

Leila Kanninen

**KONSEPTIKUVIEN TEKO SURREALISTISEEN VIDEOPELIIN**

# KONSEPTIKUVIEN TEKO SURREALISTISEEN VIDEOPELIIN

Leila Kannainen  
Opinnäytetyö  
Syksy 2016  
Viestinnän tutkinto-ohjelma  
Oulun ammattikorkeakoulu

## TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu  
Viestinnän tutkinto-ohjelma, visuaalinen suunnittelu

---

Tekijä: Leila Kannainen

Opinnäytetyön nimi: Konseptikuvien teko surrealistiseen videopeliin

Työn ohjaaja: Tuukka Uusitalo

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Syksy 2016

Sivumäärä: 62 + 3

---

Mielenkiintoni työni aihetta kohtaan heräsi, sillä siinä yhdistyvät kaikki asiat, jotka minua ovat opintojeni aikana eniten kiinnostaneet. Niitä ovat videopelit, maalaustaide, surrealismi sekä taideterapia. Koulusta valmistumisen jälkeen haluan toimia videopelialalla konseptisuunnittelijana, joten työlläni valmistauduin tätä varten.

Työn tavoitteena oli toteuttaa ja analysoida konseptikuvia kuvitteelliseen surrealistiseen videopeliin. Lisäksi pohdin kuvien tekemisen terapeuttisia ominaisuuksia sekä ilmaisun ajatuksiani kuvan kautta katsojalle.

Käytin produktiossani menetelminä maalaamista, piirtämistä sekä kuvantulkintaa. Työn tuloksena syntyi kahdeksan surrealistista maalausta sekä lukuisia luonnospiirroksia. Surrealismissa taiteilija hyödyntää työssään muun muassa unia ja alitajuntaa. Aineistoni koostuu omista kuvistani, kolmesta esimerkkivideopelistä sekä kirjallisuudesta ja verkkolähteistä.

Töistäni analysoin maalaukset käyttäen semiotiikan eli kuvantulkinnan keinoja. Kuvia analysoimalla opin purkamaan ajatuksiani sanallisesti sekä pohtimaan tunteitani. Ilmaisun ajatuksia ja tunteita myös katsojan näkökulmasta. Tiedostus ajatuksistani ja tunteistani kehittyi työskentelyn aikana.

Työskentelylläni syvensin valmiuksiani toimia konseptikuvittajana. Töistäni sain portfoliooni hyvää materiaalia, jota hyödynnän hakiessani alan töitä. Pidän myös syksyllä 2016 Oulun Ammattikorkeakoulun galleriassa taidenäyttelyn töistäni. Lisäksi toivon, että tällä hetkellä kuvitteellinen peliprojektini toteutuu tulevaisuudessa.

---

Asiasanat: surrealismi, semiotiikka, konseptisuunnittelu, videopelit, taideterapia, maalaustaide

## ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences  
Degree Programme in Communication, Option of Visual Communication

---

Author: Leila Kanniainen

Title of thesis: Doing Concept Art for a Surreal Videogame

Supervisor: Tuukka Uusitalo

Term and year when the thesis was submitted: Autumn 2016    Number of pages: 62 + 3

---

I got interested in the subject of this thesis because it combines all the things that have most fascinated me during my studies. These things are video games, traditional painting, surrealism and art therapy. After graduating I want to work in the video game industry as a concept artist and with this thesis I am also preparing myself for the future.

The goal of the thesis is to create and analyze concept art for an imaginary video game project. The style of this video game is surreal. In addition, I reflect on the therapeutic qualities of my work and bring my thoughts and feelings out for the viewer to see.

The methods I will use in my work are traditional painting, drawing and visual analysis of the images I produce. The result of my working is eight surrealistic paintings and multiple sketch drawings. In surrealism the artist utilizes dreams and the subconscious among other things. My working material consists of my own works, three examples of surreal video games, literature and Internet sources.

From my works I will analyze the paintings using visual semiotics which means analyzing the images. By analyzing the images, I will learn more about unraveling my thoughts verbally and ponder on my feelings. I also express thoughts and feelings from the viewer's possible point of view. Becoming aware of my thoughts and feelings will improve during working.

With this thesis I develop my readiness for working as a concept artist. The works will be great new material for my portfolio which I make use of when applying for jobs on the field. I will have an exhibition of my works at the gallery of Oulu University of Applied Sciences during fall 2016. I also hope that the imaginary video game project will materialize in the future.

---



Keywords: surrealism, semiotics, concept art, video games, art therapy, painting

## TERMEJÄ

|                 |   |
|-----------------|---|
| alitajunta      | ihmisen psyykkiset toiminnot, josta tämä ei ole tietoinen itse  |
| automatismi     | toiminta tai tila, joka on mekaanista ja tahatonta  |
| dadaismi        | taidesuuntaus, jossa hyödynnettiin vahinkoa ja ristiriitaa sekä haastettiin yhteiskunnan sääntöjä                       |
| ekspressionismi | taidesuuntaus, jossa inspiroidutaan luonnosta, mutta nähtyä liioitellaan ja värejä korostetaan tunteiden korostamiseksi |
| hahmoterapia    | psykoterapian muoto, jossa keskitytään yksilön kokonaisuuteen ja itsetietoisuuteen                                      |
| kubismi         | taidesuuntaus, jossa muotoja pelkistettiin geometrisiksi ja kaavamaisiksi rakenteiksi                                   |
| minä            | psyhyken osa, joka kokee ja reagoi ympäristöön  |
| propaganda      | informaatio, jota yritetään levittää laajalti, jotta vaikutettaisiin massoihin  |
| psykoterapia    | alitajuisten ja tiedostettujen ajatusten tutkimiseen ja hoitamiseen kehitetty prosessi                                  |

(Dictionary.com. 2016. Viitattu 17.8.2016; Counselling Directory. 2016. Viitattu 17.8.2016.)

# SISÄLLYS

|     |  |    |
|-----|--|----|
| 1   | JOHDANTO.....  |    |
| 2   | SURREALISMI TAIDESUUNTAUKSENA.....                               |    |
| 2.1 | Surrealismen historiaa.....                                      |    |
| 2.2 | Surrealismi nykyaikana.....                                      |    |
| 2.3 | Surrealismi Suomessa.....  |    |
| 3   | PSYKOLOGIASTA JA SEMIOTIIKASTA TAITEESSA.....                    |    |
| 3.1 | Tunteet ja taide.....  |    |
| 3.2 | Vaikutusmenetelmiä taiteessa.....                                |    |
| 3.3 | Semiotiikasta.....   |    |
| 4   | SURREALISMIN JA PSYKOLOGIAN YHTEYS.....                          |    |
| 4.1 | Unet ja alitajunta vaikuttajina.....                             |    |
| 4.2 | Kuvataiteen luominen terapiana.....                              |    |
| 5   | PELIKONSEPTIN LUOMINEN.....                                      |    |
| 5.1 | Pelikonseptin suunnittelu.....                                   |    |
| 5.2 | Konseptitaide.....   |    |
| 5.3 | Pelit ja tunteet.....  |    |
| 6   | ESIMERKKITEOKSIA VIDEOPELEISTÄ JA NIIDEN TULKINTAA LYHYESTI..... |    |
| 6.1 | Silent Hill 4: The Room.....                                     |    |
| 6.2 | Journey.....   |    |
| 6.3 | Remember Me.....   |    |
| 7   | PRODUKTIO.....   |    |
| 7.1 | Produktiosuunnitelma.....  |    |
| 7.2 | Lähtökohdat ja tavoitteet.....                                   |    |
| 7.3 | Mitä tein – prosessikuvaus yhdestä teoksesta.....                |    |
| 7.4 | Kuvien tulkintaa.....  |    |
| 8   | POHDINTA.....  |    |
|     | LÄHTEET.....   |    |
|     | LIITTEET.....  | 63 |

# 1 JOHDANTO

Opinnäytetyön aiheenani on konseptikuvien tekeminen surrealistiseen videopeliin. Videopeli on oma kuvitteellinen projektini. Pohdin, miten rakennan konseptikuvia tähän peliprojektiin. Sen lisäksi, että katsoja näkee otteita pelin maailmasta, haluan myös vaikuttaa katsojaan pyrkimällä aiheuttamaan hänessä tietynlaisia tunteita hänen katsoessaan töitani. Vaikuttamisella tarkoitan myös ajatuksia, joita katsojassa voi herätä hänen kokiessaan teoksen. Omilla teoksillani haluan herättää katsojassa tunteita, jotka ovat epämiellyttävyyden ja epäymmärryksen rajamailla. Tutkin asiaa semiotiikan eli kuvantulkinnan kautta: mitä on kuvattu, miten ja mitkä asiat kuvassa aiheuttavat eri tunteita. Yritän myös pohtia, miksi kuvassa tapahtuu sitä, mitä tapahtuu. Kuvantulkinnan lisäksi keskityn työskennellessäni samalla omiin ajatuksiini ja tunteisiini, jotka normaalisti jätän enemmän taka-alalle. Ammennan inspiraatiota alitajunnastani ja unistani, kuten surrealismissa on tyypillistä. Teokseni ovat pääasiassa maalauksia, mutta myös luonnospiirroksia, jotka ovat ensisijaisesti konseptikuvia videopeliprojektiini, mutta ne toimivat myös terapeuttisena ilmaisukeinona tunteilleni ja ajatuksilleni, ikään kuin visuaalisina päiväkirjamerkintöinä. Tulen myös avaamaan hieman pelini sisältöjä.

Teoriapuolella käsittelen surrealismia, kuvantulkinnan, psykologian ja pelisuunnittelun perusasioita sekä niiden yhteyksiä ja käyttöä. Annan myös muutaman tarkasti valikoidun teosesimerkin surrealistisista videopeleistä ja avaatan, miten ne liittyvät aiheeseen. Käyn läpi myös perusteita pelikonseptin luonnista, erityisesti visuaalisesta näkökulmasta. Niin teoriaan kuin tuotantoon liittyen työhön sisältyy havainnollistavia kuvia liitteinä.

Olen valinnut tämän aiheen, sillä siinä yhdistyvät kaikki aiheet, jotka minua ovat opintourani aikana eniten kiinnostaneet. Unet ovat iso osa elämäni, sillä näen ja muistan niitä paljon. Ne tuntuvat usein eloisimmilta kuin oikea elämä ja ovat pitkiä tarinoita. Tämän vuoksi niistä onkin hyvä ammentaa tarinoita ja kuvia työskentelyyni. Ihmisen psyykkiset ominaisuudet ja kuvataide ovat molemmat mielialheitani, ja surrealismissa ne yhdistyvät mielenkiintoisilla tavoilla. Yhdistin työskentelyssäni myös vanhaa ja uutta: maalaustaiteen ja videopelisuunnittelun, josta toivon tekeväni valmistumisen jälkeen uran itselleni. Videopelit ovat monimuotoinen taidemuoto, sillä niissä kaikki luodaan tekijän mielikuvituksesta ja katsoja voi päästä niihin syvälle sisälle. Tämä aspekti ja pelien vuorovaikutteisuus ovat kiinnostaneet minua jo pienestä pitäen. Katsojaa on

ehkä helpompi ohjailta ja vaikuttaa siihen, miten tämä eläytyy teokseen, kun ymmärtää taiteesta joitain psykologisia puolia.

Aiheeni liittyy harjoittelujaksooni, jota olen suorittanut muun muassa pelisuunnittelijana ja taidegallerian avustajana. Työn teen ensisijaisesti tulevaisuuden peliprojektiani varten ja toivon, että se toteutettaisiin isolla tiimillä hyvään päätökseen. Projekti toimii myös omien ajatuksenpurkamisten ja pohdintojeni työkaluna. Piirroksilla ja maalauksilla ilmaisen itseäni ja niiden parissa työskentely onkin verrattavissa siis päiväkirjan kirjoittamiseen. Maalaukset kuvastavat ajatuksiani tekemishetkestä alkaen ja niiden vaikutus on lisäksi terapeutista, kun voin purkaa töihin negatiivisempiäkin ajatuksia. Nopeammilla konseptipiirroksilla avaan maalauksissa esiintyvää maailmaa ja näytän niistä pienen osan katsojalle. Konseptitarkoituksen lisäksi pidän kuvista taidenäyttelyn Oulun Ammattikorkeakoulun galleriassa syksyllä 2016. Näyttelyyn tehdään myös näyttelyjuliste (liite 1).

Työni eivät ole tilaustöitä. Aiemmista opinnoistani voin käyttää hyväkseni muun muassa piirustus- ja maalauskursseja, Oulu Game Labin opintoja, kuvantulkinnan kursseja sekä käymiäni psykologian kursseja. Työssäni voin hyödyntää aiempaa kokemustani pelialalla graafisena suunnittelijana: konseptikuvien teko on ollut pääasiallinen työtehtäväni kolmessa eri peliprojektissa.

## 2 SURREALISMI TAIDESUUNTAUKSENA

Surrealismi eli ”ylitodellisuus” on Euroopassa 1900-luvun alussa, maailmansotien välissä syntynyt taidesuuntaus, joka juontaa juurensa Sigmund Freudin alitajunnan ja unien psykologiasta. Ominaista suuntaukselle on mystisyys, seksuaalisuus ja epätodellisuus. Tähän toiseen todellisuuteen päästiin irtautumalla kaikista rajoitteista ja antamalla sattuman kuljettaa ajatuksia. Looginen ajattelu ei toimi tässä, vaan unien lisäksi tuloksiin päästään jopa transsitilojen ja hallusinaatioiden kautta. Tekijät käyttävät myös automaatiotekniikkaa, jossa käsien ja siveltimien annetaan vapaasti liikkua alitajunnan ohjatessa niitä. Pariisin surrealistit kokivat suuntauksen yrityksenä voittaa kontrolli kohtalolta itselleen. (Short 1980, 70.)

Surrealistiset teokset ovat usein henkilökohtaisia ja taiteilijan mieltä raottavia tuotoksia, koska kysymys on alitajunnasta ja unista. Aiheet voivat olla melko ikäviä tai moraalittomiakin, mikäli taiteilijan elämässä ilmenee kärsimyksiä. Sota-aikojen synkkyys oli ehkäpä osasyynä surrealismien synnylle, kun keksittiin uusi tapa päästää negatiivisia tunteita ulos. Tyyllisuuntaus vierasti syntyessään perinteisiä arvoja ja oli vasta-arvo rationaaliselle taiteelle. Surrealismia ilmenee kuvataiteen lisäksi kirjallisuudessa, elokuvissa ja nykyaikana videopeleissä. Historiasta tunnetuimmiksi jääneitä surrealistitaiteilijoita ovat muun muassa Salvador Dali ja Rene Magritte. (Niemi-Pynttari 2000, viitattu 4.4.2016; Short 1980, 70.)

### 2.1 Surrealismien historiaa

Surrealistisen tyyllisuuntauksen perustajana pidetään ranskalaista runoilijaa André Bretonia (1896–1966), joka julkaisi vuonna 1924 surrealistisen manifestin Pariisissa. Ennen julkaisua surrealismi oli näkynyt Pariisissa jo viitisen vuotta. (Short 1980, 53.) Tätä ennen hän oli tavannut lääkäri Sigmund Freudin Wienissä ja kehittelty taiteilijaryhmälleen termin ”surrealismi”. Hän halusi yhdistää tietoisuuden ja alitajunnan uudeksi ylivoimaiseksi todellisuudeksi ja kuvasi työskentelyä puhtaaksi psyykkiseksi automatismiksi. Rohkeat taiteilijat käyttivät huumeita ja hypnoosia päästäkseen unimaailman rajatilaan ja nähdäkseen muuten piilossa olevia elementtejä: puhdasta taidetta. (The Art History Archive, viitattu 5.4.2016; Matteson 2008, viitattu 5.4.2016; Visual Arts Cork 2016, viitattu 5.4.2016; Short 1980, 53.)

Ajatellaan, että surrealismi olisi kehittynyt dadaismista ja kubismista. Jotkut ovat sitä mieltä, että surrealismi olisi ranskalaista dadaismia tai post-dadaismia. (Short 1980, 53.) Pian tyli siirtyi kirjallisuudesta myös kuvataiteeseen ja siitä elokuvaan. Surrealistisia ryhmiä perustettiin pian muissakin Euroopan kaupungeissa. Ensimmäinen surrealistinen taidenäyttely ei saanut paljoa vastakaikua Euroopassa, joten Breton järjesti New Yorkissa kansainvälisen näyttelyn, josta tuli uusi ennennäkemättömän surrealistisen taiteen mekka. Perinteisten menetelmien lisäksi käytössä oli nyt monia tekotapoja, joita ei ollut ennen käytetty. Surrealismi ei ollut dadaismin tapaan suuressa määrin ääriliike, vaikka surrealisteja pidettiin taidemaailman toisinajattelijoina. (The Art History Archive, viitattu 5.4.2016; Matteson 2008, viitattu 5.4.2016; Visual Arts Cork 2016, viitattu 5.4.2016; Short 1980. 53.)

Myöhemmin surrealistit jakautuivat kahteen ryhmään, joista toiset uskoivat, että tuotettuja teoksia oli mahdollista tulkita ja nähdä niissä merkitys, kun taas toiset ajattelivat teosten olevan niin puhdasta taidetta, ettei sitä voinut yrittää tulkita. Molemmille ryhmille oli kuitenkin ominaista yksityiskohtaiset lopputulokset. Lähes kaikki suuntauksen alkupuolella vaikuttaneet taiteilijat ja perustajat olivat miehiä, mutta muutamia tunnettuja naistaiteilijoita löytyy myös, esimerkiksi meksikolainen Frida Kahlo. (The Art History Archive, viitattu 5.4.2016; Matteson 2008, viitattu 5.4.2016; Visual Arts Cork 2016, viitattu 5.4.2016; Short 1980. 53.)

## **2.2 Surrealismi nykyaikana**

Jotkut taiteilijat ja tutkijat ovat sitä mieltä, että surrealismi on kuollut, mutta osan mielestä näin ei ole. On kuitenkin totta, että nykyaikana liike ei ole enää niin järjestäytyntä kuin Bretonin ja Dalin eläessä. Toisen maailmansodan alkaessa moni taiteilija pakeni Yhdysvaltoihin. Ilman kahvilakulttuuria ja taiteilijoiden asuessa hajanaisesti ympäri maata ei samanlaista järjestäytyneisyyttä päässyt enää ilmentymään. Uusia tyylilajeja, kuten abstrakti ekspressionismi, syntyi myös surrealismien pohjalta. (Visual Arts Cork 2016, viitattu 5.4.2016; King 1998, viitattu 4.4.2016; 1st Web Designer 2016, viitattu 5.4.2016.)

Surrealismi elää nykyaikana ja on suosittua. Näyttelyitä järjestetään yhä ympäri maailmaa tunnetuissa gallerioissa. Suuntauksella oli siis suuri vaikutus taiteen kehittämisessä. Surrealismin tänä päivänä on myös entistä monimuotoisempaa lukuisien eri tekniikoiden ansiosta. Erittäin suosittu tekniikka on esimerkiksi kuvamanipulaatio. Myös 3D-tekniikka avaa aivan uudenlaisia

ulottuvuuksia. Termit ”moderni surrealismi” ja ”post-surrealismi” ovat yleisesti käytössä. Post-surrealismi muodostui 30-luvulla Yhdysvalloissa, kun taiteilijat Helen Lundeberg ja Lorser Feitelson kirjoittivat uuden manifestin. Läheisesti sotaan liittyvää surrealismia kutsutaan joskus ”sosialistiseksi surrealismiksi”. (Visual Arts Cork 2016, viitattu 5.4.2016; King 1998, viitattu 4.4.2016; 1st Web Designer 2016, viitattu 5.4.2016; Louis Stern Fine Arts, viitattu 5.4.2016; Patrick 2015, viitattu 5.4.2016.)

## 2.3 Surrealismi Suomessa

Suomessa ei ole toiminut varsinaisesti surrealistiryhmää, mutta alan taiteilijoita löytyy silti. Suomennettuja surrealistiteoksia oli saatavilla Suomessa vasta silloin, kun Pariisin surrealistiryhmittymä oli jo lopettanut toimintansa. Alussa surrealismi oli ehkä hieman väärinymmärrettyä ja sitä pidettiin uudenlaisena symbolismina. Ranskalainen kulttuuri ei ollut niihin aikoihin kovin tunnettua Suomessa, toisin kun saksalainen taide. (Kaitaro 2006, viitattu 5.4.2016; Niemi-Pynttari 2000, viitattu 4.4.2016; Grönholm 2008, viitattu 5.4.2016.)

Modernisti Olavi Paavolainen kirjoitti 1920-luvun lopussa futurismista ja dadaismista, mainiten surrealismin tekstissään vain ohimennen. Muutama vuosi myöhemmin taidehistorioitsija Bertel Hintze kirjoitti 1900-luvun modernista taiteesta, jossa hän kritisoi surrealismia. Myös Camille Mauclairin samoihin aikoihin suomennetussa teoksessa ei puhuta surrealismista lainkaan positiiviseen sävyyn. Nämä kirjailijat vaikuttivat siihen, että Suomessa surrealismi yhdistettiin sitten saksalaiseen ekspressionismiin. Ruotsalainen taiteilijaryhmä piti 1930-luvulla Suomessa surrealistisen näyttelyn, joka sai osakseen kritiikkiä, mutta myös kiitosta. (Kaitaro 2006, viitattu 5.4.2016; Niemi-Pynttari 2000, viitattu 4.4.2016; Grönholm 2008, viitattu 5.4.2016.)

Taiteilija Otto Mäkilä (1904–1955) aloitti 1930-luvulla surrealististen teosten maalaamisen. Hänen teoksissaan näkyvät keskieurooppalaiset vaikutteet ja hän perusti Turkuun surrealistiryhmän ”Ryhmä 9” samoihin aikoihin. Muita myöhempiä surrealistitaiteilijoita olivat muun muassa Juhani Linnovaara ja Alpo Jaakola. Runoilija Aaro Hellaakoski koki, että surrealismin idea oli paeta todellisuutta. Suomalaiset surrealistitaiteilijat eivät ilmeisesti olleet niinkään perehtyneitä aiheen kirjallisuuteen, mutta olivat silti selkeästi saaneet vaikutteita maailmalla tunnettujen surrealistien tyyleistä. (Kaitaro 2006, viitattu 5.4.2016; Niemi-Pynttari 2000, viitattu 4.4.2016; Grönholm 2008, viitattu 5.4.2016.)



Myös Suomessa järjestetään yhä aika ajoin surrealistinäyttelyitä suuremmissakin museoissa. Viime vuosien suurin surrealistinäyttely tuotiin Suomeen Helsinkiin Jerusalemissa vuonna 2009, jolloin esillä oli yli 250 teosta eri aikakausilta. Taidemuseon johtaja halusi muuttaa käsitystä, että surrealismi on yhtä kuin Dali. (Alenius 2012, viitattu 5.4.2016.)

### 3 PSYKOLOGIASTA JA SEMIOTIIKASTA TAITEESSA

Taidepsykologia on oma tieteenalansa, joka tutkii taiteen havainnointia ja sen ominaisuuksia. Taiteen havaintoprosessi alkaa aistien käyttämisestä. Sen jälkeen kuvaan astuvat tunteet ja mielikuvitus. Taidetta on vaikea selittää yksinkertaisesti, ja siksi onkin olemassa useita teorioita tunteisiin ja mielikuvitukseen liittyen. Ne ovat olleet aina osaksi hämärän peitossa, koska niitä on hankalampi tutkia kuin fyysisiä elementtejä. Luovuutta voidaan myös yrittää tutkia. Tarkastelemalla taidetta läpi historian voidaan nähdä tietyillä aikakausilla vallinneet taiteilijoiden tunteet ja mielentilat. Luovuuteen liittyy aina tunteita, jotka taas välittyvät enemmän tai vähemmän muuntuneina katsojalle. Alitajunta ei vaikuta pelkästään surrealismissa, vaan se on aina mukana ihmisen luodessa taidetta. Taiteen tekeminen ja kokeminen voivat olla niinkin voimakkaita psykologisesti, että ne muokkaavat ihmistä uusiin suuntiin ja vaikuttavat jopa arvoihimme. Se on ikään kuin oma sanaton kielensä. (E-Artdrops 2010, viitattu 5.4.2016; McLeod 2011, viitattu 5.4.2016.)

1800-luvulla Heinrich Wölfflin oli yksi ensimmäisistä tutkijoista, jotka yhdistivät taiteen ja psykologian. Wölfflin halusi todistaa, että arkkitehtuuria oli mahdollista ymmärtää täysin psykologisesta näkökulmasta. Taidepsykologian kehitykseen vaikutti myös tutkija Wilhelm Worringer, joka loi teoreettisia perusteluja ekspressionistiselle taiteelle. Tunnettu venäläinen taiteilija Vasily Kandinsky oli 1900-luvun puolenvälin tienoilla vaikuttunut taiteen psykologisista elementeistä. 1940-luvulla ranskalainen André Malraux kirjoitti taiteen psykologiasta ensimmäisiä kirjoja. Aihe levisi Euroopasta Yhdysvaltoihin, jossa se sai hyvän jalansijan ja sitä alettiin opettaa kouluissakin. Taidepsykologian ala kasvoi 1950–70-luvuilla, taidehistorian ja museoiden yleistymisen myötä. 1950-luvulla suosituksi tuli Gestalt-terapia (hahmoterapia) ja myöhemmin laajemmin taidepsykologian käyttäminen terapioissa. Markkinoinnin alalla huomattiin myös psykologisten valintojen tehokkuus mainos-, pakkaus- ja kauppasuunnitteluissa. (E-Artdrops 2010, viitattu 5.4.2016.)

Taidepsykologit kritisoivat usein Freudin psykoanalyysiteorioita pitäen niitä liian mustavalkoisina. Freudin kollegaa Carl Jungia taas pidettiin paremmassa arvossa tämän kirjoittaessa taiteesta psykologiassa positiivisessa valossa ja ollessa sitä mieltä, että taiteen avulla pystyttiin tutkimaan ihmismieltä. 1970-luvun jälkeen into aiheeseen alkoi laantua taiteilijoiden kiinnostuessa uudestaan psykoanalyysistä ja muun muassa feminismistä. Tunnettu taitelija Jackson Pollock

piirsi kuvia psykoanalyttisissä sessioissa, ja kun sessioiden psykologi Joseph Henderson julkaisi ne, tajuttiin, kuinka hyvin taidetta voidaan käyttää psykologisessa terapiassa. Freudin ja Jungin jälkeen psykoanalyysin teorioita on edelleen käytetty taiteen maailmassa. (E-Artdrops 2010, viitattu 5.4.2016.)

### **3.1 Tunteet ja taide**

Ihmisillä on tarve kokea taidetta, koska mahdollisuus samaistua teokseen koetaan miellyttävänä, oli se sitten vaikkapa maalaus tai näytelmä. Taipumuksemme kokea fiktiivinen taiteen maailma voimakkaasti saa meidät havainnoimaan sitä tarkemmin kuin oikeaa ympäröivää maailmaa. Tällaiset kokemukset antavat vapauden tunteen arkisesta elämästä. Ihmisen perusluonteeseen kuuluu halu tuntea olonsa kokonaiseksi ja tarkoitukselliseksi. Oman minän yhdistäminen taideteokseen voi tukea tällaisia oloiloja. Taide voidaan mieltää onnistuneeksi, mikäli se aiheuttaa katsojassa ylipäättänsä tunteita. Ihmisen kyky tuntea aitoja tunteita fiktiivisistä tilanteista ja hahmoista on itsestäänselvyytenä pidetty asia, mutta mielenkiintoinen sellainen. Kiintoisa tutkimuskysymys on myös se, miksi negatiiviset tunteet, kuten suru ja sääli tyydyttävät katsojan epätodellisessa tilanteessa, kun taas oikeassa elämässä haluamme välttää tällaiset tunteet. Taiteen kokemisen eri tunteet ovat myös tekijälle yhtä tärkeitä siinä missä katsojallekin. Usein pidetään itsestäänselvyytenä, että ihmiset kokevat erilaisia tunteita kokiessaan taidetta. Taide ja sen tekeminen ovat olleet jopa kiellettyjä joissain yhteiskunnissa, sillä siitä pystytään tekemään niin voimakasta propagandataidetta, että se saa ihmismassat liikkeelle. (E-Artdrops 2010, viitattu 5.4.2016; Naar, viitattu 1.6.2016; Neal 2013, viitattu 1.6.2016; Friedman 2012, viitattu 1.6.2016.)

Ihmiset haluavat kokea, että heillä on jokin merkitys. Taiteen kokeminen ja varsinkin tekeminen voivat olla yksiä niistä asioista, jotka antavat meille tätä haluttua merkityksellisyyttä. Tunne onnistumisesta ja merkityksestä on usein huipussaan varsinkin silloin, kun sitä tekee työkseen ja siitä nauttii. Tämä tilanne luo henkistä hyvinvointia ylläpitävää ylpeyden tunnetta itsestä, jota voi saada myös, kun työ on harrastusmielessä tehtyä. Ajantajun kadotessa taiteen parissa ja sitä luodessa voidaan ajatella, että ihminen on optimaalisessa tilassa merkityksen tunteiden korostumiselle. Samoja tunteita voi aiheutua, oli taiteen tekemisen prosessi sitten harjoittelua tai puhdasta luovuutta. Taitelijan ja taiteen kokijan välille voi syntyä yhteys, jos katsoja arvostaa kokemaansa ja ilmaisee tämän taiteilijalle. Tällaiset yhteydet ovat hyväksi molemmille osapuolille. Taidetyöskentely on oiva tapa saada yhteys omaan sisimpäänsä, ajatuksiinsa ja tunteisiinsa. Kun

näihin asioihin keskittyy ja pohtii omia uniaan ja alitajuntaansa, voidaan päästä sisälle surrealismiin. Luomistyö ei ole kuitenkaan pelkästään itsensä ilmaisua, vaan myös itsensä rakentamista työskentelyn ja kokemisen muokatessa identiteettiä. Jotkut voivat kokea taiteen parissa jopa kehosta irtautumisen tunteita sekä ajan ja tilan rajan ylittämisen. Tällaiset tunteet voivat olla erittäin voimakkaitakin. (E-Artdrops 2010, viitattu 5.4.2016; Naar, viitattu 1.6.2016; Neal 2013, viitattu 1.6.2016; Friedman 2012, viitattu 1.6.2016.)

### **3.2 Vaikutusmenetelmiä taiteessa**

Taide, sekä sen luominen että kokeminen, on yksi tärkeimpiä henkisiä virikkeitä, joita ihminen ja hänen mielensä kaipaavat. Ilman virikkeitä tylsistymme ja jopa sairastumme. Psykkisen terveyden lisäksi taiteella voi olla positiivisia vaikutuksia myös fyysiseen terveyteen taidemuodosta riippuen. Näitä terveydellisiä vaikutuksia voidaan mitata muun muassa konkreettisesti kehossa erittyvistä kemikaaleista ja hormoneista sekä aivoissa tapahtuvista sähköisistä muutoksista. Taiteella voidaan hoitaa stressiä ja ahdistusta sekä kamppailla jopa tulehduksia vastaan. Esimerkiksi videopeliin tai musiikkikappaleeseen uppoutuminen on myös erinomainen keino siirtää ajatuksia muualle kärsittäessä fyysisistä kiputiloista. Aivot kehittävät myös luonnollisia, kipua torjuvia aineita taidekokemuksen ollessa oikeanlainen. Erityisesti musiikki voi auttaa parantamaan muistia tai tuomaan takaisin unohdettuja muistoja, niin terveillä kuin muistisairailla ihmisillä. Taiteilla voidaan auttaa ja ehkäistä nykyään huolestuttavasti yleistynyttä masennustakin. (News In Health 2008, viitattu 1.6.2016; Examiner, viitattu 1.6.2016; Mallonee 2014, viitattu 6.6.2016.)

Propagandataiteen lisäksi kuvat voivat välittää meille alitajuisia viestejä, joita emme tajua saaneemme, mutta jotka vaikuttavat meihin myöhemmin. Jokainen näkemämme kuva vaikuttaa yksilöllisiin ajattelutapoihimme enemmän tai vähemmän, vaikka kokisimme, että minkäänlaista vaikuttamista ei ole tapahtunut. Kahta juuri samanlaista taiteen aiheuttamaa vaikutusta ei välttämättä ole edes olemassa. On tutkittu, että taiteen luominen jopa parantaisi aivojen toimintaa, parantaen eri aivoalueiden yhteyksiä ja pitäen ne virkeämpänä pidempään. Vanhuksilla se saattaa hidastaa ikääntymistä. (News In Health 2008, viitattu 1.6.2016; Examiner, viitattu 1.6.2016; Mallonee 2014, viitattu 6.6.2016.)

### 3.3 Semiotiikasta

Semiotiikka voidaan mieltää kuvan kieleksi ja tarkoittaa siis kuvan tulkintaa. Kuvantulkinnan keinot ovat sovellettuja kielen tulkinnasta. Semiotiikkaa käytetään aputyökaluna kuvan tutkimuksessa. Kuvat muodostuvat *merkeistä* eli kuvan erilaisista ominaisuuksista ja piirteistä. Semiotiikan avulla kuva puretaan merkeiksi, joita voidaan sitten analysoida ja liittää ne yhteiskuntaan ja kulttuuriin. Semiotiikan analyysimalleja ja näkökulmia on useita erilaisia, esimerkiksi kulttuurinen näkökulma. Kuvia on järkevintä lähteä tulkitsemaan kysymällä tiettyjä kysymyksiä: esimerkiksi mitä esitetään ja miten. Suorien merkitysten lisäksi kuvalla voi olla piilomerkityksiä. Tällöin puhutaan *symboliikasta*. Merkkien lisäksi kuvissa on myös *koodeja*. Koodit ovat sääntöjä, joiden avulla merkit järjestellään merkityksellisiksi järjestelmiksi. Myös koodit ovat sopimuksenvaraisia. Kokenut taiteilija ja taiteen arvioija käyttävät työssään esteettisiä koodeja, jotta kuvat avautuvat mielekkäästi. Myös tahallinen koodien rikkominen vaatii niiden tuntemusta. Siitä, voidaanko kaikkia kuvan osia selittää merkkiteorian avulla, ei olla yksimielisiä. (Seppä 2012, 128, 155–157, 175.)

Semiotiikassa on kolme tunnettua teoriamallia. Yksi tunnetuimpia semiotiikan teorioiden kehitykseen vaikuttaneita tutkijoita oli Charles S. Peirce (1839–1914). Hän käytti kolmiportaista merkkiteoriaa, jonka osat ovat merkki, merkin käyttäjä ja merkin viittaama kohde. Tärkeää oli myös ajatus, että merkit ovat monitulkintaisia eli niitä voidaan tulkita loputtomasti ja uudelleen eri tavoin. Tulkinta voi saada eri suuntia riippuen tulkitsijan kulttuurista ja persoonasta. Peirce on tunnettu myös toisesta kolmijakoisesta selitysmallista, jonka mukaan merkit esittävät kohteitaan ikonisesti, indeksisesti ja symbolisesti. Ikoninen merkki jäljittelee todellista kohdetta tai se on muuten samankaltainen kohteen kanssa. Indeksinen merkki on luontaisessa suhteessa kohteen kanssa, jolloin vaaditaan siis tietynlaista kulttuurin tuntemusta. Symbolinen merkki taas on kulttuurisiin sopimuksiin perustuvassa tottuksenvaraisessa suhteessa kohteeseen. Symboliikkaa voi siten olla vaikeinta näistä kolmesta havainnoida, sillä siihen tarvitaan tieto, joka tulkitsijalla joko on tai ei ole. Nämä kolme merkkityyppiä voivat ilmetä samassa merkissä yhtäkin aikaa ja ne voivat olla myös motivoituneita tai rajoittuneita. Mitä motivoitumpi merkki, sen enemmän sillä on yhtäläisyyksiä kohteen kanssa, ja mitä rajoittuneempi merkki, sen vähemmän siinä on tulkinnanvaraa. Kolmanneksi tutkija Ferdinand de Saussure (1857–1913) kehitti käsiteparin syntagma ja paradigma, joita voidaan käyttää monipuolisesti tulkintatyötä tehdessä. Paradigma on loogisesti yhteensopivien merkkien joukko, jotka kuitenkin eroavat toisistaan selvästi. Syntagman avulla taas kootaan yhteen eri paradigmaista valitut merkit. Kokoamiseen

vaikuttaa tässäkin muun muassa tulkitsijan kulttuurinen tausta ja opitut tavat. (Seppä 2012, 134–135, 136–143.)

Semiotiikka tutkii merkitysten syntyä ja näiden merkitysten välittymistä katsojalle. Ihmiset tekevät kuvantulkintaa automaattisesti joka päivä, sillä merkit ja symbolit ympäröivät meitä lähes joka puolella arkisissakin asioissa. Kulttuuri, jossa elämme, muokkaa meitä siis jatkuvasti, tiedostamattomastikin. Merkkien tulkintaan vaikuttavat useat seikat, muun muassa missä kontekstissa ne esiintyvät. Semiotiikan avulla varmistetaan, että halutut tulkinnat välittyvät mahdollisimman monelle. Tämä on hyödyllistä esimerkiksi mainonnassa. (Sign Salad 2013, viitattu 3.6.2016.)

## 4 SURREALISMIN JA PSYKOLOGIAN YHTEYS

Psykologia kehittyi 1800-luvulla tieteenalaksi, joka tutkii ihmisen mielensisäisiä tapahtumia ja käytöstä. Psykologia jakautuu useampaan eri osa-alueeseen ja tietoa saadaan erilaisin tieteellisin kokein. Yksi psykologian alan tunnetuimmista nimistä on Sigmund Freud (1856–1939), itävaltalainen neurologi ja lääkäri, joka kehitti psykoanalyysin. Psykoanalyysissä potilas keskustelee psykoanalyytikon kanssa, minkä jälkeen analytiikko tulkitsee potilasta ja tekee johtopäätöksiä yrittäen auttaa tätä ongelmissaan. Freudin teorioissa unet ja alitajunta ovat tärkeässä roolissa, aivan kuten surrealismissa. Usea surrealistitaiteilija tutki psykologiaa ja Freudin psykodynaamiset tutkimukset inspiroivat heitä. Nämä tutkimukset ja psykoanalyysi toimivat perustana surrealismien kehittymiselle. Freud tapasikin surrealismien perustajan André Bretonin, mutta yhteisymmärrystä ei ilmeisesti löytynyt, sillä Freud ei erityisesti tukenut surrealismia taiteenlajina. (King 1998, viitattu 5.4.2016; Suomen Psykoanalyttinen Yhdistys, viitattu 5.4.2016; McLeod 2011, viitattu 5.4.2016; Biography.com 2016, viitattu 2.8.2016)

### 4.1 Unet ja alitajunta vaikuttajina

Kaikki ihmiset näkevät unia, mutta kaikki eivät muista näkemäänsä herättyään. Lapsena ilmaisemme luovuutta ja mielikuvitusta leikkimällä, aikuisena taas ilmaisu voi tapahtua taiteen muodossa, mutta yleisemmin haaveiluna. Unista emme välttämättä inspiroidu, mutta alitajunta on mukana itseilmaisussamme aina, joko enemmän tai vähemmän. Alitajunta vaikuttaa myös haaveiluun, jota käytetään usein luomisvoimana. Kuten haaveilussa, unissa ajatuksemme lentävät myös vauhdikkaasti, mutta sen kulkeutumissuuntaan on vähemmän kontrollia. Selkounet ovat asia erikseen. Jotkut näkevät melko realistisia unia, toisten unissa taas ei ole järjen hiventäkään. Onnistuneet surrealistitaiteilijat ovat usein ihmisiä, jotka näkevät lennokkaita unia ja muistavat niitä. (Leader 2005, viitattu 5.4.2016; Petrone 2012, viitattu 5.4.2016; Willette 2011, viitattu 5.4.2016.)

Freudin teorioiden myötä unien tulkinta sai uusia merkityksiä. Entisaikoina saatettiin uskoa, että unet kertoisivat tulevasta, mutta Freudin mukaan unet kertovat uneksijan menneestä elämästä. Freudin unien tulkinta oli usein melko synkkääkin, sillä unet olivat tuotosta tukahdutetuista tunteista ja haluista, joita alitajunnassa piili. Nämä alitajuntaiset halut tarvitsivat unien ja haaveilun

apua, jotta ne pääsisivät pois tukahdutetusta tilasta. Näin esimerkiksi unien pohjalta tehty taide voi toimia ikkunana taiteilijan sisälle. Kun haluja ei voida näyttää vapaasti, ne ilmaantuvat tulkinnanvaraisina, toisistaan irrallisina elementteinä teokseen. Kuten unet, surrealistiset teokset ovat kysymyksiä, jotka toisinaan kaipaavat tulkintaa. (Leader 2005, viitattu 5.4.2016; Petrone 2012, viitattu 5.4.2016; Willette 2011, viitattu 5.4.2016.)

## **4.2 Kuvataiteen luominen terapiana**

Kuvien ja värien kautta itsensä ilmaisu voi olla monelle helpompaa kuin saman tekeminen sanojen kautta. Sanotaanhan myös, että yksi kuva vastaa tuhansia sanoja. Kuvataidetta voidaan käyttää välineenä kommunikointiin, stressin lievitykseen ja persoonan tutkimiseen. Taideterapiasta voi olla hyötyä niin terveille kuin psyykkisesti sairaille sekä lapsille. Psykoterapia yhdistyy taiteelliseen prosessiin taideterapiassa, jossa potilas ja ammattihenkilö kommunikoivat toisensa kanssa. Taideterapia alkoi yleistyä 1900-luvun puolenvälin tienoilla, kun lääkärit huomasivat henkisesti kärsivien potilaidensa ilmaisevan itseään usein taiteellisin keinoin, kun sanoja ei löytynyt. Taideterapia on vielä nykyäänkin laajalti käytettyä. (Cherry 2016, viitattu 1.6.2016; News In Health 2008, viitattu 1.6.2016.)

Normaalisti ohjattu kuvataide voi keskittyä itse nähdyn luomiseen, mutta taideterapiassa kiintopiste on aina potilaan sisäisissä kokemuksissa, joita ovat tunteet, havainnot ja mielikuvitus. Kuvat tulevat siis sisältäpäin. Näin taideterapioissa luodut työt ovat usein tyyliltään surrealistisiakin. Taideterapeutti yrittää tulkita töitä ja niiden kautta keskustella potilaan kanssa. Traumaattiset muistot ovat usein varastoituneet aivoihin ennemmin kuvina ja videopätkinä, eivät sanoina, ja siksi kuvien luominen on erinomainen tapa purkaa näitä muistoja. Kuvien luomisen jälkeen niitä tarkastellessa voidaan alkaa käyttää kuvailevia sanoja, jotka taas vievät purkuprosessia eteenpäin. Taideterapiaa voidaan käyttää tämän lisäksi auttamaan myös esimerkiksi masentuneita, loppuun palaneita ja kroonisesti sairaita henkilöitä. Tutkimuksissa on saatu tuloksia, joiden mukaan vastustuskykykin on parantunut taideterapian kautta. Eikä aina tarvitse mennä edes taideterapeutille: itsekseenkin tehty tunteiden ja ajatusten purku taiteen kautta voi auttaa jo huomattavasti. (Cherry 2016, viitattu 1.6.2016; News In Health 2008, viitattu 1.6.2016.)



## 5 PELIKONSEPTIN LUOMINEN

### 5.1 Pelikonseptin suunnittelu

Ennen pelin luomisvaihetta toteutuu suunnitteluvaihe, joka alkaa ideoimalla, millainen peli halutaan saada aikaan, esimerkiksi viihteellinen tai opettavainen peli. Idean jälkeen aletaan miettiä, millaisten rajojen sisällä peli toimisi ja mitkä olisivat pääelementit ja -teemat. Ideasta syntyy pelikonsepti. Tieto välitetään peliä rakentaville tiimin jäsenille, kun jotain konkreettista saadaan aikaan. Tiimi koostuu kaikista ihmisistä, jotka ovat mukana pelin teossa. Suunnittelun aikana tärkeää on myös hienosäätäminen ja testaus. Tiimi toimii parhaiten, kun kaikille on jaettu omat tehtäväalueensa ja joka alueella on oma edustajansa. Kaikki kommunikoivat keskenään, esimerkiksi konseptikuvien tekijä on paljon tekemisissä käsikirjoittajan kanssa. Useat ihmiset pitävät pelisuunnittelua yhtenä taidemuodoista ja toiset taas mieltävät sen insinööriyöksi. Onnistunut peli syntyykin estetiikan ja tekniikan sujuvasta yhteispelistä. Adams (2014, 125) antaa hyvän vinkin ideoinnille: kysy itseltäsi mitä haluaisit tehdä elämässä tai mistä unelmoit. Ja mikä parasta, unelman tai toiveen ei tarvitse olla realistinen. Hyvät pelisuunnittelijat pystyvät tarkastelemaan monia asioita elämässä ja miettimään, miten näkemänsä muuttaisi peliksi. (Adams 2014, 31–32, 125.)

Ideoiden lisäksi pelisuunnittelijalta vaaditaan luovuutta ja inspiraatiota. Jos ideoita on paljon, ne kannattaa koota ideaportfolioksi, josta voi hakea lähtökohtia myöhempiinkin projekteihin. Näin myös mikään idea ei unohdu. Ideoita voi alkaa työstää eri tavoin niiden kokoamisen jälkeen. Voidaan miettiä, mitkä ideat sopivat samaan teemaan ja muodostavat kokonaisuuden. Lisäksi kiinnitetään huomiota, ettei idea ole liian samankaltainen jo olemassa olevan tuotteen kanssa. Kun idea on muotoutunut alkuvaiheen jälkeen, on hyvä kirjoittaa siitä tekstiä, koska se edesauttaa hahmottamista. Ideoista yksi on aina selkeä pääidea, joka muodostaa pelin ytimen. (Manninen 2007, 60, 96–117.)

Yksi suosituimmista tyyleistä pelisuunnittelussa on pelaajakeskeinen lähestymistapa. Tässä tyyliässä suunnittelijat kuvittelevat pelaajan, joka haluaisi pelata valmista peliä. Tällöin on pidettävä mielessä, että peli olisi mahdollisimman viihdyttävä. Pelisuunnittelijan tulee myös todella eläytyä pelaajan rooliin ja miettiä, mitä tämä haluaisi peliltä ja mikä motivoisi tätä pelatessa. Pelaajan

tulee nauttia pelaamisesta, vaikka kyseessä ei olisikaan puhtaasti viihteellinen peli. Suunnittelijan täytyy siis miettiä huolella, millainen tämä kuviteltu pelaaja on, sillä kaikki ratkaisut vaikuttavat pelikokemukseen. Helpointa onkin suunnitella peli, jota suunnittelijan itsensä kaltainen pelaaja pelaisi. Ei saa kuitenkaan olettaa liikaa, että kaikki, mikä miellyttää itseä pelaajana, miellyttäisi kaikkia muitakin pelaajia. Peliä ei tehdä itselle, vaan yleisölle. (Adams 2014, 32–34.)

## 5.2 Konseptitaide

Konseptitaiteen luomisvaihe on tärkeimpiä pelisuunnittelun alkuvaiheita, jonka lähes jokainen peliprojekti tarvitsee. Konseptitaiteen avulla taiteilija tuo ilmi kuvien kautta, miltä pelimaailmassa näyttää ja tuntuu. Ideat voivat olla taiteilijan omia tai hän muuntaa muiden suunnittelijoiden ideoita kuviksi. Konseptitaidetta voidaan myös kutsua visuaaliseksi suunnitteluksi. Suunniteltavia asioita ovat pääasiassa paikat, hahmot ja objektit. Suuremmissa projekteissa näitä eri elementtejä suunnittelevat eri ihmiset. Tarinan ja päähahmojen olisi suotavaa olla jotakuinkin valmiina, kun visuaalisia elementtejä aletaan luoda. Mallintajat, animaattorit ja ohjelmoijat sitten rakentavat pelin maailman valmiiden konseptien pohjalta. Taiteilijat eivät kuitenkaan luo kuvia tyhjästä tai puhtaasti omasta mielikuvituksestaan, vaan käyttävät esimerkiksi viitekuvia, kuuntelevat muita suunnittelijoita ja ottavat heiltä vastaan palautetta ja ideoita. Konseptointi on siis tavallisesti tiimityötä. (Anhut 2014, viitattu 3.6.2016.)

Konseptointi aloitetaan tekemällä nopeita luonnoksia, jotka pääsuunnittelija tai art director sitten hyväksyy, minkä jälkeen voidaan siirtyä kuvittajien yksityiskohtaisempiin ja hulppeampiin visualisointeihin. Tällaiset kuvat voivat olla muun muassa maalauksellisia tai järjestelmällisempiä edestä-takaa-sivulta-kuvituksia. Erityisesti tarinan kulkua on hyvä hahmottaa elokuvateollisuudesta tutulla sarjakuvamaisellakin kuvakäsikirjoituksella tai sen hahmotelmalla. Voi myös olla niin päin, että tarina saa inspiraatiota konseptikuvista. (Raymond 2014, viitattu 2.6.2016.) Tästä hyvä esimerkki on videopeli Dark Seed, jonka suurin inspiraatio olivat surrealistitaiteilija H.R. Gigerin maalaukset. (Cyberdreams 1992, viitattu 2.6.2016.) Nykyaikana iso osa luonnosvaiheen jälkeen tehtävistä kuvista on digitaalisessa muodossa, koska tällöin niiden muokkaus on helppoa, eikä tarvitse esimerkiksi ostaa maaleja. (Oleson Moore 2014, viitattu 3.6.2016.)

Peliprojektin edetessä voidaan julkaista tyylieltyjä ja valmiita kuvia, jotka on tarkoitettu pitämään ihmiset innostuneina ja tietoisena projektin etenemisestä. Tällaiset kuvat eivät ole konseptitaidetta vaan promootiotaidetta ja ne on tehty usein jo valmiista suunnitelmista. Aloittelevan taiteilijan on hyvä tietää, että usein kaikesta konseptimateriaalista vain pieni osa päätyy käytettäväksi. Turhaa työtä ei kuitenkaan ole, sillä kaikki tehty työ auttaa tiimiä jäsentämään, mitä he peliin haluavat. Tästä päästään myös siihen, että hyvä konseptitaiteilija pystyy tuottamaan luonnoksia nopeaan tahtiin ja tietää miten ja missä käytetään oikoteitä. Töiden tulee olla huolitellumpia vasta silloin, kun niitä aletaan esitellä tiimin ulkopuolisille ihmisille. (Anhut 2014, viitattu 3.6.2016.)

Konseptitaiteilija voi olla tiimissä mukana pelkäästään tekemässä kuvia tai sitten hän voi itse jatkaa konseptien työstämistä eteenpäin. Suuremmissa projekteissa on hyvä olla mukana useampia konseptitaiteilijoita, jotta on valinnanvaraa. Taiteilijoiden on kuitenkin hyvä kommunikoida keskenään, jotta työn tulokset eivät ole liian erilaisia tunnelmiltaan ja teemoiltaan. Konseptisuunnittelijat ja kuvittajat eivät pelkäästään tuo ilmi, mitä pelin maailmassa näkyy, vaan kuvista tulisi välittyä myös maailman tunnelmat ja mielialat. (Raymond 2014, viitattu 2.6.2016.)

### **5.3 Pelit ja tunteet**

Pelien pelaamisella voi olla erilaisia positiivisia vaikutuksia. Tärkein näistä vaikutuksista on hauskanpito, mutta pelaamiseen liittyy paljon muitakin psyykkisen hyvinvoinnin kannalta tärkeitä asioita, kuten rentoutuminen ja stressin lievitys. Pelaaminen voi kehittää erilaisia kognitiivisia kykyjä ja auttaa selviytymään psyykkisesti kuormittavista elämäntilanteista. Pelaamisella voidaan auttaa säätelemään yleistä tunnetilaa, mistä on hyötyä erityisesti lapsilla ja nuorilla, jos tarvitaan esimerkiksi rauhoittumista. Pelaaminen on hyvä keino saada muuta ajateltavaa psyykkisesti kuormittavassa tilanteessa, kuitenkin olematta täysin toimeettomana, kuten vain televisiota katselemalla. Pelaaminen voi lisätä aggressioita tietyntilaisissa ihmisissä, mutta toisaalta pelaamalla voidaan myös lievittää negatiivisia tunteita, kun niitä opitaan samalla tunnistamaan. (Dupon, viitattu 24.6.2016; Gray 2015, viitattu 27.6.2016; Hall-Stigerts 2015, viitattu 11.7.2016.)

Moninpeleissä mahdollisuus itsensä ilmaisuun ja ryhmien muodostamiseen luo yhteenkuuluvuuden, luottamuksen ja kuulluksi tuleminen tunteita, jotka edistävät hyvinvointia. Osaavalta pelaajalta vaikuttaminen muiden silmissä tuo itsevarmuutta ja hyvää huomion tunnetta.

Peleissä edistyminen, varsinkin kun tiedossa on erilaisia palkkioita, saa aikaan onnistumisen ja jonkin saavuttamisen tunteita. On tehty tutkimuksia, joista voidaan todeta videopelien kehittävän muun muassa keskittymiskykyä, muistia ja nopeaa päätöksentekoa. Pieni määrä pelaamista päivittäin voi lisätä luovuuttakin. (Dupon, viitattu 24.6.2016; Gray 2015, viitattu 27.6.2016; Hall-Stigerts 2015, viitattu 11.7.2016.)

Tunteet ovat siis yksi suurimpia syitä, jotka motivoivat meitä pelaamaan. Hyvällä pelisuunnittelijalla onkin myös ihmistuntemusta, erityisesti ihmismielen tuntemusta. Tunteet, joita pelaamisesta jää käteen, ovat usein kahdenlaisia. Ensimmäinen on yksinkertaisemmista peleistä saatavat palkinnot ja meriitit, jotka muut pelaajat voivat nähdä. Tällaiset saavutukset ovat yleensä voimakkaita, mutta lyhytkestoisia ja ne unohtuvat ajan myötä. Toinen on usein tarinavetoisista peleistä jäävät syvämmät kokemukset ja tuntemukset, jotka säilyvät muistoissa ja ajatuksissa pitkiä aikoja, kenties loppuelämänkin. Tällaiset pelit voivat olla suosittuja vuosienkin jälkeen julkaisusta. (Dupon, viitattu 24.6.2016; Gray 2015, viitattu 27.6.2016; Hall-Stigerts 2015, viitattu 11.7.2016.)

## 6 ESIMERKKITEOKSIA VIDEOPELEISTÄ JA NIIDEN TULKINTAA LYHYESTI

### 6.1 Silent Hill 4: The Room

Silent Hill 4: The Room -niminen peli on suosittu japanilaissarjan neljäs osa ja se julkaistiin vuonna 2004. Peli on edustaa psykologisen kauhun genreä ja on suunnattu aikuisille. Sarjan muiden osien tapaan tässäkin pelissä pääelementti on surrealistinen unimaailma "Otherworld", joka ammentaa sisältöään sinne joutuneen ihmisen mielestä, erityisesti peloista. Pelin nimi tulee Silent Hillin pikkukaupungista, jonne pelin tapahtumat pääosin sijoittuvat. (Team Silent 2004, viitattu 2.6.2016.)

Pelaaja ohjaa Henryä, epäsosiaalista valokuvaajaa, jonka kerrostaloasunto irtautuu todellisuudesta, eikä hän pääse sieltä pois muuten kuin kylpyhuoneen seinässä olevan reiän kautta. Tämä vie hänet kerta toisensa jälkeen erilaisiin paikkoihin, jotka pohjautuvat todellisuuteen, mutta joissa on sama unimainen ominaisuus kuin asunnolla. Kun Henry palaa asuntoon, hän herää aina sängystään, aivan kuin kaikki olisi ollut unta. Syy tapahtumiin on lapsena aivopestyn sarjamurhaajan, Walterin, suorittama okkultistinen rituaali. Rituaali toisi takaisin Walterin äidin, joka hylkäsi tämän lapsena. Aivopesun takana on vanhanaikainen uskonnollinen ryhmittymä, joka on sarjan pelaajille ennestään tuttu. Unimaailmaan tempautuu mukaan myös Henryn naapuri Eileen, jota voi yrittää suojella vihollisilta. Pelissä on useita eri loppuja, joissa joko selviää turvaan tai ei. (Team Silent 2004, viitattu 2.6.2016.)

Vähäsanainen Henry edustaa tarinassa tyhjää taulua, johon pelaaja samaistuu. Hän epäonnistuu jatkuvasti yrityksissään auttaa ja suojella muita apua tarvitsevia, millä kuvastetaan, miten vähän yksittäinen ihminen loppujen lopuksi voi vaikuttaa ympäristöönsä. Nuori Eileen rinnastetaan puhtaaseen äitihahmoon, jolla kuvastetaan viattomuutta. Walterin hahmo on monimuotoisin tarinassa. Vaikka hän on hyvässä uskossa tappanut 20 ihmistä, huomaa pelaaja tarinan edetessä, että hän ei ole ilkeä tai paha, vaikkakin hullu, ja saattaa sääliäkin tätä. Sääliä korostetaan kaksoisolennolla, pienellä lapsi-Walterilla, joka ei ymmärrä, miksi äiti on hylännyt tämän. Unimaailmojen vaarallisuus kuvastaa, kuinka sillä hetkellä ollaan murhaajan luomassa paikassa. Tarinassa luodaan ahdistusta niin visuaalisin kuin tarinallisin elementein, esimerkiksi

kun paljastetaan, että Walter on ollut koko ajan asunnossa Henryn kanssa. (Team Silent 2004, viitattu 2.6.2016.)

## 6.2 Journey

Journey on amerikkalainen vuonna 2012 julkaistu itsenäinen peli. Peli on tyyliltään tarinallinen ja vahvasti surrealistinen, eikä se näytä tapahtuvan meidän maailmassamme. Pelistä erikoislaatuinen tekee se, että se on sosiaalinen peli, mutta silti täysin sanaton. Kaikki elementit ovat pelkästään visuaalisia tai auditivisia. Jos pelissä tapaa toisen pelaajan, tälle voi äännellä ja elehtiä. Pelin ideana on matkustaa kaukana siintävälle vuorelle, joko yksin tai toisen pelaajan kanssa. Toiseen pelaajaan voi törmätä matkan aikana sattumalta. Pelissä hyödynnetään tehokkaasti pienuuden sekä unista tutun epäymmärryksen tunnetta. (Thatgamecompany 2012, viitattu 2.6.2016.)

Pelaajan ohjaama nimetön ja kasvoton, kaapuun puettu hahmo löytää itsensä aavikkomaisesta maisemasta hautakiviltä vaikuttavien objektien lomasta. Pelaajalle ei kerrota mitään, vaan näytetään kohta horisontissa näkyvä vuori, jonka keskellä loistaa mystinen valo. Matkan edetessä pelaaja voi huomata, että hän kulkee läpi kadonneen sivilisaation ja tuntee surullista myötätuntoa sitä kohtaan. Tietyissä kohdissa tarinaa pelaaja tapaa suuremman, valkoisena hohtavan olennon, joka vaikuttaa jonkinlaiselta jumalhahmolta. Tämä hahmo näyttää pelaajalle tapahtumia menneisyydestä. (Thatgamecompany 2012, viitattu 2.6.2016.)

Pelin tarkoituksena on näyttää pelaajalle, että kaikkea ei tarvitse ymmärtää ja tietää, vaikka etenisitkin koko ajan. Edetä voi aina kun siihen on voimaa ja sanoja ei tarvita kaikkeen. Tuntemattomat voivat pelissä myös auttaa toisiaan tietämättä toisesta mitään. Pelaaja voi saada myös voimakkaita katarsiksen tunteita läpäistyään pelin, mikä on mahdollista muutaman tunnin aikana. On myös hauskaa, että vaikka muistaisimme uniamme hyvinkin, emme silti useinkaan muista juuri mitään sanoja tai tekstejä unista, aivan kuten Journeyn sanattomassa ja tekstittömässä maailmassa. (Thatgamecompany 2012, viitattu 2.6.2016.)

### 6.3 Remember Me

Remember Me on ranskalainen tieteisseikkailu vuodelta 2013. Tyyliään se edustaa hivenen valoisampaa kyberpunkia eli se näyttää katsojalle taiteilijan näkemyksen tulevaisuudestamme, jossa huppea teknologinen kehitys ei olekaan poistanut elämän ongelmia. Tässä pelissä unien sijaan elementtinä ovat muistot, niiden kokeminen ja manipuloiminen. Tarinan etenemistyyli on vauhdikasta ja toiminnantäyteistä seikkailua, jossa täytyy taistella ja kiipeillä sokkeloisessa tulevaisuuden Pariisissa. (Dontnod Entertainment 2013, viitattu 2.6.2016.)

Pelaajan hahmo on nuori Nilin-niminen nainen, joka toimii muistojen metsästäjänä ja vastarintaliiketaistelijana muistoja hallitsevaa megakorporaatiota vastaan. Tarinan alkaessa viranomaiset ovat saaneet hänet kiinni, ja kuten muiltakin vangeilta, Nilinin muistot on otettu pois ja laitettu säilöön. Seikkailussaan oikeuden ja muistojensa puolesta Niliniä auttaa kasvoton ääni, vastarintaliikkeen johtaja Edge. Värikkään ja yksityiskohtaisen Uus-Pariisin läpi on mielenkiintoista vaeltaa ja yrittää pysyä samalla piilossa. Pelin erityispiirre on pelitila, joissa eri hahmojen muistoja "uudelleenmiksataan" vaikuttaen heidän käytökseensä nykyhetkessä. Pala palalta saadaan myös ymmärrystä Nilinin omaan tarinaan, kun se aukeaa pelaajalle tämän edistyessään pelissä. (Dontnod Entertainment 2013, viitattu 2.6.2016.)

Peli nostaa tärkeimpinä teemoina esille ihmisten oikeudet ja perheen tärkeyden. Lopun opetuksena on se, kuinka elämään kuuluvat niin hyvät kuin huonot muistot, ja molemmista voidaan ottaa oppia myöhemmin. Kaikki kokemuksemme ja muistomme muokkaavat meistä juuri niitä ihmisiä, joita olemme. Peli myös kritisoi mielekkäästi nykyajan pakkomielteistäkin tapaa jakaa omia henkilökohtaisia tapahtumia miljoonille ihmisille sosiaalisessa mediassa. (Dontnod Entertainment 2013, viitattu 2.6.2016.)

## 7 PRODUKTIO

### 7.1 Produktiosuunnitelma

Produktioni tärkein aineisto oli itse tekemäni työkokonaisuus, joka koostui värillisistä maalauksista, jotka olivat kooltaan A3 ja A4. A3-kokoiset työt olivat paksummalla paperilla ja A4-kokoiset työt kangaspohjalla. Produktioon kuuluivat myös pienemmät A4- ja A5-kokoiset mustavalkoiset luonnokset, jotka tehtiin lyijykynillä ja tusseilla. Maalaukset tehtiin akryyliväreillä ja vedellä. Konseptikuvat tehtiin lyijykynillä ja osa niistä tussattiin. Materiaalihankintoja ei tarvinnut tehdä paljoa, sillä minulta löytyi kaikki tarvittava jo ennestään. Valitsin produktion tekniikkani siksi, että minulle ominaisimmat ja mieluisimmat ilmaisukeinot ovat perinteinen maalaus ja piirtäminen. Surrealismi on ennestään tuttu tyylilaji minulle, ja koen sen itselleni myös ominaisimmaksi tavaksi olla luova. Pelit taas ovat taidemuodoista minua eniten puhuttelevia. Maalaukset ja piirrokset ovat konseptikuvia kuvitteelliseen peliprojektiin, joka on tuotannon alkuvaiheessa. Kuvien tarkoitus oli siis avata maailmaa ja sen sisältöjä ennen tarkempaa suunnittelua ja toteutusta. Kuvat toimivat myös terapeuttisena ilmaisukeinona omista tunteistani, ja voisipa maalauksia käyttää taidenäyttelyssäkin. Toivon, että peliprojekti todella toteutuisi jonain päivänä. Minusta tuntui, että maalaukset olisi hienoa saada esille Oulun Ammattikorkeakoulun galleriaan, jonne sainkin luvan järjestää taidenäyttelyn syksyllä 2016.

Ennen työn aloittamista en tehnyt liian yksityiskohtaisia suunnitelmia, sillä surrealismin ideologian mukaisesti annoin työn kehittyä myös tekohetkellä. Aioin käyttää paljon materiaalia unistani, mikä oli helppoa, sillä minulla on hyvä unimuisti. Uneni myös usein tapahtuvat samassa maailmassa, joka ei kuvasta mitään oikeasti olemassa olevaa paikkaa. Luonnoksissa ja maalauksissa ei välttämättä tarvinnut näkyä juuri samoja elementtejä. Aiheet olivat, kuten usein töissäni, ihmislähtöisiä eli kuvasin erityisesti hahmoja. Teosten teemat kuvastuivat siis pitkälti hahmojen kautta. Olin kuitenkin jo etukäteen päättänyt, mitä tunnelmaa halusin työstä välittyvän katsojalle, sillä halusin myös käsitellä negatiivisia tunteitani. Tapa, jolla halusin katsojaan vaikuttaa, oli pyrkiä tuottamaan tälle tietynlaisia tunteita ja mielikuvia. Pelon ja epävarmuuden tunteet ovat minusta kiehtovimpia tunteita kuvataiteessa, joten keskityin erityisesti niihin. En pyrkinyt tuottamaan katsojalle suoranaista kauhua, vaan ennemminkin hermostuneisuutta, tunnetta jostain hitaasti lähestyvistä, joka ei ole mukavaa, mutta silti mielenkiintoista. Myös epäätietoisuuden tunne oli



tärkeä välitettävä asia. Se on ollut ihmiselle aina läsnä ja sitä pelätään usein nyky-yhteiskunnassa. Tutkin valmiita töitäni kuvantulkinnan perusteita apuna käyttäen, myös kulttuurisidonnaisesta näkökulmasta. Tulkitsin, mitkä seikat kuvissani aiheuttavat mitään tunteita ja miksi. Halusin kuitenkin kertoa katsojalle, että mitä sitten, vaikka kaikkea ei ymmärrä. Kenenkään ei ole tarkoitus ymmärtää ja oivaltaa kaikkea heti, eikä välttämättä koskaan. Kun katsoja katsoo teostani, haluan hänen miettivän: ”Miksi näin on?” Vastauksella ei ole väliä, sillä niitä on niin monta kuin katsojiakin.

Aineistona käytin myös kolmea huolella valitsemaani esimerkkiteosta, videopeliä, jotka ovat toimineet minulle inspiraation lähteenä. Kuvantulkintaa sovelsin myös tässä. Teokset edustavat eri pelityylejä eri aikakausilta. Valitsin näin, sillä nuo kolme peliä ovat minulle hyvin mielenkiintoisia ja auttavat syventämään teososaa ennen varsinaista produktiota. Olin suunnitellut paikan ja ajan, jossa aion luoda produktioni. Tein sen kesälomani aikana, kotonani ulkopatiolla katoksen alla, jossa olen tehnyt suuren osan onnistuneimmista teoksistani. Jos sää oli huono, työskentelin lasitetulla parvekkeella. Käytin suurta maalaustelinettä, jotta saatoin työskennellä seisaaltaan, joka on minulle paljon luontaisempi työskentelyasento verrattuna istumiseen. Paikan valinta vaikutti psykologisesti työn lopputulokseen, kuten myös ajankohta, kesä, jolloin olen luovimmillani. Tuo patio on minulle ehkäpä tärkein paikka elämässäni ja siellä olen viettänyt suuren osan ajastani. Paikka ja aika tekemisestä riippumatta olivat minulle tärkeitä seikkoja, sillä ne vaikuttivat tuloksiin niin paljon. Myös pienet asiat, kuten säätilat, vaikuttivat työhön. Optimaalisinta oli työskennellä auringonpaisteella, mutta pilvisyysskään ei haitannut. Sain kuitenkin suurimman psyykkisen energian ollessani auringonvalossa. Patiota ympäröi metsä, joka auringon lisäksi oli suurimpia voimavarojani. Normaalisti työskennellessäni kuuntelin musiikkia, mutta ulkona ollessani kuuntelin myös ympäröiviä ääniä, jotka nekin vaikuttivat omalla tavallaan.

Tekohetkellä olin myös kirjoittanut suurelta osin opinnäytetyön teoriaosan, joten tiesin aiheesta enemmän kuin ennen ja se saattoi vaikuttaa työskentelyyni positiivisesti. Jo myös ennen kirjoittamista eri mediat olivat vaikuttaneet pohjatietoihini aiheesta, sillä aihe oli kiinnostanut minua pitkään. Oman työni analysointi saattoi olla helpoin tai päinvastoin vaikein tehtävä. Mielenkiintoista se ainakin oli. Omien ajatusten ja tunteiden pukeminen sanoiksi on minulle usein haasteellista. Kuvien ja niiden tulkinnan kautta se tuli helpommaksi, mutta antoi silti sopivan haasteen. Siksi olinkin ottanut sivuaviksi aiheiksi terapeutteja ja psykologisia näkökulmia. Yritin analysoida työni tuloksia useammasta kuin yhdestä näkökulmasta. Tämä vaati itsensä

tutkiskelua, mutta oman historian ja ajatusten tunteminen helpotti paljon, kun kyseessä oli oma työ.

## 7.2 Lähtökohdat ja tavoitteet

Olen pienestä pitäen halunnut suunnitella pelejä, joissa tarina ja kokemukset ovat pääosassa. Myöhemmällä iällä mukaan astui tarinoiden psykologisuus. Tuntuu hienolta pelata läpi peli, jonka tarina jää pyörimään mieleen pidemmäksi aikaa. Tarina on tällöin tehnyt vaikutuksen ja saattaa jopa muuttaa omia ajattelutapoja. Pelaamisen paras lopputulos on kunnon katarsiksen eli puhdistautumisen tunteminen. Itselläni tällaisia tunteita aiheutuu helpoiten peleistä, joissa on täytynyt selvitä jostain rankemmasta koettelemuksesta, erityisesti pelottavasta koettelemuksesta.

Toinen minua suuresti inspiroiva elementti ovat unet: niiden maailmat, hahmot ja tunteet. Näen hyvin vivahteikkaita unia, niin visuaalisesti kuin tunteidenkin puolesta, ja muistan niistä useamman herättyäni. En kirjoita uniani ylös, vaan saatan piirtää hahmotelmia asioista, jotka muistan vielä hereilläkin. Näin saan unen vahvan tunteen säilymään myöhemmälle. Unet ovat minulle yhtä suuri osa elämää kuin hereilläoloaikakin. Ne tuntuvat niin todellisilta, vaikka niissä harvoin tapahtuu mitään realistista.

Olen tehnyt luonnoskuvia ideoistani pitkin kevättä, heti vuoden alusta saakka. Olen usein inspiroitunut liikkeessani ulkona, jolloin ajatukset lentävät ja ideoita saattaa tulla useistakin eri aiheista. Niin sain myös tämän työn aiheen idean. En ole piirtänyt minkään erityisen teeman mukaan, sillä oma tyylini on sen verran vahva, että työt pysyvät aina yhtenäisinä. Olen kuitenkin pitänyt mielessä pelimaailman sekä omat uni- ja tunnekokemukset. Maalauksissa on samat lähtökohdat, mutta ne ovat tietenkin hiotumpia verrattuna luonnoksiin. Niiden tekemisen aloitin heti kesäkuun 2016 alusta. Ennen maalausten aloittamista olin kirjoittanut tutkielman teoreettisen osion lähestulkoon valmiiksi, jotta tietämykseni töihin liittyvistä aiheista olisi monipuolisempi.

Pelimaailma, josta kuvat ovat, on tyyliiltään surrealistinen. Peli nojaa vahvasti psyykkisiin kokemuksiin, erilaisiin tunteisiin, joita voi olla vaikeaa käsitellä oikeassa elämässä. Tällaiset tunteet ovat usein negatiivisia. Perheen ja muiden läheisten kaipuu olisi yksi pääteema. Olen huomannut, että nautin pelissä kuin pelissä siitä, kuinka pitää etsiä ja löytää jotain tiettyä, varsinkin jos se on jotain elävää. Peli olisi suunnattu aikuisille ja olisi puhtaan kauhupelin sijasta

trilleri. Maailman monimuotoisuuden takia siitä voisi olla hyvä tehdä monimaailmallinen moninpelaajalähtöinen kokonaisuus. Toisaalta itse nautin eniten tarinallisista yksinpelikokemuksista, joten tunnen tyylin hyvin. Peliin kuuluisi ympäristön tutkimista eli peli olisi laajempi kuin nopea putkijuoksu. Hyvä idea olisikin tarina- ja seikkailukokemus yhdelle pelaajalle, mutta jaksomaisessa muodossa, jossa eri jaksot tapahtuvat eri paikoissa ja aina erillä pelattavalla hahmolla. Kaikki hahmot näkyisivät kaikissa jaksoissa, jotteivat ne olisi irrallisia. Tavoitteena olisi selvittää mysteerejä.

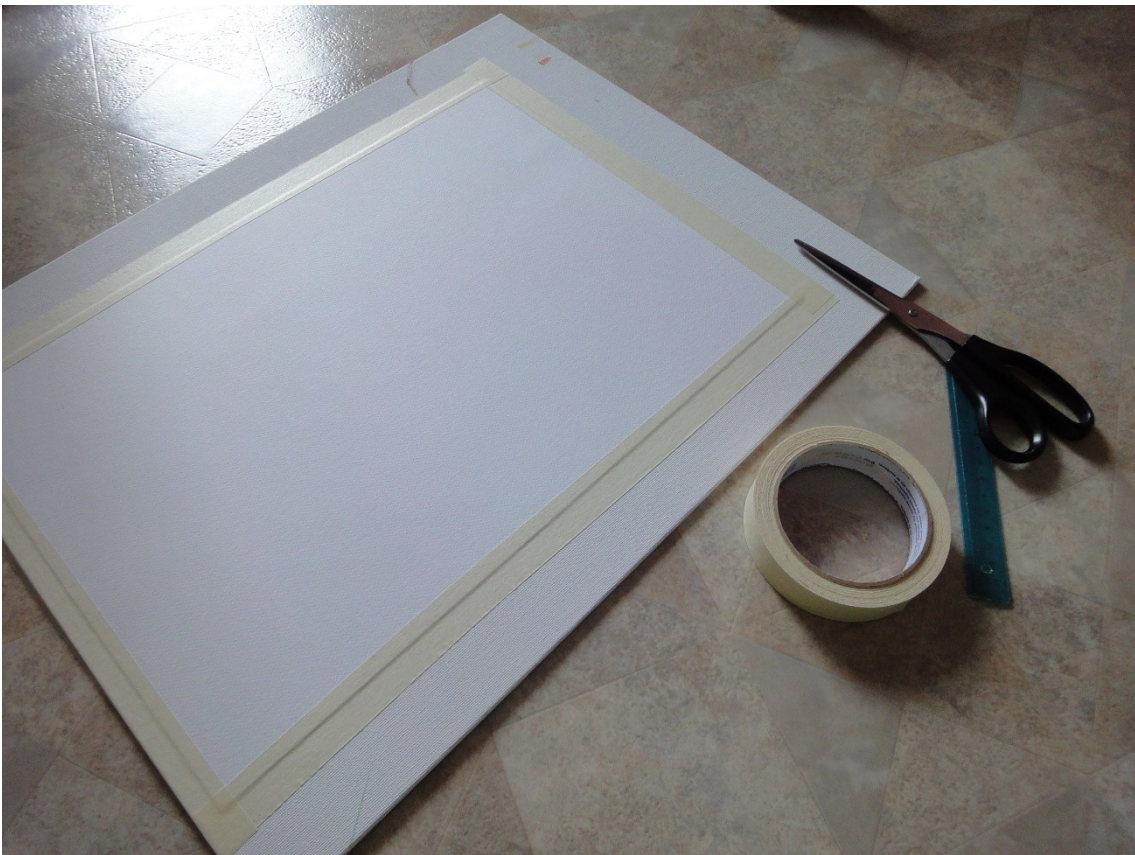
Tarkoitukseni on siis näyttää katsojalle joitain otoksia näistä pelin hetkistä ja samalla tutkia itseäni työn lomassa. Tutkimisella tulisi olla terapeuttinen vaikutus. Olisi myös onnistunutta, jos kuvien katsojakin voisi tuntea joitain niistä tuntemuksista, joita olen itse tuntenut ja pohtinut. Yritänkin aiheuttaa tietynlaisia kokemuksia kuvien aiheiden ja asetelujen kautta. Kuten jo aiemmin totesin, nämä tunteet olisivat laadultaan sellaisia, jotka tuntuisivat ehkä epämiellyttäviltä, mutta silti haluaisi tavallaan tietää, mitä tapahtuu seuraavaksi. Kuvien tekemisen jälkeen sovellan niihin oppimaani kuvantulkintaa ja analysoin niitä pienimuotoisesti.

Teen kuvista selkeästi toisistaan erottuvia, mutta silti niin, että näkee yhden ihmisen tehneen ne kaikki yhtenäisenä ajanjaksona. Kuvissa voivat näkyä tunteiden ja ajatusten puolesta erilaiset päivät. Töiden valmistumisen jälkeen pidän niistä pienimuotoisen näyttelyn koululla, joten pidän siis mielessä, että ne sopivat yhtenäisen näyttelynimen alle. Tämä teema on kuoleman monet muodot. Saan töistä myös erinomaista sisältöä portfoliooni, jolla haen alan töitä.

### **7.3 Mitä tein – prosessikuvaus yhdestä teoksesta**

Aloitin työn tekemisen luonnostelemalla kuvan keskeisiä elementtejä, tässä tapauksessa kahta hahmoa, A5-kokoiselle paperille lyijykynällä. Ajatukset eivät muuttuneet paljoa piirtäessä, sillä näin kuvan naishahmon melko kokonaisena mielessäni ennen piirtämistä. Värejä ja taustaa en vielä miettinyt paljoa tässä vaiheessa, mikä on normaalia minulle. Halusin tehdä kuvan vanhan ajan naissankarista surrealistisessa ympäristössä. Vanhalla ajalla tarkoitan tässä 1980- ja 1990-lukuja, jotka inspiroivat minua paljon.

Kun luonnos oli valmis, valitsin sopivan maalaus pohjan, joka oli A3-kokoinen, paksu, maalaamiseen tarkoitettu paperi. Kiinnitin paperin paksulle pahville ohuesti reunoista maalarinteipillä. Teipit on hieman vaikeaa saada kulkemaan täysin suorassa linjassa, mutta pieniä vaihteluja ei niin huomaa, onhan katse kiinnittynyt itse kuvaan. Paperi on laitettu kiinni alustan aivan yläreunaan, jottei tarvitsisi kumarrella niin paljoa maalatessa. (Kuva 1.)



*KUVA 1. Prosessikuvausta (kuva: Leila Kanninen)*

Alusta papereineen laitettiin sitten yläasennossa olevaan maalaustelineeseen niin, että luonnoskuvalle jäi pieni tila ylös. Luonnosta on paljon helpompi vilkuilla, kun se on varsinaisen työn yläpuolella, kuin että se olisi jossain sivussa. Kaikki välineet aseteltiin telineen oikealle puolelle, että työskentely olisi helppoa oikeakätiselle. Työtila on asuntoini parveke, joka on minulle täydellinen paikka: ulkona, mutta ötökät eivät kiusaa. Suunnittelemani ulkopatiolla oli niin paljon hyttysiä, että siellä maalaamisesta ei olisi tullut mitään. Sisältä kuuluva vauhdikas musiikki antoi hyvän rytmin työskentelylle. (Kuva 2.)





*KUVA 2. Prosessikuvausta (kuva: Leila Kannainen)*

En oikeastaan koskaan ala maalata suoraan tyhjälle pohjalle, vaan luonnostelen ohuilla viivoilla hahmoja ja objekteja ensin, joskus tarkemmin ja joskus summittaisemmin. Koska luonnos oli juuri sellainen, kuin mielessäni olin aluksi nähnyt, luonnostelin naishahmon nyt hieman tarkemmin. Tässäkin luonnosteluvaiheessa käytin ohutta lyijykynää. Kun olin saanut naisen ja alareunan hahmojen ja niiden palasten ääriviivat esiin, näin taustan taivaan ja sienet mielessäni ja luonnostelin niitäkin. Naishahmo pysyi koko ajan samanlaisena, mutta alareunan hahmot muuttuivat hieman. Tässä vaiheessa tiesin jo varmasti, että haluan käyttää pääasiassa iloisia värejä, monipuolisesti. (Kuva 3.)



*KUVA 3. Prosessikuvausta (kuva: Leila Kanninen)*

Kuten tavallista, aloitin maalaamaan taustan kohdasta, johon tulee isoimmalle alueelle samaa väriä, ja se oli siis taivas. Halusin taivaaseen vaihdellen kahta erilaista violetin sävyä: punertavampaa ja sinertävämpää. Pilvet aion lisätä vasta loppusuoralla, ettei niiden puhdas valkoinen sotkeutuisi. Tässä käytin isompaa keskikokoista pensseliä. Taivaan värityksi antoi hyvää aikaa pohtia muitakin värejä, jotka selkiytyivät koko ajan mielessäni. Myös ajatus hilemaalista hiipi mieleeni. (Kuva 4.)





*KUVA 4. Prosessikuvausta (kuva: Leila Kanninen)*

Seuraavaksi aioin keskittyä kuvan pääelementtiin, naishahmoon, joka on kostajatyyppinen sankarihahmo. Kuten aina ihmishahmoissa, aloitin ihon värityksestä, jonka tuli olla ruskettuneen sävyinen: hahmo on lämpimän paikan ulkoilmaihminen. Tehokeinona käytin tummaa ääriiviivaa osassa ihoalueita, jotka irrottavat hahmoa taustasta. Tässä säädin myös kasvojen ilmeen kohdalleen. Ilmeen tuli kuvastaa voimakasta tahtoa ja keskittyneisyyttä. Yksityiskohtien lisääntyessä pensseli luonnollisesti pienenee. Minusta onkin juuri mukavinta maalata pieniä alueita pienillä pensseleillä. (Kuva 5.)





*KUVA 5. Prosessikuvausta (kuva: Leila Kanninen)*

Sitten siirryin hiuksiin. Koska hiukset olivat tummat ja halusin niihin ääri viivoja, käytin tussitöissä paljon käyttämäni tekniikkaa eli alueiden reunoilta jätetään pieni suikale valkoiseksi, jota voisi myöhemmin värittää vaaleammalla ruskealla. Muutamiiin kohtiin lisäsin vielä oikein tummaa ruskeaa sävyerojen aikaansaamiseksi. (Kuva 6.)





*KUVA 6. Prosessikuvausta (kuva: Leila Kanninen)*

Lopuksi hahmosta väritettiin vaateus, johon valitsin väreiksi punaisen, keltaisen ja mustan. Vanhan ajan maalaistyylisten vaatteiden yhdistäminen moderneihin rullaluistimiin oli hauska ajatus. Halusin hahmolle rullaluistimet jalkaan, sillä saan itse parhaimpia ideoita rullaluistelllessani. Punaiset värialueet ovat melko tasapintaisia, kun taas kolmiulotteisuutta lisäävät sävyerot lisäsin muihin väreihin. (Kuva 7.)





KUVA 7. Prosessikuvausta (kuva: Leila Kanninen)

Seuraava osa taustasta oli alareunan punainen kuohuva meri. Maalasin sen kirkkaalla sekoittamattomalla sinooperinpunaisella, jotta se melkein hohtaisi. Päälle lisäsin tummalla ja vaalealla varjoja, valoa sekä kuplia kuvastamaan nestemäistä ominaisuutta. En halunnut kuvaan roiskeita, jottei siitä tulisi liian sekasotkuinen ja väkivaltainen, joten tasaisempi "meri" oli erittäin hyvä vaihtoehto. Maalasin tässä myös alareunan hahmojen tummanpunaiset alueet, sillä



myöhemmin en enää käyttäisi tätä punaista. Punaiselle merialueelle oikeaan alareunaan jäi tummempi viiva tahattomasta pensselinvedosta, mutta se ei haitannut minua. (Kuva 8.)



KUVA 8. Prosessikuvausta (kuva: Leila Kanninen)

Sitten vuorossa olivat hohtavan keltaiset sienten jalat, joihin käytin taas puhdasta väriä. Jalkoja maalatessani tiesin, että hatuissa tulisi olemaan vaaleanpunaista, mutta jotain toista väriä myös. Pienen pohdinnan jälkeen päädyin oranssiin, sillä pidän sen ja pinkin yhdistelmästä. Loin jalkoihin tekstuuria tummemman keltaisilla raidoilla, jotka kuvastavat myös jalan pyöreyttä hyvin. Silmät jaloissa lisäsin aivan hetken mielijohteesta, sillä idea vaikutti heti hyvältä ja punainen loistaa

mukavasti keltaisen keskeltä. Lisäsin samalla punaisella sieniin ääriviivaefektejä nostakseni niitäkin taustasta. Hatut maalasin lopuksi. Täytyy myöntää, että en saanut vaaleanpunaisesta ihan niin kirkasta, kuin olisin toivonut, mutta asia ei vaivannut erityisesti. Sävyerojen lisäksi loin hattuihin kiiltävää pintaa valkoisella värillä. (Kuva 9.)



KUVA 9. Prosessikuvausta (kuva: Leila Kanninen)

Halusin, että alareunan vihollistyyppiset hahmot erottuisivat kuvan muista elementeistä värin puolesta, joten käytin niihin pääasiassa sekoittamaani sinivihreää väriä, jota ei ole muualla kuvassa. Tätä väriä mietin kaikista väreistä pisimpään. En ole kuitenkaan täysin varma, oliko päätös paras. Ainakaan väri ei sekoitu punaiseen, joka oli tärkeintä minulle. Estin punaiseen



sekoittumista rajaamalla vihreällä sävyllä myös hahmojen oranssinkeltaiset housut. Tässä vaiheessa lisäsin vielä pilviä taivaalle luomaan tilan tuntua. (Kuva 10.)



KUVA 10. Prosessikuvausta (kuva: Leila Kanninen)

Lopuksi lisäsin läpinäkyvällä hilemaalilla tehosteita pilviin, sieniin ja miekkaan. Pidän lopputuloksesta erittäin paljon. Hile tuo muuten väkivaltaiseen kuvaan hauskojen värien lisäksi hassua hilpeyttä. (Kuva 11.)



KUVA 11. Prosessikuvausta (kuva: Leila Kanninen)

Lopussa täytyi olla tarkkana. Luvassa oli teippien irrottaminen kuvasta. Jos teipit vetäisee liian nopeasti irti, saattaa kuvakin revetä, sillä teippi oli vahvahkoa. Pienen signeerauksen jälkeen kuva oli valmis vaikkapa kehystettäväksi. Yleisellä tasolla olen hyvin tyytyväinen kuvaan ja se kuvastaa piirros- ja maalaustyyliäni hyvin.

#### 7.4 Kuvien tulkintaa

Kun kaikki maalaukset olivat valmiita, oli aika tutkia ja analysoida niitä. Kirjoittaminen oli osa maalausprosessia, minkä avulla avasin niiden maailmaa niin itselleni kuin katsojallekin. En ollut tätä ennen yrittänyt tulkita omia teoksiani ja prosessi tuntuikin mielenkiintoiselta.



Savuke oli ensimmäinen kuva, jonka maalasin (kuva 12). Jälkeenpäin katsoessa se näyttää laadullisestikin ensimmäiseltä teokselta. En nimittäin kuvaa aloittaessani ollut maalannut useampaan kuukauteen mitään. Oli hienoa tuntoa itsensä taas inspiroituneeksi.



KUVA 12. Savuke (kuva: Leila Kanninen)

Halusin maalata näkymän katsojan näkökulmasta. Paikkana on öisen suurkaupungin pimeä kuja ja hahmoina katsoja ja nainen, jolle katsoja on juuri sytyttämässä savuketta. Tässä teoksessa katsoja voi aluksi ajatella, ettei tiedä omasta olemuksestaan kuin pelkästään käden perusteella, mutta tarkemmin katsottuaan hän voi huomata heijastuksensa lasista. Heijastus ei ole kaunis. Teos kertoo, että ehkä miellyttävällä käytöksellä ja ainakin rahalla voi korvata puuttuvaa ulkonäköä. Naisen ilme ei tosin näytä inhoa, mutta ei sen puoleen erityisen positiivisia



tunteitakaan. Naisen ulkonäkö on räiskyvä kirkkaan punaisine hiuksineen ja muovimekkoineen. Tuntuu, että nainen ei ole ainoastaan kadun kulkija, vaan hän on kiinteä osa öistä katua. Ehkä katu on hänen työpaikkansa ja siksi hän on tekemisissä raa'an näköisen miehen kanssa. Hän ei välitä tai pelkää. Emme tosin tiedä, onko mies todellisuudessa meille näytetyn olemuksen mukainen, ovathan taustan talotkin hieman sen mukaisia, että mies voisi olla jonkin aineen vaikutuksen alaisena. Ehkä hän on juuri saanut suuren summan rahaa ja on hyödyntämässä sitä omiin nautintoihinsa.

Kuvan pääosassa keskellä on nainen, johon katse kiinnittyy ensimmäisenä. Hänen ympärillään on tilaa, eikä taustan pilvenpiirtäjien lisäksi erotu muita objekteja. Tyyli on kuitenkin tarkkareunainen ja oikeastaan sarjakuvamainen. Ennen maalaamista alle onkin piirretty kynällä apuviivat määrittämään eri värialueiden reunoja. Ajallisesti ja kulttuurisesti kuva on hyvin nykyaikainen sekä länsimainen. Maalatessani tosin ajattelin 1990-lukua, joka kiehtoo minua paljon tyyllillisesti.

Kuvan värit ovat erikoiset, mikä edelleen kuvastaa sitä, mitä mies näkee, eikä niinkään oikeaa todellisuutta. Taivas on synkän musta ja rakennukset likaisen vihreitä, mutta kaiken tämän ankeuden ja pimeyden keskellä nainen hohtaa miehen silmissä kultaisena, melkein häikäisevänä. Tämä tuo ilmaan pelastavan hahmon tunnetta. Tai ehkä nainen on miehen suosikki kaikista kadun naisista. Aurinkolasit häiritsevät tätä hahmojen yhteyttä, sillä emme voi tietää, katsooko nainen miestä juuri silmiin vai ei. Naisen kultaisuus voisi myös kuvastaa meille katsojille, ei miehelle, että hän on onnenonkija, jota kiinnostaa miehen rahat. Tällaisia ajatuksia herättävät muun muassa naisen epäluonnolliset rinnat ja pitkät kynnet, joilla kuvastetaan tietynlaista turhamaisuutta. Punaisena leiskuvat hiukset kuvastavat intohimon väriä. Intohimo ei ehkä tässä ole kuitenkaan aitoa, vaan naisen pitää vain edustaa intohimoa, että menestyisi. Hän on kohtelias ja kumartuu hieman syytintä kohti. Tunnelma hahmojen välillä on rennohko.

Se vähä, mitä miehen kasvoista pystymme erottamaan, aiheuttaa pelon tunteita, koska kasvot ovat turmeltuneet: tumman laikukkaat, huulettomat ja luomettomat. Kynnet ovat likaiset ja kielivät normaalisti matalasta elintasosta tai välinpitämättömyydestä. Syyttimessä on pitkä ja voimakas liekki. Vaikka mies edustaa visuaalisesti negatiivisia asioita, liekki voisi kuvastaa, että hänen elämän valonsa palaa kirkkaana. Niin synkkä kuin tausta onkin, taivaalla erottuu tähtiä ja rakennusten ikkunoista näkyy valoja. Tähdet on kuvattu naisen pään yläpuolelle. Ehkä mies kurottaa tähtiin tässä tilanteessa. Kuvan sanoma voisi olla kiteytettynä toiveikkuus.

Toisena työnä maalasin *Sinisen miehen*, koska se on yksi elävimmistä unista, jonka muistan nähneeni jo vuosia sitten (kuva 13). Unessa olen kaupungilla syrjäkadulla ja avaan rakennuksen oven. Sisällä on pimeää ja portaikko johtaa alas kellariin. Oven avattuani portaissa minua kohti kiipeää sininen miehen näköinen hahmo. Unessa olin enemmän yllättynyt kuin säikähtänyt, vaikka en jäänytkään odottamaan, että mies saavuttaa minut. Jostain syystä uni on kunnolla syöpynyt muistoihini.

Rakennuksen seinät ja lähiympäristö ovat halkeillutta ja harmaata, niin kuin vanhat muistot. Katsojan luota heijastuu taskulampun valokeila oven luo lattian rajaan. Oviaukon sisällä on niin pimeää, että emme erota muuta kuin portaikon ja lähestyvän miehen, johon valo osuu. Mies näyttää hieman uhkaavalta tyhjine silmineen ja on kuvan keskipisteessä, joten katse hakeutuu aina uudestaan häneen. Sininen väri kuvastaa kylmyyttä ja tunteettomuutta, joissain tapauksissa surua. Kuvastaako lähestyvä mies, että vaikka yritän piilottaa suruni, ne lähestyvät silti hiljaa ja väistämättä? Mies on vahvan näköinen lihaksineen, joten hän voisi ehkä saada oven auki toiselta puolelta. Voinko vielä yrittää unohtaa sulkemalla punaisen oven? Punaisen oven takana piilee jotain kiinnostavaa, ehkä vaarallistakin. Punainen on huomioväri. Ehkä se ovesta merkitsee, että tunteita ei sovi piilottaa liian pitkiksi ajoiksi, vaan ovi pitää avata joskus. Jos mies olisi valoisassa tilassa, hän ei olisi läheskään niin hermostuttavan oloinen. Pimeys on ihmisen alkukantaisimpia pelkoja, sillä meillä ei ole pimeyteen soveltuvaa näkökykyä ja näkymättömyys on pelottavaa. Alas viettävä portaikko aiheuttaa ainakin itselläni ahdistuksen tunteita. Kellarit ovatkin yleinen ”pelottava paikka” kauhutarinoissa.



KUVA 13. Sininen mies (kuva: Leila Kanninen)

Kuvan rajapinnat ovat vahvoilla viivoilla tehtyjä, ja vaikka se ei ole värikäs, se on kontrastinen. Sarjakuvamaisuus on taas läsnä. Tyhjää avaraa tilaa on paljon miehen ollessa ainoa kiintopiste kuvassa. Kuvassa on mustien ja harmaan sävyjen lisäksi kolme pääväriä: sininen, punainen ja keltainen.



Maalaan harvemmin maisemakuvia, mutta aina välillä on hyvä tehdä niitäkin. Siispä maalasin *Punaisen maan* (kuva 14). Nautin suuresti avaruus- ja planeettamaisemista ja halusin sellaisen kuvien joukkoon. Kuvan tapahtumapaikka voisi olla Mars, jossain ulottuvuudessa. Kuvassa hahmo leijuu horisontaalisesti hieman maanpinnan yläpuolella vuorimuodostelmien ja jonkinlaisen tornin lähellä. Tornin päällä hohtaa pieni valo. Yksi vuorista on paljon suurempi kuin muut, ja se on ikään kuin hahmon ja valonlähteen välissä. Emme tiedä, onko hahmo suuri vai vuoret pieniä. Sininen, kirkas aurinko luo maisemaan kontrastisia varjoja. Maisema näyttää aavikkomaiselta, ja punainen väri luo mielikuvaa kuumuudesta ja kuivuudesta. Auringon lisäksi taivaalla näkyy toinen punasävyinen planeetta savuisten pilvien keskellä. Keltasävyisellä taivaalla erottuu muutama kirkas tähti.



KUVA 14. *Punainen maa* (kuva: Leila Kanninen)

Kuvassa on melko yksinäinen tunnelma. Hahmon leijuva olemus luo unenomaista tunnelmaa. Mitähän suurimman vuoren varjo kätkee, vai kätkeekö se mitään? Minulle tulee myös tunne, että kuvan paikassa on todella hiljaista. Yksinäisyys tässä ei tunnu negatiiviselta, vaan ennemmin rentouttavalta asialta.

Tyyli ei ole taaskaan kovin realistinen kovien ääriviivojen ja muotojen ansiosta. Kuva sopisi värillisen sarjakuvan keskiaukeamaksi hyvin. Vaikka kuvan tila on avara, se ei silti jätä tyhjää tunnelmaa maan tekstuurisesta pinnasta ja tasaisesta sommittelusta johtuen. Tämä kuva on poikkeus muiden töideni lomassa, sillä tässä hahmo ei ole kuvan pääelementti, vaan sulautuu vahvasti pieneksi osaksi ympäristöä. Hahmosta ei myöskään välity mitään erityisiä tunteita, kun emme tiedä, onko se edes elollinen. Kiinnostavin elementti on kaikesti torni aukkoineen ja valoineen. Päävalonlähde on siis näkyvässä ja se on sinertävää valoa luova aurinko. Kuvassa on paljon syviä varjoja, jotka ovat yhteydessä tähän aurinkoon. Horisontin valot ja varjot ovat hillitympiä. Pilvien synkät alareunat luovat osaltaan etäisesti myrskyisää tunnelmaa.

En ole varma miksi, mutta mielivärini maalatessa on punainen. Punaisia sävyjä on myöskin miellyttävää sekoittaa. Punainen väri melko varmasti aiheuttaa aina jotain tunteita katsojassa. Kuvassa ei ole juuri muita sävyjä kuin eri punaisia, poikkeuksena auringon vieno sinisyys ja taivaan kellertävyys. Hahmon fossiilimainen, uinuva olemus voisi kuvastaa unien ja tunteiden mennyttä aikaa. Torni luo mysteerin tunnelmaa, jota pohtiessa ei välttämättä pääse selkeään tulokseen. Unet vain näyttävät meille asioita, joita ei tarvitse ymmärtää, vaikka kokemus olisikin vahva. Kaikki eivät kestä yksinäisyyttä ja heille kuva voikin näyttäytyä ankeampana. Vuoret tornin ja hahmon ympärillä voisivat kuvastaa turvallisuutta, sillä kivi on vahvaa ja vaikeasti läpäistävää. Ehkä hahmo on kivettynyt siksi, että se on hahmon mieli, johon kukaan ei yllä vahvojen suojamuurien lävitse. Varsinkaan meidän kulttuurissamme ei välttämättä päästetä muita niin helposti lähelle psyykkisellä tasolla. Kuvan yksi sanoma voisi olla, että ihmisestä, joka on kuin eloton erämaa, voi ehkä löytää pienen valonlähteen, jos osaa etsiä.

Kolmantena kuvana tein *Puvun* (kuva 15). Tulevaisuuden kuvittelu ja se, miten ihminen sopii sinne, on aina ollut minulle mieluisa asia. Erityisesti transhumanismi eli ihmisen ja koneen yhdistyminen paremmaksi olennoiksi on kiintoisaa. Virtuaalitodellisuuden mahdollisuudet ovat huikkeitä. Kiiltävä metalli houkuttaa aina silmiäni, varsinkin kulta. Halusin yhdistää kaikki edellä mainitut ja nähdä, mitä niistä syntyisi. Työ on yksityiskohtainen ja käytinkin siihen hieman enemmän aikaa verrattuna muihin maalauksiin. Kuva itsessään on silti yksinkertainen, mutta on siinä katseltavaa joksikin aikaa.





KUVA 15. Puku (kuva: Leila Kanninen)

Kuvassa on tällä kertaa vain yksi objekti, ihmistyyppinen hahmo, joka on väritään sinertävä, valkoisilla pistekuviolla. Hahmo on muodoiltaan naisenomainen ja sen yllä on jonkinlainen haarniskamainen puku tai osia siitä. Puku on kiiltävän kultainen ja siitä hohtaa valkoista valoa

muutamasta kohdasta. Puvusta tulee esiin ylä- ja alareunoista ohuita johtoja, jotka kiinnittyvät ympäröivään ajattomaan tilaan. Tila on tumman sinertävä, putkilomainen ja siinä näkyy vilahduksia valoista. Puvun jalkaosissa on likaa, sillä on siis mahdollisesti kävelty jossain. Katsoessa tulee sellainen olo, kuin näkisit jotain, jota ei ole tarkoitettu katsottavaksi, eikä ymmärryksesi riitä. Olet toisessa ajassa.

Hahmosta ei välity taaskaan selkeitä tunteita jäykästä asennosta ja kasvojen näkymättömyydestä johtuen. Tämä luo kuvaa sotakoneesta, jolla tunteita ei kuulukaan olla. Hahmo tuntuu odottavan kuuliaisesti seuraavaa käskyä tai tilannetta johon puuttua. Ympäröivä pimeä tila valonvälähdyksineen on sekavahko ja tuntuu, että jos menisi muualle, eksyisi varmasti. Haarniska ei näytä ulospäin tunteita, ja toistaalta voisi suojata käyttäjänsä myös ulkoisilta tuntemuksilta, kuten suojakuori.

Hahmo on tasaisesti kuvan keskellä ja nousee vahvasti irti taustastaan valojen ja värierojen takia. Symmetrisyys on tässä vahvaa. Rajapinnat ovat tarkempia kuin aikaisemmin laajemman ääriviivan käytön johdosta. Teräviä muotoja kuvasta ei kuitenkaan löydy, vaan kaikki soljuu keskenään pehmeästi. Kuvassa olisi muuten pimeää, mutta puku toimii valonlähteenä valaisten ympäristöään hennosti. Varjot ovat pieniä, mutta vahvoja.

Joku voisi mieltää kuvan feministiseksi, kuvaahan se vahvan oloista naista. Itselleni ei kuitenkaan tällaisia tuntemuksia juurikaan tule. Ehkä siksi, että en miellä hahmoa ihmiseksi, vaan joksikin erilaiseksi elämänmuodoksi. Kuva on hyvin moderni ja taas kerran sarjakuvamainen. Kullan väri symboloi arvokkuutta ja tuo kuvaan tietynlaista toiveikkuuden tunnetta. Puhtautta liian keskellä. Ympäröivä tila voisi kuvastaa mieltä, jossa sähköiset impulssit välähtelevät pimeydessä. Ehkä puku kuvastaa aukollista, mutta toimivaa suojakuorta, jolla suojataan omaa mieltä ympäristöltä.

Neljäntenä kuvana on *Tupasvillat* (kuva 16). Monilla on toistuvia painajaisia. Minulle yksi sellainen ovat karhu-unet. Unessa karhu jahtaa minua, enkä pysty juoksemaan ja se saa minut kiinni. Enkä ole ikinä edes nähnyt karhua omin silmin. Halusin kuitenkin kuvata tällaisen kauhun tilanteen, jossa epätyypillinen karhu on saanut jonkun kiinni. Karhu on kuitenkin luonnollisessa ympäristössään suolla, koska tällaiset suot ovat minulle hyvin tärkeitä paikkoja.





KUVA 16. Tupasvillat (kuva: Leila Kanninen)

Kuvassa ollaan aukealla suolla, jossa on puunkeloja ja tupasvillaa. Käynnissä on kaunis auringonlasku pilvettömällä taivaalla. Näkyvissä on neljä eri hahmoa. Etualalla karhumainen hahmo ja sen sylissä oleva nainen sekä taustalla sijaitsevat kaksi kasvotonta naishahmoa. Kasvottomat naiset ovat hyvin saman näköisiä ja alastomia, heidän päänsä ja kasvonsa on peitetty kankaalla. Kankaiden alta valuu ruskeaa nestettä. He ovat myös eriasteisesti uponneina suonsilmään. Vai nousevatko he sieltä? Karhuhahmo on kuvassa niin etualalla, ettemme näe sen jalkoja alas asti. Karhu on muodoltaan ja asennoiltaan ihmismäinen, sen silmät ovat elottomat ja toinen niistä "valuu" poskelle. Ehkä kyseessä on mies, joka on karhunpuvussa? Karhu näyttäisi myös itkevän. Nainen karhun otteessa on ilmeiltään ja eleiltään kauhistuneen oloinen, hän rimpuilee. Tämä nainen ei ole alaston, vaan alusvaatteisillaan. Itkeekö karhu, koska nainen pelkää häntä? Ehkä kaikki naiset pelkäävät häntä.

Naisen kauhu ja ympäröivän tilan kauneus ja rauhallisuus luovat kiintoisan kontrastin. Karhun vaaleat ja epäsymmetriset silmät avonaisen kidan lisäksi luovat pelkoa. Suonaisten likaisuus ja peitetyt kasvot luovat erilaista pelkoa, jota kutsun "mielenkiintopeloksi": haluaisi nähdä kankaiden



alle, vaikka osaisikin odottaa paljastuvan jotain epämiellyttävää. Nämä naiset tuntuvat katsovan katsojaa päin. Vaikka karhukin on asennoitunut samoin, sen katse ei vaikuta kuitenkaan tulevan meihin.

Kuvan sommittelu on tasaista ja katsojan silmänkorkeudelta kuvattu. Kuvassa on paljon tilaa, mutta kukkameret poistavat tyhjyyden tunnetta. Suo jatkuu horisonttiin niin pitkälle kuin näemme. Tummimman värinen karhu hyppää aina ensimmäisenä silmään. Kuva on valoisa, saapumassa on yötön yö, kuten Lapissa on tavallista. Värit kuvassa ovat tilanteeseen sopivasti luonnonläheisiä. Suon punaiset ja vihreät sävyt sekoittuvat mukavasti yhteen, mistä valkoiset kukat nousevat esiin.

Kuva sopii kulttuurisesti länsimaalaisuuteen sekä tällä kertaa erityisesti Suomeen suon ja ehkäpä karhunkin takia. Kuva voisi symbolisoida naisen kannalta yksinkertaisesti avuntarvetta ja halua paeta. Suonaisista huokuu varoituksen tunne. Karhun kanta on taas monimutkaisempi. Se saattaisi kuvastaa surua siitä, että jonkun mielekkääksi kokemat asiat eivät ole hyväksyttäviä.

Auringonotto on mielestäni yksi parhaita asioita kesässä, ja elämässä, koska siitä tulee niin virkistynyt olo ja se tuo psyykkistä energiaa. Siksi maalasin teoksen *Ota aurinkoa* (kuva 17). Olen auringolla käyvä ihminen. Kasvoni ovat kuitenkin herkemmat, joten ne ovat usein peitettynä maatessani aurinkotuolissa. Kärpästen kutittelu tuntuu hassulta ja kuka vain voisi avonaisella pihalla hiipiä kohti. Katson kyllä ympärilleni kuullessani jotain omituista. Auringossa maatessa ja muutenkin päiväsaikaan torkkuessani olen erikoisentuntuaisessa unen ja tietoisuuden välimaastossa, jossa ne voivat sekoittua. Ulkopiha on tärkeä paikka minulle, joten halusin kuvata yksinkertaistettua mielikuvaani siitä ja tätä puoliunihorrostilaani.



KUVA 17. Ota aurinkoa (kuva: Leila Kanninen)

Kuvassa ollaan tavallisen omakotitalon kesäisellä pihalla. Talo ja pensasaita ovat kuvan reunoilla ja väliin jää nurmikkoalue pihapolkuineen. Aivan etualalla on vahvasta perspektiivistä kuvattu nainen bikineissään aurinkovuoteella. Iholla on kärpäsiä. Aurinko pilkistää aivan yläreunasta keskeltä. Kuvan perspektiivi johtaa taemmas kuvan keskelle kaljuun ja alastomaan

mieshahmoon, joka kävelee omituisessa asennossa. Tuon asennon kuvaaminen silloin tällöin on jäänyt minulle tavaksi siitä asti, kun näin pienempänä erään elokuvan, jossa murhaaja kävelee juurikin tuolla tavalla. Kohtaus oli niin pelottava, että en saanut unta moneen tuntiin. Asennon epäinhimillisuus ja mahdottomuus tekevät siitä ahdistavan. Mies näyttää lähestyvän naista ilkeän näköinen virne kasvoillaan. Tunne hiljaa lähestyvistä pahasta on peloista pahimpia, jota kuvataan tässä. Pahan, eli miehen, olemusta pahentaa entisestään tämän kauniissa ja rauhallisessa ympäristössä oleminen, mihin se ei kuulu. Kuvassa idylli rikkoutuu.

Nyt kuvassa ei ole niin paljo ääriiivoja, mikä tekee siitä maalauksellisemman. Poikkeavaa on myös uudenlaisen perspektiivin kuvaaminen. Katsoja voi asettua kuvaan helpommin, kun näkyvissä on päähahmon vartalo, muttei päätä tai kasvoja. Kaikki reuna-alueilla olevat asiat kuvassa leikkautuvat ja lähellä keskustaa oleva mies on ainoa kokonainen objekti kuvassa. Nurmikon vahva tekstuurisuus pienentää tilaa hivenen. Vehreämpien alueiden ja ihmishahmojen muodot ovat pehmeitä ja kulmikkautta kuvaan tuovat aurinkovuode sekä talo. En saanut auringonvaloa kuvattua ihan niin kirkkaaksi kuin olisin toivonut, mutta kuva on silti valoisa, vihreä ja melko kirkas. Vihreä onkin myös kuvan pääväri. Varjoja ei juurikaan ole.

Mies voisi symboloida pelkoja tai ikäviä asioita, jotka voivat alkaa pyöriä mielessä silloin, kun ei keskitytä mihinkään tiettyyn. Tai sitä, että paha voi yllättää missä vain, vaikka omalla rakkaalla kotipihalla. Ehkä pitäisi olla aina valppaana. Vahvimmat tunteet aiheuttaa varmaankin miehen ilme, joka pelon lisäksi voi tuntua vastenmieliseltäkin.

Näin *Koston* selkeimpänä mielessäni ennen työn aloittamista (kuva 18). Nyt en keskittynyt uniini, vaan halusin tehdä itseäni visuaalisesti miellyttävän konseptin ajatuksistani. Pelikonsepti, josta kuva on, on itseasiassa ollut mielessäni jo kauan ennen opinnäytetyön aloittamista. Pääelementtejä ovat psykedeelisyys ja naissankaruus, jotka halusin tuoda esille kuvassa. Tärkein asia kuvassa ovat kuitenkin rullaluistimet, jotka ovat erityisen suuri osa elämää minulle.





KUVA 18. Kosto (kuva: Leila Kanninen)

Kuvan keskellä on tarinan päähahmo, rullaluistimilla ja miekalla varustautunut merirosvotyylinen nainen. Juuri käsillä olevassa hetkessä nainen on keskellä isoa liikerataa, hän on hypännyt ilmaan ja on tehnyt suuren kaaren miekallaan. Miekka on sivaltanut kuvan alareunassa olevia vihreitä vihollishahmoja palasiksi. Alareunassa on myös punainen kuohuva verestä koostuva

”meri”. Muu tausta on värikäs taivas pilvineen sekä korkeuksiin kohoavat iloiset ja kimaltavat sienet. Sienet vaikuttavat elollisilta, mutta ei ole selkeää, ovatko ne vihollisia vai eivät niiden katsoessa naista. Naisesta huokuu vahvuus ja ylivoima. Kuvan viholliset ovat vain alhaisia apureita, jotka eivät mahda mitään sähkökyvälle miekalle.

Nyt keskityin nimenomaan sarjakuvamaisuuteen, joka töissäni on läsnä, ja korostin sitä tietoisesti. Naishahmo on tasaisesti ja suorassa keskellä kuvaa, mutta muilla elementeillä, sienillä, merellä ja vihollisilla, loin tilan tuntua. Nainen on myös ainoa objekti, joka on näkyvä kokonaan ilman leikkautumisia. Kuva on kaikista töistäni värikkäin ja räikein, eikä varjoja juurikaan ole näkyvässä. Valo on yleistä ilman mitään tiettyä valonlähdettä. Värit ovat muuten tasaisesti lämpimän sävyisiä, lukuun ottamatta vihertäviä vihollisia, jotta ne näyttäisivät siltä, että ne ei eivät kuulu kuvan maailmaan kokonaan ja ovat ulkopuolisia. Muodot ovat monipuolisia, niin pehmeitä kuin teräviäkin. Pehmeyttä, pyöreitä muotoja, löytyy kuitenkin hieman enemmän.

Kuten jo prosessikuvauksessa mainitsin, halusin kuvaan vanhan ajan, lapsuuteni, viihdekulttuurin tuntua. Halusin, että kuva ei olisi lainkaan vakava, ja tällaiset vanhat ajat, 1980- ja 1990-luku, kuvastavat minulle aina huolettomuutta ja iloisuutta. Letkeys ja keskittyneisyys yhdistyvät kuvassa hyvin. Ihailin lapsena sen ajan fiktiivisiä vahvoja naissankareita ja halusin luoda myös omani. Hilemaali tuo vielä lisänä kuvaan lapsenomaisuutta.

Kuva symboloi siis aika lailla naisenergiaa ja sankaruutta. Naisen vahvuutta kuvastavat erityisesti tämän kasvojen ilme ja tiukka ote miekasta. Värittämällä kaikista vihollisista samanvärisiä ja antamalla niille tuskattomat ilmeet ne muotoutuvat kasvottomiksi kloonivihollisiksi, joiden puolesta emme tunne empatiaa.

Olen aina pitänyt vanhanaikaisista enkeliäiheisistä maalauksista. Nyt tein oman version, *Kylvyn* (kuva 19). Kuvat ovat usein tunnelmiltaan voitokkaita tai hempeitä. Enkeleitä on myös monen näköisiä, mutta usein niitä yhdistää kuitenkin yksi yhteinen asia: siivet. Maalaukseni halusin kokeilla, millainen enkelikuvaus saadaan aikaan poistamalla kuvasta mukavat tunteet ja siivet. Täysin negatiivisesti latautunutta kuvaa en kuitenkaan yrittänyt tehdä. Ruskeiden ja ruosteen sävyjen käyttö kiinnosti myös, joten käytin niitä tähän.





KUVA 19. Kylpy (kuva: Leila Kanninen)

Kuvassa ollaan kuluneessa ja likaisessa laattapinnoitetussa huoneessa. Seinällä on leveä ikkuna ilman lasia. Ikkunasta näkyy synkkiä ja pitkiä rakennuksia sekä maailmanpyörä punaisen oranssia taivasta vasten. Taivas hohkaa punaista väriä huoneeseenkin. Yhdessä taloista kuitenkin siintää pitkulainen ikkuna, josta näkyy valoa. Ikkunan vieressä huoneessa on kylpyamme, joka roikkuu ilmassa toisesta reunasta kettinkien päässä. Kylpyammeessa on lihava ja ruma naishahmo, jonka keskiruumissa on suuri aukko. Aukosta tulee ulos lattialle paksuja johtomaisia ja kiiltäviä objekteja, jollaisia risteilee muuallakin lattialla. Keskellä aukkoa on myös kuvan pääobjekti: pieni naisenomainen kalju hahmo, jolla on kaksi suurta haavaa lapaluiden kohdalla.

Herää kaksi kysymystä. Ovatko siivet joskus olleet selässä vai tulevatko ne haavoista ulos? Tuleeko enkelihahmo ulos lihavan naisen sisältä vai onko se menossa sinne? Enkelihahmo katsoo ikkunasta ulos, emmekä näe sen kasvoja. Se tuntuu katsovan kohti kaukaisen talon ainoaa näkyvää ikkunaa. Se tuntuisi olevan kaihoisa. Lihava nainen taas vaikuttaisi olevan eloton, päätellen roikkuvista jäsenistä ja kasvojen ilmeestä, jossa silmät ovat kiinni ja suu raollaan. Taivaan lämpimänä hehkuva sävy tuo rauhallisen toiveikasta tunnetta tilanteeseen ja horisontin maailmanpyörä muistuttaa kaukaisesta ilosta.

Kuvan hahmot eivät ole aivan keskellä kuvaa, mutta näkyvät silti kokonaan. Ikkuna, seinät ja lattia leikkautuvat. Tila on melko avara suuren ikkunan vuoksi ja siksi, että kylpyamme ja muutamat johdot ovat ainoat näkyvät tavarat huoneessa. Muodot ovat tarkkareunaisia, ja pieniä ääri viivoja on käytössä. Tyyli on sarjakuvan ja realismisuuden välimaastossa. Värit ovat harvassa: käytettynä on melko lailla vain punaisen, keltaisen ja ruskean eri sävyjä. Eroava väripiste on talon ikkunan valkoinen väri. Se ei kuvaa likaisuutta tai kuumuutta, kuten muut värit, vaan puhtautta. Se kutsuu luokseen. Ikkuna luo huoneeseen lievän valokeilan ja reunoilta hiipivät varjot.

Enkelikuvat ovat monesti länsimaisia, liittyväthän ne useiden länsimaiden perinteisiin. Tässä kuvassa länsimaisuutta korostavat pilvenpiirtäjämäiset rakennukset ja maailmanpyörä. Onnistuin siinä tavoitteessani, että halusin luoda kuvaan rauhallisen tunnelman, vaikka tilanne onkin groteski. Ehkä kuvan enkeli on jollain tavalla epäonnistunut enkeliydessään, mutta sen elehdintä kohti puhdasta valoa antaa kuvan toivosta, joka onkin sitten perinteisempi enkeleihin liitetty tunne. Maailmanpyörä kuvastaa parempia vanhoja aikoja, ehkä lapsuutta, ja sen näkyminen kaukana lisää myös toivoa. Ehkä hyviin aikoihin on mahdollista vielä palata joskus.

## 8 POHDINTA

Työn tavoitteena oli toteuttaa ja analysoida konseptikuvia kuvitteelliseen videopeliin. Lisäksi pohdin kuvien tekemisen terapeutisia ominaisuuksia sekä ilmaisin ajatuksiani kuvan kautta katsojalle. Käytin menetelminä maalaamista, piirtämistä sekä kuvantulkintaa. Työn tuloksena syntyi kahdeksan maalausta sekä lukuisia luonnospiirroksia. Viimeistelin myös kaksi luonnosta valmiimmiksi mustavalkotoiksi, jotka ovat mukana taidenäyttelyssäni (liite 2, liite 3). Töistäni analysoin maalaukset.

Ennako-odotukseni koko työtäni kohtaan ylittyivät. Esimerkiksi sain tutkielmaani monipuolisemmin materiaalia, kuin mihin olin valmistautunut. Käyttämäni menetelmät olivat minulle ennestään tuttuja ja mieluisia, mistä johtuen työskentelyssä ei ilmennyt ongelmia. Tästä syystä luovuudelle jäi hyvin tilaa. Koin, että maalaustaitoni kehittyivät työskentelyn aikana. Erityisesti ohjaavalta opettajalta saamani neuvot auttoivat syventämään tietojani ja taitojani. Esimerkiksi opin uutta sommittelu- ja värinkäyttötaidoista. Osasin aikatauluttaa työskentelyni onnistuneesti, mistä olen ylpeä.

Alkuvaiheessa koin opinnäytetyöni aiheen rajaamisen haasteellisena, mistä syystä tämä vaihe oli aikaa vievä. Tieteellisen tekstin tuottaminen kirjallisena on minulle usein vaikeahkoa. Lisäksi omien ajatusten saaminen kirjalliseen muotoon oli joskus työlästä. Opin kuitenkin työn aikana ilmaisemaan kirjallisesti itseäni paremmin, koska kirjoittamisesta tuli rutiini. Maalaustyöskentelyn ollessa intensiivisimmillään koin hetkellisesti väsymystä. Huomasin työskentelyn aikana, että on tärkeää pitää huolta omasta fyysisestä ja psyykkisestä jaksamisesta.

Kuvia analysoimalla opin myös purkamaan ajatuksiani sanallisesti sekä pohtimaan tunteitani. Tiedostus ajatuksistani ja tunteistani kehittyi työskentelyn aikana. Työskentelylläni syvensin entisestään valmiuksiani toimia konseptikuvittajana. Olen tyytyväinen, että voin pitää töistäni taidenäyttelyn, mikä on ollut pitkäaikainen haaveeni. Toivon, että tällä hetkellä kuvitteellinen peliprojektini voisi toteutua tulevaisuudessa. Valmistumisen jälkeen toivon voivani työskennellä konseptikuvittajana. Sain töistäni hyvää materiaalia portfoliooni, mikä voi edistää työn saamista.



## LÄHTEET

1st Web Designer. 2016. Modern Surrealism and How it is Used Today. Viitattu 5.4.2016, <http://1stwebdesigner.com/modern-surrealism/>.

Adams, E. 2014. Fundamentals of Game Design, Third Edition. United States of America: Pearson Education.

Alenius, K. 2012. Surrealistit muuttivat maailmaa muuttamalla ihmistä. Yle. Viitattu 5.4.2016, [http://yle.fi/uutiset/surrealistit\\_muuttivat\\_maailmaa\\_muuttamalla\\_ihmista/5273607](http://yle.fi/uutiset/surrealistit_muuttivat_maailmaa_muuttamalla_ihmista/5273607).

Anhut, A. 2014. Let's Get Real About Concept Art. How to not suck at game design. Viitattu 3.6.2016, <http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/02/lets-get-real-concept-art/>.

Biography.com. 2016. Sigmund Freud Biography. Viitattu 2.8.2016, <http://www.biography.com/people/sigmund-freud-9302400>.

Cherry, K. 2016. What is Art Therapy? Verywell. Viitattu 1.6.2016, <https://www.verywell.com/what-is-art-therapy-2795755>.

Counselling Directory. 2016. Gestalt therapy. Viitattu 17.8.2016, <http://www.counselling-directory.org.uk/gestalt-therapy.html>.

Cyberdreams. 1992. Dark Seed. Cyberdreams. Videopeli.

Dictionary.com. 2016. Viitattu 17.8.2016, <http://www.dictionary.com/>.

Dontnod Entertainment. 2013. Remember Me. Capcom. Videopeli.

Dupon, S. Video games are fun! Videogames.org.au. Viitattu 24.6.2016, <http://www.videogames.org.au/emotional-development/>.

E-Artdrops. 2010. Art Psychology. Viitattu 5.4.2016, [http://www.e-artdrops.com/index.php?option=com\\_content&view=category&layout=blog&id=37&Itemid=57&lang=en](http://www.e-artdrops.com/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=37&Itemid=57&lang=en).

Examiner. How art might affect us. Viitattu 1.6.2016, <http://www.examiner.com/article/how-art-might-affect-us>.

Friedman, M. 2012. Art Can Be Good for Mental Health. The Huffington Post. Viitattu 1.6.2016, [http://www.huffingtonpost.com/michael-friedman-lmsw/art-mental-health\\_b\\_1562010.html](http://www.huffingtonpost.com/michael-friedman-lmsw/art-mental-health_b_1562010.html).

Gray, P. 2015. Cognitive Benefits of Playing Video Games. Psychology Today. Viitattu 27.6.2016, <https://www.psychologytoday.com/blog/freedom-learn/201502/cognitive-benefits-playing-video-games>.

Grönholm, J. 2008. Surrealismi nousi omasta kamarastamme. Turun Sanomat. Viitattu 5.4.2016, <http://www.ts.fi/kulttuuri/1074278693/Surrealismi+nousi+omasta+kamarastamme>.

Hall-Stigerts, L. 2015. Of Quests and Brain Chemicals: How the Best Video Games are Designed to Make Us Feel. Big Fish Games. Viitattu 11.7.2016, <http://www.bigfishgames.com/blog/how-the-best-video-games-make-us-feel-all-the-things/>.

Kaitaro, T. 2006. Surrealismi Suomessa: väärinkäsityksiä, viiveitä, vaikutteita. Mustekala. Viitattu 4.4.2016, <http://www.mustekala.info/node/35390>.

King, S. 1998. Surrealist.com. Viitattu 4.4.2016, <http://www.surrealist.com/>.

Leader, D. 2005. Surrealism and the Unconscious Mind. Yurica Report. Viitattu 5.4.2016, <http://www.yuricareport.com/Art%20Essays/SurrealismAndTheUnconscious.html>.

Louis Stern Fine Arts. Biography. Helen Lundeberg. Viitattu 5.4.2016, <http://helenlundeberg.com/pages/bio.html>.

Mallonee, L. 2014. Study Finds Making Art May Keep Our Brains Healthy. Hyperallergic. Viitattu 6.6.2016, <http://hyperallergic.com/136378/study-finds-making-art-may-keep-our-brains-healthy/>.

Manninen, T. 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja, Ideasta eteenpäin. Tallinna: Rajalla.

Matteson, R. 2008. Chronology of Surrealism. Matteson Art. Viitattu 5.4.2016, <http://www.mattesonart.com/chronology-of-surrealism-.aspx>.

McLeod, S. 2011. What is Psychology? Simply Psychology. Viitattu 5.4.2016, <http://www.simplypsychology.org/whatispsychology.html>.

Naar, H. Art and Emotion. Internet Encyclopedia of Philosophy. Viitattu 1.6.2016, <http://www.iep.utm.edu/art-emot/>.

Neal, T. 2013. The Relation between Art & Emotion (Plato, Aristotle & Collingwood). Tim Neal. Viitattu 1.6.2016, <https://timjohnneal.wordpress.com/2013/06/27/the-relation-between-art-emotion-plato-aristotle-collingwood/>.

News In Health. 2008. How the Arts Affect Your Health. Viitattu 1.6.2016, [https://newsinhealth.nih.gov/2008/june/docs/01features\\_01.htm](https://newsinhealth.nih.gov/2008/june/docs/01features_01.htm).

Niemi-Pynttäre, R. 2000. Alitajunnan ja ylittodellisen kuvia. Jyväskylän Yliopisto. Viitattu 4.4.2016, [http://www.jyu.fi/taiku/aikajana/taidehist/th\\_mo\\_surrealismi.htm](http://www.jyu.fi/taiku/aikajana/taidehist/th_mo_surrealismi.htm).

Oleson Moore, J. 2014. Creating Whole New Worlds: What is Concept Art? Craftsby. Viitattu 3.6.2016, <http://www.craftsby.com/blog/2014/11/what-is-concept-art/>.

Patrick, A. 2015. Lorser Feitelson. Sullivan Goss. Viitattu 5.4.2016, [http://www.sullivangoss.com/lorser\\_Feitelson/](http://www.sullivangoss.com/lorser_Feitelson/).

Petrone, J. 2012. Exploring Your Imagination. Phlearn. Viitattu 5.4.2016, <https://phlearn.com/exploring-your-imagination-dreams-the-subconscious-surrealism>.

Raymond, J. 2014. Concept Art: What Is Concept Art And Why Is It Important? Artistry In Games. Viitattu 2.6.2016, <http://artistryingames.com/concept-art-concept-art-important/>.

Seppä, A. 2012. Kuvien tulkinta. Tampere: Gaudeamus.

Short, R. 1980. Dada & Surrealism. London: Octopus Books Limited.

Sign Salad. 2013. Semiotics explained. Viitattu 3.6.2016,

<http://www.signsalad.com/semiotics-explained/>.

Suomen Psykoanalyttinen Yhdistys. Mitä psykoanalyysi on. Viitattu 5.4.2016,

<http://psykoanalyysi.com/wp/>.

Team Silent. 2004. Silent Hill 4: The Room. Konami. Videopeli.

Thatgamecompany. 2012. Journey. Sony Computer Entertainment. Videopeli.

The Art History Archive. The Origins of Surrealism. Viitattu 5.4.2016,

<http://www.arthistoryarchive.com/arthistory/surrealism/Origins-of-Surrealism.html>.

Visual Arts Cork. 2016. Surrealism. Art Encyclopedia. Viitattu 5.4.2016,

<http://www.visual-arts-cork.com/history-of-art/surrealism.htm>.

Willette, J. 2011. Surrealism and Freudian Theory. Art History Unstuffed. Viitattu 5.4.2016,

<http://www.arthistoryunstuffed.com/surrealism-freudian-theory/>.

LIITTEET

NÄYTTELYJULISTE

LIITE 1







