

Muistoja Mereltä

- mereneliöitä lastenelokuvien hengessä

LAB-ammattikorkeakoulu

Kuvataide (AMK)

2021

Erkki Kuoppamäki

Tiivistelmä

Tekijä Kuoppamäki, Erkki	Julkaisun laji Opinnäytetyö, AMK Sivumäärä 20	Valmistumisaika 2021
Työn nimi Muistoja Mereltä Merten eliöitä lastenelokuvien hengessä		
Tutkinto Kuvataiteilija (AMK)		
Tiivistelmä Opinnäytetyöni koostuu kuudestatoista erikokoisesta ympyrästä, joissa esiintyy jokin vedenalainen eliö. Ympyrät on aseteltu seinälle muistuttamaan vedenalaisia kuplia. Värikykseltään tummemmat on sijoitettu alemmas ja värikkäämmät ylempäs. Kuvissa olevat kalat ovat saaneet inspiraationsa lapsena nähdyistä elokuvista, kuten esimerkiksi Nemoa etsimässä. Teoksessani pyrin siihen, että yksi ympyrä kuvastaa hetkeä opinnäytetyön ”tarinasta”, jotta kokonaisuus toimisi melkein kuin kuvakirja. Mielikuvituksella onkin siis tärkeä paikka, kun katselee kyseistä kokonaisuutta. Värimaailma on värikäs ja fantasiomainen, ja tarkoituksena herättää myös lapsen mielenkiinto. Kuvat ovat väritetty puuväreillä, vesiväreillä ja tusseilla. Opinnäytetyön raportti kertoo teoskokonaisuuden tekotavoista ja yleistietoa niin merestä, kuin myös kaloista, joita opinnäytetyön teoksissa esiintyy.		
Asiasanat Ympyrä, kupla.		

Abstract

Author(s) Kuoppamäki, Erkki	Type of Publication Thesis, UAS	Published 2021
	Number of Pages 20	
Title of Publication Memories from the sea Sea creatures in the spirit of children's films		
Name of Degree Bachelor of fine arts		
Abstract <p>My thesis consists of sixteen circles of different sizes in which sea creatures occur. The circles are arranged on the wall to resemble underwater bubbles. Darker ones are placed lower and more colorful ones are placed higher.</p> <p>The fishes in the pictures have been inspired by movies seen as a child, such as Finding Nemo. In my work, I aim for one circle to reflect a moment from the “story” of the thesis, so that it works almost like a picture book. Therefore, imagination has an important place when looking the work.</p> <p>The color scheme is colorful and fantasy-like, and the purpose is also to arouse the child's interest. The pictures are colored with color pencils, watercolors and markers.</p> <p>The report of the thesis is telling about the methods of making the work and general information about, both the sea, and the fishes that appear in the works of the thesis.</p>		
Keywords Circle. bubble		

Sisällys

1	Johdanto.....	1
2	Meri animaatioiden hengessä.....	2
3	Yleistietoa syvästä merestä.....	2
4	Totta vai tarua.....	3
4.1	Myyttejä merestä.....	3
4.2	Kraken.....	3
4.3	Atlantiksen kaupunki.....	4
5	Taiteellinen produktio.....	4
6	Teoksen materiaalit ja välineet.....	5
7	Taiteellisen produktion vaiheet.....	5
7.1	Ympyröitä.....	5
7.2	Meduusat.....	5
7.3	Möykkykalat.....	7
7.4	Merihevoset.....	8
7.5	Piraijat.....	9
7.6	Lamppukalat.....	10
7.7	Pallokalat.....	12
7.8	Mustekalat.....	13
7.9	Atlantis.....	14
7.10	Täydentävät elementit.....	16
8	Ripustaminen seinälle.....	17
7	Yhteenveto.....	19
	Lähteet.....	20

1 Johdanto

Syvä meri. Valoa, värejä ja maagisuutta vai pimeää, pelkoa ja tyhjyyttä. Jokaisella ihmisellä on oma käsityksensä asioista. Jo lapsesta asti on saatu vaikutteita elokuvista ja animaatioista. Nämä ovat auttaneet luomaan käsityksiä asioista, joita ei ole koettu, vaan nähty ja kuultu. Opinnäytetyöni sukeltaa syvälle omaan käsitykseeni merestä ja sen eliöistä. Tutkin, miten vuosien varrella nähdyt elokuvat, dokumentit sekä tarinat ovat muovanneet minulle käsityksen merestä itse kokematta sitä.

Meri on aina kiehtonut ihmisiä tavalla tai toisella, sen mystisyys ja tuntemattomuus. Millaisia eliöitä siellä asuu? Miksi ne näyttävät tuolta? Luontodokumentit ovat antaneet käsityksen syvän meren eliöiden ulkomuodoista ja niiden ympäristöstä, kun taas piirretyt ja animaatioelokuvat ovat luoneet niistä lapsille kiinnostavamman niihin liittyvän tarinan myötä. Kyseisiä vaikutteita käyttäen luon työn, joka yhdistää, niin oikeaa maailmaa, kuin värillistä fantasiaa.

2 Meri animaatioiden hengessä

Suosituimmissa merta käsittelevissä lastenelokuvissa merimaailmaa on kuvattu värikkäänä paikkana täynnä kaikenkirjavia eliöitä keskellä koralliriutta. Yhtenä hyvänä esimerkkinä esittelen elokuvan "Nemoa etsimässä". Kyseinen elokuva on vuonna 2003 julkaistu lasten animaatioelokuva, joka on luokiteltu vuosisadan sadan parhaimman elokuvan joukkoon. Elokuvassa yksinhuoltaja vuokkokala, lähtee etsimään lastansa tämän jouduttua kalastajien saaliiksi. Pelastusoperaatiossaan isä saa apua muilta mereneläviltä ja joutuu keskelle monenlaisia vaaratilanteita. Elokuvassa kohtausten ympäristöt ja tunnelmat vaihtuvat aika-ajoin luoden rikkaan kokemuksen katsojalle.

Nemoa etsimässä- elokuvan tuottaja, Pixarin luovien asioiden varatoimitusjohtaja ja Oscar palkittu elokuvantekijä John Lasseter mainitsi haastattelussaan: "Teknisesti olemme työntäneet asioita pidemmälle kuin mitä Pixar on aiemmin tehnyt. "Pelkkä kalojen animointi oli vaikeaa, mutta tekninen tiimimme on luonut vedenalaisen ympäristön, joka on siro ja kaunis. Todellinen vedenalainen maailma on niin näyttävä, että se on jo fantasiamaailma. Haasteenamme oli antaa yleisölle tietää, että valtameremme on karikaturoitu. Halusimme heidän tietävän, ettei tätä upeaa maailmaa ole olemassa, mutta sitten käyttämällä upeita työkaluja, joita meillä on tietokoneanimaatiossa, se näyttää täysin uskottavalta. Tavoitteenamme on aina tehdä asioista uskottavia, ei realistisia. Tyyllitelemällä asioiden suunnittelun, lisäämällä geometriaa ja työntämällä värejä, pystyimme luomaan luonnollisen ja uskottavan maailman hahmollemme. "

3 Yleistietoa syvästä merestä

Syvä meri alkaa, kun auringonvalo alkaa himmetä, eli noin 200 m pinnan alapuolella. Niin sanottu hämärävyöhyke kattaa noin 1000 m syvyyden, jota syvemälle valo ei enää pääse. Vesi on kylmää, ja vedenpaine kasvaa jopa tuhat kertaa suuremmaksi, mitä se on pinnalla. Ilman auringonvaloa kasvit eivät pysty kasvamaan, ja vaikkakin eliöitä ja bakteereja on löytynyt, ei silti tiedetä paljoakaan näistä pimeistä ja kylmistä syvyyksistä. Koska niin paljon vesistöjä on vielä tutkimatta, jääkin mielikuvituksen työksi miettiä, mitä kaikkea on vielä löytämättä. (Hudson.)

Syvällä merellä, jonne auringonvalo ei ylety, on havaittu lumoava valoshow, jossa kelluvat ja pyörivät valon välähdykset saartavat katseen. Kyseinen ilmiö tapahtuu, kun mikrobi tai eliö luo kemiallisen reaktion kautta valoa ilman lämpöä. Tätä kutsutaan bioluminesenssiksi. Tutkijat ovat havainneet, että bioluminenssilla on kuusi erilaista toimintoa: 1. Ajovalot, eli lyhtykalojen eteenpäin suuntautuva elin. 2. Sosiaaliset signaalit, joilla houkuteltaan

naaraita. 3. Valo, jolla houkutellessa utelijoita saaliita syötiin. 4. Vastavalo, jossa eliö tuottaa vatsastaan sinistä valoa, jotta saalistajat eivät näkisi heitä. 5. Saalistajien sokaistuminen kirkkailla välähdyksillä. 6. ”Murtohälytykset”, joissa hyökättävä eliö valaisee hyökkääjän, jolloin vielä isompi eläin voi nähdä tämän ja mennä sen perään. Kyseinen valoilmio on syy, miksi myös monissa lastenohjelmissa ja piirretyissä, merien ilmapiiri on kuvattu niin maagisena ja värikkäänä. (Marine Bio.)

4. Totta vai tarua

4.1 Myyttejä merestä

Meri on aina kiehtonut ihmisiä ja näin synnyttänyt erilaisia mielenkiintoisia tarinoita. Ihmiskunnalle on ollut suuri mysteeri, mitä kaikkea merten uumenissa saattaakaan asua. Halki historian onkin syntynyt paljon erilaisia pelottavia tarinoita, joilla on esimerkiksi selitetty, minkä takia kalastuslaivat eivät ole palanneet reissultaan. Myyttisten merihirviöiden kuvaaminen taiteen apukeinoin onkin ennen vanhaan ollut vahva keino luoda pelkoa ja taikauskoa kansalle. Nykypäivänäkin myyttisiä olentoja on liitetty niin taiteeseen kuin elokuvaan.

4.2 Kraken

Norjalaisten merimiesten tarinoissa kerrotaan merihirviöstä nimeltään Kraken. Kyseinen peto on ehkä kaikkein tunnetuin merihirviö. Eräiden skandinaavisten saagojen mukaan eräällä Norjan, Islannin ja Grönlannin välisillä merillä asuu jättiläismäinen mustekala, jonka uskottiin tuhoavan laivoja. Kerrotaan, että se pystyy naamioitumaan saareksi, jolloin laivojen rantautuessa se saattoi hyökätä niiden kimppuun. (GreekMytology.com).



Kuva 1 Kraken. de Montfortin. 1801. Wikipedia.org

4.3 Atlantiksen kaupunki

Yksi maailman tunnetuimpia vedenalaisia mysteerejä on Atlantiksen kadonnut kaupunki. Se on inspiroinut niin taiteilijoita, filosofi kuin lauluntekijöitä. Atlantis oli kaupunki, jonka meri nielaisi kokonaan pois kartoilta noin 11000 vuotta sitten. Sen uskottiin olevan ihmiskunnan kadonnut alkukoti. Myytti sai alkunsa filosofi Platonin dialogeissa. Tarina kertoo rikkaasta kuningaskunnasta, joka koostui Meren jumala Poseidonin ja kuolevaisen naisen jälkeläisistä. Ollessaan puolijumalia asukkaat olivat lakeja noudattavia, hyveellistä kansaa, mutta inhimillisen perintöaineen lisääntyessä, heistä alkoi tulla ahneita. Jumalten Jumala Zeus ei kestänyt katsoa heidän pahuuttaan ja päätti rankaista heitä. (Skepsis.fi).

5 Taiteellinen produktio

Teoksissani kuvataan omaa näkemystäni mielenkiintoisimmista mereneliöistä. Lopputulos tulee olemaan jossain todellisuuden ja fantasian rajamailla.

Taiteellinen kokonaisuus on installaatio. Se koostuu Monista erikokoisista pallon muotoisista piirustuksista. Näiden on tarkoitus muistuttaa vedenalaisia ilmakuplia. (Kuva 2). Installaatio kiinnitetään seinälle, ja tarkoituksena on luoda efekti, jossa pallot alkavat maasta ja jatkuvat ylös kattoon asti ilmakuplien tavoin. Tavallisesti vedenalaiset ilmakuplat koostuvat hapestä, mutta teoksessani haluan luoda vedenalaisen maailman kuplien sisälle.



Kuva 2

6 Teoksen materiaalit ja välineet

Paperiksi valitsin puhtaan valkoista sileää ja kartonkimaista paperia, joka säilyttää muotonsa paremmin, eikä kurttaannu yhtä helposti kuin tavallinen piirustuspaperi. Paperi on sen jälkeen leikattu erikokoisiksi pallon muotoisiksi paperiksi, käyttäen apuna lyijykynän ääriivivaa ja saksia. Koska pallon piirtämisessä ei ole käytetty mm. harppia, vaan vapaata kättä, ovat pallot hieman epätasaisia ja poikkeavat toisistaan. Mielestäni tämä on yksi tapa tuoda kuviin askartelumaisuutta ja inhimillisyyttä, jotka sopivat työni lapsenomaiseen kokonaisuuteen. Lopuksi teokset pohjustetaan kapalevylle, apuna käyttäen kaksipuolista liimapaperia. Pohjustuksen tarkoituksena on luoda töistä kiinteitä levyjä, jotta lopputulos näyttäisi mahdollisimman siistiltä ja viimeistetyltä, kun ne ovat ripustettuna seinälle.

Puuvärikynät ovat hyvin vähäkäytettyjä nykytaiteessa, tämän takia halusin käyttää niitä omassa taiteellisessa produktiossani. Puuvärit kuuluvat monien lapsuuteen. Itsekin piirsin ja väritin paljon, ja suurimman osan tein puuväreillä. Tämän takia puuväreihin jäikin pieni leima, että ne olisivat enemmän lapsille suunnattuja. Tästä sainkin idean luoda töitä, joissa kuvataan merta ja mereneläviä niin kuin ne ovat todellisuudessa, mutta joista huokuu oma lapsellisuuden ja tarinan tuntu.

7 Taiteellisen produktion vaiheet

7.1 Ympyröitä

Työssäni halusin luoda jokaiselle eliölle oman valokeilan, eli tässä tapauksessa oman ympyrän, jossa kuvaan sitä sellaisena kuin itse näen sen. Tulen yksitellen kertomaan taustatietoa kuvassa olevasta eliöstä ja myös omia mietteitä, miksi ja miten olen päätenyt tekemään kyseisen kuvan. Taiteellisen produktion vaiheet ovat esiteltyinä siinä järjestyksessä, missä tein ne.

7.2 Meduusat

Meduusat on aina kuvattu maagisina ja värikkäinä limapalloina, jotka vaeltavat aaltojen mukana vailla päämäärää. Niihin liittyy myös pelkoa, sillä osa meduusoista on ihmisille

tappavia. Ensimmäisessä työssä haluan tuoda esille meren väriloistoa, millaisia sävyjä koralliriutat tuovat meren puhtaaseen siniseen. Tavoitteena myös luoda tunnelma, jossa meduusan maagisuus sekä myrkyllisyys sointuvat taustaan. (kuva 3).

Toisessa työssä tein lauman meduusoja, jotka kelluvat meren pimeydessä valaisten toinen toistaan. Mustaa tussitaustaa vasten puuväreillä väritetyt meduusat loistavat kirkkaasti luoden haluamaani bioluminescent -effectiä, eli taianomaista valoa. Kullan keltainen ja myrkyn vihreä väri tuovat tunnelmaan hehkuvaa valoa, mutta myös vaarallisuuden tuntua. (Kuva 4).

Töiden kontrasti toisiinsa verrattuna toimii hyvin, sillä se luo niin erilaisen tunnelman molempiin töihin, vaikka kyseessä onkin sama eliö.



Kuva 3



Kuva 4

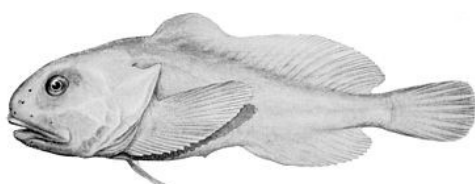
7.3 Möykkykalat

Seuraavaan kuplaan halusin tuoda hieman huumoria piirtämällä kuvan möykkykalasta. Kyseinen kala elää noin 1000 metrin syvyydessä Tyynellämerellä. (Kuva 6). Koska merten syvyyksissä paine on niin korkea ja möykkykalan tiheys on niin alhainen, kalan muoto muuttuu suuresti, kun se tuodaan merenpintaan. Silloin kala ikään kuin leviää muodottomaksi ja surullisen näköiseksi möykyksi. (Kuva 5). Möykkykala äänestettiin vuonna 2013 maailman rumimmaksi eläimeksi, jonka takia kalaa on käytetty ”meemeissä” eli internetilmiöissä. (Behold the blobfish). Koska möykkykalalla on niin paljon huumoritaustaa, halusin liittää sen ehdottomasti osaksi installaatiota.

Kuvan tausta on maalattu vesiväreillä, tavoitteena luoda samettinen ja ilmava kuva syvästä merestä, missä kala ja maagiset taikakuplat leijailevat. Eriväristen kuplien tarkoituksena on luoda värikkyyttä ja taianomaisuutta, luoden satuelementtejä kuvaan.



Kuva 5



Kuva 6. Möykkykala (*Psychrolutes marcidus*). Wikipedia.org

7.4 Merihevoset

Merihevonen on mielestäni yksi mielenkiintoisimmista mereneliöistä, sillä niiden pää muistuttaa hevosta ja niiden silmät ovat kuin kameleonteilla, häntä kuin apinalla ja pussi kuin kengurulla. Nämä piirteet itsessään saavat sen näyttämään satuolennolta. Niiden liikehdintä on erittäin hidasta ja jäykkää, sillä merihevonen joutuu uimaan pystyasennossa, heiluttaen vimmatusti pieniä eviään, joita niillä on kehossaan. (Seahorse facts).

Teoksessa halusin kuvata merihevosen majesteettisena olentona (Kuva 7). Tehokeinona käytin puhtaan valkeaa keskustaa, luoden ikään kuin vastavaloefektin tummentaen kuvassa liikkuvat kalat. Tausta on väritetty puuväreillä ja mustalla tussilla eliöt, joihin on

lopuksi piirretty yksityiskohtia valkoisella puuvärillä. Työssä on kuvattu kivet ja kasvisto, jotka tuovat merenpohjan tunnun. Tunnelmasta halusin erittäin rauhallisen ja hiljaisen, ja mielestäni eriväristen sinisten väriliuku saa tämän aikaan.



Kuva 7

7.5 Piraiijat

Seuraavaan kuvaan halusin tuoda tarinankerronnan elementtiä. Kuvassa on kaksi piraiijan tapaista kalaa, jotka vartioivat värikkäitä kristalleja (Kuva 8). Piraiijat luokitellaan yksiksi maailman pelätyimmiksi kaloiksi, sillä nämä lihansyöjäkalat pystyvät syödä suuremmankin saaliin nopeasti suihin. Vastaavia kohtauksia on nähty monissa piirretyissä ja elokuvissa. Vaikka kyseinen kalalaji onkin maineeltaan lihansyöjä, tosiasiasa piraiija on kaikkiruokainen ja tietyt piraijalajit suosivat kasvisravintoa. Parhaiten piraiijat tunnetaan niiden terävistä hampaistaan. (MyAnimals.com). Taiteelliseen työhön tein kuvaan tiivistunnelmaisen ja tarinallisen kohtauksen, jossa kaksi piraijaa vartioi kristalleja. Kyseiseen työhön halusin kokeilla, miten puuväreillä väritettyyn mustaan taustaan saa lisättyä sinisiä ja violetteja värisejastuksia. Tämän efektin takia tausta heräsi eloon ja toimii värikkäiden kalojen ja kristallien kanssa. Kuvan alalaita poikkeaa muusta kuvasta, sillä kivien ääriviivat on piirretty mustalla tussilla. Tämä keino tuo kuvaan sarjakuvamaisuutta, mikä toimii hyvin näin tarinarikkaassa kohtauksessa.



Kuva 8

7.6 Lamppukalat

Lamppukalat, oikealta nimeltään krottikalat asustelevat noin kilometrin syvyyksissä Atlanttisen ja Antarktisen merissä. Kyseinen lamppu, jota naaraat käyttävät, kuuluvat saaliskalojen houkuttelemiseen lähietäisyyksiin, jolloin se pystyy nappaamaan ne nopeasti suureen purukalustoonsa. (National geographic). (Kuva 9). Kuvan inspiraationa toimii Nemoa etsimässä -elokuvan kohtaus, jossa Nemon isä ja Doris-kala päätyvät jahtaamaan mystistä valoa meren pimeydessä. Heidän lähestyessä valoa, se paljastuukin krottikalan lampuksi.

Teokseni kala on väritetty puuväreillä ja tausta mustalla tussilla. Työn suurin tavoite oli luoda lamppukalalle valo, joka vaikuttaa katsojan silmään kirkkaalta tummaa taustaa vasten. Valon heijastus näkyy myös kalan väryksessä. Haastavaa oli luoda efekti, jossa kalan pyrstö ikään kuin häviää mustaan tyhjyyteen, valon ollessa kauempana. Tämä onnistui käyttäen tummempaa vihreää ja mustaa puuväriä yhdessä. Tämän takia kokonaisuus kulkee hyvin yhdessä mustan tussin ja puuvärien kanssa, sillä molempia keinoja on liitetty toisiinsa niin sanotusti liittämällä saumat sulavasti yhteen, ettei kontrasti toiseen materiaaliin ole liian suuri.



Kuva 9

7.7 Pallokalat

Pallokala on tunnetuin siitä, että se pystyy puhaltamaan itsensä pallon muotoiseksi. Koska pallokala on normaalisti uintityyliltään kömpelö ja hidas kala, se on erittäin altis saalistajille. Pakenemisen sijasta pallokala kykenee täyttämään joustavan vatsansa nopeasti vedellä ja ilmalla, muuttaen ulkomuotonsa isoksi syöntikelvottoman näköiseksi palloksi. Melkein kaikki pallokalat sisältävät erittäin vaarallista myrkkyä, jonka takia sen syöneet saalistavat usein kuolevat. (National Geographic).

Teoksessa halusin kokeilla eri menetelmää taustan tekemisessä. (Kuva 11). Tausta on maalattu hennoilla vesiväreillä, jonka jälkeen siihen on mustalla tussilla piirretty ympyrän muotoisia viivoja, jotka ovat harmoniassa keskenään. Pallokalat ovat väritetty puuväreillä kolmiulotteisiksi, jotka yhdessä taustan kanssa luovat efektin, jossa kalat ikään kuin leijaitsevat ulos kuvasta.



Kuva 10

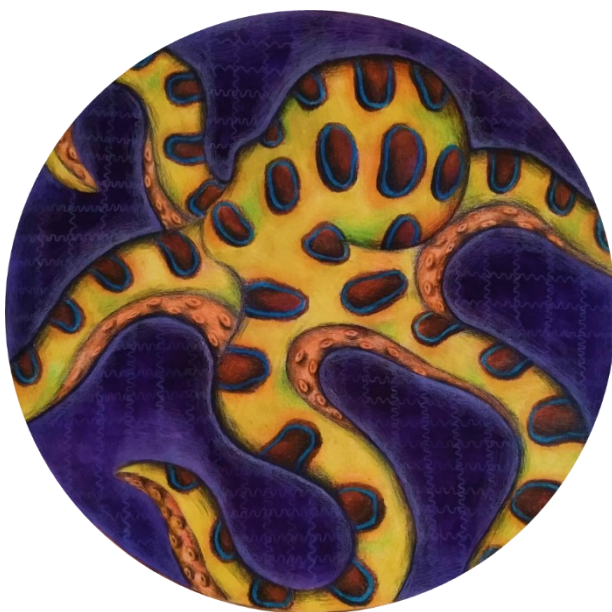
7.8 Mustekalat

Sinistä verta, kolme sydäntä ja donitsin muotoiset aivot. Mustekalat ovat tunnettuja niiden suurenmoisesta älykkyydestä ja taidosta tunkea itsensä läpi koloista, jotka ovat yhtä pieniä kuin niiden silmä.

Suurin osa mustekaloista pysyy valtameren pohjassa, vaikka jotkut lajit ovat pelagisia, eli ne elävät lähellä veden pintaa. Muut mustekalalajit elävät syvässä, pimeissä vesissä, nousevat alhaalta aamunkoitteessa ja hämärässä etsimään ruokaa. Ravut, katkaravut ja hummerit ovat niiden suosikkiruokaa, mutta jotkut voivat hyökätä isompien saaliiden kimppuun, kuten haiden. Mustekalat putoavat tyypillisesti saaliinsa kimppuun ylhäältä ja vetävät eläimen suuhunsa voimakkailla käsivarten kohdistuvilla imuilla. (National Geographic kids.)

Työhöni tein sinirengasmustekalan, joka on yksi värikkäimmistä, mutta myös myrkyllisimmistä mustekaloista. (Kuva 12). Kyseinen mustekala tuottaa nimittäin vaarallista hermo-myrrkyä, jolla se lamauttaa saalistajansa. Yksittäisen mustekalan myrky on niin vahvaa, että se pystyisi tappamaan jopa 26 aikuista henkilöä.

Kuvasin sinirengasmustekalan sen luonnollisessa värityksessään. Mustekala on väritetty puuväreillä ja taustan violetti on väritetty vesiväreillä. Kyseisen kuvan väritin pääasiassa vastaväreillä, eli keltainen ja violetti, sillä mielestäni tämä kombinaatio tuo mustekalan keltaisen värin esiin erittäin voimakkaana ja elinvoimaisena. Taustaan lisäsin valkoisella puuvärillä ruutukuvioista sahalaitaa, tarkoituksena tuoda esiin kyseisen mustekalan vaarallisuutta.



Kuva 11

7.9 Atlantis

Teoskokonaisuuden suurin työ sisältää Atlantiksen kaupungin. (Kuva 13). Kuva sai inspiraationsa vuonna 2001 julkaistusta Disneyn piirretystä elokuvasta Atlantis - kadonnut kaupunki. Elokuvassa ryhmä tutkimusmatkailijoita sukeltaa merten alle etsimään kyseistä kaupunkia ja heidän onnekseen löytävätkin elävän kulttuurin. Kyseinen elokuva on oma suosikkini, jonka takia se on myös suurin kuva kokonaisuudessa.

Teoksessa Atlantis on kuvattu kuplan sisällä. Tämä kuvastaa happikuplaa, jotta eläminen siellä olisi mahdollista. Ympärillä oleva syvämeri on väritetty mustavalkoiseksi, jotta Atlantis näyttäisi loistokkaalta ja surrealistiselta ympäristöön verrattuna. Kuva on väritetty kokonaan puuväreillä.

Taustasta oli tarkoituksena tehdä mahdollisimman epämiellyttävän ja kylmän näköinen paikka, jotta kontrasti Atlantikseen verrattuna olisi mahdollisimman suuri. Maastosta tein mahdollisimman kivistä ja korallista, johon sitten lisäsin mustat lonkerontapaiset levät luomaan lisää epämiellyttävyyden tunnetta. Yhtenäisyyttä muihin teoskokonaisuuden kuviin loin tuomalla kaksi niissä esiintyvää eliötä taustalle. Merihevonen ja lamppukala. Atlantiksen rakennus on tehty muistuttamaan Disneyn elokuvien alussa näkyvää palatsia. Edessä olevat kolme kalaa tuovat lisäeloa taustan hyiseen tunnelmaan.



Kuva 12

Seuraava eliö kuvastaa Atlantiksen suojelijaa. Elokuvassa atlantilaiset olivat rakentaneet meren alle rapua muistuttavan koneen, nimeltään Leviathan. (kuva 15). Muinaisen Krakenmerihirviön tavoin Leviathanin oli tarkoitus upottaa jokainen laiva ja sukellusvene, joka tuli sitä vastaan ja siten vartioida syvyyksissä olevaa aukkoa, joka vie Atlantikseen. Tästä inspiroituneena tein kyseisestä hirviöstä oman version. Kuvassa on sähköankeriasta muistuttava olento, jonka yksityiskohdat, kuten päässä oleva putki, on tarkoitus tehdä olennosta mahdollisimman konetta muistuttava. (Kuva 14). Ankeriaksen kirkkaan sininen silmä kuvastaa Atlantiksen voimalähdettä, eli sinistä kristallia, joka saa myös koneet heräämään henkiin.

Ankerias on väritetty puuväreillä ja tausta mustalla tussilla. Taustaan on tehty samanlaisia ympyrän muotoisia palloja, kuten pallokalojen kuvassa. Tarkoituksena luoda yhtäläisyyttä toiseen teokseen.



Kuva 13



Kuva 14 Leviathan. (atlantisthelostempire).

7.10 Täydentävät elementit

Tein teoskokonaisuuteen myös niin sanottuja täydentäviä kuvia, yhteensä 6 kappaletta, jotta saisin kokonaisuudesta mahdollisimman runsaan ja värikkään. Kuvat sisältävät muiden tavoin vedeneliöitä. Niiden ympyrät ovat pienempiä, eivätkä välttämättä yhtä yksityiskohtaisia. (Kuva 16 ja 17).



Kuva 15



Kuva 16

9. Ripustaminen seinälle

Kuvat ripustettiin keskelle seinää merestä nousevien kuplien tapaan, jossa tummemmat kuvat ovat alempana ja värikkäämmät ylempänä. (Kuva 18). Kuvat naulattiin yksitellen seinälle kolmella naulalla, kaksi alas ja yksi ylös. Tarkoituksena oli, ettei naulaa tarvitse lyödä teoksesta läpi, vaan niin, että naulat kannattelisivat teoksia kuin seinälle ripustettavia arvolautasia. Kokonaisuuden alin teos on sijoitettu hyvin lähelle lattiaa, mikä myös rikkoo normaalia tapaa asettaa kuvia seinälle. Tämä on myös hyvin lapsiystävällinen ratkaisu.

Teoskokonaisuuden valaiseminen oli haastavaa, sillä ei löytynyt tiettyä lamppua, joka olisi valaissut kauttaaltaan koko alueen. Sen sijaan oli tyydyttävä kahteen lamppuun, jotka sijoitettiin teoksen molemmille puolille kattoon. Valot osoitettiin valaisemaan työtä hajanaisesti, jättäen osat teoksista varjoon. Mielestäni tämä ratkaisu toimii ja luo kokonaisuuteen tietynlaista mystisyyttä.



Kuva 17

7 Yhteenveto

Opinnäytetyöni aihe on ajaton ja kuuluu jokaiselle. Tarkoituksena luoda tarinallinen kokonaisuus, joka avaa katsojan mielikuvituksen viemällä hetkeksi lapsuuteen. Työni on helposti tulkittavissa, sillä jokainen yksityiskohta liittyy jollakin tavalla mereen, ja värivalinnat sekä piirustustyyli saa vaikutteita piirretyistä.

Joskus tuntuu siltä, että nykytaide on kokonaan unohtanut sen yksinkertaisen tavan tehdä taidetta, eli piirtämisen. Museot ovat täynnä suuria abstrakteja musteläiskätöitä tai muodottomia hilavitkuttimia. Tämän takia halusin tehdä jotain, mikä on niinkin vanhaa, mutta silti niin uutta ja harvinaista, eli piirtäminen ja värikynillä värittäminen. Juuri tämän takia mielestäni onnistuinkin edukseni erottumaan joukosta.

Lähteet

De Montfort, Kraken. 1801 (<https://fi.wikipedia.org/wiki/Kraken>).

Greek Mytology.com, Kraken (<https://www.greekmythology.com/Myths/Norse/Kraken/kraken.html>).

Hudson, I. Deep Sea. (https://wwf.panda.org/our_work/our_focus/oceans_practice/deep_sea/).

Leviathan. (<https://atlantisthelostempire.fandom.com/wiki/Leviathan>).

Marino Bio, The deep sea (<https://marinebio.org/oceans/deep-sea/>).

MyAnimals, Millaisia eläimiä ovat piraijat. (<https://myanimals.com/fi/elaimet/millaisia-elaimia-ovat-pelatyt-piraijat/>)

National geographic, A) Angler fish. (<https://www.nationalgeographic.com/animals/fish/group/anglerfish/>)

B) Puffer fish. (<https://www.nationalgeographic.com/animals/fish/group/pufferfish/>)

National Geographic kids, Octopus. (<https://kids.nationalgeographic.com/animals/invertebrates/octopus>)

Psychrolutes marcidus. (https://fi.wikipedia.org/wiki/Psychrolutes_marcidus).

Skepsis, Ihmeellinen Atlantis (<https://www.skepsis.fi/Ihmeellinen/atlantis.html>)

Smithsonian magazine, Behold the blobfish. (<https://www.smithsonian-mag.com/science-nature/behold-the-blobfish-180956967/>)

The seahorse trust, Seahorse facts. (<https://www.theseahorsetrust.org/seahorse-facts/>)