

Picture an Image

Mikael Nyholm

Arkeologian visuaalisuutta ja visualisointia käsittelevä graduni valmistui lokakuussa 2012. Sen sivutuotteena syntyi oheinen posterit, joka oli esillä sekä European Association of Archaeologists 2012 -konferenssissa Helsingissä että Arkeologipäivillä 2012 Lammilla.

Posterit on pikasilmäys graduuni, jonka tavoitteena on kannustaa arkeologian ammattikuntaa näkemään työssään piilevä rosoinen kauneus sekä sen visuaalinen potentiaali arkeologian populaarijulkaisuissa ja -produktioissa. Tutkielmani lähtökohtana on huomio siitä, että kohtalaisen vaatimaton suomalainen arkeologinen löytöaineisto ja toisaalta sen perinteiset esittämisen tavat eivät jaksa loputtomiin kiinnostaa yleisöä, joka tunnetusti ammentaa mielikuvansa arkeologiasta lähinnä popkulttuurin kansainvälisestä tarjonnasta ja sen dramaattisesta visuaalisuudesta.

Neutraalissa valaistuksessa otetuilla konventionaalisilla dokumentointikuvilla tulee aina olemaan paikkansa tiedejulkaisuissa. Sen sijaan suurelle yleisölle suunnattuun kuvalliseen kerrontaan on mielekästä pyrkiä löytämään uusia näkökulmia ja lähestymistapoja. Itseäni kiehtovat erityisesti monet elokuvista tutut tavat elävöittää menneisyyttä sovellettuina 'pysäytettyyn' valokuvaan.

Kuva kertoo kuitenkin tunnetusti enemmän kuin tuhat sanaa, joten puhukoon työ puolestani.

Posterin alareunassa oleva neljän kuvan kooste on peräisin kahdesta elokuvasta (Jean-Jacques Annaud: *Quest for Fire* 1981; Nicolas Winding Refn: *Valhalla Rising* 2009) sekä mainoksesta (Wrangler Europe: *We are Animals – The Red Campaign* 2010). Kuvat on tarkoituksellisesti 'blurrattu', koska en ole ehtinyt pyytää niille vielä julkaisulupaa.

Kirjallisuus

Nyholm, Mikael 2012: Visuaalinen arkeologia. Näköaloja menneisyyteen – tulevaisuudessa. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto. Arkeologian laitos. Helsinki.

Kirjoittaja on arkeologi ja graafinen suunnittelija, joka etsii kuumeisesti uusia lähestymistapoja menneisyyden elävöittämiseen.

mikael.nyholm@helsinki.fi

PICTURE AN IMAGE

NEW PERSPECTIVES ON VISUALIZING THE PAST

Convince your audience that the life and work of both you and your ancestors has a meaning – by using powerful images.

Archaeology is in many respects extremely visual, evocatively, tangibly, mentally and metaphorically. This fascinating dimension, peculiar to the discipline, offers endless possibilities in illustrating the past and its study.

As a semiotics oriented graphic designer and archaeologist I'm interested in both creating and playing with meanings. Being intrigued by the potential of visual communication and inspired by the latest museological thought, I argue that when presented, in a sense, more attractively, it's easier to make archaeology more accessible, understandable and eventually meaningful.

This is essential because it's been noted that traditional approaches won't meet the requirements of the ever more demanding publics anymore. Interpreting is what we're supposed to do, but we need to improve our ability to communicate with the audiences as well. The aim of my work is to encourage to seek fresh perspectives in binding the past visually to the present.



Catch the attention with impressive details. Close-ups are integral part in displaying diagnostic features. However, even the tiniest flint take is filled with sculpturous and unexpected forms. Turn the beauty of a minimal object monumental.



Bind the past to the present with simple analogies. It's easy to find visual parallels of many artefacts, but describing the physical properties of different materials would be even more enlightening. People want to understand what they see.



DETAILS



ANALOGIES



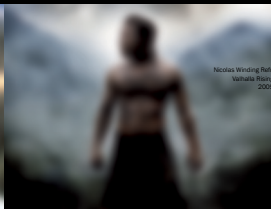
MEANINGS



EMOTIONS

THE CORE QUESTION IS WHAT'S THE POINT – IN TELLING THE WHOLE STORY OF
THE BEAUTIES AND BEASTS OF STONE TECHNOLOGY FOR THE WHITE TRASH

For the counterweight of "scientific seriousness" it might be worth trying, at least occasionally, a bit more playful approach and relaxed attitude. Questioning and provoking is stimulating when combined with creative typography. If it seems that your audience has either "seen it all" or "couldn't care less" try another perspective, such as sex and violence (which always sell), art, food, religion or whatever of the many universal themes that raise emotions.



As popular culture has exploited the imagery of archaeology for decades, I think it's fair enough to exploit the means of visual storytelling, familiar in advertising and movies – for the benefit of archaeology for a change. Photography is rarely used, understandably, in reconstructing the past. However, with a devoted, skilled and visionary team, it's possible to create and produce "realistic" images of past worlds, livelier than ever. There are still countless stories untold.

This poster was inspired by the thoughts of archaeologists Cornelius Hofforf, Michael Jasmin, David Lewis Williams and David Pearce, artist(s) Mies van der Rohe, hermitologists Elean Hooper Greenhill, Niels Mazure, Tomislav Sola and Julian Spaulding, philosopher Martin Heidegger and semiotician Oritsava Sanders Peacor. The National Board of Antiquities has kindly given me permission to use authentic artefacts and The Arts and Social Sciences Fund of the University of Helsinki has partly funded my task, of which I'm thankful. For further information or comments about my ideas, please, don't hesitate to contact: mikael.nyholm@helsinki.fi