

Opinnäytetyö (AMK)
Kuvataiteen koulutus
2020

Klaus Koskinen

LÖYTÖRETKE OMAAN ILMAISUUN

OPINNÄYTETYÖ (AMK / YAMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Kuvataiteen koulutus / Kuvataiteilija

2020 | 23 sivua

Klaus Koskinen

LÖYTÖRETKI OMAAN ILMAISUUN

Löytöretki omaan ilmaisuun on opinnäytetyö, jossa käsitellään henkilökohtaista suhdetta kuvataiteeseen ja taiteellista työskentelyä. Opinnäytetyössä käydään läpi kirjoittajan omaa historiaa materiaalisen taiteen tekemisen ja digitaalisten ohjelmistojen parissa. Lisäksi tarkastellaan omaa taiteellista tekemistä ja kehitystä sekä kuinka työskentely on siirtynyt itseohjatun oppimisen kautta yhä enemmän digitaalisten ohjelmien käyttöön. Erityisenä tarkastelun kohteena on edellä mainittu siirtymävaihe materiaalisesta taiteesta digitaaliseen.

Työssä esitellään, millainen kokemus on tehdä materiaalista taidetta verrattuna digitaaliseen taiteeseen sekä ohjelmien käytön opiskelua ja oppimista. Nuoruuden innostuksen, kokeilujen ja harjoitusten jälkeen 3D-mallintaminen ja animaatioiden tekeminen ovat valikoituneet omimmaksi kuvallisen ilmaisun alaksi. Itseohjattu oppiminen on aina ollut keskeisellä sijalla opiskelussa. Aiheita käsitellään omien teosten, kokemusten, pohdintojen, kirjallisuuden ja opinnäytetöiden avulla. Tämän lisäksi esitellään tarkemmin 3D-mallintamista polygoni- ja skulptaus-menetelmää käyttäen.

Opinnäytetyö on ollut merkittävä osa oppimisprosessia. Sen lopputulos ei ole myöskään yksiselitteinen, vaan joukko havaintoja, jotka edesauttavat kehitystä kuvataiteilijana.

ASIASANAT:

Materiaalinen taide, digitaalinen taide, 3D-mallintaminen, itseohjattu oppiminen.

BACHELOR'S / MASTER'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme Fine Arts

2020 | 23 pages

Klaus Koskinen

JOURNEY INTO PERSONAL EXPRESSION

Journey into personal expression is a thesis that deals with the author's personal relationship with visual arts. The thesis reviews the author's history of physical creations and digital software. In addition, The thesis discusses the author's artistic work and development. How the work has increasingly shifted to digital programs through self-directed learning. Particular interest is placed in the aforementioned transition from physical to digital art.

The work presents what kind of experience it is to make physical art as compared to digital art, as well as what programs have been part of the learning process. After the enthusiasm, experiments and exercises of youth, 3D modeling and making animations was selected as the field of pictorial expression. Self-directed learning has always been central to the author's learning. The topics are covered with the help of personal experiences, reflections, literature, and theses on the topic.

The outcome of the thesis is not unambiguous but a set of observations that contribute to the development as a visual artist.

KEYWORDS:

Material art, digital art, 3D modeling, self-directed learning.

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	5
1.1 Opinnäytetyön lähtökohdat	5
1.2 Nuoruuden innostusta ja kokeiluja	5
1.3 Taide Löytyy	8
2 KUVATAITEEN ALA- JA YLÄKOULU	12
2.1 Kuvataiteen alakoulu Paasikivi-opistossa	12
2.2 Kuvataiteen yläkoulu Taideakatemiassa	12
3 OMAN TAITEELLISEN TYÖKALUPAKIN LÖYTYMINEN	16
3.1 Paluu juurille	16
3.2 Taiteellinen työkalupakkini	16
3.3 Esimerkki kolmiulotteisesta 3D-mallintamisesta	19
4 YHTEENVETO JA AIHEEN TARKASTELUA	20
4.1 Tutkielman merkitys omalle ammatilliselle ja taiteelliselle kehitykselle	20
4.2 Itseohjattua oppimista	20
4.3 Tulevaisuuden visioita	21
LÄHTEET	23

1 JOHDANTO

1.1 Opinnäytetyön lähtökohdat

Avaan opinnäytetyössäni omaa historiaani materiaalsen taiteen tekemisen ja digitaalisten ohjelmistojen parissa. Tarkastelen omaa taiteellista tekemistäni ja kehitystäni sekä kuinka opin käyttämään enemmän digitaalisia ohjelmia. Minua kiinnostaa erityisesti siirtymävaihe materiaalsen taiteen tekemisestä enemmän digitaalisen taiteen pariin. Esittelen, millainen kokemus tämä on ollut minulle. Kerron myös, kuinka opin käyttämään digitaalisia ohjelmia.

Kolmannessa luvussa ”Oman taiteellisen työkalupakin löytyminen” kerron vaiheesta, jossa etsin omaa polkuani kuvallisessa ilmaisussani. Avaan myös ajatusmaailmaani ja näkemyksiäni. Kokeilun ja harjoittelun kautta omimmaksi ilmaisutavaksi on valikoitunut 3D-mallintaminen. Esittelen sitä skulptauksen ja polygoni-mallintamisen avulla. Kerron myös erilaisista digitaalisista mallinnusohjelmista ja niiden soveltamisesta omaan työskentelyyni sekä niiden käytöstä yleisesti.

Neljännessä luvussa tarkastelen omaa oppimistani ja opinnäytetyön merkitystä ammatilliselle ja taiteelliselle kehitykselleni. Vahvaan sisäiseen motivaatioon perustuva itseohjautuva oppiminen tulee olemaan minulle tulevaisuudessakin tärkeä työkalu, jolla kehitän itseäni ammatillisesti.

Esitän lopuksi ajatuksia ja visioita taiteellisesta työskentelystäni tulevaisuudessa. Yhtenä tällaisena visiona olisi kolmiulotteinen mallintaminen ja sen monipuolinen käyttö työssäni.

1.2 Nuoruuden innostusta ja kokeiluja

Tässä luvussa tarkastelen oman taiteellisen tekemiseni alkua ja sen etenemistä, sillä nämä nuoruuden kokeilut ovat olleet minulle eteenpäin ajava voima kaiken tekemiseni taustalla. Kerron, miten kiinnostuin erilaisista kuvallisista aiheista ja miten aloin tutkimaan niitä.

Pyrin tässä yhteydessä määrittelemään myös taiteen, vaikka sitä on käsitteenä lähes mahdotonta tyhjentävästi määritellä: Taide koostuu erilaisista elementeistä, jotka vaikuttavat ajatteluun henkilökohtaisella tasolla. Taide on ilmaisun, viestinnän, kannanoton ja mielihyvän tuottamisen väline. Jokaisen henkilökohtainen käsitys taiteesta määrittää sen, mitä taiteena lopulta pitää. Taide voi myös aiheuttaa muitakin kuin esteettisyyden tunteita. Taide on syvästi inhimillistä ja osa kulttuuriamme. (Rantala-Korhonen 2012.)

Useissa muissakin Taideakatemiassa tehdyissä opinnäytetöissä käsitellään henkilökohtaista suhdetta taiteeseen. Aloitin oman työni tutustumalla niihin. (Ks. Kupsala 2016; Larkovuo 2016; Pietarinen 2018.)

Johannes Saljas kuvaa opinnäytetyössään matkaansa kuvataiteen alalle. (Saljas 2012.) Siinä pohdinta jakaantuu kolmeen osioon: ensimmäisessä osassa hän pohtii lapsuuden- ja nuoruudenkokemuksien merkitystä valinnoille. Toisessa osassa Saljas käsittelee taideopintojen vaikutuksia työskentelyynsä, ja kolmannessa osassa hän analysoi taiteellista ajatteluaan ja työtapaansa. Saljas kertoo tulewansa usein puhuessaan väärinymmärretyksi. Hän onkin valinnut alakseen taiteen ja kirjoittaa: ”Se on minun väyläni ja välineeni olla yhteydessä ja kommunikoida.” (Saljas 2012, 9.)

Itsellenikin kuvallinen kommunikointi tuntuu monesti helpommalta kuin sanallinen. Muistan, että minulle sanottiin jo pienenä, että osasin hyvin yksinkertaisella piirroksella viestiä jonkin asian. Piirtäminen olikin minulle lapsuudessa hyvin luonteenomaista ja piirsin paljon.

Erilaiset videopelien hahmot olivat suosikkejani. Halusin jo varhain suunnitella ja rakentaa jotakin suurempaa, mutta taitoni eivät vielä riittäneet. Muistan, että tein lapsuudessani lautapelin kavereilleni, jossa jokainen sai piirtää oman hahmonsa. Tämän jälkeen niillä taisteltiin muita vastaan. Eri osumat mitattiin kynää heiluttamalla. Videopelikiinnostukseni levisi myöhemmin myös pöytärooli- ja miniatyyripeleihin sekä pienoismalleihin.

Nuoruudessani Warhammer 40k-, Warhammer- ja Lord of the Rings -miniatyyripöytä- sotastrategiapelit olivat iso osa elämääni. Pelaamista enemmän minua kiinnosti kuitenkin miniatyyrihahmojen maalaaminen ja varusteiden asettelu. Koska pöytäsostrategiapelien ohjeet olivat englanniksi ja melko monimutkaisia, en edistynyt niissä kovin pitkälle.

Suurin kiinnostukseni kohde oli kuitenkin Warhammer 40k, jonka maailmasta on luotu useita kirjasarjoja ja muita oheistuotteita. Pelin maailma sijoittuu pitkälle tulevaisuuteen, missä eri rodut taistelevat toisiaan vastaan. Vaikka tulevaisuus on kuvattu todella synkäksi, pidän Warhammer 40k maailmaa vieläkin yhtenä kiinnostavimmista scifi-maailmoista.

Nuoruuteeni kuului myös kuvataidekerho, jossa pääsin kokeilemaan kaikkia taiteenteon perustyökaluja. Piirtäminen kuitenkin jäi teini-iässä, ja päädyin yhä enemmän scifi-elokuvien, pelien ja kirjojen pariin. Halusin tietää enemmän niissä olevien ympäristöjen eri yksityiskohdista ja ideoista. Uskon saaneeni näistä virikkeitä ja ideoita, joista saan vaikutteita vielä nykyiseenkin tekemiseen.

Olin lapsuudessani erittäin kiinnostunut tietokonepeleistä. Ensimmäiset kokeiluni digitaalisesta sisällöstä ovat peräisin Warcraft III -tietokonepeleistä. Warcraft III julkaisiin vuonna 2002. Pelin mukana tuli sisäänrakennettu Warcraft III World Editor -karttojen rakennusohjelma. Kun avasit pelin, saatoit mennä muiden ihmisten rakentamiin erilaisiin kenttiin ja tehtäviin. Warcraft III World Editorista syntyi muun muassa ensimmäinen Defence of the Ancients, ja siitä nykyinen vuonna 2013 julkaistu, suuren suosion saanut jatko-osa Dota 2. Pelasin kyseistä peliä varhain yläkoulussa, enkä saanut aluksi luotua mitään suurta ja mahtavaa. Internetin ohjeita tiiviisti luettuani onnistuin kuitenkin lopulta

rakentamaan oman kenttäni. Seuraavaksi innostuin internetin historiaan hävinneestä tekstipeli MAKERista ja hiukan isommaksi kasvaneesta RPG MAKE-Rista.

Tekstipeli MAKER oli yksinkertainen käyttää, ja sain luotua sillä useammankin pelin. Paras luomukseni oli The Box -pelitrilogia, johon lainasin vanhojen roolipeliklassikoiden Fallout 2 (1998) ja Bioshock (2007) maailmoja. Pitkän yrittämisen jälkeen sain viimeiseen osaan rakennettua roolipeleistä tutut erilaiset kyvyt ja hahmoille valittavat varusteet. Yläkoulun tietokonemusiikin kurssilla oppimani perusteella onnistuin lisäämään peliin myös omia ääniä.

Tekstipeli MAKER käytti kirjaimiin perustuvaa ASCII-grafiikkaa, ja se oli todella yksinkertaisen näköinen. Peli koostui käytännössä ylä- ja alatekstistä sekä kartasta. Ylätekstiin olin kirjoittanut kuvauksen tapahtumasta, ja alatekstissä pelaaja pystyi valitsemaan mitä halusi kyseisessä kohtauksessa tehdä. Pelissä oli myös rakennettu taistelusysteemi, jossa pelaaja saattoi valita alkuvarusteita ja kykyjä, joita haluaisi käyttää. Tallensin pelini CD-levylle, joka taitaa vieläkin olla vanhempieni varastossa pölyttymässä. Muistan myös piirtäneeni ja koristelleeni levyn kannen tietokonepelin logolla. Kyseessä oli ensimmäinen onnistunut projektini, ja olen vieläkin aika ylpeä rakentamastani pelistä.

RPG Maker toimi itselleni porttina sisällön tekemiseen. RPG Maker oli paljon helppokäyttöisempi kuin Tekstipeli MAKER, ja se antoi tekijälle pelin valmiit raamit. Ohjelmassa oli esimerkiksi hahmoa varten valmis kuutio, johon sai sitten piirtää vapaasti oman seikkailijansa. Ohjelma viehätti minua jonkin aikaa, mutta pian halusin jo luoda jotakin omaa. Koska kaipasin monimutkaisempaa digitaalista ympäristöä, luovuin pelistä melko pian, mutta pääsin kuitenkin leikkimään omalla 8-bittisellä hahmollani.

Erilaisten pelisoftien ohessa yläkoulun kaveripiirissäni oli suosiossa FL Studio. FL Studio on ilmainen musiikinteko-ohjelma. Ohjelma oli omana aikanaan todella helppokäyttöinen, ja sillä pääsi hyvin sisään musiikin rakentamisen ideaan. Valmistin The Box -nimisen pienen pelitrilogiani viimeiseen osaan muun muassa ääniefektit tällä ohjelmalla. Soitin tuohon aikaan jonkin verran kitaraa, ja musiikki kuului vahvasti elämäni.

Mainitsen viimeiseksi Pivot Animator -tietokoneohjelman, jolla pystyi luomaan yksinkertaisen tikku-ukkohahmon ja animoimaan tämän ruutu kerrallaan. Ohjelma oli hyvin suosittu aikanaan, sillä gif-animaatiot tulivat suureen suosioon 2000-luvun jälkeen. Vaikka Pivot Animator oli tarkoitettu lähinnä tikku-ukkohahmoille, ohjelmaa saattoi soveltaa moneen tarkoitukseen. Ohjelman ideana oli saada viivat liikkumaan, ja se oli lähinnä tehty tuottamaan kaksiulotteista materiaalia. Onnistuin luomaan tälläkin ohjelmalla useita animaatioita yhdessä kavერიeni kanssa.

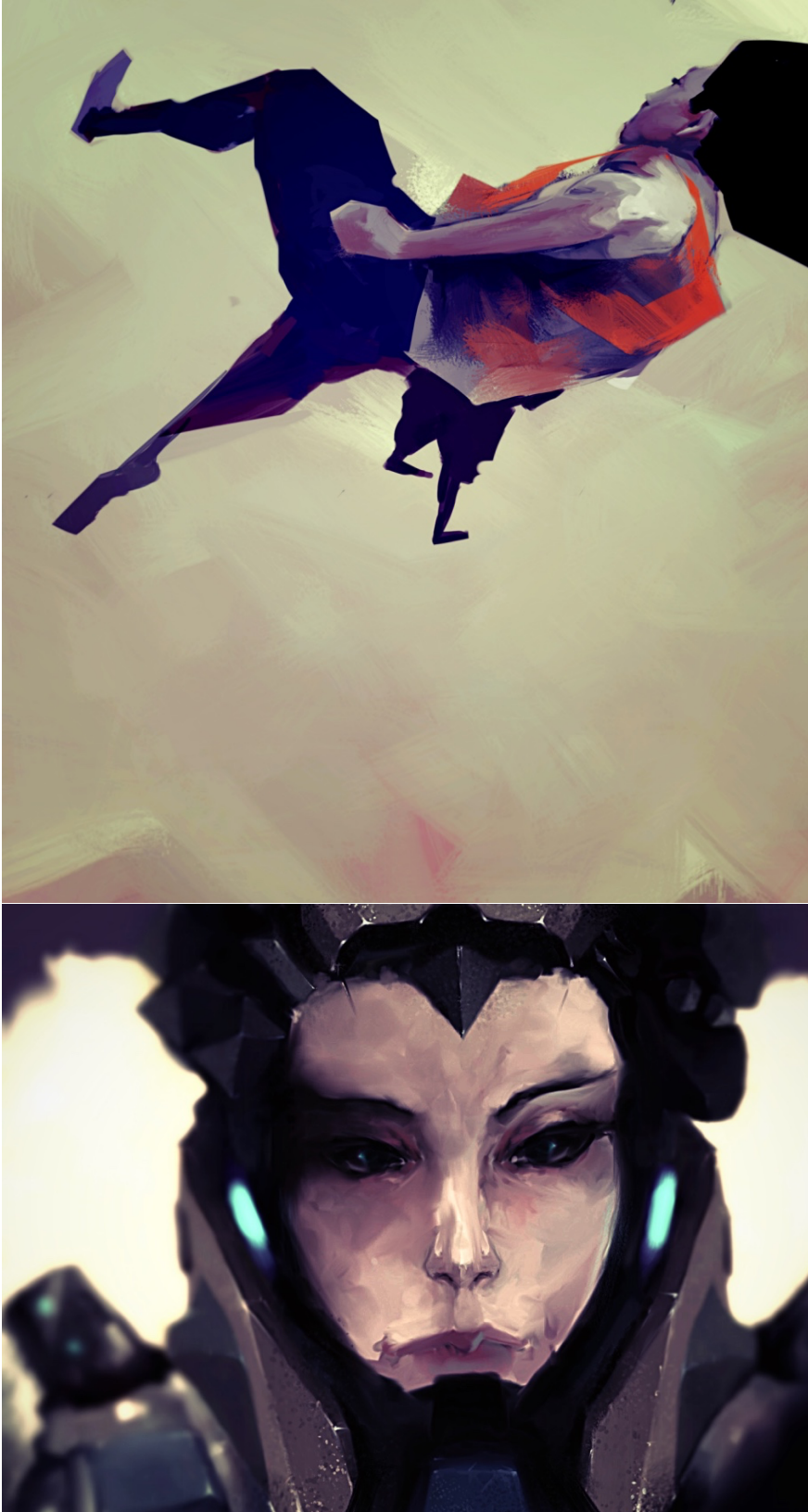
1.3 Taide löytyy

Innostuin piirtämisestä taas uudelleen armeijan viimeisinä kuukausina. Luin ja katselin tuolloin paljon sarjakuvia, ja halusin oppia piirtämään niitä. En ole koskaan ollut mikään sarjakuvien suuri fani, mutta klassinen mustavalkoinen esteetiikka oli mielestäni todella hienon näköistä. Aloin piirtämään erilaisia supersankareita tylsinä vartiopäivinäni, ja jatkoin sitä noin vuoden. Tämä on ollut ehkä itselleni tärkein käännekohta, joka paransi viivatyöskentelyäni. Vaikka olen pitänyt taukoja maalauksesta ja piirtämisestä, se on taito, joka ei ole minulta hävinnyt.

Ostin armeijasta päästyäni itselleni piirtopöydän, ja kokeilin ensimmäistä kertaa tietokoneella piirtämistä ja maalaamista. Tämä olikin minulle ensimmäinen kokemus maalaamisesta digitaalisesti.

Ihmishahmot olivat edelleen minulle se kiinnostavin aihe, ja kuvasin niitä kaikissa töissäni. Ihmisen kuvaamisessa minua kiinnostavat ihmisvartalon erilaiset muodot ja lihakset sekä valot ja varjot. Noihin aikoihin en vielä opiskellut kuvataidetta, ja hain oppia Sinnix -nimiseltä YouTube -kanavalta, josta sain ideoita tekemiseeni. Ohjelmassa piirrettiin luonnoksia hyvin nopeatempoisesti. Sain Sinnixistä vaikutteita työskentelyyni, sillä minulle on vieläkin ominaista piirtää nopeasti ja huolettomasti. Ideana on, että mitä enemmän tekee, sen paremmaksi taidot kehittyvät. Sinnixillä oli myös hyvin omaperäinen tyyli piirtää hahmoja. Huomaan, että tästä tyylistä on jäänyt jälkiä omaan tekemiseeni.

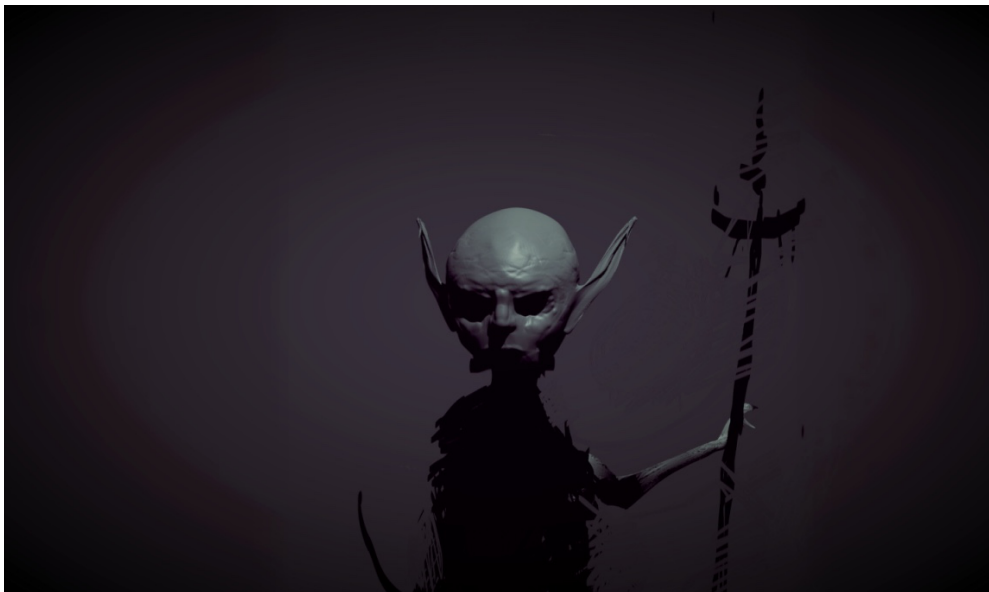
Siirryin pikkuhiljaa tietokoneella piirtämisestä kuvien värittämiseen tietokoneella, mikä oli seuraava askel kuvallisessa ilmaisussani. Tietokoneella maalaaminen on melko haastavaa, sillä tekniikka on valittava sen mukaan, haluaako esimerkiksi öljyväri- tai vesiväriyypin lopputuloksen. Tätä varten on lukemattomia ohjelmistoja. Lisäksi virtuaalisia siveltimiä on paljon.



Kuva 1. ja 2. Tässä kaksi esimerkkiä tietokoneella maalaamisesta, joiden tekemiseen olen saanut virikkeitä Sinnix -nimiseltä YouTube -kanavalta.

Tämä työskentelytapa oli itselleni pitkään todella vaikeaa, enkä ole vieläkaan oikein oppinut käyttämään tietokoneen maalaussovelluksia. Tämä oli kuitenkin samalla ensimmäinen hyppyni 3D-mallintamiseen.

Koska en ollut kovin hyvä tietokoneella maalaamisessa, päätin luoda Blender-nimisellä ohjelmalla yksinkertaisia hahmomalleja. Tein hahmomalleille lamput, mistä pystyin näkemään varjojen syntyminen eri kohtiin. Lopuksi siirsin kuvan hahmostani piirto-ohjelmaan, ja onnistuin värittämään varjojen pinnat eri väreillä. Tein tällä tavalla useita hahmoja. En ollut kuitenkaan oikein tyytyväinen työhöni, ja projekti ei ollut minusta kovin antoisa. Tuntui, ettei se vienyt minua ilmaisussani eteenpäin.



Kuva 3. Esimerkki Blenderillä tekemästani ensimmäisestä hahmomallista.

Tietokoneella piirtämisen lisäksi päätin kokeilla oikeita maaleja. Olen aina ihailut öljyväritekniikkaa ja tummia barokkimaalauksia. Lisäksi tyylihistoria oli ollut vahvasti läsnä lapsuuden kodissani. Vartuin keskellä isäni tekemiä 1700-luvun huonekaluja, ja perhe-elämäämme vaikutti äitini samasta aikakaudesta tekemä tutkimustyö.

Aloitin työskentelyni rohkeasti öljyväreillä. Koska minulla ei ollut mitään käsitystä öljyväritekniikasta, turvauduin taas YouTubeen. Näiden videoiden jälkeen tuntui, että ymmärsin niistä vielä vähemmän. Asuin tuohon aikaan yksin, ja muistan vieläkin, miten koko yksiöni haisi maalausnesteelle. Olin kuitenkin valtavan innostunut, ja maalasin muun muassa yli kaikki IKEAsta ostamani suuret taulut.

Öljyväreillä maalaaminen tuntui luonnollisemmalta kuin aikaisemmin tietokoneella tehdyt työt. Huomasin omaavani vanhan viivatyöskentelytaitoni, joka oli

tietokonetyössä hukkunut kaiken muun alle. Päätin kokeilla akryyli- ja vesivärejä, mutta ne eivät tuntuneet niin kiinnostavalta kuin öljy.

Rakastin öljyn tekstuuria, ja maalasinkin käyttämällä todella vähän liuottimia. Kun tutkin öljymaalauksia, löysin vahvan esikuvan itselleni ja nykyisenkin lempitaiteilijani Ashley Woodsin. Hän oli minulle tuttu jo aiemmalta ajalta, sillä hän on tehnyt yhteistyötä yhden merkittävimmän peliteollisuusyrityksen Konamin ja ohjaaja Hideo Kojiman kanssa Metal Gear Solid -pelisarjan yhteydessä.

2 KUVATAITEEN ALA- JA YLÄKOULU

2.1 Kuvataiteen alakoulu Paasikivi-opistossa

Valtava innostus maalaukseen ja piirtämiseen sai minut pyrkimään Paasikivi-opiston kuvataidelinjalle. Taide oli vielä tuolloin minulle kaiken kaikkiaan kuin ”tabula rasa”, tyhjä taulu, mutta halusin oppia siitä lisää. Paasikivi-opisto osoitautui minulle loistavaksi valinnaksi. Se oli kuvataiteen alakouluni. Elin innostunut ja luovaa aikaa. Sain koulusta perustaidot ja rohkaisua omaan tekemiseeni. Aloin ymmärtää, mitä jo osaan ja kuinka voisin kehittää itseäni. Pääsin tutustumaan siellä myös kiinnostaviin opettajapersooniin. Juha Welling opetti käytännössä koko ajan, ja silloin tällöin Jarkko Rantanen tuli sijaiseksi. Pidín heidän kummankin töistä todella paljon, ja vaikutuin, kuinka yksinkertaisesti ne oli toteutettu. Rantanen oli maalannut teoksensa alumiinipohjalle, mikä oli minusta tuolloin todella hyvä ajatus.

Minua motivoi myös, kun saatoín laittaa töitáni esille. Paasikivi-opistossa sain myös ensimmäistä kertaa kuulla kritiikkiä tekemistäni töistä. Opin ammattimaista maalausta. Tutustuin ihmisiin, jotka olivat kiinnostuneita samanlaisista asioista kuin minä. Kaiken kaikkiaan Paasikivi-opisto oli suurin spurtti tekemiselleni. Siirryin myös öljyväreistä akryylivärien käyttöön, mikä tuntui minulle rauhallisemmalta ja luonnollisemmalta materiaaliilta.

Paasikivi-opistossa tein myös ensimmäisen sarjakuvani. Siitä tuli melko yksinkertainen, ja kokonaisuus ontui loppua kohden innostuksen laannuttua. Lainasin sarjakuvaani kuitenkin Elite Dangerous -simulaatiopelin avaruusaluksien puhuvia koneääniä. Elite Dangerous- ja Alien Hominid -videopelit toimivat suurimpina inspiraationlähteinä sarjakuvalleni.

2.2 Kuvataiteen yläkoulu Taideakatemiassa

Paasikivi-opiston jälkeen olin varma, että haluan opiskella lisää kuvataidetta. Päätin pyrkiä Turun Taideakatemiaan kuvataiteilijalinjalle. Pääsin sisään ensimmäisellä yrittämällä. Kutsun Taideakatemiaa kuvataideopintojeni yläkouluksi.

Taideakatemia aika on ollut minulle välillä suurta innostusta ja välillä pitkää puurtamista. Suhteeni taiteeseen ja omaan työskentelyyni on muuttunut syvällisemmäksi. Kaipaán aikaa työskentelyyni, sillä pohdin yhä enemmän teosteni merkitystä ja taustaa. Haluan avartaa ajatusmaailmaani, ja tämän tueksi olen kuunnellut paljon podcastejä tai äänikirjoja. Nautin filosofisesta pohdinnasta, ja erityisesti minua kiinnostavat uskontotieteeseen liittyvät väittelyt. Olen seurannut viikoittain aiheeseen liittyviä podcastejä, kuten The Atheist experience, Truth wanted, Talk Heathen ja The Joe Rogan Experience.

Toivon, että voisin sanoa teoksillani enemmän. Elämäkokemus karttuu kuitenkin vähitellen ja tuo uusia näkökulmia tekemiseeni. Haluan pitää mieleni avoimena, kokea ja nähdä. Huomaan, että kuvataiteen traditiokin on hyvin tärkeä tuntee. Taiteen kenttä on laaja, ja siihen pitää tutustua. Vain tuntemalla vanhaa voi luoda uutta.

Vaikka olen persoonaltani yksintekijä, vuorovaikutus muiden opiskelijoiden kanssa on ollut minulle kaiken aikaa tärkeää. En pidä kuvataiteen ohjaamista tai opettamistakaan vieraana itselleni. Huomasin kiinnostukseni tähän työhön, kun olin työharjoittelussa lasten kuvataidekoulussa.

Kommentoin vaiheitani Taideakatemiassa lyhyesti siellä olleiden näyttelyjen osalta Syksyllä 2019 osallistuin Köysiratagalleriassa Vahepunktis-näyttelyyn kolmella suurehkolla maalauksella, jotka olin tehnyt akryylillä mdf-levylle. Kaikki nämä olivat muotokuvia lähipiirini ihmisistä. Varsinkin suuri, isoäitiäni esittävä maalaus sai kiitosta. Kuvaan siinä minulle hyvin läheistä isoäitiäni, joka sairastaa vakavaa muistisairautta. Lähipiirini mukaan työ on vahva, pysäyttävä ja peittelemätön. Tyyliltään teos kuvastaa myös minua ihmisenä. Olen aina ollut oman tieni kulkija ja persoonaltani teeskentelemätön. Nämä ovat asioita, jotka toivon näkyvän myös teoksissani.



Kuva 4. Akryyli MDF-levylle 70 cm x 103.5 cm. Teos esittää muistisairasta isoäitiäni.

Tammikuussa 2020 osallistuin näyttelyyn, jossa minulla oli esillä 3D-grafiikkaa, mikä kuvaa myös oman kuvallisen ilmaisuni kehitystä. Olin siirtynyt materiaalisesta tekemisestä yhä vahvemmin digitaalisen ilmaisun pariin. Tämä on uskokseni myös työtapani tulevaisuudessa.



Kuva 5. Tämä teos on esimerkki siirtymisestäni materiaalisesta ilmaisusta digitaaliseen.

3 OMAN TAITEELLISEN TYÖKALUPAKIN LÖYTYMINEN

3.1 Paluu juurille

Tällä hetkellä 3D-mallintaminen vie suuren osan ajastani. Pääsen muotoja ja hahmoja rakentaessa ikään kuin flow-tilaan. Saan töihini ideoita elokuvista sekä tietokone- että videopeleistä. En väsy tähän aihepiiriin.

Nuoruudessani en pitänyt tietokone- ja videopelejä taiteena, mutta kun tutustuin pelitaloihin ja tekijöihin pelien takana, löysin monia merkittäviä ja menestyneitä taiteilijoita. Olen kuunnellut paljon myös kotimaisia ja ulkomaisia peli-podcasteja. Esimerkiksi vuonna 2008 julkaistua pelaaja-castin ensimmäistä jaksoa pidän edelleen kotimaisten viihdepuolen podcastien pioneerina.

Peliteollisuus on valtava media-ala nykyään. Se on kaikkien väestöryhmien paljon kuluttamaa populaaritaidetta. Pelit ovatkin helposti saavutettavaa taidetta, josta käydään paljon matalammalla kynnyksellä ja avoimesti keskustelua kuin taiteesta yleensä. Toivoisin, että keskustelu laajenisi vielä enemmän käsittelemään myös pelien visuaalista ilmettä.

Aikaisemmin videopeleihin liittyi sosiaalinen stigma, mutta tänä päivänä niitä pelaavat hyvin monenlaiset ja eri-ikäiset ihmiset. Esimerkiksi isot klassikkopelit, kuten Planetscape, Torment tai jopa paljon uudempi Half Life 2 ovat jääneet monelta tämän vuoksi kokematta. Nämä pelit ovat kuitenkin jo itsessään hienoja visuaalisia tarinoita.

3.2 Taiteellinen työkalupakkini

Laaja tietokone- ja videopelien tuntemukseni, sekä niiden takana olevat visuaaliset tarinat ja taiteilijat antavat minulle virikkeitä ja ideoita omaan 3D-mallintamiseen. Ne ovatkin tärkeä osa taiteellista työkalupakkiani.

Tapanani on soveltaa työssäni jo oppimaani ja koostaa minulle tuttuja metodeja käyttäen täysin uusia visuaalisia hahmoja ja maailmoja. Nautin tästä työvaiheesta erityisesti. Tein esimerkiksi äskettäin oman puuttuvan druidi-hahmoni Baldur's Gate 3 -peliin, joka julkaistiin varhaiseen alpha-muotoonsa ennakkokulkaisuna. Käytin hahmon luomisessa minulle tuttua Blenderiä ja otin mallia vanhasta Forgotten Realm -kampanjamaailmasta, johon peli perustuu.



Kuva 6. Tässä nopeasti tekemäni druidi-hahmo.

Taiteelliseen työkalupakkiini kuuluu tällä hetkellä keskeisesti kaksi menetelmää: klassinen polygonien käyttö ja skulptaus. Käytän näitä kahta metodia luovasti soveltaen riippuen siitä, millainen lopputuloksen tulee olla.

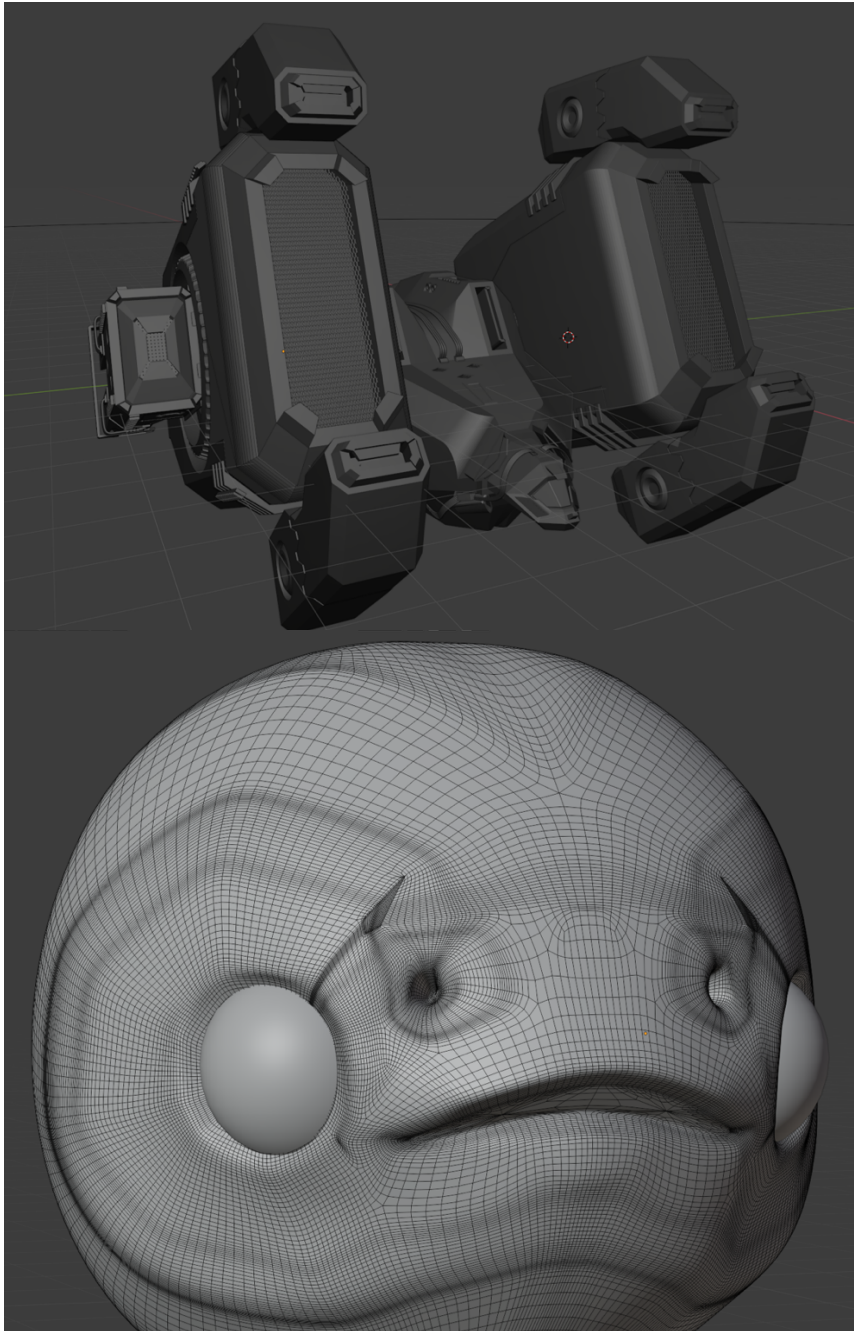
3D-mallintaminen pohjautuu pitkälti polygoni-mallintamiseen. Polygoni on monitahokas, joka koostuu useammasta reunaviivasta muodostaen kaksiulotteisen pinnan 3D-avaruuteen. Polygoneja yhdistämällä voidaan luoda geometrisia kuvioita. Polygoni-mallinnuksessa kohde rakennetaan pienistä palasista. Yleensä objektit koostuvat nelikulmioista, mutta periaatteessa muoto voi olla mikä vain. Kokemukseni mukaan nelikulmiot ovat kuitenkin geometrisista muodoista helpoimmin käsiteltävissä. Tietokoneohjelmat ymmärtävät niitä, ja ne antavat paremman pintatuloksen. Olen huomannut, että ongelmia saattaa syntyä esimerkiksi kolmioista rakennettuihin orgaanisiin muotoihin, jos niihin lisää tai poistaa uusia polygoneja.

Yleisesti ottaen polygoni-mallintamista kannattaa käyttää, jos haluaa tehdä joutuisasti yksinkertaisia, kovaa materiaalia olevia muotoja. Esimerkiksi jonkin huonekalun, kuten pöydän rakentaminen polygoni-mallinnuksen avulla on helppoa ja nopeaa. Se syntyy erimuotoisista kuusitahokkaista.

Jos taas haluaa luoda erilaisia orgaanisia pintoja, kannattaa tällaisiin ”taiteellisempiin” projekteihin käyttää polygoni-mallinnuksen sijaan skulptausta. Skulptauksessa kohdetta ei tarvitse miettiä pieninä palasina, vaan isompana kokonaisuutena. Esimerkiksi ihmisen kasvot ovat tällainen monimutkainen kokonaisuus, joka on helpointa rakentaa skulptaamalla. Skulptauksessa yksityiskohtaisten ja tarkkojen muotojen esiin tuominen on vaivattomampaa, ja se on menetelmänä kehittänyt paljon 3D-mallinnusta.

Suurin ero polygoni-mallinnuksen ja skulptauksen välillä on, että skulptauksessa erotetaan mallinnus- ja typologiavaihe. Typologiavaiheessa malli rakennetaan uudelleen pienemmällä määrällä polygoneja, kun taas polygoni-mallinnuksessa nämä asiat tehdään yhtä aikaa. Yleisesti ottaen skulptaus on parempi orgaanisiin objekteihin ja polygoni-mallinnus taas mekaanisiin objekteihin. Mitään yleispätevää ohjetta näiden menetelmien käyttöön ei kuitenkaan ole, vaan tekniikoita kannattaa hyödyntää ja soveltaa oman tarpeensa mukaan. Onnistunut lopputulos perustuu harjoitteluun ja kokeiluun.

3.3 Esimerkki kolmiulotteisesta 3D-mallintamisesta



Kuva 7. ja 8. Tässä esimerkki polygoni-mallinnuksesta, sekä skulptauksesta. Ylemmässä kuvassa olen käyttänyt polygoni-mallinnusta, koska olen kuvannut siinä enemmän materiaaliltaan kovia ja geometrisia pintoja. Alemmassa hahmossa olen skulptannut, sillä skulptauksella on kätevämpi rakentaa monimutkaisempia kokonaisuuksia.

4 YHTEENVETO JA AIHEEN TARKASTELUA

4.1 Opinnäytetyön merkitys omalle ammatilliselle ja taiteelliselle kehitykselleni

Tämän kirjallisen opinnäytetyön merkitys on osoittautunut minulle paljon tärkeämmäksi kuin osasin odottaa. Olen tehnyt sen yhteydessä itseanalyysiä oppimisprosessistani lapsuudesta tähän päivään. Tunnen itseni paremmin nyt taiteen tekijänä. Itsevarmuuteni on kasvanut, tiedän vahvuuteni ja toisaalta tekemistäni jarruttavat tekijät.

Taideakatemiassa tekemistäni rajoitti jonkin aikaa, kun kadotin oman vahvan näkemykseni taiteen tekemiseen. Pyrin muuttamaan tekemistäni ja sulautumaan paremmin muiden tekijöiden kenttään. Hain hyväksyntää muilta. Motivaationi oli ajoittain kadoksissa. Siirryin materiaallisen taiteen tekemiseen, vaikka minulla on vahva sisäinen palo tehdä konsepteja hahmoista.

Neljäntenä opiskeluvuoteni minulle on selkeytynyt näkemys siitä, mitä haluan taiteen kentällä tehdä. Vaikka digitaalinen ilmaisu on minun juttuni, en halua kuitenkaan lukita itseäni mihinkään tiettyyn genreen. Pidän edelleen leikkimielisyydestä ja kokeilusta, eikä minulla ole tarvetta tuottaa välttämättä mitään valmista. Hauskimmat maalaukseni olen mielestäni maalannut vanhojen teosteni päälle. Haluan lisäksi pitää oman taiteeni henkilökohtaisena. Kaupallinen puoli ei kiinnosta minua kovinkaan paljon. Nautinto työn tekemisestä on minulle edelleen se merkityksellisin asia.

4.2 Itseohjattua oppimista

Huomaan, että minulle on ollut lapsuudesta saakka ominaista hyvin itsenäinen työskentely, itseoppiminen, jota tutkimus kutsuu itseohjatuksi oppimiseksi. (Heikkilä & Muilu 2019). Olenkin ilmeisesti melko itseohjautuva oppija. Koska tämä ilmiö tuntuu olevan niin vahva osa persoonaani, aloin etsiä siitä hieman enemmän tietoa.

Määritelmää ”itseoppinut” käytetään monesti juuri taiteilijoiden kohdalla. Itseoppineita taiteilijoita on ollut aina. Nykyään puhutaan myös ITE-taiteilijoista, jotka ovat eri taiteen aloilla toimivia itseoppineita kansantaiteilijoita.

Itseohjatussa oppimisessa opiskelijalla on ensisijainen vastuu omasta oppimisprosessistaan, sen suunnittelusta sekä toteutumisesta. Lisäksi tulee pystyä tavoitteiden asettamiseen ja niiden saavuttamiseen. On tärkeää hallita oppimisprosessin etenemistä ja lopulta on pystyttävä jopa arvioimaan oppimistuloksia. (Mäkinen 1998, 12.)

Itseohjautuvalla oppijalla tulisi olla tiettyjä luonteenpiirteitä. Kaikkein tärkein on itsearvostus ja itseluottamus. Sen on todettu olevan voimakkaimmin yhteydessä valmiuteen toimia ja oppia itseohjautuvasti. (Heikkilä & Muilu 2019, 11.)

Luonteenpiirteistä myös sisäinen motivaatio on avainasemassa, jos haluaa menestyä itseohjautuvana oppijana. Tärkeää on, että oppija saa itse itsensä työskentelemään sekä hankkimaan tietoa ja materiaalia. Muita suotuisia luonteenpiirteitä ovat: itsensä hyväksyminen, avoimuus kokemuksille, sitoutuneisuus, omatoimisuus, joustavuus ja itsenäisyys.

Nykyään puhutaan paljon elinikäisestä oppimisesta, joka pohjautuu itseohjautuun oppimiseen. (Ruohotie 2005, 157.) Se tarkoittaa, että opiskelija on aktiivinen tiedon etsijä, joka tekee itse ratkaisuja opiskeluun koskien sekä ottaa ensisijaisen vastuun tavoitteidensa asettamisesta, opiskelun suunnittelusta ja oppimisen arvioinnista. Käytännössä oppija voi siis itse vaikuttaa asetettuihin tavoitteisiin, materiaalien valintaan, oppimisstrategioihin ja -menetelmiin sekä arviointiin. (Ruohotie 2005, 157–158.)

Huomaan, että itselläni on aina ollut vahva sisäinen motivaatio ilmaista itseäni kuvallisesti. Löydän siis tämän luonteenpiirteen itsestäni. Tutkimuksen mukaan sisäisellä motivaatiolla tarkoitetaan asian tai toiminnan itse synnyttävää motivaatiota ja silloin oppiminen ja kehittyminen itsessään koetaan palkitsevana. Ulkoisesta motivaatiosta puhutaan, kun toimintaa ohjaa ulkopuolelta annetut palkkiot, jolloin motivaatio muodostuu esimerkiksi arvosanoista ja muiden antamasta hyväksynnästä. (Heikkilä & Muilu 2019, 20.)

Edellisten teorioiden mukaan minua ohjaa siis vahva oma kiinnostus ja halu taiteen tekemiseen. Olen asettanut itselleni tietyt tavoitteet ja haluan saavuttaa ne. Jos hyväksyn itse työni, se on minulle parempi palkinto kuin muiden hyväksyntä. Voin sanoa, että ulkoisen sijaan sisäinen motivaatio ohjaa vahvasti työskentelyäni. Asetan mielelläni myös itselleni haasteita, joka sekkin liitetään vahvasti sisäiseen motivaatioon.

4.3 Tulevaisuuden visioita

Uskon, että olen tulevaisuudessakin vahvasti itseohjautuva oppija kuvataiteen alalla. Oppimiseni tulee olemaan elinikäistä. Vahva sisäinen motivaatio ohjaa minua kehittämään itseäni varsinkin digitaalisen taiteen alalla. Olen valmis panostamaan aikaa, vaivaa ja taloudellisia resursseja oppiakseni uutta minua kiinnostavalta sektorilta. Myös alan jatko-opiskelu kiinnostaa.

Tiedän, että tulevissa työtehtävissäni olen jollakin tavoin tekemisissä animaatioiden ja 3D-mallintamisen kanssa. Haaveenani olisi toteuttaa jonkinlainen Indie-tai peliprojekti. 3D-mallinnus on avannut minulle kokonaan uusia ovia ja näkökulmia tekemiseeni. Odotan innostuneena, että pääsen kehittämään itseäni tässä lisää.

Oman tekemiseni kautta olen myös saanut käsityksen siitä, mitä animaattorin työ on. Haluaisin tietää, mitä vaaditaan Leia Organan tekemiseen tietokoneella Tähtien sota -elokuvaan. Tai mitä Hans Zimmer teki luodessaan No Time For Caution Interstellar -elokuvan ääniraitaa? Toivon saavani joskus tyhjentävät vastaukset näihin kysymyksiin. Tällä hetkellä minulla on jo niistä aavistus.

Uskon, että löytöretkeni digitaalisen taiteen sisällön tuottamisen parissa tulee jatkumaan vielä pitkään.

LÄHTEET

Blizzard Entertainment.

<https://www.blizzard.com/en-us/> Viitattu 18.10.2020.

Heikkilä, N. & Muilu, J. 2019. Itseohjautuvuus – yhteiskunnan vaatimus vai oppimisen edellytys. Kasvatustieteiden ja kulttuurin tiedekunta, Pro-gradu -tutkielma, Tampereen yliopisto.

<https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/115819/Heikkil%c3%a4Muilu.pdf?sequence=2&isAllowed=y> Viitattu 18.10.2020.

Kupsala, R. 2016. Häpeän kerrostumia kuvataiteellisessa työssä. Opinnäytetyö, Turun ammattikorkeakoulu, Kuvataiteen koulutusohjelma, kuvataide

https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/120617/Kupsala_Riikka.pdf?sequence=1&isAllowed=y Viitattu 18.10.2020.

Larkovuo, E. 2016. I never finish anyth: Keskeneräisyydestä. Opinnäytetyö, Turun ammattikorkeakoulu, Kuvataiteen koulutusohjelma, kuvataide.

https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/119528/Emma_Larkovuo.pdf?sequence=1&isAllowed=y Viitattu 20.10.2020.

Mäkinen, L. 1998. Oppilaan itseohjautuvuus ja sitä edistävä ohjaus peruskoulun yläasteelle siirtymisen vaiheessa. Joensuun yliopiston kasvatustieteellisiä julkaisuja. N:o 46.

Pietarinen, N. 2018. Ettet unohda. Opinnäytetyö, Turun ammattikorkeakoulu, Kuvataiteen koulutusohjelma, valokuva. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/154113/Ettet%20unohda_Niina_Pietarinen.pdf?sequence=1& Viitattu 20.10.2020.

Rantala-Korhonen, Piia 2012. Taiteen edistämiskeskus, Taidetta vai kulttuuria? Verkkodokumentti.

<https://www.taike.fi/fi/blogi-taidetta-vai-kulttuuria-> Viitattu 18.10.2020.

Ruohotie, P. 2005. Oppiminen ja ammatillinen kasvu. Aikuiskasvatus. Helsinki: WSOY.

Saljas, J. 2012. Alastoman apinan tarinat.

Opinnäytetyö, Turun ammattikorkeakoulu, kuvataiteen koulutusohjelma, kuvataide.

<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/40505/hiu.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Viitattu 18.10.2020.

Warcraft III, 2002: Reign of Chaos.

https://fi.wikipedia.org/wiki/Warcraft_III:_Reign_of_Chaos Viitattu 18.10.2020.

