

Vhs-teknologia taiteen välineenä

Lapin yliopisto
Taiteiden tiedekunta
Audiovisuaalinen
mediakulttuuri
kevät 2013
Jyrki Ilmari Pyörnilä

Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Työn nimi: Vhs-teknologia taiteen välineenä

Työn tekijä: Jyrki Ilmari Pyörnilä

Koulutusohjelma: Audiovisuaalinen mediakulttuuri

Taiteellinen osio: Taidenäyttelyt (2 kpl): Nauhalta revittyä (Kellari Galleria kevät 2012)

Kovalevyt paskana (syksy 2012 Lay) + Dvd-levy

Sivumäärä: 51 sivua

Vuosi: 2013

TIIVISTELMÄ

Olen pro gradu -tutkielmassani tutkinut vanhanaikaisen vhs-videoteknologian käyttökelpoisuutta taiteen tekemisen välineenä. Tutkimukseni on ollut luonteeltaan proseduaalinen; taiteellisten prosessien avulla tutkiva, sekä itse taiteellisia prosesseja tutkiva.

Lähtökohtani ei ollut käyttää mitään jähmeää tutkimusmetodia, tai tukea tutkimustani johonkin jo olemassa olevaan teoriaan. Tutkimusprosessin myötä tutkimusmenetelmäni on kehittynyt abduktiivisesti käytännön ja teorian yhteispelinä. Media-arkeologia tutkimuksellisenä orientaationa, filosofisena habituksena sekä taiteellisen tutkivan toiminnan määrittäjänä osoittautui tutkimalleni aiheelle sopivaksi välineeksi.

Tutkimuksessani esittelen tieteellisessä diskurssissa uudehkoa teoriaa media-arkeologiasta tutkivana toimintana. Abduktiivisella tutkimusotteellani olen pyrkinyt kehittämään pro gradu -tutkielman tekemisen tyylejä poispäin ajattelua ja luovuutta rajoittavasta teoreettisuudesta kohti käytännöllistä taiteen tekemistä korostavaa tutkimustyyliä.

Tutkimukseni keskiöön nousi käsite *noise*, jonka ymmärrän mediateknologisen laitteen toimintavirheenä, teknologian läsnäolona sekä koodausprosessissa tapahtuvana transformaationa. Toisin kuin viestintä- tai informaatiotieteellisessä diskurssissa, koen noisen taiteissa ekspressiivisenä mahdollisuutena sen sijaan että se olisi puutosta signaalissa tai häiriötä.

Vhs-teknologia soveltuu taiteellisessa toiminnassani parhaiten grafiikan luomisen välineeksi. Toimintani perustuu materiaalin viemiseen vhs-kasetille ja sen rekontekstualisointiin grafiikkavedokseksi. Kutsun materiaalin viemistä vanhanaikaisen välineen läpi medialävistykseksi. Lisäksi vhs-teknologia toimii kokeellisessa elokuvailmaisussa, tilataiteissa sekä musiikin luomisen välineenä.

Avainsanat: media-arkeologia, vhs, noise, häiriöestetiikka

Suostun tutkielman luovuttamiseen kirjastossa käytettäväksi: kyllä

Suostun tutkielman luovuttamiseen Lapin maakuntakirjastossa käytettäväksi: kyllä

SISÄLLYSLUETTELO

1. JOHDANTO	4
1.1 Tutkittava ilmiö	4
1.2 Tutkimuksen tyyli, taustat ja tavoitteet	6
2. TUTKIMUSMETODI	10
2.1 Abduktiivinen tutkimusote ja tekemällä tutkminen	10
2.2 Media-arkeologinen metodi	13
3. TUTKITTAVAN ILMIÖN KONTEKSTUALISOINTIA	
3.1 Shannonin ja Weaverin viestintämalli	16
3.2 Koodaus ja materiaalin ylijäämä	18
3.3 Film as Material	19
3.4 Vinyyli	21
3.5 Noisesta glitchiin	22
4. KÄSITTEELLISTÄMISEN PROBLEMATIIKKA	26
4.1 Medialävistys	28
4.2 Rekontekstualisoinnin voima	30
5. TULOKSIA	33
5.1 Näkymätön näkyväksi vhs-grafiikan keinoin	33
5.2 DIY -kehystäminen	35
5.3 Visuaalinen noise filosofisen estetiikan kohteena	37
5.4 Performatiivinen video	42
6. SPEKULOINTIA JA JATKOTUTKIMUKSEN AIHEITA	41
6.1 Välineiden viestit ja avantgarde	41
6.2 Moderni, postmoderni ja auran häivä	42
6.3 Arkistot	43
7. TIIVISTELMÄ TULOKSISTA JA KRIITINEN ARVIO	44
8. LÄHTEET	49

1. JOHDANTO

Jokainen länsimaalainen ja moni muukin 1980- ja 1990-luvulla elänyt tietää mitä tarkoittaa kirjainyhdistelmä VHS. Videonauhuri, eli kansan suussa “videot” on se laite, joka oli television vieressä kaikilla paitsi kiihkouskovaisilla. Tällä laitteella pystyi tallentamaan televisiolähetystyksiä ja katselemaan vuokrafilmejä tai kotivideoita. Tänä päivänä videonauhuri on osa yhä harvemman talouden kodinelektroniikkaa. Videonauhurin käytön ovat syrjäyttäneet ennen kaikkea internet mobiilisovelluksineen, tallentavat digiboxit sekä Dvd-, Blu-ray- ja muut digitaaliset tallenneteknologiat. Ääntä ja kuvaa tallentavien ja toistavien teknologioiden kehitys vaikuttaisi olevan jatkuvaa ja yhä kiihtyvää. Onko vanhentuneella teknologialla enää mitään käyttöä?

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on selvittää vhs-teknologian käyttökelpoisuus taiteen tekemisen välineenä näinä mediakonvergenssin ja älypuhelimien aikana. Tutkimuskysymyksen voi täten muotoilla ytimekkäästi: Mikä on vhs-teknologian potentiaali taiteellisen ilmaisun välineenä? Käytännön kokeiluista lähtevän tutkimukseni myötä syntyy taidetta, jossa manifestoituu tutkimalleni välineelle ominainen audiovisuaalinen muotokieli. Näin syntyneen aineiston funktio itsessään on presentoida vhs-teknologian mahdollistaman ilmaisun erityispiirteitä.

1.1 Tutkittava ilmiö

Tutkimukseni tarkoitus ei ole pureutua kuvantallennusteknologioiden jatkuvan kehityksen vaikutuksiin markkinatalouteen tai tämän kehityksen näennäissosiaalisiin funktioihin. En myöskään keskity sisältöjen säilyvyyden problematiikkaan tai arkistoihin. Tarkoitukseni on tutkia vanhanaikaiseksi teknologiaksi ja ongelmajätteeksi julistetun vhs-videoteknologian käyttökelpoisuutta taiteellisessa ilmaisussa. Mediataiteilijan positioista käsin lähdän tutkimaan vhs-kasettien ja -nauhureiden ilmaisun mahdollistavaa potentiaalia nykytaiteen yhä moninaisemmassa kentässä. Törmäyttämällä uutta ja vanhaa teknologiaa pyrin löytämään välineen perinteisestä kontekstista poikkeavia uudenlaisia ilmaisullisia tyylejä, keinoja ja konteksteja. Vhs-

teknologia on tämän tutkielman diskurssissa luomisen *väline; instrumentti*. Media-arkeologisten “kaivauksieni” kohteena olevan vhs-teknologian ohella käytän työssäni myös digitaalisia työkaluja. Digitaaliset mediatyökalut ovat tutkimukseni analyttinen apuväline. Ne eivät ole kuvankäsittelyn, tai kuvan muokkaamisen välineitä vaan pikemminkin vhs-välitteisen materiaalin presentoimisen mahdollistajia.

Media-arkeologinen katseeni ei siis kohdistu pelkästään Vanhaan tai sen nostalgisointiin. Media-arkeologia löyhärajaisena tutkimuksellisenä suuntauksena on kiinnostunut niin vanhasta kuin uudestakin sekä myös tulevasta. Tutkimalla vanhaa pystyy ymmärtämään nykyistä sekä nähdä mediumien kerrostuneisuutta ja syklisyyttä. Kulttuurintutkimukselliset pohdinnat retroromantisoinnista tai videonauhuriin vaikutusista 1980-luvun kotitalouksiin tai elokuvainstituutioon eivät mahdu gradun kokoiseen tutkimukseen muuten kuin korkeintaan anekdootteina. Lisäksi jätän sähköinsinöörien huoleksi videoteknologian mikrotason tarkemman selvityksen; taidemaalariakaan tuskin tuntee maaliensa täsmällistä kemiallista koostumusta.

Minut houkutteli aiheen pariin tekemäni havainnot filmille kuvatusta materiaalista. Filmin ollessa liikkuvan kuvan tallennusalustana, on kuvasta usein havaittavissa muutakin kuin varsinainen (elo)kuvattu kuvasisältö. Vanhoista rainoista voi havaita esimerkiksi filmin pintaan tarttuneita pölykarvoja tai naarmuja, jotka antavat filmikuvalle sille ominaista luonnetta. Tänä päivänä filmille tyypillisiä ominaisuuksia näkee yhä useammin jäljiteltävän digitaalisen teknologian mahdollistamin kuvafilterein.

Kotikäytössä ja kokeellisen elokuvan välineenä vielä vähän aikaa sitten yleisesti käytetyn Super8- filmin (kaitafilmi) kuvanlaatu; *jälki* on ominaisuuksiltaan tunnistettavissa olevaa. Myös vinyylilevyiltä kuuluva musiikki voidaan tunnistaa vinyyliteknologialle ominaisista esteettisistä piirteistään; lähes jokainen osaa mainita pitävänsä vinyylin “rahisevanpehmeästä soundista”. Oli materiaali sitten filmillä, nauhalla tai levyllä sisältää se usein siis myös jotain muutakin kuin pelkästään sille tarkoitetun mediasisällön. Mitä on tämä “jokin muu”? Onko tätä materiaalia mahdollista tarkoituksellisesti houkutella esiin ja voiko sitä käyttää taiteen sisältönä? Mikä on tämä

ilmiö ja miltä suunnalta voin löytää aiheeseen liittyvää tutkimusta?

1.2 Tutkimuksen tyyli, taustat ja tavoitteet

Edellisessä kappaleessa esitän liudan tutkimukseni edetessä heränneitä kysymyksiä, jotka ovat siivittäneet käytäntölähtöistä tutkimustani teoreettisuuden puolelle. Tutkimusotteeni on siis käytäntölähtöinen. Käyttämällä tutkimukseni keskiössä olevaa välinettä luomistyössäni samalla tutkin sen ilmaisullista potentiaalia tyyliin “minkälaista materiaalia tästä vanhasta laitteesta nykypäivänä irti saa”. Kuten sanottua, pyrin löytämään tutkimalleni välineelle uusia; perinteisistä poikkeavia käyttötapoja sekä ilmaisutyyliä. Olen kiinnostunut nimenomaan siitä, mikä on vhs-välitteiselle materiaalille luonteenominaista audiovisuaalisuutta.

Vaikka taiteenalojen tutkimuksiin ei ole välttämätöntä liittää mitään varsinaista ahdasta hypoteesia (Anttila 2006), yksi työhypoteesi tutkimuksessani voisi kuitenkin kuulua seuraavasti: Videosignaalin toistumiseen voi vaikuttaa häiritsevästi ja siten on mahdollista saada esiin materiaalia, joka ilmentää tietynlaista mediumspezifistä muotokieltä.

Pyrin kirjoittamassani teoriaosuudessa soveltamaan humanististen sekä etenkin taiteellisten tutkimusten viimeaikaisia suuntauksia, jotka poikkeavat positivististen tieteiden eksakteista traditioista joskus radikaalistikin. (Barret & Bolt 2007) Tutkimukseni ei lähde liikkeelle mistään valmiista teoriasta, enkä myöskään määrittele lähtökohdakseni mitään tiettyä tutkimusmetodia. Metodini on *tutkiva käytännön prosessi*, jonka edetessä syntyy taidetta. Tavoitteeni on löytää tutkimalleni välineelle mahdollisimman monia käyttömahdollisuuksia (media)taiteen työkaluna. Prosessia tutkimusmenetelmänä käyttävän sekä itse prosessia tutkivan, eli proseduaalisen tutkimukseni tyyli kehittyy kokoajan sen edetessä ja se voi vapaasti yhdistellä useitakin metodeja ja teorioita tarpeen mukaan. Tärkeintä on edellä määriteltyksi tullut johtoajatus, joka on tutkimuksen koossa pitävä punainenlanka sekä abduktiivisen päättelyn perusta. (Anttila 2006: 118-119)

Omassa tutkimuksessani luova prosessi on useassa eri roolissa, mikä onkin eräs tutkimukseni vahvuuksista. Prosessi on ensinnäkin tutkimusmenetelmäni sekä koko tutkimuksen lähtökohta. Prosessin edetessä herääviin kysymyksiin etsin tietoa alan kirjallisuudesta sekä mahdollisesti muistakin lähteistä. Teoreettinen tietämys (toivon mukaan) kiihottaa luomistyötäni ja herättää uusia kysymyksiä, joihin pyrin löytämään vastauksia luovalla tekemisellä sekä teorioita pohtimalla. Tätä käytännön ja teorian välillä pompottelua kutsutaan abduktioksi. Käytännön työskentelyn herättämien kysymysten myötä etsin tutkimukselleni teoreettista viitekehystä ja teoreettinen tietämys antaa teoksilleni semioottista lisäsyvyyttä.

Prosessi on myös tutkimuksen kohteena. Tutkin niitä prosesseja, jotka vievät minua kohti tietoa tutkimastani välineestä ja sen mahdollistamasta taiteesta. Olen tehnyt prosessin edetessä muistiinpanoja, joista pystyn seuraamaan toimintani sekä ajatteluni vaiheita. En kuitenkaan lähtökohtaisesti analysoi tai pyri liiemmin mallintamaan tai käsitteellistämään tekemisiäni, vaan *kartoitan välineen ilmaisupotentiaalia* omasta mediataiteilijan positiostani käsin. Pyrin liittämään tekemisiäni sekä havaintojani olemassa oleviin teoreettisiin konstruktioihin. Omien termien kehittelykin tulee kysymykseen jos se hyödyttää tutkimuskokonaisuutta. Prosessin myötä piirtyy esiin hiljaista tietoa, jota saatan pitää itsestänselvyytenä. Anttila kutsuu tätä hiljaista tietoa esipredikatiiviseksi tiedoksi (Anttila 2006: 55)

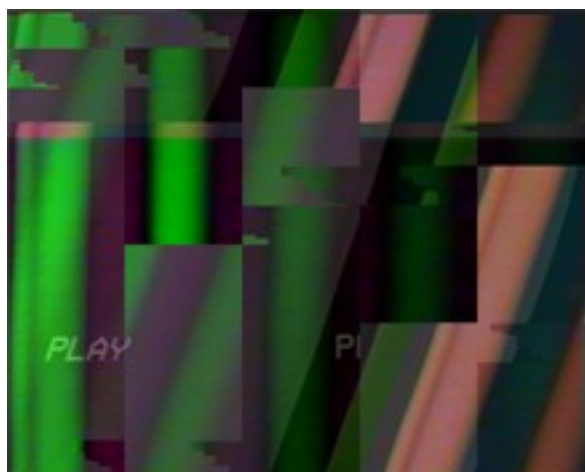
Tutkimukseni ei missään tapauksessa pyri täysin objektiiviseen tietoon, mikä on mahdottomuus taiteellisessa tutkimuksessa. Lukijan on kuitenkin Anttilan mukaan pystyttävä seuraamaan tutkimuksen etenemistä. Tämän takia tutkijan on selvitettävä oma esiyymmärryksensä tutkittavasta aiheesta. Käytännöllisen esiyymmärrykseni piiriin kuuluu videoteknologian normaalikäytön tuntemus sekä editointiohjelmien hallinta. Teoreettisen esiyymmärrykseni oletus on, että media-arkeologiaksi kutsuttu tutkimusorientaatio tutkailee vanhaa teknologiaa tämän päivän näkökulmasta. Lähtökohtaisesti oletan Walter Benjaminin sekä Marshall McLuhanin kirjoitusten antavan tutkimukselleni teoreettista tukea. Tärkein teoreettisten pohdiskelujen aihe tutkimukseeni liittyen on kuitenkin Shannonin ja Weaverin viestintämalli. (ks kaavio 1 s.17)

Kaavio kuvaa viestintäprosessia; viestin perillemenoä lähettäjältä vastaanottajalle. Osa tätä prosessia on *noise*, joka usein viestintätieteellisessä diskurssissa suomennetaan muotoon *kohina*, *kanavakohina*, *häiriö*, *häly tai melu*. Informaatioteoreettisesti ajateltuna tämä kanavakohina on jotain mikä häiritsee viestin perillemenoä. Se on viestin sisällöstä puuttuvaa informaatiota. Entäpä jos tätä kohinaa ajatellaan esteettiseltä kannalta? Voiko kohina tuoda viestiin jotain lisää, sen sijaan että se olisi jonkun puutetta? Näin on muotoutunut tutkimuksellinen ongelma, jota selvitän esimerkkinäni vhs-tekologinen viestintä ja taide. Hypoteettislähtökohtaisesti olen sitä mieltä, että kanavakohina voi olla taiteellisen ilmaisun mahdollistaja. (vrt. Parikka 2011)

Koska media-arkeologinen tutkimukseni ei ole informaatioteoreettisesti orientoitunut, vaan pikemminkin esteettis-formalistinen, eikä pro gradu -laajuisessa tutkimuksessa ole tilaa pohdiskeluille suomenkielen köyhtymisestä tai anglismien vaikutuksista kulttuuriperintöömme, oikeutan englannista suomeen yleistymässä olevan termin *noise* käytön rinnakkain sen suomennosten kanssa selvittäessäni tutkimaani ilmiötä. Noise on tutkimukseni ydintermi, mutta terminologinen tutkimus tämä kuitenkin ei ole.

Tutkimani ilmiön kontekstualisointiin käytän esimerkkinä muun muassa abstraktia elokuvaa. Etenkin 1960-luvulla kokeelliset abstraktit elokuvat tutkivat selluloidifilmin materiaalisia erityisominaisuuksia ilmaisun mahdollistajina. Tutkimukseni kolmannessa luvussa esittelen muun muassa Malcolm Le Gricen *film as material* -näkemystä, ja osoitan näiden elokuvakokeilujen yhteyksiä omiin näkemyksiini noisesta luovana voimavarana. Ilmiön teoreettiseen kontekstualisointiin käytän muun muassa Erkki Huhtamon ja Jukka Parikan toimittamaa *Media Archaeology: approaches, applications and implications (2011)* -teosta, jonka mukaan media-arkeologia ei ole mikään jäykkä tutkimustraditio, vaan pikemminkin tutkimuksellinen orientaatio, joka väistää täsmällisiä määritelmiä. Tutkivan taiteellisen toimintani voi sanoa olevan media-arkeologisesti orientoitunutta. Media-arkeologia voidaan nähdä osana mediafilosofiaa, jota esittelee toinen tärkeimmistä teoreettisista lähdeteoksistani *In Medias Res – hakuja mediafilosofiaan (2008)*. Mediafilosofiakin on tieteenalana uusi ja vielä muotoaan hakeva. Media-arkeologia painottaa näkemykseni mukaan mediafilosofiaa enemmän käytännön tekemistä ja tekemällä tutkimista.

Käytännön tutkimukseni toimii *bricolagén* hengessä käyttäen sitä mitä käsillä on, enkä lähde haikailemaan sellaisen perään mitä käytettävissä ei ole. Tarpeistooni kuuluu vhs-nauhureita (3kpl), lukuisia vhs-kasetteja, televisio, digitaalinen videokamera, digitaalisia mediatyökaluja (software), printteri-skanneri sekä johtoja ja piuhoja. Luovasta tutkivasta toiminnastani, toiminnan myötä syntyneistä teoksista sekä muista tutkimustuloksista kerron enemmän luvussa viisi.



Kuva1. *Play*, 2011

2. TUTKIMUSMETODI

2.1 Abduktiivinen tutkimusote ja tekemällä tutkminen

Tutustuttani tutkimusmenetelmäteoksiin *Practice as Research – Approaches to Creative Arts Enquiry* (Barrett & Bolt 2007) sekä *Tutkiva toiminta ja Ilmaisuu, Teos, Tekeminen* (Anttila 2006) olen tullut siihen tulokseen, että tämän päivän taiteisiin liittyvän akateemisen lopputyön kirjallisen osuuden lähtökohdat voivat olla myös täysin erit kuin perinteiset teoria, terminologia ja metodi. Lukuisat uutta luotaavat taiteellisten tutkielmien tekijät kertovat Barretin ja Boltin toimittamassa artikkelikokoelmassa kuinka heillä ei ollut tutkimuslähtökohtanaan mitään varsinaista teoriaa tai terminologiaa, saati metodia. Tekemällä tutkimisen myötä monet ovat kehittäneet omanlaisiaan teoreettisia konstruktioita sekä metodologisia kokonaisuuksia, joissa yhdistyy moninainen traditio.

Artikkelissaan “A Correspondance Between Practices” Stephen Goddard painottaa, että etenkin valveutuneissa taideyliopistoissa jokaisen tutkimuksen yhteydessä tulisi uudelleenarvioida ne vaatimukset, mitä tekemällä tutkimisen yhteyteen liittyvältä teoriaosalta vaaditaan. Se, että tutkimuksen kirjallisen osuuden on lähtökohtaisesti tukeuduttava ja perustuttava tiettyihin teorioihin tai termeihin, ainoastaan lisää asiointilojen vakautta ja pysyvyyttä, eikä suinkaan synnytä uutta tietoa luovan tekemällä tutkimisen ja siitä kirjoittamisen symbioosista. (Goddard 2007: 113-114)

Taiteiden tutkimus poikkeaa perinteisestä tieteellisestä tutkimuksesta monessakin mielessä. Perinteisesti – rohkenen sanoa vanhanaikaisesti – ajateltuna tieteellinen tutkimus on lähtökohdiltaan aina joko teoria- tai aineistolähtöistä. Induktiivinen tutkimus lähtee liikkeelle jo olemassa olevasta aineistosta, ja pyrkii teoretisointiin, kun taas deduktiivinen tutkimus lähtee liikkeelle teoriasta, jota koetellaan empiiristä aineistoa vasten. Kun kyseessä ovat taiteet ja luovat prosessit sekä niiden tutkiminen, ei useinkaan voida osoittaa valmista teoriaa tai aineistoa, minkä tutkija voisi nimetä lähtökohdakseen. Tutkimuksen lähtökohta voi olla luova prosessi itsessään, kuten omassa tutkimuksessani on. Käytettäessä luovaa prosessia tutkimusmenetelmänä eli

metodina soveltuu edellä mainittujen induktiivisen tai deduktiivisen otteen sijasta tutkimukseen abduktiivinen tutkimusote. Abduktio on edestakainen prosessi, joka koettelee sekä empiriaa että teorioita. Luovan tutkimusprosessin edetessä tehdyt empiiriset havainnot houkuttelevat tutkijan aiheeseen liittyvän kirjallisuuden pariin, josta saatava teoreettinen ymmärrys kiihottaa ajattelua ja ohjaa prosessia eteenpäin. Prosessin myötä syntyvät teokset itsessään voivat toimia tutkimusaineistona sekä osavastauksena tutkimusongelmaan. Pirkko Anttilan sanoin: “(T)aideteos tarjoaa kohteen tiedon omaksumiselle, kognitiolle. Taideteoksen kokeminen tarjoaa materiaalia koettavaksi ja sen kokeminen tarjoaa materiaalia tiedon rakentumista varten.” (Anttila 2006: 669). Luovan prosessin käyttämistä tutkimusmenetelmänä sekä itse luovien prosessien tutkimista kutsutaan proseduaaliseksi tutkimukseksi.

Kim Vinch esittää lähtökohtaisesti tutkimustyötä rajoittavan teoreettisuuden problematiikkaan yhden ratkaisun artikkelissaan “Rhizome/Myzone: A Case Study in Studio-Based Dance Research”. Aloittaessaan tutkimuksensa hän myönsi, ettei hänellä ollut olemassa mitään tutkimusmetodia, jolla hän yhdistäisi käytännön ja teorian. Hän lähti liikkeelle tuottamalla ensiksi tanssia nähdäkseen mitä kysymyksiä ja teemoja nämä teokset nostaisivat esiin. Esiin nousseet kysymykset mielessään hän toteutti uusia tanssiteoksia ja kehitti näin koko tutkimuksen kattavan kysymyksenasettelun ja metodin. Kirjoittaessaan tutkimusraporttiaan hän sovelsi Deleuzen ja Guattarin filosofista näkemystä asioiden rihmastollisista yhteyksistä. Rihmastomalli on perinteisen hierarkkisen puumallin haastava näkemys asioiden mahdollisista suhteista. Mikä tahansa rihmaston osatekijä voi olla suhteessa toiseen ilman hierarkkista tai representatiivista yhteyttä. Soveltaen Deleuzea ja Guattaria Vinch toteutti tutkimuksensa kirjoitetun osuuden sarjana "deliriumeja", joilla oli sama epistemologia kuin tanssiteoksilla; *tanssin olemuksen ajatteleminen*. (Vinch 2007: 99-112) Vinchin tavoin olen omassa tutkimuksessani lähtenyt liikkeelle tuottamalla videomateriaalia, jota observoimalla ja analysoimalla on herännyt uusia kysymyksiä ja ideoita koskien vhs-tekniikan ilmaisullista ja instrumentaalista potentiaalia.

Vinchin voi nähdä viittaavan *delirium* käsitteellään Sam Inkisen lukuisissa yhteyksissä esittelemään *vision* määritelmään: “[*visio on*] uskonnollisessa hurmostilassa tai

juoppohulluus kohtauksen aikana koettu harhanäky”. Tulkintani mukaan Vinch kirjoitti ilmeisen huolelta ylös visioitaan tanssin olemuksesta, ja muodosti näistä muistiinpanoista hänen tutkimuksensa kirjallisen osuuden. Pidän Vinchin artikkelin tärkeimpänä sanomana teoksen ja siihen liittyvän kirjoituksen suhteen uudelleenjärjestelyä. Perinteisesti kirjoitus kuvailee, analysoi tai käsitteellistää teoksia retrospektiivisesti. Tällainen malli harvoin Vinchin mukaan luo mitään todella uutta tutkimuksellista tai subjektiivisuutta heijastelevaa tietoa tutkimuksen tulokseksi. Rihmastomallia mukailleen tutkijan subjektiivinen henkilöhistoria kaikkine vaikutteineen ja mahdollisine assosiaatioineen on yhtä arvokasta materiaalia teoksista ja tutkimuksesta kirjoittamiseen. Uusien assosiaatioyhteyksien löytäminen sekä subjektiivisen tiedon osasten yhdistely tietynlaisesta teoksen myötä syntyneestä kartasta ei lukitse mitään lopullisia tulkintoja vaan pikemminkin valottaa mahdollisimman laajasti kaikkea sitä, mikä teoksen syntyyn ja siihen liittyvään kirjoituksen syntymiseen on vaikuttanut. Näin ollen teokseen liittyvä kirjoitus ei siis ole mikään teoksen tulkinta tai analyysi vaan pikemminkin laajempi taiteen olemusta, mahdollisuutta ja syntymistä valottava kartoitus. Teos ja kirjoitus voidaan nähdä toimivan ja merkityksellistyvän yhdessä lukuisien rihmastollisten yhteyksien kautta. (Vinch 2007: 107)

Samaan tyyliin perinteistä tutkimuksen tekoa kritisoiden kirjoittaa myös tutkimusmenetelmäasiantuntija Pirkko Anttila. Hänen mukaansa perinteinen tutkimusentekotyö sulkee pois epärelevantteina muuttujina ihmisen laajempiin kulttuurisiin konteksteihin liittyvät tekijät. Viime aikoina on kuitenkin syntynyt yhä enemmän ääniä, joissa “kartesiolaisen dualismin ongelmat halutaan ratkaista korostamalla hermeneuttista näkemystä”. Näissä näkemyksissä ihminen on aktiivinen toimiva olento, jolla on vapaus tuottaa oma elämäkertansa. (Anttila 2006: 39)

Siinä missä tutkiva toimintani on kokeilevaa ja hyppy kohti jokseenkin tuntematonta, on siihen liittyvä kirjoittaminenkin uudenlainen haaste. On toki mahdollista tapaila audiovisuaalisen mediakulttuurin tuttua terminologiaa, mutta toisaalta myös omien termien kehittäminen ja kokeilu voi palvella uuden tiedon rakentumiseen pyrkivää tutkimusta. Referoidessani tekemällä tutkimisen löydöksiä ja sen edistymistä olen huomannut tiivistäväni asioita yksinkertaiseen muotoon, ikään kuin muistiinpanoiksi

itselleni siitä, mikä on lopputulos kun tiettyssä tilanteessa tekee tiettyjä toimenpiteitä: A tilanteessa B on C (vrt. Ylä-Kotola). Nämä muistiinpanoni ovat verrattavissa Vinchin deliriumeihin. Niissä käytän poeettista ja kuvailevaa kieltä ja ne ovat hyvin henkilökohtaisia. Muistiinpanoni eivät välttämättä avaudu muille kuin itselleni. Silti pro gradu -tutkielman tarkoituksena ja vaatimuksena on tutkimuksen intersubjektiiiviseksi tekeminen. Tämä muodostaa ongelman, jossa on mietittävä kirjoituksen subjektiivisuuden astetta. Vinchin tavoin tutkimukseni kirjoitettu osuus on pikemminkin taiteen olemuksesta, mahdollisuudesta, ja syntyemisestä kertova kartoitus kuin analyysi tai teorian todentamisen keino.

2.2 Media-arkeologinen metodi

“Media-arkeologia on yleinen filosofinen habitus, joka kestää sisäisiä eroja.“

-Vivian Sobchack (2011 s.327).

Useat mediahistorialliset kirjoitukset kertovat kronologisia tarinoita audiovisuaalisten teknologioiden, toisin sanoen *mediumien* historiasta. Saksalaisen mediateoreetikon Wolfgang Ernstin mukaan *media-arkeologinen metodi* on epistemologisesti vaihtoehtoinen lähestymistapa mediahistorian kertomuksiin, joka vastustaa narratiivista historian kirjoitusta. Ernstille media-arkeologia on sekä metodi, että *media kritiikin estetiikka*. Ernst ei näe media-arkeologiaa vanhentuneen median keräilynä tai historiallisten kuriositeettien paljastamisena, vaan hänelle media-arkeologia on *analyttinen työkalu*. Se on metodi analysoida ja esittää mediumien sellaisia puolia, jotka jäävät kulttuurihistoriallisen diskurssin ulkopuolelle ja huomiotta. Ernstin mukaan kun unohdetaan mediumien massamedia-aspekti, ne osoittautuvat ei-diskursiivisiksi kokonaisuuksiksi, jotka elävät omassa aikavyöhykkeessään (*eigenzeit*). Tämän takia mediumien analysointi vaatii *vaihtoehtoisia kuvailun keinoja*. (Ernst 2011: 239-240) Oman tutkimukseni myötä syntyneet teokset toimivat tällaisina vaihtoehtoisina kuvailun

keinoina. Ne kuvailevat vhs-mediumin sellaisia puolia, jotka eivät massamediassa ole edustettuina eivätkä periteisessä käytössä läsnä.

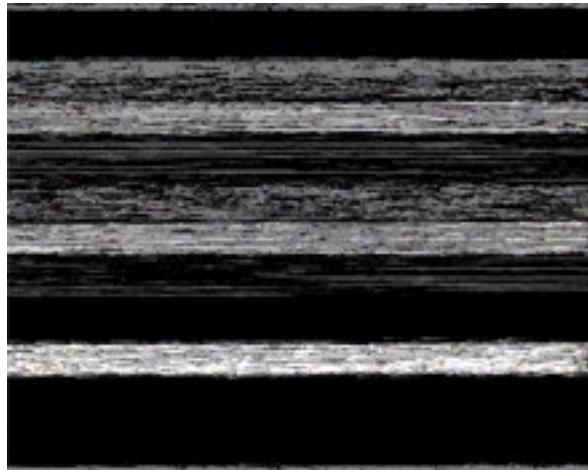
Ernstiä mukaillen voin sanoa media-arkeologisen luovan prosessin olevan tutkimukseni metodi. Lisäksi media-arkeologisesti sävyttyneet kirjoitukset toimivat tutkimukseni teoreettisena viitekehyksenä. Media-arkeologia ei ole vielä mikään selkeästi määritelty tutkimussuuntaus tai -traditio, eikä sitä koskien ei ole olemassa yleisesti sovittuja periaatteita tai terminologiaa. (Huhtamo & Parikka 2011: 2, Kluitenberg 2011: 51) Media-arkeologinen tutkimus liikkuu sujuvasti eri koulukuntien välillä, eikä sillä ole pysyvää kotia missään niistä. Koulukuntanomadismi ei ole este, vaan pikemminkin se sopii media-arkeologian tavoitteille ja työskentelymetodeille antaen sen vaellella taiteiden, humanismin ja yhteiskuntatieteidenkin puolella. Mieke Balin mielestä media-arkeologian pitäisikin kehittyä *vaeltavaksi käytännöksi* (Huhtamo & Parikka 2011: 3). Suomalaisista tutkijoista viime aikoina media-arkeologiaan erikoistuneen Jussi Parikan mukaan: “(m)edia-arkeologia on aina ollut kiinnostunut kaivelemaan menneitä ymmärtääkseen nykyisyyttä ja tulevaisuutta” Hän jatkaa: “(media-arkeologia) on avoin viimeisimmille kulttuuriteoreettisille keskusteluille ja se lainaa yhtä mielellään elokuvatutkimuksesta, mediataiteista kuin historiallisista metodeistakin.” Mediataiteilijat ovat Parikan mukaan inspiroituneet menneiden aikojen medioista tutkiakseen mitä uutuus “uudessa mediassa” oikeastaan on (Parikka 2012: 2).

Media-arkeologiaa (kuten mediatutkimusta yleensäkin) määriteltäessä päädytään yleensä kahtia jakoon sosiaalis-kulttuurillisesti orientoituneeseen angloamerikkalaiseen tutkimukseen sekä saksalaiseen teknologiaan ja laitteistoihin keskittyvään lähestymistapaan. (Huhtamo & Parikka 2011: 8) Oman media-arkeologisen lähestymistapani voi sanoa Parikasta poiketen sijoittuvan näistä saksalaisen tradition puolelle. Tämäkään traditio ei ole mitenkään yhtenäinen. Tutkimuksellisen orientaation merkittävimpiin toimijoihin lukeutuvat Friedrich Kittler ja Siegfried Zielinski esimerkiksi aloittivat työnsä toisistaan erillään. Molempien ajattelun nähdään saavan vaikutteita muiden muassa Michael Foucaultilta sekä Marshall McLuhanilta.

Tutkimukseni kannalta ei ole ensisijaisen tärkeää määritellä mitä media-arkeologia on

tai mitä se ei ole. Se on vaeltava käytäntö. Käytäntönä se tapauksessani liittyy konkreettiseen kanssakäymiseen tutkimani välineen kanssa sekä välineen normaalikäytöstä poikkeaviin tyyleihin luoda taidetta. Parikka huomioikin taiteellisten metodien voivan olla kirjoituksia tehokkaampia keinoja tuoda esiin elossa olevaa vanhaa mediaa nykykulttuuriin. (Parikka 2012: 141) Hänen mukaansa mediakritiikki ei ole vain asioiden sanomista. Se on kritiikin *tekemistä* vaihtoehtoisin keinoin ja vastavirtaan. (emt. s.43,137)

Oma media-arkeologinen praktiikkani lähtee liikkeelle yleisenä vastakarvaisuutena. Pyrin käyttämään teknologiaa kaikilla mahdollisilla tavoilla väärin ja käyttöohjeen vastaisesti. Tutkin aikaansaamaani audiovisuaalista materiaalia ja kehitän ilmaisutyylejäni. Toimimalla näin samalla kyseenalaistan välineiden oikeanlaisen käyttötavan olemassaolon ja pyrin löytämään vanhentuneen teknologian piilevän potentiaalin luomisen välineenä.



Kuva 2. *Ei mitään?*, 2013

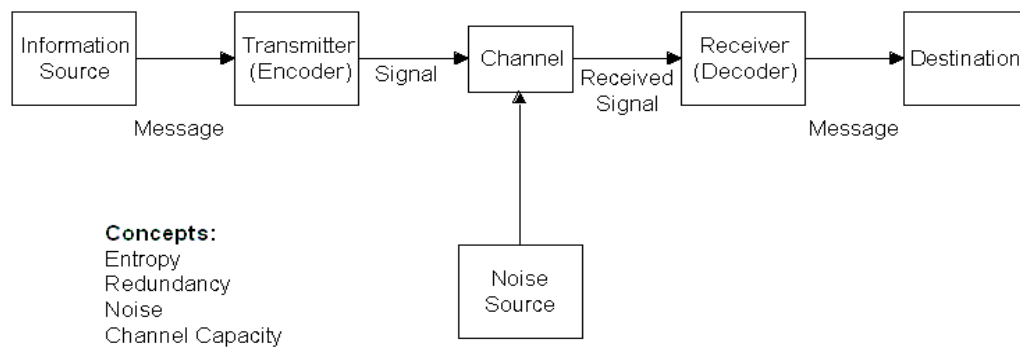
3. TUTKITTAVAN ILMIÖN KONTEKSTUALISOINTIA

3.1 Shannonin & Weaverin viestintämalli

Useat mediateoreetikot mukaan lukien Friedrich Kittler pitävät vuonna 1949 julkaistua viestinnän matemaattista mallia koko modernin mediakulttuurin lähtökohtana. (Parikka 2012: 95-96) Tämä Claude Shannonin ja Warren Weaverin kehittänyt kaavio kuvaa kommunikaatioprosessia viestin lähettäjältä viestintäkanavaa pitkin viestin vastaanottajalle. Kaaviossa lähettäjä koodaa informaation viestiksi kanavaan ja vastaanottaja dekodaa viestin takaisin informaatioksi. Yhä ajankohtainen ja merkittävä havainto on, ettei informaatio koskaan siirry lähettäjältä vastaanottajalle täsmällisen samanlaisena, sillä jokainen viestintäkanava sisältää *kanavakohinaa*. Tämä *kohina*, *häiriö*, *häly tai melu* on media-arkeologisesti mielenkiintoinen pohdiskelun aihe ja siitä voidaan käyttää myös yleistermiä *noise*. Kommunikaation ja noisen matemaattista mallia voidaan verrata yleiseen fysiikan teoriaan *entropiasta* eli kaiken olevaisen rappeutumisesta. (Parikka 2012: 97)

Parikan mukaan noise voidaan nähdä esteettisenä, teknisenä, poliittisena ja akustisena ilmiönä. (Parikka 2012: 109) Informaatioteoreettisesti ajateltuna noise on kommunikaatiota häiritsevää menetettyä signaalia. Jos noisea lähestyy informaatioteoriasta poiketen esteettiseltä tai semioottiselta katsontakannalta on se mahdollista nähdä menetetyn signaalin sijaan viestintään jotain enemmän tuovana *lisänä* sekä *materiaalin ylijäämänä*. (vrt DeMarinis 2011) Parikan mukaan noise on mahdollisesti uutta informaatiota vastaanottajalle ja noisesta voi mahdollisesti muodostua uusia järjestyksen muotoja. (Parikka 2012: 100-101).

The Shannon-Weaver Mathematical Model, 1949



(Parikka 2012 s.69)

Kaavio1: Kaavio esittää viestinnän matemaattista mallia. Kaaviossa lähettäjä koodaa viestin viestintäkanavaan ja vastaanottaja dekodaa sen takaisin viestiksi. Tutkimukseni kannalta kaaviossa oleellisinta on *Noise Source* ja sen vhs-mediumspesifi media-arkeologinen pohdiskelu suhteessa taiteeseen.

Shannonin ja Weaverin kaaviota voidaan tulkita esimerkiksi ääntä tallennusteknologioita tarkastelemalla. Janne Vanhanen näkee tallennuslaitteiden kehityksen sarjana formaatteja, jotka kykenevät “välittämään taltioidun informaation yhä vähäisemmällä hävikillä ja huomaamattomalla taustahälyllä” (Vanhanen 2008: 126). Paul DeMarinin mukaan koko ääntä tallennuksen historia on varhaisimmista vahasyntereistä lähtien ollut taistelua noisea vastaan. (DeMarinis 2011: 222) Uskollinen äänen toisto (high fidelity, hi-fi) on illuusio, sillä äänitusteknologiat eivät koskaan kykene tallentamaan ääntä täsmälleen samanlaisena, kuin minä se on äänialloiksi ilmoille lennähtänyt. Varhaisimpiin äänityksiin tulivat mukaan äänitustapahtuman tilan taustaäännet sekä äänittävän laitteiston toimintaäännet. Lisäksi fonografin tallentaman analogisen tallenteen jokainen kuuntelukerta on samalla uusi äänitys, eikä se kokonaan peitä edellisen äänityksen jälkiä vaan ylikuulumista tapahtuu. Myös vahasynterissä olevat naarmut toivat tallenteen toistoon jotain lisää (surplus) (emt. s.221-222).

3.2 Koodaus ja materiaalin ylijäämä

Ludwig Wittgenstein esittelee *Tractatus Logico-Philosophicus* teoksessa teorioitansa ideoiden ja faktojen sekä maailman ja kielen välisistä loogisista suhteista. Paul DeMarinin mukaan tämä logiikka alkaa murtumaan kun kohtaamme *materiaalin ja koodin välisen hävikillisen suhteen*. Wittgensteinin Tractatus-maailma muodostuu DeMarinin mukaan faktoista, ei asioista. Ongelmia syntyy kun faktat pyritään koodaamaan materiaalisiksi asioiksi. Kokemusmaailma sekä siitä muodostettava koodattu fyysinen tallenne eivät koskaan vastaa toisiaan samalla tavoin kuin Wittgensteinin ideat ja faktat. (DeMarinis 2011: 212)

Käännettäessä sanoja kieleltä toiselle käännessanasta häviää tiettyjä nyansseja tai sen konnotoimia merkityksiä. Koodaus voi myös toimia toisinkin päin. Sanakäännös voi saada muitakin vivahteita kuin mitä se alkuperäiskielellä oli itseensä kytkenyt. Puhutaan sanojen denotaatiosta ja konnotaatio(i)sta. Vaikkakin koneiden tekemänä, sama hävikin tai lisän mahdollisuus pätee koodattaessa oleva kokemusmaailman ilmiö toiseen muotoon, tallenteeksi representoimaan maailmaa. Koodauksen ja dekodauksen aikaansaama muutos alkuperäänsä nähden voidaan kokea negatiivisena hävikkinä mutta myös positiivisena lisänä ja materiaalin ylijäämänä. Häly, melu, kohina ja häiriö suomenkieleen koodattuna englannin sanasta noise denotoi äänimaailman ilmiöitä. Käsitteillä voidaan kuitenkin myös viitata missä tahansa olomuodossa tapahtuvaan viestintään, kuten esimerkiksi visuaaliseen kommunikaatioon. Ranskaksi noise kääntyy myös muotoon parasiitti (parasite) ja kreikaksi muotoon merisairaus (nausea). Esimerkki koodauksesta ja siihen liittyvästä muutoksesta tämäkin erikielisten sanojen varianssi.

Parasiitti vertauksesta innostuneena DeMarinis vetää johtopäätöksensä, että noise; siis parasiitti vaatii aina isännän. Tallenteista puhuttaessa tämänkaltainen isäntä on täysin teoreettinen konstruktio, sillä ei ole olemassakaan parasiititonta isäntää. Ei ole olemassa totaalisen hälytöntä tallennetta. Parasiitit ovat aina läsnä ja loppujen lopuksi noise edeltää kaikkea viestintää; kaikkea viestinnän merkkejä. Spekulaatioidensa tueksi Demarinis ottaa varhaisimman telekommunikaatiivälineen lennätinlaitteen, joka on

silkkaa noisea merkkien ulkopuolella ja jossa “morsetuksen” merkit ovat itse asiassa katkoksia noisessa.

Edellä olen osoittanut, että fyysisestä ilmiömaailmasta muodostettava tallenne sisältää aina jotakin muutakin kuin siihen aiotun sisällön. Tämä voidaan kokea tallenteen mahdollistavan teknologian koodausjärjestelmästä johtuvana hävikkinä tai sen aikaan saamana lisänä. Seuraavaksi esittelen taiteenaloja, joissa noisea on käytetty osana ilmaisua ja siitä on muodostettu Parikankin mainitsemia uusia järjestyksen muotoja.

3.3 Film as Material

Liikkuvan kuvan tallennuksen (elokuva) historia on erittäin lyhyt. Reilu satavuotta sitten vuonna 1895 onnistuttiin tallentamaan filmille huojuvan nuhjuista mustavalkoista liikkuvaa kuvaa. Varhaisimmat elokuvat perivät ilmaisunsa pitkälti niitä edeltävistä taiteen muodoista etenkin teatterista ja valokuvauksesta. Tätä uusien välineiden ilmaisukeinojen polveutumista vanhemmista kutsutaan *remediaatioksi*. (Huhtamo & Parikka 2011: 5) (ks. Botler & Grusin 1999) Äänielokuvan myötä elokuvan on sanottu sisältävän kaikkien sitä edeltäneiden taiteenmuotojen ilmaisulliset keinot. (ks. Bacon 2005) Kalleutensa vuoksi uuden välineen; *mediumin* käyttö kokeellisemmassa ilmaisussa jäi elokuvan alkutaipaleella vähiin. Varhaisten elokuvien voidaan sanoa olleen realistisia, representatiivisia ja narratiivisia.

Uuden välineen mahdollisuuksista uudenlaisen taiteen ja ilmaisun välineenä oltiin kuitenkin kiinnostuneita etenkin Italiassa ja Venäjällä voimissaan olleen futurismi liikkeen keskuudessa. 16. syyskuuta vuonna 1916 julkaistu manifesti *The Futurist Cinema* maalaili futurismille tyypilliseen tapaan etablimenttia vastustavia anarkistisia visioita uuden välineen tulevaisuudesta. Elokuva (cinema) piti manifestin mukaan muun muassa *vapauttaa uuden taiteen expressiiviseksi mediumiksi* (Le Grice 1977: 10-12).

Teoksessaan *Abstract Film and Beyond* Malcolm Le Grice esittelee vaihtoehtoisen elokuvan alkutaivalta. Taiteilijat olivat kiinnostuneita uuden välineen niistä

mahdollisuuksista, jotka olivat nimenomaan elokuvalla ominaisia ja täysin uusia eivätkä liittyneet esimerkiksi teatterin traditioihin. Ei-representatiivisen abstraktin elokuvailmaisun ensimmäisinä teoksina pidetään Bruno Corran ja Arnaldo Ginnan vuosina 1910-1912 suoraan tyhjälle selluloidifilmille käsin piirtämiä filmejä. Niitä pidetään myös elokuvallisen avantgarden ensimmäisinä teoksina (emt. s.17, Mitchell 1985: 162). Näistä teoksista ei ole tiedossa olevia säilyneitä kopiota, mutta Le Grice olettaa niiden muistuttaneen tyyliltään paljolti esimerkiksi Len Lyen ja Norman McLarenin samalla tekniikalla myöhemmin tekemiä filmejä kuten esimerkiksi Lyen *Colour Box* (1935) ja McLarenin *Dots* (1940). (Le Grice 1977: 19)

Työskennellessään käsin suoraan filmille taiteilijat tulivat yhä tietoisemmiksi selluloidifilmin materiaalisista ominaisuuksista ja tämän fyysisen konkreettisuuden mahdollisuuksista taiteelliseen ilmaisuun. Filmille ei ollut välttämätöntä kuvata tai piirtää mitään, vaan projektorissa rullaava selluloidi itsessään saattoi toimia kuvallisen ilmaisun perustana. Hyvä esimerkki tästä on Peter Kubelkan filmi *Arnulf Ranier* (1960), joka koostuu ainoastaan mustista ja valkoisista tyhjästä filmiruuduista. Le Grice kutsuu filmimateriaalin olemusta tutkivaa elokuvailmaisua *Film as material -tutkimukseksi*. Film as material -tyylin teoksista merkittävimmit hän mainitsee teokset: *Film in which there appear Sprocket Holes, Edge Lettering, Dirt Particles* etc. (George Landow 1966), *Little Dog for Roger* (Malcolm Le Grice 1967) sekä *Roh Film* (Birgit & Wilhelm Hein 1968).

George Landowin teoksen nimessä esiintyvien termien (filmin reunareijät ja -kirjaimet sekä lika partikkelit) lisäksi Le Grice mainitsee filmin materiaalisuudesta kumpuavan ilmaisun keinoiksi sormenjäljet, naarmut, tahrat, leikkauksen jäljiltä näkyvät teippaukset sekä filmin huojahdukset projektorissa. (emt. s.117-118) Näitä projektorista heijastuvan kuvan muotoon vaikuttavia tekijöitä pidetään tavallisesti filmin toistumisen kannalta ei-toivottuina häiriöinä tai virheinä. Taiteilijat ottivat kuitenkin nämä filmin erityisestä luonteesta juontuvan häiriöt osaksi kuvallisen ilmaisun keinojaan. Tutkimukseni diskurssissa voidaan sanoa taiteilijoiden valjastaneen mediumspezifin noisen expressiiviseen käyttöönsä.

Max Juntunen on teoksessaan *Elävän kuvan sanasto : elokuva-, televisio- ja videoalan keskeiset termit ja käsitteet* (Juntunen 1997) määritellyt magneettisen kuvantallennuksen noisen laatuja käsittein *haamukuva, häipymä, kohinaraidat, rakeinen tai epäselvä kuva, virheellinen nauhaseuranta; tracking virhe, värien siirtyminen, värinä, vääristyminen*. Nämä magneettiselle kuvantallennukselle ominaiset häiriöt eivät ole yhtä selkeästi määriteltävissä kuin edellä mainitut selluloidifimille ominaiset noisen laadut, mutta ne voivat mielestäni kuitenkin toimia samalla tavoin kuvallisen ilmaisun muodon perustana. Vaikka selluloidifilmi ja vhs-videonauha poikkeavat teknisesti radikaalisti toisistaan, koen, että tutkiva toimintani vhs-mediumin parissa jatkaa Le Gricen määrittelemän “film as material koulukunnan” jalanjäljillä. Omaa toimintaani videon parissa voisikin kutsua *tape as material* -tutkimukseksi. Minkälaista ilmaisua vhs-nauhamateriaalin sähkömagneettis-konkreettinen olemus mahdollistaa? Tärkeintä tässä ei niinkään ole nauhalle tallennettu kohde, merkitykset tai representoiminen. Keskiöön nousee pikemminkin kohteen sijaan tausta, merkityksen sijaan muoto ja edustuksellisuuden sijaan abstraktio. Voidaan puhua formalismista ja abstraktista taiteesta. Tutkimukseni praktisen osuuden tärkein tehtävä onkin tutkia niitä keinoja, joilla saan luotua vhs-mediumille ominaista audiovisuaalista noisea taiteeni rakennusaineeksi pikemminkin kuin näiden noisen laatuja terminologinen määrittely tai käsitteellistämien.

3.4 Vinyyli

Edellä esittelemäni kokeellisten filmien tekijät käyttivät välinettään sille ei-tarkoitetuilla tavoilla hyväksi taiteessaan. Toinen esimerkki mediumin vastakarvaisesta käytöstä on Dj:den toiminta vinyylilevyjen parissa. Kuten Janne Vanhanen on huomionnut: “Äänite pitää [...] sisällään potentiaalia muuhunkin kuin käyttöohjeiden mukaiseen toimintaan” (Vanhanen 2008: 139). Samaan tapaan koen vhs-kasetinkin sisältävän piilevää ilmaisupotentiaalia. Käyttöohjeiden vastaista toimintaa on Vanhasen mukaan “kaikenlainen vinyylin manipulointi: scratching, backspinning, cutting...”. Näistä tutuin on scratching eli vinyylin *raaputus* tai *skrätssäys*, jossa Dj hinkkaa vinyylilevyä edestakaisin luoden vinyylin sisältämään musiikkiin nähden täysin uudenlaista

äänimateriaalia. Vanhasen määritelmän mukaan: “Scratching, äänen tuottaminen tallenteen (äänilevy) ja toistolaitteen (levysoittimen neula) välisestä kontaktista on silkkää sijoiltaan menoa (kaikissa mahdollisissa merkityksissä). Dj:n käsi taivuttaa vinyylin spiraalisen ajan uudentlaisiksi nopeuden vektoreiksi, pyyhkii pois syntaksin ja tuo esiin äänen materiaalisuuden levypinnan rihmastolla” Vanhasen mukaan Technics-dekki, muuttuu subjektiviteettimoottoriksi, joka syttyy ja virittyy vinyylin rappeutumisen löytöäänistä ja kuulee raapaisut, rahinat, surinan, suhinan ja kohinan soolosoittimina” (emt. s.140-141). Edellä mainitut käsitteet ovat esimerkkejä pyrkimyksestä vinyylilevy mediumille ominaisen noisen laatujen kategorisointiin.

Edellä valottamissani esimerkeissä on mediateknologisia laitteita; ilmaisun mahdollistavia mediumeja käytetty taiteen työkaluna vastoin niiden alkuperäistä käyttötarkoitusta. Käyttämällä välineitään uusin tavoin taiteilijat ovat saaneet esiin materiaalin ylijäämää; materiaalin piilotettua ilmaisullista potentiaalia; freudilaisittain *välineen tiedostamatonta*. Paul DeMarinin käyttämät termit *surplus* ja *excess* viittaavat näkemykseni mukaan noisen positiiviseen expressiiviseen potentiaaliin – ylijäämään ja lisäksi – negatiivissävytteisen häiriö-terminologian sijaan.

3.5 Noisesta glitchiin

Puhuttaessa noisesta ja taiteesta on palattava vuoteen 1913, jolloin futuristi maalari ja säveltäjä Luigi Russolo julkaisi kirjemuotoisen manifestinsa *The Art of Noises*. Sam Inkinen mainitsee Russolon musiikin olleen meluun perustuvaa *bruitista melumusiikkia* (*musique bruitiste*). Melun taiteen manifestin mukaan musiikin piti perustua mekaanisesti synnytettyyn, rytmiseen meluun sekä meluäänistä muodostuvaan uuteen harmoniaan (Inkinen 1998a: 510-513). Russolo kuten muutkin futuristit oli haltioitunut teollisen yhteiskunnan koneellistumisesta ja sen mukanaan tuomasta edistysuskosta. Koneiden äänet koettiin maskuliinisina edistyksellisyyden ääninä ja Russolon oivallus oli nostaa näitä koneiden ääniä taustahälystä musiikin osatekijöiksi. Futuristien ideologiaan tai fasismiin en tässä sen enempää pureudu. Bruitistisessa musiikissa kaikkea mahdollista aikaansaattua ääntä voitiin käyttää musiikin raaka-aineena. Enää ei

ollut väliä sillä mikä oli merkityksellistä signaalia ja mikä oli merkityksetöntä hälyä. Myös symbolisen järjestyksen ulkopuolelle jäävä materiaali saattoi olla osa taidetta. Näin säveltäjä saattoi *irrottautua klassisen notaation rajoista*. Russolo rakensi myös melukoneita, joille hän sävelsi musiikkiaan. Hän käytti näitä meluinstrumenttejaan abstraktin musiikin säveltämiseen ja hänellä oli Inkisen sanoin *tietoisuus meluun liittyvistä ekspressiivisistä mahdollisuuksista*. Samaan tapaan en omassa taiteessani tee eroa sille, mikä on merkityksellistä signaalia ja mikä on merkityksetöntä hälyä. Kaikki aistittavissa oleva audiovisuaalinen materiaali on tasavertaisen merkityksellistä.

Toinen virstanpylväs koskien noisea ja taidetta on John Cagen vuonna 1952 säveltämä teos *4'33"*. Teos sisälsi nimensä mittaisen hiljaisuuden pianistin avatessa ja myöhemmin sulkiessa pianon kannen soittamatta säveltäkään. Tämä *herätti* yleisön kuuntelemaan kaikkia tiloja, oman kehon ääniä sekä kaikkialla olemassa olevaa taustahälyä musiikkina. Cagen mukaan täydellistä hiljaisuutta ei ole olemassakaan. Hän on tunnettu myös sävellyksistään preparoiduille pianoille sekä niin sanotuista sattumaoperaatioista musiikkinsa säveltämisen lähtökohtina. Sattumaoperaatioissa hän ratkaisi noppaa heittämällä seuraavan piirtämänsä nuotin.

Media-arkeologiset kokeiluni vhs-teknologian parissa ovat verrattavissa John Cagen sattumaoperaatioihin. Sattumalla on aina vaikutusta lopputulokseen kun käytetään välinettä vastoin käyttöohjeita. Luomisprosessiin kuuluu tietynlainen skitsofreenisuus. Teknologisista kokeiluista kiinnostunut media-arkeologi operoi välineen kanssa intuitiivisesti, jonka jälkeen esteettisesti virittynyt media-arkeologi-taiteilija observoi ja valikoi materiaalista oleellisen teoksiinsa. Tämänkaltainen hermeneutiikka toistuu kehissä kunnes lopullinen teos on valmis. Tässä media-arkeologisessa toiminnassa yhdistyvät samasta *tekhne* -kantasanasta juontuvat taito ja taide sekä myös tiede.

Russolosta lähtien musiikiksi pystyttiin kokemaan kaikki mahdollinen, mikä saa ääniaallot värähtelemään. John Cage laittoi yleisönsä kuuntelemaan kaikkia tiloja ja kehojaan musiikkina. Kuten futurismi, myös elektronisen musiikin uranuurtaja Kraftwerk -yhtye on ylistänyt Konetta ja puhunut muun muassa *Koneen sielusta*. (ks. Inkinen 1998b) Omalla tavalla itsekkin etsin tutkimuksessani vhs-koneen sielua.

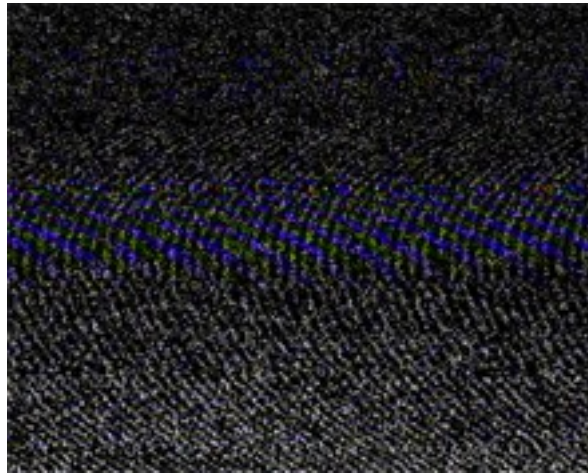
Sen lisäksi että *noise* on kattotermi tietynlaisen estetiikan mukaiselle taiteelle on se myös nimitys elektronimusiikin genrelle. Noise-musiikki on karkeasti ilmaistuna länsimaisen notaation ulkopuolelle sijoittuvaa Russolosta ja futuristeista alkusysäyksensä saanutta melumusiikkia. Noisekin on kategorisoitu useiksi eri alagenreiksi joista *glitch* on tutkimukseni kannalta viitoittavin.

Glitch on noise-musiikkia, jossa käytetään sävellysten äänimateriaalina musiikkiteknologisten laitteiden virhe-, toiminta- sekä häiriöääniä. Glitchissä teknologiasta itsestään peräisin olevia ääniä; tökkivän CD-levyn, rahisevan vinyylin tai tukkoisen mikroprosessorin ääniä käytetään musiikin rakennusmateriaalina. Kim Cascone on kuvaillut glitch-estetiikkaa termillä *post-digital* artikkelissaan “The Aesthetics of Failure: "Post-digital" Tendencies in Contemporary Computer Music”. Vuonna 2000 julkaistu artikkeli julistaa digitaalisen vallankumouksellisen ajan olevan ohi. Casconen post-digital estetiikka keskittyy digitaaliseen musiikkituotantoon sekä digitaalisiin äänentyöstötyökaluihin. Post-digital -estetiikan kohteena on kriittinen suhtautuminen digitaaliseen mediaan ja Cascone muistuttaa, että digitaalinen medium on yhtä erehtyväinen kuin sen luojakin eli ihminen ja että täydellinen teknologian kontrollointi on illuusio. Tämä liittyy aikaisemmin esille nostamaani tosiasiaan, että jokainen kommunikaatioprosessi ja -kanava sisältää noisea.

Cascone puhuu virheistä (failure), jokseenkin samaan tyyliin kuin olen aikaisemmin puhunut häiriöstä, hälystä ja kohinasta – siis noisea. Esimerkkinä tällaisten virheiden tutkimisesta ja käytöstä äänitaiteen materiaalina hän mainitsee *Owal* nimisen projektin. *Owal* maalasi pieniä kuvioita cd-levyn pohjaan, mikä aiheutti levyn pätkimistä ja näin saatiin materiaalia post-digital -musiikin säveltämiseen.

Post-digital -taide keskittyy kohteen sijasta taustaan. Casconen mukaan “on olemassa dataa, joka on piiloutunut havaintokykymme sokeaan pisteeseen. Löydämme sieltä uusia maailmoja, jos vain siirrämme huomiomme sinne.” Surina, pauke, kierto, kumina sekä hurinat ja brummit ovat glitch muusikkojen raakamateriaalia. Päin vastoin pyrkimyksille uskolliseen äänentoistoon sekä teknologian läpinäkyvyyteen – tässä tapauksessa läpikuultavuuteen – glitch syntyy hi-fi -ideaalin raunioille missä

teknologian läsnäolo on olennainen osa sen ilmaisua. Tutkimusteni myötä olen havainnut vhs-teknologian toimivan visuaalisen materiaalin työstämisen lisäksi myös äänitaiteen työkaluna. Abduktiivisen tutkimukseni myötä päädyin lukemaan glitch-musiikista ja olen havainnut vhs-teknologian toimivan kohtalaisesti myös glitch-äänien tuottamisen välineenä sekä melugeneraattorina.



Kuva 3. *The Spin*, 2012

4. KÄSITTEELLISTÄMISEN PROBLEMATIIKKA

Edellisessä luvussa olen esitellyt mediataiteenaloja ja -suuntauksia, joissa välinettä on käytetty vastavirtaisesti hyväksi ja näin on luotu taidetta. Kaikille esimerkeilleni on yhteistä viestintäkanavassa ilmenevän häiriön valjastaminen taiteellisen ilmaisun osaksi. Edellisen kaltaista expressiivistä potentiaalia sisältävää materiaalin ylijäämää nousee esiin muun muassa:

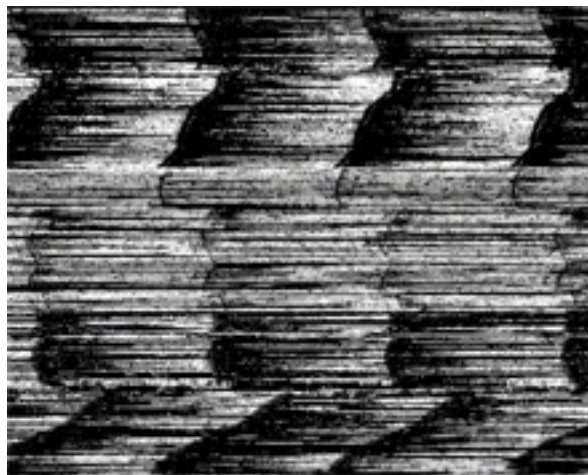
- 1) koodauksessa ja dekodauksessa tapahtuneen muutoksen myötä
- 2) teknologisen laitteen toimiessa virheellisesti
- 3) materiaalin ikääntymisen ja käytön myötä tapahtuneen rappeutumisen myötä
- 4) analogitallenteissa uudelleen tallentamisen yhteydessä
- 5) teknologisen laitteen toimintäänestä

Abduktiivisen tutkimukseni alkuvaiheessa olin kiinnostunut määrittelmään magneettitallennuksessa ilmeneviä häiriöiden laatuja. Sain kerättyä jo lähdeviitteensä kadottaneen listan englanninkielisistä termeistä:

flickering colours, hum, hum displacement, distortion, dynode effect, line blinking, fainter signal displacement, ghost, cogging, cinch marks, abrasion, flutter, bouncing, drop out, loss of signal, spurious signal, impulsive noise, periodic noise, after glow, field tilt, deterioration, degradation, black crushing, wrinkle, fissure, static marks, jitter, flutter, sound on vision, ringing, waveform distortion, cross view, overshoot, colour burst, flicker, delay line, white crushing, white compression, white noise, incandescence

Suomenkieliselle terminologiselle tutkimukselle liittyen noiseen saattaisi olla tilausta. Tämä kuitenkin vaatisi mielestäni media-arkeologista vihkiytymistä tutkittavalle ilmiölle ja käytännön läheistä "hands on" tutkimustyyliä ollakseen validia, koska koko ilmiö on olemukseltaan kiinnittynyt prosesseihin. Oikeastaan noisen tutkiminen on kaikella tapaa mahdotonta ilman käytännön tutkivaa toimintaa, ja siitä kirjoittaminen on paradoksaalisella tavalla yritystä tyypistää jotain symbolisten järjestelmien ulkopuolella olevaa kielellisen järjestyksen piiriin. Oikeastaan koko ajatus terminologisesta noise-tutkimuksesta on paradoksi, jos tutkimustulokset esitetään ainoastaan kirjoitetussa muodossa ja teoreettisen tiedon pohjalta.

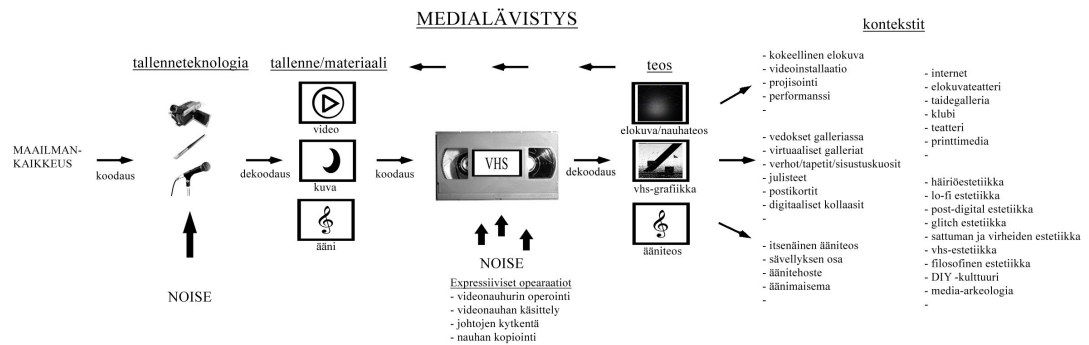
Tähän kirjoitetun kielen riittämättömyyden problematiikkaan viitaten Jussi Parikka toteaa olemassa olevan “tarpeen vahvemmalle media-arkeologian artikulaatiolle, ei pelkästään tekstuaalisena metodina vaan myös taiteellisena metodologiana.” (Parikka 2012: 144) Parikan mukaan yliopistot alkavat vähitellen ymmärtää, etteivät verbaliset ja kirjoitetut työt ole ainoita mahdollisia ilmaisun muotoja. Mediakritiikkiä ja -analyysiä on mahdollista tehdä tuotannon kautta ja on kiireellinen tarve edistää tällaisten käytäntöjen ymmärtämistä tutkimuksena ja tutkimuksessa (emt. s.156). Samaan tyyliin Pirkko Anttila on todennut taiteellisen tutkimuksen todellisen, oikean ja kunnollisen tavoitteen olevan *taiteen tekeminen*. Hänen mukaansa taiteellisen tutkimuksen ei tulisi keskittyä perustutkimukseen tiedon hankkimisen tarkoituksessa, vaan *taiteen ytimeen* jonka tavoitteena on luoda uutta ymmärrystä tutkivasta toiminnasta. (Anttila 2006: 96) Media-arkeologinen agendani on ollut pyrkiä luomaan uutta ymmärrystä tutkivasta toiminnasta osana taiteellista prosessia. Tärkeintä tässä on nimenomaan taiteen tekeminen ja tutkimustyylien kehittäminen, eikä niinkään ilmiön sanallinen käsitteellistäminen tai terminologinen tutkimus.



Kuva 4. *No(i)ses*, 2012.

4.1 Medialävistys

Olen edellisissä luvuissa ottanut esiin tutkimastani ilmiöstä ja toiminnasta käytettäviä käsitteitä ja termejä sopivissa asiayhteyksissään. Käytän tässä luvussa tutkimani ilmiön käsitteellistämiseen sanallisen selvitysyrittöksen sijaan kuvallista mukaelmaa Shannonin ja Weaverin viestintämallista. (ks. kaavio 2, suurennettuna sivulla 48)



Kaavio 2. Maailmankaikkeudesta millä tahansa teknologialla tallenteeksi koodattu materiaali on mahdollista viedä vhs-mediumin läpi ja näin saada aikaan expressiivistä noisea. Koodaus ja dekooodaus on mahdollista toistaa kehissä, jolloin digitaalisen ja analogisen teknologian törmäyttäminen mahdollistaa uudenlaista ilmaisua.

Asioiden koodattuun tallentamiseen ja koodauksen purkamiseen on esitetty kaksi paradigmaa, analoginen ja digitaalinen. Historiallisina termeinä molemmilla on sama lähtökohta. Ne ovat materiaalisen maailman koodaustapoja, pikemminkin kuin polaarin vastakohtapari. Digitaalisessa tallentamisessa koodattu materiaali synnytetään jokaisella toistokerralla uudestaan. Analogitallelle puolestaan luetaan uudestaan ja uudestaan mikä aiheuttaa kulumista (vrt. Demarinis 2011).

Jos remediaatio ymmärretään *formaalisti* aikaisemmille välineille ominaisten piirteiden sisällyttämisenä digitaaliseen mediaan, tämän saavuttamiseksi on pääasiallisesti kaksi mahdollisuutta. Joko vanhan mediumin ilmaisua simuloidaan digitaalisiin mediatyökaluihin tai digitaalisena syntynyt materiaali *viedään* vanhanaikaisen mediumin *läpi* toivoen tai tietäen, että prosessissa tapahtuvan koodauksen ja dekooodauksen myötä syntyy ilmaisuvoimaista noisea. Kutsun jälkimmäisen esimerkin kaltaista operaatiota *medialävistykseksi*. Kysymyksen siitä onko materiaali todella ollut joskus

konkreettiossa muodossa, vai onko esimerkiksi analogisen mediumin jälkeä simuloitu koko ikänsä digitaalisena eläneessä *born digital* -taiteessa voi nähdä liittyvän kysymykseen modernin ja postmodernin taiteen eroista. Modernissa taiteessa on olemassa ja pyritään ilmaisemaan jotain aitoa ja alkuperäistä, kun taas postmoderni taide leikkii simulaatiolla, parodialla, pastissilla sekä intertekstuaalisuudella eikä mikään ole sen aidompaa kuin toinen; anything goes. Näkemykseni mukaan on olemassa ratkaiseva ei pelkästään ontologinen ero sillä, onko esimerkiksi digitaalinen videomateriaali käsitelty digitaalisin työkaluin (software) vhs-jäljen näköiseksi, vai onko materiaali todellisuudessa *lävistänyt* vhs-mediumin (hardware).

Digitaaliset filterit ja efektit onnistuvat simuloimaan vanhanaikaisten mediumien jälkeä aina vaan paremmin mitä tulee materiaalin “perusluonteeseen”. Sattumaoperaatioiden kautta syntynyt ennalta arvaamaton noise on sen sijaan digitaalisten algoritmien ulottumattomissa. Vaikka noisea kuinka pyrittäisiinkin digitaalisesti simuloimaan sattumageneraattoreilla tai muilla random-operaatioilla, perustuu simulaatio aina digitaalisen algoritmin rajalliseen 1-0 logiikkaan. Vanhanaikaisesta analogisesta mediumista peräisin oleva noise on symbolisen järjestelmän tuolla puolen, sen ulottumattomissa, ja juuri sen takia sitä on mahdotonta simuloida kaikkine vivahteineen. Tämän takia olen pakotettu omaksumaan modernin katsontakannan, koska luomani taiteen eksistenssi on mediumspezifää. Taiteeni on digitaalisen simuloinnin tavoittamattomissa.

Jos digitaalisessa videotuotannossa pyritään vhs-estetiikkaan on siihen siis kaksi mahdollisuutta. Medialävistyks on modernistinen keino, kun taas digitaaliset kuvafilterit ja muut käsittelyt voidaan nähdä postmodernina simulaationa. Digitaalisen kuvankäsittelyn ja medialävistyksen välillä on olemassa ontologinen ja epistemologinen ero. Edelliseen kahtiajakoon puretuu myös Vivian Sobchack artikkelissaan “Media Archaeology and Re-presencing the Past” (Sobchack 2011). Hänen mukaansa yksi media-arkeologian tärkeimmistä teemoista on tutkia poissa olevan menneisyyden läsnäolon mahdollisuutta tässä ja nyt (*the conditions under which the absent past can be said to have “presence” in the present*). Toisen ääripään menneisyyden läsnäolevaksi tuomiseen muodostaa hänen mukaansa media-arkeologit, jotka saavat menneisyyden

läsnäolevaksi *operoidessaan historiallisesti aidon mediumin kanssa*. Tämä näkemys on verrattavissa medialävistyksen performatiiviseen aktiin. Performatiivinen tieto keskittyy Sobchackin mukaan enemmän siihen mitä tehdään kuin siihen mitä representoidaan. Toisen ääripään muodostavat media-arkeologit, joille menneisyyden esittäytyminen tässä ja nyt on tulkintani mukaan jonkinkainen ajallisuuden ja historiallisuuden vieraannuttamisefekti. Näitä efektejä voi verrata edellä mainitsemaani digitaalisen kuvankäsittelyn äärettömiin simulaatiivisiin mahdollisuuksiin. Sobchack vertaa näitä efektejä Roland Barthesin *punktum* -käsitteeseen (ks. Barthes 1985). Molemmissa ääripäissä historia on läsnä *metonymisinä tai materiaalisina fragmentteina tai jälkinä*. Kumpikaan ei Sobchackin mukaan tuo menneisyyttä varsinaisesti läsnäolevaksi, vaan muistuttaa yleisesti *jonkun poissaolosta ja jostain toisesta* (Sobchack 2011: 327). Se, mitä tämä joku toinen sitten mahdollisesti on, voidaan yhdistää tämän päivän mediataiteissa kysymykseen taiteen aurasta, sen mahdollisuudesta tai mahdottomuudesta. Taiteen auran mahdollisuus digitaalisen uusintamisen aikakaudella näkemyksieni pohjalta voisi olla eräs herkullinen jatkotutkimuksen aihe. Tähän tutkimukseen auran mahdollisuuteen pureutuminen ei mahdu kuin pintaraapaisuna.

4.2 Rekontekstualisoinnin voima

Tutkivan taiteellisen toimintani varsinainen tarkoitus ei ole pyrkiä vhs-estetiikkaan autentisoimalla digitaalista videomateriaalia viemällä sitä vhs-mediumin läpi. Osavastaus tutkimusongelmaani tällainen toiminta kuitenkin on. Tällöin vhs-teknologia toimii osana videokuvan jälkikäsitteilyajan työkalupakkia. Tutkimukseni myötä olen löytänyt vhs-teknologialle kokonaan uusia käyttömahdollisuuksia abstraktin kuvataiteen välineenä. Tällöin esiin on piirtynyt muotokieltä, mikä on nimenomaan vhs-mediumille ominaista ja se manifestoituu *visuaalisena noisena*.

Paul Carter kirjoittaa keksinnöistä (invention) luovan tekemällä tutkimisen saavutuksina artikkelissaan “Interest: The Ethics of invention”. Hänen mukaansa keksintö saa alkunsa, kun jokin merkitsevä ylittää merkityksensä. Keksinnössä jonkin asian perinteinen rooli tai merkitys muuttuu paljasten uusien mahdollisuuksien kautta. Nämä

mahdollisuudet keksintöihin kumpuavat materiaalin ylijäämästä, joka on kielellisen ja semioottisen täsmällisyyden ulottumattomissa. Esimerkkinään myös Carter mainitsee partituurin ulottumattomamissa olevat äänet osana musiikkia sekä vinyylilevyjä raaputtavan Dj:n toiminnan musiikin ja noisen rajapinnalla. Carterin mukaan keksinnön tuloksena *löytyneiden* elementtien *dekontekstualisoinnissa* materiaalin ylijäämä irrotetaan periteisestä kontekstistaan. *Rekontekstualisoinnissa* materiaalin ylijäämää yhdistellään oudoilla uusilla tavoilla. Uuden kontekstin myötä materiaalilla luodaan uusia assosiaatioyhteyksiä sekä merkitysrakenteita (Carter 2007: 15-16).

Omaa kokeilevaa toimintaani videokasettien ja -nauhureiden parissa voi edellisen perusteella pitää keksintönä, vähintäänkin omasta mediataiteilijan positioistani nähtynä. Olen löytänyt tutkimalleni mediumille sen perinteisestä roolista tv-ohjelmien tai elokuvien tallennus- ja toistoalustana poikkeavia käyttötapoja. Carterin mainitsema materiaalin ylijäämä konkretisoituu havaittavissa olevana signaalihäiriönä. Tutkimukseni diskurssissa tämä signaalihäiriö on audiovisuaalista noisea; materiaalin ylijäämää jolla on ilmaisullista potentiaalia. Voidaan puhua paradigman vaihdoksesta viestintätieteellisen informaatioteorian ja esteettis-formalistisen media-ärkeologisen taiteen tekemisen välillä.

Lukuisien kokeiluiden tuloksina olen löytänyt keinoja osittain ennalta arvaamattoman, osittain hallitun audiovisuaalisen noisen tuottamiseen. Tämä materiaali väistää määrittelyjä. Ilman luovaa tekemällä tutkimista en olisi löytänyt käyttämäni materiaalin piilotettua potentiaalia. Materiaalin yhteyksistään irrottaminen; dekontekstualisointi sekä elementtien uusiin asiayhteyksiin käyttäminen taiteessani; rekontekstualisointi on innovaationi ydintä. Hedelmällisimpänä uudelleen kontekstualisoinnin myötä syntyneenä taiteen muotona pidän kehittämäni kuvanrakentamisen tyyliä, jota kutsun vhs-grafiikaksi. Käytän nauhahäiriöstä lähtöisin olevaa, kontekstistaan irrotettua materiaalia grafiikan tekemisen lisäksi myös kokeellisessa elokuvailmaisussa sekä musiikin säveltämisessä. Myös konkreettiset videokasetit muoveineen ja magneettinauhoineen paljastavat uudelleen kontekstualisoinnin tuloksena potentiaalinsa tilataideteosten materiaalina. Seuraavassa luvussa kerron esimerkkien avulla eri tyyllisistä teoksistani, sekä pohdin taiteeni merkityksellistymiskonteksteja.

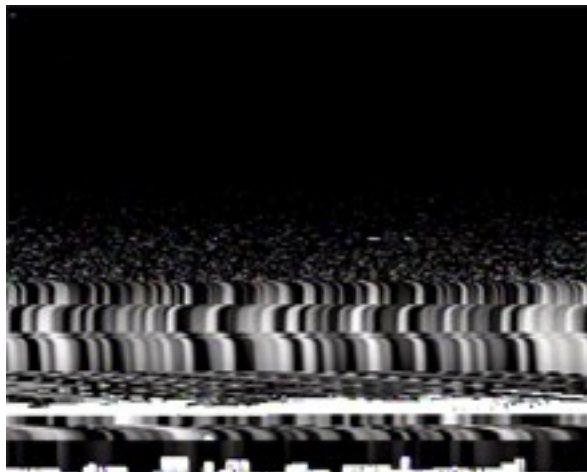


Kuva 5. *Sailors*, 2008

5. TULOKSIA

Ilmeisin keino vhs-tekniikan käyttämiseen taiteellisessa ilmaisussa on sen käyttämien liikkuvan kuvan muodon muokkaamisen välineenä. Kokeellinen video- ja elokuvailmaisu sen lukuisine kontekstuaalisine haaroineen on se kenttä, missä vhs-estetiikka tällöin manifestoituu. Väline voi toimia myös digitaalisen videomateriaalin autentisoimisen ja patinoimisen välineenä. Pyrittäessä esimerkiksi menneiden vuosikymmenten vhs-videoestetiikkaan, pelkkä digitaalisen videomateriaalin vieminen vhs-tekniikan läpi saa aikaan halutun muutoksen kuvanlaadussa. Tällaista toimenpidettä voidaan kutsua medialävistykseksi ja materiaalin autentisoimiseleeksi. Välinettä voidaan käyttää myös tahallisesti väärin, jolloin perinteisesti ei-tavoitelluista kuvan laadullisista ominaisuuksista tulee tarkoituksellinen osa kuvan muotoa ja sitä kautta sisältöä. Välinettä voidaan käyttää samaan tyyliin myös äänitaiteen instrumenttina.

5.1 Näkymätön näkyväksi vhs-grafiikan keinoin



Kuva 6. *Tontut elää skutsilla*, 2012.

Paul Carterin edellisessä luvussa mainitsemani de- ja rekontekstualisointi manifestoituu grafiikkatöissäni. Kontekstin yllättävä muutos sekunnin murto-osan kestävästä vhs-

mediumin ei-toivottujen toimintahäiriöiden visuaalisista ilmentymistä suurehkoiksi printtivedoksiksi taidegalleriaan on edellisen ydintä. Tätä voi verrata myös Julia Kristevan lanseeraamaan *transposition* käsitteeseen. Kristevalaisen semiologian määrittelemässä transpositiossa jokin merkitsevä jatkaa elämäänsä uudella tavalla uudessa merkkijärjestelmässään.

Vhs-video koostuu kahdestakymmenestäviidestä kuvasta sekunnissa, jotka nekin on jaettu kahden eri kuvakentän juoviksi (ks. Järvinen 1987, Beetching 2003 ym.) Käytännössä yhtä 1/25 sekuntia kestävä visuaalisen noisen fragmenttia on nauhan pyöriessä mahdotonta tietoisesti havaita. Erkki Huhtamon mukaan jonkun näkymättömän näkyväksi tuominen on vanhan avantgarde-taiteen idean mukaan tehtyä taidetta. (Huhtamo 1995, 16).

Vertaan seuraavaksi kehittämäni kuvanrakentamisen tekniikkaa taidegrafiikan tekniikoihin ja filosofiaan. Puupiirtämistä tutkineen Silja Nikulan esittämä kysymys: “Onkohan tämä sattuman ja virheiden estetiikka myös vastaliikettä sille täsmälliselle ja usein yhdenmukaiselle muotokielelle, joka tietokoneiden myötä yleistyi?” on varsin ajankohtainen myös itselleni. (Nikula 2010: 165)

Taidegrafiikkana pidetään kuvataidetta, joka syntyy painolevyn kautta vedostamalla. Taiteilija valmistaa painolevyn esimerkiksi puusta kaivertamalla. Painolevylle levitetään väriä ja tästä vedostetaan varsinainen teos paperille tai muulle alustalle. Oma grafiikantekotyylini, jota kutsun siis vhs-grafiikaksi täyttää tämän taidegrafiikan määritelmän osittain. Kone vedostaa lopullisen teoksen, enkä levitä painoväriä. Vähintäänkin metaforisesti ja allegorisesti koen kuitenkin tekeväni taidegrafiikkaa. Työstämäni materiaali on puulaatan tai muun levyn sijaan vhs-kasetin magneettinauhaa, josta voin digitaalisen teknologian avustuksella kaapata yhden framen vedostukseen meneväksi “painolevyksi”. Millä tahansa tekniikalla tuotettu kuva on mahdollista siirtää vhs-nauhalle; nauhoittaa. Toisaalta mitään nauhoitettua kuvaa ei välttämättä kasetilla tarvita; tyhjäntyöstämättömänäkin vhs-nauhalla on oma luonteensa ja luontonsa, kuten työstämättömällä puullakin on syyt ja vuosirenkaat. Lopullisia teoksia näistä painolevyframeista on mahdollista vedostaa mitä moninaisimmilla painokoneilla lukuisille eri materiaaleille. Lisäksi ne toimivat “luonnollisesti” sellaisinaan

digitaalisissa ympäristöissä.

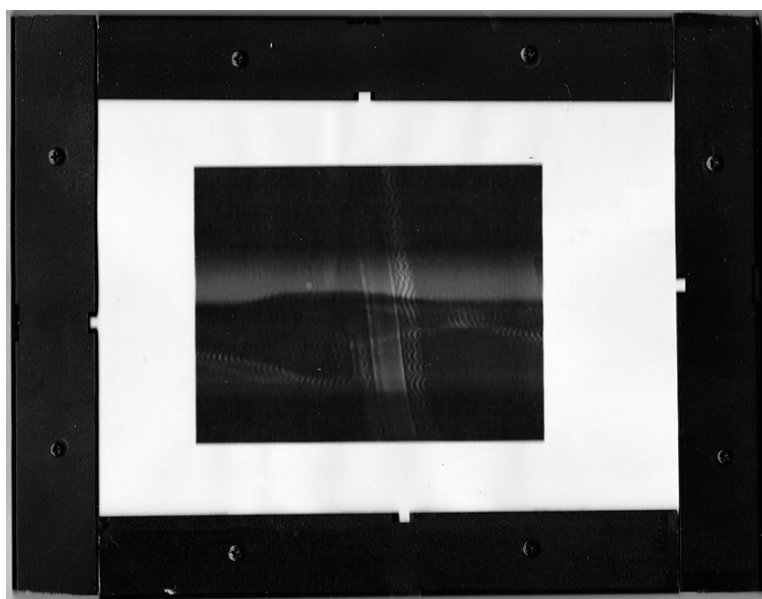
Silja Nikula kertoo arvaamattomuuden ja yllätyksellisyyden olleen niitä tekijöitä, jotka saivat hänet tarttumaan puulaattaan. Sama kiehtoo myös itseäni omassa ilmaisussani. Nikula mainitsee puupiirtäjä Ina Collianderin käyttäneen puupirrostoissaan usein ainoastaan yhtä omenapuunkarsimisveistä välttääkseen työn menemisen liian tekniseksi. Useita teriä käytettäessä työstä saattoi kadota sen välittömyys ja aitous. (Nikula 2010: 161) Kuten puupiirtämisessä luonnonsattumat määrittävät työtä, vhs-grafiikassa *välineen luonto* määrittää työtä. Jättämällä väliin digitaalisen kuvanjälkikäsittelyn vältän kuvan menemisen liian tekniseksi. Abstraktin grafiikkani voi sanoa myös välttelevän Tapani Aartomaan mainitsemaa *yliestetisoitunutta visuaalisuutta*, jonka tietokone on hänen mukaansa pinnan rakentamiseen tuonut (emt. s.165).

On vapauttavaa luopua totaalisen kontrollin illuusiosta ja antaa välineen luonnon vaikuttaa teoksen syntyyn. Vhs-nauhahäiriöistä luomani grafiikka on yksi tapa tutkia medioita medioiden avulla. Tämä Erkki Huhtamon määritelmän mukainen jonkinlainen mediataiteen ihannetapaus mielestäni toteutuu grafiikassani, jossa tutkin kuvavedoksien keinoin vhs-mediumia (Huhtamo 1995: 11).

5.2 DIY -kehystäminen

Suurten vedosten teettämisen ulkoistaminen alan ammattilaisille taideliikkeisiin tai kehystämöihin ei opiskelijabudjetilla ole kovinkaan mahdollista. Myös näyttille asettamiseen liittyvät taloudelliset käytännölliset ongelmat aiheuttavat päänvaivaa. Yksi vaihtoehto kehystyksen ja näytteillepanon ongelmaan löytyi tutkimastani vhs-teknologiasta itsestään. Kuten sanottua olen tutkimukseni alusta lähtien pyrkinyt ymmärtämään tutkimusongelmani mahdollisimman laajasti. Mitkä tahansa keinot, joilla kykenen käyttämään vhs-teknologiaa hyväksi taiteessani ovat tasavertaisia tutkimustuloksia. Vhs-nauhaa suojaavista läpysköistä on mahdollista tehdä teemaan sopivia kehyksiä kotiprintterillä vedostamiini töihin. Videokasettien ja -nauhojen uusiokäyttö voidaan nähdä myös ekologisena kannanottona. Tee-se-itse -ratkaisu

vedosten kehystämisessä liittyy laajemmin DIY -kulttuuriin. DIY (do it yourself) on elämänasenne, -filosofia sekä estetiikka, jonka myötä pyritään mahdollisimman autonomiseen ja riippumattomaan elämään. Myös taiteissa do-it-yourself -asennetta on aina ollut, ei pelkästään poliittisista tai taloudellisista syistä. Lähtökohtaisesti taiteen tekemisessä DIY -asenteessa on kysymys siitä, että kaikki mahdolliset projektin osa-alueet pyritään tekemään itse irrallaan institutionaalisista kahleista. Myös media-arkeologinen taide on usein varsin DIY -henkistä. Vanhoihin kojeisiin käsiksi käyvät *circuit-bendajat* ja *tinkeröijät* valmistelevat itse musiikki-instrumenttejaan vanhentuneesta mediateknisestä laitteistosta. Suomessa esimerkiksi kokeellisen elektroniikan seuran (Koelse) sekä Elektronisen patologian seura järjestää työpajoja media-arkeologian hengessä.



Kuva 7. Rovaniemi, 2012. Kasetin osasilla kehystetty vhs-grafiikkavedos muodostaa kokonaistaideteoksen, joka vastaa tutkimusongelmaani usealla tasolla. Kehyksissä käytetyt ruuvitkin ovat peräisin vhs-kaseteista.

5. 3 Visuaalinen noise filosofisen estetiikan kohteena

Sergei Eisenstein kirjoitti teoksessaan *Notes of a Film Director*: "Kuten mykkä filmi vaati ääntä, siten äänifilmi vaati väriä" (McLuhan 1968: 70) Eisensteinia ja McLuhania kunioittaen voisin muotoilla taiteellisen näkökulmani tässä muotoon:

Kuten video vaati pikseleitä, siten teräväpiirto vaati noisea.

Noisen määrään ja laatuun on videonauhan pyöriessä välineen operoijana mahdollista vaikuttaa ja näin ollen työstää materiaalia taiteellisten ambitiodensa mukaisesti. Lopputulos on usein symbolisten järjestelmien näkökulmasta pelkkää noisea, jossa "varsinaista sisältöä" ei enää ole eriteltävissä. Paul DeMarinin esimerkissä cd-levylle äänitettiin cd-levystä lähteviä hälyääniä. Tämä noise-musiikkia sisältävä cd-levy vielä preparoitiin teipinpalasilla ja naarmuilla, jolloin oli vaikeaa erottaa, mikä on itse musiikkiteos ja mikä puolestaan on välineestä lähtevän glitchin osuus. Media-arkeologisen taiteen olemus ja tulkintapotentiali laajenee jokaisella edellisen kaltaisella medialävistyksen ja uudelleenkoodauksen kierroksella. Samaan tyyliin voimme tarkastella myös omia (video)nauhateoksiani.

Hermeneuttinen spiraali ei käsitteenä sovellu ainoastaan tulkinnalliseksi, vaan myös media-arkeologisen taiteen tekemisen metodologiseksi malliksi. Yksinkertaistettuna esimerkkinä nauhateos, joka sisältää videon normaaliin temporaaliseen toistumiseen vaikuttamalla aikaan saatua materiaalin ylijäämää on mahdollista kopioida toiselle nauhalle, jota voidaan toistaa jälleen eri nopeudella ja tämä toistokerta on mahdollista nauhoittaa kolmannelle nauhalle. Kun pyöritämme tätä nauhaa videonauhurissa emme voi olla varmoja siitä, johtuuko *visuaalinen noise* laitteesta ja sen toiminnasta vai onko se osa teosta itseään. Jos ja kun tämä taide-elokuva onnistutaan kaappaamaan digitaaliseen formaattiin tulee edellisestä *vhs-mediumspesifistä noisesta* kiinteä osa

digitaalisen tallenteen muotoa, ja spekulatio siitä onko noise peräisin laitteen temporaalisesta toiminnasta vai onko se osa itse teosta loppuu. Tähän liittyen Tarmo Malmberg esittelee tulkintansa Friedrich Kittlerin mediafilosofiasta, jonka mukaan digitaalimedioissa medioiden kehitys saavuttaa päätepisteensä. Medioiden muutosten päättyessä loppuu myös historia, ja filosofiselta estetiikalta häviää kohde, joka oli sidottu erilaisten ilmaisuvälineiden maailmaan. (Malmberg 2008: 34-35) Malmbergin Kittler tulkintaa voi käyttää myös suuntaa antavana viittana lähettäessä tulkitsemaan omien media-arkeologisten teosteni merkityksiä. Samalla myös taiteen merkityksellistymiskontekstien pohtiminen tulee relevantiksi. Digitaalisuuteen tultaessa kontekstit yhdenmukaistuvat digitaalisen tiedoston toimiessa yhä konvergensoituneemmassa mediamaisemassa. Erilaisten ilmaisuvälineiden maailmaan sidottu filosofinen estetiikka on teosteni sisällöllisen annin ydintä.

On osoittautunut relevantiksi media-arkeologisen pohdiskelun aiheeksi, missä määrin digitaalinen teknologia onnistuu koodaamaan analogista videomateriaalia digitaalisiksi biteiksi. Työstämäni vhs-nauhurin ja analogisen television välittämä materiaali ylittää usein (ainakin itselläni käytössä olevan) digitointijärjestelmän signaali-häiriö -suhteen. Toisin sanoen analoginen signaali on niin noisepitoista, että digitaalinen laitteisto tulkitsee analogisen noisen *ei-miksikään* ja jättää sen koodaamatta. Aistivina ihmisinä emme kuitenkaan aisti koneiden tavoin ja tulkitse videota ei-miksikään, vaan voimme tulkita audiovisuaalisen noisen taiteena. Kokemukseni mukaan on täysin laitekohtaista mihin pisteeseen asti häiriöinen signaali koodautuu digitaalisiksi. Yksittäiset framet jotka päätyvät vhs-grafiikka teoksikseni löytyvät usein digitointilaitteiston signaali-häiriö -suhteen rajapinnoilta. Vaikuttaisi vahvasti siltä, että mitä vanhempaa teknologia on, sitä vähemmän herkkää se on jättämään noisen "tulkitseematta". Joka tapauksessa on olemassa videoteoksia, jotka eivät taivu digitaalisiksi. Tällöin voidaan puhua videonauhurin ja television (mahdollisesti myös analogisen videoprojektorin) välittämistä *nauhateoksista*, jotka *tapahtuvat* esimerkiksi installaatioissa ja erinäisissä performatiivisissa akteissa, joista kerron seuraavaksi.

5.4 Performatiivinen video



Kuva 8. Soppaa ja suhinaa -tapahtumassa yhdistyy moninainen taide.

Soppaa ja suhinaa on Oulussa toimiva happening. Iltamissa yhdistyy ruokailun lomassa moninainen taide performanssista ja runoudesta noise-musiikkiin ja videotaiteeseen. Tapahtuma on luonteeltaan varsin media-arkeologisesti virittynyt sekä DIY -henkinen. Esimerkiksi noise-duo *Talviparkki* käyttää musiikissaan itse rakennettua valoon reagoivaa ääni-instrumenttia sekä piezomikrofoneja. Elektronisen patologian laitos rakentaa soittimia esimerkiksi kaikuluotaimista tai lankapuhelimista. Samaan aikaan kun vhs-nauhurini suoltaa televisioruudun, videokameran sekä videotykin *lävistämänä* visuaalista noisea, toisaalla projektori heijastaa roskalavalta löytyneitä diakuvia seinille. Kuvatessani televisioruudulta vhs-nauhurin välittämää materiaalia videokamerani muuttuu subjektiviteettimoottoriksi projisoiden kameranäkymäni yleisölle videotykin kautta. Tv-ruudut toimivat yhtä aikaa projisoinnin välineinä sekä kuvaamisen kohteina muodostaen näin myös tv-mediumista media-arkeologisen tutkimuksen kohteen. Edellisen kaltainen televisioruudulta kuvaaminen on usein ainoa mahdollisuus saattaa analoginen nauhanoise digitaalimediumien maailmaan.

Siinä missä futuristit haltioituivat
teollisuuden koneiden toiminta äänistä
itse haltioidun
median koneiden toimintavirheistä

Noisea se kaikki

6. Spekulointia ja jatkotutkimuksen aiheita

6.1 Välineiden viestit ja avantgarde

Media-arkeologian kummisedäksikin tituleeratun Marshall McLuhanin tunnettu teesi "väline on viesti" on äärimmäinen ja tahallisen monitulkintainen. Parikka on muun muassa maininnut McLuhanin harrastavan leikkiä oman diskurssinsa kanssa. Tulkintani mukaan *välineen viestit* konkretisoituvat erinäisinä noisen ilmentyminä. Haluttaessa voidaan erottaa "varsinainen viesti", jota voimme kutsua tekstiksi ja sen lisäksi välineen viesti, se koodausprosessissa tahallisesti tai tahattomasti syntynyt lisä, jota voimme kutsua subtekstiksi tai metatekstiksi. Tätä jakoa voidaan verrata myös semiotiikan käsitepariin *enoncé* ja *enoncation*, jolla tarkoitetaan karkeasti sanottua asiasisältöä sekä sanonnan tyyliä. Syvemmälle semiotiikan tai lingvistiikan termistöskoulukuntiin menemättä on mielenkiintoista pohtia minkälaista tai mitä ovat eri mediumien "välineiden viestit"?

Näkemykseni mukaan *mediumin viesti* on teknologian läsnäoloa, joka tulee parhaiten esiin silloin kun teknologia ei toimi täysin moitteettomasti tai kuten on suunniteltu. Näistä mediumin viesteistä, oli väline mikä tahansa, muotoutuu taiteissa omanlaisensa estetiikka, joka ei pyri teknologian läpinäkyväksi tekemiseen vaan pikemminkin se syntyy ja syttyy teknologian läsnäolosta, virheistä ja häiriöstä. Jussi Parikka määrittelee edellisen glitch- estetiikaksi, Kim Cascone post-digital -estetiikaksi. Itse käytän käsitettä *häiriöestetiikka*. Kun Kittlerin hengessä ymmärrämme, että digitaalimedioissa medioiden kehitys on saavuttanut päätepisteensä ja filosofiselta estetiikalta on hävinnyt kohde, on analogimedioiden mahdollistama häiriöestetiikka varsin ajankohtainen ilmiö taidemaailmassa. Media-arkeologiset menetelmät mahdollistavat uudenlaista ja tuoretta ilmaisua digitaalimedioiden tultua ilmaisukeinojensa päähän.

Boris Groysin mukaan usko McLuhanilaisen mediateorian ennakko-oletukseen siitä, että medium on käännettävissä ymmärrettävän viestin muotoon on klassisen avantgarden perintöä. Mika Elon mukaan avantgarde on aina pyrkinyt mediumin ominaisuuksien vapauttamiseen, eli mediumin esittämiseen viestinä. Groysin

mukaan klassisen avantgarden sulkeminen pois mediateoreettisista keskusteluista johtuu mediumien liian painottuneista massamedia-aspekteista (Elo 2005: 129). “Kone, musiikki ja avantgarde” artikkelinsa introssa Sam Inkinen esittelee Hannu Eerikäisen laatiman listan avantgarden ominaispiirteistä. Näistä ensimmäinen on uusien materiaalien, tekotapojen ja teknologioiden kokeilu ja tutkimus. Oma toimintani täyttää ainakin tämän avantgarden määritelmän. Kokeilemalla ja tutkimalla uusia tekotapoja olen kehittänyt omaa tyyliäni luoda. Toimintani ei ole ollut mitään tietoista pyrkimystä avantgardistiseen taiteeseen; kenties tiedostamattoman tasolla olen kuljettanut mukani avantgardismin aatteita.

6.2 Moderni, postmoderni ja auran häivä

Digitaalisten mediatyökalujen mahdollisuudet kuvan ja äänen muokkaamiseen ovat loputtomat ja juuri sen takia tilanne on kääntynyt mediataiteissa pääläelleen; digitaalimediat ovat tulleet ilmaisukeinojensa päähän. Vanhojen yhä toimivien mediaobjektien *expressiivinen noise* on koettavissa jonain aidompana ja siten myös *auraattisena* verrattuna lukuisia käsittelyjä läpikäyneeseen juurettomaan digitaaliseen materiaaliin. Tämä liittyy ilmiön taiteen moderni – postmoderni keskusteluun sekä keskusteluun taiteen aurasta. Modernismi keskustelua voisi jatkaa loputtomiin, mutta näkemyksieni mukaan ja tiivistäen: jos modernilla taiteella on olemassa juuret johonkin, esimerkiksi materiaalivalintojensa sekä materiaalisuuden korostumisen myötä ja postmoderni anything-goes -taide ei pyrikään liittymään mihinkään, niin näkisin häiriöestetiikan ja noise-taiteen modernina. Toisaalta noise järjestyttää modernin rationaalisuutta olemalla symbolisten järjestelmien formulointien tuolla puolen olevaa avantgardea. Hannu Eerikäinen huomioi: “...avantgarde on paradoksaalisella tavalla sekä antimodernia, että äärimilleen vietyä modernia.” (Eerikäinen 1994b: 28) Tarmo Malmbergin määritelmän mukaan: “...[modernin] taiteen tehtäväksi tuli purkaa aistien vakiintuneita toimintatapoja luomalla sellaisia muotoja, jotka mahdollistivat täydemmän vision maailmasta”. (Malmberg 2008:49) Tämä on verrattavissa määritelmään media-arkeologisen taiteen tehtävästä esitellä mediumien kulttuurihistoriallisen diskurssin ja massamedia-aspektien ulkopuolista aluetta. Aistien vakiintuneet toimintatavat ja

käsitykset mediateknologiasta purkautuvat kokiessamme media-arkeologista taidetta, joka on silkkaa audiovisuaalista noisea.

Taiteen auran mahdollisuuden laajempi media-arkeologisesti sävyttynyt pohtiminen digitaalisen uusintamisen aikakaudella voisi olla hyvä teema jatkotutkimuksille. Edelliseen liittyen ja kuten olen aikaisemmin todentanut vhs-nauhahäiriöstä lähtöisin oleva visuaalinen noise on kaikessa monimuotoisuudessaan digitaalisen simuloinnin ulottumattomissa ja näin ollen se on mahdollista kokea auraattisena. Kun nauhateokset on saatettu digitaalisiksi videotallenteiksi on tässä uudessa digitaalisessa merkkijärjestelmässä tapahtuvaa pikselöitymistä tai muuta häiriötä tarkasteltava kokonaan omana paradigmanaan puhuttaessa visuaalisesta noisesta.

6.3 Arkistot

Sisältöjen säilyvyys, toisin sanoen eri tallennemuotojen arkisto-ominaisuudet on media-arkeologisen pohdiskelun kuuma peruna. Oman kokemukseni mukaan vahingossa päällenaudoittaminen on vaarallisin materiaalin lopullisen tuhoutumisen aiheuttaja puhuttaessa vhs-kasetista arkistona. Samaa kieltä puhuu myös viime vuosien trendi musiikin julkaisemisesta C-kaseteilla, vaikka siinä onkin mukana aimo annos retroilua ja hipsteriyttä. Kasetit tallennusmedieina ovat väistymässä, vai ovatko? Vhs:n lisäksi videokameroiden kasettiformaatit: digital8, Hi8, miniDV ynnä muut ovat poistumassa kuluttajamarkkinoilta. Esimerkiksi videotaiteessa yhä tänään kasetit ovat usein teosten esitysalustoja sekä säilytysarkistoja. Siirtyykö kaikki verkkoon? Onko se edes mahdollista? Mitä on ei-mitään digitaalisissa medieissa?

Tutkimukseeni liittyvä dvd-levy presentoi taidettani siinä määrin kuin digitaalinen medie siihen kykenee. Nähtäväksi jää kuinka kauan digitaalinen data levyllä säilyy ja kuinka kauan löytyy dvd-levyjä toistavia välineitä jotka toimivat.

7. Tiivistelmä tuloksista ja kriittinen arvio

Tutkimukseni taiteellinen osuus koostuu kahdesta taidenäyttelystä sekä dvd-levystä, jotka presentoivat tutkimukseni myötä syntynyttä taidetta. Teosten rooli on yhdessä tutkimuksen kirjallisen osuuden kanssa tarjota niiden kokijalle mahdollisuus tiedon omaksumiselle, kognitiolle. Teosten luomisprosessi on ollut koko tutkivan toimintani lähtökohta ja niiden observointi ajatustyötäni kiihottava voima. Käyttämällä tutkimaani vhs-teknologiaa vastakarvaan ja vastoin käyttöohjeita olen saanut esiin muotokieltä, joka saa alkunsa välineen toimintavirheistä ja häiriöistä. Olen määritellyt edellisen kaltaisen estetiikan häiriöestetiikaksi ja toimintavirheiden ilmentymät noiseksi. Aikaansaamaani visuaalista aineistoa olen lähestynyt muun muassa pilkkomalla videomateriaalin sen pienimpiin mahdollisiin yksiköihinsä; 1/25 sekunnin frameiksi. Olen poiminut näitä yksittäisiä sekunnin kahdeskymmenesviidesosan kestäviä kuvia työstämiltäni vhs-nauhoilta ja vedostanut niistä eri kokoisia vedoksia. Kutsun tätä kuvanrakentamisen tyyliä vhs-grafiikaksi. Irrottamalla materiaalia alkuperäisestä ympäristöstään ja rekontekstualisoimalla sitä vedoksiksi taidegalleriaan olen tehnyt näkymättömästä näkyvää sekä tutkinut mediuumeja mediumien avulla. Media-arkeologian uranuurtajan Erkki Huhtamon mukaan tällainen toiminta voidaan määritellä avantgardistiseksi mediataiteeksi.

Toinen lähestymiskulma tutkimukseni myötä syntyneeseen materiaaliin on pohtia analogisten ja digitaalisten mediumien eroja. On käynyt ilmi, ettei tutkimukseni kannalta keskeistä vhs-mediumspesifiä audiovisuaalista noise-materiaalia ole aina mahdollista koodata digitaalisiksi biteiksi. Tällöin vhs-välitteinen taide, esimerkiksi kokeellinen elokuva on riippuvainen analogisesta televisiosta, tai muusta analogisesta näytöstä. Tällaista nauhateosta ei ole mahdollista presentoida sellaisenaan esimerkiksi internet kontekstissa. Näissä tapauksissa teokset saavat lopullisen muotonsa installaatioissa tai performatiivisissa akteissa ja ne rakentuvat aina tiettyyn tilaan. Konkreettisia vhs-kasetteja on mahdollista käyttää myös tilataideteosten materiaalina. Vhs-kasettien magneettinauhasta ja muoviosista on mahdollista tehdä esimerkiksi media-arkeologisia veistoksia. Materiaali on lähes ilmaista ja sen käyttäminen taiteen välineenä on ekologinen kannanotto. Olen käyttänyt vhs-kasetin muoveja esimerkiksi

vhs-grafiikkavedosten kehystämiseen, jolloin lopputulos on tutkimusongelmaani monella tasolla vastaava kokonaistaideteos. Vhs-teknologiaa on mahdollista käyttää myös äänitaiteen instrumenttina. Olen lähestynyt luomaani äänimateriaalia noise-musiikin kautta ja verrannut omaa toimintaani glitch-musiikoiden toimintaan. Ääninoinse koodautuu digitaaliseksi helpommin kuin visuaalinen vastineensa. Vhs-välitteinen surina, suhina ja pauke on mahdollista pilkkoa sampleiksi ja niitä voidaan käyttää glitch -musiikin raaka-aineena kuten mitä tahansa muitakin sampleja.

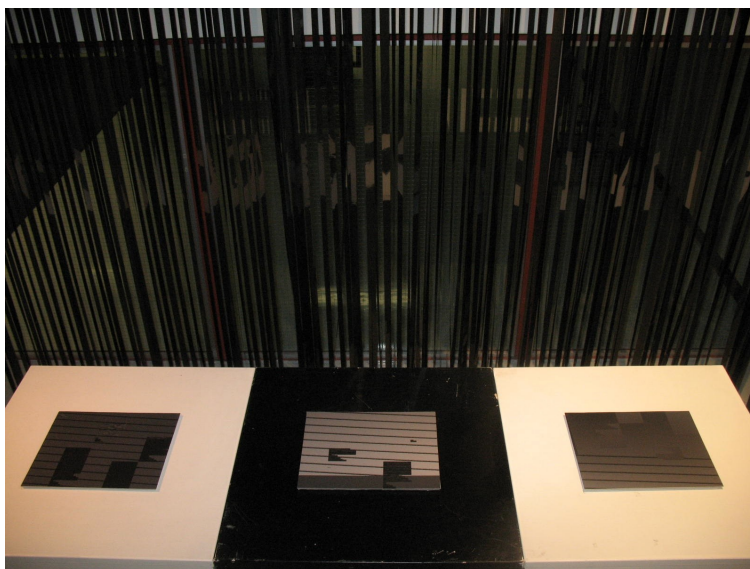
Jo edesmenneessä Oulun Kellari galleriassa 7.3-24.3.2012 pitämäni näyttely *Nauhalta revittyä* koostui kahdeksasta vhs-grafiikkavedoksesta, sekä kahdesta installaatiosta. Näyttelyssä konkretisoitui ensimmäistä kertaa materiaalille tekemäni kontekstin muutos videolta napatuista frameista reilun kokoisiksi vedoksiksi. Vedoksista viisi oli kooltaan 50x40 cm, kaksi näitä hieman pienempiä. Yksi suurin vedos oli kooltaan 100x80 cm. Taideliike Jokelan vedostamissa teoksissa käytin kapalevylle kiinnitettyä täyskiiltävää valokuvapaperia. Näyttelyyn kuului myös sarja 10x13 cm kokoisia valokuvavedoksia, joissa tutkin vhs-kopiosukupolvien myötä tapahtuvaa kuvan degeneroitumista ja transformaatiota. Lisäksi näyttelyyn kuului kaksi videokasettien osista tekemäni installaatiota.



Kuva 9. Suurin näyttelyni vedoksista oli metrin levyinen. Toisen taulun diagonaali jatkui seinälle vhs-nauhana.

Kuva 10. *Potenssi 270000*, 2012. Ensimmäisen näyttelyni yhteydessä ollut tilateos, jossa käytin vhs-nauhaa taiteen välineenä. Taustalla vedossarja *De-eneration*.

Lapin yliopiston Kajo-galleriassa pitämäni näyttely koostui vhs-grafiikkavedoksista sekä yhdestä magneettinauhainstallaatiosta. Tällä kertaa kokeilin mattapintaisia vedoksia kiiltävän valokuvapaperin sijaan. Seinälle ripustamisen lisäksi testasin myös näytteillepanoa vaakatasossa.



Kuva 10. Toisessa pitämässäni grafiikkatöiden näyttelyssä vuorasin seinän roikkuvilla vhs-nauha-suikaleilla, jotka paljastivat peili- ja valonheijastusominaisuutensa arvaamattomana yllätyksenä.

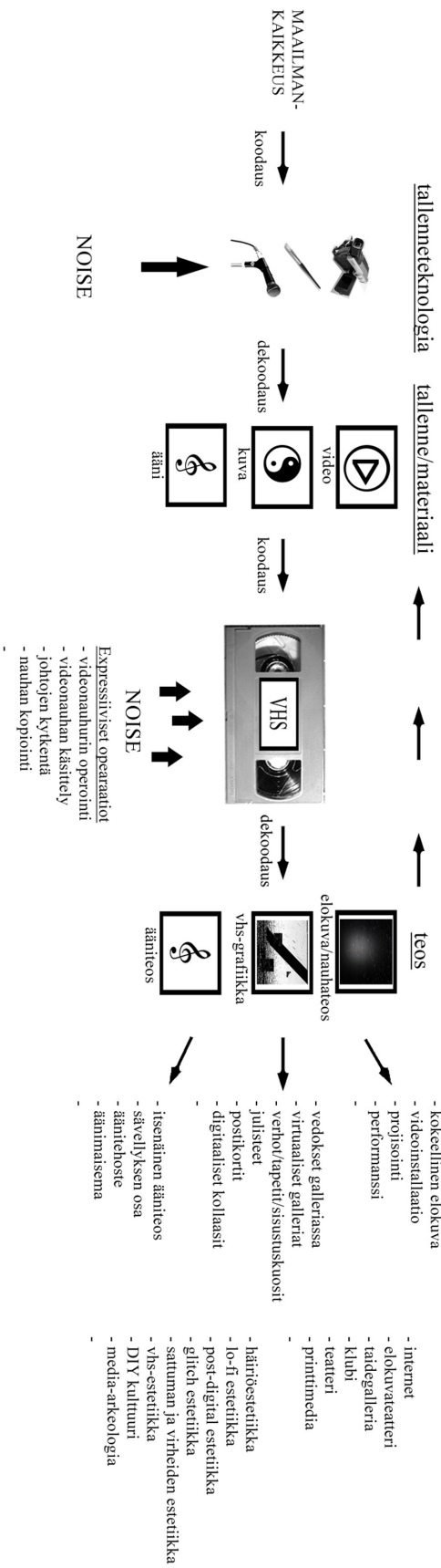
Tutkukseeni liittyvä dvd-levy sisältää esimerkkejä vhs-grafiikkasarjojen painolevyistä. Vasta osa näistä on päätynt vedoksiksi. Lisäksi dvd:llä on Nauhalta revittyä -näyttelystä tekemäni raporttivideo *Merihäjä*, joka sekkin tutkii vhs-videon ilmaisupotentiaalia. *Loss of signal* on kokeellinen elokuva ja *Poster Glitch* on audiovisuaalinen glitch testi. *Ääniteos 2* lähestyy konkreettista vhs-nauhaa kielisoittimena ja *Urban wars* on noisemaisema.

Tutkimukseni alkuvaiheessa olin kiinnostunut määrittelemään vhs-videolle ominaisia esteettisiä luonteenpiirteitä, jota kautta päädyin tutkimaan siinä esiintyviä häiriöitä. Ymmärrettyäni häiriölaatuojen terminologisen määrittelemisen vievän toimintaani pois päin taiteen tekemisestä, päädyin tutkimaan vhs-teknologiaa taiteen välineenä. Pelkästään teoreettisiin lähteisiin tukeutumalla tutkimukseni ei mitenkään olisi onnistunut, joten käytännön prosesseista ja kokeiluista lähtevä tutkimusentekotyö oli

luonnollinen ja ainoa vaihtoehto. Abduktiivisen tutkimuksen myötä päädyin media-arkeologisten kirjoitusten äärelle ja ymmärsin prosesseja tutkivan toimintani olleen media-arkeologista toimintaa, vaikka en sitä tietoisesti sellaiseksi ollutkaan määritellyt. Tältä kannalta katsottuna käytäntölähtöinen abduktiivinen tutkimusote ajoi asiansa ja löysin tieni tutkimuksen kannalta merkittävien teorioiden äärelle. Käyttämälläni tutkimustyyllillä oli niin hyvät kuin huonotkin puolensa. Prosessin edetessä ja tietoni karttuessa varsinaisen tutkimusongelman hahmottaminen hämärtyi. Käytännössä olin koko prosessin ajan kiinnostunut vhs-teknologiasta luomisen välineenä, mutta tutkimustulosten kirjallisen raportoinnin painopisteet olivat välillä hakusessa. Tämän takia tein paljon turhaa työtä, jos ajatellaan pro gradu -tutkielman kunnialla loppuun saattamista pelkästään suorituksena. Toisaalta laaja-alaisempi näkemys aihealueesta karttui. Välillä tuntui siltä, että kiinnostukseni tutkimuksen varsinaiseen tarkoitukseen, eli taiteen tekemiseen väheni sitä mukaan mitä enemmän teoreettista tietoa mielessäni pyörittelin. Deleuzen ja Guattarin teoreettiset näkemykset asioiden rihmastollisista suhteista edesauttoivat ajatteluni leviämistä. Aluksi lähdin kartoittamaan aihealuetta laajalti varsinaisen ongelman reunoiltakin, kunnes lopuksi karsin tekstiäni rutkasti pyrkiessäni kaikesta huolimatta jokseenkin konservatiiviseen ja tuttuun tutkimuksen kirjallisen osion muotoon. Pyrin oikeuttamaan itselleni perinteisestä poikkeavan teorian ja käytännön yhdistämisen tyylin, mutta loppujen lopuksi en toteuttanut itseäni kovinkaan poeettisella tai anarkistisella tavalla. Pidän silti pro gradu -tutkimukseni vahvuutena esittelemiäni vaihtoehtoisia tapoja sovittaa yhteen tutkimuksen kirjallinen ja taiteellinen osuus. Mielestäni tulkintani media-arkeologiasta taiteellisen tutkimuksen tyylinä on myös aiheellinen ja ajankohtainen. Vastaavanlaista tutkimusta voisi tehdä muutakin vanhentuvaa teknologiaa tarkastellen kuin tutkimaani vhs-teknologiaa. Varsinaisista teoksista olen erityisen tyytyväinen grafiikkatöihini ja olen tutkimukseni myötä löytänyt itseni uudestaan kuvataiteilijana ja aion jatkaa vhs-grafiikan tekemistä, näyttelyiden järjestämistä sekä performatiivista toimintaa. Optimaalinen tilanne olisi järjestää taidenäyttely nyt jälkikäteen, saatuaani tutkimustuloksia ja mediafilosofista ymmärrystä aiheesta. Toistaiseksi pitämäni näytteet ovat olleet tutkimusprosessini välineitä. Seuraavassa näyttelyssäni yhdistän tutkimustuloksiani temaattiseksi kokonaisuudeksi, jossa yhdistyy videoinstallaatiot, grafiikka, äänimaisemat ja tilataideteokset.

MEDIAALÄVISTYS

kontekstit



Lähteet:

Anttila, Pirkko: Tutkiva Toiminta ja Ilmaisuu, Teos, Tekeminen. 2. painos. Hamina: Akatiimi Oy, 2006.

Bacon, Henry: Seitsemäs taide: elokuva ja muut taiteet. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 2005.

Barthes, Roland: Valoisa huone. Helsinki: Kansankulttuuri, 1985.

Beetching, Steve: Videokamerat ja nauhurit: toiminta ja huolto. Suom. Tiina Lindh. Helsinki: Sanoma Magazines Finland, 2003.

Carter, Paul: Interest: The Ethics of invention. Teoksessa Practice as Research – Approaches to Creative Arts Enquiry. Toim. Estelle Barrett & Barbara Bolt. Lontoo: I.B.Tauris & Co Ltd, 2007, s. 15-25.

Cascone, Kim: The Aesthetics of Failure: "Post-digital" Tendencies in Contemporary Computer Music. http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors3/casconetext.html. Luettu 31.1.2012

DeMarinis, Paul: Erased Dots and Rotten Dashes, or How to Wire Your Head for a Preservation. Teoksessa Media Archaeology: approaches, applications and implications. Toim. Erkki Huhtamo & Jussi Parikka. Berkeley, Los Angeles & London: University of California Press, 2011, s. 211-238.

Eaton, Marcia Muelder: Estetiikan ydinkysymyksiä. Suom. Pekka Rantanen. 2. painos. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy, 1995.

Eerikäinen, Hannu: Muutos ja utopia: media, postmoderni, avantgarde. Mediatieteellisiä tarkasteluja. Rovaniemi: Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta, mediatieteenlaitos, 1994.

Elo, Mika: Valokuvan medium. Helsinki: Tutkijaliitto, taideteollinen korkeakoulu, 2005.

Ernst, Wolfgang: Media Archaeography: Method and Machine versus History and Narrative of Media. Teoksessa Media Archaeology: approaches, applications and implications. Toim. Erkki Huhtamo & Jussi Parikka. Berkeley, Los Angeles & London: University of California Press, 2011, s.239-255.

Goddard, Stephen: A Correspondence Between Practises. Teoksessa Practice as Research – Approaches to Creative Arts Enquiry. Toim. Estelle Barrett & Barbara Bolt. Lontoo: I.B.Tauris & Co Ltd, 2007, s. 113-121.

Huhtamo, Erkki: Taidetta koneesta: media, taide, teknologia. Turku: Turun yliopiston täydennyskoulutuskeskus, 1995.

Inkinen, Sam: Teknokokemus ja Zeitgeist: digitaalisen mediakulttuurin yhteisöjä, utopioita ja avantgarde-virtauksia. Rovaniemi: Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta, 1999.

Juntunen, Max: Elävän kuvan sanasto : elokuva-, televisio- ja videoalan keskeiset termit ja käsitteet. Helsinki: Edita, 1997.

Järvinen, Markku: Kuvanauhuri: kuvanauhoituksen perusteet ja VHS-järjestelmä. Toim. Markku Järvinen. Helsinki: Valtion painatuskeskus, 1987.

Kluitenberg, Eric: On the Archaeology of Imaginary Media. Teoksessa Media Archaeology: approaches, applications and implications. Toim. Erkki Huhtamo & Jussi Parikka. Berkeley, Los Angeles & London: University of California Press, 2011, s.48-69.

Le Grice, Malcolm: Abstract Film and Beyond. Cambridge, Massachusetts and London, England: MIT Press, 1977.

Malmberg, Tarmo: Mediafilosofia filosofian ja mediatutkimuksen välillä. Teoksessa *In medias res – Hakuja mediafilosofiaan*. Toim. Olli-Jukka Jokisaari, Jussi Parikka & Pasi Väliaho. Turku: Eetos, 2008, s.29-53.

McLuhan, Marshall: *Ihmisen uudet ulottuvuudet*. Suom. Antero Tiusanen. Porvoo: Werner Söderström Osakeyhtiön kirjapaino, 1968.

Mitchell, Ritva: *Uusi teknologia, taiteet, taidepolitiikka*. Toim. Ritva Mitchell. Helsinki: Valtion painatuskeskus, 1985.

Nikula, Silja: Puuttuu vain jokin pieni virhe. Puupiirtämisen taitoa hankkimassa. Teoksessa *Kuvakulmia 2. Kirjoituksia kuvista, taiteellisista tuotannoista ja visuaalisista viesteistä*. Toim. Riitta Brusila & Mari Mäkiranta. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus, 2010, s.155-166.

Parikka, Jussi: *What is Media Archaeology?* Cambridge: Polity Press, 2012.

Sobchack, Vivian: *Afterword: Media Archaeology and Re-presencing the Past*. Teoksessa *Media Archaeology: approaches, applications and implications*. Toim. Erkki Huhtamo & Jussi Parikka. Berkeley, Los Angeles & London: University of California Press, 2011, s.323-334.

Tarkka, Minna. *Video, taide, media: antologia*. Toim. Minna Tarkka. Helsinki: Taide, 1993.

Vanhanen, Janne: *Uskollinen äänentoisto? - Huomioita äänitteen olemuksesta*. Teoksessa *In medias res – Hakuja mediafilosofiaan*. Toim. Olli-Jukka Jokisaari, Jussi Parikka & Pasi Väliaho. Turku: Eetos, 2008, s.126-144.

Vinch, Kim: *Rhizome/MyZone: A Case Study in Studio-Based Dance Research*. Teoksessa *Practice as Research – Approaches to Creative Arts Enquiry*. Toim. Estelle Barrett & Barbara Bolt. Lontoo: I.B.Tauris & Co Ltd, 2007, s. 99-112.