

LAB- Ammattikorkeakoulu
Kuvataide Lappeenranta
Kuvataiteen koulutus

Anni Jokitalo

Unikokemus, surrealismi ja animaatio

Opinnäytetyö 2020

Tiivistelmä

Anni Jokitalo

Unikokemus, surrealismi ja animaatio, 27 sivua

LAB- ammattikorkeakoulu

Kuvataide Lappeenranta

Kuvataiteen koulutus

Opinnäytetyö 2020

Ohjaajat: lehtori Lotta Pyykkönen, LAB- ammattikorkeakoulu, ohjaaja Timo Tähkänen

Opinnäytetyössä tarkasteltiin unta immerstiivisenä kokemuksena, ja miten surrealistisuus ja alitajuntaisuus ovat läsnä unien kuvaamisessa taiteessa. Opinnäytetextissä pohdittiin unenomaisuuden syntyä sekä tutun ja tuntemattoman kohtaamista unen maailmassa.

Opinnäytetyön teos, Muuan Uni oli sekatekniikka-animaatio, joka esitettiin osana installaatiota pimennetyssä tilassa. Installaatioon kuului kattoon projisoidun animaation lisäksi neljä kappaletta petejä, joille katsojien oli määrä käydä makamaan ja katsomaan animaatiota. Animaation kanssa esitettiin kaksikanavainen äänimaisema immersion tueksi. Installaation tavoite oli luoda katsojalle moniaistillinen kokemus, joka simuloi unen näkemistä.

Animaatio toteutettiin yhdistämällä stop-motionia, piirrosanimaatiota, digianimaatiota ja videokuvaa. Visuaaliset valinnat ja tarinankerronta tehtiin vapaan assosiaation pohjalta, surrealismin inspiroimana. Videon alku ja loppu on yhdistetty silmukaksi, jolloin katsojan kokemus sen tapahtumista muuttuu sen mukaan, missä kohtaa hän tulee huoneeseen ja kauan siellä haluaa viipyä.

Kirjallisessa osuudessa tullaan siihen tulokseen, että unenomaisen vaikutelman luonti onnistuu yhdistelemällä tunnistettavia elementtejä epätodellisten kanssa. Tunnistettavat asiat tarjoavat katsojalle jotain, mihin tarttua, mutta sen yhdistäminen johonkin mahdollittomaan irrottaa sen todellisuudesta, jolloin se tulkitaan uneksi. Lopussa pohditaan myös kehitysmahdollisuuksia teokselle, kuten kuvan laajentamista useammalle projektorille, tai tapoja täyttää tila paremmin installointia laajentamalla.

Asiasanat: uni, surrealismi, alitajunta, immersio, animaatio, sekatekniikka, installaatio

Abstract

Anni Jokitalo

A Dream , 27 Pages

Lab- University of Applied Sciences

Fine arts, Lappeenranta

Degree in Fine Arts

Bachelor's Thesis 2020

Instructors: Ms Lotta Pyykkö, Lecturer, LAB UAS and Mr Timo Tähkänen

The thesis regards the effects a dream has to its viewer, ways to depict dreams in a surrealistic manner, and of what makes a scene appear dreamlike.

The thesis work, Muuan Uni, is a mixed media animation film that is shown in an installation setting that takes place in a darkened room. The installation consists of the animation that is projected onto the room's ceiling, and four beds on which the viewers are meant to lie down on and view the animation. Accompanying the animation, there is a stereo ambience audio being played. The installation aims to create an immersive, multi-sensory experience that simulates a dream.

The Animation is a mix of stop-motion, traditional animation, digital animation and live action. The visual choices and storytelling have been built by using free association, inspired by surrealistic premises. The duration of the video has not been stated, so the experience is unique depending to the moment when the viewer steps into the room and how long they wish to stay there.

In the written part the conclusions are that in order to create a dreamlike experience, we have to mix familiar elements with the unreal. When the viewer has something they already recognize to grab onto, the element of unreal prevents it from being read as reality. In conclusion, we have something to consider dreamlike.

In the last chapter, possibilities of bringing the artwork further are contemplated. The possibility of several projectors creating a bigger picture could be an option in the future. Also ways to activate the space more by filling in the installation could be considered.

Keywords: Dream, surrealism, subconscious, immersion, animation, mixed media, installation

Sisällys

1	Johdanto.....	5
2	Unien merkitys minulle.....	5
3	Unet taiteen innoittajana	6
3.1	Surrealismi ja vapaa assosiaatio	6
3.2	Unenomaisuus nykytaiteessa	7
4	Teoksen menetelmä	10
4.1	Vapaa assosiaatio	10
4.2	Animaation luonnostelu.....	11
4.3	Animaatio.....	13
4.4	Videoefektit ja editointi	15
4.5	Äänimaisema	16
4.6	Esiteytapa	16
5	Teoksen taustat ja vaikutteet	19
5.1	Sekatekniikka ja animaatio – ideat ja inspiraatiot.....	19
5.2	Unet, elokuva ja animaatio.....	21
5.3	Alitajuntaista tarinankerrontaa	22
5.4	Installaatio.....	24
5.5	Immersio	24
6	Päätelmät ja loppupohdinta	25
	Lähteet.....	27

1 Johdanto

Uni on kuin teatteri, jossa unennäköjä itse on näyttämö, näyttelijä, kuiskaaja, tuottaja, kirjailija, yleisö ja kriitikko (Jung 1916).

Tämä opinnäytetyö käsittelee unta moniaistillisena kokemuksena sekä unenomaisen vaikutelman luomista surrealistisia toimintatapoja hyödyntäen.

Itse teos on videoinstallaatio, jossa katsoja asetetaan unennäköijän rooliin. Video on surrealistinen sekatekniikka-animaatio, johon kuuluu kaksikanavainen abstrakti äänimaisema. Animaation visuaalisuuteen ja tarinankerrontaan on käytetty pääasiallisena lähtökohtana vapaata assosiaatiota. Teos esitetään erillisessä pimennetyssä tilassa, jonne tullessaan katsojan on tarkoitus käydä makaamaan lattialle asetetuille pedeille. Selällään maatessaan katsoja voi nähdä kattoon projisoidun videon. Katsojan asemointi, video ja äänimaisema yhdessä luovat immerstiivisen vaikutelman, jossa katsoja voi kokea näkevänsä unta.

Teoriaosuudessa kerrotaan vapaan assosiaation ja unien yhteydestä surrealistisesta näkökulmasta. Tutkitaan myös, mistä unenomaisuus ilmenee taiteessa käyttäen esimerkkinä kahta nykytaiteen tekijää. Menetelmäluvuissa avataan animaation tekoon käytettyjä tekniikoita ja laitteistoa sekä työskentelyprosessia. Lopuksi käydään läpi tehtyjä valintoja animaation visuaalisuuden ja toteutustavan takana sekä inspiraation lähteitä. Päätelmissä esitetään mahdollisuuksia teoksen jatkojalostukselle.

2 Unien merkitys minulle

Unet ovat minulle erityisiä, sillä niissä yhdistyy sekä lepo että seikkailu. Ne ovat olleet minulle pakotie silloin kun muu elämä on ollut vaikeaa: Hengähdyshetki tämän päivän ja huomisen välillä. Unessa voi olla sataprosenttisesti oma itsensä ja elää oikeasti hetkessä.

Nukun yöni useimmiten hyvin, ja minulle on siunaantunut elämäni aikana sadoittain kummallisia ja inspiroivia unia. Odotan aina innokkaana nukkumaanmenoa

ja unen tuomia yllätyksiä. Oikein hyvän unen jälkeen saatan leijua sen jälkitunte-
muksissa useita päiviä, piirtää vihkoihini siinä esiintyneitä hahmoja ja keksiä sille
jatkoa. Se on kuin fantasiakirjallisuutta, jota vain minä voin lukea.

Unien olemassaolo on ehdotonta ja vaivatonta. Niiden jokainen osa on itsessään
täydellinen juuri sellaisenaan. Sellaista energiaa haluan kanavoida myös omaan
taiteelliseen työskentelyyni. Taiteen tekemiseni jää usein kiertämään kehää, kun
yritän pakottaa itseni luomaan. Parhaat teokseni tuntuvat tapahtuvan aina sattui-
malta tai kokeilun kautta. Alitajunta ei epäröi tai punnitse, joten uskon sieltä löy-
täväni avaimen luovuuden vapauttamiseen. Tämän opinnäytetyön myötä lähdän
tutkimusmatkalle unien maailmaan ja pyrin tuomaan sieltä mukaan jotain, jonka
voin jakaa myös muille.

3 Unet taiteen innoittajana

Unien teema on näkynyt taiteen kentällä jo aikaisista ajoista saakka, mutta 1910-
luvun jälkeen muotoutuneet taidesuuntaukset, kuten dada ja surrealismi, toivat
sen näkyvimmin esille. Unessa ihmisen alitajunta vapautuu ja pystyy luomaan
ihmeellisiä moniaistillisiä kokemuksia ilman järjen luomia esteitä. On täysin pe-
rusteltua sanoa, että ihminen on luovimmillaan uneksiessaan.

3.1 Surrealismi ja vapaa assosiaatio

Kaikista taidesuuntauksista surrealismi liittyy kiinteimmin uniin, joten luin aineis-
toksi André Bretonin *Surrealismen Manifestin* (1924). Sen pohjalta tutustuin sur-
realismin periaatteisiin ja toteutustapoihin. Surrealisti näkee unen ihmismielen
täydellisenä vapautuksena ja alitajunnan sen aidoimpana olomuotona. Kaikki jär-
jen, kulttuurin ja moraalin asettamat rajat kahlitsevat mieltä. Vain surrealismin
keinoin ihminen voi palata siihen tilaan, johon hänet oli alkujaankin tarkoitettu.
(Kirstinä 1996, 88.)

Breton (1924) puhuu kirjassaan vapaan assosiaation menetelmistä aidoimpana
tapana toteuttaa alitajuista luovuutta, mikä tekee siitä tunnetuimman tavan toteut-
taa surrealismia. Koska alitajunnan tuotokset ovat unen lailla täysin yhteiskunnan

asettamien vaatimusten ja kritisoinnin yläpuolella, se on Bretonin mukaan taidetta puhtaimmillaan.

Vapaan assosiaation harjoittamisessa on pyrkimyksenä päästä mahdollisimman voimakkaasti kosketuksiin oman alitajunnan kanssa, ja antaa sille ohjat työskentelyprosessissa. Yleisimpiä vapaan assosiaation menetelmiä ovat ajatusketjut, joissa otetaan yksi sana, joka yhdistetään ensimmäiseen asiaan, mikä tästä sanasta tulee mieleen ja niin edespäin. Lopulta käsissä on joukko vapaasti assosioitua sisältöä, jota voidaan käyttää taiteen inspiraationa. Breton itse harrasti kollegojensa kanssa automaattikirjoitusta ja muodosti lehtileikkeitä satunnaisesti yhdistellen surrealistisia runoja. (Breton 1924, 55 - 54, 75 - 78.) Hän mainitsi myös saavansa unen rajamailla mieleensä yksittäisiä lauseita, joiden pohjalta hän kuvitteli, millaisia kuvia niistä maalaisi, jos olisi kuvataiteilija. Koska vapaa assosiaatio tapahtuu täysin mielensisäisesti, sitä on helppo soveltaa mihin tahansa luovaan toimintaan.

3.2 Unenomaisuus nykytaiteessa

Unet ovat aihe, josta varmasti moni ammentaa arkeensa ideoita tietämättäänkin. Suurin osahan alitajunnan toiminnasta tapahtuu pinnan alla. Nykytaiteen kentällä unien kuvaaminen on siirtynyt viitteellisemmälle aikakaudelle. Salvador Dalin kaltaisia puhtaasti unien innoittamia surrealistejä näkee melko harvakseltaan, mutta tajunnanvirta ja vapaa assosiaatio ovat yhä vahvoina monen työskentelyssä. Unenomaisuus on tässä kohtaa sopiva käsite, sillä sen täyttääkseen taiteen ei tarvitse kirjaimellisesti kuvata unta vangitakseen unelle ominaisen epätodellisuuden tunteen.

Sergey Tyukanovin teosten visuaalisuus täyttää unenomaisuuden piirteet valtaavan hyvin. Hänen töistään tulee mieleen lastenkirjojen kuvitukset, mutta lähes dalimaisella outoudella.



Kuva 1. Sergey Tyukanov, *Battle with Sausage - II*, 2006, teoskuva Tyukanovin. Hän on maalannut muun muassa omia versioitaan *Liisa Ihmemaassa*-tarinan kohtauksista, mutta useiden töiden aiheet ovat kuvauksiensa perusteella tulleet hänelle mieleen tavanomaisten arkisten tapahtumien käynnistämistä ajatusleikeistä. Tästä esimerkkinä ruokien eloon herääminen (Kuva 1), metsässä asustavat eriskummalliset otukset tai futuristinen hattumuoti.

Kuvien värimaailma on useimmiten maanläheinen ja lämmin, mistä tulee mieleen vanhojen maalausten kellastunut pinta. Sommittelu ja yksityiskohtien runsaus muistuttavat minua keskiajan kirkkomaalauksista, erityisesti Hieronymus Boschin helvetinkuvista. Ihailen Tyukanovin lapsenomaista kykyä kuvitella näin absurdeja skenaarioita ja tuoda ne näkyväksi taiteellaan.

Toinen nykytaiteilija, jonka töihin kiinnitin huomioni, on surrealistinen valokuvaaja ja kuvankäsittelijä Erik Johansson. Hänen töitään olin nähnyt jo aikaisemmin, mutta löysin hänet uudestaan tässä kontekstissa.

Johanssonin teokset ovat leikkisiä ja yhdistävät todellisuutta ja fiktiota nokkelalla tavalla. Useimmissa teoksissa kuvataan arkista tapahtumaa, joka on tavalla tai toisella irrotettu todellisuudesta yhdistämällä se johonkin mahdolliseen (Kuva 2).



Kuva 2. Erik Johansson, Full Moon Service, 2017, www.erikjo.com

Kuvien kauniisti käsitellyt värit, valot ja varjot ovat liiankin hienoja ollakseen todellisia, mikä tuo skenaariossa kuvatun ympäristön fiktiivisen tapahtumansa tasolle. Lopputulos on taianomainen kuin suoraan unesta poimittu.

Uskon unenomaisen vaikutelman syntyvän tilanteessa, jossa todellinen ja epätodellinen ovat läsnä samanaikaisesti. Näkymä, jonka ihminen tulkitsee uneksi, on kaikki, mikä on olemassa täysin normaalin ja täysin abstraktin välissä. Tavallisen tilanteen luemme todellisuudeksi, kun taas abstraktiosta etäistämme itsemme. Jos meille ei tarjota mitään tuttua, meidän on vaikea samaistua näkemäämme.

Koska unet ovat aivojemme tuotos, ne eivät voi koostua mistään, mitä emme jo valmiiksi osaisi kuvitella. Tämän takia en usko täydellisen järjettömyyden olevan realistinen kuvaelma unesta, vaikka surrealistit niin väittäisivätkin. Unet ovat usein kyllä korkealentoisia ja voivat olla vailla päätä tai häntää, mutta paikka, josta alitajuntamme sen kaiken nostaa, ovat omat muistomme ja kokemuksemme.

4 Teoksen menetelmä

Yksi surrealistisen estetiikan kulmakivistä on toisilleen vieraiden asioiden yhteen-tuonti (Balakian 1986, 174). Tämä ominaisuus toistuu myös unissa ja vapaa-as-sosiaatiossa. Koin, että kollaasimainen sekatekniikka olisi siihen omiaan.

Sekatekniikka on terminä hyvin laaja, mutta teoksestani puhuessani tarkoitan sillä, että animaation luomiseen on käytetty kahta tai useampaa tapaa luoda liik-kuvaa kuvaa. Kuvassa on suurimman osan ajasta useilla medioilla toteutettua kuvaa ja liikettä samanaikaisesti. Teoksessani erilaisten tekniikoiden yhdistelyn ja päällekkäisyyden tarkoituksena on visualisoida muistikuvien, todellisuuden, sekä mielikuvituksen yhteen tulemistä unen maailmassa.

Animaatiotekniikoikseni valitsin stop-motionin sekä piirrosanimaation perinteisen ja digitaalisen version. Animaation tueksi käytin videokuvaa ja erinäisiä videon-muokkaus- ja trikkikuvamenetelmiä. Olen sekatekniikan käyttäjänä tottunut työ-skentelemään monenlaisten medioiden kanssa, joten halusin hyödyntää mahdol-lisimman paljon kaikkea oppimaani. Unia kuvatessa on vain mielikuvitus rajana, joten koin monipuolisen ilmeen palvelevan opinnäytteeni aihetta. Koska teos on tarkoitettu katsottavaksi yhä uudestaan ja uudestaan, yksityiskohtien paljous ja paikoittainen nopeatempoisuus antaa katsojalle mahdollisuuden löytää yhä uutta nähtävää jokaisella katselukerralla.

4.1 Vapaa assosiaatio

Käytin vapaata assosiaatiota opinnäytetyössäni pääasiallisena lähtökohtana niin visuaalisia ja tarinankerronnallisia valintoja tehdessä. Käytännössä toteutin va-paata assosiaatiota toimimalla valinnoissani impulssinomaisesti ja kirjoittamalla tajunnanvirtaa. Myöhään illalla ja aikaisin aamulla unen pöpperössä mieleeni tuli runsaasti ideoita, ja halusin antaa niille kaikille mahdollisuuden. Videon kesto ja tahditus pakotti jättämään joitakin osia pois, mutta koin ideoiden runsauden eh-dottomasti eduksi videota rakentaessa. Värit, sanat, tuntemukset ja yksittäiset hetket arjessani löysivät paikkansa tarinassa tavalla tai toisella.

4.2 Animaation luonnostelu

Aloitin työskentelyni lokakuussa keräämällä erilaisia resursseja ja materiaaleja animaatiota varten. Työskentelin hyvin intuitiivisesti ja halusin vain kokeilla mahdollisimman monia eri yhdistelmiä ja tekotapoja. Käytin kaikkia materiaaleja joita minulla oli käytettävissäni, muun muassa akryyliä, vesivärejä, guassia ja mustetta (Kuva 3).



Kuva 3. Maalaamalla toteutettuja frameja

Tutkin erilaisia värejä ja pintoja, yhdistelin materiaaleja mielivaltaisesti. Monet kiinnostavat efektit saivat alkunsa täysin sattuman kaupalla. Kuvasin osan prosessistani videolle, sillä jo se, miten maali leviää erilaisille pinnoille eri vesimäärillä, oli mielestäni mielenkiintoista seurattavaa.

Ensimmäiset animaationi olivat muutaman sekunnin kestäviä gif-silmukoita, joilla testasin tekniikoiden toimivuutta (Kuva 4). Suurin osa näistä oli vain skannattuja kuvia liikkumassa erilaisilla taustoilla. Kuvasin myös videolle itseäni liikkumassa kameran edessä, minkä sitten jäljensin paperille kuva kerrallaan. Reproductiopöydän saatuaani prosessi nopeutui huomattavasti, sillä se ratkaisi ongelmani kameran kulman ja valaistuksen kanssa kertaheitolla.



Kuva 4. Kuvakaappaus ensimmäisestä animaatiotestistä, hahmo kävelemässä liikkuvalla taustalla

Painiskelin animaation sisällön kanssa jonkin verran. Tässä kohtaa en vielä tiennyt, pitäisikö minun sisällyttää videoon jonkinlainen taustatarina vai käyttää senkin suhteen vain omaa intuitiotani. Opponenttini ja ohjaajani kanssa keskusteltuani näin parhaaksi ratkaisuksi vapaan assosiaation, sillä se linkittäisi prosessini konkreettisesti surrealismia käsittelevään teoriaani.

Animaation edetessä aloin kuvata videolle joitakin kohtauksia, jotka toimisivat ankkureina todellisuuteen vastapainona korkealentoiselle animaatiolle. Käytin niissä omasta arjestani hetkiä, joihin katsojat voisivat samaistua: TV:n katsominen, kävely kotipihalla, aamutoimet kylpyhuoneessa. Halusin tehdä hahmostani mahdollisimman ilmeettömän ja persoonattoman, jotta hänen paikalleen voisi periaatteessa asettaa kenet vaan. Hän vaan symboloi ihmistä, joka voisi olla vaikkapa katsoja itse.

Koska halusin videon olevan jatkuvalla toistolla niin, että videon alku ja loppu nivoutuvat yhteen, määritin videon pituuden ääniraidan mukaan. Näin katsoja ei

voi tietää, milloin video on alkanut alusta, eikä välttämättä koe kiirettä lähteä sen äärestä niin äkkiä. Saatuaani animaation valmiiksi tarkistin vielä viimeisen kerran kaikkien siirtymien toimivuuden ja toistin loppukohtauksessa saman asetelman kuin alussa, jotta ne toimisivat peräkkäin esitettynä.

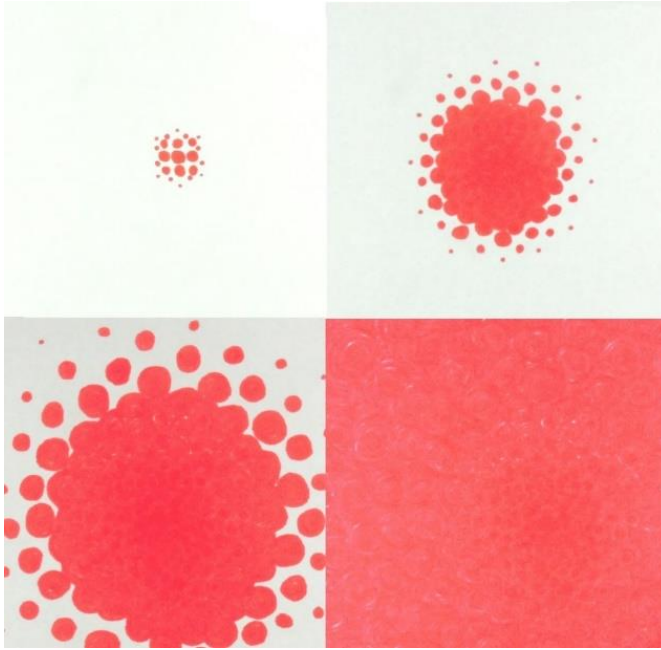
4.3 Animaatio

Animaation yli 200- vuotiseen historiaan mahtuu jos jonkinlaista tekniikkaa ja toteutustapaa aina fenakistoskoopeista CGI:hin. Opinnäytetyötäni varten halusin rajata käyttämäni tekniikat niihin, jotka kiinnostivat minua visuaalisella tasolla, mutta olivat myös käytännöllisesti toteutettavissa ja oman osaamiseni piirissä.

Kaikki käyttämäni animaatiotekniikat ovat peruselementeiltään samankaltaisia. Niissä liike muodostuu nopeasti peräkkäin esitetyistä kuvista. Näitä kuvia kutsutaan animaation kentällä frameiksi.

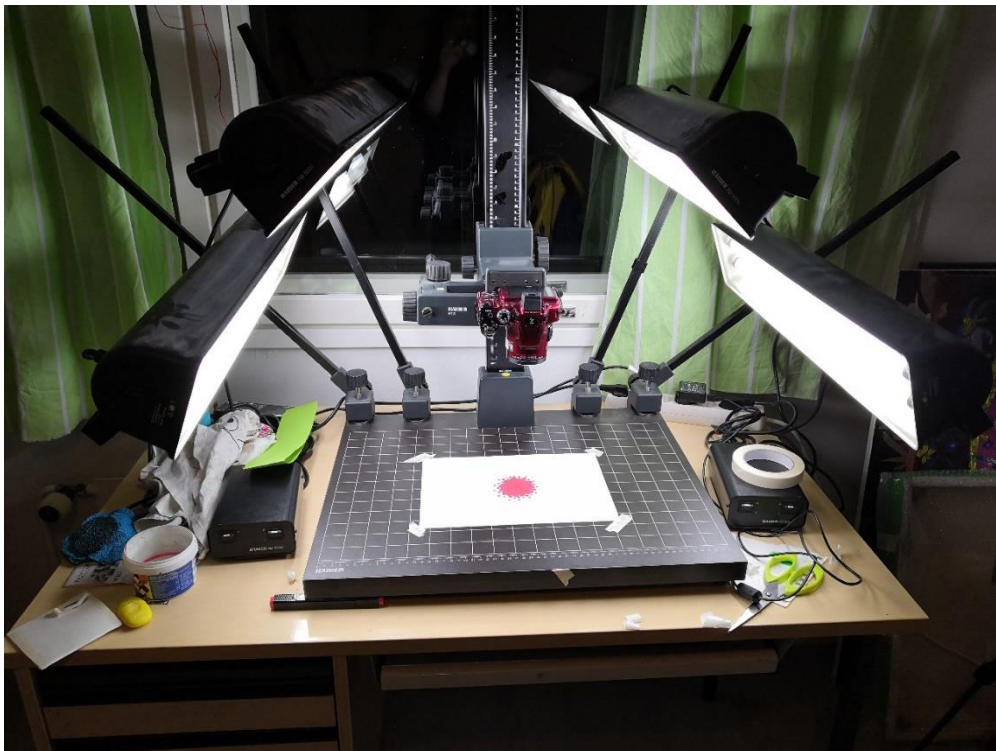
Stop-motionissa kuvan elementit ovat konkreettisia esineitä, kuten paperipaloja, nukkeja tai objekteja, jotka taltioidaan valokuvaamalla. Jokaisen valokuvatun framen välillä objektin asentoa muutetaan hiukan, jolloin syntyy illuusio liikkeestä. Monelle tuttuja stop-motion animaatioita ovat esimerkiksi Nick Parkin *Wallace ja Gromit* tai Heikki Partasen *Käytösukka*.

Piirrosanimaatiossa, kuten nimestä voi päätellä, jokainen frame piirretään piirtimellä paperille, minkä jälkeen kuvat skannataan tai valokuvataan ja yhdistetään animaatioksi. Alla olevassa kuvassa (Kuva 5) punaisella huopakynällä piirretty kuvio alkaa pienenä, mutta jokaisen uuden ääriviivan ja pisteen kautta se kasvaa koko ruudun täyttäväksi pinnaksi. Käytin tätä patkää osana animaatiotani.



Kuva 5. Neljä prosessikuvaa piirrosanimaatiokatkelmasta

Sekä stop-motionin että piirrosanimaation tekoon käytin reproduktiopöytää. (Kuva 6). Reproduktiopöytää käytetään tavallisesti vanhojen tai hauraiden filmien kuvaamiseen, mutta itse koin sen soveltuvan hyvin pöytätasolla toteutettaville animaatioille.



Kuva 6. Reproduktiopöytä käytössä kuvannut Jokitalo, 2019.

Neljä kirkasta loisteputkilamppua takaavat muuttumattoman valaistuksen kuvien ottamista varten. Keskellä kulkevaan tukevaan tolppaan saa kiinnitettyä kameran pystysuoraan, ilman että kuvaan tulee mukaan mitään ylimääräistä.

Digitaalinen 2D- animaatio jäljittelee piirrosanimaation prosessia, paitsi että piirtäminen toteutetaan animaatio-ohjelmalla ja piirtopöydällä. Käytin animointiohjelmaa lähinnä liikkeen hahmotteluun ja piirsin framet puhtaaksi grafiikkaohjelmalla (Kuva 7).



Kuva 7. Yksi frameista piirrettynä ClipStudio Paintilla kuvakaappaus tietokoneen näytöltä

4.4 Videoefektit ja editointi

Kokosin klipit lopulliseksi kokonaisuudeksi videoneditointiohjelmalla, Wonder Share Filmoralla. Leikkaamisen ja filtterien käytön pyrin pitämään minimissä ja käytin niitä vain kohdissa, joissa se oli välttämätöntä visuaalisen tai tarinallisen jatkuvuuden kannalta. Videoefektejä ja siirtymiä sen sijaan käytin runsaasti, sillä näin ne itsessään omana tekniikkanaan luoda liikkuvaa kuvaa ja täyttää aukot klippien välillä. Greenscreen- ominaisuudella pystyin näyttämään useita animaatioita päällekkäin tai vaihtamaan animaation taustaa halutessani.

4.5 Äänimaisema

Teoksen tueksi kokoamani äänimaisema on yhdistelmä omia äänityksiäni sekä muokattua rojaltivapaata musiikkia. Valikoin Youtube Audio Librarysta kaksi kappaletta, Sound London HiFin *Tock Time Warp Tick* ja Track Triben *Lights*. Venyitin ja hidastin ääniraidat ja yhdistin ne äänitysten kanssa. Äänitykset sisältävät koulun ruokalalinjaston ääniä, kissan kehräystä, lintujen laulua metsässä sekä kalimban soittoa.

Raitaan tekemäni muokkaukset eivät sinänsä ole kytköksissä surrealismiin tai vapaaseen assosiaatioon. En halunnut erinäisten äänten tai musiikin olevan tunnistettavia yleisölle, koska siitä olisi voinut aiheutua teokseen kuulumattomia mielikuvia. Abstrakti audiopuuro auttaa keskittymään teoksen visuaalisuuteen paremmin eikä varasta huomiota itselleen.

Äänimaisemassa käytettyjen äänien tulosuunnat ja voimakkuudet vaihtelevat voimakkaasti. Kun huoneessa kiertävät äänet tuntuvat tulevan läheltä ja kaukaa, se parhaimmillaan saa katsojan tuntemaan olevansa muualla kuin suljetussa pimeässä tilassa. Ääni aktivoi tilan kuvaruudun ulkopuolella ja auttaa katsojaa syventymään teokseen kokonaan.

4.6 Esitystapa

Teos installoitiin museon tiloissa pimennettyyn erillishuoneeseen (Kuva 8).

Projektorille, media playerille ja kaiuttimille rakennettiin laatikko, joka mahdollisti videon projisoinnin pystysuoraan lattialta käsin, jotta video saatiin heijastettua kattoon. Makuupaikat yleisölle sijoitettiin kahtena parina projektorin kummallekin puolelle.



Kuva 8. Kuva Muuan Uni- installaatiosta museolla. Kuvannut Kavaliauskas, 2020

Kaikkiin neljään petiin sisältyi petauspatja, tyyny ja peitto lakanoineen, ja kummankin petiparin päällä oli yksi päiväpeitto (Kuva 9). Maalasin keskellä olevan projektorilaatikon valkoiseksi, jotta se olisi siistimmän näköinen.



Kuva 9. Neljä petiä huoneen lattialla sekä projektorilaatikko kuvannut Jokitalo, 2020

Itse valkokangas oli 190 x 107 cm kokoinen vanerilevy, jonka koko vastasi projisoitun kuvan enimmäismittoja 16:9 kuvasuhdetta noudattaen. Levyn maalasin valkoiseksi, ja se ripustettiin pimennetyyn huoneen katossa oleviin kiskoihin kiinni.

Huoneen ulkopuolelle tein unimaskia muistuttavan kankaisen kyltin, johon on kirjailtu ”Astu sisään ja käy makuulle” (Kuva 10). Värikäs unimaski on tuttu ja helposti lähestyttävä esine, joka sopii teoksen teemaan, mutta saa myös samalla osallistavan viestin perille. Oven peittävään verhoon kiinnitin myös varoituksen

teoksen kirkkaista väreistä ja välkkyvistä valoista epilepsiasta, migreenistä tai valoherkkyydestä kärsiviä katsojia ajatellen.



Kuva 10. Huoneen ulkopuolella oleva kehotus osallistumaan sekä varoituskyltti Kuvannut Erämies, 2020

5 Teoksen taustat ja vaikutteet

5.1 Sekatekniikka ja animaatio – ideat ja inspiraatiot

Vaikka pääaineeni koulussa onkin maalaus, olen viimeisen parin vuoden aikana alkanut tuntea sekatekniikan eniten omaksi tavaksi ilmaista itseäni. Ihastuin opintojeni alussa korutaiteen puolen materiaalien paljouteen. Siihen, kuinka erilaiset pinnat, muodot ja koostumukset toimivat yhdessä. Pidin kuitenkin kovasti myös maalauksesta ja piirtämisestä, sillä värien käyttö on minulle taiteen tekemisessä se kaikkein tärkein elementti. Sekatekniikka yhdistää kummastakin menetelmästä suosikkiominaisuuteni.

Myös animaatio on aina ollut lähellä sydäntäni. Katsoin lapsena ja teininä paljon animoituja elokuvia, varsinkin Studio Ghiblin ja Disneyn tuotantoa. Vaihto-opiskelun ansiosta pääsin opiskelemaan sitä Englantiin, University of Hertfordshireen neljäksi kuukaudeksi vuoden 2018 syksyllä. Opin siellä perusteet animaatio-ohjelmien käytöstä, digitaalisesta 2D- animaatiosta ja elokuvatuotannosta. En ole missään nimessä vielä samalla ammattitasolla animaation tekemisessä kuin kuvataiteen menetelmissä, mutta en koe aloittelijan kömpelyyteni estävän minua pääsemään haluamaani lopputulokseen. Päinvastoin koen, että ”kökkö” animaatio on hyvin sympatiaa herättävää ja samaistuttavaa.

Katsoin opinnäytteeni alkuvaiheessa inspiraatiota hakien vaihtoehtoisilla menetelmillä toteutettuja animaatioita ja musiikkivideoita. Etenkin Tokiosta peräisin AC-bu- nimisen animaatiotiimin tuottamat musiikkivideot jäivät vahvoin mieleeni, kun aloitin miettimään, millaisen haluan omasta animaatiostani. Orange Range – yhtyeen *Sushi Tabetai*, sekä Group_inoun *THERAPY* (Kuva 11) kappa-leiden musiikkivideoissa, jotka ovat kumpikin AC-bu:n tuottamia, käytetään valtavasti eri tekniikoilla tuotettua animaatiota. Videoiden ilmeellä viitataan raskaan satiirisesti japanilaiseen populaarikulttuuriin, kuten sarjakuviin ja tv-ohjelmiin, mutta myös Japanin historiaan, mediaviestintään ja mainontaan.



Kuva 11. Group_inou, *THERAPY*, kuvakaappaus Youtubesta

Videossa esiintyvät hahmot ovat tahallisesti kiusallisen näköisiä kuin aloittelevan taiteilijan tekemiä. Ne esitetään japanilaisen televisiomainontaan tai draamasarjoihin viittaavissa asetelmissa, mutta itse asetelmat koostuvat oudoista ja yhteenkuulumattomista elementtivalinnoista. Tällainen saattaa vaikuttaa ensisilmäykseltä täysin järjettömältä, mutta kontekstin tietäessä se avautuu katsojalle humoristisena itsetietoisuutena. Tällainen merkitysten ja tekniikoiden kerrostus oli itselleni todella viihdyttävää, joten halusin ottaa siitä vaikutteita omaan työhöni.

5.2 Unet, elokuva ja animaatio

Liikkuva kuva on taiteen menetelmistä kaikkein soveltuvin unen kuvaamiseen, joten halusin valita sen teokseni toteutustavaksi. Unien näkeminen on mielestäni verrattavissa elokuvan katsomiseen, sillä näissä kahdessa esiintyy paljon samoja elementtejä. Unella on aina näkijä, kuten elokuvalla katsoja. Tapahtumia voidaan seurata niin omasta kuin jonkun toisen näkökulmasta. Ääni, kuva ja liike yhdistyvät. Unessa on myös omanlaisensa tapahtumajatkumo, vaikka se ei ole aina samankaltainen ajallinen syy-seuraus suhteisiin perustuva, kuten elokuvissa.

Uni on lopulta monessa määrin enemmän kuin elokuva, sillä siihen tulevat mukaan myös ne aistit, jotka teatterin penkissä jäävät pois: tunto, haju, maku. Elokuvien teossa kyllä käytetään hyväksi ihmisaivojen kykyä täyttämään aistihavainnoille jätetyt aukot antamalla meille viitteitä niihin äänen ja kuvan avulla. Tämä eroavaisuus on kuitenkin se, joka lopulta erottaa elokuvan näkijän ja unen koki-
jan.

Sekatekniikalla toteutettu animaatio tukee unen teemaa siinä määrin, että ne irrottavat katsojakokemusta todellisuudesta entisestään. Kaikki se, mikä ei ole live-actionilla toteutettavissa, on mahdollista animaation keinoin. Erilaisten animatiotekniikoiden käyttäminen yhtä aikaa simuloi sitä, millaisena tajunta näyttää tuoreemmat tapahtumat vaikkapa lapsuuden muistoihin verrattuina. Samalla tavalla kuin viime päivien tapahtumat ovat terävinä mielessä (live action) , lapsuuden muistot voivat vaikuttaa epätodellisilta ja tilkkutäkkimäisiltä (animaatio).

Unissa myöskin todelliset muistikuvat sekä kuluttamamme fiktiivinen media näyt-

täytyvät yhtä todellisina. Ei ole epätavallista nähdä unissa piirroshahmoja samaan aikaan oikean elämän ihmisten kanssa ja vieläpä vaikka ympäristössä, joka muistuttaa eilen pelaamamme videopelin miljöötä mutta samaan aikaan omaa kylpyhuonettamme. Värit ja valo saattavat vaihdella, elottomat asiat voivat herätä henkiin ja fysiikan lait kääntyä pääläelleen.

5.3 Alitajuntaista tarinankerrontaa

Ihmisaivojen tahaton taipumus loogisuuteen (Audi, 1995.) tekee alitajunnan toiminnan kuvaamisen todella hankalaksi. Jos yrittää järjellä ajatella, mitä unen tulisi sisältää, on lopputuloksesta vaarassa tulla teennäinen ja pakotettu. Siitä tulee jotain, mitä kuvittelen unen olevan, ei oikea uni. Vapaa assosiaatio osoittautui ratkaisuksi tähän ongelmaan. Kun käsikirjoitus eliminoidaan ja sen paikalle laiteetaan tajunnanvirta, ei järjettömyyttä tarvitse yrittää jäljitellä. Mitä tahansa paperille tuleekin, se on hyvää ja aitoa sellaisenaan, koska se on impulssinomaisesti luotua.

Inspiroiduin Raoul Servaisin *Nachtvlieders* -animaatiosta (Kuva 12), joka herätti minussa paljon vaikeasti kuvailtavia tuntemuksia. Filmin surrealistisuus ja kuolleelta vaikuttava miljöö hahmoineen pitivät minut katsojana jatkuvasti penkkini laidalla, sillä mitä vaan voisi tapahtua. Vaikka tässä esimerkissä on havaittavissa tietynlainen draaman kaari, sille ei anneta mitään selitystä. Ei anneta kuvausta missä ollaan, tai miksi alkuasetelma tai loppu on sellainen kuin on. Asioita vain tapahtuu, ja se riittää. Voisi luulla, että näin pitkälle viety vastausten evääminen herättäisi katsojassa hämmennystä ja turhautuneisuutta, mutta koko *Nachtvliedersin* maailma on niin itsevarmasti rakennettu kuvaamaan vain itseään, että katsoja pystyy hyväksymään oman epätietoisuutensa.

Tästä määrittelemättömyyteen pyrkimisestä teos sai nimensä: Muuan uni. Teoksen tarkoitus on kuvata unikokemusta, mutta itse unen alkuperä on tuntematon. Se voi olla kenen tahansa uni tai yhdistelmä monia. Muuan uni rohkaisee katsojaa löytämään lohtua omasta tietämättömyydestään ja ottamaan teoksen vastaan puhtaasti sellaisena, kuin se itsensä manifestoi.



Kuva 12. Kuvakaappaus, Raoul Servais, *Nachtvlinders*- (1998) lyhytelokuvasta. Kun katsojalle annetaan asetelma ja tapahtumia, unenomaisesti tuttua ja tuntematonta yhdistäen, jokaisesta tulkinnasta tulee yhtä uniikki kuin näkijänsä. Tavoite on nostaa katsojan mielessä kysymyksiä, joihin hän voi itse vastata assosiaatioidensa johdattelemana. Minusta oli valtavan hauskaa kuunnella reaktioita ihmisiltä, joille näytin animaatiotani sen ollessa vielä kesken. Toiset kokivat yhtä äkkisen kuvan kerrostalolähiöstä karuna paluuna todellisuuteen, kun itse näin siinä kodin. Jotkut stressaantuivat, toiset haltioituivat. Koin onnistuneeni.

Alun ja lopun käsitteet koin ongelmallisiksi tarinankerronnan kannalta. En halunnut tehdä animaatiosta elokuvamaista siinä mielessä, että laittaisin siihen loppu-tekstit, joten päätin häivyttää videon alun ja lopun rajan. Tämä onnistui sijoittamalla videon lopun keskelle tapahtumaa, joka jatkuu videon alettua alusta. Kun en tietoisesti tarjoa katsojalle alkua tai loppua, toivon että hänen ei tarvitse huolehtia siitä, milloin lähteä teoksen ääreltä. Kun katsojakokemus muuttuu sen mukaan, missä kohtaa huoneeseen saapuu, teoksen uudelleenkokemisarvo kasvaa.

5.4 Installaatio

Installointi, joka osallistaa katsojan tavalla tai toisella, oli minulle tärkeä osa teosta aivan alkumetreiltä saakka. Koska unien näkemiseen yhdistetään yö ja pimeys, minulle oli ensisijaisen tärkeää saada käyttööni taidemuseon pimeä huone. Eristetty tila takaa rauhan katsojakokemukselle, ja ympäristön olot ovat helposti kontrolloitavissa.

Petauspatjat, peitot, tyynyt, ja petivaatteet hankin kirpputoreilta ja kierrätyskeskuksilta. En halunnut ostaa niitä uutena, sillä se olisi vienyt teoksen kokonaisbudjetista suhteettoman ison määrän. Uusiokäytetyt esineet tuovat mielestäni omanlaisensa kodikkuuden ja tuttuuden tunteen käyttäjälleen. Vastaostetut puhtaanvalkoiset lakanat tuovat mieleeni lähinnä hotellin tai sairaalan, eivät omaa sänkyä, jonne rojahdetaan päivän päätteeksi. Kun lakanat ovat väreiltään vähän eri paria ja ovat käytetyn näköiset, ne voi kokea kutsuvammiksi. Varsinkin julkisilla paikoilla vierailta on usein taipumus aristella, joten elementtien lähestyttävyyks on tärkeää, jotta katsoja uskaltautuu laittamaan itsensä sosiaalisesti epänormaaliin asemaan. Tässä tapauksella makaamaan selällään julkisen tilan lattialla. Tietysti huolehdin kierrätetyn materiaalin kunnollisesta hygieniasta ennen kuin käytin sitä teoksessani.

5.5 Immersio

Mielestäni hyvän taideteoksen merkki on se, että se ei toimi vain katseltavana objektina, vaan se toimii aktiivisena tekijänä tuottaessaan katsojalle muistiinpainuvan elämyksen. Omassa teoksessani tämä toimija on immersiiivisyys.

Immersio, tai immersiiivisyys tulee englannin sanasta *Immersion*, mikä tarkoittaa raastasti käännettynä upottautumista. Se on tila, jossa kokija on niin keskittynyt esimerkiksi elokuvaan tai videopeliin, ettei tiedosta sen ulkopuolella olevaa maailmaa. Hän on täysin keskittynyt näkemäänsä ja kokee olevansa osa sitä. Immersio on iso syy, miksi pelit, elokuvat ja kirjat ovat niin puoleensavetäviä, ja sitä on alettu hyödyntää myös kuvataiteen kentällä yhä enemmän. Immersiiivisyydellä on vahva yhteys eskapismiin, todellisuuspakoon. Suurin osa ihmisistä harjoittaa jonkin sortin eskapismia arjessaan, oli se sitten pelaamista, lukemista, taiteen tekemistä tai haaveilua. Parhaimmillaan eskapismi antaa ihmiselle tauon stressiltä,

jolloin ihmisellä on enemmän energiaa kohdata se, kun hän lopettaa eskapismien. Samalla tavalla, kuin uni antaa keholle ja mielelle lepotauon. Teoksellani haluankin mahdollistaa katsojalle eskapismien hyödyt immersiiivisyyden avulla, tauon arjesta, piilopaikan, tilan, jossa hengähtää ja kadota hetkeksi muusta maailmasta. Osa kokemuksesta on myös huoneesta poistuttaessa virkistyneisyyden tunne ja valmius palata takaisin elämään.

6 Päätelmät ja loppupohdinta

Yleisesti ottaen olen tyytyväinen teokseeni. Vaikka siitä ei lopulta tullut ihan samanlaista, kun olin suunnitellut. Kuitenkin itse maatessani patjalla valmista teosta katsellen, se oli mielestäni hyvä ja täytti tavoitteet, jotka sille olin asettanut. Sain positiivista palautetta myös muilta katsojilta ja kanssaopiskelijoilta ripustuksen ja avajaisten aikana. Moni kertoi tunteneensa halua jäädä lepäämään teoksen äärelle pidemmäksikin aikaa tai mennä huoneeseen pitämään taukoa ripustuksesta. Ilahduin siitä kovasti, sillä se kieli mielestäni sitä, että teos koettiin pako- paikkana muusta maailmasta ja antoi ihmisille muuta ajateltavaa.

Teoksen vajaavaisuudet keskittyivät lähinnä sen asennointiin. Alkuperäisessä suunnitelmassa projisoidun kuvan oli tarkoitus peittää mahdollisimman paljon katsojan näkökentästä, mutta en osannut ottaa huomioon katon ja projektorin varsin lyhyttä välimatkaa. Lopullisesta kuvasta tuli vain 190 x 107cm, mikä oli huomattavasti pienempi kuin olisin toivonut. Tulevaisuudessa ongelman voisi korjata mahdollisesti käyttämällä useampaa projektorista, jotka synkronoitaisiin toistamaan yhdessä isompi kuva.

Video itsessään toistuu jatkuvasti, mutta huomasin vasta ripustusvaiheessa, että media player pitää muutaman sekunnin tauon ennen kuin aloittaa videon alusta. Tämä harmitti minua, sillä se rikkoo saumattomuuden videon alun ja lopun välillä. Tulen korjaamaan tämän tulevaisuudessa siten, että laitan videon monta kertaa peräkkäin samaan tiedostoon, jolloin playerin pitämä tauko näkyy vain esim. tunnin välein videosarjan päättyessä. Aikataulun takia en kerennyt tätä tekemään enää tähän hätään, mutta korjaan sen ehdottomasti, jos teosta tullaan näyttämään vielä tulevaisuudessa.

Myöskin makuusijoja olisi voinut olla enemmän, tai ne olisi voinut järjestää laajemmalle alueelle, jolloin teos olisi ottanut tilan paremmin haltuunsa. Jos itse videon katsomiskulmalla ei olisi ollut väliä, pedit olisi voinut levittää vähemmän säntillisesti projektorin ympärille. Peittojen, tyynyjen ja vilttien määrää lisäämällä vaikutelmasta olisi saanut ”pesämaisemmän”, mikä olisi mahdollisesti ollut kutsuvampi yleisölle. Myös lakanoiden värivalintoja voisi tulevaisuudessa harkita pidemmälle, sillä ymmärrän että oma näkemykseni kodikkuudesta voi välittyä muille epäsiistinä. Värivalinnoilla olisi myös mahdollisuus luoda yhtenäisyyttä animaation ja muun installaation välille.

Surrealismi, eskapismi, sekatekniikka ja unet tulevat vuorenvarmasti olemaan läsnä tulevissa teoksissani tavalla tai toisella. Tuntuu, että olen tämän projektin aikana vain raapaissut niiden pintaa, mikä ei suinkaan ole huono asia. Koen mielenkiintoisena idean luoda useampia ja eri tavalla käytettäviä eskapistisia tiloja taiteen keinoin. Mahdollisesti katsoja voisi päästä itse seikkailemaan unen maailmaan fyysisestikin, eikä pelkästään paikallaan maaten.

Lähteet

Audi, R. 1995. The Cambridge Dictionary of Philosophy. Cambridge: Cambridge University Press.

Balakian, A. 1986. Surrealism: The Road to the Absolute. Chicago: University of Chicago Press.

Breton, A. 1924. Surrealism Manifesti. Helsinki: Kyriiri Oy.

Erik Johanssonin nettisivut. Projects 2007- 2020.
<https://www.erikjo.com/work/full-moon-service>. Luettu 26.2.2020.

Erämies, K. 2020. Kuvataideopiskelija. LAB-Ammattikorkeakoulu. Valokuva 10.

Filmgeschiedenis. Belgialaisen elokuvan arkistosivut. Raoul Servais, Nachtvinders (1998). <http://filmgeschiedenis.be/portfolio/nachtvinders-1998> .

Group_inou 2013. THERAPY. Verkkovideo. <https://www.youtube.com/watch?v=ACEBZ-KmuQo>.

Jokitalo, A. 2020. Kuvataideopiskelija. LAB-Ammattikorkeakoulu. Valokuvat 3, 6 ja 9.

Jyväskylän Yliopiston Koppa. Surrealismi. <https://koppa.jyu.fi/avoimet/taiku/tai-dehistorian-aikajana/modernismi/1900-luvun-modernismi/surrealismi>. Luettu 26.2.2020.

Jung, C.G. 1916. General Aspects of Dream Psychology. The Collected Works of C.G. Jung. New Jersey, Yhdysvallat: Princeton University Press.

Kavaliuskas, G. 2020. Kuvataideopiskelija. LAB-Ammattikorkeakoulu. Valokuva 8.

Kirstinä, V. 1996. Surrealism Manifesti. Jälkisanat. Helsinki: Kyriiri Oy.

Sergey Tyukanovin nettisivut. <http://www.tyukanov.com/>. Luettu 26.2.2020.