

# **Katoavaisuus ja sen kauneus**

**Animaatio hetkellisyydestä**

LAB-ammattikorkeakoulu

Kuvataiteilija (AMK), Kuvataide

2021

Titta Kohonen

## Tiivistelmä

Tekijä Kohonen, Titta	Julkaisun laji Opinnäytetyö, AMK Sivumäärä 26	Valmistumisaika 2021
Työn nimi <b>Katoavaisuus ja sen kauneus</b> Animaatio hetkellisyydestä		
Tutkinto Kuvataiteilija (AMK)		
Toimeksiantajan nimi, titteli ja organisaatio LAB-ammattikorkeakoulu, kuvataiteen koulutus		
Tiivistelmä <p>Opinnäytetyössä tutkittiin hetkellisyyttä ja sen kauneutta kuvataiteessa. Hetkellisyyden aihetta käsiteltiin animaation keinoin.</p> <p>Opinnäytteen kirjallisessa osiossa avataan hetkellisyyden käsitteitä ja pohditaan hetkellisyyden arvoa elämälle. Hetkellisyyden teemaa lähestytään kirjallisuutta sekä erilaisten taitelijoiden teoksia tutkimalla. Raportissa analysoidaan taiteellisen produktion visuaalisia ratkaisuja ja niiden vaikutusta hetkellisyyden kuvaukseen.</p> <p>Opinnäytteen taiteellinen produktio toteutettiin digitaalisina maalauksina ja efekteinä, joista luotiin digitaalinen animaatioteos, nimeltä Aware. Teoksen sisältö pohjautuu muistoihin, jotka toimivat keinona käsitellä ja ymmärtää hetkellisyyttä. Animaatiossa näkyvät vaihtelevasti maisemat ja abstraktit muodot. Animaatioteos esitetään projisoi-tuna seinälle, jossa katsojalla on mahdollisuus eläytyä teoksen universaaliin maailmaan ja pysähtyä hetkeen.</p> <p>Taiteellisen produktion sekä kirjallisen raportin pohjalta syntyy ajatus hetkellisyydestä elämän arvoa lisäävänä tekijänä, joka saa muistot tuntumaan arvokkailta. Teoksen visuaalisilla ratkaisuilla voidaan vaikuttaa katsojan eläytymiseen, vaihtelemalla kuvausta tunnistettavasta abstraktiin, sekä teoksen kokoa säätämällä.</p>		
Asiasanat animaatio, video, digitaalinen taide, kuvataide, hetkellisyys, katoavaisuus, muistot		

## Abstract

Author Kohonen, Titta	Type of Publication Thesis, UAS	Published 2021
	Number of Pages 26	
Title of Publication <b>Beauty of Transience</b> Animation of Impermanence		
Name of Degree Bachelor of Culture and Arts, Fine Arts (UAS)		
Name, title and organization of the client LAB University of Applied Sciences		
Abstract <p>This thesis aimed to study the beauty of transience in fine arts. The theme of impermanence was explored by creating an animation project.</p> <p>In this paper, the concept of transience and the value of impermanence in life are described. The theme is studied in the literature review and the research of the artworks from different artists. This paper analyzes the visuals of the thesis artwork and the visualization of transience.</p> <p>The thesis work was realized by creating digitally painted pictures and digital effects, which were used to create the animation. The content of the animation is based on memories. Memories are a way to approach and understand the theme of transience. The animation displays variety of landscapes and abstract forms. It is presented as a projection on the wall, which makes it possible for the viewer to immerse in the universal world of the artwork.</p> <p>As a result, transience can be seen as a factor that increases value of life, and makes memories seem important. Visual solutions of the artwork can have an impact on the immersion, when the visualization varies from recognizable to abstract, or when changing the size of the artwork.</p>		
Keywords animation, video, digital art, fine arts, transience, impermanence, memories		

## Sisällys

1	Johdanto.....	1
2	Elämän hetkellisyys.....	2
2.1	Hetkellisyys käsitteenä .....	2
2.2	Mono no aware esteettisenä tietoisuutena .....	2
2.3	Muistot apuvälineenä hetkellisyyden ymmärtämisessä .....	3
3	Hetkellisyys taiteessa .....	5
3.1	Hetkellisyyden kuvaaminen .....	5
3.2	Hetkellisyys suomalaisessa taiteessa.....	5
3.3	Taideteos hetkellisenä kokemuksena .....	7
4	Teoksen tekotapa.....	9
4.1	Digitaide ja animaatio .....	9
4.2	Teosprosessi ja työvälineet .....	9
4.3	Animaatiotekniikka .....	12
5	Teoksen sisältö .....	14
5.1	Visuaaliset ratkaisut.....	14
5.1.1	Taiteellinen tyyli .....	15
5.1.2	Tunnepohjaisen työskentelyn vaikutus tyyliin .....	17
5.2	Hetkellisyys teoksessa.....	18
5.3	Valitsemani hetket .....	19
6	Tilallisuus ja eläytyminen.....	21
7	Yhteenveto .....	24
	Lähteet.....	26

## 1 Johdanto

Nykyihmisen on usein vaikea pysähtyä. Jatkuva kiire, stressi ja suorittaminen ovat arjen kompastuskiviä, jotka saavat unohtamaan nykyhetken. Älylaitteet, televisio, työt ja opiskelu pitävät mielen aktiivisena. Opinnäytetyöteoksessani pohdin hetkeen pysähtymistä ja tietoisuutta elämän hetkellisyydestä.

Aiheenani opinnäytetyössä on hetkellisyyden. Tutkin, millaisia hetkiä taiteilijana vaalin oman olemassaoloni kannalta ja minkälaiset hetket ovat vaikuttaneet elämäni hetkellisyyden tiedostamiseen. Lähestyn aihetta muistojeni kautta, kuvaamalla mieleen painuneita hetkiä.

Taiteellinen produktio on animaatioteos, joka koostuu digitaalisin menetelmin maalatuista kohtauksista ja digitaalisista efekteistä. Erilaiset kohtaukset liitetään yhteen videoksi, joka esitetään opinnäytetyönäyttelyssä projisoituna mahdollisimman suuressa koossa. Teoksen nimi *Aware* viittaa japanilaiseen sanontaan *mono no aware* sekä englanninkieliseen käännökseen: *aware* – tietoinen.

Digitaalinen työskentelymenetelmä on nykyaikainen tapa luoda kuvataidetta. Työskentelyäni pelialalla usean vuoden ajan on suhtautumiseni digitaaliseen tekniikkaan käytännönläheinen, ja pyrin luomaan elämyksellisiä taidekokemuksia. Katsojan eläytyminen teokseen ja mahdollisuus keskittyä hetkeen ovat oleellisia hetkellisyyden kokemuksen kannalta.

Taiteellinen teos käsittelee pohdintoja asioiden katoavaisuudesta ja olemassaolosta universaalien maisemien ja abstraktien kuvaelmien kautta. Kiinnostavaa aiheessa on eri tyylien välinen hienotunteinen leikki: realistiset tilanteet puetaan tunnekokemuksilla. Pohdin, kuinka tunnekokemukset muokkaavat teoksen visuaalista ilmettä. Hypoteettisesti tunteiden käsittely abstrahoi todellisia tilanteita sekä vie niitä surrealistiseen suuntaan.

Opinnäytetyön kirjallisessa osiossa avaan hetkellisyyden käsitettä, sen tiedostamista sekä muistojen vaikutusta aiheeseen. Käsitelen raportissa hetkellisyyden kuvaamista taiteen keinoin. Lopuksi analysoin toteutettavaa taiteellista produktiotani ja visuaalisten valintojeni vaikutusta lopputulokseen.

## 2 Elämän hetkellisyys

### 2.1 Hetkellisyys käsitteenä

Hetkellisyttä voidaan käsitteellistää monin termein, esimerkiksi tilapäisyys, katoavaisuus tai väliaikaisuus. Hetkellisyuden käsite viittaa vahvasti aikakäsitykseen, etenkin nykyhetkeen ja menneisyyteen. Hetki on määriteltynä lyhytkestoinen tilanne, jossa kokija on oleellinen. Muistiin painuva hetki sisältää yleensä jonkin voimakkaan emotion. Tilanteisiin liittyvät tunteet ovat aina vahvasti subjektiivisia, eli kukaan muu ei voi täysin kokea samoin kuin kokija, vaikka eläisi läpi saman kokemuksen.

Elämän hetkellisyys herättää monenlaisia tunteita. Se voi rohkaista nauttimaan nykyhetkestä, mutta ajatus elämän päättymisestä voi tuntua musertavalta. Kokemuksen subjektiivisuuden takia päädyin opinnäytetyössä tutkimaan aihetta itseni kautta. Työskentely itseni kautta antaa myös mielenkiintoisen mahdollisuuden heittäytyä ja keskittyä täysillä hetkeen.

Hetkellisyttä käsitellessä on mahdoton olla poikkeamatta elämän päättymisen kautta kuoleman rajapinnoille. Jotta elämää voisi olla olemassa, on sillä oltava myös loppu. Ajatus kuolemasta tunnetaankin kompleksisesti elämää kannattelevana voimana, sillä se kannustaa tekemään vaikeitakin ratkaisuja sekä nauttimaan elämästä. Hetkellisyuden voidaan ajatellakin lisäävän elämän arvoa, ja tätä arvon nousua tuon esille taiteellisen produktion kautta. Pohdin, millaiset hetket saavat elämän tuntumaan arvokkaalta.

Hetkessä eläminen voi olla tavoite, etenkin perfektionismiin taipuvaiselle nykyihmiselle, jolle tulevaisuus ja suorittaminen saattavat olla prioriteetteja. Ihminen voi kokea, että aikaa on vähän, ja jatkuvan kiireen takia ei ehdi pysähtyä hetkeen. Lisäksi nykypäivänä älyteknologia ja sen tuomat virikkeet usein vievät huomion muualle nykyhetkestä. Esimerkiksi meditaatiota ja mindfulness-taitoja opettelemalla pyritään keskittymään hetkeen ja opettelemaan läsnäoloa. Hetkeen keskittymistä ja läsnäoloa käsittelen opinnäytetyöteokseni tilallisuuden kautta. Teoksen rauhallisen luonteen vuoksi katsoja saa mahdollisuuden rauhoittua ja eläytyä katsellessaan teosta.

### 2.2 Mono no aware esteettisenä tietoisuutena

Opinnäytetyöni ydin vie ajatukset japanilaiseen sanontaan *mono no aware*. Sanonta tarkoittaa kirjaimellisesti käännettynä *kaihoisuutta asioita kohtaan*. Se viittaa elämän haurauden ja katoavaisuuden tiedostamiseen, joka herättää monia tuntemuksia, mm. melankoliaa. Monitahoiset tunteet ja ajatukset ovat käsittelemäni hetkellisyuden kannalta tärkeitä.

Mono no awarea voidaan kuvailla esteettiseksi tietoisuudeksi, joka herää etenkin elämän katoavaisuudesta sekä luonnon eri ilmiöiden ohimenevyydestä. Se näkyy esimerkiksi nuoruuden ja kauneuden katoamisessa, kausivaihteluissa, kuten lumessa, kuun kierrossa ja kukinnoissa. (Bell 2015, 579–580.)

Mono no awarea on käytetty paljon taiteen välineenä. Se esiintyy etenkin japanilaisessa kirjallisuudessa, kuvataiteen teoksissa mutta myös elokuvissa. Mono no awaressa tärkeä huomio on, että vaikka kauneus on haurasta, se voi luoda voimakkaan elämyksen kokijalle, koska se on olemassa vain ohikiitävän hetken ajan. Tunteiden selkeä sanoittaminen voi olla kuitenkin hyvin vaikeaa, sillä tiettyyn kohteeseen liittyvät tunteet muuttuvat tilanteiden eläessä. Mono no awareen useimmiten assosioitu tunnelma on melankolinen ja haikea, vaikka elämän arvoa lisäävä. (Prusinski 2012, 28.)

Japanissa esimerkiksi kirsikankukat nähdään kauniina, ohimenevänä asiana, jota juhlitaan. Mielestäni kuitenkin mikä vain asia voidaan nähdä vastaavanlaisena, kuten kasvuun liittyvät vaiheet, juhlat tai matkat. Ne voidaan kokea onnellisina, kauniina, mutta myös päättövinä asioina. Tunteet ja asioiden tilapäisyyden käsittäminen ovat täysin henkilökohtaisia kokemuksia. Se, mikä jollekin on ollut merkittävää, voi olla toiselle merkityksetöntä. Ymmärrystä katoavaisuudesta ja asioiden päättymisestä mono no awaren tapaan tuon teoksessa esille kauniiden värien ja maisemien, sekä kohtausten päättymisen muodossa.

### 2.3 Muistot apuvälineenä hetkellisyyden ymmärtämisessä

Hetkellisyyden tuoman arvon takia kertaluontoiset kokemukset saattavat painua mieleen. Kokemukseni mukaan ihminen muistaa paremmin ainutlaatuiset tapahtumat kuin arkiset tapahtumat. Todennäköisesti muistijälki on voimakkaampi esimerkiksi vuosia sitten tapahtuneesta ulkomaanmatkasta kuin vuosia sitten juodusta kahvikupillisesta tavallisena aamuna. Ulkomaanmatka voidaan kokea ainutlaatuisena, hetkellisenä tapahtumana, joka on myös muistoissa arvokas sen kertaluontoisuuden takia.

Muistot ja hetkellisyys kulkevat usein käsi kädessä. Kaunista hetkeä voi arvostaa enemmän, kun tietää sen aikanaan loppuvan. Hienot hetket jäävät muistoihin elämään. Erityisen hyvin ihminen muistaa tilanteet, joissa on voimakas tunnelataus tai tilanteet, jotka ovat jollakin tavalla palkitsevia (Saarenheimo 2014).

Sanonta *aika kultaa muistot* viittaa myös muistojen haurauteen ja mukautuvuuteen. Ihmisen muisti ei ole valokuvatarkka, ja se onkin usein yllättävän huono. Muistot muuttuvat ajan myötä, kun alkuperäiset muistot palautetaan mieleen uudestaan ja uudestaan. Muistoihin sekoittuu helposti muuta koettua tai jopa kuviteltua. (Saarenheimo 2014.)

Ihmisen muistin haurauden takia en pyri opinnäytetyöproduktiossani luomaan todellisia tilanteita, vaan enemmänkin tunnetta ja tunteiden muokkaamia tilanteita. Taiteellisesti tämä ajatus luo pohjan tarvittaessa abstraktimmalle kuvaukselle sekä antaa vapauden toteuttaa itseäni. Animaatioteoksessa minun ei tarvitse luoda muistoja sellaisina kuin ne olivat, vaan sellaisina kuin ne muistan tänä päivänä. Todellisuuden imitointia tärkeämpää ovat kokemukset ja tunteet, jotka ovat saaneet tilanteet tuntumaan henkilökohtaisesti tärkeiltä.

Muistot ovat taiteellisen produktioni inspiraatio kuvalliselle sisällölle. Ne tekevät ymmärrettävämmiksi hetkellisyyden kokemusta. Muistot toimivat apuvälineenä kokemuksia lähestyttäessä, sillä ne paljastavat, mikä on ollut minulle tärkeää ja muistamisen arvoista elämässä. Muistot kertovat, millaisia hetkiä vaalin. Saarenheimo (2014) toteaa, että ihminen muistaa hyvin tilanteet, joissa on ollut voimakas tunnelataus. Ja siksi käytän teokseni lähtökohtana muistoja, joissa on ollut vahva, usein positiivinen, elämää arvostava tunnelataus.

### 3 Hetkellisyys taiteessa

#### 3.1 Hetkellisyyden kuvaaminen

Hetkellisyys ei ole yksiselitteinen asia, jota voisi kuvata täysin objektiivisesti, joten se antaa vapaat kädet myös taiteen tekemiselle. Hetkellisyyttä voidaan kuvata lukemattomin eri tavoin, ja sitä voidaan käsitellä aiheen lisäksi myös tekniikan ja materiaalien kautta. Yhteistä hetkellisyyden käsittelylle taiteessa on suhde aikaan.

Hetkellisyys on teemana hyvin laaja aihe, sillä se on usein olemassa rinnakkaisesti muiden teemojen ohella, jotka liittyvät esimerkiksi elämään, kuolemaan tai vaikkapa luontoon. Eri taiteilijoille on tyypillistä lähestyä aihetta hyvin erilaisin tavoin. Joskus esimerkiksi hauraan materiaalin käyttö viittaa hetkellisyyteen, koska materiaali ei tulisi kestäväksi aikaa, vaan olemaan olemassa vain tietyn aikaa. Lisäksi tekniikka voi viitata hetkellisyyteen sen luonteen vuoksi, kuten vapaasti assosioituneet taideteokset, jotka ovat luotu tietynlaisena, ohimenevänä hetkenä, vaikkapa tunnekokemuksen seurauksena syntynyt ainutlaatuinen teos. Tekniikka voidaan liittää myös hetkellisyyteen, mikäli tekniikan seurauksena teos on muutos, kuten video- tai ääniteoksissa.

#### 3.2 Hetkellisyys suomalaisessa taiteessa

Suomalaisessa taiteessa hetkellisyys on aihe, joka on olemassa useissa aikoina ja elämään liittyvissä teoksissa. Aiheen laajuuden vuoksi esittelen seuraavaksi muutaman suomalaisen taiteilijan, jotka ovat lähestyneet hetkellisyyden teemaa aiheen sekä samankaltaisen toteutustavan kautta kuin itse lähestyin.

##### **Tuomo Rainio**

Vuoden 2014 Mäntän kuvataideviikoilla Hetkinen oli näyttelyn otsikkona. Kuvataiteilija Tuomo Rainio osallistui näyttelyyn digitaalisella videoteoksellaan *Marble Stairs* (kuva 1). Hänen teoksensa kuvaavat usein muutosta teoksessa kuin myös aiheessa. Muutos on tärkeä osa hetkellisyyden kokemuksesta, sillä juuri muutos erottaa hetket toisistaan. Rainio on erityisen kiinnostunut digitaalisesta kuvasta ja tietokoneohjelmoinnista, mikä on teknisesti myös lähellä oman produktioni toteutusta. Hän sanoo näyttelyn julkaisuuteoksessa:

*Jos mennyt ja tuleva hetki eivät ole identtiset, niiden välillä täytyy olla jokin ero. Tuon eron aiheuttaa tapahtuma, joka muuttaa jotain – tai kaiken.* (Hetkinen 2014, 122.)



Kuva 1. Tuomo Rainio, Marble Stairs, 2013, digitaalinen HD video (Rainio 2013)

Kuva on pysäytyskuva noin 39 minuuttia kestävästä teoksesta. Rainion teoksessa pikselit on käännetty vertikaalisiksi viivoiksi valoisuuden eroavaisuuksien mukaan hahmojen ja taustan välissä (Rainio 2013).

Videoteoksessa muutos tulee näkyviin liikkeen ja vaihtuvien hahmojen kautta. Tunnelma tuntuu pysähtyneeltä paikallaan olevan kameran takia. Ihmiset liikkuvat ja elekielestä päätellen kommunikoivat keskenään. Vertikaaliset viivat saavat ihmiset näyttämään epätodellisilta. Pysähtyneen kameran sekä etäisen kuvauksen takia saattaa katsoja kokea ulkopuolisuutta tilanteesta, mutta muutos tulee näkyviin hienovaraisin keinoin ihmisten liikkeen myötä.

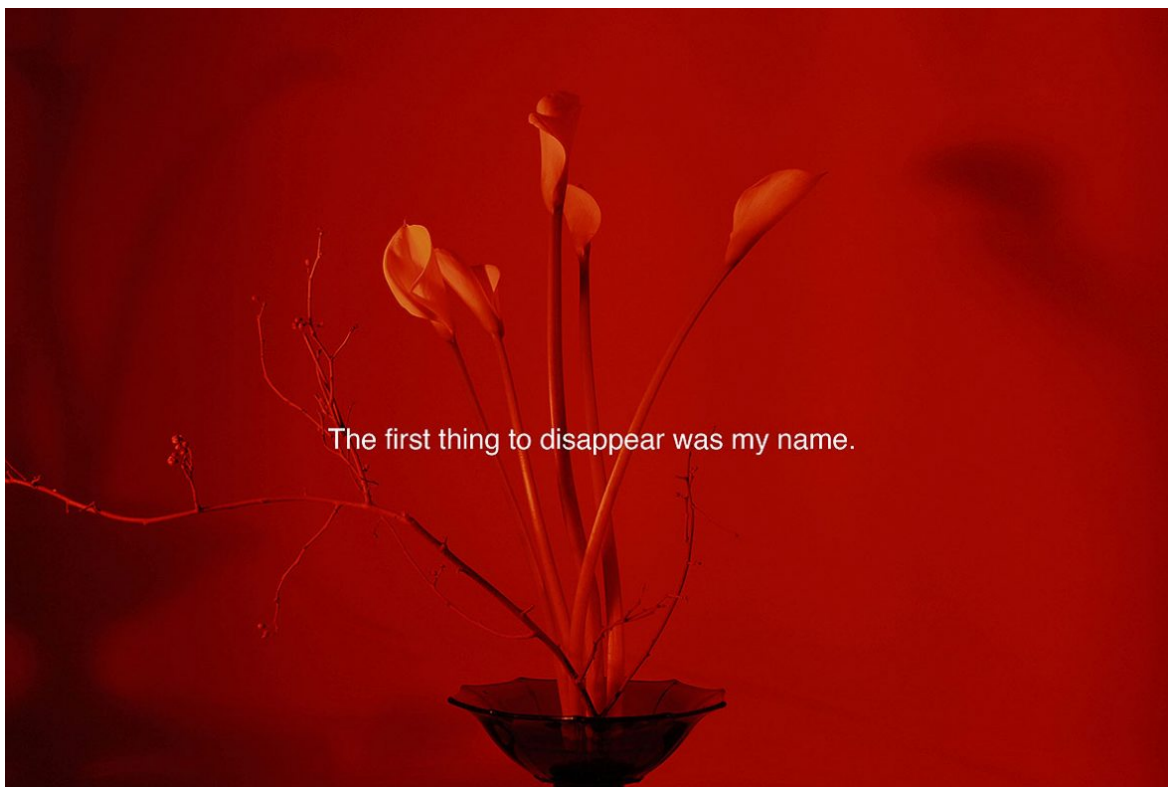
### **Saara Ekström**

Mediataiteilija Saara Ekström käsittelee taideteoksissaan laajasti eri aiheita, mutta monessa hänen teoksissaan on havaittavissa hetkellisyyttä ja elämän ja kuoleman teemoja. Esimerkiksi tekstistä ja videosta koostuva teos NO BODY, on naisen monologi, jossa hahmo kokee katoavansa (kuva 2).

Kolmekanavaisessa videoinstallaatiossa teksti kuvailee katoavan kehon ja identiteetin häiritseviä tuntemuksia. Tekstin lisäksi taustalla pyörivät rauhalliset kukka-asetelmat punaisessa valossa. Teos kuvaa prosessia, jossa henkilö kadottaa itsensä. (Ekström, 2020.)

Teoksessa NO BODY hetkellisyys tulee etenkin ilmi kuihtuvien kukkien ja runomaisen monologin asiasisällön kautta. Katoaminen, oman itsensä menettäminen ja kuihtuminen luovat ajatuksia elämän hauraudesta, kuolemasta ja surusta.

Saara Ekströmin teoksissa on usein pysähtynyt tunnelma, jossa myös katsoja voi heittäytyä ja suhteuttaa itseään teokseen. Vaikka videoteoksessa ei tapahtuisi koko ajan jotain, se voi silti olla mielenkiintoinen.



Kuva 2. Saara Ekström, NO BODY, 2007, 3-kanavainen videoinstallaatio (Ekström 2020)

### 3.3 Taideteos hetkellisenä kokemuksena

Taide-elämys voi myös olla tavoiteltava hetkellinen kokemus. Joskus vaikuttava taideteos tempaisee mukaansa niin vahvasti, että ympäröivä maailma unohtuu, ja henkilö pystyy kokemaan todellisuuden ikään kuin olisi taideteoksen sisällä. Tätä ilmiötä kutsutaan immersiksi.

Animaatio ja videotaiteen teokset ovat jatkuvasti muuttuvia ja eläviä tuotoksia. Liike saattaa myötävaikuttaa immersion syntymiseen, sillä liikkuviin elementteihin kiinnittää helposti

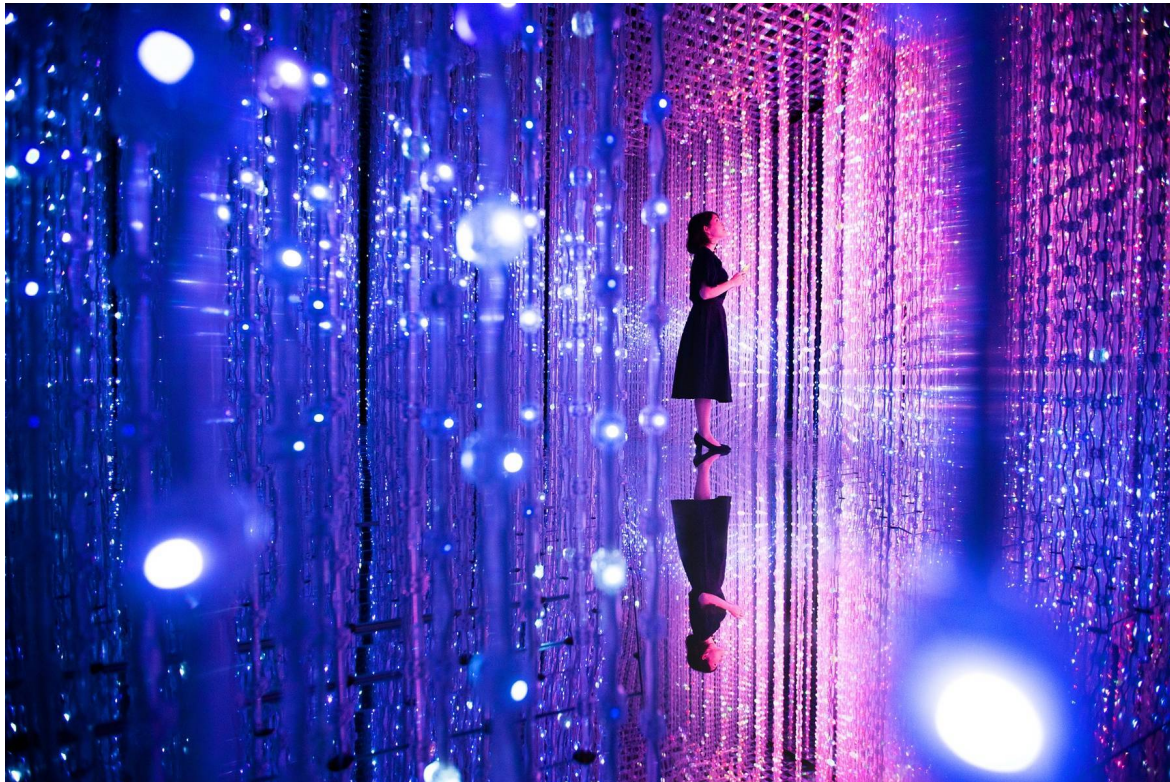
huomion. Nykyään taiteessa hyödynnetään myös älyteknologiaa taideteosten toteuttamisessa, joka antaa teosmahdollisuuksille uudenlaisen ulottuvuuden.

### TeamLab

TeamLab on kansainvälinen taidekollektiivi, johon kuuluu mm. taiteilijoita, animaattoreita, ohjelmoijia ja insinöörejä. He tutkivat ihmistä ja elämää luomalla upeita tilallisia taide-elämyksiä, joihin katsoja pystyy itse vaikuttamaan älypuhelinta käyttämällä. (TeamLab 2020.)

TeamLabin teoksessa Crystal Universe (kuva 3) valopisteet muodostavat kolmiulotteisia objekteja luoden universumin. Valojen värit vaihtuvat, ja valot syttyvät ja sammuvat. Teos on jatkuvassa muutoksessa, muuttuen joka hetki, riippuen tilassa olevista ihmisistä. Älypuhelimella katsoja voi valita elementtejä teokseen, ja valinnat vaikuttavat muihin teoksen elementteihin. (TeamLab 2015.)

Crystal Universe -installaatiossa korostuvat henkeäsalpaavat värit ja tilallinen kokemus. Teoksessa katsoja voi kokea jännittäviä muutoksia ja yllätyksiä, jotka tempaavat mukaansa. Installaatiossa ollaan kirjaimellisesti teoksen sisällä, sillä katsoja voi kävellä valojen keskellä, ja nähdä valojen elävän kaikkialla ympärillään.



Kuva 3. TeamLab, Crystal Universe, 2015 (TeamLab 2015)

## 4 Teoksen tekotapa

### 4.1 Digitaide ja animaatio

Opinnäytetyöproduktioni osat ovat pääasiassa digitaalisesti piirrettyä tuotosta, josta on toteutettu animaatioteos. Animaatio ja digitaide muodostavat yhdessä eräänlaisen digitaalisen taulun, joka elää ja muuttuu hetkessä, aivan kuten itse elämän eri tilanteet.

Tekniikka korostaa aikakokemusta liikkeen kautta. Se myös heijastaa peliteknisiä ominaisuuksia, joita olen hyödyntänyt teoksessani työskenneltyäni pelialalla. Olen ollut usean vuoden ajan pelialalla taiteilijana, ja se on luonut minulle käytännöllisen suhteen digitaiteeseen ja liikkuvaan kuvaan.

Animaatio ja etenkin digitaalinen maalaus ovat ajankohtaisia taiteen tekniikoita, jotka kokemani mukaan toisinaan herättävät vastustusta perinteisen taiteen piireissä. Uusi teknologia saatetaan nähdä uhkana, vaikka kyse on enemmän tekniikasta ja taiteen esittämisestä uudellaisiin keinoihin. Halusin valita opinnäytetyön tekniikan näiden parista, sillä haluan lisätä tietoisuutta siitä, että digitaalinen taide on oikeaa taidetta, jolla on kaiken lisäksi lupaavat tulevaisuuden näkymät. En näe digitaalista taidetta uhkana perinteiselle taiteelle, vaan mahdollisuutena luoda jotain erilaista.

On tärkeää, että voin taiteeni kautta hyödyntää myös pelialalta oppimiani asioita, sillä kuvataide ja pelitaide ovat hyvin lähellä toisiaan. Näitä oppimiani asioita ovat esimerkiksi animaation parissa työskentely sekä erilaiset pelitekniset työvälineet, kuten efektien ja partikkelisysteemien käyttö. Etenkin animaation parissa työskentely on hyvä jatkumo digitaaliselle maalaamiselle.

Pelialakokemukseni lisäksi aiheella oli erityisesti vaikutusta tekotavan valintaan. Vuonna 2012 toteutin lukiodiplomiteoksen nimeltä *Passing by*, jossa myös kuvasin elämän hetkellisyyttä. Toteutin teoksen kolmiosaisena akvarellimaalauksena. Jo siinä päädyin useamman kuvauksen toteuttamiseen, sillä koin, ettei yksittäinen kuva pysty kertomaan ajatuksiani hetkellisyydestä. Samaan lopputulokseen päädyin opinnäytetyöproduktiossani, jossa koin animaation olevan paras keino ajatuksieni välittämiseksi. Animaation kautta voin välittää ajatuksiani usean kuvaelman kautta. Juuri *mono no awaren* liittyikin huomio siitä, että sitä on vaikea taltioida yhteen hetkeen tai kuvaan (Prusinski 2012, 27).

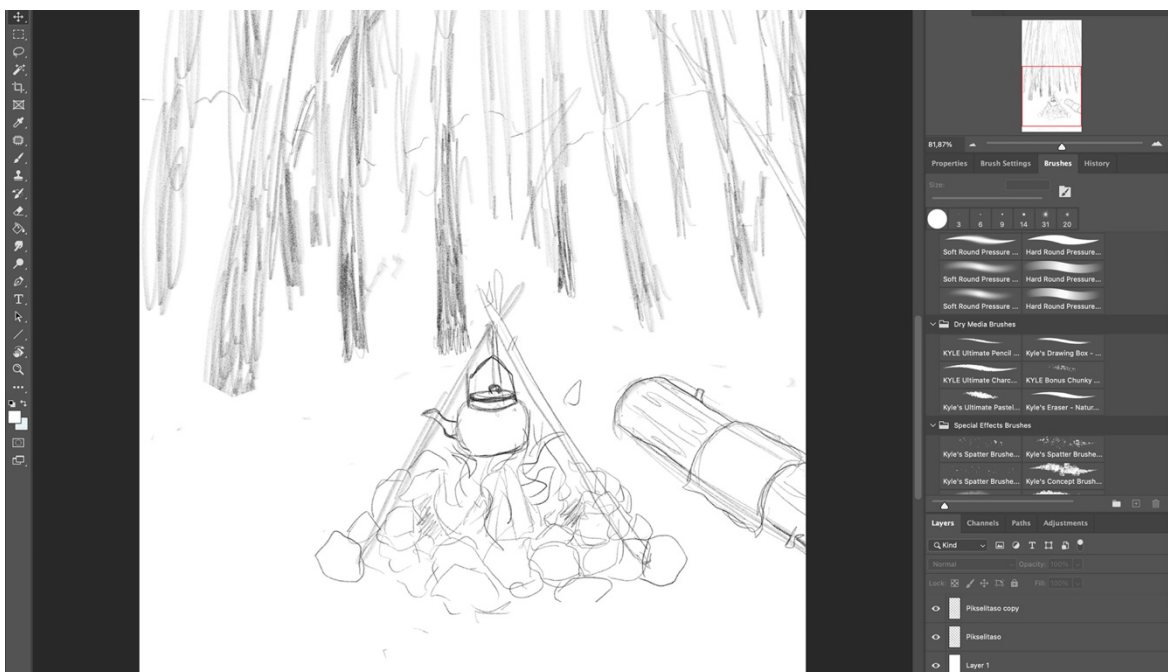
### 4.2 Teosprosessi ja työvälineet

Teoksen kokosuhde on 16:10, ja se on toteutettu resoluutiolla 1920x1200. Teos esitetään heijastettuna projektorilta seinälle, peittäen mahdollisimman laajan tilan, joten kuvan laadun

pitää olla hyvä. Etenkin produktion suurta esityskokoa varten opettelin paljon uutta. Työkennellessäni pelialalla työtehtäväni ovat lähinnä liittyneet mobiililaitteisiin, joiden näytöt ovat pieniä. Teoksen kokoa voi kuitenkin säätää projektorikohtaisesti.

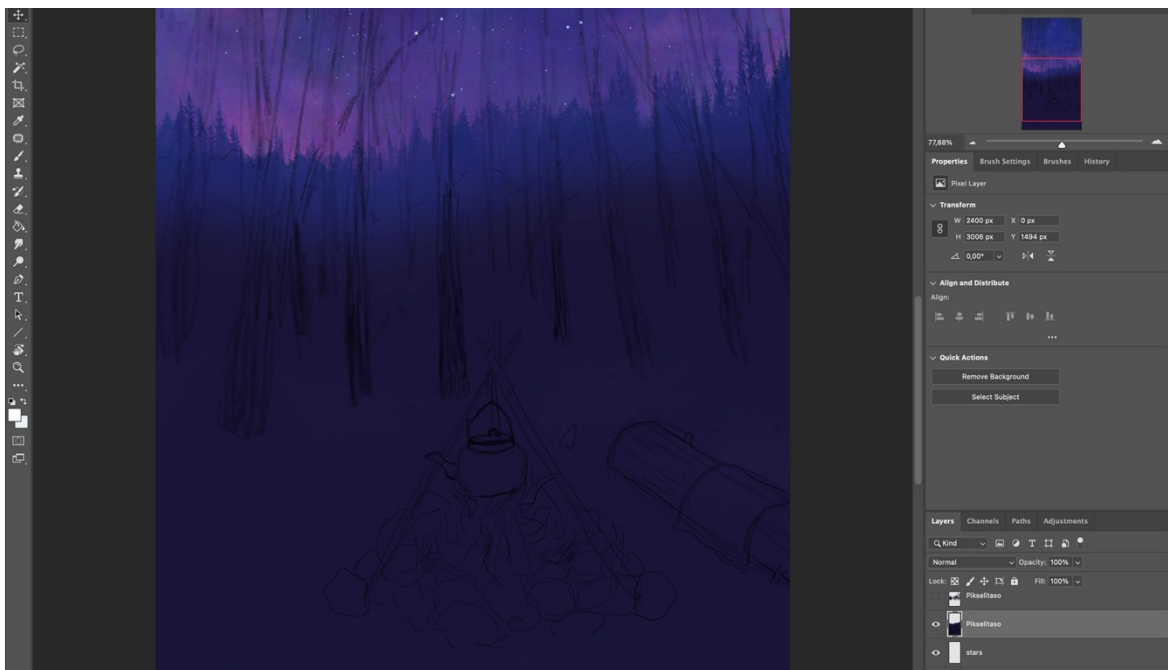
Pääasiallinen työvälineeni opinnäytetyötä varten oli Adoben ohjelmisto: Adobe Photoshop, Adobe Fresco, Adobe Premiere Pro sekä Adobe After Effects. Photoshop- ja Fresco-ohjelmia käytin digitaalisen maalaamisen tekemiseen. Piirtoalustoina käytin teoksessa Wacom Intuous -piirtopöytää sekä iPad Prota.

Teosprosessi toteutui luomalla animaatiokohtauksia yksi kerrallaan vapaasti assosioiden tunnepohjalta muistojani. Useimmat kohtaukset aloitin piirrosluonnoksella (kuva 4).



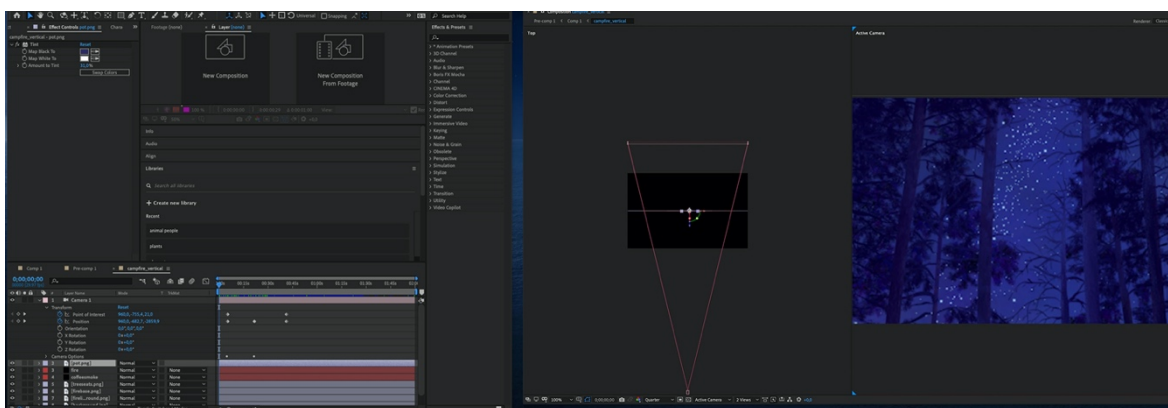
Kuva 4. Kohtauksen luonnostelua Photoshop-ohjelmalla

Luonnosten jälkeen toteutin maalaukset Photoshop- tai Fresco -ohjelmien avulla (kuva 5). Maalaukset tein tasoja (layer) käyttämällä, jotta sain pidettyä erilaiset elementit toisistaan irrallaan animaatiota varten. Maalausten värit hahmottelin mielikuvituksen pohjalta, pitäytyen useimmiten sinisen ja lilan sävyissä.



Kuva 5. Digitaalista maalausta Photoshopilla

Animaation toteutin After Effects-ohjelmaa hyödyntäen. After Effects on työkalu, jota opettelin käyttämään opinnäytetyöprosessiani varten. Sen avulla saa tehtyä monipuolista animaatiota ja videototeutusta. Sillä toteutin erilaiset animaatiokohtaukset (kuva 6). Kyseisen ohjelman etuina olivat etenkin efektien ja runsaiden muokausvaihtoehtojen hyödyntäminen. Tein usein kohtauksista ylipitkiä, jotta sain jätettyä leikkausvaraa lopulliseen muokkaukseen. Ajattelin kohtausten luomisen ikään kuin elokuvan kuvaamisena, jolloin kuvataan yksittäinen kohtaus, ja lopuksi kohtaukset leikataan ja liitetään yhteen.



Kuva 6. Animaatioprosessia After Effects -ohjelmalla

Kun lopuksi yksittäiset kohtaukset olivat valmiita, siirsin tiedostot Premiere Pro -ohjelmaan, jossa sain leikattua animaatiota ja tehtyä viimeistelyjä. Toteutin ohjelmalla kohtausten väli-set siirtymät. Kohtausten yhdistämävaiheessa pystyi vasta kunnolla arvioimaan kokonaisuutta ja sen toimivuutta. Osan tekemistäni kohtauksista karsin pois, sillä ne eivät olleet visuaalisesti yhteensopivia muihin kohtauksiin, tai olivat liian voimakkaita tai kuvaavia.

Kokeilin animaation kanssa useita eri teknisiä ratkaisuja. Mietin pitkään teoksen esittämistä pystysuuntaisena, mutta se ei toiminut yhtä hyvin sommitelmallisesti. Ajatuksena oli myös luoda teokselle äänimaailma ja teksti. Halusin luoda musiikin itse. Vaikka toteutinkin muutamana rauhallisen musiikkikappaleen, päädyin lopulta siihen, että teos toimi paremmin ilman, sillä musiikki oli hyvin vahva elementti, joka ohjasi tunnelmaa. Halusin pitää tulkinnat vapaampina. Samoin koin tekstin kanssa. Päädyin siis pelkistetyimmän version toteuttamiseen, mikä oli myös ajallisesti tehokkaampaa itse animaation viedessä runsaasti aikaa.

### 4.3 Animaatiotekniikka

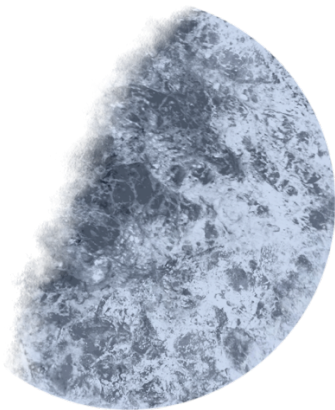
Animaatiotekniikkani on täysin digitaalinen, ja sitä voisi kuvailla kokeilevaksi animaatioksi. Animaatiotapani poikkeaa siis perinteisestä animaatiotyylisestä, jossa liikkuva kuvaa luodaan frame by frame -tekniikalla. Frame by frame -animaatiotekniikalla jokainen kuva piirretään erikseen, ja hyvin lyhytkin animaatio tarvitsee tuhansia kuvia. Tällä tekniikalla toteutettu animaatio tarvitsee toimiakseen saumattomasti noin 24 kuvaa per sekunti (Ketchum 2014, 2).

Käyttämälläni tekniikalla minun ei tarvinnut piirtää tuhansia kuvia animaation luomiseksi, vaan se onnistui animaatio-ohjelmalla key-frameja käyttämällä, kunhan minulla oli vain tarvittavat kuvalliset elementit. Key-framien käyttäminen nopeuttaa huomattavasti animaation tekemistä, sillä tietokone pystyy luomaan kuvat automaattisesti asetettujen key-framien avulla. Teoksessani oli 30 kuvaa per sekunti.

Animaatiotekniikkani muistuttaa pelien tekemistä suurelta osin. Produktiossa loin kohtauksia, jotka hyödynsivät pelitekniisiä keinoja. En kuitenkaan toteuttanut ohjelmointia teoksessani vaan loin graafisilla elementeillä maisemia, joissa oli liikettä ja eloa. Graafiset elementit olivat 2D-piirroksia, joita yhdistin keskenään. Esimerkiksi tausta ja liikkuvat elementit olivat useimmiten erillisinä kuvina. Liikkeen toteutin animoimalla elementtejä After Effects -ohjelmalla.

Pelimaailmassa 2D-peleissä hyödynnetään useimmiten läpinäkyvyydellä tuettuja graafisia elementtejä. Useimmiten 2D-kuvat ovat .png-kuvia läpinäkyvyydellä, mikä tarkoittaa sitä, että kuvaelementtiin ei liity ei-haluttua taustaa (kuva 7). Tällöin voidaan liittää erilliseen

maisemaan suorakulmiomallisen kuvan sijasta mikä vain muoto. Elementtien erillisuus myös sallii niiden liikuttamisen vaivattomasti.



Kuva 7. Luomani elementti, kuu

2D-peleissä kuvallisesti luotu elementti animoidaan ja koodataan peliin sopivaksi. Videon aikaansaamiseksi samankaltaista tekniikkaa pystyy hyödyntämään myös ilman koodia animaatio-ohjelmalla. Video poikkeaa pelistä niin, että teoksen katsoja ei pysty vaikuttamaan näkemäänsä, kuten ohjaamalla näkymää tai hahmoa. Peleissä käyttäjä pystyy vaikuttamaan itse näkymään ohjaamalla hahmoa. Pelin voi saada aikaan koodia hyödyntämällä, mutta toteuttamassani produktiossa ohjelmointia ei ole, joten kyseessä on video. Katsoja siis näkee videossa asioita, joita olen valinnut näytettäväksi.

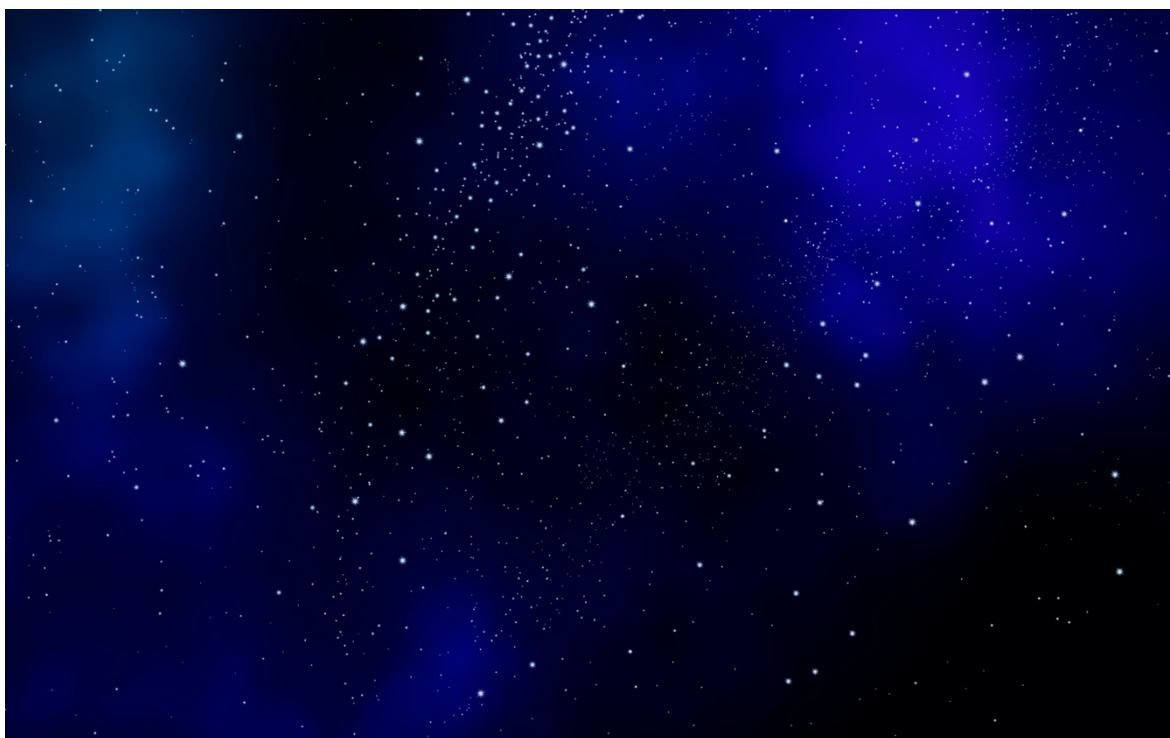
## 5 Teoksen sisältö

### 5.1 Visuaaliset ratkaisut

Visuaalisesti valitsemani maisemat ja hetket henkivät samankaltaista tunnelmaa koko produktion ajan. Animaation kohtauksia yhdistää universaalius, eli ne ovat helppo kenen tahansa tunnistaa.

Toteutin useita kohtauksia, jotka kuvaavat yötaivasta, avaruutta ja tietynlaista äärettömyyttä (kuva 8). Hain sillä kokemusta siitä, että vaikka elämä on tilapäistä, on joitakin pysyviä elementtejä. Vaikka elämä muuttuu ympärillämme, taivas pysyy samana. Yötaivaan katselu on ollut minulle itselleni aina merkityksellistä. Se rauhoittaa ja antaa eräänlaisen merkityksellisyyden tunteen. Tätä rauhallisuuden tunnetta halusin taltioida animaatioon, jotta teoksesta tulisi kutsuva ja läsnäoloa lisäävä.

Taivas on hyvin tunnistettava elementti, jonka tunnistaa jokainen ympäri maailman, eikä se ole sidoksissa vain tietynlaiseen ympäristöön tai kulttuuriin. Taivas voidaan siis kokea ihmisiä yhdistävänä tekijänä.



Kuva 8. Kohtaus teoksesta, yötaivas, pysäytyskuva

Tunnelman hakeminen ja toistuvat yölliset maisemat ratkaisivat värivalinnan. Päädyin toistuvasti tummiin sävyihin, siniseen, violettiin ja mustaan. Näillä väreillä on tunnetusti rauhoittava vaikutus, mutta myös viittaus melankoliaan. Produktiossa käytetyt värit eivät ole täysin luonnollisia. Vaikka värit voivat muuttua jopa vääristyneiksi surrealistisella tavalla, ne pysyvät kuitenkin rauhallisina hitaiden vaihteluiden takia. Värit luovat katsojalle jaettavaksi henkilökohtaista kokemustani maailmasta ja antavat persoonallisen kosketuksen teokseen.

Yksi isoimmista visuaalisista ratkaisuista oli jättää teoksesta pois hahmot ja henkilöt. Useimmissa animaatioissa on vähintään päähenkilö, joka ohjaa tarinaa. Hahmon käyttäminen animaatioissa siirtää katsojan keskittymisen itsensä sijasta hahmoon, mitä en halunnut tapahtuvan. Halusin luoda katsojalle mahdollisuuden eläytymiseen omana itsenään.

Hahmojen puuttuminen mahdollistaa tilanteiden katsomisen katsojan silmin, vaikka kamera ohjaakin näkymää. Teoksessa voidaan kokea hahmon, katsojan tai tekijän läsnäoloa kameraliikkeiden kautta: kameran liikkeessa eri suuntiin tai zoomattaessa sisään tai ulos, voidaan liike kokea katseenkaltaisena, mutta ei kuitenkaan täysin sisältöä määrittelevänä ratkaisuna. Katsoja voi päättää, mihin kohdistaa huomionsa, ja mikä on hänelle tärkeää.

En suoraan valinnut niitä todellisia tilanteita, joissa olen kokenut merkityksellisiä tapahtumia, vaan vangitsin teokseeni ympäröivää maisemaa ja tunnelmaa. Tämä antoi mielenkiintoisen vivahteen itse teokselle. Pohdin, kuinka paljon (tai vähän) on ilmaistava, välittääkseen tunnelmaa muille. Vaikka tilanteilla onkin itselleni merkitystä ja omakohtainen ajatus, niin siinä on kuitenkin ero siihen, että olisin valinnut selkeästi kuvaavia tilanteita. Hyvin visuaalisesti henkilökohtaiset hetket, kuten itselleni tuttujen henkilöiden esittely, olisivat rajoittaneet katsojan kokemusta teoksesta turhan paljon. Silloin katsojalla ei ole samanlaista mahdollisuutta peilata teokseen itseään, koska katsoja voisi kokea ulkopuolisuutta teoksesta.

Hahmojen puuttuminen, syvän värinen teos sekä rauhalliset, tunnistettavat maisemat antavat katsojalle mahdollisuuden pysähtyä ja peilata itseään turvallisesti. Valitsemalla teokseeni universaaleja kuvaelmia, kuten luontoa ja avaruusmaisemia, halusin antaa tilaa katsojalle kokea itsensä niiden hetkien kautta.

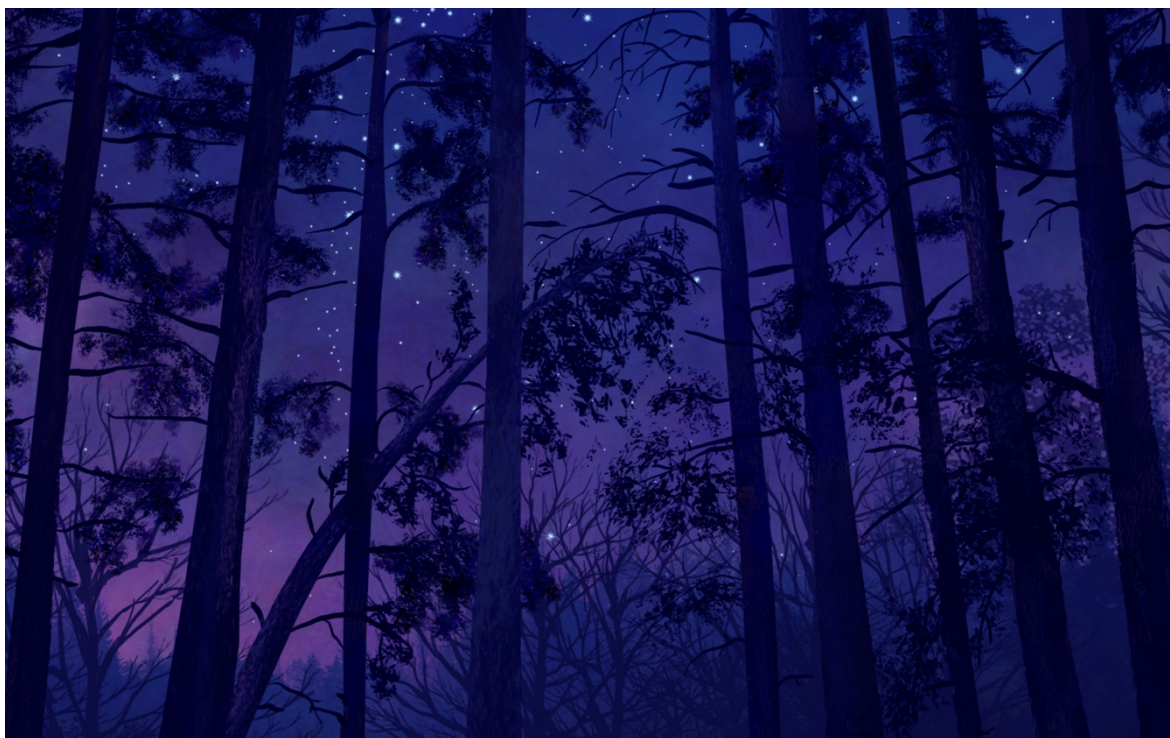
### 5.1.1 Taiteellinen tyyli

Kiinnostukseni elokuvaan ja peleihin on antanut vaikutteita taiteelliseen tyyliini. Halu luoda kuvaelmaa, johon katsoja voi eläytyä, on antanut ripauksensa taiteelliseen ilmaisuuni. Teen kuitenkin tyyllillisesti selkeää eroa sarjakuvamaiseen piirrostekniikkaan, jota käytetään paljon perinteisissä animaatioissa.

Taiteellinen tyylini on mukautuva, mutta pyrkii usein fotorealistiseen kuvaukseen. Termi fotorealismi kuvaa tekniikoita ja taidemuotoja, joissa sen kannattajat pyrkivät luomaan kuvia, jotka ovat niin todenmukaisia, että niitä voi luulla valokuviksi tosielämän kohtauksista. Näiden kuvien innoituksena toimivat fyysisen maailman havainnot, joissa valon vuorovaikutus on avainasemassa pintojen ja esineiden kanssa. (Green 1999, 341–342.)

Valon todenmukaisilla heijastuksilla saadaan aikaan todenmukainen ympäristö tai kohde. Teknisesti fotorealismiin pyrkiminen on haastavaa, sillä se vaatii laajaa ymmärrystä mm. valosta ja materiaaleista.

Tyylillisesti luon lähes fotorealistista kuvaelmaa erilaisin efektein, joita saattaa nähdä myös esimerkiksi elokuvissa, peleissä tai musiikkivideoissa. Tyylissäni on paikoin vivahteita surrealismista sekä abstraktista tyylistä. Produktiossani käyttämäni taiteellinen tyyli ei pyri täydelliseen fotorealismiin vaan enemmänkin hakee kosketuspintoja todellisesta elämästä, tehden selväksi, että kyseessä on (digitaalisesti) maalattu teos eikä esimerkiksi tosielämän videokuva (kuva 9). Tämä antaa enemmän taiteellisia vapauksia ilmaisun suhteen.

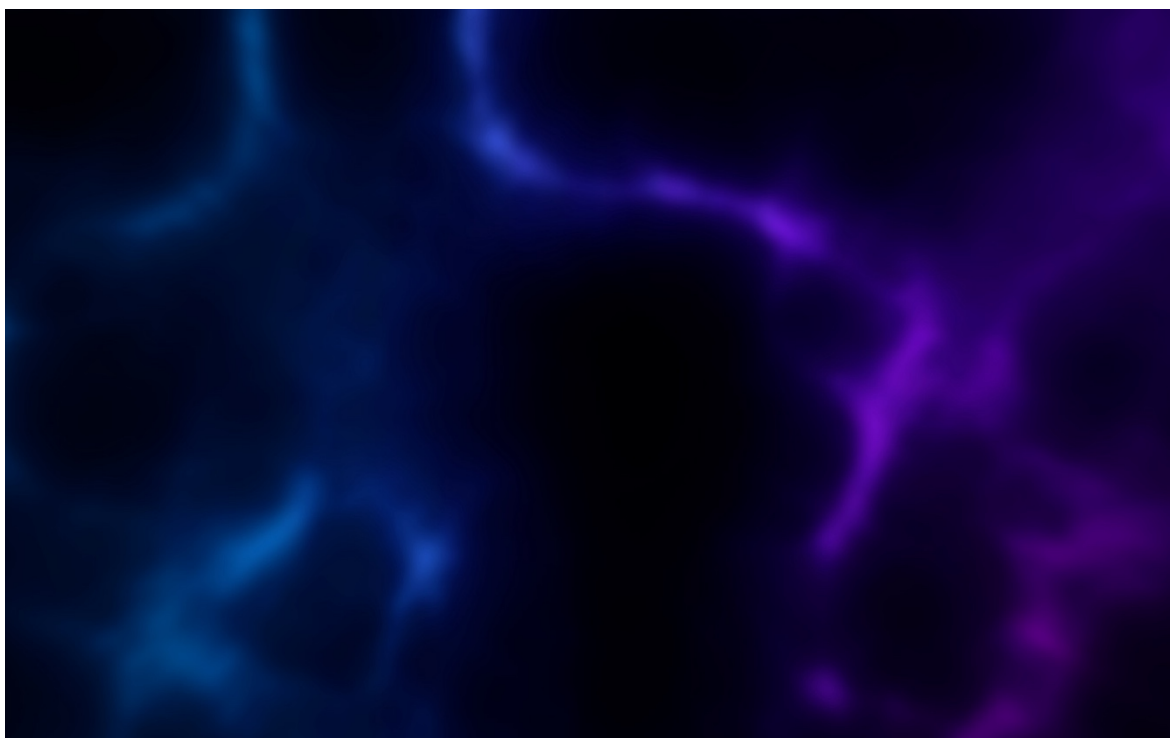


Kuva 9. Kohtaus teoksesta, pysäytyskuva

### 5.1.2 Tunnepohjaisen työskentelyn vaikutus tyyliin

Analysoin tekstiosiossa, kuinka paljon omien muistojeni ja tilanteisiin liittyvien tunteideni käsittely vaikuttaa käyttämäni taiteelliseen tyyliin. Tunteiden vaikutus varmasti hidasti teoksen kuvaelmia. Valitsemani muistot olivat rauhallisia ja hetkeen keskittyneitä. Rauhallisen tunnelman hakeminen teki animaatiolle pysähtyneen vaikutelman, sillä myös muistoissani muistan nuo hetket pysähtyneinä ja sitä halusin teoksessa korostaa.

Joitakin hetkiä kuvasin vähemmän realistisesti, keskittyen enemmän tunteeseen, hetkestä nauttimiseen kokonaisvaltaisesti tai oman olemassaoloni ymmärtämiseen. Myös teosta toteuttaessa pystyin nauttimaan luomisesta ja tilanteen hetkellisyydestä. Näissä tilanteissa kohtaukset vaihtelevat erilaisista maisemista surrealistisempiin tai abstraktimpiin kuvauksiin. Silloin realistisen maiseman sijasta oleelliseen asemaan asettuivat värikokemus, tunne ja liike (kuva 10). Tunne ei ole kiinni todenmukaisessa kuvauksessa, vaan se on muuttuva, ja usein myös nimetön, eikä se tarvitse fotorealistisia keinoja tullakseen näytetyksi.



Kuva 10. Kohtaus teoksesta, tunteen elävöittämistä, pysäytyskuva

Kohtauksia valitessani käytin tunnepohjaista työskentelyä, jossa vapaasti assosioiden valitsin mielessäni elävien muistojen maisemia ja tunnelmia. Vapaata assosiaatiota hyödyntäessä usein en työskentelyni alussa osaa määrittää lopputulosta, vaan annan intuition

määrittää teosta. Tämä vaatii tekijältä uskallusta heittäytyä ja kenties paljastaa itsestään jotain. Heittäytyminen vie usein flow-tilaan.

Katja Koljonen (2015, 21) kirjoittaa opinnäytteessään samaistuttavasti:

*Monesti saattaakin käydä niin, että teosta tehdessä vaivun ikään kuin transsiin tai jonkinlaiseen meditatiiviseen tilaan, josta tietoinen mieleni havahtuu jossain vaiheessa. Tällöin totean, että tunti on mennyt ilman, että olen huomannut mitään, ja teos on edennyt ikään kuin itsestään. Tämä voi olla joskus myös pelottava kokemus, sillä tunne kontrollista omaan teokseensa katoaa. (Koljonen 2015, 21.)*

Tunnepohjainen työskentely oli tärkeää, jotta tekijänä pystyisi heittäytymään. Heittäytyminen antaa mahdollisuuden jakaa kokemuksia, jotta kokemukset tulisivat samaistuttaviksi myös katsojille visuaalisesti ja elämyksellisesti. Heittäytyminen mahdollistaa intuitiivisen tekemisen ja lopputuloksen.

## 5.2 Hetkellisyys teoksessa

Hetkellisyys teoksessa liittyy kiinteästi elämän ja kuoleman teemoihin, joita olen ennenkin käsitellyt taiteessani. Minulle hetkellisyys on kaunis asia, vaikkakin haikea ja melankolinen. Näitä tunteita käsittelin muistojeni pohjalta, ymmärtäen käyttämieni hetkien ohimenevyyden.

Teoksen nimi *Aware* vie ajatukset englanninkieliseen käännökseen tiedostamisesta sekä japanilaiseen sanontaan asioiden katoavaisuudesta. Molemmat käännökset toimivat teokseni tulkitsemisessa. Tiedostaminen viittaa havainnointiin ja tulkitsemiseen, jota voidaan ajatella tapahtuvan itse animaatiossa maisemien ja abstraktien tunnekuvausten kautta sekä katsojan havainnoissa teosta. *Mono no aware* taas viittaa teosten hetkien ohimenevyyteen, kauneuden kuvaamiseen taiteen ja hetkien kautta sekä käytettyihin muistoihin.

Animaatioteoksen kohtaukset ja siirtymät luovat tunteen eri hetkien olemassaolosta ja muutoksesta niiden välillä. Teoksella ei sinänsä ole virallista alkua eikä loppua, sillä se esitetään silmukkana, jossa katsoja voi alkaa katsoa sitä haluamastaan kohdasta. Animaation kesto on 6 minuuttia ja 36 sekuntia.

Videototeutus luo teokseen luonnostaan narratiivisuutta, mutta tarinan looginen järjestys ei ole produktiossa oleellisinta. Kohtaukset on yhdistetty toisiinsa visuaalisen yhteensopivuuden kautta, eikä esimerkiksi kertomuksen tai aikajärjestyksen kautta. Toteutus sopii ajatukseen, sillä elämän erilaiset hetket saapuvat ennalta määrittelemättöminä. Myös muistot ovat mielessä ilman selkeää loogista järjestystä, ja toisinaan sekoittuvat toisiinsa kuten teoksesani esiintyvät päällekkäiset siirtymät ja eri kuvien lomittuminen.

Videon sivutuotteena syntyvä narratiivisuus ei kuitenkaan aiheuta vahinkoa teokseni idealle vaan nimenomaan korostaa hetkellisyyttä aina kohtauksen päättyessä ja siirtyessä seuraavaan tilanteeseen. Tätä samaa muutoksen aiheuttamaa hetken vaihtumista korosti myös Tuomo Rainio näyttelyjulkaisussa "Hetkinen" ja teoksellaan *Marble Stairs* (Hetkinen 2014, 122).

### 5.3 Valitsemani hetket

*Elämäsi ei muodostu päivistä, jotka ovat menneet, vaan päivistä, jotka muistat* (Pavlenko.)

Venäläisen neuvostokirjailijan Pjotr Pavlenkon sanat tiivistävät hyvin syyn, miksi päädyin käyttämään muistojani teoksen pohjalla. Valitsin muistoja, joita vaalin. Näitä ovat hetket, jotka ovat tuntuneet merkityksellisiltä oman olemassaoloni kannalta. Pohdin vaalittujen muistojen kautta elämän hetkellisyyden tiedostamista. Muistot tuovat ymmärrettävästi esille hetkellisyyttä: jos ajattelee kauneimpia muistojaan ja suuria elämäntapahtumia, voi ymmärtää niiden kertaluontoisuuden. Myös japanilainen sanonta *mono no aware* vaalii hetkien ainutlaatuisuutta ja tuo mukanaan haikean olotilan tiedostamisen kautta. Valitsemani hetket ovat ennen kaikkea itselleni hyviä ja positiivisia, ja pääsin kosketuksiin melankolian kanssa ajattelemalla muistojen kertaluontoisuutta.

Valitsin hetket intuition pohjalta pyrkien kuvaamaan muistoja sellaisina kuin ne muistan, välittämättä liikaa niiden todenmukaisuudesta. Hetkiä maalatessani huomasin usein niihin sekoittuvan muita hetkiä ja tilanteita. Tästä liikaa piittaamatta annoin itselleni luvan kuvata tilanteita sellaisina kuin ne tekemisprosessin aikana tulivat mieleen. Vaikka alkuperäinen muisto olisikin ollut esimerkiksi lapsuudesta, se ei haitannut, vaikka siihen sekoittuisi jotain uutta tämänpäiväistä, tai jotain ihan muuta. Monella kohtauksella olikin useita eri tarkoituksia minulle. Kuitenkin perimmäinen tunne pysyi samana, vaikka ajatukset saattoivatkin muuttua. Monesti huomasin tekemisprosessin aikana löytäväni teoksen maisemia lähiympäristöstäni. Vaikka loinkin muistoja, niin moni teoksen hetki oli olemassa mielessäni jatkuvasti eikä vain menneissä tapahtumissa. Tunsin yhteyttä alkuperäisiin tilanteisiin siitä huolimatta, että muistojen kuvaaminen ei ollutkaan täysin todenperäistä. En pyrkinyt fotorealistisesti kuvaamaan tilanteita ja poistin tunnistettavia elementtejä tilanteista, kuten ihmisiä.

Mielestäni oli kiinnostavaa, millaisia muistoja päädyin käyttämään inspiraationa. Toisin kuin projektin alussa ajattelin, muistot, joita oman olemassaoloni kannalta vaalin, eivät olleet vain erikoisista tapahtumista, esimerkiksi ulkomaanmatkoista. Yllätyin monen mielestäni arkisen muiston tärkeydestä. Kaikista eniten merkitystä oli suhteellisen arkisilla tilanteilla, joissa on ollut voimakas tunnelataus ja luonto läsnä olevana elementtinä. Uskon vaalittujen muistojen

kertovan henkilön arvoista, sillä itselleni luonto on hyvin tärkeä asia (kuva 11). Varmasti myös ajatus mono no awaresta ohjasi valitsemiani hetkiä, sillä mono no aware ymmärtään usein luonnon eri ilmiöiden ja niiden ohimenevyyden kautta.



Kuva 11. Kohtaus teoksesta, pysäytyskuva

## 6 Tilallisuus ja eläytyminen

Taideteoksesta halusin luoda tilallisen kokemuksen, jolloin teos voi näyttäytyä katsojalle omakohtaisemmin ja voimakkaammin. Eläytyminen teokseen sallii myös hetkellisyyden käsittelyn laajemmalla tavalla, sillä silloin itse teoksen kokemisesta voi tulla hetkellinen elämys, kuten esimerkiksi TeamLabin installaatioissa.

Teos on tarkoitus esittää suuressa koossa ja mahdollisimman pimeässä tilassa, hieman elokuvateatterimaisesti. Teoksen esittäminen projektorilta sallii teoksen koon muokkaamisen sopivaan tilaan. Teoksen suuri koko on tärkeä elementti minulle, sillä silloin katsojalla on mahdollisuus alkaa suhteuttamaan itseään teoksen kokoon. Siitä tulee fyysinen ja parhaassa tapauksessa jopa kehollinen elementti. Tällöin teoksen immersivisyys saattaa myös lisääntyä. Tämä tarkoittaa sitä, että suuressa esityskoossa katsoja voi kokea ikään kuin olevansa teoksen sisällä. Pimeä tila korostaa värejä, ja väreillä taas voi olla ihmiseen voimakas vaikutus.

Teoksen tilanteet voi kuvitella omien silmien kautta, koska selkeää hahmoa ei ole esitetty. Katsoja voi kuvitella olevansa tilanteessa nyt, omine tunteineen. Teosta voi peilata nykytilanteeseen ja kokea olevansa vaikkapa tähtitaivaan alla juuri sinä hetkenä, kun teosta katselee.

Ihanteellisessa tilanteessa katsoja voi rauhoittua ja uppoutua animaatioteoksen maailmaan. On tärkeää antaa katsojalle mahdollisuus pysähtyä teokseni ääressä ja keskittyä hetkeen, ja tästä syystä rauhallinen tila istuimien kera toimisi parhaiten teoksen kanssa. Hetkellisyyden teema tulee esille myös eläytymistilanteessa, ei pelkästään teoksen visuaalisen ilmeen ja teeman kautta. Ja vaikka katsojan immersio ei aina onnistuisi, teoksen on tarkoitus olla suuri ja värikäs elementti tilassa, joka luo eloa ympäristöönsä tilainstallaation tavoin. Muuttuvat värit ja kuvaelmat luovat seinään muutosta, joka voi toimia mukavana yllätyksenä myös ihmiselle, jolla ei esimerkiksi ole aikaa jäädä katsomaan.

### Opinnäytetyönäyttely

Opinnäytetyönäyttelyssä 26.2.2021 – 12.3.2021 Imatran taidemuseossa teos esitettiin 4K-tykiltä, jolloin kuvan sai suureksi ja mahdollisimman kirikkaaksi. Seinälle teos projisoitiin noin 260 cm x 410 cm koossa. Koko tuntui vaikuttavalta ja kiinnitti huomiota.

Alkuperäisenä ajatuksena oli rakentaa teokselle erillinen pimeä tila, mutta luovuin ajatuksesta tilan liiallisen kapeuden takia. Leveämpi tila mahdollisti teoksen suuremman esityskoon ja tuntui houkuttelevammalta. Kompromissina luovuin pimeyden tavoittelusta. Teos

esitettiin hämärässä, mutta ei täysin pimeässä tilassa. Ratkaisu heikensi värikokemusta, mutta lisäsi palautteen mukaan teoksen immersiiivisyyttä (kuva 12).



Kuva 12. Teos opinnäytetyönäyttelyssä

Animaatioteos sai palautetta sen rauhoittavuudesta ja meditatiivisuudesta. Tämä vahvisti ajatustani sen läsnäoloa lisäävästä merkityksestä mindfulness-tekniikan tapaan.

Osa katsojista myös osallistui teokseen esityksensä eteen menemällä (kuva 13). He loivat teokseen uutta todellisuutta leikkisästi luomalla varjoja omilla kehoillaan. Osa halusi kokea projektorin heijastamat kuvamaailmat itsessään, esimerkiksi nähdä tähtitaivasta omilla vaatteissaan.



Kuva 13. Teos opinnäytetyönäyttelyssä (Hytönen 2021)

## 7 Yhteenveto

Hetkellisyys aihe perustuu kiinnostukseen elämän tarkoitusta kohtaan. Olen toteuttanut useita teoksia pohtien aikaa sekä elämän ja kuoleman teemoja. Taide voidaan kokea selittävänä tekijänä, joka tekee ihmiselle vaikeita teemoja näkyväksi ja ymmärrettävämmiksi. Haluan kuitenkin antaa taiteellani mahdollisuuden katsojalle tehdä omat johtopäätöksensä ja tulkintansa. Jokaisella ihmisellä on oma subjektiivinen kokemuksensa elämän hetkellisyydestä sekä teokseni sanomasta.

Hetkellisyys teoksessa liittyy kiinteästi aikaan ja sen kokemukseen. Muistojen käsittely loi ymmärrystä asioiden ohimenevyydestä. Animaatiossa aika on ennalta määritelty, kuinka kauan jokainen kohtausta kestää. Ajatuksena oli korostaa hidastempoisuutta, jotta se rauhoittaisi kiireen ja stressin keskellä. Huomasin, että rauhoittavan tunnelman välittämiseen riittävät melko yksinkertaiset elementit, kuten värimaailma. Myös liikkeen rauhallisuudella oli merkitystä, vaikka toisinaan rikoin rytmiä pysähtynein kohtauksin ja nopeamman liikkeen vuorottelulla.

Kohtaukset vaihtelivat kuvaavimpien ja abstraktimpien hetkien välillä luoden balanssia tunnistettavuudelle ja samaistuttavuudelle, mutta kuitenkin antaen tilaa katsojalle. Mitä enemmän vein teosta kuvaavampaan suuntaan, esimerkiksi äänimaailman tai tunnistettavien asioiden kautta, sitä enemmän kerroin, ja sitä vähemmän katsojalle jäisi tilaa tehdä omia tulkintoja. Tämän takia karsin useita alkuperäiseen suunnitelmaan liittyviä ideoita. Tunnekokemukset abstrahoivat teoksen visuaalisuutta, mutta tunnekokemus oli myös olemassa realistisemmissä kohtauksissa. Tunnistettavuus ja samaistuminen vaikuttivat olevan palautteen mukaan tasapainossa, sillä sain palautetta etenkin maisemien tuttuudesta. Katsoja pystyi näkemään maisemissa itselleen tärkeitä paikkoja, esimerkiksi lapsuusmuistoja. Myös abstraktit elementit herättivät erilaisia tulkintoja ihmisestä riippuen.

Opinnäytteen kautta tulin johtopäätökseen, että elämän ja sen ilmiöiden hetkellinen luonne lisäävät erilaisten asioiden arvoa. Myös samaan tulokseen tuli aikanaan psykologian isähahmona tunnettu Sigmund Freud, joka on kirjoittanut katoavaisuudesta kirjoituksessaan *Vergänglichkeit* (käännös: katoavaisuus, hetkellisyys). Hänen mukaansa juuri tieto asioiden loppumisesta lisää niiden arvoa ja kauneutta. Pessimistinen näkemys, jossa katoavaisuus nähdään arvoa alentavana tekijänä, on hänen mukaansa emotionaalista kapinaa surua vastaan – mielen vetäytymistä tuskasta. (Freud 1915, 56–58.) Tätä samaa arvonnousua korostaa myös *mono no aware*.

Tutkiessani omia muistoja, joita halusin vaalia, olen niissä muistoissa kokenut itseni merkitykselliseksi. Vaalin muistoissani hetkiä, kun olen kokenut jotain kaunista ja ohimenevää.

Monesti näissä hetkissä yhteistä on ollut myös ymmärrykseni omasta pienuudestani esimerkiksi ääretöntä tähtitaivasta vasten. Yllätyksekseni huomasin vaalittujen muistojen olevan yllättävän arkisia muistoja, joissa on kuitenkin mukana vahva tunnelataus. Myös luonto on usein muistoissani läsnä.

Tulevaisuudessa haluaisin luoda teoksen, jossa katsoja voisi itse määrittää kohtausten kes-  
ton ja liikkua kohtauksesta toiseen pelin tavoin. Jatkossa haluaisin laajentaa toteutusta lisäämällä immersiiivisyyttä monikanavaisen esitystavan kautta useita projisointeja toteuttamalla. Teosta voisi jatkaa installoimalla tilaa, esimerkiksi teokseen sopivin istuimin.

## Lähteet

Bell, D. 2015. Katsushika Hokusai and a Poetics of Nostalgia. *Educational philosophy and theory* 6/2015, 579–595.

Ekström, S. 2020. Saara Ekström. NO BODY. 3-channel video installation. Viitattu 3.11.2020. Saatavissa <https://www.saaraekstrom.com/portfolio/no-body-2/>

Freud S. 1915. "Vergänglichkeit" (On Transience). Teoksessa Goethebund, B. (toim.) *Das Land Goethes, 1914-1916: ein vaterländisches Gedenkbuch*. Wien: Deutsche Verlags-Anstalt, 56-58.

Green, S. 1999. Beyond photorealism. In *Rendering Techniques' 99*. Wien: Springer.

Hetkinen 2014. XIX Mäntän kuvataideviikot 15.6. –31.8.2014. Mänttä-Vilppula: Mäntän kuvataiteen ystävät, 122.

Hytönen, E. 2021. Kuva 13. Teos opinnäytetyönäyttelyssä. Valokuva.

Ketchum, D. L. 2014. Exploring Time and Space in Frame by Frame Animation. *Cinesthesia* 1/2014, 4.

Koljonen, K. 2015. Alitajunnan rooli taiteellisessa prosessissa. Saimaan Ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö. Viitattu 8.1.2021. Saatavissa <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201505219431>

Prusinski, L. 2012. Wabi-sabi, mono no aware, and ma: Tracing traditional Japanese aesthetics through Japanese history. *Studies on Asia* 2/2012, 25–49.

Rainio, T. 2020. Tuomo Rainio. Viitattu 3.11.2020. Saatavissa <https://www.tuomorainio.fi>

Rainio, T. 2013. Marble Stairs. Digital HD video. Viitattu 3.11.2020. Saatavissa [https://www.tuomorainio.fi/2013/marble\\_stairs.html](https://www.tuomorainio.fi/2013/marble_stairs.html)

Saarenheimo, M. 2014. Unohtamisen taito. Lääketieteellinen aikakauskirja *Duodecim* 24/2014. Viitattu 8.2.2021. Saatavissa <https://www.duodecimlehti.fi/duo11987>

TeamLab 2015. Crystal Universe. Interactive Installation of Light Sculpture. Viitattu 3.11.2020. Saatavissa [https://www.teamlab.art/ew/asm\\_crystaluniverse/artsciencemuseum/](https://www.teamlab.art/ew/asm_crystaluniverse/artsciencemuseum/)

TeamLab 2020. Verkkolähde. Viitattu 2.12.2020. Saatavissa <https://www.teamlab.art/about/>