

Olga Novola

Taiteellisen opinnäytteen kirjallinen osa
Taideyliopiston Kuvataideakatemia

Maisteriopinnnot, Kuvanveisto 2015-2017

Kirjallisen työn ohjaaja: Melina Voipio

Ohjaaja: Tarja Pitkänen-Walter

Tarkastajat: Petri Kuljuntausta, Satu-Minna Suorajärvi

**KUVATAIDE-
AKATEMIA**

✕ TAIDEYLIOPISTO

SISÄLLYSLUETTELO

TIIVISTELMÄ

1. JOHDANTO.....	4
2. ENSIMMÄINEN OSA: TINGLES.....	5
2.1 KOSKETUKSEN VOIMA JA ILMIÖN POHDINTAA.....	6
2.2 <i>TINGLES</i> : TYÖPROSESSI.....	7
2.3 GALLERIA SHOWROOM 3022 (syksyllä 2016).....	8
3. TOINEN OSA: KOIRAPÄISET.....	9
3.1 <i>KOIRAPÄISET</i> : TYÖPROSESSI.....	11
3.2 KUVAN KEVÄT -NÄYTTELY (keväällä 2017).....	14
4. POHDINTAA.....	15

LÄHTEET

KUVAT

KIITOKSET

TIIVISTELMÄ

Taiteellisen lopputyöni kirjallinen osuus käsittelee kahta teostani ja niiden julkista esittäytymistä kahdessa eri näyttelyssä. Veistoksissa käytettiin materiaaleina erilaisia kankaita, vaahtomuovia ja polyuretaania. Teoksissa tutkittiin materiaalien monimuotoisuutta käsittelemällä ja yhdistelemällä niitä monipuolisesti.

Kahdesta teoksesta ensimmäinen, videoinstallaatio *TINGLES* oli esillä Showroom 3022 -galleriassa 14.11-20.11.2016. Teos käsittelee kosketusta ja aistimuksen aiheuttamia elämyksiä sekä niiden suhdetta erilaisiin materiaaleihin.

Taiteellisen lopputyöni toinen osa *Koirapäiset* valmistui keväällä 2017 ja oli esillä Kuvan Keväässä Exhibition Laboratory:ssa 6.-31.5. 2017.

1. JOHDANTO

Taiteessani pyrin esittämään erilaisia aistimuksellisia ja tunteellisia kokemuksia teoksien monimaterialisuuten kautta. Yritän luoda tarinallisuutta veistoksen ja katsojan välillä. Kertomus syntyy, kun katsoja kokee teoksen erilaisten aistimuksen kautta, oman historiansa ja kokemuksiensa läpi.

Olen kiinnostunut kokeilemaan sitä, miten ääni ja visuaaliset aistit kommunikoivat keskenään. Tätä kokeilemista olen tehnyt siten, että yhdistän erilaisia materiaaleja ja ääntä sekä videota ja joissakin tapauksissa yleisö saa tunnustella joitakin teoksen materiaaleja.

Taiteellisessa opinnäytteessäni tein kaksi erilaista, julkisesti esillä ollutta teosta, joiden avulla tutkin ylläolevia asioita. Koen että olen onnistunut löytämään tapoja, joiden avulla olen voinut toteuttaa tätä aistien ja tuntemuksien yhdistämistä. Olen ymmärtänyt, että minulle on sillä on suuri merkitys, että taide liikuttaa ja herättää tunteita. Koen jopa, että taideteoksen on jollakin tapaa kosketettava katsojaa tai se ei ole taidetta.

Taiteellisen opinnäytteeni teoksissa olen myös tietyllä tavalla astunut mukavuusalueeni ulkopuolelle, sillä ensimmäisessä teoksessani käytin digitaalista mediaa eikä minulla ollut siitä aiempaa kokemusta. Tämä oli minulle kokemuksena merkittävä sillä näin opin käytännön kautta paljon uutta.

Opinnäytteeni ensimmäisessä osassa esitän teokseni *TINGLES* lähtökohtia. Kerron myös siitä, kuinka astumalla ulos omalta mukavuusalueeltani ja tutustumalla digitaalisen median mahdollisuuksiin, olen paitsi kartuttanut ilmaisutaitojani, myös tehnyt teoksesta yleisölle helpommin lähestyttävän. Videoteos esitettiin pienessä Showroom 3022 Galleriassa.

Toisessa osassa kuvaan *Koirapäiset*-veistoskokonaisuuden työprosessia ja ajatteluani sekä teoksen installointia Kuvan Kevät -näyttelyn tiloissa. *Koirapäiset* on veistosinstallaatio, jossa on kolme hahmoa. Nämä koostuvat monista materiaaleista ja on tehty sekateknikoilla. Kaksi ensimmäistä hahmoa toimivat ihmisen ilmentyminä ja kolmas on niitä yhdistävänä elementtinä.

2. ENSIMMÄINEN OSA: TINGLES

Mietin pitkään mitä materiaalia tai esineitä käyttäisin videoteoksessa. Lopulta päätin käyttää sellaisia materiaaleja, joiden kanssa työskentelen muutenkin paljon ja jotka ovat minulle tuttuja, eli karvakangasta, neuloja ja helmiä. Halusin myös nähdä, miten muut ihmiset reagoivat niihin.

ASMR (Autonomous Sensory Meridian Response) on ilmiö, jossa ihminen kokee kehossaan yleensä miellyttäväksi koettuja tuntemuksia, kuten kihelmöintiä päänahassa tai hyvätuntuista kylmiä väreitä jonkin kokemuksen, kuten kosketuksen tai muun aistimuksen yhteydessä.

Kiinnostukseni tähän ilmiöön ja siihen liittyvään affektiiviseen kokemukseen syntyi keskustelussa ystäväni kanssa. Puhuimme pitkään siitä, miten nautinnollista on koskea ja kuulla erilaisia pintoja tai vaikkapa katsoa toisen henkilön työprosessia pienten esineiden kanssa. Pohdimme, kuinka jokin yksinkertainen pinta kuten kuplamuovi, voi tuntua hyvältä sormenpäissä ja päänahassa. Aiheen pohtiminen tuntui toisaalta hyvin omituiselta, mutta toisaalta kuitenkin kiinnostavalta ja minussa heräsi halu tutkia aihetta lisää.



Kuva 1. Olga Novola. Ruudunkaappaus TINGLES-video installaatiosta 2016

Aihepiiriä on käsitelty joogan tuottamiin aistimuksiin, neurologisiin aistiherkkyyksiin ja mielenrauhaan ja empatiaan liittyen. Netissä on olemassa myös kokonainen yhteisö, joka keskittyy ASMR:n ja sen kokemiseen. (<https://www.reddit.com/r/asmr/> [viitattu 2.10.2017])

Ilmiön kokijat kuvaavat tuntemukset miellyttävänä kihelmöintinä ympäri kehoa ja erityisesti päänahassa. Tässä yhteydessä käytetään myös termiä "aivo-orgasmi", mikä kuitenkin on omasta mielestäni terminä erikoinen, sillä se leimaa kokemuksen

ainoastaan seksuaaliseksi, mitä se monen kokijan mielestä taas ei ole. Kokemus on kehollinen mutta ei välttämättä seksuaalinen.

ASMR:in kokijat ovat luoneet internetissä laajan yhteisön, jossa on tuhansia jäseniä. Jäsenet jakavat keskenään erilaisia äänitteitä ja visuaalisia laukaisimia - enimmäkseen videoina. Näiden avulla he pyrkivät saamaan aikaan tuntemuksia kuten kihelmöintiä, joka kokijoiden mukaan *lähtee päänahasta selkäranka pitkin*. Yhteisön jäsenet ovat keränneet ja luoneet tuhansia videoita, jakaakseen näitä aistillisia kokemuksia ja rauhallisuuden tunnetta muiden kanssa.

Kokemus voi käynnistyä monenlaisista virikkeistä, mutta usein sen saavat aikaan materiaalit, joista lähtee eräänlainen herkkä ääni tai "kuiskaus". Sen voi saada aikaan myös pienen esineen liikuttaminen tai asettaminen paikalleen rauhallisella eleellä. Ilmiön kokeminen on hyvin yksilöllistä, mutta sitä voi harjoitella ja siten löytää tapoja, joilla kokemus käynnistyy omalla kohdalla. Monille ilmiö on tuttu erityisesti kehollisista tuntemuksista, jotka voivat syntyä kun kuuntelee lempimusiikkiaan. Emma L. Barratt and Nick J. Davis kuvaavat ilmiötä perusteellisesti tutkimuksessaan *Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR): a flow-like mental state*. 2015.

2.1 KOSKETUKSEN VOIMA JA ILMION POHDINTAA

Kosketuksen merkitys ihmiselle on niin tärkeä, että tiedetään, että deprivaatio ja kosketuksen puute voi aiheuttaa vauvalle syvän masennuksen ja kehityksen pysähtymisen. O'Brien M, Lynch H. (2011).

ASMR:n kaltaisen kehollisen kokemuksen kuvataan voivan rentouttaa ihmisiä, joilla on stressiä tai ahdistuneisuutta. Kokemuksen kuvataan myös helpottavan kroonisia kiputiloja. ASMR onkin saanut huomiota sosiaalisessa mediassa monilla keskustelupalstoilla ja sitä myöten myös lehdistössä. (Malla Murto-mäki. *Tämän naisen ääni kihelmöi: Testaa, saatko aivo-orgasmin*. Iltalehti. 8.12.2014).

Niin psykologian, filosofian kuin neurobiologiankin viitekehyksissä on pohdittu kysymystä, miten on mahdollista, että me voimme tuntea tai kokea toisen ihmisen kokemuksia, vaikka emme olisikaan itse kosketuksessa tilanteen kanssa. Kuinka on mahdollista ymmärtää sitä, että voimme lähes fyysisesti kokea toisen henkilön kokeman mielihyvän tai kivun? Silvan Tomkinsin ajatteluun perustuvan affektiteorian mukaan samaistumiskokemus on sekä sosiaalinen että biologinen:

"Tomkins näkee Darwinin tapaan tunnetilat ensisijaisesti biologisina tiloina, joiden laatu määräytyy keskushermostoon tulevan signaalivirran muodosta, tasosta ja muutosnopeudesta. Kehon elekielen valossa eläimillä ja ihmisillä on useita eri perustunnetiloja, osa ympäristön erilaisista uhista kertovia kielteisiä ja osa palkitsevia myönteisiä tunnetiloja. Affektiteorian mukaan

psykosomaattisten oireiden ja sairauksien sekä monien psykiatristen häiriöiden taustalla ovat ilmaisematta jääneet kielteiset tunnetilat.
(Matti O. Huttunen, 1997).

Leevi Haapala tarkastelee affektia ilmiönä, joka on erillään tunteista ja tuntemuksista. Haapala kuvaa sitä seuraavasti:

”Tuntemuksiin, joita koemme myös taideteosten läheisyydessä liittyvät omat aiemmat kokemuksemme, ja ne vaihtelevat elämänvaiheiden myötä. Pienellä lapsella ei tässä mielessä voi ajatella olevan tällaisia tuntemuksia, koska hänellä ei ole vertailukohtana tarvittavia toisia kokemuksia ja kieltä, jonka kautta artikuloida niitä.”
(Leevi Haapala, 2011.)

Neurobiologiassa tutkitaan peilisolujen vaikutusta affektiivisuuteen. Peilisolut tunnistettiin ensimmäisen kerran 1990-luvun loppupuolella, jolloin italialaiset tutkijat tekivät kokeita apinoilla ja havaitsivat, että eläimen hermosolut laukaisivat samanlaisen elämyksen kun apinat koskivat esineeseen ja toinen vain seurasi tilannetta.

”Peilisolujen tehtävä on jäljitellä sitä, mitä toinen ihminen tai olento tekee ja miltä se tuntuu. Niitä kutsutaankin siksi myös nimellä empatianeuronit.” (J. M. Kilner and R.N. Lemon. 2013).

Peilisolujen sanotaan auttavan meitä lukemaan toisten ihmisten mieltä ja tuntemaan empatiaa heitä kohtaan. Minua kiinnostaa pohtia, voisivatko nämä tutkimukset auttaa meitä ymmärtämään empatian vaikutusta myös taiteessa?

2.2 TINGLES: TYÖPROSESSI

Ennen varsinaisen työn aloittamista ajattelin pitkään millä medialla se olisi toteuttavissa parhaiten. Kuvanveisto-osaston seminaareissa keskusteltiin performanssista ja olen tehnyt yhden yleisöä osallistavan performanssikokeilun. Kokeilussa istuin ison pöydän äärellä ja ihmiset kokoontuivat ympärilleni. Ennen performanssia olin kerännyt pieniä esineitä pöydälleni ja asetin osan niistä astioihin. Esineisiin kuuluivat erikokoiset helmet, karvakangaspalat, neulat, vaahtomuovipalat, simpukat ja muita pieniä esineitä. Aloitin liikuttamalla muutamaa helmeä pöytää pitkiin ja sitten kiinnitin niitä neulojen avulla vaahtomuoviin. Olin hiljaa ja keskityin vain tähän prosessiin. Otin pienen simpukan tarkastelavaksi. Pidin sitä lähellä kasvojani ja jäljitin sormillani sen muhkurista pintaa.

Osa katsojista tuli lähelle ja alkoi tutkimaan esineitä samalla tavalla. Hiljalleen tämä alkoi tuntua rituaalilta, ehkä hillittyjen liikkeiden ja hiljaisuuden takia. Huomasin kuitenkin, että ihmisillä on vaikeuksia rentoutua, kun ympärillä on muita. Osa ihmisistä kuitenkin alkoi osallistui aktiivisemmin ja myös ottivat läsnäolon osaksi tapahtumaa. Se ei kuitenkaan sopinut alkuperäiseen ideaani, sillä olin ensisijaisesti pyrkinyt aistielämyksen tarjoamiseen. Päädyinkin loppujen lopuksi luuppina

nauhoitettuun videoon, jossa oli ääni, jota kuunneltiin kuulokkeilla. Koin tämän tavan intiimimpänä, jotta katsoja pystyi keskittymään pelkästään teoksessa olevaan tapahtumaan.

Aloin toteuttaa teosta käytännössä. Lainasin KuvA:n Tila-aika -osastolta kalustoa ja aloin tehdä videokokeiluja. Tämä oli alkuun hyvin haastavaa, sillä kokemukseni kuvaamisesta oli tosi rajallinen. Ensimmäisissä videokokeiluissa käsiliikkeeni olivat hyvin jäykkiä ja liian nopeita. Ratkaisin ongelman tekemällä liikkeistäni ja elementtien asettamisesta etukäteen kuvakäsikirjoituksen. Tämä paransi kuvaamista huomattavasti.

Karvan kuvaaminen oli mielenkiintoinen vaihe. Pyrin siihen, että kosketus olisi realistinen ja halusin välttää esityksellisiä elementtejä.

Näin ollen yritin parhaani mukaan unohtaa kameroiden ja laitteiden läsnäolon sillä hetkellä kun koskettelin materiaaleja, vaikka samalla ohjasinkin kameraa ja ääninauhoitusta. Prosessin aikana halusin luoda etäisyyttä teknisen suorituksen ja aistimuksellisen kokemuksen välille.

Videoita yhdistävä tekijä on käsien vuorovaikutus materiaalien kanssa. Olen myös pohtinut kolmen materiaalin erilaisuutta ja sitä, miltä ne kuulostavat koskettaessa. Karva oli erittäin pehmeää ja helposti hallittavissa sormillani. Se päästi hellän suhinan kosketuksestani ja asettui paikoilleen hallitusti. Pääasiassa muoviset helmet taas olivat erimuotoisia ja -kokoisia kappaleita metallisessa kipossa. Siirtelin niitä edestakaisin ja koskettelin sileitä pintoja sormipäilläni. Usein ne tipahtelivat käsistäni kilisten kovaäänisesti putoillessaan kippoon. Neulat olivat haastavimpia kokonsa ja terävyytensä takia. Asettelin niitä toistensa avulla samettisen kankaan päällä, josta ne usein hyppäsivät pois tai vahingossa tarttuivat ihooni. Niistä lähti hento metallinen ääni.

2.3 GALLERIA SHOWROOM 3022 14.11-20.11.2016

Käsittelin kuvaamani videot ja ääniraidan, minkä jälkeen siirsin tiedostot muistitikuille. Muistitikut kiinnitin näyttöihin, jotka asetin gallerian seinälle triptyykinä. Galleritilassa olevien portaiden kaiteelle asetin ruskean, pitkäkarvaisen karvakakankaan. Pöydälle asetin helmiä metallisessa kipossa ja neuloja pienen mustan samettisen kankaanpalan päälle.

Monia katsojia kiinnosti materiaalien, erityisesti karvojen koskettelu videoiden katsomisen jälkeen. Sain kuulla kävijältä miten karvakangas aina tuo mieleen hänen aiemmin menehtyneen koiransa, jonka karvan pehmeyden hän koki tuntevansa sormissaan. Hän kertoi myös ja miten hän välillä kokee tuntevansa eläimen karvan pehmeyden, vaikka eläin itse on jo poissa. Toinen katsoja piti neuloja vaarallisina ja

pelkäsi sormieni puolesta, mutta ihaili niiden asettamista järjestykseen.

Isoissa gallerioissa kävijät harvoin tulevat puhumaan teoksista, vaan pysyvät sen sijaan anonyymeina vierailijoina. Olin itse paikalla valvomassa gallerian tiloja, mutta en heti esittäytynyt taiteilijana, sillä uskon, että se olisi muuttanut näyttelyssä kävijöiden keskusteluja. Yllättävän moni halusi puhua videoista ja saadusta elämyksestä. Pidin näitä kokemuksia ja keskusteluja erittäin arvokkaina ja sain niiden kautta uutta perspektiiviä työskentelyyni ja taiteeseen yleensäkin.

Gallerian tilat myös sijaitsevat ensimmäisessä kerroksessa asuintalossa, minkä uskon tekevän galleriasta yleisölle helposti lähestyttävän.

Arvostan näyttelytilan ja teosten vuorovaikutusta, mutta itse en pidä tilan ominaisuuksia kovin tärkeinä, ellei tila ole teos itsessään. Itselleni galleriatilan kliininen valkoisuus viestii taidemaailman elitismistä ja suljettuja piirejä. Pidän taiteen saavutettavuutta kaikille halukkaille tärkeänä enkä arvota taidetta vain kohdeyleisön kautta.

Tingles-teokseni yhteydessä pidin kävijöiden tarinoita ja kokemuksia erittäin merkittävänä oman kehitykseni suhteen. Opin myös paljon digitaalisen median tekemisestä ja sen mahdollisuuksista tuoda esiin taiteellista ajattelua. Tämä rohkaisi minua jatkossa etsimään uusia ilmaisun muotoja ja niiden kokeilua työskentelyssäni.

3. TOINEN OSA: KOIRAPÄISET

Ihminen on kautta aikojen pyrkinyt inhimillistämään eläimiä ja ympärillä olevaa maailmaa. Animistinen maailmankuva auttaa sisäistämään tapahtumia ja löytämään kaaokselle selityksiä. Nykyäänkin antropomorfismi on säilynyt joissakin uskonnoissa ja se on nähtävissä myös lasten varhaisessa kehityksessä. Psykologi Jean Piaget on havainnut lasten kehitystä tutkiessaan, että alle kouluikäiset lapset monesti selittävät tilanteiden syy-yhteyksiä ihmiskeskisyyden kautta: *"Aurinko on poissa, koska se meni nukkumaan."* (Piaget, Jean & Inhelder, Bärbel: *Lapsen psykologia*. La psychologie de l'enfant, 1966.) Aikuistuen tämä antropomorfistinen maailmankatsomus yleensä muuttuu, jääden enää kielellisten ilmaisujen tasolle kuten "tietokone lepää". Paradoksaalista kyllä, ilmiötä esiintyy myös tieteellisten ja teknologisten termien yhteydessä.

Tutustuessani skandinaaviin, kreikkalaisiin ja egyptiläisiin myytteihin, traditioihin ja

tutkimuksiin, olen pohtinut ihmisen henkistä ja fyysistä suhdetta muihin ihmisiin, eläimiin ja ympäristöön. Kaikki tämä on jatkuvassa vuoropuhelussa keskenään. Erityisesti minua alkoi aiheena kiinnostaa muodonmuutos - se, miten mytologiassa kuvataan eläinpäisiä jumalia tai kuinka hahmo menee naimisiin eläimen kanssa ja jälkeläinen saa siten erityisiä voimia ja ominaisuuksia.

Erityisesti minuun vaikutti ortodoksisen pyhimyksen ja marttyyrin, Pyhän Kristofferin, taru. Tarinan mukaan hän oli isokokoinen ja hurja mies, joka kuului koirapäisten ihmisten heimoon. Kristillisessä legendassa hän halusi tulla uskoon ja muuttaa tapansa. Hänen tehtävänään oli auttaa ihmisiä kulkemaan vaarallisen joen yli. Kerran pikku poika pyysi apua. Kristoffer otti hänet selkäänsä ja alkoi kantaa häntä joen yli, mutta matkan aikana poika muuttui koko ajan painavammaksi. Tarinassa poika sanoo olevansa Jeesus, joka kantaa koko maailman painolastia. Tämän jälkeen Jeesus suoritti kasteen Kristoferille samassa joessa ja Kristofferista tuli matkustajien ja matkustamisen pyhimys.

Taiteilija Patricia Piccininin lähestymistapa veistoksen fyysisyteen ja kehollisuuteen on tehnyt minuun erityisen vaikutuksen, sillä hänen veistoksissa kehollisuuden lisäksi on aina syvä tunteellinen pohja. Ensimmäisellä hänen veistostensa hybridinomaiset oliot ovat vastenmielisiä ja inhottavia, mutta kun teosta katsoo pidempään, paljastuu siitä sittenkin jotakin läheistä ja sympaattista. Teoksissaan Piccinini pohtii usein ihmisen suhdetta eläimiin ja luontoon sekä näiden vuorovaikutusta. Teoksissa on myös paljon hänen henkilökohtaisia kokemuksiaan. Hänen veistoksessaan *Big Mother* on inhimillisiä piirteitä omaava naaras paviaani, jolla on sylissään ihmisvauva. Veistos pohjautuu Piccininin vaikeuksiin imettää omaa lastaan. Piccinini myös tunsi myötätuntoa poikasensa menettäneitä paviaaniemoja kohtaan. Hän antaa omille kokemuksilleen työtiimensä avulla fyysisen muodon ja pyrkii myös nostamaan eettisiä kysymyksiä:

*“Me usein pyrimme lähestymään etiikkaa puhtaana ja steriilinä, erityisesti biotekniikan tai geneettisen muuntelun kaltaisissa asioissa. Tämä on tietyllä tavalla hyödyllistä ja tärkeää, sillä etikka ja empatia ovat valitettavasti usein ristiriidassa. Kuitenkin se tekee niistä myös hieman hauraita ja erkaantuneita ihmisten arkitodellisuudesta. Muinoin me esitimme etiikan emotionaalisesti varautuneiden tarinoiden, kuten mytologian avulla. Myytti usein selittää monimutkaista ja hämmentävää maailmaa ja selventää paikkamme ja velvollisuutemme siinä. Näissä myyteissä on ihmisiä ja muita olentoja - jumalia ja muita olioita, joita emme voi todellisuudessa nähdä todellisessa maailmassa, mutta jotka heijastavat osan siitä.” (Suomennos: Olga Novola. Piccinini, Patricia: *Big Mother* 2005. <http://www.patriciapiccinini.net/writing/50/250/112>)*

Tämä Piccininin pohdinta herätti minussa halua tutkia tätä samaa myös omissa teoksissani. Kristofferista lukiessani aloin pohtia, mistä koirarodusta hänen koirapäisyytensä mahdollisesti polveutui, kuten myös sitä miten hän sitten kehittyi ihmiseksi moraalisten tekojen kautta. Koiran ja ihmisen yhdistelmä kiehtoi minua ja

aloin pohtia, miten toteuttaisin sen käytännössä.

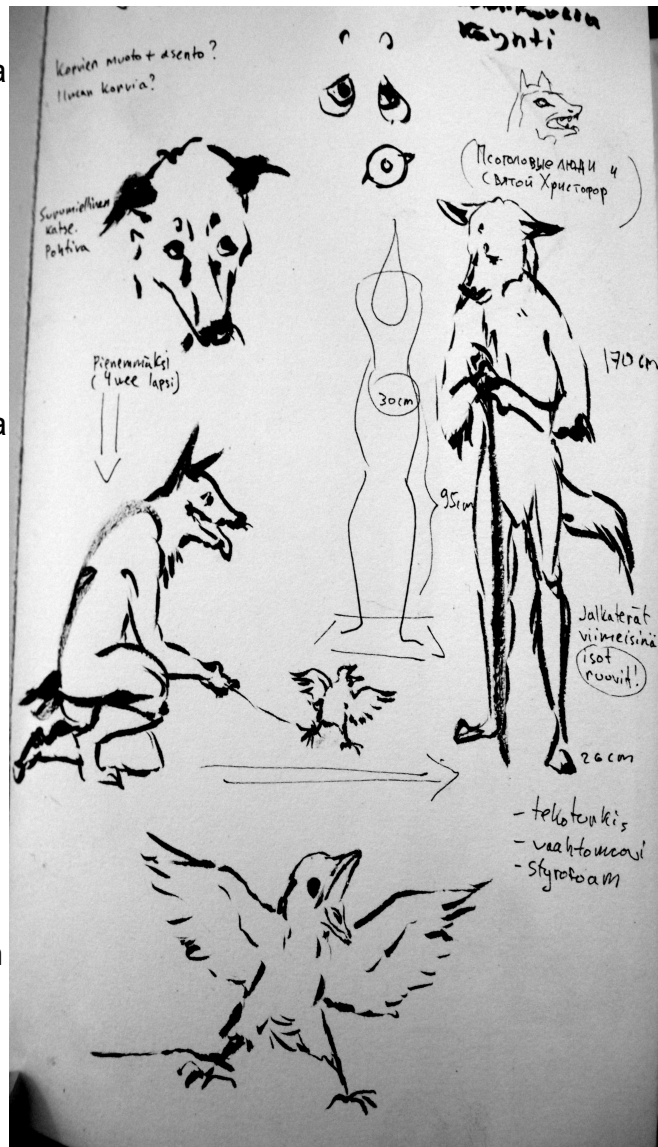
3.1 KOIRAPÄISET: TYÖPROSESSI

Luonnoskirjani alkoi täyttyä erilaisilla piirroksilla ja pohdinnoilla joissa luonnostelin tulevaa teosta. Taiteessani tutkin eläinten rakenteita ja niiden monimuotoisuutta joko abstraktisina elementteinä tai antropomorfisina hahmoina.

Pyhän Kristoferin koirapäisyys sai minut pohtimaan primitiivisiä ihmisiä ja moraalin kehitystä. Luonnoksissani suunnittelin kahden eri ikäisen hahmon vuorovaikutusta. Kolmantena elementtinä on toiminut linnunpoikanen, joka jää nuorukaisen armoille. Halusin katsojien pohtivan näiden kolmen tilannetta ja suhdetta. Tarkoitus oli saada tehtyä kaikki alusta lähtien itse. En halunnut käyttää valmiita osia. Materiaalien käsittely omin käsin on minulle tärkeä osa rakentamisen prosessia. Haluan olla läsnä teoksen jokaisessa yksityiskohdassa. Kokeillessani opin uusia tekniikoita ja tapoja käsitellä materiaalieja.

Piirsin koirapäisestä, vanhaa, seisovaa miestä muistuttavasta hahmosta ison, oikeankokoisen kuvan ja ripustin sen seinälle. Näin minun oli helpompi hahmottaa veistoksen mittoja. Taitoin teoksen rungoksi metallisen rakennelman kuin jos tekisin saviveistoksen. Seisovan hahmon jalat ruuvasin kiinni puisen

tasoon. Lopullisessa versiossa otin kuitenkin tason pois, sillä halusin hahmon seisovan tilassa luonnollisesti. Tukena hahmolla oli ohut puunrunko, joka toimi sauvana. Sauvaan nojaaminen teki hahmosta myös iäkkäämmän. Hahmon sisällä olevan, metallisen tukirungon ympärille asensin vaahtomuovia sen keveyden ja helpon työstettävyyden vuoksi. Hahmon lihakset rakensin vaahtomuovista metallisen rungon päälle. Koen vaahtomuovin ikäänkuin "lihaisana" materiaalina, joka myös



Kuva 2. Olga Novola. Luonnoksia päiväkirjasta 2017

reagoi puristukseen melkein samalla tavalla kun lihakset.

Kävin myös Heurekan Eläinten Body Worlds -näyttelyssä Aika (www.heureka.fi/nayttely/elainten-body-worlds/ 4.2.2017), sillä halusin saada käsityksen lihasten asennosta ja muodosta. Käytin myös paljon mallikuvia vartaloa rakentaessa. Leikkasin lihasten muotoisia vaahtomuovipaloja ja ompelin niitä yhteen. Ommellessa piti käyttää pehmeää, mutta vahvaa lankaa, sillä kiristettäessä se ei saanut repiä tai halkaista vaahtomuovia. Pyrin tekemään vaahtomuovista kaarevia muotoja, jotta ruumin sisäpuoli pysyisi onttona. Materiaalia muovailin saksilla ja terävällä veitsellä.

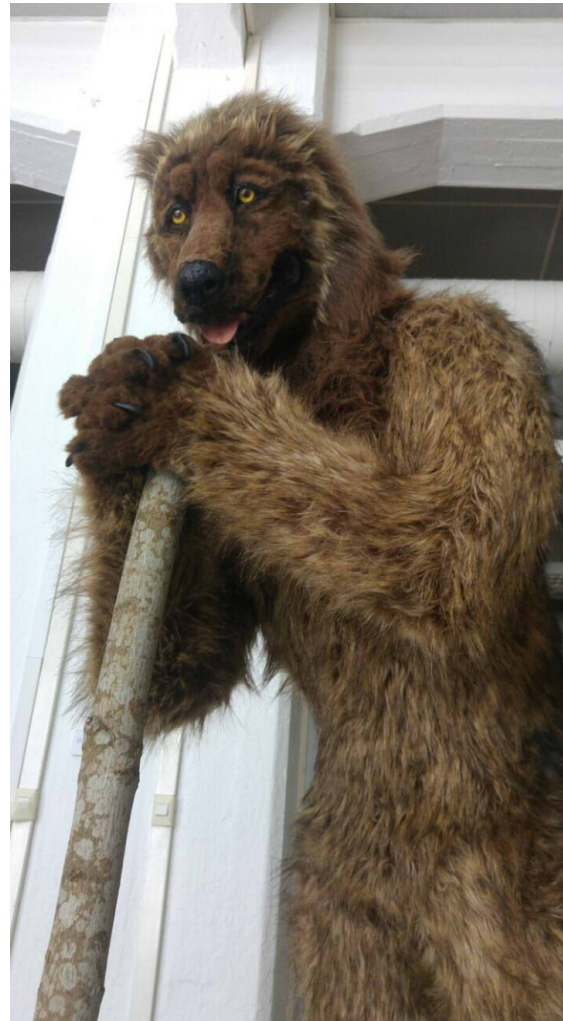
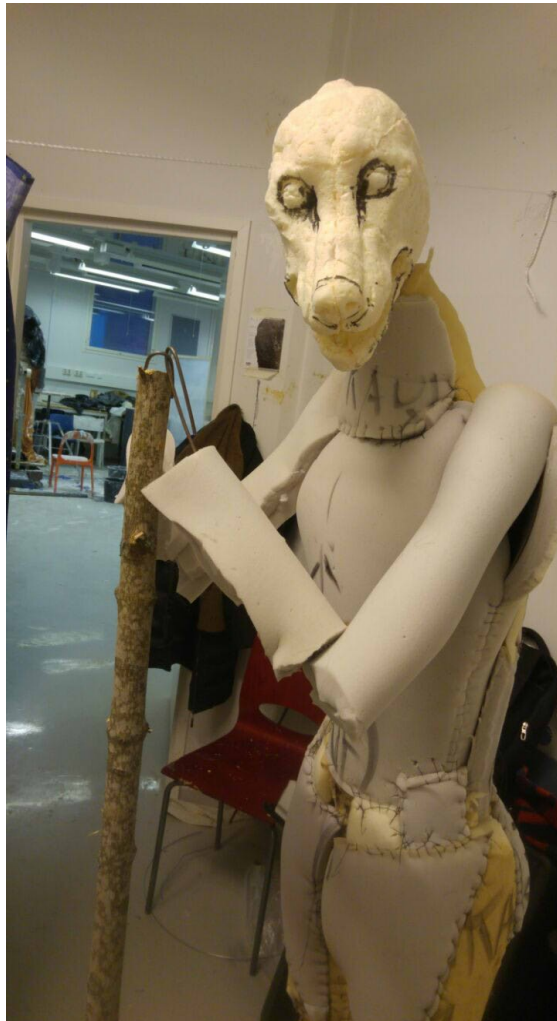
Muovailin molempien koirapäisten hahmojen eli vanhan, seisovan miehen ja nuoren pojan päät aluksi savesta. Muovailtaessa piti huomioda se, miten karvakangas asettuu pinnan päälle. Monia muotoja piti siis ajatella "pintaa syvemmältä", sillä se, miten kangas asettui kiinteän osan päälle vaikutti teoksen muotoon. Ajattelinkin päätä ikäänkuin lihaksena ilman karvapeitettä, sillä pään muoto karvan alla, ilman karvaa on erilainen kuin pään ulkoinen muoto karvan kanssa.

Tein savipäästä kipsimuotit ja täytin ne styrofoamilla. Ottaessa styrofoamia pois muotista, huomasin ilmakuplien aiheuttamia reikiä ympäri valua. Paikkasin niitä kuumaliimalla ja vaahtomuovipaloilla. Silmien pohjat valoin hartsista. Kääntöpuolelle tulostin silmän kuvan. Silmät asetin paikalleen Milliput-massalla kiinnittämällä. Silmiä päähän asettaessani suunnittelin tarkasti silmien ilmeen ja hahmon pohdiskelevan katseen.

Karvakankaiden kiinnittämistä varten kaavoitin teipin avulla veistoksista paloja maalarinteipillä, jota kiersin veistoksen ympärille ja jotka sitten leikkasin kaavoiksi. Leikatut karvakangaspalat ompelin kiinni vaahtomuoviin. Saumat piilotin harjaamalla karvakangasta sopivasti.

Pienemmän koirapäisen rakensin ilman tukirunkoa, sillä hahmo oli kevyempirakenteinen. Muutoin kaikki menetelmät olivat samanlaisia kuten isolla hahmolla, tosin takatassujen muotoon kiinnitin enemmän huomiota niiden näkyvyyden takia - pienempi koirapäinen istuu polvillaan, jolloin sen tassut näkyvät.

Veistosten kynnet ja kielet muovailin Polymer clay -massasta, joka kovettuu uunissa. Muovisaveen on helppo saada yksityiskohtia ja sitä voi tarvittaessa hioa. Myös linnunpoikasen veistin Polymer claysta. Päällystin sen tekokarvakuiduilla. Pyrkimykseni oli tehdä linnunpoikasesta mahdollisimman säälittävä ja avuttoman näköinen. Veistin sen nokan auki, jotta teoksella olisi myös näkymätön ääni. Linnunpojan jalkaan kiinnitin punaisen langan, josta pitää kiinni nuorempi koirapäinen hahmo.



Kuva 3. Olga Novola. Koirapäiset erilaisten työvaiheiden aikana ,2017

Viimestelin veistokset sävyttämällä koirapäisten turkkeja kangasmaaleilla. Lopuksi harjasin karvat ja paikkasin vielä mahdolliset epäkohdat. Kun lopulta pitkän työskentelyn jälkeen näin teokseni valmiina, olin tyytyväinen lopputulokseen.

Teokseni asemoiminen näyttelytilaan oli osin haasteellista, sillä veistoskokonaisuuteni asettaminen näyttelytilaan ei mennyt alkuperäisen teospaikkakartan mukaisesti ja jouduin siirtelemään veistoksiani paikasta toiseen.



Kuva 4. Olga Novola. *Koirapäiset*, 2017. Linnunpoikanen. sekateknikka

Seisova *Koirapäinen* pysyi pystyssä itsenäisesti, mutta sain kuitenkin kehotuksen ruuvata sen kiinni lattiaan, koska vierailijat todennäköisesti koskisivat siihen. Tästä oli hyötyä, sillä jo avajaisissa näin monen kokeilevan karvapeitettä kädellään.

3.2 KUVAN KEVÄT -NÄYTTELY (2017)

Avajaisissa oli erittäin paljon kävijöitä. Oli mielenkiintoista kuulla kommentteja veistoksistani. Joidenkin mielestä oli hauskaa, nähdä nuoren koirapäisen leikkivän linnunpoikasen kanssa ja toiset taas pitivät sitä raakana tilanteena. Kuulin myös ajatuksia kulttuurieroista, sillä jossakin yhteisöissä pidetään normaalina että lapset käsittelevät eläimiä vähän rajusti, kun toisissa yhteisöissä taas aikuiset ohjaavat hellävaraiseen ja kunnioittavaan kosketukseen eläviä olioita kohtaan.



Kuva 5. Kuvan Kevät 2017, *Koirapäiset*, Olga Novola 2016-2017. Valokuva Petri Summonen

4. POHDINTA

TINGLES:in valmistumisen jälkeen olin uuden edessä pohtiessani tulevaa Kuvan Kevättä. Koin tärkeäksi muistuttaa itseäni siitä, millaista taidetta olen tehnyt ja mitä aion tehdä tulevaisuudessa. Tässä prosessissa muistin tuli erään veistostyön, jolla hain Kuvataideakatemiaan. Teos oli lapsen kokoinen ihmissusivauva. Käytin joitakin tässä teoksessa kokeilemiani työmenetelmiä myös *Koirapäiset* -veistoksissa. Olen havainnut, että teoksissani pyrin sekä nostamaan esille omia kokemuksiani ja historiaani, että samalla pitämään niitä kätkettyinä. Haluan jättää tilaa katsojan tulkinnalle enkä ohjailla sitä liikaa.

Olen myös oppinut pohtimaan, mitä ja millaisia asioita haluan tuoda esiin ja kenelle? Mitkä tekijät ylipäättänsä ajavat minua tekemään taidetta? Kuvataideakatemiassa olen saanut välineitä etsiä työtapoja ja kehittää ilmaisuani. Olen saanut tietoa erilaisista taiteellisista työmenetelmistä ja oppinut ymmärtämään niiden teoreettista ja praktista osuutta. Niin muiden opiskelijoiden kanssa käymilläni keskusteluilla, kuten myös lukemallani kirjallisuudella sekä kursseilla joille olen osallistunut, on ollut minulle suuri merkitys.

Jatkossa haluankin kehittää osaamistani ja hyödyntää sitä taiteen tekemisessä.

LÄHTEET

ASMR-yhteisö netissä: <https://www.reddit.com/r/asmr/> [viitattu 2.10.2017]

Barratt and Davis: *Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR): a flow-like mental state*. 2015. *Psykologian osasto, Swansea Yliopisto, Iso-Britania 2015*
<https://peerj.com/articles/851/> [viitattu 2.10.2017]

Haapala Leevi: *Tiedostumaton nykytaiteessa*. 2011. S. 45. Valtion taidemuseo. Kuvataiteen keskusarkisto 22. Helsinki 2011.

Huttunen, Matti O.: Artikkelin tunnus: duo70318 (97141385). 2017. Suomalainen Lääkäriseura Duodecim. <http://www.duodecimlehti.fi/lehti/1997/14/duo70318> [Viitattu 2.10.2017]

Kilner and Lemon: *What We Know Currently about Mirror Neurons*. 2013
<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0960982213013262> [Viitattu 29.9.2017]

Malla Murtomäki. *Tämän naisen ääni kihelmöi: Testaa, saatko aivo-orgasmin*. Iltalehti. 8.12.2014 [Luettu 2.10.2017]

O'Brien M and Lynch H. . *Exploring the Role of Touch in the First Year of Life: Mothers' Perspectives of Tactile Interactions with Their Infants*. (2011)
<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.4276/030802211X12996065859247>

Piaget, Jean & Inhelder, Bärbel: *Lapsen psykologia*. (La psychologie de l'enfant, 1966.)
Suomentanut Mirja Rutanen. Jyväskylä: Gummerus, 1977

Piccinini, Patricia: Big Mother 2005. <http://www.patriciapiccinini.net/writing/50/250/112>
[Viitattu 2.10.2017]

Tuntojärjestelmän kautta välittyvän tiedon merkitys lapsen varhaiskehityksessä:
http://www.sity.fi/wp-content/uploads/2014/03/N%C3%A4ytt%C3%B6_Tuntoaistin-merkitys-lapsen-varhaiskehityksess%C3%A4.pdf [Viitattu 2.10.2017]

KUVAT

Kuva 1. Olga Novola. *Ruudunkaappaus TINGLES-video installaatiosta 2016 s.2*

Kuva 2. Olga Novola. *Luonnoksia päiväkirjasta 2017 s.11*

Kuva 3. Olga Novola. *Koirapäiset erilaisten työvaiheiden aikana ,2017 s.13*

Kuva 4. Olga Novola. *Koirapäiset, 2017. Linnunpoikanen. Sekateknikka s.14*

Kuva 5. *Kuvan Kevät 2017, Koirapäiset, Olga Novola 2016-2017.*

Valokuva Petri Summonen s.15

Kiitokset

Titta Aaltonen, Anni Anttonen, Ewa Gorzna, Radoslaw Gryta, Villu Jaaniso, Petri Kuljuntausta, Johanna Lecklin, Lepisto Ari, Lehtinen Suvi, Harri Monni, Tarja Pitkänen-Walter, Riikka Puronen, Vesa Raahikainen, Summonen Petri, Satu-Minna Suorajärvi. Melina Voipio.