutta tekniikkaa käytetään perusteetta vain uutuudenviehätyksen lumossa.

2.2 Elävä esitys ja kuollut kuva

Videomateriaalin käyttäminen näyttämötaiteessa ja musiikin kanssa on yleistä ja hyvin suosittua. Videotekniikan yleistyttyä 1980-luvulla varsinkin moderni tanssi otti videokuvan omakseen. Suuret stadioneilla esiintyvät bändit alkoivat käyttää videokuvaa osana speaktaakkelimaisia esiintymisiään. Oopperatalojen suurten budjettien tuotannot omaksuivat uuden tekniikan. Vuosituhannen vaihteesta alkaen on sama ilmiö nähty teattereissa aina laitosteatteerien musikaaleista harrastajateattereiden pieniin produktioihin. Jopa klassisen musiikin konserteissa voi nähdä videokuvaa käytettävän.³

Elävän esiintyjän ja taltioidun, valmiiksi leikatun videokuvan välillä on kuitenkin ristiriita. Siinä missä näyttelijän tai tanssijan suoritus on joka esityksessä uniikki, toistaa video itseään konemaisen tarkasti aina samalla tavalla. Se vaikuttaa materiaalin kanssa esiintyjään kahlitsevasti, sillä todellinen vuorovaikutus puuttuu. Esiintyjä on elävä, mutta kuva interaktioon kykenemättömydessään ”kuollut”.

Uudeksi kiinnostuksen aiheekseni nousi täten videoiden ”elävyyden” mahdollisuus. Kuinka työskennellä liikkuvan kuvan kanssa niin, että esityksen eri toimijat olisivat todellisessa vuoropuhelussa keskenään? Yksi ilmeinen mahdollisuus on live-kuvan⁴ käyttäminen esityksessä, kuten Kristian Smeds versiossaan Tsehovin näytelmästä *Kolme sisarta*⁵ tai Mikko Kanninen Genet'n *Kahtimissa*⁶.

³ Tampere Filharmonia esitti 7.9.2007 Tan Dunin teoksen *The Map*, konsertto sellolle, videolle ja orkesterille Tampere-talossa.

⁴ Live-kuvalla tarkoitetaan paikan päällä, esityksen kanssa samanaikaisesti kuvattua videokuvaa, joka ohjataan yleisön näkyville projisointina tai näytöltä.

⁵ Kristian Smeds ohjasi vuonna 2004 Kajaanin kaupunginteatteriin näytelmän *Kolme sisarta*, joka pohjasi Anton Tsehovin samannimiseen tekstiin.

Smedsin ja Kannisen ratkaisu oli näyttää live-kuvaa, jossa näyttelijät näyttelivät kameralle jossakin toisessa tilassa, poissa näyttämöltä. Katsoja näki sen mitä kamera hänelle näytettäväksi valitsi. Perinteisesti tämä on teatterissa toteutettu valolla. Tällainen tapa käyttää videokuvaa tulee siis lähelle valosuunnittelua, näyttämökuvan rajaamista ja paljastamista, eräänlaista montaasia.

Kuitenkin olin kiinnostunut löytämään tavan, jolla etukäteen valmisteltu materiaali pystyisi samanasteiseen vuorovaikutukseen kuin live-kuvan käyttö. Live-kuva rajoittuu olemassa olevan kuvaamiseen kun taas itse halusin tuoda mukaan kuvia muusta ajasta ja paikasta.

2.3 Videoiden soittaminen

Kiinnostus elävään videokuvaan johti siihen, että vuoden 2007 maaliskuussa otin osaa video jockey –työpajaan. Vetäjinä toimineet Petri Ruikka ja Jenni Valorinta ovat molemmat toimineet vuosien ajan ammattimaisina video jockeyna ympäri maailmaa.

Video jockey on disc jockeyn nimen muunnos.⁷ Samaan tapaan kuin DJ valikoi ja mikkaa musiikkia, VJ valitsee, mikkaa ja efektoi digitaalisia video- tai kuvatiedostoja reaaliajassa. Yleensä videomateriaalin tarkoitus on tukea musiikkia ja tapahtuman yleisilmettä.

Ensimmäiset video jockeyt aloittivat toimintansa 1970-luvun lopulla Yhdysvalloissa ja seuraavan vuosikymmenen aikana Euroopassa. Toiminta oli alussa konemusiikin

⁶ Mikko Kanninen ohjasi vuonna 2004 Tampereen yliopiston näyttelijätyön laitoksen kolmannen vuosikurssin opiskelijoille Jean Genet'n näytelmän Kaihtimet. Esitys nähtiin yliopiston Teatterimontussa.

⁷ Video jockey –termin kehittivät 1980-luvulla New Yorkissa videoita Peppermint Lounge –klubille tehnyt ryhmä, joka halusi erottua perinteisistä videotaiteilijoista (video artist).

ympäriille rakentunutta. (Dekker 2005) Klubikulttuurin levitessä yleistyi videoiden miksaus myös Suomessa ja 1990-luvulla ensimmäiset suomalaiset video jockeyt aloittivat toimintansa.

Enää VJ –kulttuuri ei toimi vain teknomusiikin ympärillä, vaan jokaisella omanarvontuntoisella klubilla ja festivaalilla on osana esityksiään video-visualisointeja. Video jockeyden arvostus on viimeisen kymmenen vuoden aikana noussut lähes disc jockeyden rinnalle ja jotkut VJ:t ovat nousseet harrastajien keskuudessa jopa supertähden asemaan (Jaeger 2005, 10). Monella klubilla on nykyään omat vakinaiset video jockeynsä.

2.4 *Urbaani kulttuuri*

Klubikulttuuri, eli DJ:n ja VJ:n perinteisin toimintaympäristö, on osa urbaania kulttuuria. Muita sen alaisuuteen luokiteltuja osia ovat mm. breakdance, rullalautailu ja graffiti-maalaus. Nämä eri toiminnot ammentavat toisistaan ja toimivat lähellä toisiaan.

VJ –työpajassa tutustuimme tekijöihin jotka yhdistävät useampaa näistä alakulttuureista, esimerkiksi newyorkilaiseen kollektiiviin Graffiti Research Lab. Ryhmä toteuttaa erilaisia töitä kaupunkitilassa, jotka ovat luonteeltaan graffiti-perinnettä, mutta toteutuksessaan uusmediaa hyödyntäviä. Monet teoksista ovat interaktiivisia ja ihmiset voivat ottaa niihin osaa. Erityisen innoittavana henkilökohtaisesti koin installaation, jossa yleisö sai maalata videograffiteja rakennusten seiniin.

Heidän toimintansa lähtökohtana on kaupunkitilan käytön oikeudenmukainen jakaminen. Modernissa kaupunkiympäristössä useat pinnat on pyhitetty maksulliseksi mainostilaksi, eikä omaehtoista kuvittamista sallita. Ryhmä kommentoi internetsivullaan: Graffiti Research Lab on omistautunut tekemään graffitimaalareiden, taiteilijoiden ja protestojien urbaanin kommunikaation mahdolliseksi vapaan lähdekoodin sovellutuksilla. GRL:n tavoite on varustaa yksilöitä teknologialla, joka mahdollistaa ympäristön luovan muokkaamisen ja haltuunoton kaupallisilta tahoilta.⁸

⁸ <http://graffitiresearchlab.com/lasertag/LaserTagFacts.html>

Tällaisesta ajattelusta kiinnostuneena aloin itsekin tiedostaa kaupunkiympäristöäni eri tavalla. Kaupunki on rakennettu ensisijaisesti liikkumisen ja kaupallisten toimintojen ehdoilla. Toki kaupungista löytyy myös tuottamattomia, virkistykseen varattuja paikkoja kuten puistoja, mutta ihmisten toiminta näissä on hyvin säädeltyä. Kaupunkilaisten odotetaan toimivan ennakkoidusti ja passiivisesti suhteessa omaan ympäristöönsä.

Halusin työni jollakin tapaa kommentoivan tätä seikkaa. Tavoitteekseni nousi, että tuomalla videokuvaa käyttävän työni kaupunkiympäristöön, se saisi ihmiset havainnoimaan ja ajattelemaan ympäristöään eri tavalla.

2.5 *Tarinankerronta*

Halusin työssäni tarjota ihmisille jotakin, joka saisi heidät pysähtymään, miettimään itseään ja muita ihmisiä kaupungissa. Halusin nostaa yksittäisen ihmisen pääosaan ja antaa hänen hallita ympäristöään.

Työn varsinainen muoto löytyi teatterihistoriasta. Ennen modernin teatterin syntyä esittävää taidetta oli tarjolla ihmisille toreilla ja markkinoilla (Wickham 1992, 93). Erilaiset ilveilijät, silmäkääntäjät ja kuvaemat keräsivät ympärilleen katsojia, jotka halusivat hetkeksi irrottautua arjestaan.

Yksi näistä esitysten muodoista oli ilveilyteatteri eli tintamareski (Heinänen 2006). Tätä tekniikkaa hyödyntäen halusin tuoda tarinat ja hahmot ihmisten keskuuteen. Vuoden 2005 kesäkuussa Lenin-museo esitteli tintamareskin kuukauden esineenään.

Internetsivullaan museo kertoo esineestä seuraavasti:

Tintamareski (ransk. théâtre tintamarresque) on ilveilyteatteri, jossa ympäristö ja henkilöt on maalattu näyttämön ja yleisön väliseen kangas- tai paperiverhoon. Henkilöiden kasvot on leikattu pois ja näin syntyneeseen aukkoon esiintyjät sijoittavat kasvonsa. --

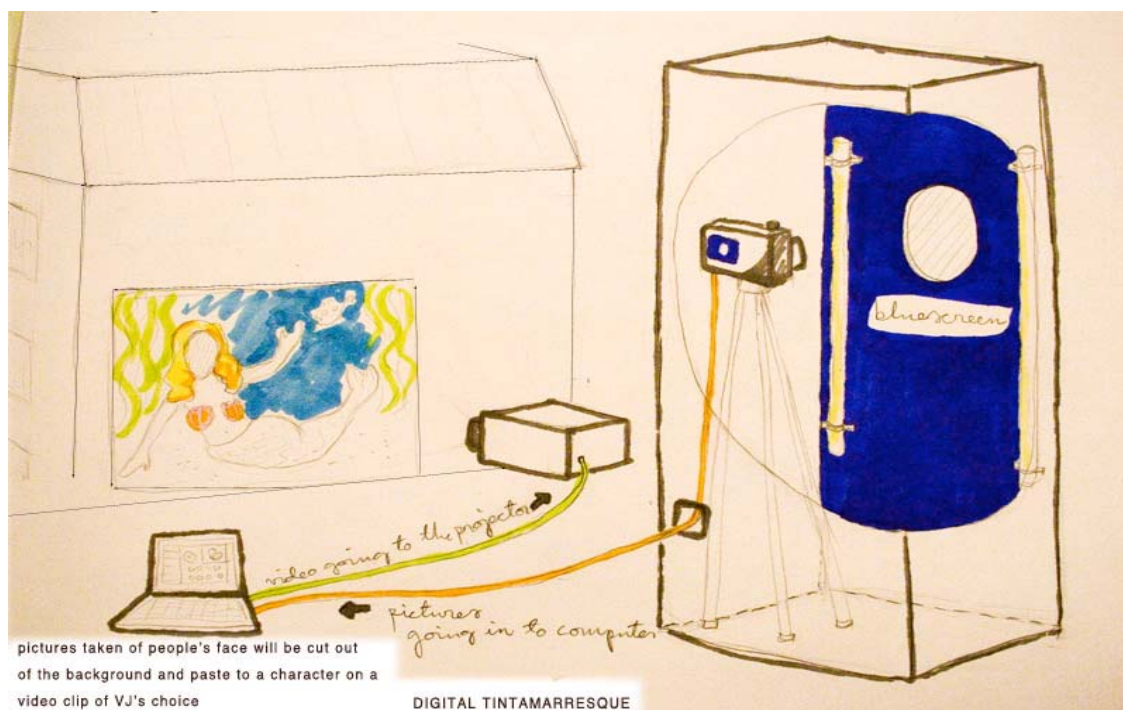
Tintamareskissa oli usein mahdollista myös kuvauttaa itsensä.⁹

⁹ <http://www.lenin.fi/uusi/esineet/2005/kesakuu.htm>

3 Prosessin vaiheet

3.1 Toteutuksen suunnittelu

Pikku hiljaa työn lopullinen muoto alkoi hahmottua. Tavoitteenani oli siis interaktiivisuuden pyrkivä teos, jossa käyttäisin videota ja toteutusympäristönä olisi kaupunki. Tintamarekia käyttäisin perinteisen tavan sijaan niin, että sillä puolella levyä johon hahmo yleensä on maalattu, olisi kamera. Kamera olisi kytkettynä tietokoneeseen ja sillä otettu kuva ihmisen kasvoista tintamarekissa siirtyisi välittömästi koneelle. Tämän kuvan sitten yhdistäisin tietokoneella videomiksausta käyttäen toisen henkilön kehoon. Tämä kuva taas välittyisi tietokoneelta videoprojektorille, joka heijastaisi kuvan johonkin pintaan kaupungissa. Tintamareskin kuvat tulisivat siis ihmisten nähtäville digitaalisessa muodossa. Tästä työ sai nimensä Digital Tintamarresque.



Ensimmäinen hahmotelma installaation toteutuksesta

Video jockeyna toimiessani valitsisin kulloisenkin hahmon, jokaiselle ihmiselle omansa. Ihminen projisoituisi suuren rakennuksen julkisivuun monin kerroin itseään suurempana kuvana. Lyhyen hetken ajan näkymää hallitsisi yksilö, joka näyttäytyisi itselleen ja muille läsnäolijoille uudessa muodossa, jonakuna toisena.

3.2 Materiaalin koostaminen

Alkuperäinen suunnitelmani oli yhdistää ihmisten kasvoja erilaisiin satuhahmoihin ja mielikuvitushenkilöihin. Koin mielekkäänä ajatuksen, että hahmot olisivat ihmisille ennestään tuttuja.

Suunnittelin käyttäväni lähdemateriaalina elokuvia, jotka ovat useimmille ihmisille tuttuja. Lumikuningattarien, rambojen ja kleopatrojen koin sopivan työn luonteeseen mainiosti. Ongelmaksi nousivat kuitenkin tekijänoikeuskysymykset. Elokuvien käyttö, edes yksittäisten kuvien kohtauksista, ei ollut mahdollista ilman että tekijänoikeudet tulisivat loukatuksi. Näin ollen niiden käyttö työssäni jäi pois laskuista.

Koska tunnettujen hahmojen käyttö ei olisi mahdollista, koetin löytää kiinnostavaa materiaalia, joka olisi tekijänoikeusvapaata. Fokus siirtyi hahmojen tuttuudesta tunnistettavuuteen. Tässä vaiheessa myös luovuin ajatuksesta käyttää liikkuvaa kuvaa. Päädyin valitsemaan kuvia tavallisista ihmisistä. Samastuttavampaa kohdetta tuskin on, joskin heistä puuttuu sankarimyytin hohto.



Eräs valitsemistani ja esikäsitlemistäni kuvista

Flickr on internetyhteisö, jossa ihmiset voivat jakaa kuviaan (www.flickr.com). Jokainen käyttäjä voi päättää kenen nähtävissä kuvat ovat ja määrittää kuvien tekijänoikeudet. Tästä lähteestä keräsin mielenkiintoisia kuvia ihmisistä, joiden tekijänoikeuksia ei oltu millään tapaa rajoitettu. Nämä kuvat muokkasinkin niin, että poistin kasvot henkilöltä joka kuvasta. Kuvaan jäävään vartaloon ja taustaan liittäisin osallistuvien ihmisten kasvot.

Tintamareksi-seinän rakensin koulun puutyöpajalla. Kahdeksankymmentä senttimetriä leveä seinä oli kaksi metriä korkea ja noin sadankahdenkymmenen senttimetrin korkeudella oli kasvojen muotoinen kurkistusaukko. Seinä oli julkipuoleltaan maalattu valkoiseksi ja sisäpuolella käytin kirkkaan vihreää maalia, joka oli helppo poistaa kuvasta kuvankäsittelyssä. Näin saisin kuvan ihmisen kasvoista ilman taustaa ja se olisi helppo istuttaa toiseen kuvaan.



Kuva installaatiosta toiminnassa 11.5.2008

3.3 Tila

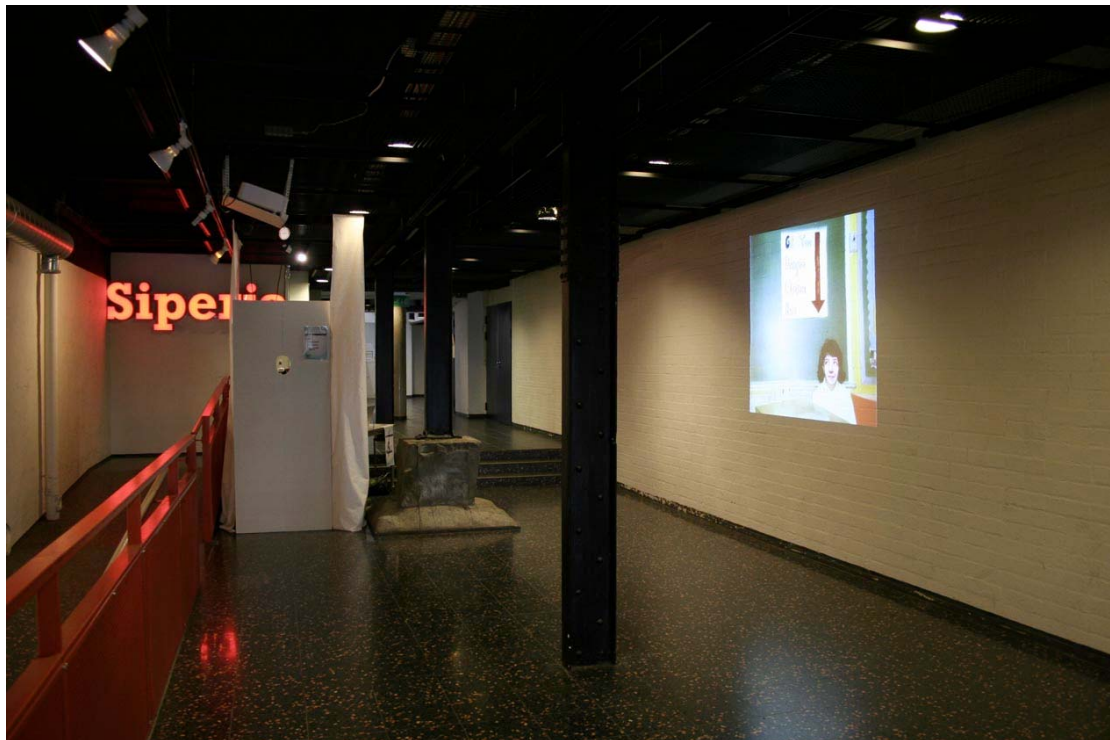
Suurimmaksi ongelmaksi työlle muodostui sopivan tilan löytäminen. Koska oli päätetty, että työ olisi osa valmistuvien festivaalia, Tampere Art Factorya, tarkoitti se ajankohdan sijoittumista toukokuulle. Kuten festivaalin valaisusta vastaavat, tuskastelin minäkin kevään pitkiä valoisia päiviä.

Alkuperäisessä ideassani projisointi olisi käyttänyt pintanaan rakennuksen julkisivua. Vuodenajasta johtuen tämä ei ollut mahdollista, sillä videoprojektorin valovoima ei pysty kilpailemaan päivänvalon kanssa, eikä installaatiota voisi toteuttaa keskellä yötä. Tuli siis löytää paikka joka olisi mielletävissä kaupunkitilaksi, mutta myös sisätila. Kun sen myös tuli sijoittua festivaalialueen yhteyteen kävivät vaihtoehdot vähiin.

Installaatio sai paikakseen lopulta liikekeskus Siperian yhdyskäytävän, joka johtaa Frenckelin aukiolle. Keskivaiheille käytävää sijoitettuna työ oli tarpeeksi etäällä keskuksen liikkeistä ja sai ympärilleen melko hyvin tilaa.

3.4 Tapahtuma

Digital Tintamarresque oli näytillä osana Tampere Art Factorya sunnuntaina 11.5.2008 viiden tunnin ajan. Käytävälle oli pystytetty tintamareski-seinä, jonka toisella puolella oli kamera jalustalla ja minä tietokoneen ääressä. Hieman edempänä tintamareskista oli kattoon ripustettu videoprojektori, joka heijasti tietokoneelta tulevaa kuvaa käytävän valkeaan seinään.



Yleiskuva käytävästä



Eräs valmiista, projisoituneista kuvista

4 Yhteenveto

4.1 Havainnot

Viiden tunnin aikana kuvattavana kävi noin kolmekymmentä ihmistä, heistä noin kolmannes lapsia. Sijainti oli sikäli hyvin valittu, että käytävä oli vilkas aukion ja keskuksen välillä kulkevista ihmisistä.

Muuten tila osoittautui vain välttäväksi työn tarpeisiin. Projektoria ei voinut asettaa tarpeeksi kauas pintana toimineesta seinästä käytävän kapeuden vuoksi ja kuva jäi suunniteltua pienemmäksi. Tilan haltuunoton ajatus jäi siksi kauas alkuperäisestä visiosta.

Ihmisten tuntui olevan vaikeaa suhtautua työhön. Olin odottanut ihmisiltä aktiivisempaa kiinnostusta. Uumoilin ihmisten suhtautumisen olevan hieman ulospäin suuntautuneempaa, sillä käynnissä oli festivaali. Installaatio oli kuitenkin ilmeisesti juuri sen verran sivussa festivaalialueesta, että paikalle tulleet ihmiset olivat pääosin sattumanvaraisia ohikulkijoita, jotka eivät olleet tietoisia festivaalista.

Installaatiosta jäi olo, että se oli esillä aivan liian vähän aikaa. Viisi tuntia yhtenä päivänä tuntui etukäteen suunniteltuna pitkältä ajalta, sillä olin kuvitellut kanssakäymisen ihmisten kanssa niin paljon vilkkaammaksi.

4.2 Työn arviointia

Pääasiallisena tavoitteena oli tuoda ihmisten saataville teos joka kannustaisi vuorovaikutukseen ympäristön kanssa. Tavoitteena oli saada heidät osallistumaan ja mukaan leikkiin. Jossain määrin tämä tavoite toteutui, mutta yleisesti ottaen suhtautuminen oli varautunutta.

Installaatio toteutui suurelta osin odotetusti. Kaikkein yllättävintä oli vaikeus saada ihmisiä osallistumaan. Kun kyseessä on teos joka ei toiminnaltaan ole ihmisille ennestään tuttu, on ensireaktio epäilevä. Ihmisiä puhuteltaessa, monet ottivat välittömästi torjuvan asenteen, ennen kuin saivat edes tietää mistä oli kyse.

Ilmeisesti ihmiset ovat niin tottuneet passiiviseen rooliinsa kaupunkiympäristössä, että kontaktin ottaminen ympäröiviin tapahtumiin ei tunnu useimmille luontevalta. Pohdin paljon myös sitä, kuinka oma läsnäoloni seinän toisella puolella vaikutti ihmisten jäykkyyteen. Se mahdollisesti vaikutti siten, että ihmiset kokivat tulevansa minun kuvattavakseni sen sijaan, että olisivat olleet anonyymien koneiden kuvattavina. Näin ollen vuorovaikutus ei tapahtuisi ensisijaisesti työn kanssa, vaan läsnä olevan henkilön.

Osallistuneet ihmiset osoittivat kuitenkin yllättävää ihastusta. Toivoin että työni olisi ilahduttanut ihmisiä ja ääneen nauravien lasten reaktiot tuntuivatkin erityisen kiitolliselta.



Installaatioon osaa ottaneita ihmisiä

Koen, että installaatiota voi kehittää eteenpäin ja uskon palaavani idean pariin myöhemmin. Työtä voisi soveltaa esimerkiksi osaksi erilaisia tapahtumia, joissa ihmiset voisivat leikkiä hetken ajan olevansa tapahtuman teeman ympäriltä löytyviä hahmoja.

Yhtenä suurimmista toiveistani on kuitenkin kehittää teoksesta täysin automatisoitu versio, josta VJ olisi toimijana poistettu. Kyseisessä versiossa tietokone liittäisi sattumanvaraisen hahmon ja kasvot jotakin olemassa olevista ohjelmointikielistä hyväksikäyttäen. Näin installaatiosta voisi tehdä pidempiaikaisen, kun se ei vaatisi jatkuvaa VJ:n läsnäoloa. Luulen että tämä vaikuttaisi ihmisten suhtautumiseen positiivisesti, sillä kasvotonta teosta on helpompi lähestyä.

5 Lähdeluettelo

Dekker, A. 2005. VJ Culture. Saatavilla www-muodossa:
<http://www.pixelache.ac/2005/articles/vj-culture-desc/> (Luettu 20.4.2008)

Ekola M. 2008. Esityksen vaihtoehtoiset valonlähteet. Tampereen ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelman opinnäytetyö

Flickr –internetyhteisö. <http://www.flickr.com/>

Graffiti Research Lab. Portfolio. Saatavilla www-muodossa: <http://graffitiresearchlab.com/> (Luettu 1.3.2007)

Heinänen, K. 2006. Terminaattori. Tintamareski on ilveilyteatteri. Helsingin Sanomat, 8.7.2006

Jaeger, T. 2005. Live cinema unraveled. Handbook for visual performance. Saatavilla www-muodossa: <http://www.vj-book.com/> (Luettu 5.2.2008)

Wickham, G. 1992. Teatterihistoria. 2. painos. Helsinki: Painatuskeskus Teatterikorkeakoulu.