

Valokuvallisen silmukan teoria ja käytäntö

Santeri Happonen

Lapin yliopisto

Taiteiden tiedekunta

Audiovisuaalinen mediakulttuuri

Syksy 2012

Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Työn nimi: Valokuvallisen silmukan teoria ja käytäntö

Tekijä: Santeri Happonen

Koulutusohjelma/oppiaine: Audiovisuaalinen mediakulttuuri

Työn laji: Pro gradu -tutkielma

Sivumäärä: 83 sivua + 4 sivua liitteitä

Vuosi: Syksy 2012

Tiivistelmä:

Valokuvallisen silmukan teoria ja käytäntö on produktiopainotteinen mediumtutkielma, jonka keskeinen tavoite on valokuvallisen silmukan mediumin ymmärtäminen tekemisen kautta, tässä tapauksessa näyttelyn suunnittelun ja toteutuksen muodossa. Produktiivinen työ rakentuu monitieteellisen, media-, valokuva- ja elokuvatutkimuksesta, sekä filosofiasta koostuvan teoriapohjan tukemana. Tutkielman keskeiset käsitteet, silmukka ja valokuvallisuus, täydentyvät pohdinnoilla ajallisuudesta, kerronnallisuudesta, illusorisuudesta ja mediaalisuudesta. Toteutunutta näyttelyä tarkastellaan lisäksi rytmisyyden, attraktiivisuuden ja kosketuksen merkityksen kautta.

Tutkielman produktiivinen osio, *Rutiineja*-näyttely, oli esillä Rovaniemellä lokakuussa 2012. Näyttelyssä oli esillä valokuvallisia silmukoita niin analogisessa kuin digitaalisessa muodossa, autonomisena ja interaktiivisena, sekä lisäksi kuva-aiheisiin liittyneitä esineitä. Täten näyttely kytkeytyi sekä valokuvallisen silmukan esielokuvalliseen että sen jälkielokuvalliseen perinteeseen, ja lähentyi myös esimerkiksi readymadea ja kineettistä taidetta. *Rutiineja* vahvisti hypoteesin valokuvallisen silmukan haastavasta paikannettavuudesta mediakentällä ja -perinteessä, mutta toisaalta myös sen olemassaolon erityisenä ilmiönä.

Tutkielma osallistuu hiljaisena kyteneeseen keskusteluun silmukkamuotoisten representaatioiden kulttuurisesta potentiaalista; kuvallisessa kulttuurissa valokuvallinen silmukka näyttäytyy yhä marginaalimediumina, jonka tunnetuimpiin käytännön esimerkkeihin lukeutuvat esielokuvallisista sovelluksista eräät optiset lelut ja jälkielokuvallisista sovelluksista verkossa suositut GIF-silmukat. Laajemmassa kontekstissa tutkielma asettuu osaksi yleisempää mediadiskurssia ja sen edelleen keskeisiä kysymyksiä muiden muassa konvergenssista ja digitaalisuudesta, sekä sisällön tuottamisen ja kuluttamisen kulttuurista.

Avainsanat: mediatutkimus, mediakulttuuri, mediataide, valokuvaus, elokuvaus

Suostun tutkielman luovuttamiseen kirjastossa käytettäväksi: Kyllä

Sisältö

1. Johdanto	2
2. Valokuvallinen silmukka	
2.1 Valokuvallisuus	8
2.2 Valokuvallisuus silmukassa	15
2.3 Valokuvallisen silmukan ajallisuus	19
2.4 Valokuvallisen silmukan narratologia	24
2.5 Valokuvallisen silmukan illusorisuus	30
2.6 Valokuvallisen silmukan medium	36
2.7 Valokuvallinen silmukka ennen ja jälkeen elokuvan	41
3. Valokuvallisen silmukan suunnittelu ja toteutus	
3.1 Suunnittelun lähtökohdat	51
3.2 <i>Rutiineja</i> – valokuvalliset silmukat näyttelyssä	53
3.3 Näyte, rytmi ja loputon järjettömyys	61
3.4 Illusion ja attraktion ihanne	66
3.5 Kosketus	69
4. Yhteenveto	73
Lähteet	78
Liitteet	
<i>Processing</i> -ohjelmakoodi digipraksinoskoopille	
Yksityiskohtia <i>Rutiineja</i> -näyttelystä	

1. Johdanto

Eräs merkittävä motivaatio tälle tutkielmalle on kyllästyminen: kyllästyminen lyhytelokuviin ja liian pitkiin taidevideoihin, usein installaatioiden yhteydessä oleviin sellaisiin. Pidän kuitenkin kovasti pitkien elokuvien katselemisesta – se on tapahtuma, johon valmistaudun ja yleensä myös selvitän jotain elokuvasta etukäteen sen verran, että ainakin suurin piirtein tiedän, mitä tuleman pitää. On tavallaan paradoksaalista, että koen lyhytelokuvat usein liian pitkinä. Ne ovat minulle samaan aikaan liian lyhyitä ja liian pitkiä. Vain jotkut harvat, poikkeuksellisen taidokkaasti tehdyt lyhytelokuvat – tai useammin oikeastaan musiikkivideot tai sellaisen kaltaiseksi laskettavat, vahvasti rytmisyyteen perustuvat teokset – onnistuvat pitämään mielenkiintoni yllä.

Valokuvien katselun suhteen olen myös kärsimätön: en usein oikein ymmärrä käsitteellisiä valokuvia, enkä ehkä siitä syystä jaksakaan katsella niitä pitkään. Pidän kuitenkin valokuvista ja valokuvaamisesta. Vaikka kuvaaminen on usein raskasta työtä, nautin onnistuneista otoksista ja niiden jälkikäsitteystä. Valokuva *mediumina* on minulle mieluisa. Voin tarkastella kuvaa yksityiskohta yksityiskohdalta, ja käyttää yhden kuvan katselemiseen aikaa juuri sen verran kuin haluan – etuoikeus, jota ei elokuvaa katsoessa usein saa, tai edes tee mieli, hyödyntää. Myönnettäköön myös, että valokuvan synnyttämä menneisyyden kokemus, jota tapahtuneen ilmestyminen uudelleen näkökenttäni, on kiehtovaa.

Mutta jälleen minua painaa pieni kyllästyminen: kyllästyminen valokuvan staattisuuteen. Voimavarani eivät kuitenkaan riitä elokuvan tekemiseen, koska prosessi on pitkä ja vaatii tavallisesti onnistuakseen useamman henkilön tiimin, jota ilman taas mobiili valokuvaaja yleensä pärjää ongelmitta – pidän valokuvaamisen tästä puolesta, itsenäisyydestä, riippumattomuudesta. Voisiko vaihtoehto olla jonkinlainen elävä valokuva? Onko mahdollista asettaa valokuva sen reunojen sisäpuolella tapahtuvaan liikkeeseen siten, että lopputulos on silti enemmän valokuva kuin elokuva? Avainkäsitteeksi on otettava jokin valokuvaa perinpohjaisesti kuvaava ominaisuus, joka ei määrity binäärisesti joko olemalla tai ei-olemalla, vaan asteittain, sävykkäästi, lukuisten eri tekijöiden vaikutuksesta. Olkoon se käsite *valokuvallisuus*¹.

¹ Engl. *the photographic* tai *photographicality*; ensin mainittu termi on tuttu erityisesti Rosalind Kraussilta, jälkimmäistä taas on käyttänyt ainakin Jan Kaila.

Valokuvan lisäksi sivuan jonkin verran elokuvaa, joka liikkuvan kuvan pitkään yleisimpänä ja kenties edelleen tunnetuimpana muotona on myös perinteisesti liitetty elimellisesti fotokemialliseen prosessiin ja siihen liittyviin käytäntöihin; esimerkiksi Beaumont Newhall totesi vuonna 1937 elokuvan olevan ”yksi puhtaimmista valokuvauksen muodoista”, koska elokuvien jälkityöstö oli tuolloin ”lähes mahdotonta”.² Tämä ei tietysti ole enää vuosikymmeniin pitänyt paikkaansa elokuvateknisen kehityksen myötä, ja viimeistään digitaalisen elokuvauksen myötä argumentti jälkityöstön ongelmallisuudesta on auttamatta aikansa elänyt. Elokuvesta kuitenkin huokuu jotain sille ominaista, jotain *elokuvallista*. Elokuvalisuudesta tarjoutuu – jos nyt ei aivan vastavoima kuitenkaan – ainakin jonkinlainen vertailukohta valokuvalisuudelle.

Pohdittuani elokuvalisuuden ja valokuvalisuuden suhdetta päädyin alun perin ajatukseen, että niiden käsitteet operoivat eri tasoilla, joskin osittain toisiinsa limittyen – elokuva on elämä (tai ainakin se elävänä meille näyttäytyy) ja valokuva kaikessa pysähtyneisyydessään kuolema.³ Voisi siis helposti ajatella, että niiden rinnakkainen vertaileminen ei olisi mielekäästä. Tämä oli myös oma lähtökohtani, kunnes havaitsin tilanteen käyvän lähes sietämättömäksi heti käsitteelliseltä tasolta konkretiaan siirryttäessä; limittymisen sidoksen vahvuus yllätti minut, vaikka tiesin oikein hyvin elokuvan ja valokuvan teknologishistoriallisen sukulaisuussuhteen. Tässä tutkielmassa kun kuitenkin *on* kyse liikkuvasta kuvasta – liikevaikutelman siis perustuessa nopeasti vaihtuvien kuvien luomaan liikkeen illuusion – ja elokuva – kuten jo mainitsin – liikkuvan kuvan kuuluisin muoto.⁴ Ajauduin yhä uudelleen valokuvalisuuden ja elokuvalisuuden väliseen kamppailuun – konflikti, jota mitä ilmeisimmin ei sovi jättää huomiotta.

Samalla kun paikannan valokuvallisia piirteitä valokuvasta ja sen ulkopuolelta, saan erinomaisen syyn tutustua analyttisesti erääseen esielokuvalliseen, tulkintani mukaan huomattavan valokuvalliseen liikkuvan kuvan muotoon, joka yli vuosisata siirtyi valtavirrasta marginaaliin. Sittemmin se on kytynyt näkyvimmän kuvakulttuurin alla pieninä, mutta kie-

² Beaumont Newhall: *Moving Pictures* (1937).

³ Valokuvan ja kuoleman suhteen tuovat esille esimerkiksi Roland Barthes (1985) ja Harri Laakso (2003).

⁴ Viitataan nyt ennen kaikkea klassiseen, normatiiviseksi muodostuneeseen elokuvakerrontaan, johon sisältyy esimerkiksi leikkauksia, eri kuvakulmia, dialogia ja musiikkia. Näistäkin varsin perustavanlaatuisista normeista poikkeavia teoksia on toki löydettävissä, ja jostain toisesta näkökulmasta tarkasteltuna silmukkin voisi lukeutua eräänlaiseksi kokeelliseen elokuvan lajityypiksi.

toivina ilmentyminä, jotka ovat nyt erityisesti verkossa runsaslukuisempia kuin koskaan. Tämä liikkuvan kuvan muoto on *silmukka*.⁵

Käsitteenä silmukka on useimmille meistä tuttu hyvinkin paljon toisistaan poikkeavista asiayhteyksistä, kuten neulomisesta, ohjelmoinnista tai vaikkapa taitolentämisestä. Tässä tutkielmassa käytän sitä kuitenkin kuvallisen kulttuurin kontekstissa ja – vielä tarkentaen – nimenomaan valokuvallisesti tuotetun liikkuvan kuvan teknologishistoriallisessa ja mediateoreettisessa kontekstissa.

Vaikka moni populaari- ja verkkokulttuuria kuluttava ei tunnistaisikaan termiä *valokuvallinen silmukka*, ovat he kuitenkin todennäköisesti sellaiseen törmänneet – jos eivät verkossa, niin sitten esimerkiksi *Harry Potter* -elokuvien (2001–2011) yhteydessä. J.K. Rowlingin *Harry Potter* -kirjasarjan ja kirjojen pohjalta tehtyjen elokuvien magian kyllästä-mään maailmaan kuuluu taianomaisia liikkuvia muotokuvia ja valokuvia, joista ainakin osa on elokuvissa toteutettu saumattomina valokuvallisina silmukoina – esimerkiksi *Harry Potter ja Azkabanin vanki* -elokuvassa (Cuarón, 2004) erään hahmon paljon ruutuaikaa saava etsintäkuulutuskuva näyttäisi olevan sellainen. Vaikka *Harry Potterin* maailmassa näiden kuvien toimintaperiaate perustuu taikuuteen, ovat ne kiinnostavia, jopa inspiroivia näytteitä valokuvallisten silmukoiden potentiaalista esimerkiksi muoto- ja journalistisessa kuvauksessa – tulevaisuudessa mahdollisesti sähköisellä ja ohuella e-paperilla julkaistuna. Taikuudenkaan, vähiten ”luonnollisen” sellaisen, kokemuksellista merkitystä ei toki sovi vähätellä, kun on kyse erityisen *attraktionomaisesta* elävän kuvan muodosta.

Luku 2 on katsaus erityisesti valokuvallisen silmukan käsitteelliseen tasoon – taso, joka ainakin suomen- ja englanninkielisessä tutkimuskirjallisuudessa vaikuttaisi jääneen hämmentävän vähälle huomiolle. Näin tarkasteltuna silmukka näyttäytyy ennen kaikkea *ajallisena* muotona. Yksinkertaisimmillaan se tarkoittaa jonkin asian – tässä yhteydessä siis liikkuvan kuvan – loputonta toistumista, ajan taipumista lineaarisesta sykliseksi. Syklisyyttä ja loputtomuutta kuvataan usein symboleilla, kuten yhtenäinen ympyrä, äärettömyys-merkki

⁵ On ollut mielenkiintoista – aiheesta keskustellessani välillä myös hieman turhauttavaa – huomata, kuinka Suomessakin ”luuppi” (engl. *loop*) vaikuttaisi olevan erityisesti puhutussa ja verkossa esiintyvässä kielessä silmukkaa laajemmin käytössä oleva sana, kun tarkoitetaan nimenomaan loputtomasti toistuvaa liikkuvaa kuvaa. Mitä ilmeisimmin termin käyttö on vakiintunut myös meille englanninkielisestä diskurssista. Voisi siis väittää silmukka-sanankäytön olevan tavallaan vastavirtaan uimista. Siitä huolimatta olen päättänyt kirjoittaa silmukasta luupin sijaan, koska sana on hyvää suomen kieltä, ja on niin ikään osuva termi kuvaamaan tarkoitamaani asiaa. Selvyuden vuoksi on kuitenkin syytä todeta luupin ja silmukan olevan synonyymeja, vaikken edellistä sanaa tämän jälkeen enää tässä tutkielmassa käytäkään.

(∞) tai omaa häntäänsä syövä käärme, Ouroboros. Näistä erityisesti ympyrä ja Ouroboros kuvaavat silmukkaa hyvin paitsi perusmuodoltaan, myös silmukan ajallista rakennetta hahmottaen. Yhtenäisessä ympyrässä ei ole havaittavissa katkeamaa, ja näin ollen se kuvaa saumattoman silmukan ideaa: selkeää alku- ja päätepistettä ei ole. Omaa häntäänsä syövän käärmeen tapauksessa taas saumakohta – kun pää kohtaa hännän – on helposti havaittavissa, se toistuu samanlaisena joka kierroksella ja on aina odotettavissa – olettaen, ettei käärme niele itseään lyhyemmäksi. Lisäksi tapahtumalla on myös selkeä *suunta*.

Ajallisuuden lisäksi olennaisiksi tarkastelunäkökulmiksi muodostuvat silmukan narratiivisuus ja illusorisuus. Valokuvallisen silmukan narratologian avaaminen johtaa minut kuitenkin pian umpikujaan, jonka päässä siintää valokuva: valokuvallisen silmukan valokuvallisuus on muuri, jota silmukallisuus ei kerronnallisesti kykene ylittämään. Sen sijaan valokuvallisen silmukan illusoriset ominaisuudet tarjoavat hedelmällisemmän tulkinnallisen maaperän, ja ne heijastuvat myöhemmin merkittävästi myös valokuvallisen silmukan suunnitteluprosessiin. Havaintojeni pohjalta voin lopulta hahmottaa valokuvallisen silmukan mediuumin – siis mikä on valokuvallisen silmukan osa jonkin *välittäjänä*.

Jos silmukkaa tarkastelisi sellaisenaan pelkästään abstraktilla tasolla, johtaisivat jäljet helposti niinkin varhaisiin sovelluksiin kuin luolamaalauksiin, ja esimerkiksi antiikin filosofia olisi tuolloin huomattavasti merkittävämmässä osassa tätä tutkielmaa. David Campanyn sanoin, ”voimme jäljittää liikkeen kuvaamisen kuvissa niin kauas menneisyyteen kuin vain haluamme, [...] mutta yhtä tiettyä alkupistettä ei ole olemassa” (2008, 8). Hän mainitsee mahdollisina lähtökohtina erilaisia havainnoinnillisia vallankumouksia, kuten rautatieliikenteen, optiset lelut, teatterin, panoraamat ja kerronnalliset maalaukset, jopa Platonin luolan seinällä välkkyvät varjot. Vastaavan ongelman voi tunnistaa helposti myös valokuvallisesta silmukasta: aloittaako valokuvallisen silmukan evolutionaarisen aikajanan piirtäminen valokuvasta, optisista liikeleluista, vai kenties ajan ja elämän syklisyyttä kuvaavista maalauksista?⁶

Siinä missä Company lähtee tutkimuksessaan liikkeelle Lumièren veljesten elokuvasta, valikoin minä varhaisimmat media-arkeologiset esimerkkini esielokuvallisista sovelluksista, joita tuon esiin filosofis-teoreettisten näkökulmien tueksi. Toisin sanoen, en tarkastele

⁶ Arkeologi Marc Azéman ja kuvataiteilija Florent Rivèren viimeisimmän tutkimustiedon mukaan eräistä Ranskassa sijaitsevista luolista löytyneet, jopa parinkymmentuhannen vuoden ikäiset monirajaiset eläinmaalaukset synnyttivät liikeillusionin lepattavan soihdun valossa. <<http://antiquity.ac.uk/ant/086/ant0860316.htm>>, luettu 14.11.2012.

silmukkaa vain toteutumattomana potentiaalina, vaan myös valokuvallisen prosessin mahdollistamina konkreettisina ilmentyminä, ja valokuvallisen silmukan osaa liikkuvan kuvan kentällä, ennen ja nyt, elokuvan toimiessa kahden erilaisen silmukka-aikakauden erottavana halkojana. Näin saatan ulottaa historiallisen katsauksen puolentoista vuosisadan taakse, 1800-luvun loppupuolelle, ja eräisiin tuon ajan merkittäviin keksintöihin. Tuolla vuosisadalla liikkuva kuva konkretisoitui optisina leluina ja koneina, visuaalisuuden tutkimuksen ja kuvateknologisen kehityksen kulkiessa rinta rinnan. Digitaalisen median aikakaudella taas osuvimmat valokuvallisen silmukan olomuodot löytyvät verkosta ja sen nopeiden muutosten tilassa olevasta kuvakulttuurista.

Määriteltyäni valokuvallisen silmukan mediumin ja paikannettuani eräitä sen ilmentymiä historiallisesta jatkumosta voin viimein konkretisoida saavutetun tiedon käsin ja katsein kosketeltavaan (sic) muotoon. Teoreettisen ja media-arkeologisen katsauksen jälkeen (ja sen tukemana) siirryn ikään kuin kolmannelta osapuolelta ensimmäiseksi näyttelylläni *Rutiineja*, jossa valokuvallisten silmukoiden kautta pohdin pienten arkisten toimintojen toistuvuutta, rutiininomaisuutta – tai jopa päinvastoin: tällä maanläheisellä ja valokuvalliseen silmukkaan kaikin puolin sopivalla teemalla motivoituna saatoin nostaa jalustalle itse mediumin niin immateriaalisena kuin materiaalisena konstruktiona.

Luvussa 3 tarkastelen omaa työtäni valokuvallisten silmukoiden parissa, niin suunnittelun kuin toteutuneen näyttelyn osalta. Peruseriaatteeni suunnittelussa kumpuavat paitsi valokuvallisuuden toteuttamisesta, myös näytteistämisestä (engl. *sampling*), rytmikasta, illuusion ihanteesta ja kosketuksen monimerkityksellisyydestä. Tarkoitukseni on avata suunnittelutoimintani vaikuttimia ja päämääriä, sekä erityisesti eritellä ja pohtia käyttämiäni teknisiä ja ilmaisullisia menetelmiä. Tältä osin tutkielma kytkeytyy osaksi tekijälähtöisen taiteellisen tutkimuksen perinnettä, mutta lisäksi mediasuunnittelulla ja media-arkeologialla on ollut merkittävät roolit paitsi työn innoittajina, myös metodologisina taustavaikuttajina.

Mauri Ylä-Kotola on esittänyt mediasuunnittelun – tai yleisemmin suunnittelun suunnittelun, metadesignin – perusmalliksi yksinkertaista toimintaketjua ”jos haluat A:ta ja uskot olevasi tilanteessa B, sinun on tehtävä (sinun on rationaalista tehdä) X”; tässä yhtälössä A on tavoite, B uskomus maailman tilasta ja X keino. Päämääränä tällä tavalla toimimalla on Ylä-Kotolan mukaan suunnittelussa tarvittavien teknisten normien muotoilu. (Ylä-Kotola 1999, 52–55). Jos Ylä-Kotolan mallia sovelletaan tähän tutkielmaan, muodostuu valokuvallisen silmukan suunnitteluun seuraavanlainen logiikka: jos haluan valmistaa valokuvallisen silmukan ja olen tilanteessa, jossa olen määrittänyt valokuvallisen silmukan mediumin, minun

on suunniteltava ja valmistettava valokuvallinen silmukka mediummääritelmäni mukaisin periaattein.

Ylä-Kotolan malli on hyvin suurpiirteinen, mutta toisaalta juuri siksi niin suvaitsevainen, yleispätevä kaava kutakuinkin mihin tahansa suunnittelutoimintaan ja produktiiviseen työhön. Niin ikään avoimen – muttei toki olemattoman tai puutteellisen – metodologisen lähestymistavan puolesta puhuvat myös Mika Hannula, Juha Suoranta ja Tere Vadén taiteellisen tutkimuksen suuntaviivoja hahmotellessaan, toki huomattavasti mediasuunnittelua laajemmassa perspektiivissä: Paul Feyerabendin näkemystä seuraten, vaikka ”kaikki on mahdollista, [...] kaikki mahdollinen ei ole mielekästä”, mutta on silti ”tärkeää puolustaa ajatusta, että kaikki metodit ja hahmotustavat ovat lähtökohtaisesti mahdollisia ja mikään ei ole pois suljettua, kun tavoitellaan ymmärrystä maailmasta” (Hannula, Suoranta & Vadén 2003, 66). Samalla he myös peräänkuuluttavat produktiivisen ja teoreettisen osan tasa-arvoisuutta ja vuorovaikutteisuutta, ”kokemuksellista demokratiaa”, joka edellyttää ”metodologista yltäkylläisyyttä, moniäänisyyttä ja -rytmisyyttä” (emt., 10).

Hannulan, Suorannan ja Vadénin määrittelemät taiteellisen tutkimuksen periaatteet värittävät myös tätä tutkielmaa, jota voisi tiivistetysti luonnehtia monitieteelliseksi mediumtutkielmaksi: ”metodologinen yltäkylläisyys” muodostuu useiden tutkimusperinteiden, kuten mediatutkimuksen, valokuvatutkimuksen, elokuvatutkimuksen, media-arkeologian ja mediafilosofian, yhteenliittymästä, joka luo sekä metodologisen perustan että teoreettisen viitekehyksen produktiiviselle työlleni. Monitieteellisyyden seurauksena tämä tutkielma näyttäytyy kuin värikkäänä palapelinä, joka palanen – tieteenala ja tarkastelukulma – kerrallaan rakentuu kohti valokuvallisen silmukan *ymmärtämistä*, ja, kuten kaiken tieteellisen työn, ymmärtäminen on tietysti tämänkin tutkielman perimmäinen tavoite: pyrkimys on ymmärtää, *mikä* valokuvallinen silmukka on sen teoretisoinnin ja media-arkeologisten löytöjen, sekä – kuten Hannula, Suoranta ja Vadén erityisesti painottavat – tekemisen ja kokemisen kautta. Tarkoitukseni ei ole niinkään luoda jotain uutta, jotain ei-vielä-olemassa-olevaa, kuin antaa muoto – tai pikemminkin useita muotoja – muodottomalle, mutta ehdottomasti olemassa olevalle ilmiölle, purkamalla se osiin teorian tasolla ja jälleenrakentamalla se käytännön tasolla. Koko prosessin ajan mukana kulkevat ja sitä ruokkivat jatkuvasti syntyvät havainnot ja tulkinnat valokuvallisuudesta, silmukallisuudesta ja näiden yhdentymästä.

2. Valokuvallinen silmukka

2.1 Valokuvallisuus

Aivan aluksi sanapari ”valokuvallinen silmukka” on syytä purkaa ja perehtyä valokuvallisuuteen, unohtaen sen suhteen silmukkaan vielä hetkeksi. Mitä valokuvallisuus on? Mikä on valokuvallista ja mikä ei? Kuten myöhemmin huomataan, kumpaankaan kysymykseen ei ole yksiselitteistä vastausta – saati selkeää konsensusta valokuvaa ja valokuvallisuutta tutkineiden teoreetikoiden joukossa – mutta ainakin tämän tutkielman sisäinen käsitteenmäärittely on loogisuuden nimissä tehtävä ja näin selvyyttä aiheeseen saatava.

Näyttäisi siltä, että valokuvallisuuden käsitettä ei ole sellaisenaan – eikä varsinkaan erityisen johdonmukaisesti – kovin laajalti käytetty niin kotimaisessa kuin englanninkielisessäkin diskurssissa. Olen näin ollen kokenut tarpeelliseksi valita mukaan myös joitain varsinaisen valokuvan olemusta perustavanlaatuisesti pohtivia, sekä lisäksi toisaalta antiessentialistisesti kaikki valokuvan ominaispiirteet kieltäviä, tekstejä, jotka laajentavat viitekehystä sopivasti semanttisen ahtauden välttämiseksi. Valokuvallisuutta kun ei olisi ilman valokuvaa.

Valokuvan henkilökohtaisesti näyttäytyviä ominaisuuksia suorastaan runollisesti korostavaa tulkintaa edustaa muiden muassa Roland Barthes, jonka *Valoisa huone* (*La chambre claire*, 1980; suom. 1985) on valokuvadiskurssissa runsaasti siteerattu ja viitattu teos.⁷ Barthesin ote aiheeseen on äärimmäisen subjektiivinen: eräänä avainesimerkkinä toimii lapsuudenkuva hänen omasta äidistään, jonka *punctum*⁸ on olemassa vain ja ainoastaan Barthesille itselleen (emt., 73–79). Tästä huolimatta Barthes uskaltautuu tuomaan esille ”referenssin, joka on kaiken valokuvauksen perusta”, valokuvauksen noeman: ”*Tämä-ollut*” (emt., 83). Siis, mitä hyvänsä valokuva katsojalle näyttää, se on välttämättä ollut olemassa. Tähän näkemykseen on kuitenkin syytä yhdistää Barthesin valokuvan totuusarvoon liittyvä lisähuomio: ”valokuva on työteliäs vain huiputtaessaan” (emt., 93). Lisäys tuntuu nyt

⁷ Valokuvan modernia ja postmodernia tulkintaa on käsitellyt vastikään Pertti Pitkänen, jonka väitöskirja *Transparentti media* (2011) ottaa osaa diskurssiin mm. John Szarkowskin, André Bazinin ja tätä kritisoineen Igor Koršičin tekstien kautta. Myös Barthesia Pitkänen sivuaa pikaisesti.

⁸ *Studium* ja *punctum* ovat *Valoisan huoneen* avainkäsitteitä, joita Barthes käyttää tarkoittaessaan valokuvan laajemmin ymmärrettävää kulttuurista viitekehystä (*studium*) ja henkilökohtaista, ”pistävää” ominaisuutta (*punctum*).

erityisen tärkeältä, kun ”huiputtaminen” on *Valoisan huoneen* kirjoittamisen jälkeen syntyneessä digitaalisessa kuvakulttuurissa tavallisempaa kuin koskaan.⁹

Erityisen kiinnostava (tämän tutkielman kannalta) on myös Barthesin esittämä valokuvan ja elokuvan välinen suhde – taiteenlajit, jotka Barthes erottaa niiden erilaisten fenomenologioiden perusteella, mutta myöntää niiden läheisen yhteyden toisiinsa. Elokuvasa kuvien jatkuva sarja ei anna aikaa keskittyä yksittäisiin kuviin, jolloin noema on heikompi, mutta joka tapauksessa läsnä. Samasta syystä Barthes ei usko elokuvan kuvilla olevan *punctumia*. Kuitenkin, elokuvalla on ”sokea kenttä”, jota ei Barthesin mukaan useimmilla valokuvilla – eli niillä, joilla on vain *studium* ilman *punctumia* – ole: ”[valkokankaalta] poistuva henkilö jatkaa elämistään”. Barthesille eräs valokuvan ominainen piirre on myös ”kyky katsoa suoraan silmiin”, mikä taas elokuvassa on fiktion vuoksi suorastaan kiellettyä.¹⁰ (Emt., 84–85, 61–63, 117).

Barthesin noeman mukaan valokuvalla on siis lähtökohtaisesti totuusarvo (”*tämä-on-ollut*”), joka on uhattuna vain tarkoituksenmukaisen vaivannäön – eli tahallisen manipuloinnin – seurauksena (”valokuva on työteliäs vain huiputtaessaan”). Englantilainen taiteilija ja kriitikko John Berger on samoilla linjoilla, mutta niin ikään varauksellisesti: ”valokuva ei voi valehdella, koska se painaa välittömästi”, mutta jos valhe tapahtuu, se ”rakennetaan kameran edessä” tai kuvaa ”taidokkaasti peukaloimalla” (Berger 1987, 43). Bergerin suhde valokuvaan on sen indeksisyyttä ja toisaalta aktiivisen katsojan omaa osuutta korostava. Valokuvaaja päättää, minkä hetken hän erottaa muista, mutta tästä muodostuva mennyttä aikaa esittävä tallenne taas synnyttää katsojalle monenlaisia konnotaatioita: ”*Valokuva manaa samalla esiin sen mitä ei näytetä*” (emt., 22).¹¹

Berger lähentyy Barthesia myös kirjoittamalla valokuvan ”lainauksesta” – valokuva lainaa ilmentymiä – mikä lyhyesti selitettynä tarkoittaa kuvan katsojalle tarjoaman ja tälle

⁹ Valokuvauksen digitaalisesta murroksesta ks. esim. Salo (2000) ja Pitkänen (2011).

¹⁰ Paitsi tietysti silloin, kun fiktiivinen elokuva käyttää immersion tai huumorin tähden dokumenttielokuvasta tuttuja keinoja. Eräs tällainen keino voi olla myös ”katsojan silmiin katsominen” ja ”katsojalle puhuminen” (ks. esim. Allen: *Annie Hall*, 1977). Elokuvan hahmo voi myös katsoa kameraan ja puhua kameralle, rikkomatta silti kerronnallista tilaa (ks. esim. Demme: *Uhrilampaat*, 1991). Oletettavasti Barthes kuitenkin tarkoittaa *tyypillistä* draamallista fiktioelokuvaa, jossa tosiaan kerronnallisen tilan rikkominen on ”säännöistä” poikkeavaa.

¹¹ Berger myös kirjoittaa ”valokuvallisista hahmoista”, joilla hän ilmeisesti vain tarkoittaa kuvattua kohdetta, eikä spesifisti esimerkiksi ihmishahmoja (1987, s. 42–43). Jää myös epäselväksi, säilyvätkö nämä hahmot valokuvallisina ”peukaloinnin” jälkeenkin.

avautuvan informaation määrää (emt., 75–80).¹² Tämä informaation määrä on olennaisesti riippuvainen kuvan synnyttämistä konnotaatioista, sekä katsojan henkilökohtaisesta suhteesta valokuvattuun. Barthesin termein, lainaus on pitkä, jos kuvalla on sekä vahva *studium* että *punctum*.

Bergerin ja Barthesin jälkeen (ja kenties myös osittain heidänlaistensa ansiosta) valokuvateoreettisessa diskurssissa modernin tulkinnan mukainen valokuvan oma identiteetti on vain heikentynyt, näkemysten painottuessa yhä vahvemmin – kuten Geoffrey Batchen (1997, 5) muotoilee – ”postmodernin kritiikin” kannalle. Batchen tuo esille kuitenkin myös joitain hieman varhaisempia, valokuvan essentiaalisuutta korostavia näkemyksiä; erityisesti New Yorkin modernin taiteen museossa pitkään vaikuttanut John Szarkowski puolusti koko uransa ajan taidevalokuvauksen ylivertaisuutta ja valokuvan ”omalaatuisia” ominaisuuksia.¹³ Vastakkaiselle kannalle asettuneen John Taggin mukaan taas yksittäisen valokuvan merkitys on täysin riippuvainen kontekstistaan: ”valokuvauksella sellaisenaan ei ole identiteettiä” (Tagg 1988, 63). Valokuvaaja ja kriitikko Allan Sekula lähentyy näkemyksessään Taggia kiinnittäessään valokuvan aina osaksi sitä ympäröivää diskurssia, mutta korostaa myös erityisesti kuvan indeksisyyttä: indeksisyyden vuoksi valokuva on aina kontingentti, ja indeksisyys on ainoa asia valokuvassa, joka *ei* ole kontingentti. Toisin sanoen, välttämätöntä on vain välttämättömyyden poissaolo. Indeksinä valokuva ei siis ole olemassa sellaisenaan, vaan aina jonkin toisen asian *jälkenä*. (Batchen 1997, 8–9, 194–195.)

C.S. Peircen semiotiikasta napattu indeksisyyden käsite vaikuttaa pysyvän tiukasti kiinni valokuvateoreettisessa diskurssissa. Mika Elon (2005, 50–52) mukaan indeksisyys onkin ”eräänlainen vedenjakaja, joka jäsentää koko valokuvateoreettisten keskustelujen kenttää”, ja riippuu indeksisyyden tulkinnasta, asettuuko valokuva olennaisesti osaksi kulttuurista vai aistihavainnollista piiriä. Elo palauttaa tämän ”valokuvan luonnon ja valokuvan kulttuurin vastakkainasettelun” ikiaikaiseen aistisuuden ja järjellisyiden yhteensovittamisen ongelmaan.

Voisiko indeksisyydessä olla valokuvallisuuden ydin? Indeksisyyden kytkeminen valokuvallisuuteen on perusteltua, mutta ainoaksi kriteeriksi se ei käy – ovathan esimerkiksi

¹² Berger käyttää termejä kuten lainauksen ”pituus” ja ”kesto”, mutta niillä ei ole mitään tekemistä ajallisen pituuden, kuten valotusajan, kanssa. Bergerin sanoin: ”aika ei pitene, vaan merkitys”. Berger 1987, s. 76.

¹³ Näitä ominaisuuksia tai ”konsepteja” olivat ”The Thing Itself, The Detail, The Frame, Time and Vantage Point”. Batchen 1997, s. 15.

äänitallenteet tai, kuten Peircen omassa esimerkissä, tuuliviirit indeksisiä, vaan tuskinpa niitä kukaan valokuvallisiksi silti väittäisi. Kaikki indeksit eivät siis ole valokuvia, mutta kaikki valokuvat ovat (lähtökohtaisesti) indeksejä.¹⁴

Indeksisyiden käsite auttaa kuitenkin erottamaan valokuvallisen synteettisestä; täysin keinotekoisesti tuotettu kuva ei ole koskaan ollut kosketuksissa esittämäänsä kohteeseen, niin fyysisesti (valonsäteiden kautta) kuin loogisesti. Synteettinen kuva voi olla *fotorealistinen*, kenties jopa jotain olemassa olevaa kohdetta ikonisesti imitoiva, mutta indeksin puuttumisen vuoksi (täysin) valokuvallinen se ei ole.¹⁵

Harri Laaksolle indeksisyys ei niin ikään yksinään riitä määrittämään valokuvallisuutta, kuten ei myöskään teknologia kuvan takana. Laakso esittää tulkintansa valokuvallisuudesta lopulta varsin metaforisesti:

Selvää on se, ettei valokuvallisuus ole jokin teknisistä lähtökohdista – kameran fysiikasta tai vedoksen kemiasta – johdettu olemus tai luonne. (Näihin määrittämiin valokuvan aspekteihin voi myös laskea yhtä paljon keskustelua herättäneen indeksisyiden. [...]) Valokuva on tapahtumallinen väläys, jossa valolla piirtämisen *ehto* paljastuu. Tämän tapahtuman tason yli viritetty valosuhteen ja kehittymisen koko laajuus. Kaupunkitilojen kammareihin heijastunut ja vangittu valo, yhtä hyvin kuin lehtivihreän keväinen potentiaali. Valokuvallisuus on eräänlainen suoja tai lehto, samanaikaisesti luonnollinen ja istutettu. Se tarjoaa varjon, kerää valon ja tuottaa sadon. (Laakso 2007, 80.)

Laakson näkemyksen takana siintää Rosalind Kraussin muotoilema tulkinta valokuvallisuudesta, joka indeksisyiden kautta yhdistää nykytaiteen – erityisesti Marcel Duchampin *ready-*

¹⁴ Digitaalisen valokuvan indeksisyydestä – ja digitaalisen valokuvan ontologiasta ylipäätään – on käyty runsaasti keskustelua, tulkintojen hajautuessa puolesta ja vastaan, sekä jonnekin niiden välimaastoon. Ks. esim. Elo (2005, s. 41–45, 51–52), Laakso (2003, s. 95–96, 110–114) ja Rodowick (2007, s. 110–124, 134–141). Kuvan syntytavasta johtuvien ontologisten eroavaisuuksien pohdiskelu ei kuitenkaan ole tämän tutkielman yhteydessä mielestäni tarpeellista. Silmukan valokuvallisuuden kannalta merkityksellisempää on indeksin tehtävä osoittimenä – tehtävä, joka ei vaarannu, vaikka jälkeenä indeksi olisikin heikentynyt (kuten Laakso ja Rodowick argumentoivat).

¹⁵ David Norman Rodowick kirjoittaa synteettisen kuvan kehittäjiä, kuten peli- ja elokuvateollisuuden, paradoksaalisesta tavoitteesta luoda nimenomaan *valokuvallisesti* uskottavaa, ei niinkään suoraan reaalia maailman näköhavaintojamme jäljittelevää kuvaa. Rodowick 2007, s. 101–107.

*maden*¹⁶ – ja valokuvan. Kraussin mukaan valokuvan ja readymaden yhtäläisyydet liittyvät teosten syntyyn, niiden ”tuotantoprosesseihin”. Kun tapahtuu ”valinnan tai erottamisen hetki”, kohde – siis esine tai kuvattu asia – siirtyy ja muuntuu todellisuuden jatkumosta (tai-de)kuvaksi. Samalla kohde menettää alkuperäisen kontekstinsa, ja kohteen merkitys määrittyy uudelleen sen itsensä kautta. (Krauss 1985, 206.)

Kraussin jalanjäljissä kulkee myös Jan Kaila, joka toteaa valokuvallisuuden olevan ”taiteellinen lähtökohta ja asenne, jossa välineitä käytetään päämääränä se, että niitten avulla valmistetut kuvat synnyttäisivät samankaltaisia havaintoja, assosiaatioita tai muita merkityksiä kuin valokuvaamalla valmistetut kuvat” (Kaila 2002, 10). Lähinnä valokuvan parissa aiemmin työskennellyt Kaila alkoi käyttää teoskokonaisuuksissaan myös videota, esineitä ja tekstejä, mutta oivalsi edelleen toteuttavansa valokuvaamisesta hänelle jo tuttuja käytänteitä: ”’asioitten löytäminen’ ja järjestely informatiiviseksi, ’asioitten’ alkuperään viittaaviksi kuviksi ja teoksiksi” (emt.). Näin ollen hän muutti alun perin huomaamatta syntyneet valokuvalliset ominaisuudet tavoitteellisiksi, ja valitsi teoskokonaisuuksiinsa sellaisia ”esineitä, joissa mennyt aika näkyy” (emt., 11). Toisin sanoen, Kailaa kiinnosti laajentaa valokuvalle ominainen representatiivisuus valokuvan ja sen kaksiulotteisuuden ulkopuolelle – menneen ajan läsnäolo ”nyt-hetkessä” näyttäytyy myös esimerkiksi käytetyissä kirjoissa ja vaatteissa.

Valokuvallisesta liikkuvasta kuvasta Kaila kirjoittaa otsikolla ”valokuvausta muistuttava video”, joskin hänen esittämänsä varhaisemmat esimerkit ovat peräisin tukevasti filmi-ajalta – näin varsinkin Andy Warholin liikkumattomalla kameralla kuvatut erikoispitkät elokuvat, kuten vuonna 1963 valmistunut kuusituntinen *Sleep*, joka esittää nukkuvaa ihmistä, sekä vuotta myöhemmin valmistunut kahdeksantuntinen *Empire*, jonka tähtenä komeilee Empire State Building. Kummassakin elokuvassa merkittävin ”liike” muodostuu filmin eloisuudesta – roskista, filmirakeesta ja kuvan ”heilumisesta”. Nykyisellä digitaalitekniikalla kuvattuna Warholinkin elokuvat olisivat varmasti vielä staattisempia. Warholin jalanjäljissä kulkee myös Gillian Wearingin teos *Sixty Minutes of Silence* (1996), joka esittää tunnin ajan ryhmäkuvamuodostelmassa poseeraavia poliiseja (tai poliiseiksi pukeutuneita näyttelijöitä). Kuvaustilanne ja lopputulos, sekä esillepano upotettuine kuvapintoihin, kytkeytyvät vahvasti

¹⁶ Readymaden lisäksi huomion arvoinen teos tässä yhteydessä on Duchampin, Man Rayn ja Marc Allégret’n kokeellinen lyhytelokuva *Anémic Cinéma* (1926) pyörivine *rotoreliefeineen*, joka osoittaa Duchampin mielenkiinnon myös sykliseen, silmukkamaiseen liikkeeseen.

valokuvauksen perinteeseen, mutta mukana on kuitenkin vähäeleinen liike, joka voimistuu loppua kohden kohteiden turhautuneisuuden kasvaessa sietämättömäksi. (Kaila 2002, 79–82.)

Kailankin esittämän hyvin lavean tulkinnan mukaan valokuvallisuus ei siis ole vain ja ainoastaan valokuvan olennainen ominaisuus, vaan sen käsite operoi huomattavasti laajemmalla kentällä, johon lukeutuu – aina sopivasti asiayhteydestä riippuen – lukuisia taiteen ja representaation lajeja.¹⁷ Jos Janne Seppästä (2001) lainaten ”valokuvaa ei ole”, ei ole myöskään valokuvallisuutta – tai pikemminkin, sitä on *kaikkialla*, kuten myös Harri Laakso asian tulkitsee (”valolla piirtämisen *ehto*”). Tilanne on vapauttava, mutta toisaalta haasteellinen, sillä minun on näin itse luotava valokuvallisuuden käsitteen käytölle tämän tutkielman rajoissa toimivat säännöt, jotka mahdollistavat käytön johdonmukaisuuden.

Olen jo esittänyt, että valokuvallisen representaation on oltava enemmän tai vähemmän indeksinen, mikä sulkee pois täysin synteettiset kuvat. Kuvan on siis oltava loogisessa yhteydessä todella tapahtuneeseen – ja ennen kaikkea *kuvan*: valokuvallista on välillisuus, *mediaalisuus*. Semioottisin termein, on oltava sekä *objekti* että *merkki*, kohde ja sen representaatio. Jotain merkittävää valokuvan mediumin laadusta on nähdäkseni löydettävistä myös termistä itsestään: valokuva on *kuva*, jonka *valo* (eli tiettyjen aallonpituuksien sähkömagneettinen säteily) on piirtänyt valoherkälle pinnalle, ja josta on muodostunut tallenne – tämä on yhteistä kaikille valokuville, olipa kyse sitten digitaalisesti tai kemiallisesti syntyneestä tallenteesta.

Kuvaan liittyy olennaisesti myös mainittu *pinta*: valokuva tallentuu – silmiemme tapaisesti – kaksiulotteiselle pinnalle, ja sellaisella se myös tavallisesti esitetään. Mahdollinen kolmiulotteisuuden tuntu on vain stereoskooppinen tai perspektiivistä johtuva illuusio. Ei ole olennaista, onko pinta paperia, muovia tai lasia näyttöruudussa, tai vaikkapa seinä, johon kuva projisoidaan. Tullakseen näkyväksi valokuva vaatii materiaa, joka erikoisimmissa tapauksissa voi olla jopa kaasua tai vesisuihku. Valokuvallisuuteen kuuluu siis materiaalisuus.

Valokuvallista on – niin Barthesia, Bergeriä kuin Kailaakin seuraten – mitä ilmeisimmin myös *menneisyyden kokemus* – se, kuinka jokin viittaa niin selkeästi menneeseen, mutta on silti läsnä nykyhetkessä, aivan silmiemme edessä. Stanley Cavell kutsuu ilmiötä valokuvan omituisuudeksi: ”näemme asioita, jotka eivät ole läsnä” (Cavell 1979, 18; Rodo-

¹⁷ Mika Elo kirjoittaa (Régis Durandian seuraten) ”valokuvan laajennetusta kentästä”, sisällyttäen siihen ”kaikki sähkömagneettisen säteilyn rekisteröintiin perustuvat teknisen kuvan muodot, video ja elokuva mukaan lukien” (Elo 2005, s. 45). Samana vuonna aihetta käsitteli myös George Baker artikkelissaan *Photography's Expanded Field* (October 114, syyskuu 2005, s. 120–140).

wick 2007, 56). Kuva ei kerro, onko kohde vielä olemassa, mutta se kertoo sen, että se on joskus ollut. Kuitenkin, toisin kuin elokuva, valokuva ei tuo mennyttä aikaa esille liikkuvana, vaan pysähtyneenä: valokuva on välähdyksenomainen hetken taltiointi, jossa liikkuvainekin kohde voi näyttäytyä kuin paikalleen naulittuna. Valokuvallista on siis *staattisuus*.

Harri Laakson väitöskirjan, *Valokuvan tapahtuman* (2003), erään johtopäätöksen mukaan ”valokuvalla ei voi olla varsinaista olemusta, [mutta] valokuva ehdottomasti kuitenkin *on*” (emt., 413). Antiessentialistisesti valokuvan voisi siis ymmärtää ”harmaana ja hahmottomana oliona” (emt.), joka saa merkityksensä vasta käyttöyhteytensä perusteella.¹⁸ Valokuvan ollessa näin merkityksellinen ennen kaikkea *kontekstinsa* kautta on johdonmukaista, että valokuvallisuuden liittyvät olennaisesti ne käytänteet, joissa valokuva ilmenee; merkittävimmästä päästä mainittakoon lehdet, kirjat ja muut painetut paperijulkaisut, sekä sähköiset julkaisukanavat kuten televisio ja internet – siis media (tarkoittaen tässä yhteydessä joukkoviestimiä) – mutta yhtä tavallisia paikkoja valokuville ovat myös galleriat, kodit ja kadunvarret, jopa pienet henkilökohtaiset esineet, kuten avaimenperät tai vaikkapa matkapuhelimen taustat. Kohtaamme valokuvia – ja valokuvallisia representaatioita – kaikkialla.

Valokuvallisuuden ehdoiksi muotoutuvat siis:

1. Indeksisyys: jokin on looginen seuraus todellisesta tapahtumasta.
2. Mediaalisuus: jokin toimii välittäjänä, tässä tapauksessa jokin on olemassa olevan tai olleen kohteen välillinen representaatio.
3. Materiaalisuus: jollakin on fyysinen pinta, jossa se on näkyvä.
4. Valoon perustuva synty tapa: jokin saa alkunsa näkyvän sähkömagneettisen säteilyn rekisteröityessä sitä vastaanottavalle pinnalle.
5. Menneisyyden jälleilmentyminen: jokin on menneen tapahtuman kokemuksellisesti ristiriitainen ilmentyminen nyt-hetkessä.
6. Staattisuus: jokin ”pysyy paikallaan”, ilmenee katsojalle liikkumattomana.
7. Kontekstuaalisuus: jollakin on laajempi asiayhteys, jossa sen merkitys muodostuu.

¹⁸ Formalistisessa tulkinnassa tämä ”harmaa ja hahmoton olio” saisi sisäänkirjoitetun merkityksensä jo syntyhetkellään, jolloin tämä olio olisi olemassa vain ennen kuvauksen tapahtumista, ikään kuin vielä toteutumattomana mahdollisuutena.

Koska valokuvaa ei voi erottaa valokuvallisuudesta, on oikeastaan yhdentekevää, kysynkö ”mitä on valokuvallisuus?” vai ”mitä on valokuva?”. Vain valokuva täyttää kaikki mainitut valokuvallisuuden ehdot, ollen näin ainoa puhtaasti valokuvallinen representaatio. On kuitenkin tärkeää muistaa eräs jo johdannossa esittämäni huomio: valokuvallisuus ei ole joko-tai-tyyppinen binäärinen määrite. Kun väitän jonkin olevan valokuvallinen, en tarkoita, että se olisi sitä välttämättä täysin. Jos valokuva olisi ainoa mahdollinen valokuvallinen medium, eikö koko valokuvallisuuden käsitteen käyttö asettuisi kyseenalaiseksi? Sen sijaan, että kysyisin, onko jokin valokuva vai ei, kysyn, *kuinka valokuvallinen* jokin on – ja mitä enemmän jokin on valokuvallinen, sitä enemmän se muistuttaa valokuvaa.

Numeroinnista huolimatta listaamani valokuvallisuuden ehdot eivät ole missään merkityksellisessä järjestyksessä, vaan ne ovat keskenään rinnasteisia, *teoriassa* tasa-arvoisia valokuvallisuuden toteutumisen kannalta. Käytännössä – viimeistään valmiin teoksen katsomistapahtumassa – niiden toteutuminen tai toteutumattomuus ei kuitenkaan käy välttämättä ilmi; kokemuksellisesti tarkasteltuna esimerkiksi fotorealistinen synteettinen kuva voi näyttäytyä katsojalle täysin valokuvallisena, vaikka tekijälle se ei sitä olisikaan. Vastaavasti kaikki valokuvallisuuden ehdot täyttävä, mutta aiheeltaan abstrakti valokuva voi näyttää synteettiseltä, vaikka se ei sitä olisikaan.

Valokuvallisuuden käsitteen täsmällisyyden mahdottomuuden vuoksi on lähinnä sopimuksenvaraista ja tapauskohtaista, kuinka valokuvallinen jonkin pitää olla, että sitä voi kutsua valokuvalliseksi – siis mitkä ovat valokuvallisuuden minimiehdot. Tässä luvussa esitetyissä tulkinnoissa erottuvat niin esteettiset, formalistiset kuin fenomenologisetkin painotukset, joista jokaisen olen pyrkinyt ottamaan huomioon omaa tulkintaa ja ehtomäärittelyä muodostaessani.

2.2 Valokuvallisuus silmukassa

Miten valokuvallisuus sitten ilmenee, kun se sovelletaan silmukkaan? Kuinka valokuvallinen silmukka voi olla? Ajallisesti silmukan ja valokuvan rinnastaminen on perusteltua: kumpikin esittää pätjän elettyä aikaa, valokuva vain lyhyemmän – pois lukien erikoispitkät valotukset, mutta tällöinkin valokuvalla on taipumus esittäytyä väläyksenomaisena tallenteena kohteestaan. Jos teorettinen tulkinta venytetään äärimmilleen, voi valokuvankin nähdä loputtomasti toistuvana ”yhden ruudun silmukkana”.

Tavoitellessa mahdollisimman valokuvallista silmukkaa on lähtökohtaisesti selvää, että silmukka täytyy taltioida – ja nimenomaan *taltioida* – fotografisin menetelmin, valonsäteet fyysisesti kohdaten ja kaapaten (valokuvallisuuden ehto 4). Tästä seuraa johdonmukaisesti myös valokuvallisen silmukan indeksisyys: valokuvallinen silmukka on looginen seuraus jostain tapahtuneesta (ehto 1). Silmukan esitysvaiheessa, siis kun teos kohtaa katsojan, nousevat esiin sen mediaaliset (ehto 2) ja materiaaliset (ehto 3) ominaisuudet: esityspinnalla¹⁹ näyttäytyy representaatio jostain olemassa olevasta tai olleesta. Osittain tähän liittyy myös kokemus menneisyyden jälleenilmentymisestä (ehto 5), mutta toisin kuin teoksen tai välineen itsensä mediaalisuus, tämä kokemus on ennen kaikkea psyykinen. Merkittävältä osin psyyken puolelle asettuu myös kontekstuaalisuus (ehto 7): valokuvallisen silmukan kontekstinsa värittämä merkityksellistyminen muodostuu paitsi kulttuurin, myös katsojan henkilökohtaisten kokemusten kautta, ja lopullinen tulkinta tapahtuu *aina* katsojan mielessä.

Kulttuuripsykologisen kontekstin lisäksi valokuvalle on – ja tätä myötä mahdollisimman valokuvalliselle silmukalle niin ikään pitäisi loogisesti olla – ominaista myös materiaalisällöllinen konteksti: valokuvia julkaistaan verkossa, lehdissä ja jopa näyttelyissä muun informaation seassa, keskellä ensi näkemältä näiden kuvien kannalta toisarvoista materiaalia ja sisältöä, mutta jotka luonnollisesti silti vaikuttavat osaltaan merkityksenmuodostukseen. Elokuvaan verratessa voisi sanoa olevan luontevaa, että valokuvaa ympäröi valo, niin kirjaimellisesti kuin kuvainnollisesti tiedon valona, kun taas elokuvaa ympäröi pimeys, niin ikään kirjaimellisesti elokuvateatterin pimennettynä salina kuin (fiktiivisen) elokuvan pyrkimyksenä luoda katsojalle uskottava näkemys teoksen sisäisestä maailmasta, katsojan oman maailman vetäytyessä taka-alalle. Voisiko valokuvallinen silmukka sijoittua valokuvan paikalle tai sitä täydentäen osaksi niihin konteksteihin, jotka ovat tavallisesti olleet valokuvalle tyypillistä reviiiriä?

Vaikuttaa siltä, että suurin osa valokuvallisuuden ehdoista toteutuu – tai on toteutettavissa – silmukkaan sovellettuna, mutta, kuten David Norman Rodowick (2007, 54) määrittelee, silmukan on oltava kaikkien liikkuvien kuvien tavoin peräkkäisistä kuvista muodostuva

¹⁹ Nykyään valokuvallisen silmukan todennäköisin esityspinta on digitaalinen projektiio tai TFT LCD, siis nestekidenäyttö esimerkiksi tietokoneen näyttöruudun, television tai mobiililaitteen muodossa. Tulevaisuuden mahdollisia pintoja voivat olla myös esimerkiksi taipuisat sähköiset paperit ja niin kutsutut älylasit.

animaatio.^{20 21} Tähän liittyen, silmukka ei voi olla staattinen – kuudes ehto ei siis toteudu, kuten se ei toteudu elokuvankaan tapauksessa. Voisi sanoa, että silmukan ja valokuvan suhde on viety äärimmäisen läheiseksi silloin, kun niitä voi vain vaivoin erottaa toisistaan: erottava tekijä voi olla esimerkiksi elävä kohina tai filmiräe muuten täysin staattisessa kohteessa. Ero on tällöin lähinnä teknologinen, ja ilmaisullisesti olematon – paitsi juuri teoksissa, joissa vaikkapa mainittu kohina tai filmiräe, tai jopa itse kuvaa toistava laite on teoksen ydinajatus. Staattista kohdetta esittävällä elokuvalla (tai videolla) ja staattista kohdetta esittävällä silmukalla on kuitenkin ero: elokuvalla on tietty, yleensä tekijän määräämä kesto, jolloin staattisen kuvankin katsomiseen syntyy rajallinen aikaluonne, mutta silmukka toistaa itseään ikuisesti – ikään kuin valokuvan tavoin – jolloin staattisen kohteen kuvaaminen ei ole nähdäkseni mielekäästä. Toisaalta "still-life"-silmukkakuva voi korostaa kohteen pysähtyneisyyttä valokuvaa paremmin, siinä tapauksessa että tekniikka on niin näkyvässä asemassa, että katsoja ymmärtää eron valokuvaan nähden.

Poikkeustapauksia lukuun ottamatta silmukka kuitenkin kuuluu ensisijaisesti liikkuvan kuvan kentälle, mutta elokuva se ei ole – on siis määriteltävä joitain perustavanlaatuisia sääntöjä, jotka erottavat valokuvallisen silmukan hypoteettisesta elokuvallisesta silmukasta.²² Koska tarkoitukseni on asettaa silmukka visuaalisten representaatioiden joukossa niin lähelle valokuvaa kuin mahdollista, on *kohteen* liikkeen – jos vain mahdollista – oltava silmukan ainoa ei-valokuvallinen piirre. Elokuva taas on (teknisesti) valokuvallisesti tuotetuista animaation muodoista kiistatta merkittävin, joten koen tarpeelliseksi erottaa sen tiettyjen elokuvallisten ominaisuuksiensa perusteella ”puhtaammista” valokuvallisista representaatioista – jollaiseksi siis silmukankin pyrin määrittelemään. Mahdollisimman valokuvallisen silmukan

²⁰ Laskennallisesti muodostetun animaation, kuten kuvien morfauksen (engl. *morphing*), käyttäminen valokuvallisessa silmukassa siirtäisi sen lähemmäs synteettistä. Vastaavasti esimerkiksi kuvan raskas manipulaatio jälkityöstövaiheessa lisäisi sen synteettisyyttä valokuvallisuuden kustannuksella.

²¹ Animaation skeema yhdistyy yleisesti juuri piirrettyihin tai syntetisoituihin kuviin perustuvaan animaatioon, joten jatkossa ilman eri tarkennusta tarkoitan animaatiolla nimenomaan tällaista liikkuvan kuvan lajia. Elokuvan (ja elokuvallisuuden) lisäksi haluan valokuvallisuudella erottaa silmukan toisaalta sen piirrosanimaatioperinteestä – esittivähän silmukkamuotoiset representaatiot lähes koko 1800-luvun ajan yksinomaan piirrettyjä kuvaruutuja.

²² Silmukkaa – tai pikemminkin silmukan kaltaista toistuvaa kuvaa – voi kuitenkin hyödyntää (ja on hyödynnetty) myös elokuvan, sekä kokeellisen että dramaturgisen sellaisen, sisällä. Silloin silmukasta kuitenkin tulee rajallisten toistokertojen myötä vain yksi kuva muiden joukossa, eikä se toteuta silmukalle ominaista äärettömyyttä.

on siis vältettävä joitain elokuvalla perustavanlaatuisia – eli valokuvallisesta poiketen elokuvallisia – piirteitä:

1. Leikkaukset: Eisensteinille elokuvan suurin voima oli montaasin energia, jonka läsnäolo ei (ainakaan sarjoittamattomassa) valokuvassa ole mahdollista.
2. Kamera-ajot: valokuvassa voi olla vain yksi rajaus, kun taas elokuva voi siirtää näkymää myös lähtökohtaisen kuvan ulkopuolelle.²³
3. Ääni: valokuva voi puhutella, mutta se ei puhu. Valokuva on hiljainen – ei puhetta, ei musiikkia, ei ympäristön ääniä.

Lisäksi muun muassa non-diegeettisen, eli kuvattuun kohteeseen kuulumattoman, tekstin näyttäminen muuttaisi teosta joko kollaasimaiseen tai montaasimaiseen suuntaan, riippuen siitä, olisiko teksti kuvan päällä vai mykkäelokuvamaisesti omana segmenttinään.

Elokuvalla on myös jotain, mitä – listatuista piirteistä poiketen – valokuvallisella silmukalla ei edes voisi olla: alku ja loppu. Silmukan käsitteeseen kun sisäänkirjoittautuu ajatus loputtomuudesta ja aluttomuudesta, kun taas elokuvassa alkua ja loppua suorastaan tavataan korostaa esimerkiksi erilaisin tekstein, kuten elokuvan nimi ja ”Loppu”.

Valokuvalla ja elokuvalla on eroavaisuuksia myös esityksen suhteessa sitä ympäröivään ulkoiseen tilaan. Elokuvan tapauksessa on edelleen varsin normatiivista, että staattinen katsoja tarkkailee liikkuvia kuvia staattiselta pinnalta – siis tavallisesti valkokankaalta tai näyttöruudulta – kun taas valokuvalla ja sen katsojalle on ominaisempaa liikkua itse tilassa, kuvan näyttäytyessä esimerkiksi konkreettisesti paperikuvana tai virtuaalisesti verkkosivun sisällä. Toisin sanoen elokuvaa voi pitää lähtökohtaisesti – tai tavoitteellisesti – immersiivisenä²⁴, esityspinnan ”hävittävänä” ja katsojan kuvan maailmaan ”imevänä”, kun taas valokuvan mahdollisen illusorisuuden rakentumisessa ei immersiolle ole juuri sijaa; valokuvan todellisuusvaikutelma syntyy enemmän barthesilaisesta menneisyyden kokemuksen realisoitumisesta nykyhetkessä: ”tämä-on-ollut” – ja on edelleen. On kuitenkin todennäköistä, että elokuvan tapaan preesens korostuu valokuvallisessa silmukassa liikkeen myötä valokuvaa enemmän.

²³ Jan Kaila vertaa liikkumatonta kameraa camera obscuraan: ”[liikkumaton videokamera] ei, kuten ei perinteinen valokuvakamerakaan, kuljeta katsojaa illusorisesti tilassa, mutta toisin kuin valokuvakamera se näyttää kuitenkin kuvatun kohteen oman mahdollisen liikkumisen camera obscuran tapaan” (Kaila 2002, s. 44).

²⁴ Ks. Allen 1995, s. 107–108. Elokuvan pyrkimystä immersioon ja katsojan identifioimista kameran perspektiiviin korostaa myös nykyään varsin yleinen käsivarakamerakuvaus.

Sisäiseltä tilavaikutelmaltaan tavanomainen valokuva ja valokuvallinen silmukka ovat hyvin rajallisia, koska niiltä puuttuu sekä stereogrammin binokulaarisuus – eli ihmisen stereonäköön perustuva illuusio kolmiulotteisuudesta – että elokuvan kameran liikkeestä johtuva parallaksi. Sen sijaan niiden tilavaikutelma syntyy kohteiden välisistä suhteista²⁵, joihin taas perspektiivi ja kuvakulma vaikuttavat, sekä varjoista, jotka luovat tilalle ja kohteille muotoa.²⁶

2.3 Valokuvallisen silmukan ajallisuus

Rodowickin mukaan ”valokuva ja elokuva ovat enemmän ajallisia kuin tilallisia taiteenlajeja”, ja tämän tiedostaminen on olennaista ymmärtääksemme, ”miksi ja miten arvioimme niitä” (2007, 78). Valokuvallisen silmukan sijoituessa ominaisuuksiltaan jonnekin näiden ”taiteenlajien” lähituntumalle, on johdonmukaista, että mahdollisesti eräs hedelmällisimmistä tarkastelunäkökulmista valokuvalliseen silmukkaan on nimenomaan *aika*: erottuuhan valokuvallinen silmukka elokuvasta – ja valokuvasta niin ikään – näkyvimmin juuri epäkonventionaalisen ajallisen rakenteensa myötä.

Jos valokuva on – kuten Cavell asian muotoilee – omituinen, sitä on myös valokuvallinen silmukka. Silmukka ei ole täysin pysähtynyt, muttei myöskään oikein etene minnekään. Silmukka palaa aina lopusta alkuunsa – olettaen, että sillä ylipäätään on alku- ja päätekohta – ja toistaa kuin mielipuolisesti, pakkomielteisesti, itseään yhä uudelleen ja taas uudelleen. Jos silmukka ei ole hullu, on se vähintäänkin muistisairas: muistia ei ole, tai se on hyvin lyhyt. Silmukka on kuin dementiaa sairastava henkilö, joka toistaa samaa toimintoa muistamatta, että on jo hetkeä aiemmin tehnyt samoin. Silmukka ei viittaa omaan menneisyyteensä, vaan luo jatkuvasti uutta, mutta kuitenkin jo nähtyä kuvaa katsojan silmien eteen. Tässä(kin) suhteessa silmukka poikkeaa elokuvasta, joka taas yhtenäen viittaa edeltävään, ei-takaisin-palaavaan – tai ainakin elokuvalla on kyky siihen.

Itse aikaa voi yrittää hahmottaa filosofian kautta. Antiikin merkittävimpiin aikafilosofeihin luettava Aristoteles yhdistää *Fysiikka*-teoksessaan ajan mittaamisen ja kokemisen olennaisesti liikkeeseen: ”[aika] on liikkeen luku suhteessa aiempaan ja myöhempään” (Aris-

²⁵ Kohteen koko, sijainti x-, y- ja z-akseleilla, sekä silmukan tapauksessa myös muutokset edellä mainituissa.

²⁶ Aiheen tuo esille mm. Joseph D. Anderson kognitiivisessa elokuvateoriassaan (1996, s. 65–71).

toteles: *Fysiikka* (IV.11, 219a11–220a27); Knuutila 2000, s. 17). Aiemman ja myöhemmän (liikkeessä) erottaa muuttuva nykyhetki, joka on olemassa nimenomaan kokevalle tietoisuudelle: nykyhetki on tietoisuus siitä, että ”asiat ovat nyt jollakin tavalla verrattuna siihen, miten muistamme niiden olleen aikaisemmin ja miten odotamme niiden muuttuvan tulevaisuudessa”. Aika on siis Aristoteleen mukaan liikkeen kestollinen aspekti, eikä aikaa ole olemassa ilman liikettä. Toisaalta, aika ei voi olla nopea tai hidas, toisin kuin liike. (Knuutila 2000, 17–18.)

Valokuva ja liikkuva kuva ovat kuitenkin osoittaneet, kuinka aika *voi* – toki vain representatiivisesti – pysähtyä, vaihtaa nopeutta ja suuntaa, sekä, kuten silmukan tapauksessa, kiertyä itseensä. Virtuaalisessa liikkeessä olevaa kuvaa tarkastellessa Aristoteleen aktuaaliseen liikkeeseen perustuva aikafilosofia ei siis tarjonne sopivia ymmärryksen työkaluja. Olisivatko sen sijaan alun perin John McTaggartin esittämät aikasarjat mielekkäämpi lähtökohta silmukan aikarakenteen tulkitsemiseen? Vaikka McTaggart päätyi pohdinnoissaan lopulta (filosofien keskuudessa ilmeisen kiistelyyn) argumenttiin ajan epätodellisuudesta, siis kieltämään ajan olemassaolon, tarjoavat hänen niin kutsutut A- ja B-sarjansa mielenkiintoisen tarkastelunäkökulman aiheeseen – olipa sitten itse ajan olemassaolosta mitä mieltä hyvänsä. (McTaggart: *The Unreality of Time*, 1908; Knuutila 2000, 21.)

A-sarjassa tapahtumat järjestyvät menneisyyteen, nykyhetkeen ja tulevaisuuteen, jatkuvasti eteenpäin kiitävän, nykyisyyden jakaessa tapahtuvat ensin ja viimeksi mainittuihin. Teoriassa nykyisyys on äärettömän lyhyt, mutta todellisessa subjektin kokemushorisontissa tapahtuman mukaan vaihteleva. Tapahtumilla – ja kaikella olevalla – on siis kolmijakoinen ajallinen luonne, ja niistä jokainen käy ennemmin tai myöhemmin kaikki kolme vaihetta läpi. A-sarja kuvaa aikaa erityisesti ajassa olevan kokijan näkökulmasta: se ”ilmaisee kokemuksen ajasta jonakin, joka kohtaa henkilöä tulevana tai menneenä siten, että kokemus itse sijoittuu niiden väliin nykyhetkisenä” (Knuutila 2000, 22). Se on siis subjektiivinen aika, jota ei ole olemassa ilman kokevaa tietoisuutta.

B-sarja sen sijaan on eräänlainen objektiivinen, luonnossa ihmisestä tai muista toimijoista riippumatta oleva aika. Siihen ei liity varsinaista aikaa kokevaa subjektia, jonka perusteella tapahtumia jäseneltäisiin, vaan tapahtumat sijoittuvat (kuvitteelliselle) aika-akselille niiden keskinäisen järjestyksen mukaisesti, relaatioiden *ennen* ja *jälkeen*, tai *aikaisempi* ja *myöhempi*, määrittämänä. B-sarjassa tapahtumien kesto on mitattavissa, ja niille voidaan antaa enemmän tai vähemmän täsmällisiä määreitä, kuten kellonaika tai vuosiluku.

A- ja B-sarjojen mukaisia aikakäsityksiä on kuvattu myös muilla, paremmin niiden käsitesisältöä kuvaavilla termeillä. Esimerkiksi Markus Lammenranta (2000) kutsuu A-sarjan

kaltaista aikakäsitystä *dynaamiseksi* aikakäsitykseksi, Arthur Prior taas *presentismiksi* (Niiniluoto 2000, 251), jossa nykyisyys korostuu; tarkalleen ottaen, presentismin mukaan *vain* nykyhetki on olemassa. Lammenrannan mukaan presentismi on itse asiassa väistämätön seuraus dynaamisesta aikakäsityksestä. B-sarjaa taas vastaavat *staattinen* aikakäsitys ja siitä seuraava *eternalismi* – siis kaikki on ikuisesti olemassa aika-avaruuden aika-akselilla. (Lammenranta 2000, 216–220).

Tässä yhteydessä on kuitenkin tarpeetonta ottaa kantaa siihen, kumpi näistä käsityksistä on lähempänä ajan todellista luonnetta. Sen sijaan merkityksellisempää on dynaamisen ja staattisen käsityksen soveltuminen liikkuvan kuvan aikateoretisointiin, ja havainto, että liikkuvalla kuvalla – siis esimerkiksi elokuvalla tai silmukalla – on itse asiassa niiden suhteen dualistinen luonne: tapahtumat – tai tässä tapauksessa voisi puhua myös ruuduista – järjestyvät staattisen käsityksen mukaisesti keskenään tiettyyn järjestykseen (mikä korostuu esimerkiksi elokuvan leikkauspöydällä). Tämä on todettavissa myös kotona vaihtamalla liikkuvan kuvan toistosuunta päinvastaiseksi: juuri nähdyt ruudut ovat jälleen edessämme, mutta tapahtumat toistuvat tietysti nurinkurisesti. Toisaalta, katsojan näkökulmasta tavanmukaisesti toistuva liikkuva kuva näyttäytyy eritoten dynaamisen aikakäsityksen mukaisesti ruutu kerrallaan, siis nykyhetkenä, joka vaihtuu 24 kertaa sekunnissa. Tällä nopeudella yksittäisten ruutujen tarkasteluun ei katsoja kuitenkaan ehdi, mistä johtuen kokemus nykyisyydestä on enemmän riippuvainen teoksessa esiintyvien kuvien ja tapahtumien kestosta.

Käytin edellä vielä yleisluontoisempaa käsitettä ”liikkuva kuva”, koska dynaaminen ja staattinen aikakäsitys eivät kumpikaan ota erityisesti huomioon silmukan syklistyyttä. Syklisestä, siis itseensä kiertyvästä rakenteestaan johtuen mikä tahansa silmukan hetki on paitsi mitä tahansa muuta hetkeä ennen *ja* sen jälkeen, myös jatkuvasti itseään ennen ja itsensä jälkeen. Aikakäsitykset kuitenkin soveltuvat järkevästi silmukkaan, jos silmukan ajatellaan olevan staattinen ympyrä, jota kursori (nykyhetki) kiertää – kuin äänilevy, jonka yhtä yhtenäistä, ei-spiraalimallista raitaa pitkin neula (nykyhetki) loputtomasti kulkee.²⁷ Tätä ajatusta seuraten silmukan ajallinen olemus on siis *konstruktiona* staattinen, mutta toistettuna

²⁷ Muusikko ja äänitaiteilija Alva Noto (oikealta nimeltään Carsten Nicolai) on käyttänyt mainitun kaltaisia vinyyliäänilevyjä *Endless Loop* -teossarjassaan. (<<http://www.alvanoto.com/?a1=discography&a2=album>> ja <<http://www.raster-noton.net/noton/new/bausatz.html>>, luettu 14.11.2012.) Greg Hainge (2004) käyttää Noton teossarjan toista, lähinnä synteettisistä ääneksistä (siniäänistä) koostuvaa osaa esimerkkinä silmukasta, joka – toisin kuin valokuvallinen silmukka – *ei* rakennu äärellisestä (siis alku- ja päätekohtan rajaamasta) jaksosta, jota silmukoidaan. Noton teoksessa korostuu äänen lisäksi myös levyn *materiaalinen* syklistyys, hyvin samaan tapaan kuin optisissa leluissa.

ja tällöin myös katsomiskokemuksellisesti dynaaminen. Staattisuus toki heijastuu myös katsomiskokemukseen, sillä katsojan tietoisuus silmukallisuudesta tarkoittaa äärimmäistä deterministisyyttä: on itsestään selvää, että jokin, joka tapahtuu silmukassa nyt, tapahtuu jossain vaiheessa uudelleen.

Vaikka kokemusmaailmamme on täynnä syklisiä ja toistuvia ajallisia rakenteita, kuten vuorokausi ja vuosi, on tapahtumien täysin identtinen peräkkäinen toistuminen tukevasti arkikokemustemme ulkopuolella, tuttu korkeintaan *déjà vu* -ilmiöstä ja filosofisteoreettisella tasolla metafysiikasta. Ehkä siksi aikamatkustelu ja muunlainen ajan ”epäluonnollinen” vääristyminen on niin kiehtova ja suosittu aihe elokuvissa, kirjallisuudessa ja muussa fiktiossa, erityisesti tieteis-sellaisessa.

Omalaatuisesta loputtomaan toistoon perustuvasta luonteestaan huolimatta valokuvallisella silmukalla on myös joitain yleisempiä, niin valokuvasta kuin elokuvastakin tuttuja ajallisia piirteitä. Kenties ilmeisin on jo valokuvallisuuden käsitelmäärityksen yhteydessä useampaan kertaan esiin noussut menneisyyden ”omituinen” representatiivinen siirtyminen nykyisyyteen. Valokuvan yhteydessä siirros on (mahdollisesti pitkästään valotusajasta huolimatta) vain välähdyksenomainen hetki, joka kuitenkin venyy kaikessa staattisuudessaan loputtoman pitkäksi – kohde on todella ikuistettu, mutta liikkeen puutteen vuoksi sen olomuoto on kiinteä, jähmettynyt. Elokuvassa hetkiä on paljon ja liikekin siirtyy sen kaltaisena kuin se kuvaushetkellä oli havaittavissa (poislukien mahdolliset hidastukset ja nopeutukset), mutta ne hetket kiitävät ohi nopeasti, palvellessaan elokuvan kerrontaa ja ylipäättään jotain itseään suurempaa, elokuvan kokonaisuutta. Valokuvallinen silmukka sekä siirtää liikkeen että lainaa valokuvalta loputtomuuden: kohde elää ikuisesti, mutta on samalla valokuvallisen silmukan ajallisten ja tilallisten rajojen vanki.

Jos *hetken*²⁸ voikin nähdä niin valokuvan, elokuvan kuin silmukan eräänlaisena ajallisena rakennusosana, on se vielä – eritoten teknisessä mielessä – jaettavissa yhä pienempiin peruselementteihin, *ruutuihin*, joita valokuvassa on yksi ja liikkuvassa kuvassa useita – kokopitkässä elokuvassa jopa satoja tuhansia. Ruutu esiintyy tietysti materiaalisena element-

²⁸ S. Albert Kivinen kirjoittaa hetkistä artikkelissaan *Ajan ontologiasta* (2000). Hänen määritelmänsä mukaan hetki on äärettömän lyhyt: ”jokainen niistä ’tulee’ ja ’menee’ saman tien” ja ”sekunnin sadasosan ajanjaksoon sisältyy (klassisen käsityksen mukaan) yhtä monta hetkeä kuin miljardiin vuoteen”. Tässä yhteydessä tarkoitan hetkellä kuitenkin sellaista ajanjaksoa, jonka voi *kokea*, siis on fenomenologisesti ymmärrettävissä. Jopa elokuvan ruudun kahdeskymmenesneljäsosasekunnin kesto on tavallisesti niin lyhyt, ettei sitä voi kokea hetkenä – ja tähänhän liikkuvan kuvan illuusio juuri osin perustuu.

tinä filmissä, mutta on myös digitaalisessa videossa – varsinkin progressiivisessa²⁹ sellaisessa – helposti käsitettävissä oleva osanen. Ruutujen järjestys on kaikki kaikessa liikkuvan kuvan hahmottamisen kannalta; jos teoksen ruudut esitettäisiin satunnaisessa järjestyksessä, vaikuttaisi kokonaisuus lähinnä hektiseltä diaesitykseltä – liikkuvan kuvan peruselementistä tulisi-kin valokuva, jota ei kuitenkaan ehtisi jäädä tarkastelemaan. Ajalliseksi elementiksi ruudun voi ymmärtää, koska liikkuvassa kuvassa sillä on aina rajattu *kesto*: elokuvan tapauksessa yleensä $\frac{1}{24}$ sekuntia.

Kestoa voi myös tarkastella valokuvallisen silmukan laajempänä ominaisuutena, siis esittäen kysymys, ”kuinka kauan silmukka kestää?”. Intuutiolla ”loputtoman kauan” voi tuntua oikealta vastaukselta, mutta täydellinen vastaus se ei ole. Verrokkina toimikoon jälleen lineaarinen elokuva. Valokuvallisella silmukalla – kuten muillakin valokuvallisesti taltioituun liikkuvaan kuvaan perustuvilla mediuimeilla – on lähtökohtaisesti kolme kestollista aikaulottuvuutta:

1. Aikajakso, joka on taltioitu ja joka esitysvaiheessa toistetaan: tapahtuma, joka representatiivisesti siirtyy menneestä katsomishetkeen. Valokuvallisen silmukan tapauksessa jakso on yksinkertaisimmillaan yksi silmukan kierros, mutta useita leikkauksia, päällekkäisiä kuvia tai muita jälkityöstössä lisättyjä ”temp-puja” sisältävässä silmukassa yhteen kierrokseen voi sisältyä useitakin jaksoja. Elokuvassa toistuvia jaksoja on tavallisesti lukuisia, niiden erottuessa toisistaan leikkauksin tai muunlaisen ”keinotekoisien” siirtymän myötä.
2. Teoksen kesto: teoksen oma ajallinen pituus. Elokuvassa kesto määräytyy yksinkertaisesti ruutujen määrän ja niiden esitysnopeuden – tavallisesti 24 ruutua sekunnissa – mukaan. Silmukan kesto sen sijaan on ääretön.
3. Katsomisen tapahtuman kesto: aika, jonka katsoja aktiivisesti viettää teoksen parissa. Tapahtuma alkaa ja loppuu joko omaehtoisesti katsojan toimesta, tai teoksen esittäjän aloittamana ja pysäyttämänä. Passiivisesti, siis ilman aktiivis-

²⁹ Nykyään jo vakiintuneessa progressiivisessa videokuvassa ruudut vaihtuvat filmin tapaan kokonaisina, kun taas esimerkiksi jo analogisesta televisiosignaalista tutussa lomitetussa kuvassa ruudut muodostuvat joka toinen juova kerrallaan. (Asia ei kuitenkaan ole teknisesti aivan näin yksinkertainen, kun otetaan huomioon mm. videopakkausmenetelmät, jotka jakavat ruudun vielä pienempiin vaihtuviin osasiin.)

ta ”käynnistäjää” ja ”sammuttajaa”, toistuvan silmukan tapauksessa aloitteen tekee aina katsoja.

Lisäksi esityksellä voi olla lukuisia kerronnallisia ja esteettisiä aikatasoja – erityisesti (fik-tio)elokuvallista kerrontaa imitoivalla valokuvallisella silmukalla esimerkiksi sellaisessa tapauksessa, jossa kohteessa tapahtuu lavastettuja aikahyppyjä ilman leikkauksia, tai jossa esitys sijoittuu visuaalisiin vihjein ymmärrettävästi muuhun ajankauteen kuin milloin se on kuvattu – siis selkeästi tulevaisuuteen tai menneisyyteen.³⁰

Aikajaksolla (ensimmäinen kohta) on valokuvallisessa silmukassa merkittävä yhteys katsomisen tapahtuman keston (kolmas kohta). Teoriassa aikajakso – siis toistovaiheessa silmukan yksi kierros – voi olla *lähes* loputtoman pitkä, jolloin rajana toimii lähinnä käytössä oleva tallennuskapasiteetti. Erittäin pitkä silmukka voisi esimerkiksi kuvata reaaliajassa kokonaisen vuoden kiertokulun (mikä sinänsä olisi varsin mielenkiintoinen kokeellinen projekti). Käytännössä katsojan kärsivällisyys tai toisto-olosuhteet voivat kuitenkin toimia jakson pituutta rajoittavana tekijänä jo valokuvallisen silmukan suunnitteluvaiheessa – erityisesti silloin, jos katsojan halutaan havaitsevan silmukka juuri silmukkana; silmukan kierroksen ollessa katsomisen tapahtuman kesto pidempi näyttäytyy silmukka katsojalle tavanomaisena liikkuvana kuvana. Mikä sitten on sopiva valokuvallisen silmukan kierroksen enimmäiskesto? Yksiselitteistä vastausta tähän ei ole, sillä asiaan vaikuttavat sekä kontekstin, yleisön että kuva-aiheen asettamat vaatimukset.

2.4 Valokuvallisen silmukan narratologia

Jos Sergei Eisensteinilta kysyttäisiin, mihin elokuvakerronnan teho perustuu, vastaus olisi ilmiselvä: montaasiin. Yhden teoksen sisällä on lukuisia (liikkuvia) kuvia, jotka toisiinsa viitaten synnyttävät osiensa yhteenlaskettua summaa suurempia kerronnallisia merkityksiä. Kuvat eivät kuitenkaan ole tarkasteltavissa vapaasti sellaisinaan, vaan tietyssä määrättyssä järjestyksessä ja tietyn kestoisina. Montaasimainen – voisi jopa sanoa *elokuvallinen* – kerronnan rakenne voi olla havaittavissa myös järjestykseen asetetussa valokuvasarjassa siinä

³⁰ Näistä ensin mainittu on varsin harvoin käytetty keino, mutta jälkimmäinen sen sijaan on hyvinkin yleistä, esimerkiksi historiallisen draaman tai tieteiselokuvan tapauksessa.

tapauksessa, että kuvien välillä on ylipäättään mahdollista tulkita olevan syy-seuraussuhteita. Diaesityksessä – digitaalisessa tai analogisessa sellaisessa – niin ikään korostuu elokuvallinen vaikutelma, koska yhteen kohtaan, yksien ”kehysten” sisälle projisoitu materiaali lähentyy elokuvaa myös esitysmuotona ja -tilanteena. Elokuvallisen kerronnan voima muodostuu kuitenkin, esimerkiksi ääni ja liike mukaan laskien, huomattavasti pelkkää montaasia suuremmasta ja monimutkaisemmasta kokonaisuudesta – kokonaisuus, jonka rinnalla valokuvan kerronnallinen potentiaali vaikuttaa suorastaan surkealta.

Valokuvallisen silmukan potentiaaliset kerronnalliset ominaisuudet toki poikkeavat sekä valokuvasta että elokuvasta. Jo teknisen perustan eroavaisuudet luovat erilaiset lähtökohdat kerronnallisille mahdollisuuksille. Toisin kuin (yksittäinen) valokuva, valokuvallinen silmukka kykenee esittämään toimintaa *ajassa*. Silmukan aika – ja tätä myötä toiminta – on kuitenkin syklistä, mikä on merkittävin ero elokuvan aikaan nähden. Elokuvalla on alku, loppu ja tapahtumat – jotka siis muodostavat kertomuksen – niiden välissä. Jotta kertomus aukeaa katsojalle, on siinä otettava alku ja loppu huomioon. Tällainen malli on tunnettu erityisesti niin kutsutusta aristoteelisesta kerronnallisesta rakenteesta.³¹ Valokuvalla tai silmukalla alkua ja loppua ei ole – korkeintaan vain sauma, jossa toiminta katkeaa, ”tök-sähtää”, tai keskeytyy tilapäisesti.

Elokuvan erinomainen kyky ennen kaikkea *tarinan* kertomiseen perustuu sen virta-
maisesti kulkevaan ajalliseen luonteeseen, mutta olennaisesti myös tapahtumien järjestykseen. Amerikkalainen taideteoreetikko ja filosofi Noël Carroll esittää *kysymysten* olevan elokuvakerronnan universaali voima: katsojan mielenkiinto elokuvaan herätetään kysymyksillä, joihin esitetään eheän, johdonmukaisen kerronnan sääntöjen mukaan vastaukset myöhemmissä kohtauksissa (1996, 78–93). Carrollin kysymys-vastaus-malli on löydettävissä elokuvan lisäksi muistakin lineaarista kerronnallista rakennetta noudattavista mediumeista, kuten kaunokirjallisuudesta tai vaikkapa seikkailupeleistä, mutta silmukan sykliseen rakenteeseen malli ei vaikuta sopivan erityisen hyvin; jatkuvasti toistuvat kysymykset ja vastaukset menettävät merkityksensä kerronnallista jännitettä luovina elementteinä.

Valokuvallisen silmukan kerronnallista potentiaalia etsiessä on siis elokuvan lisäksi tarkasteltava, kuinka *valokuva* kertoo. John Berger, ”todella valokuvallista” kerronnan muotoa paikantaessaan, toteaa valokuvien olevan retrospektiivisiä ja elokuvien antisipatorisia:

³¹ Ks. Ari Hiltunen: *Aristoteles Hollywoodissa*, 1999. Hiltusen keskeinen, lukuisiin esimerkkeihin tukeutuva väite on, että menestyselokuvan kerronnallinen rakenne on tuttu jo Aristoteleen Runousopista.

”valokuvan edessä etsitään *mitä siinä oli*”, kun taas ”elokuvassa odotetaan *mitä* tulee seuraavaksi” – Carrollin mallin mukaisesti odotetaan siis vastausta aiemmin esitettyyn kysymykseen (Berger 1987, 89–90).³² Elokuvasta näin irtautuneena valokuvakertomus siirtyy Bergerin logiikassa luontevasti muistin tehtäväalueelle. Samalla Berger kuitenkin tekee pienen paluun elokuvan kentälle, ja lainaa Sergei Eisensteinilta ”vetovoimien montaasin” käsitteen. Tällä Eisenstein tarkoitti, että elokuvassa leikkausta edeltävä ja seuraava kuva vetävät toisiaan puoleensa eräänlaisella ”montaasin energialla”. (Emt., 100.) Siinä missä elokuvassa kuvia eteenpäin vievä energia on takaisinpäin suuntautuvaa energiaa suurempi (johtuen elokuvan etenevästä taipaleesta ajan halki), ovat energiat valokuvien tapauksessa yhtä suuret, tasarvoiset. Valokuvakertomuksen kuvat eivät Bergerin mukaan myöskään ole elokuvan tapaan jaksotettu tai sarjassa, vaan muistin kenttää mukaillen ”rinnakkaiselossa” (emt., 100–101).³³

Merja Salo (2000) käsittelee valokuvakerrontaa kuvajournalismin kautta, erityisesti kuvareportaasin edustaessa (lehti)valokuvan kertovaa lajityyppiä. Salo käyttää myös termiä *kuvakertomus*, joka ”korostaa lajityypin narratiivisuutta” (emt., 82). Hänen mukaansa kuvakertomus on siirtynyt 1990-luvulle tultaessa (esimerkiksi Life-lehden) elokuvamaisesta ja selkeästi painotetusta muodosta yksittäisiä kuvia ja niitä kannattelevia teemoja korostavaan muotoon. Kehityskulku on jatkunut myös verkkoympäristöön: valokuvat järjestyvät verkossa galleriamaisesti (emt., 130), temaattisuuden korostuessa; esimerkiksi monissa suosituissa verkon valokuvapalveluissa, kuten Flickrissä, valokuvia teemoitetaan erilaisin avainsanoin. Janet Murrayn mukaan hypermedia on *kaleidoskooppimainen*: sillä on kyky esittää samaan asiaan useita tarkastelukulmia yhtäaikaisesti (1997, 161–162).

Kuitenkin, toisin kuin Salo tai Murray vuosituhannen vaihteessa saattoi aavistaa, ylivoimaisesti suurin osa verkon dokumentaarista valokuvasisällöstä ei suinkaan ole ammattimaisten uutiskuvaajien ja muiden kuvajournalistien tuotoksia; verkosta on muodostunut

³² Berger oletettavasti tarkoittaa suurelle yleisölle tarkoitettuja elokuvia, mutta voisi silti olla aiheellista pohtia, ovatko kotivideot – tai Bergerin kirjoitusten aikaan myös 8 mm filmille kuvatut kotifilmit – retrospektiivisessä/antisipatorisessa mielessä enemmän valokuvaa vai elokuvaa muistuttavia, kun todennäköisesti katsojat ovat itse eläneet kuvatut hetket. Toisaalta mikä tahansa elokuva voinee muuttua retrospektiiviseksi useampien katselukertojen myötä. Carrollin kysymys/vastaus-mallikaan ei selitä katsojan kaipuuta suosikkielokuvansa pariin.

³³ Bergerinkin esittämä näkemys muistin luonteesta lähempänä valokuvaa kuin elokuvaa on herättänyt kritiikkiä. Esimerkiksi David Company huomauttaa, että muistin rakenne määrittyy merkittävin osin kulttuurisesti, käytössämme olevien representaation muotojen kautta (Company 2003, artikkelikokoelmassa *The Cinematic*, 2007, s. 187).

muiden muassa blogien ja sosiaalisten valokuvastuvustojen myötä todellinen amatöörikuvaajien temmelyskenttä – Murrayn esittämä kaleidoskooppimaisuus on siis näkyvämpää kuin koskaan. Salo korostaa Murrayn tukemana hypermedian vuorovaikutteisuutta ja ensyklopedisuutta (Salo 2000, 133). Näin 2010-luvun näkökulmasta verkossa esiintyvien valokuvien vuorovaikutteisuus näkyy ennen kaikkea kuvien sosiaalisissa käytänteissä ja ensyklopedisuus – tai arkistomaisuus – kuvien valtavana määränä ja niiden haku- ja organisointimetoineina.³⁴ Bergerin muistianalogiaa seuraten, jokaisen verkon valokuvan voidaan tulkita muodostavan oman muistilokeronsa, joka suuren kollektiivisen kuvamuistin syövereistä kaivetaan tarpeen tullen esille. Näin myös kuvakertomukset muodostuvat pienistä osasista, fragmenteista, joita joko automatisoidusti tai aktiivisesti subjektin toimesta etsitään. Esimerkiksi suuren uutistapahtuman kuva-anti rakentuu yleensä lukuisten kameroiden tallenteiden kautta, ja näiden kuvien perusteella (väheksymättä toki multimediaalisessa ympäristössä äänen, tekstin ja liikkuvan kuvan merkitystä) katsoja muodostaa oman käsityksensä tapahtumasta – syntyy kertomus.

Kuvareportaasissa ja verkossa kertomus muodostuu siis useista valokuvista, mutta ilmaan jää näin kysymys: voiko *yksittäinen* valokuva olla todella kertova? Myös Janne Seppänen (2001) on tutkinut valokuvan narratologiaa kuvareportaasin kautta, lähtökohtanaan ajatus, jonka mukaan esityksen kerronnallisuus on riippuvainen sen semioottisista ominaisuuksista (emt., 57). Varsinaista aineistoanalyysia mielenkiintoisempi on kuitenkin Seppäsen löytämä Manuel Alvaradon ja Kevin Halliwellin *Screen Education* -lehdessä 1980-luvun alkupuolella käymä sananvaihto. Alvarado korostaa valokuvan merkitystä kontekstinsa värittämänä sosiaalisena konstruktiona, ja muodostaa myös sen kerronnallisuuden täältä pohjalta. Näin ollen yksittäinenkin valokuva voi olla kerronnallinen. Halliwell on toista mieltä: kerronnallisuus vaatii peräkkäisyyttä, sekvenssiä. Yksittäinen valokuva ei näin voi olla kerronnallinen, koska ajallinen peräkkäisyys ei merkityksellisty siinä. Seppäsen mukaan Alvaradon ja Halliwellin kiista kuitenkin liittyy lähinnä siihen, kuinka narratiivisuuden käsitettä pitäisi käyttää: Halliwell edustaa käsitteen tiukkaa semioottista tulkintaa, Alvaradon tulkinnan ollessa väljempi ja sisällyttäen valokuvan ”yhteiskunnallisen tuotantoprosessin”.

³⁴ Esimerkiksi Googlen kuvahaun (<<http://images.google.com/>>, luettu 14.11.2012) ja Pinterestin (<<http://pinterest.com/>>, luettu 14.11.2012) kaltaiset palvelut näyttävät valokuvat valtavana kuvaseinä, joissa sekoittuvat lukuisten kuvaajien, sekä ammattilaisten että amatöörien, kuvat yhden otsikon alle. Hakumuuttujia on monia: aihe, aikaväli, kuvaaja ja jopa kuvan vallitseva väri ovat eräitä mahdollisia kriteerejä kuvien pitkälti automatisoituun kategorisointiin.

Alvaradon mielestä tapahtumien järjestyksen *implikaatio* riittää, kun taas Halliwellille narratiivisuuden toteutuminen vaatii tapahtumien absoluuttista järjestystä. (Emt., 100–103).

Vaikuttaisi diskurssin perusteella siltä, että valokuvan kerronnallisuus syntyy aina jostain muusta kuin kuvasta itsestään. Yksittäinen valokuva kertoo osana jotain laajempaa tapahtumallista, kulttuurista ja yhteiskunnallista kontekstia – siis sitä kaikkea, mihin valokuva näyttää olevan kytköksissä. Antiessentialistisesti kertomus syntyy siis kokonaisuudesta; Bergeriä lainaten ”valokuvat voivat suhteuttaa erityisen yleiseen” (1987, 92). Tällä kertomuksella ei kuitenkaan ole ennalta määritettyä sisäistä järjestystä, eikä välttämättä muita valokuvallisia osatekijöitä. Sen sijaan kuvasarjassa yksittäinen kuva yhdistyy ennen kaikkea sarjan muihin kuviin, ja näitä yhteen sitova voima kasvaa, mikäli kuvilla on esimerkiksi selkeä temaattinen tai loogis-kausaalinen yhteys – jälkimmäinen edellyttää kuvien olevan tietyssä järjestyksessä. Kuvan sarjallisuus ei silti poista kertomuksen kontekstuaalista ulottuvuutta – tämä on yhteistä kaikille representaation muodoille.

Tulkintani valokuvan kerronnallisuudesta on siis (Alvaradon tapaan) väljä – valokuvalla on sekä sekventiaalinen että non-sekventiaalinen kerronnan muoto. Näistä muodoista sekventiaalinen on kuvaajan (eli kertojan) hallittavissa non-sekventiaalista varmemmin, kun taas yksittäisen kuvan tai non-sekventiaalisen kuvasarjan tapauksessa katsoja toimii aktiivisemmin kertomuksen muodostajana – Bergerin ajatuksiin jälleen palaten, non-sekventiaaliset valokuvat näyttäytyvät ja säilyvät muistissa ”elävässä yhteydessä”, ”kokemuksen yhteydessä” (1987, 101). Sekventiaalisesti järjestetyt valokuvat muistuttavat enemmän elokuvallista kerrontaa ja edustavat – kenties juuri elokuvien vuoksi, rohkenen arvella – vallitsevaa tulkintaa narratiivista.

Valokuvallinen silmukka voi lainata valokuvallisia tai elokuvallisia kerronnan rakenteita, kuten Bergerin ajatuksen mukaisesti retrospektiivisenä rinnakkaisjoukkona, tai elokuvaa imitoiden esimerkiksi yhtä elokuvamaisesti ohjattua, mahdollisesti myös draamallista kohtausta toistaen.³⁵ Monikkona valokuvalliset silmukat asettuvat rinnakkain ongelmitta, mutta sekvenssissä, sarjoitettuna, ne ovat kummallisia, oman mukavuusalueensa ulkopuolella; vailla alku- ja päätepistettä, loputtomasti toistuvana liikkuvana kuvana, kahden tai useamman silmukan toisiinsa narratiivisesti kytkeminen ei tapahdu luontevasti – ainakaan samalla

³⁵ Muistettakoon kuitenkin, että luvussa 2.2 määrittelin leikkausten, kamera-ajojen ja äänen heikentävän silmukan valokuvallisuutta. Samoin ”elokuvamainen” draama siirtää silmukan lähemmäs elokuvaa ja kauemmas valokuvasta, mikä ei ole suinkaan tarkoituksenmukaista tässä yhteydessä.

tavalla, kuin valokuvan tai elokuvan kuvat voi keskenään järkevästi sekvenssiksi järjestää. Silmukan syklinen aikajatkumo on suljettu, eikä toisen silmukan siihen kytkeminen ole mahdollista siten, että niiden välille muodostuisi looginen, tapahtumallisesti järkevä yhteys – olettaen, että silmukka itsessään on tapahtumiltaan sisäisesti koherentti.

Jos valokuvallisella silmukalla on olemassa ei-valokuvallinen ja ei-elokuvallinen kerronnallinen muoto, on se nimenomaan silmukallisuuteen perustuva, jolloin erottelu valokuvalliseen ja ei-valokuvalliseen silmukkaan muodostuu triviaaliksi; silmukan kerronnallisuuden kannalta ei ole väliä, onko se valokuvallisin menetelmin vai esimerkiksi piirrosanimaationa toteutettu. Nicolas Dulac ja André Gaudreault avaavat artikkelissaan 1800-luvun optisten lelujen ja koneiden kerronnallisuutta – tai pikemminkin argumentoivat kerronnallisuuden puutteen puolesta animaationsilmukkaa toistavissa laitteissa. Heidän mukaansa nämä lelut, kuten fenakistiskooppi ja zoetrooppi, olivat ennen kaikkea oman aikansa *attraktioita*, sen sijaan että ne olisivat tavoitelleet narraatiota – siihen ne eivät olisi edes kyenneet, koska kuvien mahdollinen määrä oli hyvin rajallinen, ja aikarakenne suosi lyhyitä tapahtumia. Vasta Émile Reynaudin optinen teatteri mursi lineaarisuudellaan silmukan kerronnallisuutta rajoittavan ajallisen rakenteen. (Dulac & Gaudreault 2006, 227–243.)

Lev Manovich kartoittaa silmukan kerronnallisia mahdollisuuksia uudessa mediassa. Hän esittää kysymyksen, ”voiko silmukka olla uusi, tietokoneaikakauteen sopiva kerronnallinen muoto?”, ja nostaa esiin tietokoneohjelmoinnin eräänä silmukan idean modernina sovelluksena. Sen sijaan audiovisuaalisen kulttuurin kontekstissa Manovichin esimerkkinä toimii Teijo Pellisen Taideteollisessa korkeakoulussa ohjaama interaktiivinen televisio-ohjelma *Akvaario* (1999). Manovichin mukaan *Akvaario* edustaa ”tietokantanarratiivia”: ohjelman katsoja valitsee valmiiksi kuvatuista, muutamasta kuvasta koostuvista silmukoista ohjelman seuraavan kohtauksen. (Manovich 2001, 317–320). *Akvaario* kuitenkin tavoittelee selkeästi elokuvan kaltaista kerrontaa. Kuvat eivät myöskään leikattuina ja sekvenssinä toistettuina vastaa määritelmääni valokuvallisesta silmukasta. Manovichin toinen esimerkki, Jean-Louis Boissierin CD-ROM-multimediateos *Flora petrinsularis* (1993), järjestää silmukat tavalla, joka muistuttaa enemmän valokuvalle ominaista rinnakkaiseloja. Teoksessa esiintyy vierakkain kaksi silmukkaa samasta kohteesta, ja katsoja voi vaihtaa näitä silmukoita hiirellä osoittamalla. Boissierin silmukat ovat kuitenkin melko kömpelöitä, vain muutamasta ruudusta koostuvia, töksähteleviä, liikkuvan kuvan jonkinlaisia aavistuksia. (Manovich 2001, 320–322.)

Manovichinkaan esimerkit eivät anna vastausta kysymykseen, onko silmukalle ominaista kerrontaa olemassa, sillä ne tavoittelevat ja toteuttavat elokuvasta ja valokuvasta

tuttuja kerronnallisia konventioita. Jos minulla kaikesta huolimatta vastaus olisi, olisiko sillä kuitenkaan merkitystä *valokuvallisen* silmukan kannalta? Vaikkei yksittäinen valokuvallinen silmukka kykenisikään esittämään tarinaa, se voi esittää *toimintaa* ajassa: esillä on toiminnallinen näkymä, tapahtuma, liikkuvat esineet, liikkuvat hahmot. Sen lisäksi useammasta silmukasta koostuvan kokonaisuuden voi järjestää valokuvien tavoin rinnakkaisesti, tai Manovichin termein, *tilalliseen montaasiin* (2001, 322). Tällöin kuvat ovat esillä yhtäaikaisesti, samassa ajassa ja tilassa.

Valokuvallisuutta tavoiteltaessa ei nähdäkseni ole edes tarpeen lähteä etsimään silmukan kerronnallisia rajoja, vaan pyrkiä hahmottamaan – ja suunnitteluvaiheen jälkeen myös toteuttamaan – valokuvalle ominaista kerrontaa. Kuten valokuva, valokuvallinen silmukka kertoo *näyttämällä*. Valokuvasta poiketen se kykenee näyttämään pelkän kohteen lisäksi myös kohteen liikkeen, mutta valokuvan tavoin kertomus syntyy silti ennen kaikkea antiessentialistisesti kontekstin kautta. Tämä kertomus ei ehkä täytä kerronnallisuuden tiukkoja semioottisia ehtoja, kuten esimerkiksi Halliwell ne määrittelee, eikä se voi koskaan olla kokonainen, mutta siinä ehdottomasti on kyse jostain, jonka voi kertoa.

2.5 Valokuvallisen silmukan illusorisuus

Silmukan olemassaolo perustuu olennaisesti illuusion – tai pikemminkin lukuisiin *illuusioihin*. Joseph D. Andersonin mukaan illuusion yksinkertaisin määritelmä on ”epätosi havainto” (Anderson 1996, 14). On oikeastaan paradoksaalista, että vaikka havainnointijärjestelmämme on kehittynyt asioiden todentamiseen, nämä ”epätodet”, illusoriset havainnot eivät johdu varsinaisesti järjestelmän toimimattomuudesta: ”illuusiot tapahtuvat, *koska* järjestelmä noudattaa sen omia sisäisiä sääntöjään, vaikka lopullinen havainto on virheellinen” (emt., 15). Järjestelmän ”ongelma” on se, että näihin sääntöihin kuuluu eräänlaisia neurologisen toiminnan nopeuttamisen vuoksi optimoituja strategioita, tai kuten Anderson niitä kutsuu, ”oikoreittejä”; ”oikoreitit” johtavat (illuusion tapauksessa siis virheelliseen) havaintoon, ennen kuin kaikkea vastaanotettua informaatiota on prosessoitu (emt., 32–33). Richard Allen täydentää ja erottaa aisti-illuusion (engl. *sensory illusion*) omaksi käsitteekseen: ”voimme kokea aisti-illuusion ilman, että johdumme harhaan uskomalla näkemämme olevan totta”. Toisin sanoen illuusio voi olla toimiva, vaikka havainnoija tietäisi kyseessä olevan vain illuusio; aistiemme ja harkintakykymme välille muodostuu konflikti. (Allen 1995, 98.)

Valokuvallisen silmukan – ja esimerkiksi elokuvan niin ikään – eräs perustavanlaatuisimmista illuusioista on liikkeen illuusio, joka Andersonin esittämän lyhyen selityksen mukaan johtuu visuaalisen havainnointijärjestelmän puutteesta havaita ero todellisen liikkeen ja ruutuihin perustuvan liikkuvan kuvan välillä silloin, kun peräkkäisten ruutujen ero on riittävän pieni. Järjestelmämme jatkuvasti tarkkailee näkökenttää liikkeen varalta: jos koko näkökenttä liikkuu, liikumme todennäköisesti itse (vrt. kameran liike), ja jos vain jokin näkökentässä liikkuu, kohde liikkuu ja pysymme itse paikoillamme. Neurofysiologiset ja psykofyysiset tutkimukset ovat myös osoittaneet, että ihminen havainnoi muodon alisteisena liikkeelle – esimerkiksi Kolersin ja J. R. Pomerantzin kokeissa vaikutelma liikkeen jatkuvuudesta säilyy, vaikka kappale muuttaa välillä muotoaan. (Anderson 1996, 61–65; Anderson 1993, 3–12.)

Elokuvan vielä nykyäänkin ylivoimaisesti yleisin ruutunopeus, 24 kuvaa sekunnissa, vakiintui aikanaan käyttöön yrityksen ja erehdyksen myötä. Edisonin väitetään kuvanneen varhaisia elokuviaan noin 40 kuvan sekuntivauhtia, mikä oli kallista ja johti hankalasti käsiteltäviin, pitkiin filmeihin. Sittemmin nimelliseksi standardiksi muodostui 16 kuvaa sekunnissa, joka tosin kävi riittämättömäksi viimeistään äänielokuvan myötä, kun filmin kulkunopeus ei ollut riittävä korkeiden äänentaajuuksien toistamiseen. 24 kuvan sekuntivauhdilla ja pyörivällä sulkimella saavutettiin lopulta tarpeeksi miellyttävä kuvan (ja äänen) laatu.³⁶ (Anderson 1996, 55–56.)

Jos liike on liikkuvan kuvan perustavanlaatuinen illuusio, on valokuvallisten representaatioiden illusorinen perusta reproduktiivisuudessa: valokuva voi olla illusion illuusio – Allen käyttää esimerkkinä valokuvaa tekohedelmistä – mutta se voi myös näyttää fiktiivisen tapahtuman kuin se olisi dokumentaarinen. Toisin kuin liikkeen illuusio liikkuvassa kuvassa, reproduktiivinen illuusio ei suinkaan ole valokuvallisissa representaatioissa välttämätön. Reproduktiivinen illuusio huijaa ennen kaikkea harkintakykyämme – ja voi tällaisena huijauksena olla tehokaskin – mutta on aisti-illuusiota haavoittuvaisempi: lavastuksen paljastumi-

³⁶ Digitaalinen elokuvaus on paitsi jättämässä pyörivän sulkimen historiaan, myös helpottaa vakiintunutta 24 kuvaa/s suurempien ruutunopeuksien käyttämisen elokuvan tuotannossa ja esittämisessä. Peter Jacksonin ohjaaman *Hobitti*-elokuvatrilogian ensimmäinen osa on ensimmäinen kokopitkä Hollywood-elokuva, jonka ruutunopeus on 48 kuvaa sekunnissa. Käytetty tekniikka on jo ennen ensi-iltaa herättänyt kritiikkiä, elokuvan ennakkonäytteen nähneiden kutsuessa kuvaa mm. epäelokuvamaiseksi ja televisiomaiseksi. <<http://movieline.com/2012/04/25/the-hobbit-48-fps-preview-divides-audiences-at-cinemacon/>>, luettu 14.11.2012.

nen rikkoo sen. Reproduktiivinen illuusio on siis illuusio epätodellisen tai valheellisen kohteen tai tapahtuman todellisuudesta tai todenmukaisuudesta. (Allen 1995, 81–91.)

Eräs hyvin medium-*non*-spesifi aisti-illuusion laji on tilan illuusio, joka voi toteutua valokuvallisten representaatioiden lisäksi myös esimerkiksi piirroksissa ja maalauksissa. Lyhyesti tilan illuusio tarkoittaa sitä, että vaikka tarkastelemamme pinta on kaksiulotteinen, tulkitsemme siinä näyttäytyvän kuvan kolmiulotteisena, tilallisena. Valokuvallisen silmukan ollessa kyseessä en nyt kuitenkaan tarkoita niin kutsutun 3D-kuvan stereonäköön tai elokuvan kameran liikkeestä johtuvaan parallaksiin perustuvaa illuusiota, vaan kohteiden sijoittumisesta pinnalle siten, että niiden koko, sijainti ja muoto luovat vaikutelman tilasta – valokuvallisissa representaatioissa kyse on tietysti lopulta vain valosta ja varjosta.³⁷ Tilan illuusio muodostuu, vaikka ymmärrämme kokemuksemme kautta myös pinnan olevan läsnä: Andersonin mukaan katsojan tietoisuus pinnasta ei häiritse ”kuvamaailman” tapahtumien seuraamista, vaikka kuva jatkuvasti sekä vetää katsojaa sisäänsä, että työntää häntä pois päin (1996, 47).

Valokuvallisessa silmukassa on havaittavissa myös joitain nimenomaan silmukallisuuteen liittyviä illusorisia ominaisuuksia. Valokuvallisen silmukan yksi kierros muodostuu väistämättä äärellisestä, alku- ja päätekohtan rajaamasta *jaksosta*. Tämä jakso ”irrotetaan” reaalisesta tapahtumien jatkumosta, joka on nähdäksemme ajassa etenevä, jatkuvassa muutostilassa, eikä palaa jo-olleeseen. Greg Haingen (2004) mukaan jokaisessa silmukassa, joka koostuu äärellisestä jaksosta, on katkos (jota kutsun alku- ja loppupään välitöntä yhdistymistä korostaen saumaksi).³⁸ Tämä katkos, keskeytys (*”moment of hiatus”*), on aina olemassa – ainakin käsitteellisesti, kuten Hainge muotoilee – mutta ei välttämättä ole aina havaittavissa. Jos katkosta ei valmiissa silmukassa ole havaittavissa, ei sitä katsojan näkökulmasta ole olemassa – syntyy siis illuusio silmukan saumattomuudesta.

Saumattomuuden illuusiota voisi myös kutsua jatkuvuuden illuusioksi. Sitä ei kuitenkaan tule sekoittaa esimerkiksi elokuvalliseen jatkuvuuden illuusion, joka perustuu montaaasiin. Valokuvallisen silmukan saumattomuus toteutuu, kun jakso alkaa ja loppuu siten, että saumakohtaa edeltävät ja seuraavat ruudut muodostavat katsojan näkökulmasta eheän sekvenssin. Yksinkertaisimmillaan tämä tarkoittaa kohteen suhteellista staattisuutta, ensim-

³⁷ Allen käyttää esimerkkinä tehokkaasta tilallisesta illuusiosta Müller-Lyer-illuusiota, jossa kaksi keskenään samanpituista piirrettyä viivaa saadaan näyttämään eripituisilta muiden perspektiiviä korostavien elementtien avulla (1995, s. 98–100).

³⁸ Hainge käyttää esimerkkinä katkoksesta vinylilevysoittimen neulan hyppyä levyn uralta edelliselle, jolloin tästä muodostuvan silmukan saumakohdassa kuuluu selkeästi havaittava, napsahtava ääni.

mäisen ja viimeisen ruudun riittävää samankaltaisuutta. Monimutkaisemmassa toteutuksessa kohteen liike ohjataan – joko kuvausvaiheessa tai jälkikäsitellyssä – siten, että se toistuu luontevasti myös saumakohdassa. Käytännössä tämänkaltainen toteutus lienee helpointa ja lopputulos on uskottavin silloin, kun kohteen liike on mekaanisen tarkkaa.

Edellä kuvailun esteettisen jatkuvuuden lisäksi voidaan valinnan mukaan metodissa edellyttää silmukan *rationaalista* jatkuvuutta, jossa kyse ei tosin ole niinkään illuusiosta kuin silmukan esittämän tapahtumaketjun johdonmukaisuudesta ja järkeenkäypyydestä. Asia havainnollistunee parhaiten yksinkertaisen esimerkin kautta: kuvitellaan tilanne, jossa kissa juoksee toistuvasti pahvilaatikon ympäri. Tämä tapahtuma on kokemusmaailmassamme mahdollinen, eikä ainakaan verrattain lyhyellä aikavälillä aiheuta loogista ristiriitaa. Jos taas kissa hyppäisi toistuvasti pahvilaatikkoon, muttei koskaan sieltä pois, kävisi tilanne hyvin nopeasti sietämättömäksi – pohjaton pahvilaatikko ei ole järjellisesti selitettävissä. Kuitenkin, silmukan järjetön loputtomuus ja itsensä toistavuus johtaa siihen, että täyttä rationaalisuutta silmukalta ei voi vaatia: kissa ei todellisuudessa jaksaisi juosta laatikon ympäri loputtomasti, toisin kuin se silmukassa näyttää tekevän. Rationaalisuuden rajat määrittyvät siis pitkälti katsomisen tapahtuman keston mukaan.

Rationaalisen ja esteettisen jatkuvuuden illuusiota pidemmälle viety versio – ja todennäköisesti valokuvallisessa silmukassa myös huomattavasti vaikeammin, jos ollenkaan, toteutettavissa oleva – on lineaarisuuden illuusio. Jos silmukka olisi lineaarisesti illusorinen, tarkoittaisin se sitä, että silmukallisuudesta huolimatta esitys vaikuttaa olevan lineaarisesti etenevä. Aiempaa esimerkkiä jatkaen, katsoja ei siis huomaisi, että liikkuva kuva laatikon ympäri juoksevasta kissasta on sama jakso loputtomasti toistettuna, vaan uskoisi kissan olevan väsymätön ja todella juosseen laatikon ympäri vähintään niin kauan, kuin katsomisen tapahtuma kestää. Ajatus vaikuttaa mahdottomalta – terve silmä, yhdistettynä terveeseen muistiin, todennäköisesti havaitsee toiston varsinkin elävässä, luonnostaan täsmälliseen toistoon kykenemättömässä kohteessa viimeistään muutaman toistuneen kierroksen jälkeen. Parhaiten lineaarisuuden illuusio toteutunee mekaaniseen liikkeeseen perustuvia kohteita esittävässä silmukoissa – esimerkiksi monet teollisuuskoneet toimivat silmukkamaisesti yhteen menoon pitkiäkin aikoja. Tällaisia silmukoita lukuun ottamattakin lineaarisuuden

illuusio on olemassa, mutta vain lyhytaikaisena kokemuksena. Sellaisena ilmiö voi konkretisoitua esimerkiksi animaatioelokuvan, pelin tai muun ajassa etenevän mediumin *sisällä*.³⁹

Don Slater kirjoittaa illuusiosta ja spektaakkelista erityisesti kulttuurihistoriallisena ilmiönä. Daguerren dioraamaan verraten ja Henry Fox Talbotia lainaten, hän kutsuu valokuvaa ”luonnolliseksi taikuudeksi”: kyse on ”teknisestä voimasta muuttaa materiaallinen maailma representaatioksi” (1995, 219–220). Tämä valokuvan realismin *magia* mahdollistaa Slaterin mukaan pelkän representaation lisäksi myös uusien, simuloitujen maailmojen luomisen ja niiden asuttamisen ”kieltämällä *epäuskomme*” (emt., 232). Käsite *'suspension of disbelief'* on tuttu erityisesti elokuvan ja draaman teorioista, ja viittaa siis siihen, kuinka fiktiivinen kertomus tai esitys saa meidät ikään kuin uskomaan kertomaansa, vaikka todella tietäisimmekin sen olevan fiktiota – me haluamme uskoa, koska se meitä viihdyttää.⁴⁰ Kyseessä on siis eräänlainen tietoinen reproduktiivinen illuusio, ja on itse asiassa melko lähellä Allenin määrittelemän projektiivisen illuusion käsitettä. Projektiivisessä illuusiossa katsoja kuvittelee, että hän toimii todistajana kuvallisessa tai draamallisessa esityksessä näkemilleen tapahtumille. Vailla tietoisuutta mediumista, katsoja kokee representaation siis todellisena maailmana, ei representaationa. (Allen 1995, 82, 88, 100.)

Staattisena representaationa valokuva ei kykene kieltämään epäuskoa – ainakaan erityisen hyvin. David Campanyn mukaan sen taustalla aina kummittelee liike, ja se on aina vieraantunut omasta kiinnittyneisyydestään (2008, 139). Vastaavasti valokuvallinen silmukka etäännyttää katsojan itsestään omalla olemuksellaan: jos, tai kun, katsoja havaitsee liikkuvan kuvan olevan silmukka, *'suspension of disbelief'* heikkenee kierros kierrokselta – mikäli sitä on koskaan ehtinyt muodostuakaan.

³⁹ Toisen mediumin sisällä näyttäytyvä silmukka ei tavallisesti toistune sen näkijälle niin hallitsevana tai pitkäaikaisena elementtinä, että sen illusorinen lineaarisuus kyseenalaistuisi tai edes ehtisi kyseenalaistua. Animaatioelokuvassa tällainen silmukka voisi olla esimerkiksi juokseva hahmo, pelissä taas vaikkapa animoitu tekstuuri. Kummassakin tapauksessa todennäköisesti sekä kerronnallisuus että muut (audio)visuaaliset ärsykkeet vievät katsojan tai pelaajan huomion silmukan silmukallisuudesta.

⁴⁰ Ks. esim. Company 2008, s. 137–139.

Valokuvallisessa silmukassa toteutuvat – tai on mahdollista toteutua – siis seuraavat illuusion lajit, joista vain ensimmäinen on välttämätön, muut kontekstisidonnaisia:

1. Liikkeen illuusio: liikkuvan kuvan käsitteen määrittelevä, peräkkäin esitettyjen kuvien muodostama illuusio liikkeestä, joka on sitä tehokkaampi, mitä korkeampi ruutunopeus.
2. Reproduktiivinen illuusio: illuusio epätodellisen tai valheellisen kohteen tai tapahtuman todellisuudesta tai todenmukaisuudesta. Silmukan kohdalla kyse lienee lähinnä siitä, onko toistettava jakso lavastettu – tai lähinnä lavastetun näköinen – vai ei, koska loputtomasti toistuvana silmukka ei ole koskaan voinut olla sellaisena todella olemassa.
3. Tilallinen illuusio: kaksiulotteisessa kuvassa muodostuva illuusio kohteen kolmiulotteisuudesta – kyse *ei* kuitenkaan binokulaarisuudesta syntyvästä tilavaikutelmasta.
4. Jatkuvuuden illuusio: illuusio silmukan saumattomuudesta – siis silmukka on vailla jaksoja erottavia ”töksähdyksiä”.
5. Lineaarisuuden illuusio: silmukka näyttäytyy ei-silmukallisena, siis tapahtumaltaan jatkuvasti ajassa etenevänä.
6. Projektiivinen illuusio: katsoja uskoo – tai uskottelee itselleen, koska *haluaa* uskoa – että representaatio tapahtuu nyt-hetkessä, katsojan silmien edessä; kuin preesens-versio reproduktiivisesta illuusiosta.

Illuusion lajeista kaksi, reproduktiivinen illuusio ja tilallinen illuusio, periytyy valokuvasta asti; toisin sanoen ei ole välttämätöntä näiden illusioiden toteutumisen kannalta, onko kuva liikkuvaa vai ei. Toisaalta reproduktiivisen illuusion tarkoituksenmukainen toteuttaminen on tavallisesti haastavampaa liikkuvassa kuvassa kuin valokuvassa jo materiaalin (ruutujen) määrän vuoksi, kun taas tilallinen illuusio voi vahvistua liikkuvassa kuvassa näkyvän kohteen sijainnin muutosten myötä. Muut neljä illuusion lajia ovat erityisiä ajassa etenevälle esitykselle, ja näistä taas kaksi, jatkuvuuden ja lineaarisuuden illuusioidet, nimenomaan silmukalle ominaisia – vaikkei toki suinkaan välttämättömiä tai aina edes mahdollisia.

Valokuvallisella silmukalla voi olla kyky myös toisenlaiseen, useimmista mainituista illuusion lajeista riippumattomaan, nimenomaan silmukallisuuteen perustuvaan katsojan huomion vangitsemiseen. Jos edellä esittämäni illuusion lajit tähtäävät siihen, että valokuvallisen silmukan synnyttämä kokemus vastaa mahdollisimman paljon kokemusta todellisuudesta.

ta (siis ilman mediumia), voi Michael Naimarkin (2003) ”aistipoikkeamia” kutsua eräänlaisiksi anti-illuusioiksi. Aistipoikkeamat (engl. *sensory anomalies*) ovat epätäydellisyyksiä mediakokemuksessa, ja ne ovat täysin kontekstiriippuvaisia. Epätäydellisyydellä Naimark tarkoittaa eroavaisuutta ei-medioituneesta ensikäden kokemuksesta – näin ollen välittömässä reaali maailman kokemuksessa ei aistipoikkeamia ole olemassa. (Emt., 109.) Elokuvasa tällaisiksi poikkeamiksi ovat luettavissa esimerkiksi leikkaukset ja digitaaliset erikoistehosteet. Valokuvallisen silmukan ominaisimmat poikkeamat taas ovat sauma ja loputon toisto (joskin ensin mainitun näkyvyyttä voi pyrkiä välttämään): sauma on kummallinen katkos liikkeen ja ajan jatkumossa, loputon toisto taas liikkeen ja ajan jatkumona kummallinen.

Kuitenkin, kuten Naimark huomauttaa, monet poikkeamat ovat tarkoituksellisia; itse asiassa hyväksymme ne, ja saatamme jopa nauttia niistä (2003, 109). Valokuvallisessa silmukassa toisto on tietysti sekä tarkoituksellista että välttämätöntä, ja taiten tehty silmukka voi olla mielenkiintoisesti, lyhyellä kierroksella jopa hypnoottisesti aikaa taivuttavana *attraktiona* hyvinkin vetoava. Tällaisessa attraktiossa olennaisinta ei ole se, *mitä* valokuvallinen silmukka näyttää, vaan *miten*: esityksen muoto tai sen käyttämä tekniikka on sen viehättävin ominaisuus. Samoin havaittavan, saumallisuudesta johtuvan katkoksen läsnäolo voidaan kuitata olankohautuksella, todeten sen *kuuluvan* valokuvalliseen silmukkaan. On kuitenkin kyseenalaista, voiko tällaista katkosta pitää todella nautittavana; todennäköisesti vaikuttavimmat ja attraktiivisimmat valokuvalliset silmukat ovat saumattomia, joskin tämän varmistaminen vaatisi tietysti oman tutkimuksensa.

2.6 Valokuvallisen silmukan medium

Walter Benjaminin mukaan valokuvaus jäljittelee luontoa tavalla, johon ihmissilmä ei kykene: se avaa pääsyn uudelle todellisuuden alueelle, ”optiseen tiedostamattomaan”, jossa tila ja aika jäsentyvät uudelleen. Valokuva ylittää havainnon rajat pysäyttämällä liikkeen ja paljastamalla näkymästä uusia yksityiskohtia. (Benjamin 1999, 510–512; Elo 2008, 227.) Valokuvallinen silmukka taas jäljittelee valokuvaa, mutta siirtyy tila-aika-rakenteeltaan sekä lähemmäksi optista tiedostamatonta että kauemmas siitä, kohti tiedostettua. Valokuvallinen silmukka ylittää havainnon rajat loputtomalla toistollaan, mutta samalla lainaa elokuvalta liikkeen illusion, joka taas saa silmukan muistuttamaan hieman enemmän välitöntä havaintokokemustamme.

Valokuvallisen silmukan toiston rakenne antaa valokuvan tavoin katsojalle runsaasti – teoriassa loputtomasti – aikaa tarkastella kuvan yksityiskohtia. Charles Musser tekee vastaavanlaisen huomion vuosien 1896–97 Vitascope-elokuvanäytöksistä. Ne koostuivat usein parinkymmenen sekunnin mittaisista lyhytelokuvista, joita silmukoitiin esityksen pidentämiseksi: ”tämä ei vain denarratisoinut yksittäisiä elokuvia: näin ylläpidetyt esitykset myös kannustivat katsojia pohtimaan ja tutkimaan kuvaa”. Musser vertaa tätä katsomisen tapaa maalausten katsomiseen, ja Vitascope-näytöksissä projisoitu kuva olikin usein kehystetty näyttävästi. (Musser 2006, 162.)

Jos valokuvallinen silmukka asettuu valokuvan ja elokuvan välitilaan niin teknisessä kuin ilmaisullisessakin mielessä, on luonnollista, että sitä myös tämän tilan reunaehtoihin – siis valokuvaan ja elokuvaan – verrataan. Näin olen tässäkin tutkielmassa jo useamman kerran ehtinyt tehdä. Mielestäni olisi kuitenkin sangen ikävää ja marginaalimuotoa kohtaan suorastaan epäreilua, jos valokuvallinen silmukka paikantuisi vain kahden perinteikkään ja edelleen vahvan mediumin määrittämänä, niistä risteytettynä kummajaisena, jolla on heikko oma identiteetti, jos ollenkaan. On siis syytä identifioida valokuvallinen silmukka ja löytää sen oma paikka mediakentällä. Millainen valokuvallisen silmukan identiteetti sitten olisi? Mikä olisi valokuvallisen silmukan *medium*?

Vaikka tässä tapauksessa identiteetti-käsitteen käyttö ja valokuvallisen silmukan ”oman” paikan etsiminen viittaavatkin vahvasti formalistiseen tulkintaan, en toki kiistä sitä, että valokuvallinen silmukka näyttäytyy olennaisesti ja ennen kaikkea osana laajempaa mediakokonaisuutta: se on syntynyt medioituneessa kulttuurissa ja se elää limittyneenä muuhun mediaan, jolloin sen niin kutsuttu olemus on yhtä ja samaa sen kontekstin kanssa.⁴¹ Kuitenkin, Harri Laakson valokuvan olemukseen (tai sen puutteeseen, ks. luku 2.1) liittyvää toteamusta seuraten, valokuvallinen silmukka ehdottomasti *on*, ja jos se on olemassa ja käsittemäärittelyn myötä jostain muusta erotettavissa, on sillä myös oltava *jotain* omaa.

⁴¹ Jussi Parikka kirjoittaa, mm. Thomas Elsaesserin elokuvahistoriallisen tutkimuksen, sekä Foucault’n, Gilles Deleuzen ja Félix Guattarin ajatusten viitoittamana, genealogisesta, rihmastollisesta media-arkeologiasta, puumallisen ja lineaarisen sijaan: ”historia/aika ei virtaa tasaisesti eteenpäin, vaan on jatkuvasti altis muutoksille, koska itse asiassa ei ole olemassa yhtä Historiaa vaan erilaisia tapahtumien sarjoja, poikkeamia ja ristiriitaisuuksia, jotka ajoittain saattavat löytää jatkuvuuden ja konsistenssin”. Tällaisen näkemyksen mukaan mediakonvergenssikaan ei ole yksiselitteistä tai uutta niin kutsutulle uudelle medialle, vaan mediumit ovat olleet läheisessä suhteessa toisiinsa syntymästään lähtien, ja eriytyneet vasta erilaisten käytäntöjen myötä. Parikka 2008, s. 150–152.

Valokuvallisen silmukan käsitteellinen hahmottelu edeltävissä alaluvuissa ajallisuuden, kerronnallisuuden ja illusorisuuden mukaan tapahtui pitkälti juuri valokuvan ja elokuvan kautta, niiden inspiroimina ja niihin verraten. Näitä kytköksiä ei ole syytä unohtaa, mutta valokuvallisen silmukan osa nimenomaan mediumina, siis *välittäjänä*, on jäänyt vielä varsin vähälle huomiolle.

Tarmo Malmberg erottaa mediafilosofista diskurssia avaavassa artikkelissaan kolme perustaltaan erilaista tapaa puhua mediasta: hermeneuttisen, fysiologisen ja instrumentaalisen. Hermeneuttisessa käsityksessä medium on keino ”muodostaa ja välittää erilaisia symboli-ilmauksia” – semioottisin termein siis merkkejä ja niiden merkityksiä – ja esimerkkinä voi mainita vaikkapa minkä tahansa joukkoviestimen. Fysiologisessa käsityksessä, jota Malmbergin mukaan voi kutsua myös antropologiseksi, mediuumeja ovat ”kaikenlaiset aistien ja hermoston jatkeet, jotka välittävät ihmisen ja ympäristön suhdetta”; McLuhanlaisittain medium ei siis toimi (vain) merkityssisällön välittäjänä, vaan teknisenä aistiemme ja kykyjemme objektiivituna, ulkoistettuna täydentäjänä. Käsityksistä laajin on instrumentaalinen: mediumina ”tulee pitää mitä tahansa asiaa, joka voi toimia välikappaleena”. Instrumentaalinen käsitys on kuvallisen kulttuurin kontekstissa kuitenkin hankala erottaa fysiologisesta, eikä näin valokuvallisen silmukan tulkitseminen instrumentaalisuuden kautta ole mielekästä, ainakaan siten, miten Malmberg sen ymmärtää. Malmberg liittää instrumentaalisen käsityksen erityisesti sosiologiaan järjestelmäteoreetikoiden kautta ja filosofiaan pragmatistien kautta, todeten sen paikan itse mediatutkimuksen kentällä olevan epätasemmaksi. (Malmberg 2008, 30–31.)

Malmbergin hermeneuttista käsitystä seuraten, valokuvallinen silmukka muistuttaa monilta osin valokuvaa, kun sen mediaalisuudella tarkoitetaan merkityssisältöjen välittämistä. Kerronnallisuutta käsittelevän luvun (2.4) lopussa totesin valokuvallisen silmukan kertovan valokuvan tapaan näyttämällä: valokuvallinen silmukka näyttää jotain (kertoo jostain), joka on ollut, siis valokuvallisuuden toisen ehdon mukaisesti se on olemassa olevan tai olleen kohteen välillinen representaatio (ks. luku 2.1). Kuitenkin, vaikka valokuvallinen silmukka välittää samankaltaisia asioita kuin valokuva, se välittää ne eri tavalla: valokuvallinen silmukka ei ole pysähtynyt, vaan se on jatkuvassa, mutta silti hyvin rajallisessa ja ennakoitavassa muutoksen tilassa. Valokuvan tapaan sen paikka on staattinen ja aika loputtomasti itseensä kiertyvä, mutta siinä missä valokuvan ”kierros” on yksi ruutu, valokuvallisessa silmukassa ruutuja on useita, mikä mahdollistaa liikkeen ja muutoksen.

Kokemuksellisesti tarkasteltuna, valokuvallisen silmukan syklinen rakenne muuttaa sen näyttämän sisällön, tapahtuman, merkitystä. Kun jakso toistuu, se näyttäytyy joka kerta

erilaisena – sisältö on tietysti sama, mutta katsojalle välittyvä merkitys eri – joskin toistokertojen kertyessä on oletettavaa, että merkitysero kaventuu kaventumistaan. Suurin ero muodostuu siitä, että jakso ylipäättään toistuu: tulkinta on hyvin erilainen silloin, kun jakso on ainutkertainen – kuin luonteva osa lineaarisena kokemaamme aikajatkumoa, jota vasten syklinen rakenne taas tuntuu aiheuttavan merkillistä kitkaa. Se, miten valokuvallisen silmukan merkityksenvälitys silmukallisuuden myötä tarkalleen ottaen muuttuu, on riippuvainen kontekstista, siis muun muassa katseluympäristöstä, tekniikasta ja kuva-aiheesta – eikä suinkaan vähiten katsojasta itsestään. Elokuvaohjaaja Wim Wendersiä lainaten, ”kun ihmiset luulevat nähneensä jostain riittävästi, mutta seuraakin lisää ilman kuvan vaihtumista, he reagoivat mielenkiinnosta vihaisella tavalla” (1991, 4).⁴²

Valokuvallinen silmukka välittää aina jotain sisältöä, mutta vaikka sisällön olemassaolo onkin valokuvalliselle silmukalle elintärkeää, mediumin kannalta se, mistä sisältö koostuu, ei ole (vielä) relevanttia. Malmbergin esittämä fysiologinen käsitys korostaa (Marshall McLuhanin jalanjäljissä kulkien) mediumin – ja nimenomaan *mediumin* sisällöstä riippumattomana oliona – suhdetta ihmiseen: kuinka se meihin vaikuttaa, meitä täydentää tai jopa rampauttaa. Valokuvallinen silmukka antaa meille kyvyn nähdä jokin ajan virrasta irrotettu jakso syklistenä. Voimme muodostaa tästä todellisuuden palasesta uudenlaisen, alkuperäisestä kontekstista poikkeavan mielikuvan ja löytää siitä uusia merkityksiä; aikaa tähän valokuvallinen silmukka tarjoaa loputtomasti. Meillä on mahdollisuus nähdä tapahtuma yhä uudelleen ja uudelleen, valokuvasta poiketen liikkuvana, mutta samalla havaintomme rajoittuu tähän kyseiseen jaksoon. Vaikka voimme tehdä näkemämme perusteella tiettyjä olettamuksia, emme näe suljetun syklin yli – emme näe sitä, mitä todella tapahtui ennen silmukan näyttämää tapahtumaa, emmekä sitä, mitä tapahtui sen jälkeen.

Jotta ruumiinsa rajoittama ihminen voi kokea mediumin aisteillaan, on mediumilla oltava ihmisen tapaan fyysinen olomuoto, välikappale – liikkuvan kuvan tapauksessa sellaisen toistoon kykenevä laite. Valokuvallinen silmukka ei kuitenkaan ole mikään yksittäinen laite, eikä se myöskään ole sidottavissa tai sisällytettävissä mihinkään yhteen tiettyyn laitteeseen tai

⁴² Valokuvallisen silmukan tapauksessa katsojien vihareaktioita tuskin on odotettavissa – varsinkin jos yleisö tietää, mitä odottaa, eikä ole elokuvateatteritapahtuman tapaan ”sidottu” paikalleen – mutta muuten mielenkiinnollisia suhtautumisia olisi varmasti kirjattavissa, jos aiheesta vastaanottotutkimus tehtäisi.

välineeseen.⁴³ Valokuvallinen silmukka on enemmänkin idea, konsepti, jonka olemassaolo – merkkisarjoiksi redusoitavan datan tapaisesti – ei riipu sen materiaalisesta ulottuvuudesta, mutta joka kuitenkin vaatii fyysisen olomuodon, siis koneen ja pinnan, tullakseen meille näkyväksi.

Myös Rodowick hyväksyy (Noël Carrollin mukaisen) mediumin materiaalsen antiessentiaalisuuden, mutta pitää sitä vain ensimmäisenä askeleena kokonaisuuden kannalta:

Medium [...] ei ole sen enempää eikä vähempää kuin joukko mahdollisuuksia, joista luova toiminta voi avautua. Nämä mahdollisuudet, niin sanotut mediumin voimavarat, ehdollistuvat useiden materiaalsien, instrumentaalisten ja/tai muodollisten elementtien [...] toimesta. Lisäksi nämä elementit voivat muuttua, itsenäisesti tai yhdessä toistensa kanssa, siten että medium voidaan määritellä ilman olettamista, että mikään yhtenäinen identiteetti tai olemus yhdistää näitä elementtejä kokonaisuudeksi [...]. Tässä luovan median määritelmässä konseptit edeltävät materiaaleja, mutta vain siinä mielessä, että konseptit ovat niiden mahdollisuuksien, joita nämä materiaalit kykenevät ilmaisemaan, inspiroimia. (Rodowick 2007, 85.)

Tämän ajatuksen mukaisesti myös valokuvallinen silmukka on mediumina lähtökohtaisesti *konseptuaalinen*, ja sen konkreettiset ilmenemismuodot on paikannettavissa objektiivisesti media-arkeologian ja subjektiivisesti mediasuunnittelun kautta. Näin ollen valokuvallisen silmukan mediumin muotoutumisen kannalta ei ole myöskään olennaista, onko sen teknisen perustan taustalla digitaalinen vai analoginen prosessi.⁴⁴

Jos valokuvallisen silmukan medium on käsitteellinen, käytännön sovelluksia voisi kutsua monikollisesti valokuvallisen silmukan *mediaksi*. Rodowick, edelleen Cavellin elokuvateoriaa seuraten, tosin tulkitsee jo mediumin monikkona:

Medium on aina monikko, ei yksikkö. Sitä ei pitäisi yksinkertaisesti identifioida sisällöin tai materiaalein, ja sen luovat ilmentymät muuttuvat ja vaihtelevat ajan kuluessa. Tällainen ajattelu ei kuitenkaan tarkoita, että mediumille voisi määritellä millaista identiteettiä tahansa. Eivätkä myöskään ole mediumin sisältö tai välineellisyydet täysin vailla merkitystä. [...] Se on sekä *tekniikkaa* että

⁴³ Kuten silmukan historia ja media-arkeologiset tutkimukset osoittavat, on kuitenkin olemassa laitteita, jotka soveltuvat lähtökohtaisesti erityisen hyvin – tai on jopa alun perin suunniteltu – toistamaan nimenomaan silmukkamuotoista materiaalia (harvemmin tosin valokuvallista sellaista). Ks. luku 2.7.

⁴⁴ Tällaisen näkemyksen puolesta argumentoivat myös esimerkiksi Mika Elo (2005, s. 50–52) ja Tom Gunning (2004), joiden mukaan valokuvan indeksisyys ei riipu sen syntytavasta.

teknologiaa, [jotain] missä tyyli ja *technē* ovat monimutkaisessa ja joskus ristiriitaisessakin vuorovaikutuksessa. (Rodowick 2007, 84.)

Näissä näkyvissä ja kosketeltavissa sovelluksissa käytössä oleva tekniikka – niin instrumentaalinen kuin ilmaisullinen – on kaikkea muuta kuin merkityksetön. Rodowick kritisoi Carrollin logiikkaan pohjautuvaa liikkuvan kuvan määritelmää⁴⁵, joka on hänen mielestään liian laava, eikä ota riittävästi huomioon mediumin esteettisiä ominaisuuksia: ”taiteilijoille on tärkeää, minkä materiaalin kanssa he työskentelevät, ja myös katsojat tekevät vahvoja intuitiivisia esteettisiä päätelmiä filmin, videon ja digitaalisten esitysten välillä” (Rodowick 2007, 40).

2.7 Valokuvallinen silmukka ennen ja jälkeen elokuvan

Edeltävien ja seuraavien esimerkkien valossa voisi todeta valokuvallisen silmukan jakautuvan löyhästi esi- ja jälkielokuvallisiin muotoihin. 1800-luvulla silmukkamuotoiset optiset lelut ja esitykset toimivat teknisten rajoitustensa puitteissa ennen varsinaista lineaarista, kerronnallista elokuvaa, joka attraktiona ja toisaalta myös uudenaikaisena taiteenlajina astui suurilta osin silmukan reviirille ja tuuppasi silmukan tältä reviiriltä pois. Vastaavasti hitaiden tietoverkko-yhteyksien aikana silmukkamuotoisia videoita käytettiin konteksteissa, joissa pian teknisen kehityksen – siis nopeampien tietokoneiden ja verkkoyhteyksien – myötä saatettiin käyttää pidempää, useimmiten suoratoistettavaa lineaarista videota. Kuten vuosisata aiemmin, tälläkin kertaa silmukka siirtyi kulttuurisesta konventiosta toiseen, minkä seurauksena on syntynyt myös aivan uudenaikaisia (verkko)alakulttuureita ja valokuvallisen representaation muotoja.

Silmukkamuotoinen liikkuva kuva konkretisoitui ennen Lumièrejen kinematografia ja sen määrittämää lineaarista elokuvaa useampaan otteeseen, mutta ennen näitäkin innovaatioita ”elävä valokuva” oli läsnä diskursiivisella tasolla. Ratkaisuja valokuvallisten kuvasarjojen liikkeeseen saattamiseen etsittiin jo 1850–60-luvuilla. Louis-Arthur Ducos du Hauron oli valokuvallisen liikkuvan kuvan varhainen visionääri, joka paitsi ideoi erilaisia kameroita ja projektoreita, myös oivalsi monia elävän kuvan mahdollisuuksia jo 1860-luvulla. Näihin mahdollisuuksiin lukeutui ajan vääristäminen ja ihmissilmän havaintokyvyn ylittäminen

⁴⁵ Ks. Carroll 1996, s. 63–72 ja Rodowick 2007, s. 38–39.

hidastuksin, nopeutuksin ja kääntämällä kuvan toistosuunnan. Ducos du Hauron ei ollut visioidensa kanssa yksin – vaikkakin ehkä pisimmällä – mutta hänen suunnitelmiensa tapaan monet ideat jäivät lähinnä idea-asteelle, konkretisoituneidenkin laitteiden epäonnistuessa viimeistään markkinoilla. (Huhtamo 1996, 94–96.)

Sen sijaan ensimmäisenä toteutuneena elokuvanäytöksenä voitaneen nykytiedon valossa pitää Henry Renno Heylin *fasmatroopilla* pitämää esitystä Philadelphian musiikkiakatemian salissa 5.2.1870. Fasmatrooppi oli eräänlainen zoetroopin innoittamana kehitetty ja parannettu taikalyhty, jonka liikkeen illuusio syntyi yksi kerrallaan kuvatuista liikkeen vaiheista: koska nopeaa sarjavalokuvausta ei ollut vielä keksitty, liikkeen illuusiota tavoiteltiin kuvaamalla peräkkäisiä poseerauksia. Sykliseen rakenteeseen perustuen fasmatrooppi oli todennäköisesti myös ensimmäinen valokuvallisia silmukoita toistanut laite. (Emt., 96–97.)

Vasta lähes kymmenen vuotta Heylin näytöksen jälkeen San Franciscossa työskennellyt Eadweard Muybridge onnistui taltioimaan todellisen liikkeen – ensimmäisenä ja tunnetuimpana kokeenaan hevosen laukan – vaiheet totuttua nopeammalla valokuvaemulsiolla ja kehittämillään sähkötoimisilla sulkimilla. Muybridge ei kuitenkaan ollut erityisen kiinnostunut liikkeen jälleenanimoinnista, toisin kuin Pariisissa liikkeen taltioimisen parissa kamppailleet Étienne-Jules Marey ja hänen assistenttinsa Georges Demeny, jotka ymmärsivät zoetroopin tarjoamat mahdollisuudet tutkimuskäytössä. Muybridge kyllä rakensi projektorin, zoopraksiskoopin (1880), liikesarjojen esittämiseen, mutta sillä esitetyt kuvat olivat valokuvien pohjalta tehtyjä piirroksia. Sen sijaan Marey kehitti oman, valokuvasarjojen esittämiseen kykenevän, vuonna 1892 valmistuneen kronofotografisen projektorinsa. Projektori ei ollut täysin ongelmaton, sillä sen käyttämä filmi ei ollut rei’itettyä, mistä johtuneiden ruutujen väliin vaihtelevuuden vuoksi kuva toistui epätasaisesti. (Emt., 98–105.)

Myös Mareyn varjosta esiin ponkaissut Demeny kehitti oman toistolaitteensa, fonoskoopin (1891), joka Mareyn projektorista poiketen ei käyttänyt filmiä, vaan perinteisempää, Muybridgen zoopraksiskoopistakin tuttua ympyrämallista kuvakiekkoa. Kammesta kierrettävä laite oli yksinkertainen, mutta monipuolinen, ja siinä missä Mareyn ja Muybridgen näkökulma liikkuvaan kuvaan oli tieteellinen ja vailla merkittäviä kaupallisia intressejä, Demeny oivalsi elävän valokuvan attraktiivisuuden erityisesti koti- ja viihdekäytössä. Erkki Huhtamo kirjoittaa fonoskoopin kuva-aiheista:

Fonoskooppia varten kuvaamissaan elävissä kuvissa [...] nähdään ihmisiä arkisissa pikku puuhissaan, tupakoimassa, kinastelemassa tai kampaamassa tukkaansa; niiden joukossa on realistisia kaupunkinäkymiä, vieläpä ranskalaisen cancanin tanssijattaria. Mukana on myös Mareyn ja De-

menyn aiemmista teoksista tuttuja aiheita, hyppiviä ihmisiä ja ratsastajia, mutta ne on kuvattu ilman laboratorio-olosuhteiden vaikutelmaa, taustanaan usein arjen maailman ”kulissit”. Lisäksi näitä teoksia ei ole tarkoitettu pysäytettäviksi ja ruutu ruudulta analysoitaviksi, vaan liikkumaan pelkästä liikkeen ilosta. (Huhtamo 1996, 110.)

1890-luvun puolen välin tienoilla Yhdysvalloissa patentoidut ja kaupallistetut elokuvakoneet, Edisonin laboratoriossa kehitetty kinetoskooppi ja Herman Caslerin sekä William Kennedy Laurie Dicksonin mutoskooppi, tarjosivat kummatkin yksityisen katselukokemuksen valokuvalliseen silmukkaan: katsoja tarkasteli kuvaa koteloidun laitteen päällä olevan tirkistyslukun läpi. Kotelon sisälle kätkeytyn tekniikan osalta laitteet olivat kuitenkin varsin erilaisia: edistyneempi, mutta huomattavasti kalliimpi ja rikkoontumisherkeempi kinetoskooppi käytti puolien ympäri pingotettua filmiä ja sen ajamiseen sähkömoottoria, kun taas mutoskooppi perustui plärin kaltaiseen paperiliuskakuvarullaan, jonka pyörittämisestä vastasi katsoja itse. Tekninen yksinkertaisuus oli lopulta mutoskoopin onni – pitkäikäisen laitteen suosio jatkui pitkälle 1900-luvun puolelle. (Huhtamo 1996, 9; Huhtamo 2000, 100–101.)

Huhtamon mukaan kinetoskoopin, mutoskoopin sekä monien muiden niitä edeltävien ja seuranneiden laitteiden silmukallisuus johtui paitsi teknisistä – niin kameran kuin toistolaitteen – rajoituksista, myös jo 1800-luvun loppuun mennessä kymmenien vuosien ”syklisesti kertautuvan elävän kuvan perinteestä” (Huhtamo 1996, 9); varhaisten valokuvallisten silmukoiden taustalla vaikutti lukuisia muita merkittäviä – ja silmukkamuotoisia – kuvallisen kulttuurin keksintöjä, joihin nähden ”elävä valokuva” oli luonnollinen kehitysaskel. Palaamatta turhan paljon ajassa taaksepäin, on lähimmät teknologiset kytkökset paikannettavissa optisiin liikeleluihin ja valokuvaan, kulttuurisesti varsinkin ensin mainittuun. Valokuvauksen osalta ratkaiseva askel kohti valokuvallista liikkuvaa kuvaa olivat Muybridgen ja Mareyn 1880-luvun vaihteen kronofotografiset kokeet, joissa ensimmäistä kertaa todellistui liikkeen valokuvallinen tallennus. Valokuvallinen silmukka muodostui, kun sarjavalokuvaus yhdistettiin syklisyyteen perustuviin liikeleluihin: mahdollisen alustan tarjosivat jo vuonna 1832 keksitty fenakistiskooppi, sekä siitä edelleen kehitetyt rumpumainen zoetrooppi ja peilejä kirkkaan kuvan saavuttamiseksi hyödyntävä praksinoskooppi – Marey käytti ainakin kahta ensin mainittua (emt., 104).

Yhteistä näille optisille, ”filosofisiksikin” kutsutuille leluille, kaupallisiksi tarkoitetuille valokuvallisille silmukoille ja myös varhaiselle lineaariselle elokuvalle oli attraktiivinen

luonne: vetovoimaisuus syntyi liikkeen illuusiosta ja sen mahdollistaneesta kekseliäästä teknologiasta.⁴⁶ Attraktionäkökulmasta esielokuvallisia optisia leluja tarkastelleiden Nicolas Dulacin ja André Gaudreaultin mukaan fenakistiskoopin ja zoetroopin kaltaisten laitteiden attraktiivisuus perustui pyörimisliikkeeseen, toistoon ja lyhytaikaisuuteen (2006, 228). Dulac ja Gaudreault kuvailevat optisten lelujen ajallista rakennetta mekaaniseksi, ja kuvissa esiintyviä hahmoja konemaisiksi: ”väsymättömiksi ja muuttumattomiksi” (emt., 228, 232). He liittävät tähän samaan attraktioiden joukkoon myös Edisonin kinetoskoopin, jonka tyypillisiin kuva-aiheisiin lukeutuivat lavasteiden edessä toimivat henkilöt, kuten urheilijat ja kehonrakentajat. Hahmojen esittämä toiminta oli yksinkertaista, vailla kerronnallista rakennetta. Tilanteiden lavastaminen myös helpotti jatkuvuutta häiritsevän saumallisuuden minimoimista, vaikka tämä tuskin oli tarkoituksellista – kinetoskooppifilmejä ei alun perin suunniteltu silmukallisesti toistettaviksi (toisin kuin esimerkiksi zoetroopissa tai Vitascope-näytöksissä, ks. luku 2.6 ja Musser 2006). (Dulac & Gaudreault 2006, 240–241.)

Jonathan Crary niin ikään korostaa 1800-luvun silmukallisten optisten lelujen muodollista attraktiivisuutta, sisällön kustannuksella: ”lumoavuudella ei ollut juuri tekemistä hahmon tai aiheen kanssa, vaan enemmän liikkeen illuusion kanssa, sen sykkimisen, laajentumisen ja supistumisen kanssa loputtomissa, vaihtelevasti hitaammassa tai nopeammassa, liikesilmukoissa”. Kyse oli ”ensisijaisesti kinematiikasta ja vasta toissijaisesti semantiikasta”. (Crary 1999, 271.)

Enemmän tai myöhemmin monien 1800-luvun attraktioiden kohtalo oli kuitenkin tyly. Craryn esittämän tulkinnan mukaan optiset lelut katosivat lopulta, koska ne eivät enää vastanneet ajanmukaisiin tarpeisiin. Hänen mainitsemiensa fenakistiskoopin ja stereoskoopin tapauksessa eräs syy oli, että laitteet eivät olleet riittävän ”fantasmagorisia” – tekniikka ja toimintaperiaate olivat liian näkyviä, jotta illuusion voima olisi kestänyt aikaa. (Crary 1990, 132–133.) Vastaavasti 1900-luvulla elokuvaan pysyvästi hiipinyt tarinankerronta alkoi syrjäyttää kerronnallisilta ominaisuuksiltaan heikompia – tai vähemmän sofistikoituneita – attraktion muotoja; tämä kurkottautuminen kohti näytelmäteatteria oli olennainen prosessi elokuvan elinvoiman säilymisen kannalta. Huonosti tarinankerrontaan soveltuva silmukka jäi lineaarisen ja narratisoidun elokuvan paineessa marginaalimuodoksi, lähinnä pienimuotoiseen

⁴⁶ Attraktion (ja attraktioelokuvan) käsitteen varhaisen elävän kuvan yhteydessä on lanseerannut Tom Gunning alun perin vuonna 1986 julkaistussa artikkelissaan *The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*. Ks. Gunning 2006.

viihdekäyttöön – tai kuten Lev Manovich asian ilmaisee, elokuva ”karkotti” silmukan opetus-elokuvan, pornografisen tirkistelyesityksen ja piirretyn animaation edustaman ”matalan taiteen” piiriin (Manovich 2001, 315).

Silmukkamuotoiset attraktiot kokivat siis verrattain äkillisen marginalisoitumisen, mutta tämä ei suinkaan tarkoittanut valokuvallisen silmukan mediumin katoamista. 1900-luvun lopulla ja 2000-luvulla valokuvallinen silmukka on saanut lukuisia uusia ilmenemis- muotoja erityisesti digitalisoituneen kuvakulttuurin ja mediataiteen myötä. Kuten johdannossa esiin nostamani Harry Potter -elokuvat osoittavat, jopa hieman perinteisemmässä populaari- kulttuurissa, Hollywood-formaattielokuvassa, on esiintynyt suorastaan erinomaisia esimerkkejä valokuvallisista silmukoista. Vaikka valokuvalliset silmukat – tai silmukkamuotoiset esitykset ylipäätään – eivät enää sellaisenaan riittäisinä attraktioina juuri näyttäydykään, on niitä kuitenkin paikannettavissa monisyisen, verkottuneen mediakulttuurin virtausten joukos- ta.

Näyttäisi siltä, että internetistä on tullut silmukkamuotoisten representaatioiden temmellyskenttä. Siinä missä WWW:n popularisoitumisen alkuvuosina lineaarinen liikkuva kuva korvattiin usein silmukalla hitaiden verkkoyhteysnopeuksien vuoksi – siis samankaltaisesti käytettävissä olevan tekniikan rajoittamana kuin varhaisissa Vitascope-näytöksissä – on silmukasta sittemmin muodostunut oma, lähinnä olemassa olevan materiaalin kierrätykseen perustuva alakulttuurinsa.⁴⁷ ”Giffistä” – viitaten siis useimpien verkossa esiintyvien silmuk- ka-animaatioiden GIF-tiedostoformaattiin – on tullut synonyymi yleensä kierrokseltaan melko lyhyelle, humoristiselle ja massoittain kulutettavalle silmukalle. Ne ovat osa tämän päivän lyhytaikaisten verkkoattraktioiden joukkoa, johon voisi yhtäläillä lukea kuuluvan myös esimerkiksi hellyttävät kissavideot ja yksinkertaiset selainpohjaiset minipelit. GIF-animaatio voi sisältää monenlaista visuaalista materiaalia, kuten valokuvaa, liikkuvaa kuvaa, tekstiä ja piirrosanimaatiota, eikä ruutunopeuskaan ole vakio, vaan voi vaihdella myös yhden animaati- on sisällä.

GIF-animaation pitkäaikaiseen ja edelleen myös sofistikoituneempien muotojen myötä jatkuvaan suosioon on löydettävissä lukuisia syitä, joista ensin mainittakoon varma toimivuus ja yhteensopivuus – varsinkin suljetumpaan ja raskaampaan (ja ennusmerkkien

⁴⁷ Manovich mainitsee esimerkkeinä teknologian rajoittuneisuuden vuoksi käytetyistä silmukoista tietokonepelit ja pornografiset verkkosivustot, joista ensin mainituissa valokuvalliset (tai valokuvallisuutta simuloivat) silmukat ovat edelleen yleisessä käytössä esimerkiksi animoituina tekstuureina. Ks. Manovich 2001, s. 316–317.

mukaan hiljalleen käytöstä poistumassa olevaan) *Flash*-muotoon verrattuna: GIF on vanha ja yleinen formaatti, joten sitä on tukenut jo pitkään käytännössä kaikki verkkoselaimet. On myös olemassa runsaasti (ilmaisia) ohjelmia ja verkkosivuja, joiden avulla GIF-silmukoiden tekeminen on helppoa.⁴⁸ Vähemmän ilmiselvät edut liittyvät katsomisen käytänteisiin ja verrattain alkeellisen tekniikan attraktiivisuuteen: GIF ei vaadi eikä edes tue interaktiivisuutta, joten katsominen on valokuvien tapaan vaivatonta, ja toisaalta tietotekniikan mittapuulla antiikkimainen formaatti voi synnyttää nostalgista mielenkiintoa retro- ja vintage-esineiden tapaan.⁴⁹ On toki mahdollista, että tekniset rajoitteet lopulta koituvat GIF-formaatin kohtaloksi: useimmat GIF-muotoon tallentavat ohjelmat eivät kykene tallentamaan kuvaan enempää kuin 256 väriä kerrallaan, joten värikylläisten kuvien sävyt toistuvat epätasaisesti. Lisäksi pakkausalgoritmit eivät ole erityisen tehokkaita, joten tiedostokoot ovat verrattain suuria, ja äänen sekä interaktion ja muiden ohjelmallisten toimintojen käyttäminen ei ole mahdollista. Lähitulevaisuudessa on mahdollista, että nämä rajoitteet käytännön tasolla poistuvat HTML5-verkkosivustandardin yleistyessä ja sen tukemien kehkyksetömiön ja silmukoitavien videoiden korvatessa GIF-silmukat.

Monet valokuvalliset silmukat esiintyvät ”vain” osana laajempaa teosta, kuten Harry Potterissa tai Heylin yli 140 vuoden takaisessa fasmatrooppiesityksessä, tai ovat valmiista materiaalista kaapattuja ja silmukoituja hassuja pikkuattraktioita. Valokuvallisella silmukalla on kuitenkin olemassa myös verkkokuvakulttuurissa toisenlaisia, ”omilla jaloillaan seisovia”, itsetietoisia ja vakavasti itsensä ottavia ilmenemismuotoja. Eräs tällainen muoto on Jamie Beckin ja Kevin Burgin alkuvuodesta 2011 lanseeraama ja jopa tuotemerkitymiseen asti kaupallistama *cinemagraph*.⁵⁰ Cinemagraph – jonka voisi hivenen karkeasti ja kankeasti suomentaa *elovalokuvaksi* – on valokuvallisena silmukkana varsin itsetarkoituksellinen: se on usein suunniteltu valokuvalliseksi silmukaksi jo kuvausvaiheessa, eikä sen attraktiivisuus perustu ensisijaisesti huumoriin.

Toteutusteknisesti ominaista cinemagraphille on paitsi saumattomuuden tavoittelu, myös se, että vain osa kuva-alasta on liikkuvaa kuvaa. Esimerkiksi kuvassa poseeraavan

⁴⁸ Ks. esim. Imgflip: Animated GIF Generator: <<http://imgflip.com/gifgenerator>>, luettu 14.11.2012.

⁴⁹ Verkkolehti Slate kirjoitti ”GIF-renessanssista” lokakuussa 2010: <http://www.slate.com/articles/arts/culturebox/2010/10/christina_hendricks_on_an_endless_loop.html>, luettu 14.11.2012.

⁵⁰ Cinemagraphs™: <<http://cinemagraphs.com>>. Know Your Meme: Cinemagraphs: <<http://knowyourmeme.com/memes/cinemagraphs>>, luettu 14.11.2012.

mallin hiukset ja vaatteet saattavat heilua ilmapirran mukana, kaiken muun ollessa täysin staattisessa tilassa. Olemme tottuneet näkemään kuvia joko koko alaltaan liikkeessä tai pysähtyneenä, joten tällainen yhdistelmä näyttää helposti erikoiselta, mielenkiintoiseltakin, mutta toisaalta yhtä helposti myös hyvin epäluonnolliselta. Kuvissa esiintyvät henkilöt vaikuttavat usein mekaanisilta, kuin huvipuiston elämysjunan tai lelukaupan näyteikkunan motorisoidut, yksinkertaista liikettä toistavat robotit – Beckin ja Burgin cinemagraph-kuvissa elävätkin mallit muuntuvat nukkemaisiksi, elottomiksi. Kenties tästä johtuen koen ne kuvat, joissa ihminen ei ole läsnä, itse asiassa elävämpinä ja realistisempina kuin ne, joissa toimii mainitun kaltainen mekaanisella tarkkuudella samaa liikettä toistava ihmishahmo. Cinemagraphin reproduktiivinen illuusio ei siis ole kestävä, mutta attraktioarvo voi siitä huolimatta – kenties jopa osittain siitä johtuen – olla suuri. Menetelmä on myös omiaan korostamaan tekijöiden pyrkimystä identifioida cinemagraphit juuri eläviksi *valokuviksi*, valokuvien paikalle valokuvien kulttuurisiin konteksteihin.

Cinemagraph ei suinkaan ole tekniseltä toteutustavaltaan täysin uudenlainen valokuvallisen silmukan muoto – useimmat niistä perustuvat GIF-formaattiin ja osa-animoituja valokuvallisia silmukoita on nähty jo ainakin vuoden 2010 lokakuusta lähtien *If We Don't, Remember Me (IWDRM)* -kuvablogissa⁵¹, jossa on esillä saumattomasti silmukoituja lyhyitä otteita tunnetuista elokuvista. Beckin ja Burgin Cinemagraph on kuitenkin ammattimaisen laadukkaasti toteutetuilla, aihepiiriltään erityisesti muotiin painottuneilla kuvillaan onnistunut tehokkaimmin menetelmän popularisoinnissa, ja näin ollen myös innoittanut lukuisia muita tekijöitä niin ohjelmisto- kuin kuvasisältötuotannossa. Esimerkiksi mobiiliohjelma *Cinemagram* ja Nokian sittemmin omaan matkapuhelinkameraohjelmistoonsa integroima ominaisuus tekevät Cinemagraph-tyylisen valokuvallisen silmukan luomisesta puoliautomasoidun, muuten usein hankalanpuoleisen ja aikaa vievän prosessin sijaan.⁵²

Cinemagraphinkin ilmaisulliset juuret on johdettavissa mediataiteeseen, ja varsinkin – Kailan terminologiaa seuraten – valokuvausta muistuttavaan videoon. Kotimaisista taiteen-tekijöistä esimerkiksi Santeri Tuori on esittänyt osin aavemaisiksi kuvattuja ja editoituja, valokuvalliseksikin luonnehdittavia videoita henkilömuoto- ja metsämaisemavalokuvatut-

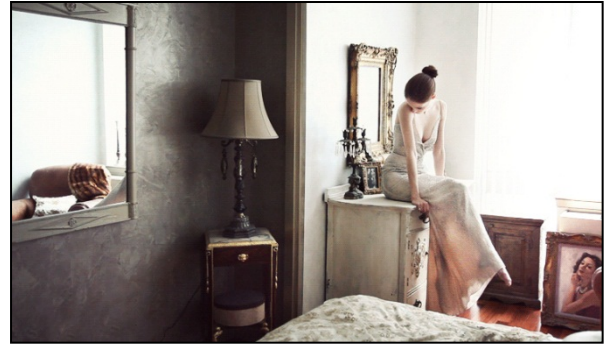
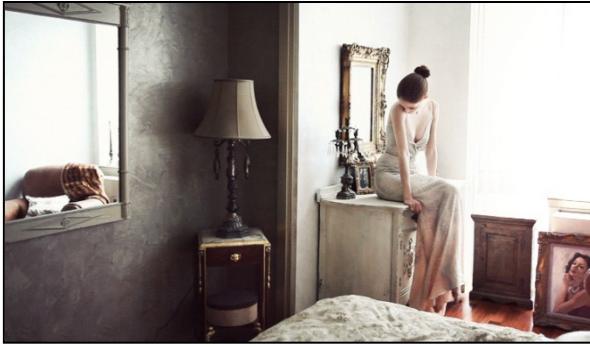
⁵¹ If We Don't, Remember Me: <<http://iwdrm.tumblr.com/>>, luettu 14.11.2012.

⁵² Cinemagram: <<http://cinemagr.am/>>, luettu 14.11.2012. Nokia Lenses: <<http://conversations.nokia.com/2012/11/05/creating-better-photos-with-nokia-lenses/>>, luettu 14.11.2012. Cinemagraphien “manuaaliseen” valmistukseen ohjeistetaan mm. Photojojo-sivustolla: <<http://content.photojojo.com/tutorials/how-to-make-cinemagraphs-photos-that-move/>>, luettu 14.11.2012.

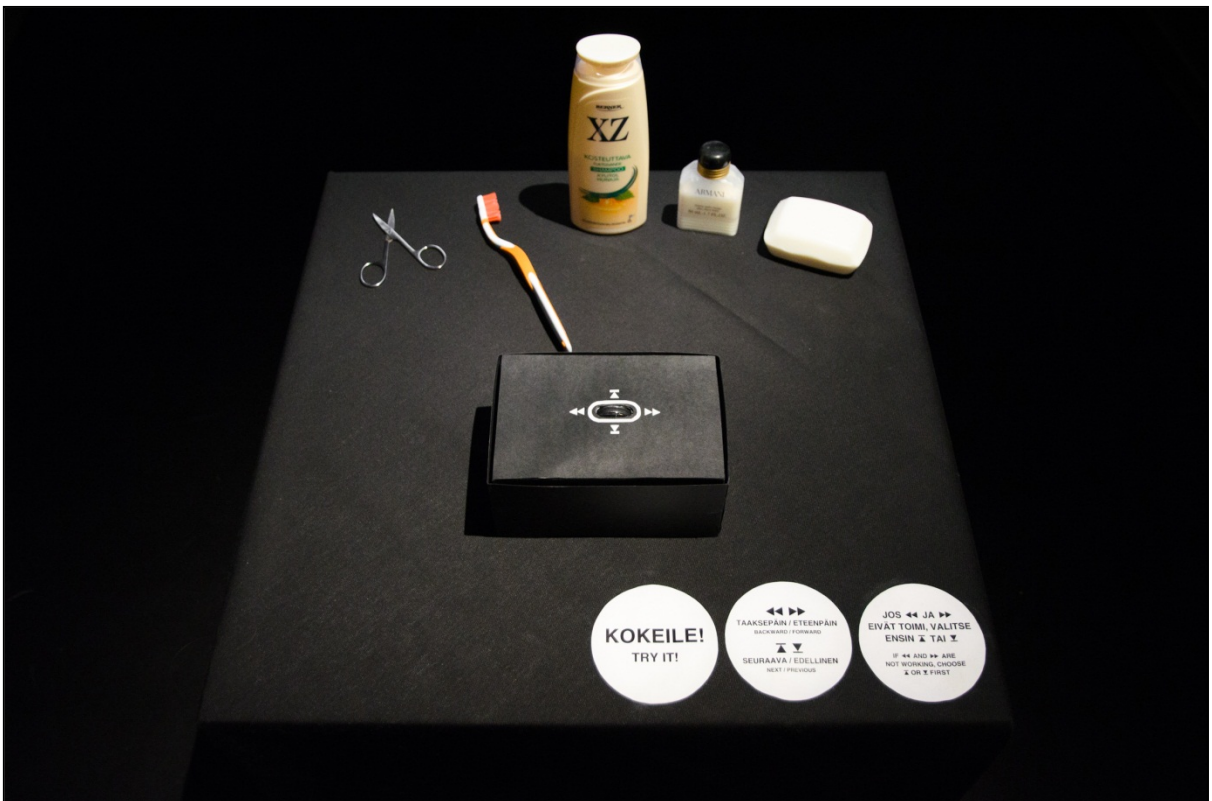
kielmien yhteydessä.⁵³ Myös Liisa Lounila on vuodesta 2001 alkaen toiminut liikkeen ja liikkumattomuuden rajamailla *time-slice*-videoillaan – menetelmä, jonka Tim MacMillan 1980-luvulla kehitti ja *The Matrix* -elokuva vuonna 1999 popularisoi (Campany 2008, 57, 59). Lounila on teoksissaan kuvannut yhden hetken useilla, yhtäaikaisesti laukaistuilla neulanreikäkameroilla ja yhdistänyt näin saadut kuvat kamera-ajoa muistuttavaksi videoksi ja edelleen musiikkiin yhdistettynä musiikkivideomaisiksi muutaman minuutin pituisiksi kokonaisuuksiksi.⁵⁴ Time-slicen yhteys valokuvalliseen silmukkaan – ja hidastettuun liikkuvaan kuvaan niin ikään – muodostuu suhteesta aikaan: kuvaustilanteen hetki venyttäytyy tekniikan avulla representaatiossa itseään pidemmäksi. Toisaalta lopputuloksen, liikkuvan kuvan, voi ajatella myös olevan liikkeen kuvautumisen suhteen päinvastainen: *time-slice*-videossa kamera näyttää liikkuvan ja kohde pysyy paikallaan, kun taas valokuvallisessa silmukassa kamera pysyy paikallaan ja kohde liikkuu.

⁵³ Santeri Tuori: <<http://santerituori.com/>> ja <<http://www.youtube.com/watch?v=-W-5dl-TXkc>>, luettu 14.11.2012.

⁵⁴ Liisa Lounila: <<http://www.scenemissing.net/works/moving/>>, luettu 14.11.2012. Kyseessä olevat teokset ovat *Popcorn* (2001), *Flirt* (2002), *Play* (2003) ja *Gig* (2007).



Kuvat 1–8. Ruutukaappauksia Jamie Beckin ja Kevin Burgin cinemagrapheista. Kuvia ristiin katsomalla erottuvat kuvien liikkuvat elementit paremmin.



Kuvat 9 & 10. Rutiineja.

3. Valokuvallisen silmukan suunnittelu ja toteutus

3.1 Suunnittelun lähtökohdat

Miten valokuvallinen silmukka syntyy? Tähän kysymykseen koin olevan mahdotonta antaa pitävää vastausta tekemättä valokuvallista silmukkaa itse. Näin ollen tartuin tehtävään suunnitella ja toteuttaa sarja valokuvallisia silmukoita, jotka lopulta päätyivät näytteille teoskokonaisuutena nimellä *Rutiineja*. Suunnittelun lähtökohtana toimivat ensinnäkin määrittelemäni valokuvallisuuden ehdot (ks. luku 2.1) ja kuinka ne metodologisesti määrittävät valokuvallisen silmukan suunnitteluprosessia: valmiissa silmukassa ei saa olla leikkauksia, kameran liikettä tai ääntä – vaikka nämä kaikki teknisesti toki mahdollisia olisivatkin. Samoin periaattein – tai teknisten rajoitusten pakottamana – on tehty toki myös lineaarista elokuvaa, aina Lumièren veljesten varhaisesta tuotannosta lähtien; mainittakoon vaikkapa kuuluista *Työläiset poistuvat tehtaasta* (1895), alle minuutin kestävä dokumenttielokuva, vailla narratiivia tai draamaa. Kuten esimerkiksi Peter Wollen (2000) on havainnut, monet taiteilijat, mukaan lukien Andy Warhol (ks. luku 2.1), ovat sittemmin palanneet työssään tällaiseen ”alkeelliseen ilmaisuun”, mahdollisesti viehättyneenä ja inspiroituneena juuri varhaisesta elokuvasta.

Petri Anttosen väitöstutkimus (2005), joka liittyy hänen omiin aikasarjavalokuviinsa, tarjoaa erään mielenkiintoisen näkökulman totutusta poikkeavaan valokuvalliseen ilmaisuun. Anttosen työn keskiössä on hänen itsensä rakentama ja kameraan integroima, arvaamattomia kuvia tuottava liukuva suljin, joka synnyttää valokuvaamiseen sekä uuden työskentelymetodin että mediumin – niin valokuvailmaisullisesti kuin kamerateknisestäkin. Laitteensa avulla Anttonen on ottanut kuvia, joissa (valotus)ajan kulku näkyy erikoisina muotoina, fragmentteina ja vääristyminä. Vaikka Anttonen pysyy aikasarjavalokuvillaan staattisen valokuvallisen kuvan piirissä, ja täyttää täten myös kaikki valokuvallisuuden ehdot, toimii hänen työnsä esimerkkinä sekä ehtojen joustavuudesta ilmaisun suhteen että teknis-ilmaisullisen mediumin rakentumisesta mediumin sisälle; Anttosen työssä mediumia ei voi erottaa metodista – medium *on* metodi.

Kuitenkin, siinä missä Anttosen työn eräs merkittävä metodologinen piirre on, kuten hän itse sen ilmaisee, ”tarkoituksellinen ennakoimattomuus” (Anttonen 2005, 63), kuului valokuvallisten silmukoiden suunnitteluuni olennaisesti lähes täydellinen *ennakoitavuus*, tavoitteellinen yllätyksettömyys (joka leimaa usein myös ammattimaisia elokuvatuotantoja).

Anttonen lainaa Michel Tournierilta *a priorin* ja *a posteriorin* käsitteet: apriorinen kuva on ”suunniteltu, tutkittu ja laskettu”, kun taas aposteriorinen kuva on ”suunnittelematon, esimerkiksi hetkelliseen tilanteeseen perustuva” (emt.). Anttonen työt ovat vahvasti sekä apriorisia että aposteriorisia, kun taas minulla tasapaino on siis selvästi enemmän apriorisen puolella. Näyttelyyni päätyneiden valokuvallisten silmukoiden valmistusprosessissa apriorisuus konkretisoitui kuvaustilanteiden ja -kohteiden huolellisena ohjaamisena, valaisuna, monitorointina ja harkittuina jälkityöstöllisinä ratkaisuin, jotka kaikki tähtäsivät tiettyihin ennalta päättämiini tavoitteisiin, kuten jatkuvuuden illuusion toteutumiseen. Tämä työskentelytapa poikkesi tuntuvasti tavanomaisesta työstäni valokuvien parissa: varsinkin tapahtumakuvauksessa tilanteiden ennakoimattomuus on väistämätöntä, mutta olennaisesti kyseiseen valokuvauksen lajiin kuuluvaa – dokumentaarinen valokuvaus on siis usein aposteriorista. Mikään ei toki sulje pois aposteriorisen metodin hyödyntämistä myös valokuvallisissa silmukoissa. Tällöin olisi kuitenkin toimittava hyvin eri tavalla kuin miten minä näyttelysilmukoideni kanssa toimin, ja metodologinen jousto muun muassa valokuvallisuuden ja illusorisuuden suhteen saattaisi olla välttämätöntä.

Suunnitteluprosessini voisi sanoa Anttonen tapaan olevan mediumlähtöinen, mutta tälläkin kertaa mediumin ja sisällön – ja metodin ja sisällön niin ikään – erottelu on lähtökohdaisesti mahdotonta: jotta voi tuottaa sisältöä (Rutiineja), täytyy olla medium (valokuvallinen silmukka), ja toisaalta taas mediumin määrittäminen on mahdotonta ilman suunnitelmaa tai ainakin mielikuvaa *mahdollisesta* sisällöstä. Tässä yhteydessä medium on paitsi valokuvallinen silmukka, myös yhtä olennaisesti laite, joka silmukan toistaa. Vastaavasti valokuvallisen silmukan mediumin määrittäminen on niin ikään tärkeä osa suunnitteluprosessia, vaikka se laiteteknistä ja sisällöllistä suunnittelua omassa työssäni järjestyksessä edelsikin; esimerkiksi praksinoskoopin tapauksessa silmukka ja laite ovat yhtä ja samaa – kuva-aihetta toki voi vaihtaa – kun taas tietokone tai vaikkapa älypuhelin kykenevät paitsi valokuvallisten silmukoiden, myös monenlaisen muun mediasisällön esittämiseen.

Silmukoiden suunnittelun osalta mediumlähtöisyys tarkoitti osaltani yhtäältä sitä, että minulla oli jo ennen kuvausvaihetta *tietoisuus* mediumista, johon toimillani tähtäsin. Toisin sanoen tiesin, että tein nimenomaan valokuvallisia silmukoita, en lineaarista liikkuvaa kuvaa, kuten lyhytelokuvaa. Vähemmän kriittinen, mutta hyödyllinen tieto oli myös tieto laitteesta, fyysisestä mediumista, jolla valmista silmukkaa toistettaisiin – kuvatekniset seikat, kuten rajauksen ja kuvan koon, sekä alkumateriaalin määrän tarpeen, saattoi arvioida jo kuvausvaiheessa. Toisaalta mediumkeskeinen suunnittelufilosofia heijastui myös näyttelyn temaattisiin ratkaisuihin ja yksittäisten kuva-aiheiden valintaan – kaiken oli ensisijaisesti tuettava me-

diumia, valokuvallista silmukkaa, nostettava esille sekä sen valokuvallisuus että silmukallisuus. Suunnitteluvaiheessa tämä tapahtui parhaiten valitsemalla kuva-aiheita, jotka lähtökohtaisesti sopivat silmukoitaviksi – näin sisältö tuki mediumia, mutta vastavuoroisesti myös medium tuki sisältöä.

3.2 *Rutiineja* – valokuvalliset silmukat näyttelyssä

Elämän rutiinit – kuten päivittäin, viikoittain tai kuukausittain toistuvat pienet henkilökohtaiset toimenpiteet hygieniahuollosta harrastuksiin – tuntui hyvältä, osuvalta teemalta silmukamuotoisiin esityksiin. On kiinnostavaa, kuinka tavanomaiset, jopa tylsät, arkiset asiat voivat saada uudenlaisia merkityksiä siirtyessään kontekstista toiseen – tässä tapauksessa siis irrottautuessaan ajan ja elämän etenevästä virrasta sekä omasta luonnolliseksi muodostuneesta tilastaan ja asettautuessaan paikalleen näyttelytilaan, vieraiden ihmisten hämmästeltyväksi, arvioitavaksi ja tuomittavaksi. Asiat, joihin normaalisti ei juuri ajatusta uhrata, nousivat nyt huomion keskipisteeseen. Lähtökohtaisesti mielenkiinnostomien, mutta monen elämään kuuluvien esineiden ja tapahtumien kasvattaminen lähtöarvoaan suuremmaksi on ollut temaatistisesti läsnä myös joissain aiemmissa, niin valokuvaukseen kuin ääneen liittyvissä projekteisani, joten siinäkin mielessä aihepiirin valinta sujui luontevasti. Uutta sen sijaan minulle oli silmukan medium ja siihen liittyvät tekniset ratkaisut: valokuvallisen silmukan valmistaminen ja esittäminen ei suinkaan käynyt vaivatta – kuten ei koskaan minkään, jonka tekemiseen ei ole vakiintunutta käytäntöä, rutiinia.

Rutiineja oli esillä Rovaniemellä 3.–28. lokakuuta 2012. Paikaksi valikoitui tiedekeskus Arktikumin yhteydessä sijaitsevan Lapin yliopiston Galleria Katveen kahdesta huoneesta suurempi, joka kuitenkin pienehkönä ja pimennettävänä tilana täytti hyvin vaadittavat tekniset kriteerit liikkuvan kuvan esittämiseen, eivätkä toisaalta teokset hukkuneet tyhjyyteen.

Näyttely koostui yhteensä yhdeksästä valokuvallisesta silmukasta viidessä eri ”toimintapisteessä”. Silmukoista kaksi oli esillä praksinoskooppeina, kaksi digitaalisissa kuvakehyksissä ja loput viisi yhtenä katsojan selaamana ja kelaamana sarjamaisena kokonaisuutena tietokoneeseen kytketyllä televisioruudulla. Asetin jokaisen laitteen katsomisen ja koskemisen suhteen mukavan korkuiselle jalustalle, mustan kangasliinan päälle. Praksinoskoopit ja kuvakehykset kapeine ja korkeahkoine näyttelyjalustoineen sijoittuivat kaarevaseinäiseen tilaan kaarevaan riviin siten, että taustavalaistuin hyvin erottuvat kuvakehykset näkyivät ensimmäisenä tilan ulkopuolelle. Huomioarvoltaan selkeästi suurimman elementin, television,

sijoitin hieman matalammalle jalustalle tilan perälle, sisääntulosta katsottuna vastakkaisen seinän tuntumaan. Television eteen sijoitin yhden, television jalustan kanssa samankorkuisen jalustan, jolle saatoin asettaa ohjainlaatikon. Varsinaisten kuvalaitteiden oheen lisäsin pisteisiin esineitä silmukoita vastaavan määrän. Esineet olivat pääasiassa kuvissa esiintyviä tai kuva-aiheeseen olennaisesti liittyviä kodistani löytyneitä käyttö- ja kulutustavaroita, ja olivat tapauskohtaisesti näyttelytilassa joko silmukkalaitteen kanssa samalla tasolla tai sen välittömässä läheisyydessä lattialla tai seinällä. Kiinnitin jalustoille teosten viereen myös pieniä ympyrämallisia lappusia, joihin kirjoitin ohjeita ja kannustimia (”Kokeile!”) vuorovaikutteisten laitteiden käyttöön.

Kuva-aihe	Toistolaite	Esine
Syöminen	Praksinoskooppi	Haukattu näkkileipä
Maton tamppaus	Praksinoskooppi	Mattopiiska
Leuanveto	Digitaalinen kuvakehys	Liitutaulu leuanvetotuloksilla
Olutarviointi tietokoneella	Digitaalinen kuvakehys	Tyhjä olutpullo
Varpaankynsien leikkaus	Televisio/tietokone	Kynsisakset
Hampaidenpesu	Televisio/tietokone	Hammasharja
Hiustenpesu	Televisio/tietokone	Shampoo pullo
Parranajo	Televisio/tietokone	After shave balsam -pullo
Käsienpesu	Televisio/tietokone	Palasaippua

Taulukko 1. Valokuvallisten silmukoiden esillepano näyttelyssä.

Praksinoskoopit edustivat näyttelyssä valokuvallisen silmukan esielokuvallista perinnettä, toki nykyaikaisella digitaalisella värivalokuvatulostustekniikalla paranneltuna. Vaikka laitteen tuottama liikkeen illuusio on jopa nykymittapuulla mainio, Émile Reynaudin vuonna 1877 patentoimaa praksinoskooppia ei tuolloin valokuvallisten silmukoiden esittämiseen juuri käytetty – näin lähinnä siksi, että Reynaud itse halusi pitäytyä tiukasti kiinni piirrettyssä animaatiossa, vaikka ymmärsikin praksinoskoopin potentiaalin myös valokuvallisen materiaalin esittämisessä (Huhtamo 1996, 88–90).

Näyttelyssä käyttämäni praksinoskoopit olivat pieniä, mekaanisesti erittäin yksinkertaisia (joskin jaloistaan taipuvia) ja pääosin muovista valmistettuja lelupraksinoskooppeja, mutta ne toimivat tässä kontekstissa riittävän hyvin – siitäkin huolimatta, että kyseinen malli

soveltuu vain kymmenen ruudun kuvakiekoille.⁵⁵ Ruutujen vähyys asetti kuva-aiheille ajallisen vaatimuksen: kuvatus tapahtuman piti olla hyvin lyhytkestoinen. Lisäksi liikkeen täytyi olla hyvin erottuvaa ja kuvien sävykontrasti mielellään korkeahko kuvaruutujen pienen koon vuoksi. Nykykäytännöstä poikkeavaa praksinoskooppien kuvissa oli myös muoto: jotta kuvakiekon käyttökelpoinen pinta-ala tuli hyödynnettyä mahdollisimman tehokkaasti, täytyi kuvien olla pystysuuntaisia, mikä toisaalta muistutti henkilömuotokuvauksen perinteestä. Muissa laitteissa käytin liikkuvalla kuvalla tavanomaisempaa vaakakuvaa, joskin digitaalisissa kuvakehyksissä myös pystykuvan käyttäminen olisi ollut varsin helppoa.

Muun muassa edellä mainittujen teknisten rajoitteiden vuoksi päätin ottaa praksinoskooppien kuva-aiheiksi yksinkertaisia, tiheän toiston rutiineja: syöminen ja maton tamppaaminen. Molemmat aiheet kääntyivät digitaalisesta videokuvasta tulostetuiksi kuvakiekoiksi varsin onnistuneesti, joskin kuvien pienen lukumäärän vuoksi toistonopeudesta oli käytännössä mahdotonta saada realistinen: kun praksinoskooppia pyöritti mukavalla nopeudella, toistui liike helposti alkuperäistä tapahtumaa huomattavan paljon nopeammin. Toisaalta katsojan mahdollisuus toistonopeuden mielivaltaiseen varioimiseen pysähtyneisyydestä aina suoraan absurdin vinhaan vauhtiin lisäsi eittämättä teosten attraktioarvoa.

Näyttelyssäni olleiden teosten kaltainen praksinoskooppi on valokuvallisena esityksenä vähintäänkin erikoinen. Niin konkreettisesti kuin käsitteellisesti kehyksettömänä ja omalaatuisen näköisenä esineenä se ei muistuta meitä juuri mistään konventioista, mihin olemme tottuneet valokuvan yhdistämään.⁵⁶ Pysähtyneenä ollessaan kuvakiekon ruudut erottuvat kymmenenä postimerkin kokoisena pikkuvalokuvana, hyvässä valaistuksessa kirkkaina ja terävinä, mutta ylösalaisin ja peilikuvina. Praksinoskoopin peilin kautta katsottuna kuvat näkyvät oikein päin, edelleen käytännössä yhtä selvästi. Mutta kun kiekko asetetaan pyörivään liikkeeseen, kuvat kiekon pinnalla muuttuvat epäselviksi, muotojen ja reunojen sulautuessa yhteen värikkääksi renkaaksi. Sen sijaan peilin kautta tarkasteltuna näkyy nyt liikkuva kuva, jonka pinta on tavallaan nähtävissä, mutta ei kuitenkaan – peilistä on muodos-

⁵⁵ Reynaudin praksinoskoopista poiketen näyttelyssä esillä olleet praksinoskoopit eivät käytä rumpukehän sisäpuolelle aseteltavaa kuvaliuskaa, vaan todellakin ympyrämäistä kuvakiekkoa. Näin ollen nämä praksinoskoopit muistuttavat tältä osin enemmän fenakistiskooppiä kuin zoetrooppia. Itse asiassa myös Reynaud kehittäli toimintaperiaatteeltaan hyvin samankaltaisen, joskin kädessä pidettäväksi tarkoitetun neljän ruudun ”pikkupraksinoskoopin”, *Toupie Fantochen* (Huhtamo 1996, s. 89).

⁵⁶ Reynaudin pian praksinoskoopin jälkeen keksimä praksinoskoopiteatteri lisäsi katsojan ja kuvan väliin eräänlaisen teatterimaisen lavastelevyn, jolloin kuva sai sekä kehyksen että eräänlaisen kontekstin (Huhtamo 1996, s. 89).

tunut ratkaiseva välikappale, medium, eräänlainen tulkki abstraktin ja figuratiivisen väliin. Tämä oli epäilemättä Reynaudin nerokkain oivallus praksinoskoopin keksiessään.



Kuva 11. Praksinoskoopin kuvakiekkon ja praksinoskoopin.

Praksinoskoopien rinnalle näyttelyyn sijoittamani digitaaliset kuvakehykset⁵⁷ tarkoittivat äkillistä, joskin visuaalisesti yhteneväisen näytteillepanon johdosta kokemuksellisesti lempeää teknologista aikasiirtymää 1800-luvulta 2000-luvulle. Toisin kuin muissa laitteissa, kuvakehyksissä en antanut katsojalle mahdollisuutta fyysiseen interaktioon: silmukat toimivat kehyksissä autonomisesti ja näin ollen, voisi väittää, valokuvallisemmin kuin muut näyttelyn teokset. Erityisen valokuvallista kun on myös näiden silmukoiden esillepano pöytämäisellä tasolla, kehyksissä, käteen otettavien kokoisina – kuin hyllynreunalla komeilevat perhekuvat kotona, mutta liikkuvalla, taustavalaistulla kuvalla ja tavanomaisesta poikkeavalla kuva-aiheella.

Tällä kertaa tekniikka ei käytännössä rajannut kuva-aiheiden valintaa. Siinä missä muissa teoksissa aiheiksi valikoitui yleisluontoisempia, osin jopa välttämättömiä elämän

⁵⁷ Toinen kuvakehyksistä oli todellisuudessa paksun valokuvakehyksen sisään integroitu ja mustalla kartongilla naamioitu PlayStation Portable -taskupelikonsoli. Lopputulos oli kuitenkin suhteellisen pientä näyttöä lukuun ottamatta kokemuksellisesti vastaava kuin varsinaiseen kuvakehyskäyttöön valmistetussa laitteessa. Käytin samaa mustaa kartonkia myös toisen kuvakehyksen sekä television reunojen piilottamiseksi, joten siltäkään osin ne eivät esteettisesti poikenneet merkittävästi toisistaan.

rutiineja, kuvakehyksissä päätin näyttää omia, henkilökohtaisia tavoiksi muodostuneita toimiani – jotain, mitä juuri *minä* olen tottunut usein tekemään. Kehyksiin päätyi leuanveto ja olutarvion kirjoittaminen tietokoneella, kaksi lähes päivittäistä harrastustani (joista jälkimmäinen on taatusti rakkaampi). Leuanvetämisen mekaanisen toistuva liike olisi sinällään sopinut kenties myös praksinoskooppiin, mutta käyttäessäni kuvakehystä saatoin hieman kujeilla katsojan kanssa: kuvasin tankoon tarttumisen, vedot ja vetojen jälkeisen irrottautumisen, mutta kopioin leikkausvaiheessa paria ensimmäistä ja viimeistä vetoa lukuun ottamatta yhtä toistoa siten, että valmiista silmukasta laskettavissa oleva toistojen lukumäärä muodostui (ainakin minun tapauksessani) lähes absurdin korkeaksi. Olutarviointisilmukka taas venytti loputtomaksi toimenpiteen, jonka suorittamiseen minulta tavallisesti menee joitakin minuutteja – aika, joka osaltaan oli määrittämässä kierroksen pituutta. Kuvassa katselen, tuoksuttelen ja maistan olutta, lasken olutlasin alas, kirjoitan, maistan taas, kirjoitan, ja niin edelleen, yhä uudelleen ja uudelleen. Jossain vaiheessa tarkkaavainen katsoja saattaa havaita juuri ja juuri erottuvan saumakohdan, ja lasiin ilmestyy yllättäen hieman lisää juomaa. En missään vaiheessa saavu kuvaan, enkä poistu siitä – tämä valokuvallinen silmukka on todellinen elävä tuokiokuva, joka ei palkitse eikä rankaise katsojaa sen mukaan, kuinka kauan hän jaksaa sitä katsella.⁵⁸

Kuvakehyksiä näyttelyyn valitessani tärkeää oli paitsi kyky videon toistamiseen ja silmukoimiseen, myös tuki riittävän tilavalle tallennusmedialle. Koska kumpikaan käyttämäni laitteista ei kyennyt täysin saumattomaan silmukointiin – toisessa ruudulla vilahti uuden kierroksen alkaessa toiston symboli, toisessa musta odotusruutu – oli videotiedostoon itseensä sisällytettävä useita toistoja, niin paljon kuin käyttämäni muistikortit antoivat myöten. Täten todennäköisyys, että katsoja joutuisi näkemään tämän ikävän saumakohdan, pieneni merkittävästi, ja lineaarisuuden illuusio, kenties jopa jatkuvuuden illuusio, säilyisi. Joka tapauksessa, varsinkin praksinoskooppeihin verraten, kierroksen pituus saattoi olla nyt merkittävästi pidempi – vain käytössä oleva tallennustila oli kattona.

⁵⁸ Osa näyttelyn valokuvallisista silmukoista tuo mieleeni Georges Demenyn ja hänen suunnitelmansa fonoskoopilla toistettavista elävistä muotokuvista. Erityisesti silmukat, joissa katson suoraan kameraan – ja katsojaan – ja syön näkkileipää tai pesen hampaita, muistuttavat kovasti Demenyn ensimmäisiä fonoskooppikuvia, joissa hän itse esiintyi ja muodosti yksinkertaisia lauseita demonstroidessaan laitetta kuuromykkien opetusvälineenä. Sekä minä että Demeny esittelimme omia laitteitamme korostunein suun liikkein, maksimoidaksemme kuvan liikevaihtelun. Huhtamo 1996, s. 107–108.

Kehystetyt silmukat toteuttivat valokuvallisuudessaan kaikkea sitä, mitä vain näyttely-ympäristössä silmukka voi toteuttaa, kun tavoitteena on nimenomaan mahdollisimman puhdas valokuvallisuus – ne vastasivat täysin sitä mielikuvaa, mikä minulla tätä tutkimusaihetta hahmotellessani oli. Olisin siis voinut rakentaa vaikka koko näyttelyn tällaisten autonomisten valokuvallisten silmukoiden varaan, kuvakehysten täydentyessä esimerkiksi seinään kiinnitettävillä taulumaisilla kuvaruuduilla, ja ehkä näin myös idea valokuvallisen silmukan potentiaalista asettua valokuvalle ominaisiin konteksteihin olisi välittynyt yleisölle paremmin. Olisiko lopputulos kuitenkin ollut kokonaisuutena yhtä mielenkiintoinen, tai valokuvallisen silmukan mediumiin yhtä analyttisesti ruutu ruudulta pureutunut? Ainakin näyttelyn elämyksellisyys olisi todennäköisesti heikentynyt, jos olisin sulkenut katsojan fyysisen kosketuksen ulottuvuuden ulkopuolelle.

Viimeinen laite – television, tietokoneen ja ohjainrullan yhdistelmä – tarjosi eittämättä erikoisimman, kokemuksellisimman ja toteutuksellisesti haastavimman näkökulman valokuvalliseen silmukkaan. Tavoitteenani oli rakentaa eräänlainen digitaalinen optinen liikelelu: yhdistää praksinoskoopin liikkeen kontrolloitavuus ja korkeatarkkuustelevision suuri, kirkas kuva. Jos praksinoskoopit edustivat esielokuvallista liikkuvaa kuvaa ja kuvakehykset jälkielokuvallista, muodosti tämä laitekokonaisuus – kutsuttakoon sitä *digipraksinoskoopiksi*⁵⁹ – linkin näiden kahden perinteen välille. Tietokoneohjelmallinen toteutus⁶⁰ mahdollisti myös eräitä lisäominaisuuksia, kuten silmukan vaihtamisen kytkimestä ja pitkäkierroksisten silmukoiden käyttämisen.⁶¹

Tekniikka oli kuvakehysten tapaan digipraksinoskoopissa varsin huolellisesti piilotettu. Teknisen toteutuksen sydämenä toimineen kannettavan tietokoneen johtoineen piilotin television jalustan taakse, jolloin näkyville jäivät televisio ja ohjainrulla erillisine jalustoineen. Television reunat maskeerasin kuvakehyksissäkin käyttämälläni mustalla kartongilla

⁵⁹ Yhtä hyvin laitekokonaisuuden voisi nimetä digifenakistiskoopiksi, digizoetroopiksi tai vaikka digimutoskoopiksi, mutta koska praksinoskooppi oli muutenkin samassa tilassa läsnä, on se luontevin vertailukohta ja toimii näin myös nimeämisperusteena tällä kertaa.

⁶⁰ Toteutin ohjelman *Processing*-kielellä ja -ympäristöllä (versio 1.5.1), joka on tarkoitettu nimenomaan multimediaesitysten ohjelmointiin. Ohjelman lukemat silmukkavideotiedostot olivat *Motion JPEG* -muodossa, joka mahdollisti silmukoiden sujuvan kelaamisen niin eteen kuin taaksepäin. Ks. <<http://processing.org/>>, luettu 14.11.2012. Kirjoittamani ohjelmakoodi liitteenä.

⁶¹ Toinen mahdollinen, ”manuaalisempi”, vähemmän hienovarainen toteutustapa olisi voinut olla esimerkiksi videokameran, television ja todellisen liikelelyn yhdistelmä: videokamera kuvaisi praksinoskooppiä tai muuta syklisiä liikeleluja, ja ohjaisi kuvan televisioon reaaliajassa.

yleisilmeen yhtenäisyyden saavuttamiseksi. Samaa kartonkia käyttäen rakensin ohjainrullalaitikon, joka kätki sisälleen langattoman hiiren. Portaattomasti pyörivä, kallistuskytkimillä varustettu hiiren rulla osoittautui toimivaksi ratkaisuksi silmukoiden ohjaamiseen: yhdellä näkyvällä osalla saattoi sekä kontrolloida silmukan etenemistä kumpaan suuntaan tahansa että vaihtaa kuva-aihetta. Rullan portaattomuus oli ehdottoman tärkeää: vain näin silmukkaa saattoi ”kelata” verrattain tasaisella nopeudella, tuntuman ja silmukan toistonopeuden muistuttaessa näyttelyssä käyttämiäni praksinoskooppeja.

Digipraksinoskoopin viiden silmukan sarjan teema oli hygienia – aihepiiri, josta on helposti löydettävissä lukuisia elämään kuuluvia rutiineja. Näistä rutiineista näytteille pääsivät varpaankynsien leikkaaminen, hampaiden harjaaminen, hiusten peseminen, parran ajaminen ja käsien peseminen – kaikki tuiki tavallisia henkilökohtaisia huoltotoimenpiteitä, joita ei usein näyttelyn kaltaiseen julkitilaan esille aseteta. Silmukoiden jaksojen alkuperäinen kesto vaihteli hampaidenpesun muutamasta sekunnista kynsienleikkuun lähes kahteen minuuttiin – toki todellinen toistonopeus ja näin myös jakson kesto määrittyi sen mukaan, millä vauhdilla katsoja ohjausrullaa päätti pyörittää. Silmukan vaihto tapahtui rullaa kallistamalla. Ohjainlaitikon viereen samalle tasolle sijoittamani esineet noudattivat silmukoiden järjestystä ja toimivat näin ollen eräänlaisena viitteellisenä ohjeena.

Eräs melko hankalasti etukäteen suunniteltava, mutta sitäkin tärkeämpi näyttelyn elementti on *valo*, jonka tarve, merkitys ja luonne ovat täysin tilariippuvaisia. Tarkistettuani näyttelytilan ennakkoon oli heti selvää, että lisävalo tilaan olisi tarpeen – näyttöruutujen hehku ei riittäisi valaisemaan praksinoskooppeja, esineitä eikä ohjelappusia. Valaistukseen käytin katon valaisinkiskoihin kytkettyjä kohdevalaisimia. Halusin valaista olennaiset kohteet mahdollisimman vähällä hajavalolla, jotta itse esineet erottuisivat tummalta alustaltaan ja taustaltaan, jotta suuria varjoja ei pääsisi syntymään ja jotta toisaalta tilan yleisvalaistus ei kävisi kovin kirkkaaksi. Valaisimien oletusarvoinen valokeila oli kuitenkin tähän käyttöön turhan laaja, eikä valaisimiin ollut rakennusvaiheessa saatavilla valokeilaa kaventavaa *snoot*-putkea. Ratkaisin ongelman kotikutoisesti alumiinifoliolla, jolla sain varsin kätevästi muotoiltua ja kohdistettua valon haluamallani tavalla. Lopputulos ei ehkä ollut rosoreunaisine valokeiloineen ja valaisimissa törröttävine foliopötkylöineen erityisen kaunis, mutta kokonaisvaikutelmaltaan toimiva.

Valaisun lisäksi näyttelystä muodostui muutenkin esteettisesti hieman erikoinen kokonaisuus, jossa kohtasivat huolellisuus ja huolettomuus, teollinen ja kotikutoinen, kova ja pehmeä, puhtaat muodot ja karkeat reunat. Näyttelyn oli tosin tarkoituskin olla eräänlainen kokoelma prototyyppejä, demoesitys eräästä mediumista epätavanomaisessa ympäristössä.

Siipimäiseksi rakennetun tilan ja huolellisen sommittelun harmonisuus rikkoutui pieniin yksityiskohtiin, kuten käsin leikattuihin ohjelappusiin, siellä täällä hyödynnettyihin kuuma-liimaklöntteihin ja käytetyin näköisiin esineisiin. Esitystekniikka, fyysinen media, oli samanaikaisesti sekä näkyvillä esineinä, kuvapintoina ja laitteiden takana pilkistävinä johtoina että näkymättömänä kartonkimaskien, kehysten ja kuorten suojaamana. Voisi sanoa, että vain praksinoskoopit näyttäytyivät täysin avoimina, rehellisinä, vailla piilotettua elektroniikka, mekaniikkaa tai ohjelmistoa. Niiden magia syntyy puhtaasti näkyvillä olevien fysikaalisten ilmiöiden, kuten pyörimisliikkeen ja peiliheijastuksen, ja katsojan havainnointijärjestelmän välisestä vuorovaikutuksesta.

Ristiriitaisena näyttäytyi myös itse galleriatila, joka oli valokuvallisten silmukoiden esille tuomiseen onnistunut, mutta outo ympäristö. Outous liittyy kuitenkin yleisemmin gallerian käsitteeseen, ei vain kyseessä olevaan näyttelytilaan. Galleria on ikään kuin oma mediuminsa, johon liittyy sisällön suhteen konnotaatioita samaan tapaan kuin vaikkapa sanomalehteen. Siinä missä lehtikuvan skeemaan kuuluu, asian todellisesta laidasta riippumatta, dokumentaarisuus ja kiistaton totuudenmukaisuus, gallerian käsitteeseen voi liittyä mielikuva *taiteelle* omistetusta tilasta – vaikka taidetta en missään vaiheessa valokuvallisten silmukoiden parissa kokenutkaan tekeväni.

Galleriassa, tyhjänä itsetarkoituksellisen neutraalissa ja puhtaassa tilassa, silmukat pääsivät taatusti esille – kirjaimellisestikin jalustalle – mutta samalla kuva-aiheiden kytkös niiden alkuperäisiin yhteyksiinsä heikkeni. Toisin sanoen galleriatilan ja gallerian ulkopuolisen tilan skemaattinen raja on jyrkkä. Tätä jyrkkyyttä pehmentämään liitin mukaan kuva-aiheista ja todennäköisesti myös katsojan omasta arkielämästä tuttuja esineitä, jotka niin ikään saattoivat näyttäytyä näyttelytilassa ensisilmäykseltä kummallisena. Tarkoitukseni oli kuitenkin vahvistaa niiden kautta silmukoiden indeksisyyttä, yhteyttä menneeseen: ”esine todella on olemassa, ja oli näköjään myös kuvaushetkellä – tuo on tapahtunut!”

Esineiden käyttö näyttelyssäni muistuttaa viitteellisesti Rosalind Kraussin tulkintaa Duchampin readymadesta: kohde, esine, siirtyy ”valinnan tai erottamisen hetken” seurauksena alkuperäisestä kontekstista toiseen (Krauss 1985, 206). Tällä kertaa esineen uusi merkitys ei kuitenkaan määriy vain sen itsensä kautta, vaan sillä on yhteys sen rinnalle näytteille asetettuun valokuvalliseen silmukkaan – silmukka antaa esineelle kontekstin, siis asiayhteyden ja paikan, jossa se kuvaushetkellä on ollut. Kuten luvussa 2.1 toin esille, myös esimerkiksi Jan Kaila on yhdistänyt näyttelyissään valokuvallisia teoksia ja esineitä. Esineiden käytöllä Kaila toivoo tuovansa mieleen ”perinteisten valokuvien olemisen ja esittämisen välisen ristiriidan, joka syntyy siitä, että valokuvat samanaikaisesti sekä viittaavat representatiivisesti jo-

olleeseen että samanaikaisesti ovat läsnä 'nyt-hetkessä' fyysisinä representaatioina". Olen-
naista Kailan mukaan on myös se, että esineet ovat käytettyjä, sellaisia, joissa "mennyt aika
näky" (Kaila 2002, 11). Motiivimme esineiden käytön taustalla on samansuuntainen, mutta
loputulos on varsin erinäköinen: siinä missä Kaila esimerkiksi teoksessaan *Vaihtoaskel*
(1998–2000) valitsi esille ripustettavat vaatteet yksinomaan värin perusteella ja asetti ne
näytteille perin suurellisesti, oli minun esillepanoni huomattavasti hillitympi. Esineiden oli
tarkoitus olla toissijaisia silmukoihin ja niitä toistaneisiin laitteisiin nähden, ja sellaisena ne
myös lopulta näyttäytyivät – kokonaisuutta täydentävinä, ei kannattelevina.

3.3 Näyte, rytmi ja loputon järjettömyys

Voisi sanoa, että näyttelyni muodosti tilaansa uuden aikaulottuvuuden. Ikkunoiden ja kellojen
puute katkaisi yhteyden tuttuihin aikareferentteihin, ja valokuvalliset silmukat ottivat niiden
paikan, siirtäen joskus tapahtuneen nykyisyyteen eriskummallisina, dynaamisina, mutta
kuitenkin staattisina syklisinä representaatioina; menneestä tuli nykyisyyttä ja nykyisyydestä
menneisyyttä, ollakseen samaan aikaan myös tulevaisuutta – ja tätä kaikkea seurasi loputto-
masti. Vain näyttelytilan oviaukko toimi pakoreittinä tästä järjettömän ajan todellisuudesta.

Vierailijoiden kokemus näyttelystä tuskin oli todella näin dramaattinen. Jotain outoa,
mutta kiehtovaa uskon ja toivon kuitenkin saavuttaneeni: lyhyen välin syklinen aikakäsitys,
jota valokuvallinen silmukka edustaa, on jotain, mihin emme ole arkikokemuksessa tai edes
visuaalisissa representaatioissa juuri tottuneet. Vuosikymmeniä liikkuvan kuvan kenttää
hallinneet elokuva ja televisio jäsentävät aikaa lineaariseen tapaan – jopa peleissä on vuoro-
vaikutteisuudesta ja toistosta huolimatta tavanmukaisesti jonkinlainen selkeä alku- ja lopputi-
lanne. Yhteistä kaikille indeksisille kuvallisille representaatioille kuitenkin on paitsi näkymän
siirtyminen menneestä nykyiseen, myös jonkinlainen ajallisten elementtien purku ja jälleenra-
kennus.

Jo valokuvallisen silmukan käsitteeseen sisäänkirjoittautuu idea "reaaliajan" hajoa-
misesta ja uudelleenjärjestymisestä, ajallisesta dekonstruktioista – tästä pitää huolen arkielä-
mässä kokemamme lineaarisen aikajatkumon murtuminen niin kuvaamisen, jälkityöstön kuin
esittämisenkin vaiheessa. "Rutiineja" suunnitellakseni ja viimeistään valmista näyttelykoko-
naisuutta tarkastellakseni kävi kuitenkin selväksi, että teokset eivät olleet ajallisilta rakenteil-
taan aivan toistensa kaltaisia edes keskenään: yhteisestä syklisyydestä huolimatta tapa, jolla

praksinoskoopit, kuvakehykset ja digipraksinoskooppi näitä syklejä käsittelevät, poikkesi toisistaan siten, että jokainen teos toiseen verrattuna tuntui sopivasti erilaiselta. Kuhunkin teokseen syntyi oma pieni aikaulottuvuutensa, jonka vaihdos näyttäytyi katsojalle erityisesti *rytmisenä* muutoksena.

Susanna Lindberg teoretisoi rytmiä artikkelissaan *Olemisen rytmi* (2009) ranskalaisen filosofin Philippe Lacoue-Labarthen ajatusten pohjalta. Niin rytmin kuin Lacoue-Labarthen keskeisesti käyttäneen *mimesiksen* käsitteen ”elementaarisin ominaispiirre” on toisto: ”rytmi on varioivaa toistoa, siis tahti”. Rytmi on myös ”mitta, jota itseään ei mitata”, mutta *jolla* mitataan subjektin ulkopuolelta tulevia iskuja – valokuvallisen silmukan tapauksessa kuvia ja niiden toistamaa liikettä tiettyinä ajan hetkinä. Toisaalta rytmiä ei voi olla olemassa ilman näitä iskuja – rytmi syntyy iskuista. Lindbergin mukaan ”voi ajatella, että rytmi on ajallinen ilmaisu asiasta, jonka tilallinen ilmaisu on mimesis – jos ’tila’ ja ’aika’ käsitetään itsen tilallistumisena eikä julkisina ulottuvuuksina”. (Emt. 28–29.)

Jotta valokuvallista silmukkaa voi tulkita rytmiiikan kautta, on se jaettava kierrosta-kin, sykliä, pienempiin elementteihin. Luvussa 2.3 kirjoitin jaksosta, hetkestä ja ruudusta – siis kuvatausta ja toistettavasta aikajaksosta, lyhytkestoisimmasta fenomenologisesti ymmärrettävästä aikajaksosta ja yhden liikkuvan kuvan ruudun kestoisesta aikajaksosta. Niiden rakentumista valokuvallisessa silmukassa voi yrittää hahmottaa *näytteen* (engl. *sample*) käsitteen kautta.⁶² Alun perin kokeellisen ja sittemmin myös populaarin musiikin yhteydestä tuttu näyte toimii tässä kontekstissa yhteisenä nimittäjänä näille elementeille. Lev Manovichin mukaan näytteistäminen, ”sämpläys”, on eräs uuden median sisällöntuotannon kulmakivistä, mutta tunnustaa periaatteen olemassaolon myös esimerkiksi liikkuvan kuvan perinteessä, aina 1800-luvun optisista leluista lähtien: ”elokuva perustui alusta alkaen näytteistämiseen – ajan näytteistämiseen”, 24 kertaa sekunnissa (Manovich 2001, 28, 50–51).

Semioottisesti tulkiten, näytteet ovat merkkejä, siis eräänlaisia kirjaimia ja sanoja, joita yhdistämällä syntyy uusia merkityksiä. Valokuvallisessa silmukassa merkityksenmuodostus voi kuitenkin jäädä esimerkiksi elokuvaan nähden hyvin matalalle tasolle: silmukka takertuu änkytysmäisesti nykyhetkeen, ja ilman montaasia se ei kykene valokuvaa monimutkaisempaan merkityksenmuodostukseen – merkityksellistyminen jää ikään kuin yritykseksi,

⁶² *Sample* on terminä vakiintunut käyttöön Suomessakin, mutta sille on olemassa myös suomenkielinen, joskin ehkä puhekielessä vähemmän käytetty käännös *näyte*, jota tässä yhteydessä käytän. Vrt. *loop* (”luuppi”) ja silmukka.

liikkeen, rytmisten iskujen, tasolle. Tiedostettuna tämä ei suinkaan ole valokuvallisen silmukan heikkous: mahdollisen esteettisen merkityksen lisäksi valokuvallisen silmukka saa valokuvan tapaan kerronnallisen merkityksensä kontekstin kautta. Täten tulkittuna silmukka itse kokonaisuudessaan on näyte jostain jossain laajemmassa asiayhteydessä. Mediumien tapaan näytteiden sijoittuminen voidaan siis nähdä paitsi rinnakkaisina ja peräkkäisinä, myös päällekkäisinä, hierarkkisina. Valokuvallisen silmukan ajallista rakennetta hahmottaessa näytteet – kuten jaksot ja ruudut – sijoittuvat kuitenkin ensisijaisesti yksiulotteiselle sykliselle ajanalle, aikaympyrälle, peräkkäisinä.

Rutiineja-näyttelyn kunkin silmukan valmistusvaiheessa ensimmäinen näyte oli järjestelmäkameralla videokuvattu tallenne, joka toimi raakamateriaalina jatkotyöstöä varten. Tästä materiaalista leikkasin sitten näytteen, joka useimpien näyttelyni silmukoiden tapauksessa päätyi värikorjauksen ja sopivaan muotoon tallennuksen jälkeen sellaisenaan silmukoitavaksi ja esitettäväksi. Osa kuitenkin vaati jatkotoimenpiteitä: esimerkiksi praksinoskoopisilmukoista vähensin radikaalisti ruutuja puristaessani toimintaa kymmenen ruudun mittaiseksi – toisin sanoen laskin liikkuvan kuvan *näytetaajuutta*, eli tässä yhteydessä tutummin *ruutunopeutta*. Koska näytteellä tarkoitan kuitenkin nyt myös esimerkiksi silmukan kokonaisia kierroksia, voi siten tulkitsemalla näytetaajuuden laskea silmukan kierroksen pituuden mukaan – kutsuttakoon tätä selvyuden vuoksi *kierrosnopeudeksi*. Kuvakehyksissä silmukoiden ruutunopeus ja kierrosnopeus olivat teoksen sisällä vakioita, kun taas praksinoskoopeissa ja digipraksinoskoopissa ne muuttuivat katsojan toiminnan mukaan.

Valokuvallisten silmukoiden rytmisyys muodostuu liikkeestä sekä kierros- ja ruutunopeuden vaikutuksesta siihen. Ruutunopeuden rytmisen merkitys kasvaa sitä mukaa, kun ruutunopeus laskee: ruutunopeudella, jolla yksittäiset ruudut ovat tulkittavissa kokemuksellisesti hetkiksi, jokainen ruudun vaihtumisen seurauksena tapahtuva liikkeen nykäys suuntaan tai toiseen toimii rytmisenä peruselementtinä. Ruutunopeuden ollessa ”sulava” – toisin sanoen liikkeen illusorisuuden kasvaessa yli kriittisen pisteen, jossa ruudut eivät näy enää yksittäisinä ruutuina – liike ja liikkeen toistot niin kierroksen sisällä kuin peräkkäisissä kierroksissa määrittävät teoksen rytmin.

Vaikka teoriassa valokuvallisen silmukan kierrokset ovat identtisiä ja rytmi täten vakio, fenomenologisesti ajatellen silmukan rytmi noudattelee Lindbergin esittämää tulkintaa rytmin variaatiosta, joka muodostuu paitsi kierroksen sisäisestä liikkeen variaatiosta, myös katsojan kokemuksen kautta: katsojan olemisen tila on joka hetki erilainen, ja näin ollen jokaisen silmukan kierroksen katsoja kokee myös rytmisesti hieman eri tavalla. Rytmii on ”maailman jäsentymistä” (Lindberg 2009, 30), subjektin tulkitsemana, ja todellistuu ennen

kaikkea henkilökohtaisen kokemuksen kautta – valokuvallisen silmukan kierrokset eivät ole kokemuksellisesti samanlaisia, vaikka ne mimeettisesti toisiaan jäljittelevätkin.

Kuvakehysten silmukoista leuanveto oli selkeästi rytmisempi kuin olutarviointi; tasaisten vetojen ylös-alas-liikkeen rytmi keskeytti vain irrottautuminen ja tankoon uudelleen kiinnittyminen. Tämänkaltainen toistoihin perustuva, todellisuudessa yleensä joko sovittuun tavoiterajaan tai voiman loppumiseen keskeytyvä kuntoliikunta on osuva esimerkki ihmisvartalon äärimmäisen mekaanisesta toiminnasta – ja siksi niin oiva ja verrattain helposti toteutettavissa oleva kuva-aihe valokuvalliseen silmukkaan.⁶³ Vastapainona leuanvedon liikunnallisuudelle toisen kehysten olutarviointisilmukka näytti minut huomattavasti vähemmän liikunnallisen harrastuksen parissa: merkittävin liike syntyi tietokoneen näppäimillä hyppivistä sormista, ruutua tarkkailevista silmistä sekä satunnaisesta olutlasin käsittelystä nostoineen ja laskuineen, maisteluineen ja haisteluineen – kierros oli pitkäkestoinen ja tapahtuman rytmi niin hidas ja epätasainen, että sitä oli lähes mahdoton hahmottaa.

Rytmisyyden osalta praksinoskoopit ja digipraksinoskooppi olivat kuvakehymiä mielenkiintoisempia, koska vuorovaikutteisuuden – siis kelausmahdollisuuden – ansiosta niissä havainnollistui selkeämmin niin ruutu- kuin kierrosnopeuden vaikutus liikkeen rytmiin. Praksinoskoopisilmukoiden, eli näkkileivän syömisen ja maton tamppauksen, liike oli ruutujen vähäisyyden seurauksena yksinkertaista, tiheään toistuvaa ja näin ollen myös erityisen rytmistä, parhaimmillaan jopa mukaansatempaavan rytmistä – sillä näyttäytyyhän rytmi ennen kaikkea kokemuksellisenä ilmiönä, jonain, joka tarttuu ja joka tuntuu. Samalla itse kuva-aiheen merkitys heikkenee: laitteesta, rytmistä ja silmukallisuuden ilmeisyydestä muodostuu teoksen uusi pinta, joka hiljalleen häivyttää muut merkitykset alleen. Digipraksinoskooppi toimii vastaavalla tavalla, mutta pidemmällä kierroksilla ja vähemmän paljaalla fyysisellä mediumilla.

Rytmisyys korostuu, kun silmukkaa kelataan poikkeuksellisen hitaasti tai nopeasti. Inhimillisestä, rutinoituneen jouhevasta toimenpiteestä, kuten hiusten tai hampaiden pesusta, muodostuu hidastettuna kuvasarjamaisen töksähtelevä – pysäytysruutu pysäytysruudun perään – tai riittävästi nopeutettuna konemaisen mekaaninen, jopa absurdi, jolloin saumatto-
mankin silmukan silmukallisuus käy ilmeiseksi varsin nopeasti. Ajatus ihmisen liikkeen

⁶³ Laurent Guido korostaa vartalon liikkeen, erityisesti tanssin, merkitystä osassa esi- ja varhaista elokuvaa. Guidon mukaan varsinkin Georges Demeny kunnostautui tällä saralla kronofotografisine kokeineen. Guido 2006, s. 139–156.

mekanisoitumisesta liikkuvassa kuvassa ei suinkaan ole uusi tai edes silmukkaan yksinomaisesti liittyvä. Jo 1920-luvulla Charlie Chaplinin näyttelysuoritus, hahmon omintakeinen ja koominen tapa liikkua konemaisesti, kiinnitti tuon ajan ajattelijoiden ja elokuvafanaatikkojen huomion: muiden muassa Walter Benjamin vertasi Chaplinin liikkeitä elokuvafilmiin, kuinka sekä elokuvan ruudut että Chaplinin hahmo etenevät ikään kuin sekventiaalisesti (Mulvey 2006, 177–178). Sittemmin ainakin Nicolas Dulac ja André Gaudreault ovat kommentoineet syklisten liikelelujen hahmojen mekaanisuutta, verraten esimerkiksi fenakistiskoopin esittämiä subjekteja Sisyfokseen: ”tuomittu ikuisesti kääntymään, hyppimään ja tanssimaan” (Dulac & Gaudreault 2006, 232).

Pysähtyneenä (digi)praksinoskoopin kuva ei edes näytä liikkuvulta kuvalta – se näyttää valokuvalta. David Company ja Laura Mulvey korostavat pysäytysruudun (engl. *freeze frame*) esiinpistävyttä elokuvan kuvavirran lomasta – ”sen yhtäkkinen ilmestyminen tulee katsojalle aina yllätyksenä” (Company 2008, 53) ja kun ”liikkumattomuus tunkeutuu liikkeeseen, kuva jähmettyy paikalleen ’kuoleman pysähdykseksi’” (Mulvey 2006, 32). Barthesia seuraten sekä Company että Mulvey vertaavat pysäytysruutua kuolemaan – Mulveylla tämä on jopa koko hänen teoksensa läpi jatkuva teema, ”kuolema 24 kertaa sekunnissa” (Mulvey 2006). Praksinoskoopissa pysäytysruutu, kuoleman kosketus, ei kuitenkaan tule katsojalle koskaan yllätyksenä, vaan se on jopa kuvan oletusarvoinen muoto – kuva ei herää eloon ennen katsojan tekemää aloitetta, joten katsoja näkee aina ensin pysäytysruudun, sitten vasta liikkeen. Pysäytysruutu paitsi paljastaa yksittäisen ruudun tarkastelulle ja vertailulle muihin ruutuihin, myös antaa valokuvalliselle silmukalle vaihtoehdoisen olomuodon; pysäytysruutu *on* valokuva, mutta valokuvallinen silmukka ei voi näyttäytyä yhtäaikaaisesti valokuvana *ja* liikkuvana kuvana – jää katsojan tehtäväksi, kummanlaisena hän haluaa kuvaa tarkastella. On kuitenkin oletettavaa, että liikkeen attraktiivisuus vie voiton yksittäisten ruutujen tarkastelulta.

Jos valokuvallisen silmukan rytmi on jotain fenomenologista, jotain, jonka voi inhimillisesti kokea ja tämän kokemuksen sekä rytmisten elementtien läsnäolon järjellä ymmärtää, on silmukalla myös irrationaalinen puolensa: toiston loputtomuus, liikkeen ikuisuus. Valokuvallisen silmukan ajallinen raja-arvo on ∞ , tai takaperin esimerkiksi praksinoskoopissa pyöritettäessä $-\infty$ – ääretön tai negatiivinen ääretön, abstrakteja, järjettömiä käsitteitä, teoriaa ilman käytäntöä. Liikkeen ikuisuus on silmukan käsitteeseen sisäänkirjoitettu – se on olemassa, mutta sitä ei voi kokea; muiden muassa Markus Lammenrannan (2000, ks. luku 2.3) erottelemien aikakäsitysten – staattisen ja dynaamisen sellaisen – sekä niistä seuraavien eternalismin ja presentismin mukaisesti valokuvallinen silmukka *on* eternaalinen, ikuinen,

mutta näyttäytyy meille preesensissä, tässä hetkessä. Valokuvallinen silmukka näyttää meille oman todellisuutensa, maailmansa, jossa ruumis on väsymätön, vapautettu kuolemasta, mutta kahlittu loputtoman toiston maaniseen karuselliinsa. Emme voi empiirisesti (emme lopulta edes representaatiossa) kokea – tuskin haluaisimmekaan – loputtomasti jatkuvia rutiineja, vailla ulospääsyä, sillä tämän maailman ruumiimme toimii rajoittavana tekijänä, vaikka mieleemme vinksahaisikin ja ajan syklistyksen ainoana totena hyväksyisi.

Joka ikinen Rutiineja-näyttelykin valokuvallinen silmukka on siis ikuisen toistuvuutensa osalta tukevasti ensikäden kokemushorisonttimme ulkopuolella, ja joka ikinen niistä näyttää tapahtumansa, rutiininsa, tavalla tai toisella järjen vastaisesti – esimerkiksi toisessa praksinoskoopissa ehtymätön näkkileipä näyttää olevan ikuisen ravinnon lähde, ikuisesti nälkäiselle henkilölle. Kuvakehyksessä sama henkilö näyttäytyy loputtoman janoisena ja analyttisena aina uudelleen ja uudelleen täydentyvän olutlasinsa parissa. Maton tamppauksessa silmäni pistää erityisesti taas liikkeen laatu: mattopiiska viuhuu robottimaisen tasaisella liikkeellä, osuen joka kerta tismalleen samaan kohtaan, ja joka kerta matto heilahtaa osuman voimasta tismalleen samalla tavalla. Leuanvetoa suorittaa hämmästyttävän kovakuntoinen henkilö. Hiukset ja kädet puhdistuvat vedenkulutuksesta – ja hampaat kiilteestä ja ikenistä – välittämättä. Varpaankynnet kasvavat välittömästi takaisin, ilmeisesti myös parta. Useimpien elämässä välttämättömät, joskus epämiellyttävätkin, mutta yleensä nopeasti ja kivutta suoritetut toimenpiteet venyttäytyvät painajaismaisen pitkäkestoisiksi – Sisifyksen kohtalo, totta tosiaan.

3.4 Illusion ja attraktion ihanne

Illusiot ovat kiehtovia. Myös epätosiksi tietämillämme illuusioilla, aisti-illuusioilla, on oma, suorastaan maaginen luonteensa ja taipumuksensa vangita huomiomme. Illusorisuus oli myös keskeinen tavoite Rutiineja-näyttelyn töiden suunnittelu- ja valmistusprosesseissa: halusin tehostaa valokuvallisten silmukoiden attraktiivisuutta mahdollisimman tehokkaaseen illuusiioon tähänneillä valinnoilla. Tämän oli kuitenkin tapahduttava teosten laitteistollisten mediumien asettamisissa puitteissa: kaikkia luvussa 2.5 esittämiäni illusionin lajeja ei ollut järkevää tai edes mahdollista tavoitella.

Praksinoskoopien ja digipraksinoskoopin tapauksessa illuusioikeskeisistä suunnitteluperiaatteista minun oli joustettava erityisen paljon, sillä näissä laitteissa halusin priorisoida vuorovaikutteisuuden ensisijaiseksi attraktioksi ja tavaksi tarkastella valokuvallisen silmukan

koostumusta, osin illusorisuuden kustannuksella. Saumattomuudesta, siis jatkuvuuden illuusiosta, minun ei kuitenkaan tarvinnut valmistusvaiheessa tinkiä – itse asiassa sekä praksinoskooppi- että digipraksinoskoopisilmukoista onnistuin tekemään lähes täydellisen saumatonta – mutta sen sijaan liikkeen illuusion oli väistämättä oltava muuttuva ja mahdollisuus projektiiviseen illuusion oli lähtökohtaisesti tuhoon tuomittu. Tämän voi kuitenkin nähdä toisaalta myös laitteiden vahvuudeksi: illuusion merkitys ja merkityksen havainnollistuminen katsojalle valokuvallisessa silmukassa – ja liikkuvassa kuvassa ylipäätään – korostuvat, kun illuusio ei ole kestävä. Samalla kun katsojalla on kontrolli silmukan liikkeen suhteen, hänellä on myös kontrolli liikkeen illuusion suhteen: illuusion voi tahdon mukaan rikkoa tai ylläpitää.

Voisi sanoa, että praksinoskooppien ja digipraksinoskoopin silmukoiden pysähtyneisyys, hitaus ja ylinopeus ovat voimakkaita aistipoikkeamia, jotka rikkovat liikkeen illuusion, projektiivisen illuusion tai molemmat, mutta jotka ovat yhtä lailla *mahdollisuuksia* tarkastella valokuvallista silmukkaa eri tavoilla. Vähintään yhtä voimakkaaksi aistipoikkeamaksi voisi laskea myös praksinoskoopin mediumin alastomuuden: praksinoskooppi ei peittele omaa välineellisyyttään, vaan näyttää mekaanisuutensa häpeilemättä, mutta on siitä huolimatta – tai jopa juuri sen takia – attraktiivinen. Pyöriessään praksinoskoopin synnyttämä liikkeen illuusio vie katsojan huomion, kun taas pysähtyneenä katsojan huomio siirtyy itse laitteeseen, sen esineellisyyteen.

Enemmän tai vähemmän välttämättömän liikkeen illuusion lisäksi jokaisen näyttelyni silmukan suunnitteluvaiheessa tavoittelin erityisesti kahta illuusiota: *reproduktiivista illuusiota* ja *jatkuvuuden illuusiota*. Reproduktiivisen illuusion tavoittelu tarkoitti tässä tapauksessa lähinnä sitä, että noudatin kuvauksessa ja jälkityöstössä dokumentaarista estetiikkaa, esimerkiksi käyttämällä lisävalaistusta mahdollisimman vähän ja epädramaattisesti, diegeettisiä valonlähteitä tukien, sekä pyrkimällä värimäärityllä luonnolliseen visuaaliseen yleisilmeeseen. Toisaalta jatkuvuuden illuusion tavoittelu vaati, että kuvissa näkyvien henkilöiden liike oli ohjattava huomaamatonta saumakohtaa silmällä pitäen, mikä taas oli vaarassa syödä reproduktiivisen illuusion kestävyyttä – rutiinin käsitteen vastaisesti henkilöt eivät siis voineet kuvauksissa toimia rutiininomaisesti, ajatusta toimintoonsa uhraamatta. Käytännössä ohjaus tarkoitti muun muassa sitä, että henkilön liikkeeseen oli tarkoituksellisesti sisällytettävä keskenään mahdollisimman identtisiä toistoja tai henkilön oli sovitusti käytävä kokonaan kuvan ulkopuolella – näistä jälkimmäinen on jatkuvuuden kannalta huomattavasti helpommin toteutettavissa oleva vaihtoehto, mutta toisaalta saumakohtana staattinen ruutu on hyvin ilmeinen ja voi taas osaltaan heikentää reproduktiivista illuusiota. Kyseessä oli siis pääosin jo kuvausvaiheessa tapahtunut jatkuva kamppailu jatkuvuuden ja reproduktiivisuuden illuusioiden

den tasapainottamiseksi. Ihannetilanteessa kumpikin illuusio oli kestävä, mutta valokuvamaisuuden tavoittelu saattoi kuitenkin osittain haastaa reproduktiivisen illuusion toteutumisen: näkkileivänsyönti- ja hampaidenpesukuvissa katsoin intensiivisesti suoraan kameraan – voisi sanoa, että valokuvamaisesti poseeraten – mutta on oletettavaa, että harva näin todella tekisi muuten kuin ohjatussa tilanteessa.

Jatkuvuuden illuusion tavoittelu vaati tarkkaa toimintaa kuvausvaiheen lisäksi tietenkin myös jälkityöstössä: suunnitelmallisesta ohjauksesta huolimatta sopivan saumakohtan löytyminen leikkausvaiheessa ei ollut suinkaan itsestään selvää, vaan riittävän identtisten ruutujen etsiminen vei jopa tuntikausia, tapahtuen lähinnä yritys-erehdysmenetelmällä.⁶⁴ Mitä pidemmän kierroksen silmukkaan halusin, sitä haastavammaksi sopivien ruutujen etsiminen kävi; ihminen ei voi liikkua mekaanisella tarkkuudella, varsinkaan jos liike on monipuolisesta tai pitkäkestoista. Tästä syystä esimerkiksi digipraksinoskoopissa esittämäni hampaidenpesusilmukka tyypistyi kierrokseltaan alun perin suunnittelemani noin minuutista muutama sekuntiin, ja toisaalta kierrokseltaan pariminuuttiseen olutmaistelusilmukkaan jouduin jättämään lähes huomaamattoman, mutta tarkkasilmäiselle katsojalle kuitenkin näkyvän saumakohtan.

Muiden kuin reproduktiivisuuden ja jatkuvuuden illuusioiden toteutumisen asetin toisarvoiseksi: en niihin suunnitelmallisesti pyrkinyt, mutta jos ne siitä huolimatta olisivat toteutuneet, en olisi pahakseni pistänyt. Tilallinen illuusio ei silmukoissani muodostunut järin vahvaksi, koska kuvasin maton tamppausta ja olutarviointia lukuun ottamatta kaikki silmukat lähiotoksina ja maltillisella telepolttovälillä – perspektiivi jäi siis kapeahkoksi ja ympäristöä näkyi vain niukasti. Lineaarisuuden illuusion ja projektiivisen illuusion mahdollinen toteutuminen taas on vaikeampi arvioida, koska kyse on hyvin henkilökohtaisista kokemuksista. Omia teoksiani katsellessani lineaarisuuden ja projektiivisuuden illuusioiden toteutuminen tuntui tietysti mahdottomalta, koska näkökulmani oli täysin subjektiivinen – monien teosten kohdalla katsoin kuvasta itseäni! Lisäksi markkinoin näyttelyn teoksia nimenomaan silmukoina, joten ainakin ne kävijät, joille käsite oli valmiiksi tuttu, tiesivät, mitä tuleman pitää.

Vaikka illusorisuus on attraktiivinen arvo sinänsä, on se kuitenkin vain eräs osatekijä jossain laajemmassa attraktiivisuuden muodottomassa, illuusion ja sekä ”uuden” että ”van-

⁶⁴ On jo olemassa palveluita, jotka etsivät verkosta samankaltaisia kuvia palveluun lähetetyn tai linkitetyn kuvan perusteella. Ks. esim. TinEye: <<http://www.tineye.com/>>, luettu 14.11.2012. Vastaavanlainen automatisoitu toiminto esimerkiksi osana videonkäsittelyohjelmaa olisi oivallinen työkalu sopivan silmukan saumakohtan etsimiseen videomateriaalista.

han” teknologian viehätysvoiman värittävässä hybridisoituneessa kokonaisuudessa, joka näyttelystänikin saattoi olla aistittavissa – tai jonka kokemuksen todellistamiseen ainakin pyrin. Sen lisäksi että halusin tuoda esille valokuvallisen silmukan niin laitteistollisena kuin sisällöllisenä mediumina, halusin näillä mediuumeilla saada aikaan positiivista *ihmetystä*: paitsi aisti-illuusion aiheuttamaa ihmetystä, myös ihmetystä esillepanosta, laitteista – teknologia sekä tuottaa attraktioita, että on attraktio itsessään – ja tietysti silmukallisuudesta, joka yhdistyy elimellisesti liikkeen illuusion ja koneeseen, ja on näin ikään kuin attraktiivisten osiensä yhteenkietouma.

Don Slaterin mukaan ”moderni yleisö” ei ole niinkään kiinnostunut attraktioiden – tai kuten Slaterin tekstissä, spektaakkeleiden – toimintaperiaatteista, kuin *ihmeistä*, jotka nämä toimintaperiaatteet ja niiden taustalla oleva tiede kykenee tuottamaan (Slater 1995, 226). Tässä tapauksessa moderni yleisö ei tarkoita vain jotain tiettyyn aikakauteen sidottavissa olevaa joukkiota tai sukupolvea, vaan – ainakin renessanssista lähtien – aikakaudesta riippumatonta, kasvotonta, mutta epäilemättä muodossa tai toisessa olemassa olevaa ihmis-massaa, joka janoaa tieteen ja tekniikan mahdollistamia ihmeitä, ”luonnollista taikuutta”. Tällainen ihme voi olla aistikentän täyttävä kokonaisvaltainen elämys, kuten päivä huvipuistossa, mutta myös esimerkiksi peliohjaimen antama haptinen palaute – tai praksinoskoopin pyöräytyksestä syntyvä illuusio elävästä kuvasta. Attraktion ei tarvitse olla monimutkainen tai sen teknisen perustan mystinen: jo taustavalaistun monitorin hehku tai liike-eleestä seuraava näyttöpalaute voi olla sellaisenaan hyvinkin attraktiivinen. Erityisen tehokas attraktion veto-voima on silloin, kun siihen liittyy *uutuudenviehätystä*: vaikka näyttelyni ei varsinaisesti teknisiä tai kuvailmaisullisia rajoja rikkonutkaan, on kosketukseen perustuva käyttäjän ja teoksen välinen vuorovaikutteisuus edelleen melko harvinaista näyttelykontekstissa – yksinkertainen fyysinen vuorovaikutus koneen kanssa herättää kuvan eloon, ja se jos mikä ei voi olla mikään muu kuin *ihme*.

3.5 Kosketus

Tätä tutkielmaa varhain mielessäni hahmotellessani oli jo selvää, että halusin tehdä myös jotain fyysistä, kolmiulotteista, *taktiillista*; jotain, jota voi paitsi katsella, myös koskettaa. Halusin liittää katsojan osaksi konetta ja silmukkamuotoisten kuvien syklistä virtaa. Halusin katsojan tarttuvan kuviin paitsi katseellaan, myös kädellään – katsoja ei olisi enää vain katsoja, vaan *käyttäjää*. Kuten esimerkiksi Wanda Strauven (2011, 150) huomauttaa, 1800-luvun

optisten lelujen tapauksessa katsojan rooli ei ollut olla paikallaan nököttävä tarkkailija, vaan fyysisesti aktiivinen osallistuja, jopa elävien kuvien elämän energian lähde, joka *tarttui* kuviin niin kädellään kuin katseellaan.⁶⁵ Ajatus liikkeen energian, kuvia eteenpäin vievän voiman, siirtymisestä kädestä koneeseen ja takaisin koneesta katsojan silmiin osuvin valonsätein on kiehtova, ja toimi inspiraationani Rutiineja-näyttelyä suunnitellessa.

Valokuvallisen silmukan voisi ajatella olevan ensisijaisesti optinen medium, mutta kuten W. J. T. Mitchellkin on argumentoinut (2007, 395–406), *kaikki* media on enemmän tai vähemmän monisensorista. Näyttelyssäni silmukoille muodostui aivan erityinen materiaallinen ulottuvuus: näyttelyssä kosketeltavuus, eli taktiilisuus – tai *haptisuus* – oli läsnä niin silmukoita toistaneiden laitteiden kuin mukana olleiden esineiden muodossa. Taktiilisuus ei tarkoittanut kuitenkaan vain konkreettista käsin koskettamista, vaan myös ylipäätään läsnäoloa lähietäisyydellä, kosketuksen *mahdollisuutta*.

”Haptinen (taktiilinen) visuaalisuus”, kuten Erkki Huhtamo Alois Rieglin ja erityisesti Adolf Hildebrandin ajatusten pohjalta muotoilee, viittaa kosketuksen siirtymiseen näkemisen ja visuaalisuuden kentälle. Kädet eivät osallistu – tai eivät *saa* osallistua – koskemiseen kuin korkeintaan kuvitteellisesti. Hildebrand jaotteli taiteen ”lähikuvaan” ja ”etäkuvaan”, mikä heijasteli tuon ajan – 1800–1900-lukujen taitteen – konventioita taiteen vastaanottamisen suhteen: arkielämisen ja -olemisen läheisen, intiimin tilan näköpiiri kuului ”lähikuvaan”, kun taas representatiivinen, virallisempi ja säännönmukaisempi taide oli ”etäkuva” – ensin mainittu oli ”haptisempaa”, jälkimmäinen ”optisempaa”. (Huhtamo 2007, 73.)

Rutiineja-näyttelyssäni kosketus ei toki kuitenkaan jäänyt vain ”haptiseksi visioksi”. Koska näyttely-ympäristössä katseleminen ja jopa kuunteleminen ovat edelleen välitöntä koskettamista normatiivisempia tapoja tarkastella teoksia – seikka, jonka myös Erkki Huhtamo tuo esille (2007, 75–77) – koin tarpeelliseksi lisätä praksinoskooppien ja digipraksinoskoopin yhteyteen erityiset kannustimet (”Kokeile!”), jotta kynnyks laitteisiin tarttumiseen olisi mahdollisimman matala. Ja tarttuminen kannatti: koskettaminen ei näissä laitteissa vain palkinnut katsojaa jollain ”ylimääräisellä”, vaan liikkuvan osan – elämän pyöräksikin sitä voisi kutsua – pyöräyttämisen oli sekä kokemuksen että mediumin merkityksen välittymisen kannalta suorastaan välttämätöntä. Ilman katsojan taktiilista osallistumista praksinoskoopit

⁶⁵ Jonathan Craryn tapaan Strauven käyttää katsojan (*spectator*) sijaan *havainnoijan* (*observer*) käsitettä erottaakseen esielokuvallisten optisten lelujen aktiivisen käyttäjän passiivisesta elokuvakatsojasta. Strauven 2011, s. 149.

näyttivät ”vain” staattisia kuvia, silmukoita ilman silmukallisuutta, attraktioita ilman attraktiivisuutta.

Strauven, Nicolas Dulacin ja André Gaudreaultin vanavedessä, korostaa optisten lelujen leikkisyyttä: juuri yksinkertaisen interaktion vuoksi ne olivat ”todellisia leluja”, ja kun Reynaudin optinen teatteri ja sittemmin elokuva muuttivat katsojan roolin osallistujasta tarkkailijaksi, mediumien leikkisyys, lelumaisuus, hävisi (Strauven 2011, 152; Dulac & Gaudreault 2006, 233). Strauven myös painottaa optisten lelujen olevan kytköksissä nimenomaan tavoitteettomaan ja vapaamuotoiseen *leikkiin*, sen sijaan että ne muistuttaisivat säänneltyä, päämääräorientoituneempaa *peiliä* (Strauven 2011, 152). Leikkisyyden kautta tulkittuna myös näyttelyni teokset on jaoteltavissa leluiksi ja ei-leluiksi – tai *leikkimisattraktioiksi* ja *katsomisattraktioiksi*: kosketeltavia liikkuvia osia sisältäneinä laitteina praksinoskoopit ja digipraksinoskooppi edustivat valokuvallisen silmukan interaktiivisempaa, leikkisämpää ja viihteellisempää puolta, kun taas niiden rinnalla kuvakehykset näyttäytyivät ainakin minulle vakavampina, ehdottomasti valokuvamaisempina, mutta jopa hieman ”tylsinä” – näin siitakin huolimatta, että varsinaiset kuva-aiheet eivät viihdearvoltaan nähdxnseni juuri vaihdelleet.⁶⁶ Leikin tapaan valokuvalliset silmukat ovat päämäärättömiä ja loputtomia, kunnes katsoja, tai leikkijä, kyllästyy leikkiin ja lopettaa sen yhtä oma-aloitteisesti kuin aloittikin – ja toki osallistuminen on yleensä hauskeempaa kuin sivusta katsominen.

Vaikka näyttelyniakin praksinoskoopit ja digipraksinoskoopin ohjainlaatikko on Strauvenin, Dulacin ja Gaureaultin tulkinnan mukaisesti laskettavissa leluiksi, eivät ne silti näyttäneet sellaisilta, kuin olemme eritoten lasten lelut tottuneet mieltämään: ne olivat esteettisesti pelkistettyjä, muodoiltaan yksinkertaisia ja väreiltään mustavalkoisia, itsessään ei visuaalisesti erityisen huomiota herättäviä, vaikkakin kenties jonkinlaista tunnistamattoman esineen mystisyyttä huokuvia. Praksinoskoopeissa itsessään ei ollut selviä visuaalisia vihjeitä laitteiden toiminnasta, mutta luotin niiden mekaanisen yksinkertaisuuden ja kiekon pyörimisliikkeen herkkyyden takaavan toimintaperiaatteen välittymisen katsojille, kunhan vain saisin rohkaistua heidät ensin tarttumaan laitteeseen. Sen sijaan digipraksinoskoopin ohjainlaatikon nelisuuntaisen rulla-kallistuskytkinyhdistelmän käyttämisen uskoin vaativan jonkin verran lisäopastusta. Käytin laatikosta pilkistäneen ohjausrullan ympärillä opasteina muiden muassa

⁶⁶ Näyttelyni praksinoskoopeiden tapauksessa pätevät myös ”lelumaisuuden” negatiiviset konnotaatiot: ne olivat pieniä, halpoja ja muovisia, verrattain heikkoa ja kevyttä tekoa – varsinkin 1800-luvun puusta, metallista ja lasipeileistä rakennettuihin praksinoskoopeihin nähden.

CD- ja DVD-soittimista tuttuja kelaus- ja vaihtosymboleja kytkimen suuntaa ja toimintoa indikoimaan. Niiden lisäksi kirjoitin symbolien merkitykset auki samaan näyttelyjalustaan kiinnitettyyn ohjelappuseen.

On tavallaan nurinkurista, että näyttelyn arkipäiväisiä, käsin käytettäviä esineitä *en* kannustanut koskemaan – vaikken toisaalta koskettamista erityisesti kieltänytkään, tai olisi siitä edes pahastunut. Vaikka esineet olivat ilmiselvästi, kiusoittelevastikin, kosketusetäisyydellä, on oletettavaa, että kävijöiden omaksuma käyttäytymismalli, sisältäen mieleen syöpyneet museoiden ja gallerioiden kirjoitetut ja kirjoittamattomat institutionaaliset kosketuskiellot, asettivat esineet monen kohdalla kosketuksen mahdollisuuden ulkopuolelle. Tällöin esineiden taktiilisuus välittyi vain näköaistin kautta, mutta voisi silti puhua – Huhtamon ”haptisen visuaalisuuden” tulkinnan mukaisesti – fyysisen läsnäolon tehostamasta ”etäkosketuksesta”: silmämme välittävät havainnon ja aivomme prosessoivat tiedon – tai pikemminkin oletuksen – esineen ominaisuuksista, kuten koosta, materiaalista ja painosta, kenties myös toiminnallisuudesta, jolloin muisti- ja mielikuvien perusteella muodostamme käsityksen siitä, miltä esine tuntuu ja miten se reagoi siihen koskettaessa. On enemmän tai vähemmän yllättävää, mikäli välittömän kosketuksen tapahtuessa kokemus ei vastaa ennakkokäsitystä. Esimerkiksi, jos Rutiineja-näyttelyssä kävijä rohkeni tarttua näkkileipään tai mattopiiskaan, hän todennäköisesti koki pienen yllätyksen havaitessaan esineen olleen liimattu alustaansa.

Näyttelyn kosketuskäyttöliittymät – praksinoskooppien pyörivä kiekko ja digipraksinoskoopin ohjainrulla – olivat toimivia, mutta eivät toki täydellisiä saati erityisen mielikuviuksellisia ratkaisuja valokuvallisten silmukoiden ohjaamiseen. Käyttämieni praksinoskooppien pieni koko ja muovinen rakenne ei olisi mahdollistanut suuria mekaanisia muokkauksia, mutta sen sijaan digipraksinoskoopin tällä kertaa tietokoneen hiiren rullaan perustunutta käyttöliittymää voisi lähteä jatkokehittämään kahteen selkeästi erilaiseen suuntaan. Yksi tie vie kohti praksinoskooppia: praksinoskoopin ja digipraksinoskoopin toiminnallista yhtäläisyyttä voisi korostaa rakentamalla digipraksinoskooppiin mahdollisimman praksinoskooppi-mainen käyttöliittymä. Näyttelyni kaltaisessa tapauksessa tämä tarkoittaisi yhtä tai useampaa vaakatasoon asetettua pyöritettävää ohjainkiekkoa – hyvin pitkälle vietyä sovelluksena silmukan kuva-aiheen vaihtaminen voisi tapahtua vaikkapa lähitunnistesirun sisältäviä ”kuva-kiekkoja” vaihtamalla. Toinen, haarautuva tie taas vie kauemmas praksinoskoopin pyöritettävästä kiekosta, kohti kokeellisempia, jopa kosketukseen *perustumattomia* käyttöliittymiä: silmukan ohjaaminen kävisi muilla kommunikaation muodoilla, kuten äänellä tai kättä ilmassa heiluttamalla – vartalon ja tilan luova hyödyntäminen tarjoaisi pohjan lukuisille mielenkiintoisille mahdollisuuksille.

4. Yhteenveto

Kirjoitin johdannossa tämän tutkielman tavoitteena olevan valokuvallisen silmukan ymmärtäminen. Tavoite kuulostaa – ja aluksi tuntuikin – tietysti hienolta: kukapa ei haluaisi ymmärtää tutkimuskohdettaan *täydellisesti*, muodostaa erottamatonta kytköstä kohteen niin kutsutun *todellisen* olemuksen kanssa. Kuten tietysti väistämättä kävi, perinpohjainen, täysi ja yleinen ymmärrys jäi minultakin kaikessa mahdottomuudessaan saavuttamatta: on vain tapa, jolla valokuvallisen silmukan näen ja koen – näkökulma ja kokemus, niin ajattelijan, katsojan kuin tekijän asemasta – enkä voi sitä objektiivisesti muiden puolesta määritellä ja tarkastella, positioni ollessa ehdottoman subjektiivinen, oman elinpiirini ja maailmankuvani rajaama. Ymmärrän kuitenkin valokuvallisesta silmukasta nyt *enemmän* kuin ennen tämän tutkielman – ja varsinkin sen produktiivisen osion – luomisprosessin läpikäymistä, yhteistä matkaani sen kanssa: näkökulmani aiheeseen on laajempi ja kokemukseni aiheesta syvempi, muistiini tiukasti painautunut. Ymmärrän paremmin, mitä valokuvallinen silmukka ennen kaikkea *minulle* merkitsee, tästä ajasta, paikasta ja kokemusten piiristä tarkasteltuna.

Johdannossa esittämäni vertausta jatkaen, tutkimuksestani syntynyt valokuvallisen silmukan ymmärrys on kuin monitieteellinen palapeli, mutta ilman reunapalasia: tutkimuksellisesti ajatellen peliä voi jatkaa laajentaen – siis ymmärrystä syventää – esimerkiksi filosofian ja media-arkeologian suuntaan. Toisaalta mukaan voi tuoda myös aivan uudenlaisia palasia, kuten vastaanotto- tai pelitutkimusta, yhdistäen ne jo pelissä oleviin palasiin. Tähän mennessä rakentamani palapeli on vielä melko pieni: siinä on monenlaisia, monivärisiä palasia, mutta niistä rakentuvat ymmärryksen osa-alueet ovat pinta-alaltaan vaatimattomia. Suurimman pinta-alan kattaa pelin keskiössä oleva oman työn suunnittelu ja toteutus, jonka ympärille kaikki muun väriset palaset kytkeytyvät.

Olen nyt käsitellyt valokuvallista silmukkaa ensin sen teorian ja historian kautta yleisesti, ja sen jälkeen yksityisellä tasolla, itse tekemällä, näyttelyn muodossa. Omasta työstäni syntynyt ymmärrys ei kuitenkaan voi jäädä vain tämän tutkielman muodostaman kehän sisälle pyörimään; pohdittavaksi siis vielä jää, mikä on valokuvallisen silmukan laajamittaisempi käytännön potentiaali nyt ja tulevaisuudessa, saavuttamaani tietoon – tai pikemminkin tietämyksen tilaan – tukeutuen.

Onko valokuvallisella silmukalla kyky olla jotain muuta kuin viihdyttävä attraktio tai kokeellinen esitys? Onko valokuvalliselle silmukalle tilaa – tai tilausta – sellaisissa käyttöyh-

teyksissä, joissa se ei näyttäytyisi kummajaisena tai jäänteenä jostain jo (kenties ansaitustikin) unohdetusta? Voiko valokuvallinen silmukka näyttää kevyiden kuva-aiheiden lisäksi myös raskaita, jopa kivuliaita kuvia? Nämä ovat suuren yleisön kannalta relevantteja kysymyksiä, joihin suvaitsevaisena kuvakulttuurin kuluttajana ja tutkijana vastaisin herkästi ”kyllä”, mutta jos astuisin hetkeksi pois omasta positiostani, vastaus tuskin olisi niin ilmiselvä. Jos esimerkiksi suuren, laatu-julkaisuna yleisesti pidetyn sanomalehden johtoportaalta kysyttäisiin, haluaisivatko he alkaa käyttää lehtensä sähköisessä versiossa laajamittaisesti valokuvallisia silmukoita valokuvien sijaan – tai edes valokuvien lisäksi – reaktio todennäköisesti olisi hämmentynyt, ellei heti ajatuksen tyrmäävä.

Edellä esittämiini kysymyksiin en siis asiaan tämän tutkielman verran perehtyneenä-kään voi antaa pitävää vastausta, mutta minulla on kuitenkin mahdollisuus – suorastaan tunnen tehtäväkseni – esittää ajatuskokeita ja avoimia hypoteeseja siitä, mitä valokuvallinen silmukka *voisi* olla. Koska painopisteeni on ollut produktiivisessa työssä, kiinnostaa minua luonnollisesti myös itseni ulkopuolelle ulottuva tekijäaspekti: *millä, millaisia ja miksi* valokuvallisia silmukoita *voisi* ja kannattaisi tuottaa?

Valokuvallisen silmukan valmistaminen vaatii tietysti sekä sen sisällöllisen (*software*) että soveltuvan laitteistollisen (*hardware*) mediumin hallinnan, ja koska digitaalinen kuvantaminen on levittäytynyt jo käytännössä jokaiseen valokuvauksen osa-alueeseen, on tässäkin yhteydessä johdonmukaisinta pohtia nimenomaan digitaalisin työkaluin tapahtuvaa valmistusprosessia. Vastaavasti luontevin väline katsoa valmista silmukkaa on jokin digitaalinen mediasisältöä toistamaan kykenevä laite. Kuten näyttelyni praksinoskoopit osoittivat, myös analoginen, taktiilinen laite on edelleen toimiva, viehättäväkin tapa katsella valokuvallisia silmukoita, mutta on kuitenkin oletettavaa, että vallitsevassa kulttuurissa tämänkaltainen tekniikka näyttäytyy lähinnä erikoisuutena, kummallisena poikkeamana jo omaksutuista käytännöistä.

Sähköiselle ja verkottuneelle kuvakulttuurille on ominaista katsojan ja tekijän rajan hämärtyminen, mutta myös *katsomisen ja tekemisen mediumien* yhdentymisen, niiden *konvergenssi*.⁶⁷ Jos vielä vuosikymmen sitten mediakonvergenssi tarkoitti lähinnä sitä, että samaan laitteeseen – tietokoneeseen, tavallisesti joko kannettavaan tai pöytämalliseen sellaiseen – integroitiin mahdollisimman paljon eri ominaisuuksia ja sisältöä, on trendi nyt ikään kuin päinvastainen: eri laitteisiin sisällytetään samaa sisältöä ja pitkälti myös samoja ohjel-

⁶⁷ Mediakonvergenssista ja mediamorfoosista ks. esim. Pitkänen 2011, s. 186–196.

mallisia ja laitteistollisia ominaisuuksia. Esimerkiksi valo- ja videokuvaa – siis ainakin teoriassa myös valokuvallisia silmukoita – on tuotettavissa, katseltavissa ja verkkoon jaettava paitsi kameroilla, myös puhelimilla, tietokoneilla, tablet-tietokoneilla ja kannettavilla mediasoittimilla, jopa jotkut pelikonsolit ja televisiot siihen kykenevät. Varsinkin kannettavat laitteet muistuttavat yhä enemmän toisiaan kosketusnäyttöineen, verkkoyhteyksineen ja samankaltaisine, jopa identtisine käyttöjärjestelmineen. Täten konvergoitumisen voidaan tulkita olevan yhtä aikaa sekä homogenisoituva että heterogenisoituva: esimerkiksi kaksi diskurssissa selkeästi eri laiteluokkiin eroteltua laitetta, kuten tablet-tietokone ja älypuhelin, saattavat erota toisistaan ainoastaan näytön koon ja puhelintoiminnon perusteella.

Valokuvallinen silmukka vaikuttaisi asettuvan luontevasti tähän mediamyllerrykseen, jossa niin still- kuin liikkuvan kuvan käytänteet muuttuvat tiuhaan. Eräs hiljattainen muutos on ollut ammattilaistason, teknisesti korkealaatuisen videokuvauksen integroituminen kuluttajahintaisiin digitaalisiin järjestelmäkameroihin.⁶⁸ On mahdollista, että muutaman viime vuoden aikana järjestelmäkameroiden vakio-ominaisuudeksi muodostunut teräväpiirtovideokuvaus on kasvattanut liikkuvan kuvan tuotannon suosiota ja arvostusta myös amatööri- ja ammattilaisvalokuvaajien keskuudessa.⁶⁹ Vaikka valokuvallisen silmukan kuvaamisen ja jälkikäsitteilyn proseduurit toki eroavat valokuvaamisen vastaavista, sopii valokuvallinen silmukka nähdäkseni erityisen hyvin valokuvaajan ajattelu- ja toimintamalliin *hetken ikuistamisesta*, Henri Cartier-Bressonin termien *ratkaisevan hetken* taltioimisesta, ikuisena ja etenevämmänä, mutta kuitenkin liikkuvana, syklisessä ajassa elävänä.

Jos kuvaajat sekä laite- ja ohjelmistovalmistajat kiinnostuvat yhä enemmissä määrin silmukkamuotoisesta liikkuvasta kuvasta, käy valokuvallisten silmukoiden valmistaminen ja levittäminen huomattavasti nykyistä helpommin uusien työkalujen myötä. Työnkulun vaivattomuus taas mahdollistaisi valokuvallisen silmukan laajamittaisen suosion kasvun myös

⁶⁸ Syksyllä 2008 julkaistu Nikon D90 oli ensimmäinen videokuvauksominaisuuden sisältänyt järjestelmäkamera, minkä jälkeen muutkin valmistajat integroivat ominaisuuden nopeasti omiin järjestelmäkameroihinsa. Siihen asti digitaalisten järjestelmäkameroiden konvergoituminen muihin laiteluokkiin oli ollut verrattain hidasta. <<http://www.dpreview.com/reviews/nikond90>>, luettu 14.11.2012.

⁶⁹ Toisaalta monet video- ja elokuvauksen ammattilaiset käyttävät tuotannoissaan samoja, lähtökohtaisesti valokuvaukseen valmistettuja järjestelmäkameroita niiden verrattain edullisen hinnan ja pienen koon vuoksi. Esimerkiksi *The Avengers* (2012) -toimintaelokuva on osittain kuvattu järjestelmäkameroilla: <<http://www.creativeplanetnetwork.com/tags/avengers/canon-eos-5d-mark-ii-and-7d-digital-slr-cameras-add-muscle-action-scenes-avengers/59434>>, luettu 14.11.2012. Laitteiden ja käytäntöjen lähentymistä on siis tapahtunut puolin ja toisin.

muiden, kuin mediataiteilijoiden ja uusia toiminta-alueita tunnustelevien ammattilaisten keskuudessa. Konkreettisia merkkejä tästä on jo havaittavissa muiden muassa Nokian matkapuhelinkameraohjelmiston *cinemagraph*-toiminnon muodossa (ks. luku 2.7). Vain aika näyttää, muodostuvatko tällaiset toiminnot suosituiksi...

...mistä pääsemmekin kysymykseen valokuvallisen silmukan mielekkyydestä: *miksi* kukaan tekisi valokuvallisen silmukan lineaarisen videon tai valokuvan sijaan, jos valokuva näyttää helpommin ja videokuva kertoo enemmän? Kenties valokuvallinen silmukka täyttää aukon pysähtyneen ja liikkuvan kuvan välissä, aukon, joka on ehkä pienenpuoleinen, mutta kuitenkin olemassa oleva: katsojapositiosta tarkastellen, valokuvallinen silmukka kertoo enemmän kuin valokuva ja (autonomisena) vaivattomammin kuin elokuva tai lineaarinen videokuva. Vastauksia voisi myös etsiä lajityypeittäin: journalistisessa kuvauksessa katsoja voi arvostaa silmukan liikkeen ja toiston informatiivisuutta, kun taas mainonnassa etuna voidaan nähdä liikkeen suoma huomioarvo ja silmukallisuuden taloudellisuus. Henkilökohtaisessa kuvauksessa toisto ja liike voivat jäljitellä muistin luonnetta valokuvaa ja lineaarista esitystä tehokkaammin: esimerkiksi jokin hauska, muistamisen arvoinen tapahtuma on usein viihdyttävää katsella yhä uudelleen ja uudelleen.

Eräs mahdollinen näkökulma niin ikään on vuorovaikutteisuus, joka Rutiinejä näyttelyssäkin oli vahvasti läsnä. Voisiko yhteys taktiilisiin optisiin leluihin, silmukan historiaan, olla myös silmukan tulevaisuus? Näyttelyn teokset jakautuivat paitsi analogiseen ja digitaaliseen maailmaan – ja samalla henkivät selkeästi eri aikakausien liikkuvan kuvan perinnettä – ne myös jakautuivat mekaanisen toteutuksensa osalta kineettisiin ja staattisiin mediuimeihin. Praksinoskoopit ja digipraksinoskooppi näyttäytyivät ennen kaikkea interaktiivisuutensa ja mekaanisen toiminnallisuutensa kautta, ja lähentyivät täten kineettistä taidetta. Kuvakehykset taas edustivat mekaanisessa staattisuudessaan selkeämmin valokuvallisen silmukan valokuvamaista puolta, näyttäen liikkeen ilman vaatimusta tai tarvetta käyttäjän väliintulosta – ne olivat oikeastaan sekä valokuvamaisempia että elokuvamaisempia kuin praksinoskoopit tai jopa digipraksinoskooppi (vaikka digipraksinoskoopillakin oli toki kuvaruutu ja kehys). Toki nykyiset kosketusnäytöt mahdollistavat taktiilisen vuorovaikutteisuuden myös ilman liikkuvia osia, jolloin kuvakehyksenkin kaltaisessa laitteessa, kuten tablet-tietokoneessa, on mahdollista esittää interaktiivisia silmukoita.

Vaikka on oletettavaa, että interaktiivisessa silmukassa muoto ja toiminnallisuus korostuvat kuvasisällön kustannuksella – autonomisessa silmukassa tilanteen ollessa päinvas-tainen – molemmille esitystavoille on olemassa oma paikkansa ja käyttötarkoituksensa: leikki on osa ihmisen luonnollista toimintaa yhtäläillä nyt kuin 1800-luvulla, siinä missä visuaalinen

representointikin. Näyttelykontekstissa interaktiivinen valokuvallinen silmukka on ilmeisen toimiva: näyttelyni vierailijoilta saamani suullisen palautteen perusteella juuri praksinoskoopit jäivät heidän mieleensä erityisen attraktiivisena, hauskanakin tapana esittää liikkuvaa kuvaa. Jos taas silmukka esiintyy osana muuta julkaisua, esimerkiksi uutisartikkelin yhteydessä, on se dialogissa tekstin kanssa ja lukemisen vaivattomuuden sekä tiedon välittymisen tähden silmukan autonomisuus lienee oletusarvoisesti parempi vaihtoehto.

On kuitenkin oletettavaa, että aivan kuten mielenkiinto leikkiin ennemmin tai myöhemmin lopahtaa, valokuvallisen silmukankaan mediumiin perustuva uutuudenviehätys – tai *vanhuudenviehätys* – ei ole kestävä; kenties 3D-kuvien tapaan kuitenkin aika ajoin uuteen suosioon nouseva. Erikoisuuden hohteen kuluttua mediumin pinnalta pois, jäljelle jää *merkityssisältö*, ja jos valokuvallisen silmukan merkityssisältö on riittävän attraktiivinen tai informatiivinen – siis toisin sanoen *kiinnostava* – on myös itse medium elinvoimainen.

Lähteet

Painetut lähteet

Allen, Richard 1995: *Projecting Illusion: Film Spectatorship and the Impression of Reality*. First paperback edition, 1997. Cambridge University Press. Cambridge, United Kingdom.

Alvarado, Manuel 1979–1980: *Photographs and Narrativity*. *Screen Education* 32–33 (1979–1980), 5–17.

Anderson, Joseph & Barbara 1993: *The Myth of Persistence of Vision Revisited*. *Journal of Film and Video*, Vol. 45, No. 1 (Spring 1993), 3-12.

Anderson, Joseph D. 1996: *The Reality of Illusion: An Ecological Approach to Cognitive Film Theory*. Paperback edition, 1998. Southern Illinois University Press. Carbondale, Illinois.

Anttonen, Petri 2005: *Ajan kosketus: Aikasarjavalokuva teoksina ja teoriana*. Taideteollinen korkeakoulu, Musta Taide. Helsinki.

Baker, George 2005: *Photography's Expanded Field*. *October Magazine* No. 114 (4/2005), s. 120–140.

Barthes, Roland 1985: *Valoisa huone (La Chambre Claire, 1980)*. Suom. Martti Lintunen, Esa Sironen ja Leevi Lehto. Kansankulttuuri Oy. Jyväskylä.

Batchen, Geoffrey 1997: *Burning With Desire: The Conception of Photography*. First MIT Press paperback edition, 1999. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts.

Benjamin, Walter 1999/1931: *Little History of Photography*. Teoksessa *Selected Writings Volume 2 1927–1934* (edited by Michael W. Jennings, Howard Eiland and Gary Smith). Translated by Rodney Livingstone and Others. The Belknap Press of Harvard University Press. Cambridge, Massachusetts & London, England.

Berger, John 1987: *Toisinkertoja*. Suom. Martti Lintunen. Literos Oy. Jyväskylä.

Campany, David 2003: *Safety in Numbness: Some Remarks on Problems of 'Late Photography'*. Teoksessa *The Cinematic* (edited by David Campany). Whitechapel Gallery & The MIT Press. London & Cambridge, Massachusetts.

Campany, David 2008: *Photography and Cinema*. Reaktion Books Ltd, Exposures. London.

Carroll, Noël 1996: *Theorizing the Moving Image*. Cambridge University Press. Cambridge, Great Britain, New York, USA & Melbourne, Australia.

Cavell, Stanley 1979: *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*. Enlarged Edition. Harvard University Press. Cambridge, Massachusetts & London, England.

Crary, Jonathan 1990: *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Second printing, 1991. MIT Press. Cambridge, Massachusetts & London, England.

- Crary, Jonathan 1999: *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle and Modern Culture*. First MIT Press paperback edition, 2001. MIT Press. Cambridge, Massachusetts.
- Dulac, Nicolas & Gaudreault, André 2006: *Circularity and Repetition at the Heart of the Attraction: Optical Toys and the Emergence of a New Cultural Series*. Translated by Timothy Barnard. Teoksessa *The Cinema of Attractions Reloaded* (edited by Wanda Strauven). Amsterdam University Press. Amsterdam.
- Elo, Mika 2005: *Valokuvan medium*. Tutkijaliitto. Helsinki.
- Elo, Mika 2008: *Walter Benjaminin mediaestetiikan erannoista: luovien politiikkaan*. Teoksessa *In media res: Hakuja mediafilosofiaan* (toim. Olli-Jukka Jokisaari, Jussi Parikka & Pasi Väliäho). Eetos. Tampere.
- Guido, Laurent 2006: *Rhythmic Bodies/Movies: Dance as Attraction in Early Film Culture*. Translated by Naomi Middelmann. Teoksessa *The Cinema of Attractions Reloaded* (edited by Wanda Strauven). Amsterdam University Press. Amsterdam.
- Gunning, Tom 2004: *What's the Point of an Index?: or, Faking Photographs*. *Nordicom Review* 25.1–2 (September 2004), 39–49.
- Gunning, Tom 2006/1990/1986: *The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*. Teoksessa *The Cinema of Attractions Reloaded* (edited by Wanda Strauven). Amsterdam University Press. Amsterdam.
- Halliwell, Kevin 1980–1981: *Photographs and Narrativity: A Reply*. *Screen Education* 37 (1980–1981), 79–85.
- Hannula, Mika, Suoranta, Juha & Vadén, Tere 2003: *Otsikko uusiksi: taiteellisen tutkimuksen suuntaviivat*. Eurooppalaisen filosofian seura. Tampere.
- Hiltunen, Ari 1999: *Aristoteles Hollywoodissa: menestystarinan anatomia*. Gaudeamus. Helsinki.
- Huhtamo, Erkki 1996: *Elävän kuvan arkeologia*. Yle-opetuspalvelut. Helsinki.
- Huhtamo, Erkki 2000: *Fantasmagoria: Elävän kuvan arkeologiaa*. Suomen elokuva-arkisto, BTJ Kirjastopalvelu Oy. Helsinki.
- Huhtamo, Erkki 2007: *Twin-Touch-Test-Redux: Media Archaeological Approach to Art, Interactivity, and Tactility*. Teoksessa *MediaArtHistories* (edited by Oliver Grau). The MIT Press. Cambridge, Massachusetts & London, England.
- Kaila, Jan 2002: *Valokuvallisuus ja esittäminen nykytaiteessa*. Suomen valokuvataiteen museo, Musta Taide. Helsinki.
- Kivinen, S. Albert 2000: *Ajan ontologiasta*. Teoksessa *Aika* (toim. Sami Pihlström, Arto Siitonen & Risto Vilkkö). Gaudeamus. Helsinki.
- Knuuttila, Simo 2000: *Aika ja ajattomuus*. Teoksessa *Aika* (toim. Sami Pihlström, Arto Siitonen & Risto Vilkkö). Gaudeamus. Helsinki.
- Krauss, Rosalind E. 1985: *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*. First MIT Press paperback edition, 1986. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts & London, England.
- Laakso, Harri 2003: *Valokuvan tapahtuma*. Tutkijaliitto. Helsinki.

- Laakso, Harri 2007: *Eriaikaisuuden samanaikaisuudesta*. Teoksessa *Toisaalta tässä: Valokuva teoksena ja tutkimuksena* (toim. Mika Elo). Kuvataideakatemia, Taideteollinen korkeakoulu. Helsinki.
- Lammenranta, Markus 2000: *Aika ja terve järki*. Teoksessa *Aika* (toim. Sami Pihlström, Arto Siitonen & Risto Vilkkö). Gaudeamus. Helsinki.
- Lindberg, Susanna 2009: *Olemisen rytmi*. Teoksessa *Mikä mimesis?: Philippe Lacoue-Labarthen filosofinen teatteri* (toim. Ari Hirvonen ja Susanna Lindberg). Tutkijaliitto. Helsinki.
- Malmberg, Tarmo 2008: *Mediafilosofia filosofian ja mediatutkimuksen välillä*. Teoksessa *In media res: Hakuja mediafilosofiaan* (toim. Olli-Jukka Jokisaari, Jussi Parikka & Pasi Väliäho). Eetos. Tampere.
- Manovich, Lev 2001: *The Language of New Media*. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts & London, England.
- McTaggart, J. Ellis 1908: *The Unreality of Time*. Mind, New Series, Vol. 17, No. 68 (October 1908), 457–474. Oxford University Press.
- Mitchell, W.J.T. 2007: *There Are No Visual Media*. Teoksessa *MediaArtHistories* (edited by Oliver Grau). The MIT Press. Cambridge, Massachusetts & London, England.
- Mulvey, Laura 2006: *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*. Reaktion Books Ltd, London.
- Murray, Janet 1997: *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Free Press. New York.
- Musser, Charles 2006: *Cinema of Contemplation, A Cinema of Discernment: Spectatorship, Intertextuality and Attractions in the 1890s*. Teoksessa *The Cinema of Attractions Reloaded* (edited by Wanda Strauven). Amsterdam University Press. Amsterdam.
- Naimark, Michael 2003: *Sensory Anomalies*. Teoksessa *Design Research: Methods and Perspectives* (edited by Brenda Laurel). The MIT Press. Cambridge, Massachusetts & London, England.
- Newhall, Beaumont 2007/1937: *Moving Pictures*. Teoksessa *The Cinematic* (edited by David Company). Whitechapel Gallery & The MIT Press. London & Cambridge, Massachusetts.
- Niiniluoto, Ilkka 2000: *Onko menneisyys todellista?* Teoksessa *Aika* (toim. Sami Pihlström, Arto Siitonen & Risto Vilkkö). Gaudeamus. Helsinki.
- Parikka, Jussi 2008: *Ajattelun ja aistimisen virityksiä: media-arkeologia ja tulemisen problematiikka*. Teoksessa *In media res: Hakuja mediafilosofiaan* (toim. Olli-Jukka Jokisaari, Jussi Parikka & Pasi Väliäho). Eetos. Tampere.
- Pitkänen, Pertti 2011: *Transparentti media: Valokuva digitaalisen kuvantamisen aikakaudella – valokuvan moderni, postmoderni ja globaali tulkinta*. Lapin yliopisto. Rovaniemi.
- Rodowick, David Norman 2007: *The Virtual Life of Film*. Harvard University Press. Cambridge, Massachusetts & London, England.
- Salo, Merja 2000: *Imageware – kuvajournalismi mediafuusiossa*. Taideteollinen korkeakoulu. Helsinki.
- Seppänen, Janne 2001: *Valokuvaa ei ole*. Musta Taide, Suomen valokuvataiteen museo. Helsinki.

Slater, Don 1995: *Photography and Modern Vision: The spectacle of 'natural magic'*. Teoksessa *Visual Culture* (edited by Chris Jenks). Routledge, London.

Strauven, Wanda 2011: *The Observer's Dilemma: To Touch or Not to Touch*. Teoksessa *Media Archaeology: Approaches, Applications and Implications* (edited by Erkki Huhtamo & Jussi Parikka). University of California Press. Berkeley and Los Angeles, California & London, England.

Tagg, John 1988: *The Burden of Representation: Essays on Photographies and Histories*. Published 1993. University of Minnesota Press. Minneapolis, Minnesota.

Wenders, Wim 1991/1971: *Time Sequences, Continuity of Movement: Summer in the City and The Goalkeeper's Fear of the Penalty*. Teoksessa Wenders, Wim: *The Logic of Images: Essays and Conversations*. Translated by Michael Hofmann. Paperback edition first published in 1992. Faber and Faber. London.

Wollen, Peter 2000: *Time In Video and Film Art*. Teoksessa Cappellazzo, Amy, Adriano Pedrosa & Wollen, Peter: *Making Time: Considering Time as a Material in Contemporary Video and Film*. Palm Beach Institute of Contemporary Art. Lake Worth, Florida.

Ylä-Kotola, Mauri 1999: *Mediatieteen kysymyksiä 1: Mitä on mediatiede?* Lapin yliopisto. Rovaniemi.

Verkkolähteet

Alva Noto: Discography/Album. <<http://www.alvanoto.com/?a1=discography&a2=album>>. Luettu 14.11.2012.

Azéma, Marc & Rivère, Florent: *Animation in Palaeolithic art: a pre-echo of cinema*. Antiquity. <<http://antiquity.ac.uk/ant/086/ant0860316.htm>>. Luettu 14.11.2012.

Back, Jamie & Burg, Kevin 2011–2012: *Cinemagraphs™*. <<http://cinemagraphs.com>>. Luettu 14.11.2012.

Butler, Richard & Joinson, Simon 2008: *Nikon D90 Review*. Digital Photography Review 10/2008. <<http://www.dpreview.com/reviews/nikond90>>. Luettu 14.11.2012.

Cinegram. <<http://cinemagr.am>>. Luettu 14.11.2012.

Creative Planet Network: *Canon EOS 5D Mark II and 7D Digital SLR Cameras Add Muscle to Action Scenes in 'The Avengers'*. <<http://www.creativeplanetnetwork.com/tags/avengers/canon-eos-5d-mark-ii-and-7d-digital-slr-cameras-add-muscle-action-scenes-avengers/59434>>. Päivitetty 9.5.2012, luettu 14.11.2012

Google Images. <<http://images.google.com/>>. Luettu 14.11.2012.

Hainge, Greg 2004: *The Sound of Time is not tick tock: The Loop as a Direct Image of Time in Noto's Endless Loop Edition (2) and the Drone Music of Phill Niblock*. Invisible Culture Issue 8: The Loop as a Temporal Form (edited by Margot Bouman). <http://www.rochester.edu/in_visible_culture/Issue_8/hainge.html>. Luettu 14.11.2012.

Harris, Jason 2012: *Creating better photos with Nokia Lenses*. Nokia Conversations 5.11.2012. <<http://conversations.nokia.com/2012/11/05/creating-better-photos-with-nokia-lenses/>>. Luettu 14.11.2012.

If We Don't, Remember Me. <<http://iwdrm.tumblr.com/>>. Luettu 14.11.2012.

Imgflip: *Animated GIF Generator*. <<http://imgflip.com/gifgenerator>>. Luettu 14.11.2012.

Know Your Meme: *Cinemagraphs*. <<http://knowyourmeme.com/memes/cinemagraphs>>. Päivitetty 13.9.2012, luettu 14.11.2012.

Lounila, Liisa: *Scene Missing: Liisa Lounila/Works/Moving*. <<http://www.scenemissing.net/works/moving/>>. Luettu 14.11.2012.

Photojojo: *How to Make Cinemagraphs — Still Photos that Move Like Movies!* 16.6.2011. <<http://content.photojojo.com/tutorials/how-to-make-cinemagraphs-photos-that-move/>>. Luettu 14.11.2012.

Pinterest. <<http://pinterest.com/>>. Luettu 14.11.2012.

Processing. <<http://processing.org/>>. Luettu 14.11.2012.

Raster-noton: *Bausatz Noto Infinity*. <<http://www.raster-noton.net/noton/new/bausatz.html>>. Luettu 14.11.2012.

TinEye Reverse Image Search. <<http://www.tineye.com/>>. Luettu 14.11.2012.

Tuori, Santeri: *Santeri Tuori*. <<http://santerituori.com/>>. Luettu 14.11.2012.

Weiner, Jonah 2010: *Christina Hendricks on an Endless Loop: The glorious GIF renaissance*. Slate 14.10.2010. <http://www.slate.com/articles/arts/culturebox/2010/10/christina_hendricks_on_an_endless_loop.html>. Luettu 14.11.2012.

Yamato, Jen 2012: *The Hobbit 48 FPS Preview Divides Audiences at CinemaCon*. Movieline 25.4.2012. <<http://movieline.com/2012/04/25/the-hobbit-48-fps-preview-divides-audiences-at-cinemacon/>>. Luettu 14.11.2012.

Elokuvat ja muut audiovisuaaliset lähteet

Allen, Woody 1977: *Annie Hall*. Rollins-Joffe Productions. Yhdysvallat.

Cuarón, Alfonso 2004: *Harry Potter ja Azkabanin vanki (Harry Potter and the Prisoner of Azkaban)*. Warner Bros. Pictures, Heyday Films & 1492 Pictures, Iso-Britannia & Yhdysvallat.

Demme, Jonathan 1991: *Uhrilampaat (The Silence of the Lambs)*. Strong Heart/Demme Production & Orion Pictures Corporation, Yhdysvallat.

Duchamp, Marcel, Ray, Man & Allégret, Marc 1926: *Anémic Cinéma*. <<http://www.youtube.com/watch?v=dXINTf8kXCc>>. Luettu 14.11.2012.

Lounila, Liisa 2001: *Popcorn*. <<http://www.scenemissing.net/works/moving/?i=345>>. Luettu 14.11.2012.

Lounila, Liisa 2002: *Flirt*. <<http://www.scenemissing.net/works/moving/?i=346>>. Luettu 14.11.2012.

Lounila, Liisa 2003: *Play*. <<http://www.scenemissing.net/works/moving/?i=347>>. Luettu 14.11.2012.

Lounila, Liisa 2007: *Gig*. <<http://www.scenemissing.net/works/moving/?i=361>>. Luettu 14.11.2012.

Tuori, Santeri 2009: *Forest (Reddish 2)*. <<http://www.youtube.com/watch?v=-W-5dl-TXkc>>, <http://santerituori.com/?page_id=638>. Luettu 14.11.2012.

Valokuvat

Kuvat 1 & 2. Jamie Beck & Kevin Burg 2011–2012. <<http://cinemagraphs.com/>>. Luettu 14.11.2012.

Kuvat 3 & 4. Jamie Beck & Kevin Burg 2011–2012. <<http://cinemagraphs.com/nyc/>>. Luettu 14.11.2012.

Kuvat 5 & 6. Jamie Beck & Kevin Burg 2011–2012. <<http://cinemagraphs.com/nyfw/>>. Luettu 14.11.2012.

Kuvat 7 & 8. Jamie Beck & Kevin Burg 2011–2012. <<http://cinemagraphs.com/dogfish/>>. Luettu 14.11.2012.

Kuvat 9 & 10. Santeri Happonen 2012.

Kuva 11. Santeri Happonen 2012.

Liite 1: Processing (versio 1.5.1) -ohjelmakoodi digipraksinoskoopille

```
import processing.video.*;
import java.awt.event.*;

Movie[] scene = new Movie[5]; //number of files

float fps = (3*48); //tweak the speed of rolling
float position = 0.01; //initial position of video in seconds
int x = 0; //scene number
int y = 0; //to make the whole thing go "carousel"

void setup() {

  addMouseWheelListener(new MouseWheelListener() {
    public void mouseWheelMoved(MouseWheelEvent mwe) {
      mouseWheel(mwe.getWheelRotation());
    }
  });

  size(1280, 720, P2D);
  frameRate(60);
  background(0);
  noCursor();

  scene[0] = new Movie(this, "hygienia_a.mov"); //video files in data folder
  scene[1] = new Movie(this, "hygienia_b.mov");
  scene[2] = new Movie(this, "hygienia_c.mov");
  scene[3] = new Movie(this, "hygienia_d.mov");
  scene[4] = new Movie(this, "hygienia_e.mov");

  scene[0].frameRate(48); //48 gives smoother performance than the original 23.976
  scene[1].frameRate(48);
  scene[2].frameRate(48);
  scene[3].frameRate(48);
  scene[4].frameRate(48);

  scene[x].play();
  scene[x].jump(position);
}

void mouseWheel(int delta) {

  delta = constrain(delta, -15, 15); //to constrain rolling speed
  position = position + (delta/fps);
}

void draw() {

  scene[x].play();
  scene[x].jump(position);
  scene[x].speed(0);

  if (position > scene[x].duration()) {
    position = 0.01;
  }

  if (position < 0) {
    position = scene[x].duration()-0.01;
  }

  if (scene[x].available()) {
    image(scene[x], 0, 0, 1280, 720);
  }
}
```

```

void keyReleased() {

    if ( keyCode == RIGHT) { //vaihda näppäin tarvittaessa
        scene[x].stop();
        x = constrain((x+1), 0, (scene.length-1));
        y = (y+1);
        position = random(0.01, scene[x].duration());;
        scene[x].jump(position);
        scene[x].read();

        if ( y >= scene.length ) {
            scene[x].stop();
            x = 0;
            y = 0;
            position = random(0.01, scene[x].duration());;
            scene[x].jump(position);
            scene[x].read();

        }
    }

    if ( keyCode == LEFT ) { //vaihda näppäin tarvittaessa
        scene[x].stop();
        x = constrain((x-1), 0, scene.length);
        y = (y-1);
        position = random(0.01, scene[x].duration());;
        scene[x].jump(position);
        scene[x].read();

        if ( y < 0 ) {
            scene[x].stop();
            x = (scene.length-1);
            y = (scene.length-1);
            position = random(0.01, scene[x].duration());;
            scene[x].jump(position);
            scene[x].read();

        }
    }
}
}

```

Liite 2: Yksityiskohtia Rutiineja-näyttelystä. Kuvauksessa on käytetty salamaa, joten kuvissa näkyvä valaistus ei vastaa tilan alkuperäistä valaistusta.



