

# ELOKUVA KOSKETTAA MEITÄ - TUNTEITA JA AISTIELÄMYKSIÄ ANIMAATIOSSA LOPUTON

OPINNÄYTETYÖ

VIIKA SANKILA

TAMPEREEN AMMATTIKORKEAKOULU

KUVATAITEEN KOULUTUSOHJELMA

2013



# TIIVISTELMÄ

Viika Sankila

Tampereen ammatikorkeakoulu - kuvataide

Elokuva koskettaa meitä - tunteita ja aistielämyksiä animaatiossa *Loputon*

Animaation tekijänä haluan ymmärtää liikkuvan kuvan kokemuksellisuutta, moniaistisuutta ja materiaalisuutta. Stop-motion animaationi *Loputon* stimuloi ja aktivoi epäsuorasti useita eri aisteja samanaikaisesti. Teoksen estetiikka perustuu abstraktioihin, liikkeeseen ja materiaaleihin ja se käsittelee fyysistä ja henkistä pahoinvointia, ja ennen kaikkea siitä parantumista.

Koen että yksilön emotionaalinen kokeminen ja se miten havaitsemme on tämän ajan keskiössä. Aistikokemuksen merkitys jokapäiväisessä elämässämme näkyy mm. ihmisten terveydessä, sosiaalisessa vuorovaikutuksessa ja taiteesta nauttimisessa.

Pyrin avaamaan tekniikkani ja teokseni sisällöissä olennaisia ja kiinnostavia asioita – tekoprosessini moniaistisuutta ja kehollisuutta. Tarkastelen aiheitani aisteja käsittelevien taideteorioiden avulla, neurotutkija David Eaglemanin sekä fenomenologisen filosofin Maurice Merleau-Pontyn ajatusten valossa. Maurice-Ponty pohti olemisemme kehollista ja aistillista todellisuutta.

# ABSTRACT

Viika Sankila

Tampere University of Applied Sciences - Fine Art

Moving image moves us - emotion and touch in the experience of animation

As an animation maker, I want to understand our relationship with the cinema - how we experience and response to its multisensuous materiality. My stop-motion animation *Eternal* stimulates and activates multiple human senses simultaneously. Its aesthetics is based on abstraction, motion and material textures. It deals with the physical and mental illnesses and self healing.

I feel that the individuals emotional experience and how we perceive things is in the center of this time. Sensory experience in everyday life influences the human health, social interaction as well as the enjoyment of art.

In this essay I open my techniques, the relevant content and interesting aspects of my processes - the multisensory and embodied experience. I write in the light of sensuous art theories, neuroscientist David Eagleman's studies of the human brain, as well as the phenomenological philosopher Maurice Merleau-Ponty's ideas about our bodily and sensual reality.

# SISÄLLYS

<b>1 Johdanto</b>	4
<b>2 Moniaistisuus ja kokonaisvaltainen kokemus</b>	5
2.1 Taiteen ymmärtämisestä	7
2.2 Liikkuvasta kuvasta	7
<b>3 Loputon animaatio</b>	8
3.1 Tekoprosessin moniaistisuus	10
3.2 Iho, kosketus ja materiaalit	11
3.3 Liike, rytmi ja tilakokemus	12
<b>4 Johtopäätökset</b>	13
<b>Lähteet</b>	14

# I JOHDANTO

Toteutin lopputyökseni animaatioelokuvan. Animaation tekijänä haluan ymmärtää liikkuvan kuvan kokemuksellisuutta, moniaistisuutta ja materiaalisuutta. Stop-motion animaationi *Loputon* on pääasiassa visuaalista ilottelua, mutta se stimuloi ja aktivoi epäsuorasti muitakin aisteja. Esimerkiksi maku-, kuulo- ja tuntoaisteja aktivoidaan materiaalien, tekstuurien ja äänen kautta. Koen, että myös tekoprosessini kokonaisuudessaan oli moniaistinen ja kehollinen. Työskentelin äänen eli sanallisen materiaalin ja niiden synnyttämien mielikuvien parissa, luoden erilaisia herkullisia ja käsin kosketeltavia pintoja.

Tämän tekstin tarkoituksena on taustoittaa prosessiani ja työskentelyäni. Pyrin avaamaan tekniikkani ja teokseni sisällöissä olennaisia ja kiinnostavia asioita – ja ennen kaikkea moniaistista kokemista. Miten äänen, värin, eleen, ahdistumisen, pahoinvoinnin, pelon tai innostumisen tunteen voi pukea sanoiksi? Saati sitten kuviksi?

Koen, että yksilön emotionaalinen kokeminen ja se miten havaitsemme on tämän ajan keskiössä. Aistikokemuksen merkitys jokapäiväisessä elämässämme on tärkeää – se näkyy ihmisten terveydessä, sosiaalisessa

vuorovaikutuksessa ja taiteesta nauttimisessa. Moniaistisuutta tutkitaan ja hyödynnetään niin matkailun, markkinoinnin, erilaisten terapiamuotojen, tilasuunnittelun kuin pelisuunnittelunkin tueksi.

Tarkastelen aihetta aisteja käsittelevien taideteorioiden avulla, neurotutkija David Eaglemanin aivojen maailmaa käsittelevän kirjan, sekä fenomenologisen filosofian suuntauksen edustajan Maurice Merleau-Pontyn ajatusten valossa. Maurice-Pontyn filosofiaa voi kutsua havainnon (*perception*) filosofiaksi. Merleau-Ponty pohti olemisemme kehollista ja aistillista todellisuutta. Hänen mukaansa tuntoaistimus on kokonaisvaltainen kehon kaikilta kosketuspinoilta samanaikaisesti. Havainto nimeää kokemuksellisen tason, jolla on perimmäinen rooli totuuden ja tiedon suhteen. Merleau-Ponty korosti kuinka elokuvallinen kokemus tuntuu sekä näytöllä, iholla että katsojan kehossa. (Barker 2011, 151)

Aineistona ja tukimuskohteena käytän omaa lopputyöanimaatiotani *Loputon*, joka oli esillä Tampereen ammattikorkeakoulun kuvataiteen HIMONA –näytelyssä Taidekeskus Mäntinrannassa keväällä 2013.

# 2 MONIAISTISUUS JA KOKONAISVALTAINEN KOKEMUS

Kuva: Loputon animaation installointi  
Taidekeskus Mäntinrannassa

*Laatu, valo, väri, syvyys, jotka ovat edessämme, ovat siinä vain, koska ne tavoittavat vastakaikua ruumiissamme, koska se ottaa ne vastaan.* (Merleau-Ponty 1993, 24)

Merleau-Pontyn mukaan tiede on poistanut jotakin aistimisen kokemuksesta. Se siirtää huomion puhtaalta kokemiselta ja tuntemiselta loogiseen päättelyyn ja tieteelliseen informaation: *We are unaware of it only because scientific knowledge shifts the centre of gravity of experience, so that we have unlearned to see, hear and generally speaking feel.* Merleau-Ponty korostaa että juuri aistien välinen yhteys avaa ymmärryksen ilmiöiden rakenteelle ja laajentaa näkökenttäämme. Todellisuuden olemus ei ole vain sen geometrinen muoto tai tilastollinen fakta, vaan se avautuu meille kaikkien aistimme kautta. (Franzini 2011, 125)

Tietenkään logiikka ja estetiikka eivät ole täysin erotettavissa. Tiede tutkii ja tarjoaa paljon tietoa aisteista ja havaitsemisesta joka auttaa myös esteettisissä päätelmissä. *Uusi ymmärrys aivoista muuttaa syvällisesti meidän käsitystämme itsestämme. Meistä tuntuu itseltään selvältä, että olemme operaatioiden keskipisteessä, mutta saamme huomata, että totuus on paljon monimutkaisempi, valaisevampi ja ihmeellisempi.* (Eagleman 2012, 18) Asioilla jotka ovat tunnepohjaisia, joita voi

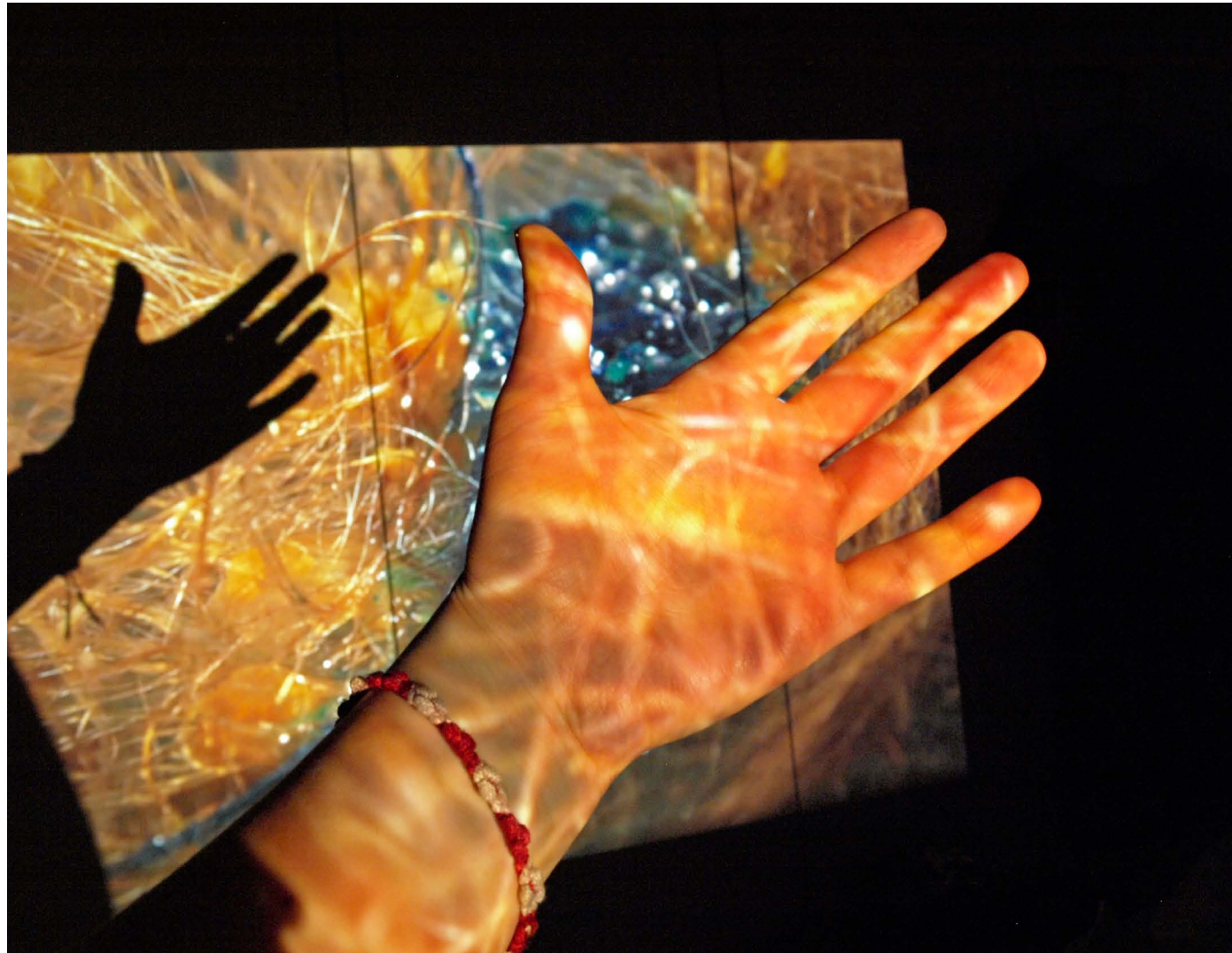




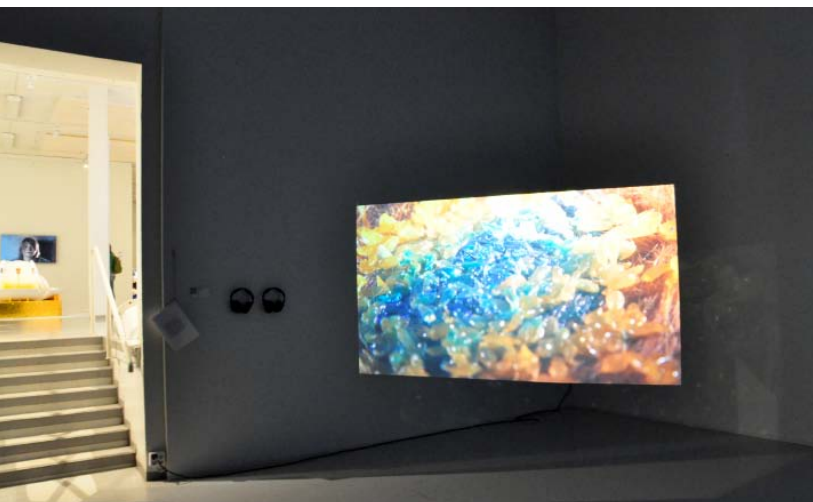
nähdä, kuulla ja koskettaa ja jotka herättävät meissä intohimoja, iloa ja surua, on erilainen suhde kuvaan kuin logiikan ja järjen maailmassa. Tieto on linkki näiden kahden, järjen ja tuntemisen, välillä. Ihminen on puhuva, ajatteleva ja aisteissaan havaitseva subjekti sijoittuneena ja kietoutuneena maailmaan. (Driscoll 2011, 114)

Kun aloitin lopputyöprosessini, minua kiinnosti pohtia mitä on abstraktin kokemuksen tai ilmiön ymmärtäminen kehollisesti? Itselleni tulee joskus olo että tiedän tai oivallan jotakin, mutta en osaa pukea sanoiksi mitä se oikeastaan on mitä ymmärrän. Tunnen sen vain kehossani. Konkreettisten tai abstraktien kokemusten synnyttämät mielikuvat kiinnittävät huomiota olemisemme ainutlaatuisuuteen, elämään kehomme ja itsemme sisällä. Koen että kehollinen kokemus on perusteellinen ja moniaistinen.

Visuaalinen aistiärsyke voi aiheuttaa toisen aistin alaan kuuluvan aistimuksen. Kuten synestesiassa, *tietyn aistin saama ärsyke laukaisee tavallisesta poikkeavan kokemuksen. -- Esimerkiksi puheäänien tai musiikin saattaa kuulemisen lisäksi myös nähdä näkynä, maistaa makuna tai tuntea ihollaan.* (Eagleman 2012, 92) Elokuvan katselukokemuksessa tunto- ja näköaisti eivät eroa paljoa toisistaan. Antaessamme katseemme kulkea kuvan pinnalla, pääsemme samalla itsemme ja ihmme pinnalle. Jos viestintä aivojen aistialueiden välillä on tarpeeksi vilkasta, moniaistinen mielen sisäinen kokemus on mahdollinen kaikille, ei vain synesteetikolle.



Kuva 1: Takaprojisointilevy leijuu tilassa  
Kuva 2: Henna Laininen katsoo ja kuuntelee



## 2.1. Taiteen ymmärtämisestä

Neljän vuoden taideopintojeni aikana olen oppinut katsomaan taidetta vapautuneemmin. En koe että minun tarvitsee katsojana teeskennellä olevani pelkästään ajatteleva olento tai että minulla olisi taiteen edessä oltava jotain erityistietämystä. Olen ihan oikeasti tunteva ja aistiva olento. Eletyn kehon kokemus luo sen pohjan, jonka avulla jäsennän ja organisoin visuaalista havaintomaailmaa. Kosketuksen, tuoksun, äänen, tilan, tai pelkän siveltimenvedon kautta voin saavuttaa kokonaisvaltaisen kehollisen kokemuksen. Tuntoaisti parantaa ja rikastuttaa näköaistiin perustuvaa havaintoani. *Muut kuin synestetikot kuvittelevat joskus, että ylimääraisten värien, pintojen ja tila-aistimuksen kokeminen olisi jotenkin vaivalloista.* (Eagleman 2012, 94) Mielestäni se on kaikkea muuta kuin vaivalloista. Se on vapauttava ja rentouttava aistihavaintojen yhteenliittymä, joka johdattaa hetkeksi pois logiikan maailmasta. Koska olemme moniaistisia olentoja, aistimme välittävät tietoa ja kommunikoivat keskenään.

## 2.2. Liikkuvasta kuvasta

Sanomme että elokuva *koskettaa* meitä kun olemme liikkuttuneita. Katsomiskokemus on harvoin objektiivista havainnointia, huolimatta siitä että elokuva, tai animaatio, on loppujen lopuksi vain toinen toisensa perään aseteltuja kuvia. Katsojan kokemus voi olla yhtä kiehtova, yhtä emotionaalisesti vaikuttava ja ikimuis-toinen kuin mikä tahansa muu todellinen kokemus elämässä. Kun tutkitaan liikkuvan kuvan kokemuksellisuutta, ja sitä kuinka se saa meissä aikaan niin vahvoja henkisiä ja fyysisiä tuntemuksia, tulee ilmi katsojan ja elokuvan välinen intiimi suhde. Elokuvan tapahtumat

ovat tietynlaista representaatiota todellisuudesta, ja niiden tulkinta on lähempänä suoraa havaintopohjaista tulkintaa kuin loogista päättelyä. (Zacks & Magliano 2011, 438) Aivomme käyttävät paljon energiaa ja vaivaa tulkitakseen ja järjestelläkseen tapahtumat johdonmukaisesti ja ymmärrettävästi. Mitä abstraktimpi elokuva on kuvakieleltään ja tarinankerronnaltaan, sitä enemmän aivomme työskentelevät ymmärtääkseen tapahtumat.

Näköaistilla on merkittävä rooli liikkuvan kuvan tulkitsemisessä: *Monille tulee yllätyksenä, että suunnitteen kolmasosa ihmisen aivoista on omistettu näkemiselle. Aivojen on tehtävä suunnattomat määrät työtä, jotta ne pystyvät tulkitsemaan yksiselitteisesti silmiin tulvivat miljardit fotonit.* (Eagleman 2012, 33) Jotkut väittävät, että elokuvan nopeat leikkaukset yleensä toimivat siitä syystä että ne vastaavat visuaalisia leikkauksia joita esiintyy luonnostaan kun silmäluomet sulkeutuvat tai kun silmä kohdistaa katseensa seuraamaan toista kohdetta. Silmän räpäytys on lyhyt musta välähdys joka tyypillisesti tapahtuu useita kertoja minuutissa. (Zacks & Magliano 2011, 435)

Vaikka on houkuttelevaa ajatella että nämä luonnolliset silmän liikkeet vastaisivat elokuvan leikkauksia, ei se voi olla ainoa totuus. Olennaista on katsojan oma aktiivinen rooli vastaanottajana ja kokijana. Katsojan huomio kiinnittyy niihin ominaisuuksiin ja yksityiskohtiin jotka ovat tärkeitä hänen omasta näkökulmasta. Kuten neurotutkija Eagleman sanoo: *Jokaiset aivot määrittävät itsenäisesti, mitä havaitsevat maailmasta tai mitä ne ylipäätään voivat havaita.* (Egleman 2012, 94)



# 3 LOPUTON ANIMAATIO

Kuva: Still-kuva animaatiosta Loputon

*Millaista olisi olla jonkun toisen kehossa? Tunkeutua vieraaseen todellisuuteen?*

Leikittelen usein tällä kutkuttavalla ajatuksella, kuvittelen olevani jonkun toisen kehossa. Lapsena suosikiohjelmani oli ranskalainen opetusanimaatiosarja *Olipa Kerran Elämä*, jossa ollaan ihmiskehon uumenissa ja käydään perusteellisesti läpi koko keho toimintoineen. Esimerkiksi solujen, aivojen sekä sydämen toiminta tulee tutuksi, ja erityisesti muistan kuinka punasolut kuljettavat happea ja hiilidioksidia verisuonia pitkin. Vaikka *Olipa Kerran Elämä* onkin vahvasti väritynyt ja kuvitteellista tulkintaa, silloin ensimmäistä kertaa elämässäni aloin pohtia elävien organismien muotoa ja rakennetta sekä kehon osien suhdetta toisiinsa.

Koostumme kaikki samoista aineksista, mutta kuitenkin koemme asiat niin yksilöllisesti. Vai koemmeko sittenkään? Mistä johtuu että pystymme niin helposti samaistumaan toisen ihmisen kokemuksiin? Tai että toisen ihmisen terapeuttinen kokemus saattaa toimia terapeuttisena itselle?





Tuntohermot jotka ulottuvat ihon pinnalta syvälle kehon sisuksiin saavat meidät tuntemaan. *Upean ulkokuoresi alla hyrrää verkottuneiden koneiden salainen maailma. Siihen kuuluu toisiinsa niveltävien luiden monimutkainen tukiranka, jäntevien lihasten verkosto, litrakaupalla erikoiskäyttöön valmistettuja nesteitä ja joukko sisäelimiä, jotka käydä puksuttavat pimeydessä pitääkseen sinut hengissä.* (Eagleman 2012, 9)

Animaatioelokuvani on fyysisten, psyykkisten ja henkisten tuntemusten visualisointia. Yksi lähtökohdani oli tutkia miten tunteita voi esittää visuaalisessa muodossa. Mitkä voisivat olla sen esteettisiä tunnuspiirteitä? Kehon sisäisen maailman kuvittelu sekä voimakas kohdistus materiaaleihin ja tekstureihin on olennaista teoksessani. Materiaalien kautta mahdollistuu kehollisen ja kokonaisvaltaisen kokemuksen välittäminen.

Tärkein syyni valita tekniikaksi animaatio, väline, jonka avulla voin kuvata jotakin reaali maailmassa mahdotonta, oli se että halusin päästä tarkastelemaan ihmisen olemusta pintaa syvemmältä. Halusin sijoittaa katsojan vahvaan henkilökohtaiseen samaistumisen paikkaan ja pohtia mitä on ajatella itsensä toisen kokemuksen kautta ja tunnistaa itsensä toisessa. Kun yritämme ymmärtää, tuomitsemme helposti. Kun unohdamme järjen, logiikan ja tarpeen ymmärtää, emme tuomitse vaan huomaamme sisimmässämme ymmärtävämmä. Kun ryhdymme tuntoaistimme kautta pro-



jisoimaan itseämme taideteokseen, samaistumme sen elementteihin ja etsimme liikkeen tai staattisuuden tuntomerkkejä. Kuvittelemme itsemme vuorovaikutuksessa taideteoksen kanssa. Kuvittelemme itsemme tiloihin, värikenttiin ja kertomuksiin. (Driscoll 2011, 114)

Miten katsoja kokee teokseni, tuntee ko hän iholla tai sormenpäissään oikeastaan mitään, on lopulta mahdotonta sanoa ilman laajempaa tutkimusta. Siksi keskityn seuraavissa kappaleissa lähinnä omaan tekoprosessiini ja kokemuksiini.

### 3.1 Tekoprosessin moniaistisuus

Näen taiteen todellisuutena joka voidaan nähdä ja aistia. Kun katsomme taideteosta, aivomme hakevat kosketukseen ja tuntoaistiimme perustuvia muistoja ymmärtääksemme sen mitä näemme. Tekstuurit, muodot, tilat, liike ja materiaalit aistitaan ja niistä jää muistijälki. Tekijänä muistan myös tekoprosessin. Näen sen mitä on tapahtunut idean ja lopullisen teoksen syntymisen välillä. Se väli on loppujen lopuksi varsin lyhyt, jonka ansiosta tekijän sielun tuntemukset jäljentyvät kuvaan.

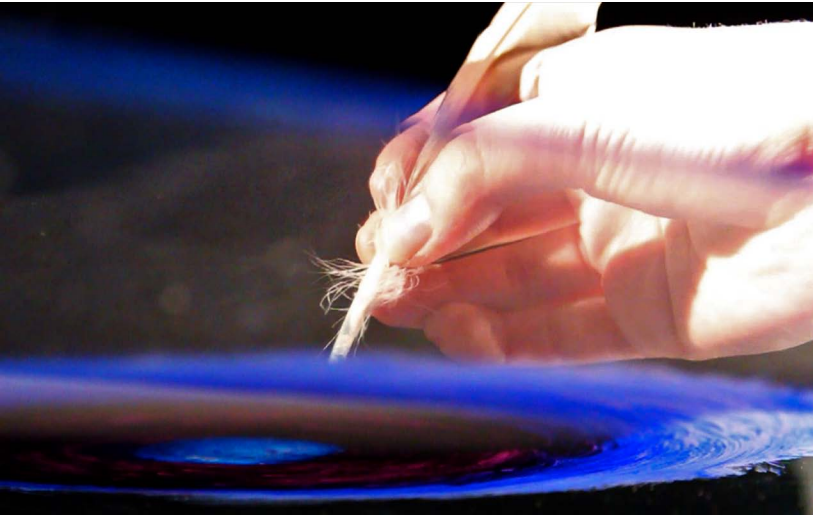
Aloitin lopputyöprosessini tekemällä haastatteluja. Haastateltavat kuvailivat aistimuksiaan, vaikeita ja voimakkaita kehollisia reaktioitaan, sekä minäkäsitystään. Valitsin haastateltaviksi ystäviäni, koska halusin saada tallennettua mahdollisimman intiimin ja autenttisen tilanteen. Aloin työstää käsikirjoitusta kuuntelemalla haastatteluita kuulokkeilla ja luonnostelemalla intuitiivisesti. Joitakin visuaalisia mielikuvia syntyi jo itse haastattelutilanteessa, mutta suurin osa kuvakielestä on syntynyt animaatiostudiossa improvisoiden, ilman sen kummempaa suunnitelmaa tai kuvakäsikirjoitusta. Lopulta yksi haastattelu valikoitui myös teoksen varsinaiseksi ääniraidaksi. Se toi tarinaan entistä henkilökohtaisemman tason. Tunnelma, jonka halusin

välittää muodostui pikkuhiljaa ja visualisoin kuulemani puheen ja äänen abstrakteiksi tai esittäviksi kuviksi - meheviksi, lihallisiksi, kehon sisäisiksi abstraktioiksi.

Lopputyöprosessin aikana animaatiostudiossa oli milloin huumaava passion hedelmän tuoksu, milloin kuivuvien hedelmien makea, toisaalta pilaantuva katku. Kun puristelin ja hajotin appelsiinia osiin, kuului purskahtelevia ääniä. Muistan vahvasti nesteiden tunnun sormissa, hiusten ja karvojen tarrautumisen ja kuivumisen kiinni hedelmälihaan ja nesteisiin. Muistan miten värikalvo liukui märän lasin pinnalla, miten käytin sulkaa pensselinä, kaadoin öljyä veden sekaan ja annoin sen muuttua ja kasautua, kuin yhdeksi soluksi. Nesteiden ja värien valuttaminen oli nautinnollinen kokemus. Tekoprosessissa maut, hajut, tekstuurit ja kosketus olivat pääosassa. Uskon että tuo kokemus välittyy myös katsojalle tavalla tai toisella.

Pääasiassa inspiraationa prosessin aikana toimivat ihmisanatomian kirjat, haastattelut ja keräämäni materiaalit – kankaat, hiukset, karvat, värit ja luke-mattomat muut materiaalit. Monessa tilanteessa ongelmanratkaisuna toimi impulssieni seuraaminen ja improvisointi. Otin eväshedelmäni materiaaliksi kun työskentelymotivaatio oli hukassa, jätin maalipinnan

kuivumaan yön yli koska olin liian väsynyt siivotakseni jälkiäni, ja seuraavana päivänä löysin uuden tekniikan kun huomasin että nesteen avulla voin siirrellä maalipintaa lasilevyn päällä. Rentous, eri materiaalien kanssa työskentely, mikä kulloinkin tuntui parhaalle, oli elintärkeää prosessin kannalta. Iso osa työskentelystäni oli tiedostamatonta, ja tunsin että minun oli vain tehtävä pakonomaisesti päästäkseni eteenpäin. Vasta jälkikäteen muodostui kokonaisuus ja huomasin miten palaset sopivat yhteen. Kuinka perusteltua jokainen kuva sisällön kannalta on, sitä on vaikea sanoa. Käsinkosketeltava ja hapuileva suhtautuminen työskentelyyn kuitenkin toi paljon uusia mahdollisuuksia. Usein ymmärsin motiivini jälkikäteen, joten päätin antaa prosessin johdattaa uusille teille.



Kuva 1: Sulka toimii pensselinä lasiin maalatessa  
Kuva 2: Granaattiomenan siemenet työskentelymateriaalina

### 3.2 Iho, kosketus ja materiaalit

Fyysinen ja henkinen pahoinvointi tuntuu sisälmyksissä asti. Vatsassa kourii, rintaa puristaa, keuhkot puristuvat kokoon ja ilma ei kierrä, pulssi kiihtyy ja tuntuu että sydän räjähtää, tasapaino pettää ja jalat puutuvat. Sähköimpulssit vilistävät pitkin kehoa. Psykkinen tila saa kehon voimaan pahoin. Halusin saada katsojan tuntemaan saman vastenmielisyyden ja pahoinvoinnin jota kertojaääni kuvailee, mutta samalla nauttivan visuaalisesta kauneudesta.

Väitän, että stop-motion animaatioelokuvani on vuorovaikutuksessa katsojan kanssa moniaistisesti. Pinnat, tekstuurit ja kuvat ovat välillä tunnistamattomia eikä pelkkä näköaisti anna katsojalle tarpeeksi informaatiota, joten niitä tulkitaan muiden aistien kautta. Herkin ja mittavin aistielimemme on iho. Ihon ja kosketuksen kautta välittyy kanava ei-kielelliseen kommunikointiin ja ajattelun muotoon. Tunteet taas liittyvät läheisesti aistimiseen. Käytämme sanaa *tuntea* kun puhumme sekä tunteista että kosketuksesta.

Jotta voi aikaansaada intiimin vuorovaikutuksen katsojan ja elokuvan välille, on katsoja päästettävä lähelle. Teos oli installoitu galleriatilaan heijastamalla se

takaprojisointilevyille, joka mahdollisti katsojan pääsemisen aivan kuvan lähelle, niin että pienimmätkin yksityiskohdat erottuvat. Puheääni ja hengityksen ruumiillinen ääni tuli kuulokkeiden kautta lähelle ihon todellisuuteen. Autenttinen ja epäröivä puhe tuottaa kokijalle suoran ja välittömän kontaktin äänen lähteeseen. Äänen intiimiys luo inhimillisen aistillisuuden, haavoittuvuuden ja lihallisuuden tunnelman.

Animaationi kuvakielessä näkyy vihjeitä kehollisista elementeistä - kudokset, lihakset, sydän, keuhkot ja hermostot näyttävät metaforina tai abstrakteina elementteinä. Hedelmän osat muistuttavat orgaanisilta muodoiltaan sekä pintarakenteeltaan soluja, kudoksia tai sisäelimiä. Klementiinillä, granaattiomenalla ja passionhedelmällä voin luoda kuvitteellista ihmisen anatomiaa. Värit, vesi ja öljy kuvastavat ruumiin nesteitä - verta, hikeä tai solunesteitä. Nesteet liikkuvat lasin pinnalla kuten kuvittelen ruumiinnesteiden liikkuvan. Materiaalit ilman tarinankerronnallisia ulottuvuuksia tai symbolisia merkityksiä ohjaavat katsojaa ensisijaisesti kuin orgaanista ja elollista olentoa, muistuttaen meitä ruumiillisesta olemassaolostamme tässä maailmassa. (Barker 2011, 153)

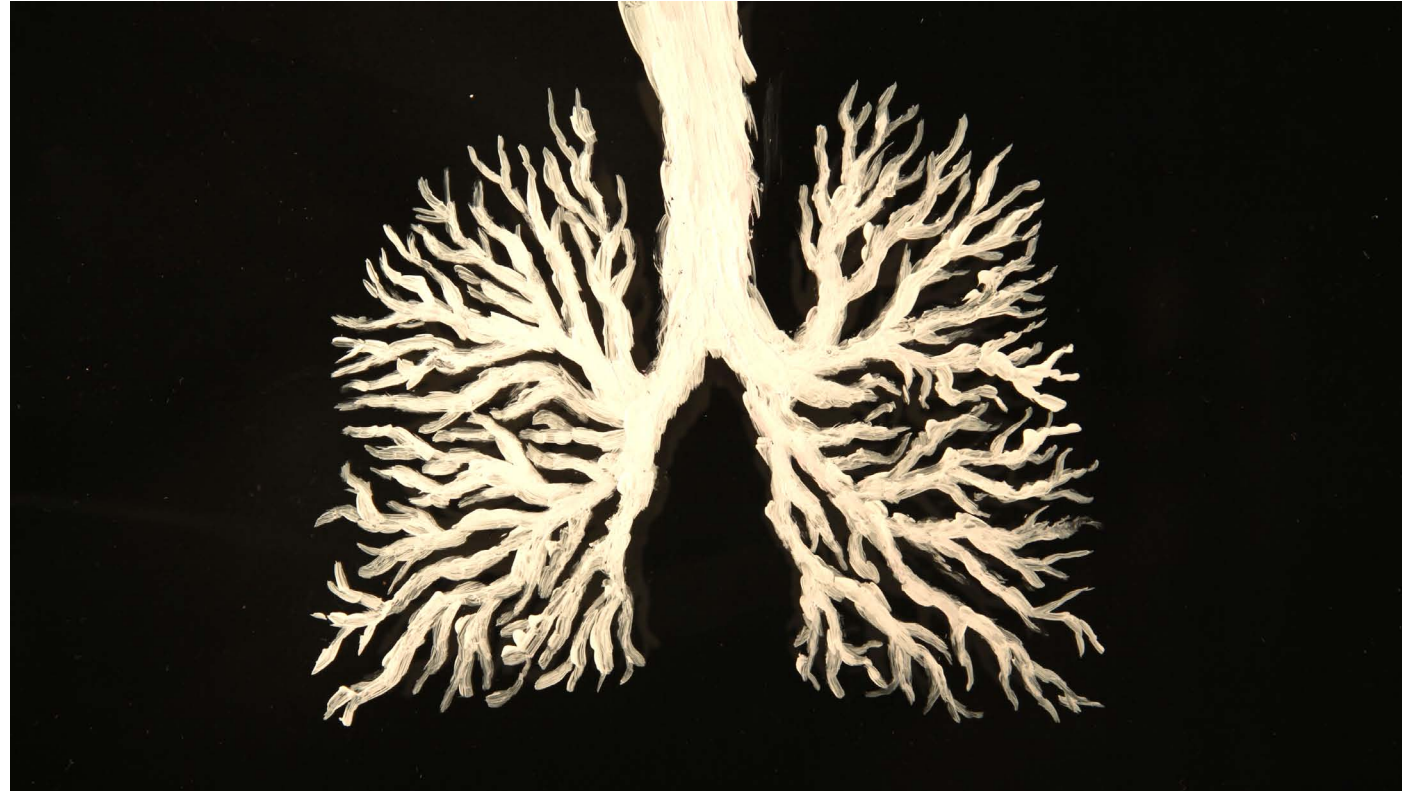


### 3.3 Liike, rytmi ja tilakokemus

*Abstraktiota lähentyessä, kerronta kuitenkin tiivistyy ja pelkistyy.* (Laasonen 2011, 33) Silloin huomio kiinnittyy animaation perusolemuksen - liikkeeseen. Kehon liikekieli on toistuvaa ja sykkivää. Keuhkot täyttyvät ja painuvat kokoon ennen kuin täyttyvät uudestaan. Sydän pumpkaa, se avautuu ja sulkeutuu. *Loputon* animaatiossa nämä kehon sisäiset rytmit aikaansaavat liikeaistillisen kokemuksen ja määrittävät koko teoksen rytmiä. Liikekieli on pääasiassa virtaavaa ja vuolasta, toisaalta edestakaista, huojuvaa, äkillistä tai aaltomaista. Pysin siihen että elokuvalliset jännitteet, rytmit ja nopeus tuntuisivat katsojan kehossa.

Animaationi ilmaisu on staattista ja intensiivistä, koska kameran liike on hyvin vähäistä. Stop-motion animaation nopeus ja nykivyys muistuttavat samaa katkonaista ja epäsäännöllistä liikettä mitä kehosamme esiintyy. Vaikka orgaaninen liike mielletään jatkuvaksi ja sulavaksi, jokainen ihmisliike koostuu supistumisesta ja sitä seuraavasta kasvamisesta eli vapautumisesta. (Barker 2011, 157)

Elokuvallinen tilakokemus on kokonaisvaltainen. Katsoja mukautuu elokuvan mittasuhteiden mukaan ja tuntee olevansa joko pieni tai suuri. Fyysinen kuvitelma maailmasta jossa voi päästä kertojan pään sisälle, koko kehon sisälle aina mikroskoopin linssille saakka, on ihmeellinen. Maailmankaikkeus ja sen mikro-makro ulottuvuudet voidaan havaita ihmisaistein, mikroskoopilla tai kaukoputkella. Ilmiöt animaatiossani



esittävät kehonsisäisiä tapahtumia, jotka puolestaan vastaavat laajempaa kuvaa. Maailmankaikkeuden tasot toimivat samalla mallilla, koosta riippumatta. Ihminen (*mikrokosmos*) heijastelee maailmankaikkeutta ja aistillinen todellisuus (*makrokosmos*) maailmaa, jossa muoto ja liike, tuoksut ja värit ovat toisiinsa vaikuttavia ja vastavuoroisia.

Kuva: Keuhkot, still-kuva animaatiosta *Loputon*



# 4 JOHTOPÄÄTÖKSET

Miten elokuva koskettaa meitä? Miten tunteen voi pukea sanoiksi tai kuviksi? Vastaus kysymykseen on - se täytyy kääntää toiselle kielelle. Aistien sulautuminen ja yhden kokemuksen kuvailu toisessa muodossa aikaansaa uudenlaisia, entistä syvempiä tuntemuksia. Animaatio on itselleni ennen kaikkea väline, joka mahdollistaa kehollisia ja aistillisia oivalluksen kokemuksia. Olettamukseni on että tekoprosessin moniaistisuus välittyy teoksen kautta myös katsojalle.

Esteettiset arvostelmat liittyvät tunteisiin ja ne ovat kiinteästi yhteydessä fyysisiin reaktioihin. Katsojalle on luonnollista vastaanottaa elokuva tunnepohjaisesti. Samaistumalla ja sekoittamalla itsemme taideteoksen kanssa, joko todellisen tai kuvitellun kosketuksen kautta, saamme kokemuksen toisenlaisista todellisuuksista, jaetusta tilasta joka laajentaa näkemyksiämme ja kokemuksiamme itsestämme ja maailmasta. (Driscoll 2011, 114)

Tekstissäni olen tullut siihen tulokseen että lopputyö animaationi estetiikka perustuu abstraktioihin, liikkeeseen ja materiaaleihin. Visualisoimalla fyysisiä kehon reaktioita pääsee animaation kuvan ja äänen sisälle. Halu käsitellä vaikeita tunteita kehollisuuden kautta tuo animaatiolle myös terapeuttisen ulottu-

vuuden. Animaatio joka on pelkistetty abstrakteihin muotoihin ja liikkeisiin, koskettaa sieluamme hyvin suoranaisella ja primitiivisellä tavalla. Tämä kosketus tapahtuu yhtä lailla kaikkien taiteen muotojen kautta. Taide koskettaa meitä. Kehoa, rajatonta aistiyhteyttä ja taidetta yhdistää niiden nivoutuminen kaikkeen olemiseen.

Kokemus ei toki aina ole kokonaisvaltainen. Katsoja poimii teoksesta yhden tai useamman itseään kiinnostavan asian, jotka hän tulkitsee henkilökohtaisesta näkökulmastaan. *Jokaisen taiteilijan ja katsojan alitajunnassa on oma logiikkansa, joka ei kuitenkaan tarkoita, että henkilökohtaiset metaforat eivät voisi avautua tietämättömälle katsojalle.* (Laasonen 2011, 25) Päinvastoin, jokainen vetää niistä oman tulkintansa ja mielestäni tämä on merkittävintä teoksen olemassaolon kannalta.

# LÄHTEET

**Bacci, F. & Melcher, D.** (2011) *Art and the Senses*. Oxford: Oxford University Press. Chapters: 5,6,8,21

**Barker, Jennifer M.** *Touch and the Cinematic Experience*.

**Driscoll, Rosalyn** *Aesthetic Touch*.

**Franzini, Elio** *Rendering the Sensory World Semantic*.

**Zacks, J.F. & Magliano J.P** *Film, Narrative and Cognitive Neuroscience*.

**Bäckström, P. & Johansson, T.D.** (2003) *Sense and Senses in Aesthetics*. Göteborg: NSU Press

**Eagleman, David** (2012) *Incognito: Aivojen salattu elämä*. Helsinki: BTJ Finland Oy. Suom. Kankaanpää, J. Englanninkielinen alkuteos: (2011) *Incognito: Secret Live of the Brain*.

**Laasonen, Pauli** (2011) *Animaatio taiteellisen ilmaisun välineenä*. Opinnäytetyö Turun ammattikorkeakoulusta, Viestintä/animaatio

**Marks, Laura U.** (2002) *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press

**Merleau-Ponty, Maurice** (1993) *Silmä ja mieli*. Kustannusosakeyhtiö Taide, Helsinki. Suom. Pasanen, K. Ranskankielinen alkuteos: (1964) *L'œil et l'esprit*. Paris: Gallimard

**Kuvalähteet:** Viika Sankila