

➤ *Mannerlaatta* analogisen ja digitaalisen
välissä

—

Juha-Pekka Kilpiö

Käsittelen artikkelissani Mika Taanilan ja Harry Salmenniemen kokeellista elokuvaa *Mannerlaatta* (2016), joka on tehty ilman kameraa. Siinä vuorottelevat Taanilan kuvat ja Salmenniemen tekstit, ja se on valmistettu käyttäen sekä analogista filmiä että digitaalista teknologiaa. Pohdin erityisesti sen mediaalisia ominaispiirteitä tässä analogisen ja digitaalisen risteyskohdassa.

Vaikka *Mannerlaattaa* on institutionaalisesti levitetty elokuvana, sillä on olennaisia yhteyksiä digitaaliseen kirjallisuuteen ja sitä on syytä tutkia media-tietoisien tekstianalyysin keinoin. Digitaalisuus liittyy *Mannerlaatatassa* ennen muuta tekovaiheeseen ja tarkemmin tekstiosuuksiin; se ei siis vaadi levityskanavakseen verkottunutta ja ohjelmoitavaa mediaa. Tästä syystä käsittelen analyysissä paitsi katsomiskokemusta myös elokuvan valmistusprosessia. Hyödynän eritoten media-arkeologiaa, jonka avulla on mahdollista tarkentaa siihen, miten teknologiat eri ajoilta elävät teoksessa rinnakkain.

Mannerlaatta on mediaalisena hybridinä omintakeinen teos, eikä sille oikeastaan löydy esikuvaa suomalaisesta elokuvasta tai kirjallisuudesta – vallankin koska ei ole selvää, kumpaan lajiin se ensi sijassa kuuluu. Jo siksi sen analyysi itsessään tulee tarpeeseen. Väitän kuitenkin, että tällaisena teos osoittaa samalla laajempia seikkoja analogisen ja digitaalisen teknologian toimintaperiaatteista, koska kaksi teknologiaa asettuvat siinä lomittain ja niitä täytyy tarkastella toisiaan vasten. Sama pätee elokuvan ja kirjallisuuden suhteisiin.

Aloitan taustoittamalla media-arkeologian aikakäsitystä sekä Taanilan muuta tuotantoa ja siirryn sitten analysoimaan itse teosta. Artikkelin loppupuolella käsittelen lyhyesti Young-Hae Chang Heavy Industries -taiteilijaparin tuotantoa, erityisesti teosta *Traveling to Utopia* (2006), joka tekstuaalisena elokuvana muistuttaa osin *Mannerlaattaa*. Vertailu auttaa kohostamaan *Mannerlaatan* ominaispiirteitä ja asemaa digitaalisessa kulttuurissa.

Elokuva-arkeologiaa

Analogisen ja digitaalisen suhdetta kannattaa lähestyä media-arkeologian avulla, joka tarjoaa nyansseja yksinkertaisiin vastakkainasetteluihin ja kyseenalaistaa suoraviivaisia kehityskulkuja.¹ Tutkimussuuntauksen taustalla vaikuttavat muun muassa Michel Foucault'n tiedon arkeologia ja niin sanottu saksalainen mediateoria, varsinkin Friedrich Kittlerin tutkimukset. Pelkän vastaanoton sijaan media-arkeologia käsittelee konkreettisia laitteita – tutkii mitä tapahtuu laitteiston (*hardware*) tasolla ja konepellin alla – mutta yhtä lailla kuvitteellisia medioita, fiktiivisiä keksintöjä, jotka elävät ehkä vain kirjallisen kuvauksen varassa. Se haastaa perinteistä, lineaarista mediahistoriaa ja vipuaa sijoiltaan suoraviivaista edistyskertomusta suuntaamalla huomion poikkeustapauksiin, kuten unohdettuihin tai käytöstä jääneisiin teknologioihin. Se etsii vaihtoehto-

historioita, outoja poikkeuksia ja singulaarisia keksintöjä. Jussi Parikka (2012, 3) luonnehtii, että siinä tarkastellaan mediakulttuureita kerroksina, joissa aika ja aine poimuttuvat. Korostaessaan medioiden aineellista tasoa, varsinaista ”rautaa”, media-arkeologia on läheisessä yhteydessä taiteelliseen toimintaan. Sellaisten teosten, jotka haastavat medioiden totuttuja käyttötapoja, voi ajatella harjoittavan media-arkeologiaa käytännössä (ks. Parikka 2012, 136–158).

Media-arkeologia tarjoaa oman näkökulmansa digitaaliseen kulttuuriin, sillä siinä ei ajatella, että uudemmat ja teknisesti ”edistyneemmät” mediat tulisivat noin vain aiempien tilalle ja syrjäyttäisivät ne tyystin. Kaiken aikaa on käynnissä monia rinnakkaisia ja ristiriitaisiakin kehityskulkuja. Media-arkeologia hahmottelee eräänlaisia varjo- tai vaihtoehtohistorioita. Sillä on erityinen suhde juuri elokuvaan, ja esimerkiksi Tom Gunningin ja Thomas Elsaesserin vaihtoehtoiset näkökulmat elokuvahistoriaan ja elokuvan varhaisvaiheisiin ovat tarjonneet herätteitä koko tutkimussuuntaukselle (Parikka 2012, 8–10). Elsaesserin (2004) mukaan elokuvan digitaalinen käänne toimii epistemologisesti niin, että sen avulla voi jäsentää uudelleen elokuvan varhempaakin historiaa. Se suuntaa huomion siihen, miten historialliset katkokset ja jatkuvuudet ylipäättään muodostuvat. Digitaalisuus ei merkitse pelkästään ”murrosta” vaan tarjoaa mahdollisuuden arvioida uusiksi mediahistoriallisia kehityskulkuja ja niiden kerronnallistamista. Elsaesser (mt. 113) päättää tekstinsä ajatukseen, että arkeologia voisi tutkia sekä erilaisia menneisyyksiä että monia mahdollisia tulevaisuuksia. Espen Aarseth (1997, 58) toteaa saman kirjallisuudesta: uudet mediat luovat aina uutta valoa aikaisempiinkin.

Media-arkeologialla on yhteyksiä myös uusmaterialismiin, ja tutkimussuuntauksia voi ajatella teoriakumppanuksina (ks. Parikka 2012, 63–89). Uusmaterialismi korostaa, että aine, jopa ei-orgaaninen, sisältää aina omia voimiaan – aine toimii ja saa asioita tapahtumaan. Kuten Jane Bennett toteaa teoksessaan *Vibrant Matter* (2010), inhimilliset ja ei-inhimilliset toimijat ovat aina kietoutuneet monimutkaisiin sommittumiin. Esimerkiksi kirjallisuudessa ja elokuvassa työvälaineet ja alustat toimivat yhdessä tekijän kanssa ja niillä on oma osansa ilmaisun muotoutumisessa. Uusmaterialismin valossa myös digitaalisilla medioilla on kirjo omia materiaalisuuksiaan, samoin digitaalisella elokuvalla.

Elokuvan suhde digitaalisuuteen on varsin toisen tyyppinen kuin kirjallisuuden; digitalisoituminen on kulkenut kahdessa taiteenlajissa erilaisia reittejä. Digitaalisuuden vaikutus elokuvien tekemiseen, jakeluun ja esittämiseen on ollut huomattava, ja valtavirtaelokuvassa digitaalinen teknologia on 2000-luvun aikana pääosin syrjäyttänyt fotokemiallisen filmin.² Ei kuitenkaan ole olemassa varsinaista digitaalista elokuvaa omana lajinaan, ainakaan siinä mielessä kuin on olemassa painetusta kirjallisuudesta erillistä digitaalista tai elektronista kirjallisuutta. Niin sanottu interaktiivinen elokuva, jota hieman yriteltiin 1990-luvulla, ei ottanut kunnolla tulta.³ Elokuvasa digitaalisuus rajoittuu tyyppillisesti tekovaiheeseen ja levitykseen. Kun mainitaan esimerkiksi, että

Toy Story – leluelämää (1995) oli ensimmäinen kokonaan tietokoneella animoitu pitkä elokuva, tämä koskee yksinomaan tekotapaa. Kybertekstiteorian termein sen käyttäjäfunktio ei tietenkään eroa käsin piirretystä animaatiosta.

Interaktiivinen elokuva vaikuttaakin ajatuksena jossain määrin redundan-tilta, koska se todennäköisesti asuttaisi melko pientä osaa siitä laajasta alueesta, jonka digitaaliset pelit jo kattavat. Sitä paitsi monet digitaalisen kirjallisuuden uusista ominaisuuksista 1990-luvulla, kuten ajallisuus, kineettisyys ja korostunut multimodaalisuus, olivat jo ennestään elokuvan tyyppillisiä ominaisuuksia.

Siirtymää analogisesta digitaaliseen valo- ja elokuvaan tarkastellaan useimmiten C. S. Peircen käsittein. Peircen semiotiikassa analoginen valokuva on indeksinen merkki, koska sillä on fyysinen yhteys kohteeseen, jota se esittää: valo heijastuu kohteesta kameraan ja jättää jälkensä fotokemialliselle filmille. Digitaalisessa valokuvassa tämä fyysinen yhteys katkeaa, kun kuva muunnetaan binäärimuotoiseksi informaatioksi. Indeksisen yhteyden ja sitä myöten reaalisuuden katoamista korostaa muun muassa Lev Manovich (2001, 293–295). Laura U. Marks (2002, 161–163) tekee kuitenkin osuvan tarkennuksen: vaikka indeksinen yhteys katkeaa, se ei tarkoita, että digitaalinen kuva olisi jollain lailla immateriaalinen – se vain on materiaalinen omalla tavallaan. Tämä on hyödyllinen tausta *Mannerlaatan* analyysille.

Media-arkeologia tuntuu ylipäätään luontevalta kontekstilta Taanilan tuotannolle. Hänen teoksissaan, erityisesti dokumenttielokuvissa, on usein mukana vahva historiallis-tutkimuksellinen elementti ja niissä käsitellään yllättäviä, erikoisia ja hauskoja tapauksia tieteen tai teknologian historiasta. Lyhytelokuvia ja dokumentteja sisältävän DVD-julkaisun otsikko *Aika ja aine* (2006) on osuva koko tuotannon kannalta.

Monissa Taanilan teoksissa elokuvaa viedään käsite- ja muiden taiteiden suuntaan ja hyödynnetään esimerkiksi löydettyä filmimateriaalia. Musiikkivideo *Verbranntes Land* (2002) perustuu opetusvideoon, joka esittelee VHS-kasetin toimintaa ja kuvanauhan vähittäistä kulumista. Elokuvaa *My Silence* (2013) pohjautuu Louis Mallen elokuvaan *Ilta André'n kanssa* (1981): dialogivetoisesta draamasta on leikattu pois kaikki repliikit ja jätetty ainoastaan tauot ja hiljaisuudet. Fotogrammisarjassa *Mustavalkoisia elokuvia* (2013) Taanila on tuhonnut vanhoja VHS-kasetteja tavoilla, jotka viittaavat nauhalla olevan elokuvan sisältöön (esimerkiksi Mikko Niskasen *Kahdeksan surmanluotia* on ammuttu hajalle), ja valottanut kasetin jäänteet suoraan valokuvapaperille. *Film Reader* -nimisen teossarjan (2017) materiaalina on käytetty painettuja elokuva-aiheisia kirjoja mutta niitä on muokattu leikkaamalla ja kaivertamalla siten, että tuloksena on eräänlaisia kirjaveistoksia. Leikkaaminen tekotapana yhdistääkin elokuvaa ja *Film Readeriä*. Teossarjassa kaivaudutaan niteiden ja paperin kerroksiin, joten sitä voi luonnehtia hyvin kirjaimellisessa mielessä media-arkeologiaksi. Teoksia ei voi koskea, mutta kirjaesineen aineellisuus on läsnä paljon perustavammin kuin tavallisissa luettavissa kirjoissa tapaa olla. Taanilan töissä vaikuttaa siis usein tietty käsitteellinen elementti – idea tai ennalta valittu menetelmä

teoksen taustalla – mutta se realisoituu niin, että teosten materiaalisuus on yhtä vahvasti läsnä.

Taanila luonnehtii suhdettaan vanhoihin teknologioihin media-arkeologian hengessä: ”katoavien formaattien ja tulevaisuuden maailman välillä on kyse tasapainosta. Minulla ei oikeastaan ole voimakkaita mieltymyksiä eri formaattien suhteen. Pidän nykytilanteesta, jossa eri aikakausien erilaiset formaatit elävät kaoottista ja sattumanvaraista rinnakkaiseloa. Nämä arkeologiset kerrostumat ovat mahtavia.” (Shindler 2013, 39.)

Mannerlaatan tektoniikkaa

*Mannerlaatta*⁴ on kokoillan fiktioelokuva, mutta sikäli poikkeuksellinen, että se on toteutettu ilman kameraa. Siinä ei ole näyttelijöitä eikä muutakaan *live action*-materiaalia. Tuotantoyhtiö Testifilmi kuvailee hieman leikkillisesti, että se on ”lettristinen elokuva lentopelosta, turvatarkastuksista ja aikavyöhykkeistä”. Elokuva on käsitteellinen siinä mielessä, että tekotapa, erityisesti kamerattomuusrajoite, on keskeinen osa sen merkitystä. Siitä voi sanoa Pavle Levin (2012, xii–xv) termin, että se on ”elokuva toisin keinoin”, millä hän viittaa teoksiin, joissa perinteistä elokuvateknologiaa muuntelemalla ja väärinkäyttämällä suunnataan huomio elokuvan materiaalisuuteen ja tällä tavoin taiteellisen työn kautta teoretisoidaan ja ajatellaan uusiksi, mitä elokuva voi olla.

Kameran sijaan on käytetty kahta tekniikkaa: fotogrammeja ja valokopiointia. Taanila on valottanut esineitä suoraan valokuvapaperille⁵ sekä kopioinut materiaalia kopiokoneella suoraan filmille. Sen jälkeen materiaali on siirretty digitaaliseen muotoon leikkausvaihetta varten. Tekstijaksot ja animaatiot on toteutettu digitaalisesti. Graafinen suunnittelu on Markus Pyörälän käsialaa, animaatioista vastaa Sakari Raappana ja musiikista Mika Vainio.

Mannerlaatan nimimotiivi, laattatektoniikka, liittyy paitsi tarinamaailmaan myös mediateknologisiin piirteisiin: kun analoginen ja digitaalinen teknologia kohtaavat, ne poimuttuvat toinen toisensa lomaan. Tällöin muodostuu mitä otollisinta maaperää media-arkeologiselle analyysille.

Kokeelliseksi elokuvaksikin *Mannerlaatan* vaikutteet tulevat monista suunnista. Taanila nostaa yhdeksi esikuvaksi Stan Brakhagen kamerattoman lyhytelokuvan *Mothlight* (1963); Salmenniemi puolestaan mainitsee aikatasojen sekoittelun Alain Resnais’n ja Alain Robbe-Grillet’n elokuvassa *Viime vuonna Marienbadissa* (1961). Videorunouteen he sen sijaan halusivat tehdä selvän pesäeron. (Kilpiö 2016.)

Salmenniemen teksti esiintyy pääasiassa väliplansseina mutta paikoin myös liikkuvina riveinä. Planssit toimivat samaan tapaan kuin välitekstit mykkäelokuvassa.⁶ Kukin kestää 7 sekuntia, ja siinä on useimmiten yksi virke, joka jakautuu kahdelle riville. Graafisesti teksti on tasattu keskelle. Asettelu tekee selvän eron runosäkeisiin, jotka tyypillisesti tasataan vasempaan laitaan. Jos

Mannerlaattaa tarkastellaan tekstin käyttäytymisen näkökulmasta ja se sijoitetaan Espen Aarsethin kybertekstien typologiaan, sen aika on tekstilähtöistä eli teksti vaihtuu ja kulkee ruudulla omaan tahtiinsa eikä lukija voi vaikuttaa sen nopeuteen.⁷

Elokuvan yleisvaikutelma on tumma. Valtaosa kuvista on tummasävyisiä, ja teksti on käänteistekstiä eli valkoista mustalla pohjalla. Taanilan mukaan *Mannerlaatta* on suunniteltu katsottavaksi nimenomaan pimeässä tilassa (2021). Kertojakin toteaa: ”Minun on hankkiuduttava pimeään tilaan. | Mitä pimeämpään pääsen, sitä parempi.”

Kuva ja teksti ovat painoarvoltaan yhtä vahvat, mutta kerronnan analyysi kannattaa aloittaa tekstistä käsin. Elokuva alkaa suoraan tekstillä, ilman ääntä:

Toukokuun neljäntenä lensin Tokiosta Helsinkiin.

Matkalla ehdin kokea,
mitä kokeminen on.

Nyt makaan hotellissa valveilla,
tajuissani.

Kun ajattelen matkaani,
on kuin muistaisin sen.

Tekstiä voi hyvin jäsentää kirjallisen narratologian keinoin: se edustaa Gérard Genetten termien homodiegeettistä tai James Phelanin termien henkilökerrontaa (*character narration*). Kerronta alkaa lentokenttähotellista, missä päähenkilö muistelee siihenastista matkaansa. Itse matkasta kerrotaan vain viitteellisesti. Aikaerorasituksen seurauksena muistikuvat ovat hämäriä ja matkan eri vaiheet sekoittuvat toisiinsa, mitä korostaa, että kerronta etenee koko ajan preesensissä.

Tapahtumien taso ei kuitenkaan ole kovin keskeinen. Johonkin onnettomuuteen viitataan, muttei ole selvää, tapahtuuko sellaista todella.⁸ *Mannerlaatan* voikin sanoa edustavan Brian McHalen (2001, 165) termien heikkoa kerrontaa (*weak narrativity*): Tapahtumista kerrotaan viitteellisesti, hieman harhailten ja digressioita viljellen. Siinä vihjataan narratiivisesta kokonaisuudesta mutta samaan aikaan puretaan sellaisen perustoja.

Hämmentynyt vire heijastelee lentomatkaillen vieraantuneisuutta ja lentokenttien outoja epätiloja, mutta samalla siihen liittyy lakonista komiikkaa, kun kertoja kuvaa kokemuksiaan sillä tavoin etäältä kuin ne olisivat jonkun toisen. Syntyy vaikutelma kuin lausumat olisi saatettu kääntää kolmannelta persoonasta ensimmäiseen. Tytti Rantanen (2016, 128) pohtiikin, että *Mannerlaattaan* voisi mahdollisesti soveltaa Henrik Skov Nielsenin (2004) persoonattoman minäkertojan käsitettä. Tällainen kertoja, vaikka puhuu ensimmäisessä persoonassa, ylittää henkilöahmon perspektiivin esimerkiksi kertomalla enem-

män kuin tämä voisi tietää tai havaita: ”Olen muisto, / joka tapahtuu jollekin toiselle.”

Päähenkilön kokemus vaihtelee yhtäältä välittömän ja luonnollisen, toisaalta keinotekoisien ja medioidun välillä: ”oloni on pastöroimaton”, mutta myös: ”Tämä on kokemusteni liitetiedosto”. Kerronta on sisäistä monologia, eikä päähenkilö kirjoita sitä muistiin tarinamaailmassa. Näin ollen mukaan tulee mediaalisessakin mielessä tietty ulkopuolinen ja teknologinen elementti, kun monologi visualisoidaan tekstiksi ja ennen kaikkea kun tuo teksti saa ajallisen ulottuvuuden. Henkilökertoja ei siis hallitse kerrontaa kokonaisuudessaan. Varsinkaan kuvanauhaa ei voi yksiselitteisesti palauttaa henkilön havaintoon.

Persoonatonta minäkerrontaa vahvistaa entisestään koneellinen motiivi: ”Olen kone, / joka yhtäkkiä sammuu.” Tämän voi toki ottaa aivan tavallisena metaforana (”Tuntuu kuin olisin kone...”), mutta yhtä hyvin voi tulkita, että päähenkilö muotoutuu kyberneettisen organismin suuntaan, tai ajatella jopa, että kertoja vaihtuu ja tässä kohtaa henkilökertojana toimii jokin varsinainen kone: kopiokone, valokuvauskone, lentokone, musta laatikko, muu, mikä? Tämä asettaa jopa alun tavanomaisen, metonymiaan perustuvan fraasin uuteen valoon: ”Toukokuun neljäntenä *lensin* Tokiosta Helsinkiin.”

Tekstissä on huomattavasti skaalaa sen suhteen, missä määrin se kuvaa tarinamaailmaa. Siinä on toisaalta ilmauksia, jotka lukijan on helppo visualisoida mielessään ja jotka siten luovat vaikutelmaa tarinan miljööstä. Tavallaan ne korvaavat sitä informaatiota, jota elokuvakamera normaalisti tarjoaisi: ”Laukut kaatuvat hihnalle.” Toisaalta mukana on paljon ilmauksia, jotka nimenomaan eivät käytä niin sanottua puhdasta kuvaa ja joita ei siksi voi kääntää visuaaliseen muotoon: ”Tyynyni, sen yhtäkkinen maailma ja tahto.” Kun kieli ei ensi sijassa representoi tarinamaailmaa eikä tarjoa siihen ikkunan kaltaista näkymää, voisi sanoa language-poetiikan termein, että tällöin korostuu kielen oma materiaalisuus (vrt. esim. Silliman 2003, 7–18; ks. myös Kilpiö 2017). Osana elokuvaa kielen molemmat puolet voimistuvat: kyky sekä herättää visuaalisia mielikuvia että häiritä niiden muodostumista.

”Iltaisin syttyvät tuhannet valot”: fotogrammeja ja valokopioita

Taanila kuvailee kiinnostavasti analogisen ja digitaalisen suhdetta elokuvan tekoprosessissa. Hän luonnehtii, että kopiointi ja fotogrammien valottaminen ovat sattumanvaraisia, jopa kaoottisia työvaiheita, joissa voi tapahtua kaikenlaista yllättävää. Digitaalisessa editointivaiheessa taas aiemmin syntyntä materiaalia tutkitaan, jäsennetään ja järjestetään systemaattisesti. Editoinnissakin on silti mukana oma luova elementtinsä, ja se tuottaa materiaalista esiin uusia asioita. (van Ingen 2019, 436.)

Fotogrammit on siirretty digitaaliseen muotoon kuten muukin *Mannerlaatan* kuvamateriaali. Mutta tekovaiheessaan fotogrammi on oikeastaan

Korostaessaan medioiden aineellista tasoa, varsinaista ”rautaa”, media-arkeologia on läheisessä yhteydessä taiteelliseen toimintaan.

välittömämpi kuin perinteinen valokuva, koska esineet koskettavat paperia suoraan, ilman väliainetta. Voi ajatella, että *Mannerlaatan* fotogrammit ovat samalla kertaa *välittömämpiä* ja *välittyneempiä* kuin analogiset valokuvat. Niistä voi tunnistaa joitakin esineitä, kuten klemmareita ja jonkin mutterin, tai vain yksinkertaisesti materiaa, kuten särkynyttä lasia. Taanila mainitsee Blu-rayn kommenttiraidalla, että mukana on muun ohella ulkoa pimiön takaa noudettua maata.

Sekä fotogrammitekniikka että valottaminen suoraan filmille tuottavat kiehtovaa tekstuuria ja vahvan tunteen filmin aineellisuudesta. *Mannerlaatassa* on kiinnostavia kohtia, joissa kuva pysyy muuten samana mutta hiukkaset järjestyvät aavistuksen verran uudelleen.⁹ Laura U. Marks (2002, 1–20) on todennut, että elokuva voi tuottaa jopa haptisia aistimuksia silloin, kun siitä ei enää erota selvärajaisia kohteita vaan esimerkiksi huokoista pintakuviota. Kuvaa ei tarvitse palauttaa figuratiiviseksi, vaan se sallii kokijan pysytellä tekstuuriin tasolla. Tämä soveltuu hyvin myös *Mannerlaataan*. Digitaaliseen muotoon siirrettynä fotogrammien ja kopioiden materiaalisuus ja aistimellinen ulottuvuus eivät vähene lainkaan, pikemminkin päinvastoin.

Rajoitteet ovat joka tapauksessa kiinnostavassa suhteessa tarinamaailmaan: Lentokentät ovat täynnä valvontakameroita, ja kukin matkustaja identifioidaan mahdollisimman tarkoin passintarkastuksessa. *Mannerlaatassa* tämä miljöö esitetään ilman kameraa eikä päähenkilön identiteetistä saada tietää oikeastaan mitään.

Voi periaatteessa tulkita, että kuvat ovat jotain, mitä päähenkilö on nähnyt matkallaan, ja että niiden kaoottisuus heijastelee hänen sekavaa kokemustaan. Inhimillisen havainnon kuvituksena ne tuntuvat kuitenkin hyvin vierailta ja oudoilta – teknologinen elementti on siinä määrin vahvasti näkyvässä. Fotogrammien negatiivikuvan, jossa objektit sijaitsevat samassa tasossa ilman syvyytsvaikutelmaa, voi assosoida esimerkiksi turvatarkastuksen läpivalaisuun (kertoja: ”Kuljen läpivalaisuun läpi. [–] Minua tutkitaan, / minussa on eri osia.”). Valotettavat esineet, valokuvapaperi ja kopiokone tuottavat kukin oman,

usein arvaamattoman lisänsä ilmaisuun. Kohteet ovat harvoin tunnistettavia, ja niiden muodonmuutokset ovat hyvin nopeita. Kuvissa on siis kautta linjan jonkinlaista aineellista ylijäämää. Ainakaan hiukkasten paikanvaihdoksia ei tule ensimmäisenä mieleen selittää millään inhimillisten aistien piirteellä. Jos Oulipon rajoitteellista kirjoittamista on tapana kuvailla niin, että siinä kielellä itsellään on sanansa sanottavana (vrt. Mathews & Brotchie [eds.] 2005, 172), *Mannerlaattaa* voisi luonnehtia niin, että medialla ja materiaalilla on sanansa sanottavana.

Erityisesti kopioissa kohteet eivät ole aivan tarkkarajaisia vaan niiden reunat muuttuvat hieman sumeiksi. Pinnoista tulee usein huokoinen vaikutelma; niistä näyttää irtoavan aivan kuin pienhiukkasia tai jopa vapautuvan säteilyä. Niissä tulee näkyviin samanlainen aineen väreily kuin se, jota Jane Bennett kuvaa uusmaterialistisessa teoriassaan. Sen lisäksi, että kaikki objektit sijaitsevat samassa tasossa, niiden mittakaava hämärtyy. Esimerkiksi rasterikuvion pallot saattavat olla samaa kokoa kuin mutteri.

Vaikuttavassa fotogrammisarjassa noin 34–36 minuutin kohdalla nähdään eri tavoin rikkoutunutta lasia. Sen voi ajatella kuuluvan tarinamaailmaan: Iitalan juomalaseja tuliaisina matkalta, kuten Taanila mainitsee (Kilpiö 2016). Sirpaleitten koko kuitenkin vaihtelee huomattavasti fotogrammista toiseen. Tarpeeksi pieneksi jauhautuessaan lasi menettää kulttuuriset tunnuspiirteensä eikä sitä oikeastaan erota orgaanisesta aineesta. Kuten Bennett (2010, xii–xiii) toteaa, orgaanisten ja kulttuuristen objektien välille ei voi vetää selvää rajaa – ne kaikki ovat tavalla tai toisella affektiivisia, toisin sanoen väreilevää ainetta. Syntyy vaikutelma anamorfisesta aineesta, joka muotoutuu omien lakiensa mukaan. Tekstin puolella tätä vielä vahvistaa se, että päähenkilö samastuu tarinamaailman esineisiin (”Minä, / varastettu pyyhe.”), ja vielä radikaalimmin se, että muutkin kuin ihmiset ovat itsenäisiä toimijoita: ”Havut tyhjennetyin altaan pohjalla katselevat minua.”

Hauskana detaljina yksi kuvajakso on alkujaankin digitaalinen. Siinä siirrytään täysin valkoisesta kuvasta täysin mustaan niin, että jana liukuu hyvin hitaasti vasemmasta yläkulmasta alaoikeaan. Taanila paljastaa, että käytetty työkalu on yksinkertainen *black transition wipe*, joka löytyy leikkausohjelmasta valmiina (Kilpiö 2016). Strukturaalisen elokuvan tapaan pyyhkäisy on ikään kuin puhdasta muotoa, ei siirtymä jostakin johonkin vaan pelkkä siirtymä sellaisenaan – puhdas ero. Tai digitaalisesti ilmaistuna: signaalilla on siinä kaksi tilaa, päällä ja pois, joten informaatiota on yksi bitti.

Kineettinen kirjoitus, semioottiset seokset

Animaatiot muodostavat selkeästi omat erilliset jaksonsa. Ne on toteutettu digitaalisesti. Ensimmäisessä animaatiossa zoomataan hyvin hitaasti ulos suuresta, staattisesta tekstilaatasta. Moniaineksisen tekstin joukosta löytyvät muun

muassa sanat ”fotokemiallinen” ja ”valokopiointi”, samoin maininta ”orgaanisia elementtejä, kuten pölyä ja roskia”, mahdollinen viittaus fotogrammeihin. Tekstilaatan valtava koko paljastuu vähitellen, ja lopulta teksti muuttuu niin pieneksi, että siitä ei enää saa selvää. Siinä missä fotogrammeissa ja kopioissa korostuu filmin materiaalisuus, tässä jaksossa korostuu tekstin materiaalisuus. Kun tekstiä ei enää voi ottaa vastaan ensi sijassa semanttisena, se näyttytyy pikemmin massana, jossa keskeistä on silkka määrä ja runsauden ja ylimäärän tuottamat affektit.

Toinen animaatio (kohdasta 55:10 eteenpäin) kestää noin 9 minuuttia. Se muodostuu yhdeksästä vaakarivistä liikkuvaa tekstiä. Joka toinen rivi kulkee oikealta vasemmalle, joka toinen vasemmalta oikealle. Kullakin on jossain määrin oma sisältönsä; esimerkiksi rivi 2 sisältää päähenkilön minämuotoista kerrontaa, rivi 4 *readymade*-materiaalia lentoyhtiöiden ohjeista matkustajille, rivi 5 japaninkielisiä kirjoitusmerkkejä ja rivi 7 lentoaikatauluja. Se muistuttaa muodoltaan uutisnauhaa tai vastaavaa liikkuvan tekstin mediaa. Varhaisin versio tällaisesta on tikkerinauha, joka nakuttaa esiin lennättimen lähettämiä pörssikursseja. Vuorosunnat huomioon ottaen rivejä voisi ajatella eräänlaisena versiona *bustrofedon*-muotoisesta tekstistä. Bustrofedonissa tekstin lukusuunta vaihtuu siirryttäessä riviltä toiselle: jos ensimmäinen rivi luetaan vasemmalta oikealle, seuraava luetaan puolestaan oikealta vasemmalle ja niin edelleen. Jos etsisi ikonisia vastaavuuksia tarinamaailmasta, lentokentiltä löytyy totta kai runsaasti elektronisia näyttöjä täynnä kineettistä tekstiä. Se voi tuoda mieleen myös paluuterminaalien matkatavarahihnat. Liukuhihnaa voi itse asiassa pitää analogisena mediana samaan tapaan kuin kaikenlaisia (magneetti)nauhoja.

Jakso koettelee katsojan aistiskykyä, eikä kaikkien rivien tekstiä luultavasti pysty lukemaan kokonaisuudessaan, varsinkaan jos ei osaa japania. Suomenkielisestäkin tekstistä osa tulee näkyviin väärässä järjestyksessä, vasemmalta oikealle, joten sitä täytyy yrittää jäsentää virkkeen lopusta alkuun päin. Tekstisisältö on sellaista, jota päähenkilö on saattanut kohdata matkalle valmistautuessaan ja sen aikana. Kokemus aistimellisesta ja semioottisesta ylimäärästä, jonka vieras maa ja lentokenttämiljöö saavat aikaan, on tässä transponoitu katselukokemuksen tasolle niin, että vastaanottajakaan tuskin pystyy omaksumaan kaikkea informaatiota.

Kuten sanottu, *Mannerlaatan* tekoprosessissa digitaalisuus koskee siis tekstiä ja analogisuus kuvaa. Katsomiskokemuksessa teksti ja kuva ja erityisesti niiden tuottamat vaikutelmat kuitenkin sekoittuvat. Tekstiplanssit tuottavat vaikutelman selkeydestä ja tunnistettavista yksiköistä; teksti on visuaalisesti tarkkarajaista ja kukin planssi viipyy nähtävänä yhtä kauan. Tällaisena ne yhdistyvät mielikuviin, joita digitaalisuudesta yleensäkin vallitsee: vakaasta signaalista ilman häiriöitä. Kuvan ja tekstin jako ei silti ole yksiselitteinen. Taanilan kuvajaksoihin on kopioitu muun muassa lentokoneen esitteitä ja turvaohjeita, joissa niin ikään esiintyy tekstiä. Se ei ole samalla tavoin terävää kuin varsinaiset tekstiplanssit, vaan siitä erottuu

ainoastaan yksittäisiä sanoja tai fragmentteja. Kopiointi tekee tekstistä hie-
man rakeista ja epätarkkaa; tällöin korostuu sen rooli graafisena aineena ja
teksti ikään kuin hajautuu muun valotetun ja kopioidun aineen joukkoon.
Lopulta tekstiä ja kuvaa ei ole eroteltu jyrkästi eri segmentteihin vaan niiden
ero suhteellistuu.

Siinä missä tekstiplansseilla on vakiokestonsa, kuvajaksoissa rytmi vaihte-
lee villisti. Vaikka *Mannerlaataan* ei ole kuvattu mitään liikkuvia kohteita – sitä-
hän ei ole kuvattu kameralla – leikkausrytmi tekee siitä katsojalle suorastaan
häkellyttävän elävän ja aktiivisen. Lyhimmät otokset ovat vain yhden ruudun
mittaisia, jolloin ne eivät edes hahmotu tavallisessa mielessä otoksina ja otos-
ten välisinä leikkauksina vaan ennemmin kahleettomana kuvavirtana. Niiden
vastapainoksi mukana on useamman sekunnin mittaisia pysäytyskuvia. Vitaa-
linen tuntu ei ehkä synnykään nopeista leikkauksista sinänsä vaan siitä, että
itse rytmi vaihtelee arvaamattomasti äärestä toiseen. Olen huomannut omista
katsomiskokemuksistani, että monta kertaa *Mannerlaatta* sysää etsimään tun-
nistettavia hahmoja lähes ylivirittyneesti pinnistellen, välillä taas houkuttelee
antautumaan pelkän rytmin vietäväksi kiinnittämättä huomiota varsinaisiin
kohteisiin. Noin tunnin ja viidentoista minuutin aikana suuntautuminen ehtii
vaihdella edestakaisin monen monta kertaa.

YHCHI vastaan ”interaktiivisuus”

Young-Hae Chang Heavy Industries, jonka muodostavat korealainen Young-
hae Chang ja amerikkalainen Marc Voge, tekee pienimuotoisia tekstielokuvia,
jotka koostuvat kauttaaltaan tekstiplansseista. Teksti ei liiku, mutta planssit
vaihtuvat hyvin nopeasti ja leikkaukset on sovitettu taustamusiikin rytmiin,
usein jazzin. Teokset ovat Flash-pohjaisia animaatioita, ja ne on tehty kokonaan
digitaalisiin työkaluin. *Mannerlaatan* tavoin elokuvissa ei ole käytetty kameraa
eikä niissä siis ole *live action* -materiaalia. Niissä ei esiinny juuri muutakaan
kuvamateriaalia vaan visuaalisuus on puhtaasti typografista. Teksti on mustaa
valkoisella, joten visuaalisesti ne ovat ikään kuin *Mannerlaatan* käänteiskuvia.

Kaikki ovat katsottavissa tekijöiden verkkosivuilla. Niitä on esitetty
monenlaisissa paikoissa, kuten gallerioissa ja elokuvateattereissa festivaaleilla,
mukaan lukien Taanilan kuratoimassa ”Memories Can’t Wait – Film without
Film” -teemasarjassa Oberhausenin lyhytelokuvapäivillä vuonna 2014. Ne sijoit-
tuvat kuitenkin vahvimmin juuri digitaalisen kirjallisuuden kontekstiin (ks.
Pressman 2014, 78–100), ja internet tuntuu niiden omimmalta ympäristöltä.
Esimerkiksi teos *The Struggle Continues* on kanonisoitu Electronic Literature
Organizationin kolmannessa kokoelmassa vuonna 2016. Teokset edustavat
sikäli luonteenomaisesti nykyistä digitaalista kulttuuria, että niiden on tarkoi-
tus toimia yhtä hyvin missä tahansa käyttöliittymässä. Käytännössä ei ole väliä,
katsooko niitä valkokankaalta vai tietokoneen ruudulta.

Toisaalta ne poikkeavat monin tavoin nykydigitaaliseen kirjallisuuteen liittyvistä odotuksista, eritoten siinä, että teokset ovat graafisesti niukkoja eivätkä millään tavoin ”interaktiivisia”. Käyttäjän toiminnallinen panos rajoittuu käynnistämiseen. Duon toinen osapuoli Young-hae Chang on maininnut, että hän tuntee erityistä inhoa interaktiivisuutta kohtaan¹⁰ (ks. myös Pressman 2014, 81–82). Kuten Jessica Pressman (mt.) tiivistää, YHCHI:n teokset edustavat vastaiskuu interaktiivisuudelle, ”multimedialle” ja kaikelle niihin liittyvälle hypelle ja sen sijaan korostavat itse tekstiä.

Teoksessa *Traveling to Utopia: With a Brief History of the Technology* (2006)¹¹ henkilökertoja muistelee suhdettaan teknologiaan. Perheeseen hankitaan ensimmäinen tietokone virkamiesisän työn vuoksi. Isä katoaa selittämättömästi, eikä hänestä kuulla enää. Kertoja lähtee opiskelemaan ulkomaille ja saa joltakin tuntemattomalta taholta lahjaksi kannettavan tietokoneen. Hän käyttää sitä lähettääkseen faksia ja sittemmin sähköpostia kotiin. Joskus myöhemmin, jo kotiinpaluun jälkeen, tavallisen lääkärikäynnin yhteydessä paljastuu, että hänen vatsaansa on asennettu mikrosiru, jollaisia käytetään paikannusjärjestelmissä. Teos päättyy siihen, että kertoja viettää lomaansa lentokenttähotellissa, koska ei enää pääse sirun vuoksi metallinpaljastimen ja turvatarkastuksen läpi lentokoneeseen. Toinen teksti, ruudun alalaidassa, kertoo tapauksesta metroasemalla Pariisissa, missä poliisi pyytää henkilökertojaa (joka on tai ei ole sama henkilö kuin päätekstissä) todistamaan henkilöllisyytensä näyttämällä passia. Ylälaidassa kulkee puolestaan koreankielinen teksti. Nopeus on viritetty niin, että kaikkea tekstiä ei ehdi lukea kerralla vaan teos vaatii useamman katselun.

Monissa YHCHI:n teoksissa on viittauksia vanhoihin mediateknologioihin tai ehkä oikeammin tyyppilisiin vanhuuden tuntomerkkeihin: sellaisiin tuttuihin elementteihin, joilla populaaristi tavataan konnotoida vanhoja teknologioita. Tällaisia ovat esimerkiksi lähtölaskenta teosten alussa viittauksena filmikelan alkuhäntään ja siellä täällä tekstin vihreä väri viittauksena varhaisten tietokoneiden monokromaattisiin näyttöihin (niin sanottu *green screen*).

YHCHI:n teoksia ja *Mannerlaattaa* voi pitää yhtä lailla tekstuaalisina elokuvina, ja niillä on muodollisia ja temaattisia yhteyksiä, kuten musiikkiin tahdistettu leikkausrytmi sekä tekstin nopeus ja paljous, jotka koettelevat lukijan havaintokykyä, samoin mutkikas suhde teknologiaan, matkustaminen ja erilaiset välitilat, jopa kulttuurien väliset. Teksti käyttäytyy niissä samalla tavoin, mutta ylöspanoltaan ja institutionaalisesti YHCHI:n teokset liittyvät vahvemmin verkkoon, kun taas *Mannerlaatta* elokuvateatteriin.

Traveling to Utopiassa tekstiä tulee paljon ja tempo on kiivas, mutta vaikutelma säilyy kaiken aikaa systemaattisena ja tarkkarajaisena. Ylipäättään YHCHI:n tuotantoa määrittävät vahvasti ennalta asetetut parametrit. Esimerkiksi päätteen kirjaintyyppi on sama teoksesta toiseen eikä nouse kunkin omasta sisällöstä tai tarinasta. Teksti on myös tyyliiltään virtaviivaista. *Utopian* tapahtumat voivat olla sinänsä arvoituksellisia ja avoimen novellin tapaan tarinan loppu jää ilmaan, mutta tyyllillisesti tekstissä ei ole mitään ylimääräistä, ambivalenttia tai

kuvaannollista. On käynnissä kiinnostava jännite: teosta luonnehtii interaktiivisuuden vastustus mutta samaan aikaan se etenee tehokkaasti ja kitkatta. Toisaalta on niin, että suhde interaktiivisuuteen käy ilmi ennen kaikkea tekijöiden lausunnoista. Jos *Utopiaa* katsoo vain elokuvana, vaikka sitten digitaalisena ja tekstuaalisena elokuvana, se ei sellaisenaan näyttäydy reaktiona jotakin vastaan vaan sen toimintaperiaate – katsoja vain katsoo – on täysin odotuksenmukainen.

Vaikka teksti käyttäytyy kahdessa teoksessa samantapaisesti, *Utopiasta* siis puuttuu *Mannerlaataan* kuuluva analoginen puoli – se on teknisessä mielessä kauttaaltaan digitaalinen. Tästä näkökulmasta siitä uupuu elementti, joka *Mannerlaatan* tapaan tarjoaisi digitaalisuudelle jonkin vertailukohtan. Näin *Mannerlaatan* erityislaatu käy ilmi entistä paremmin, sillä siinä analoginen ja digitaalinen teknologia suhteellistavat toinen toistaan. Kummallekin teknologialle on tarjolla ulkopuolinen viitepiste, jolloin kummankin rajoitukset ja mahdollisuudet sekä affektiiviset vaikutukset tulevat selvemmin esiin.

Utopian kerronnassa vihjataan, melkeinpä postmodernismille tyypillisen paranoian hengessä, että jokin näkymätön mutta vaikutusvaltainen taho hallitsee käyttäjiä teknologian avulla. *Mannerlaatatassa* teknologialla sen sijaan on oma subjektiviteettinsa, eikä se mitenkään välttämättä pyri kontrolloimaan ihmisiä. Se yksinkertaisesti toimii omassa asiassaan.

Baggage claim

Olen edellä tarkastellut *Mannerlaattaa* erityisesti tekoprosessin kannalta, koska siinä analogisen ja digitaalisen suhde pürtyy esiin terävimmän. Käsitteellisessä teoksessa tieto tekotavasta sävyttää sitä paitsi aina katsomiskokemusta. Teoksen vaihtelu analogisesta digitaaliseen kertautuu siinä, miten se muutenkin operoi kategorioiden välillä: elokuvan ja kirjallisuuden, katsottavan ja luettavan, kineettisen ja staattisen, esittävän ja abstraktin, signaalin ja kohinan, rytmin ja ambientin, mantereen ja mantereen, suomen ja japanin, miksei vielä kertovan tekstin ja runouden ja kenties jopa eri aistien välillä Marksian teoretisoiman haptisuuden mielessä.

Koska digitaalisuus kangastelee tietynlaisena koko mediakulttuurin kattavana horisonttina, myös analogiset teknologiat näyttävät reaktiona siihen.¹² *Mannerlaatan* ajassa etenevä ja paikoin ylenpalttinen teksti toimii samoin kuin YHCHI:n digitaalisissa teoksissa, mutta juuri siinä se suuntautuu digitaalisuuteen liittyviä odotuksia kuten muokattavuutta vastaan. Se miten katsojan lukunopeutta säädellään, erottaa *Mannerlaatan* valtaosasta digitaalista kirjallisuutta mutta myös painetusta kirjallisuudesta. Samanlainen ambivalenssi luonnehtii sen suhdetta elokuvaan. Käsien tehtynä ja kamerattomana se näyttää radikaalina poikkeuksena elokuvan yleistä digitalisoitumista vasten. Samalla se poikkeaa analogisen elokuvanteon aikana vallinneista normeista: filmin teke-

minen käsin ei tietenkään ollut hallitseva tekniikka edes analogisen elokuvan valtakaudella.

Mannerlaatassa leikkaavat monet eriparisetkin traditiot ja tekniikat, mutta siten, että lopputulos ei oikeastaan muistuta mitään muuta. Ainutkertaisuudessaan se tuntuu itse asiassa olevan hyvin edustava media-arkeologinen teos.

Viitteet

- 1 Monipuolisin johdatus tutkimussuuntaukseen on Huhtamo & Parikka (eds.) 2011.
- 2 Aiheesta onkin kirjoitettu todella paljon; ks. esim. Rodowick 2007 ja Hadjioannou 2012. Lisäksi on syytä mainita van Ingen 2012, joka tarjoaa tekijän näkökulman kokeelliseen elokuvaan.
- 3 Edes näkyvin viimeaikainen poikkeus, *Black Mirror*-sarjan erikoisjakso, elokuva *Bandersnatch* (2018), ei vertaudu ergodisuuteen siinä mielessä, että se välttämättä vaatisi katsojalta toimintaa. Se kyllä tarjoaa risteyskohdissa kaksi vaihtoehtoa, joista valita, mutta jos katsoja ei reagoi mitenkään, elokuva etenee omalla painollaan ja tarjoaa kertomuksesta oletusversion eikä tällöin siis poikkea tavallisesta elokuvasta.
- 4 *Mannerlaatta* sai ensi-iltansa Berliinissä tammikuussa 2016 ja Suomen ensi-iltansa Kiasma-teatterissa saman vuoden maaliskuussa, ja sitä on esitetty festivaaleilla muualla Euroopassa ja esimerkiksi Kanadassa ja Argentiinassa. Se on näytetty televisiossa Yle Teemalla (ja ollut samaan aikaan katsottavissa Yle Areenassa), ja tuotantoyhtiö Testifilmi on julkaissut sen Blu-rayllä.
- 5 Fotogrammin lanseeraajana pidetään yleensä Man Raytä, joka löysi tekniikan sattumalta kehittäessään valokuvia. Yksi valottamaton arkki valokuvapaperia oli joutunut muiden joukkoon. Kun siihen ei kehittäessä ilmestynyt kuvaa, hän siirsi sen sivuun ja tuli nostaneeksi sen päälle muutamia satunnaisia esineitä. Valon syttyessä ne jättivät jälkensä paperiin. Tristan Tzaran kannustamana Man Ray käytti näin syntyneitä still-kuvia heti tuoreeltaan elokuvassa *Le Retour à la Raison* (1923). (Kovács 1980, 116–117.)
- 6 *Mannerlaatasta* on lisäksi olemassa englanninkielinen versio, *Tectonic Plate*, jossa Lola Rogersin kääntämä teksti on suomenkielisen tilalla, ei alalaidassa perinteisen tekstityksen tapaan. Toistaiseksi sitä ei ole käännetty muille kielille, mutta elokuvaa on esitetty simultaanitulkittuna espanjaksi ja venäjäksi niin, että tulkki seisoo valkokankaan vierellä (Taanila 2021). Elokuvahistoriallisesti tämän voisi liittää aivan varhaisimpien mykkänäytösten käytäntöön, kun esityksissä oli mukana selostaja, joka kertoi yleisölle, mitä valkokankaalla tapahtuu.
- 7 Aarsethin (1997, 63) typologian mukaan teoksen aika (*transiency*) voi olla joko tekstilähtöistä (*transient*) tai lukijalähtöistä (*intransient*). *Mannerlaatta* kuuluu siis ensimmäiseen kategoriaan, tavallinen painettu teksti puolestaan jälkimmäiseen.
- 8 Vaikka lentämisen ympäristövaikutuksiin ei viitata suoraan, onnettomuuden voi tässä tulkita myös ekokatastrofiksi. *Mannerlaatassa* lentäminen näyttäytyy kokemuksellisesti lähinnä infernaalisena. Sitä vastoin itse elokuvan tekeminen on kuluttanut huomattavan vähän luonnonvaroja, koska

se ei ole vaatinut esimerkiksi kuvausryhmää, lokaatioita tai vastaavia.

9 Taanila kertoo tämän seikan teknisestä taustasta: ”Kenties suurin varsinainen yllätys kuvan kanssa oli valokopiokuviin aluksi vahingossa jääneet turhat videokenttien vaihtelut. Tästä omasta teknisestä huolimattomuudesta aiheutui rakeiden liike, jonka sitten päätin jättää mukaan. Pysäytetyt kuvat ovat siten ikään kuin myös hitaassa liikkeessä.” (Kilpiö 2016.)

10 ”I have a special dislike for interactivity”, lausunto Threads of the Woven Maze -verkkonäyttelyn katalogissa. www.universes-in-universe.de/woven-maze/chang/index.html. – Kuten Aarseth (1997, 49–51) osoittaa,

interaktiivisuudesta tuli 90-luvulla niin yleinen markkinointitermi, ettei se enää merkinnyt juuri mitään. YHCHI:n kritiikki kohdistuu myös tähän epämääräiseen ja hyperboliseen puhetapaan.

11 www.yhchang.com/TRAVELING_TO_UTOPIA_V.html.

12 Painetun kirjallisuuden puolella sama näkyy vaikkapa siinä, miten runous on ottanut jälleen käyttöön kohopainon, joka oli pitkään vallitseva painotekniikka mutta väistyi 1900-luvun jälkipuolella muiden tekniikoiden tieltä. Se on palannut ei käytännön pakosta vaan tietoisena ja poeettisesti motivoituna valintana. (Ks. Kilpiö 2020.)

Lähteet

- Aarseth, Espen 1997. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Bennett, Jane 2010. *Vibrant Matter. A Political Ecology of Things*. Durham: Duke University Press. DOI 10.1215/9780822391623
- Elsaesser, Thomas 2004. The New Film History as Media Archaeology. *Cinemas* 14(2–3), 71–117. DOI 10.7202/026005ar
- Hadjoannou, Markos 2012. *From Light to Byte. Toward an Ethics of Digital Cinema*. Minneapolis: University of Minnesota Press. DOI 10.5749/minnesota/9780816677610.001.0001
- Huhtamo, Erkki & Jussi Parikka (eds.) 2011. *Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications*. Berkeley: University of California Press. DOI 10.1525/9780520948518
- Kilpiö, Juha-Pekka 2016. Intermediaalinen tektoniikka. Mika Taanilan ja Harry Salmenniemen haastattelu. *Noesis* 28.9.2016. noesis.fi/intermediaalinen-tektoniikka-mika-taanilan-ja-harry-salmenniemen-haastattelu (26.4.2021).
- 2017. Kirjoituskonesommitelma. Steve McCafferyn konkreettinen runous ja (uus)materiaalinen kieli. *WiderScreen* 20(1–2). widerscreen.fi/numerot/2017-1-2/kirjoituskonesommitelma-steve-mccafferyn-konkreettinen-runous-uusmateriaalinen-kieli (26.4.2021).
- 2020. Kirja erillään. Materiaalinen rajoite Raisa Marjamäen *Ei kenenkään laiturissa*. Teoksessa *Paperinen avaruus. Näkökulmia kirjaesineen ja kirjallisuuden materiaalisuuksiin*. Toim. Kaisa Ahvenjärvi, Juri Joensuu, Anna Helle & Sanna Karkulehto. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 157–178.
- Kovács, Stephen 1980. *From Enchantment to Rage. The Story of Surrealist Cinema*. Rutherford: Fairleigh Dickinson University Press.
- Levi, Pavle 2012. *Cinema by Other Means*. Oxford: Oxford University Press.
- Manovich, Lev 2001. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Marks, Laura U. 2002. *Touch. Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

- Mathews, Harry & Alastair Brotchie (eds.) 2005. *Oulipo Compendium*. London: Atlas Press.
- McHale, Brian 2001. Weak Narrativity: The Case of Avant-Garde Narrative Poetry. *Narrative* 9(2), 161–167.
- Nielsen, Henrik Skov 2004. The Impersonal Voice in First-Person Narrative Fiction. *Narrative* 12(2), 133–150. DOI 10.1353/nar.2004.0002
- Parikka, Jussi 2012. *What is Media Archaeology?* Cambridge: Polity Press.
- Pressman, Jessica 2014. *Digital Modernism. Making It New in New Media*. New York: Oxford University Press. DOI 10.1093/acprof:oso/9780199937080.001.0001
- Rantanen, Tytti 2016. ”Minä, silmä pimeässä”. *Mannerlaatan liikehdinnät. niin & näin* 23(2), 126–128.
- Rodowick, D. N. 2007. *The Virtual Life of Film*. Cambridge, MA: Harvard University Press. DOI 10.4159/9780674042834
- Shindler, Kelly 2013. Ajallisia siirtymiä. Keskustelu Mika Taanilan kanssa. Teoksessa *Mika Taanila. Aikakoneita = Time Machines*. Toim. Leevi Haapala & Kati T. Kivinen. Helsinki: Nykytaiteen museo Kiasma, 33–40.
- Silliman, Ron 2003 (1987). *The New Sentence*. New York: Roof Books.
- Taanila, Mika 2021. Mika Taanila esittelee *Mannerlaatta*-projektin. Avauksia digitaalisesta kirjallisuudesta -verkko-seminaari 26.3.2021.
- van Ingen, Sami 2012. *Moving Shadows. Experimental Film Practice in a Landscape of Change*. Helsinki: Finnish Academy of Fine Arts.
- 2019. Practice, Interface, and Outcome: Two Interviews in Helsinki. Teoksessa *Process Cinema. Handmade Film in the Digital Age*. Eds. Scott MacKenzie & Janine Marchessault. Montreal & Kingston: McGill-Queen's University Press, 429–439.