
Itseilmaisua ja havahtumisia




Ammattikorkeakoulun opinnäytetyö

Ohjaustoiminnan koulutusohjelma

Lahdensivu 9.10.2012

Teija Turtio



LAHDENSIVU
Ohjaustoiminnan koulutusohjelma

Tekijä	Teija Turtio	Vuosi 2012
Työn nimi	Itseilmaisua ja havahtumisia	

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyön taustalla oli ajatus arjen värittämisestä, läsnäoloon herättämisestä ja itseilmaisun vapaudesta kulttuurissamme. Tekijää kiinnosti kokemamme todellisuus ja tämän vastapainona mielikuvitus ja satumaailmat. Opinnäytetyön taustaideana oli kuljettaa ihmisiä näiden kahden maailman välille tuomalla satumainen eläinhahmo katukuvaan.

Opinnäytetyön tarkoituksena oli rakentaa väline itseilmaisuun ja arjesta herätelyyn. Työn lähtökohtana olivat tekijän rakentama päälle puettava karvainen olento ja sen käytön kokeilu sekä käyttömahdollisuuksien pohdinta.

Opinnäytetyö oli luova prosessi, ja luonteeltaan se oli kokeellinen. Samalla se oli myös tekijän itsensä kehittämisprojekti ohjaustoiminnan artonomina. Projekti alkoi itsenäisestä työskentelystä ja eteni yhteisölliseen toiminnalliseen osuuteen. Tiedonkeruumenetelminä olivat havainnointi sekä keskustelu ja teoriapohjana käytettiin yhteisötaidetta, teatteria ja draamakasvatusta käsitteleviä aineistoja.

Opinnäytetyön tuloksena syntyi mielikuvituksen kautta ja käsityönä toteutettu päälle puettava eläinhahmo sekä oivalluksia kantava yhteisöllinen toiminnallinen osuus, jossa hahmo sai sielunsa ja pääsi kohtaamaan ihmisiä sekä löytämään omia merkityksiä ja mahdollisuuksia.

Opinnäytetyön tuloksena olivat havainnot siitä, miten hahmon käytöllä on mahdollisuus lisätä itseymmärrystä ja luoda aitoja kohtaamisia ympärilleen. Hahmo herätti ihmiset hetkeen ja toi lämpöä lähelleen. Se poisti turhia jännittyneitä rajoja sosiaalisesta käyttäytymisestä ja sai ihmiset keskustelemaan ja jakamaan iloa sekä läheisyyttä varauksetta. Hahmon käyttömahdollisuudet todettiin monipuolisiksi ja tämä projekti ei näe vielä loppuaan.

Avainsanat Itseilmaisua, yhteisötaide, katuperformanssi, läsnäolo
Sivut 26 s.

LAHDENSIVU

Bachelor of Culture and Arts
Crafts and Recreation

Author	Teija Turtio	Year 2012
Subject of Bachelor's thesis	Self-expression and Awakenings	

ABSTRACT

This thesis started from an idea of colouring people's everyday life, wakening them to presence and using the freedom of expression in our culture. The author of the thesis was interested in the reality that we live in and on the other hand in imagination and fantasy worlds. The idea of this thesis was to join these two worlds together by bringing a self-made furry costume into the streets.

The goal of this thesis was to create an instrument for self-expression and for inspiring people to seize the moment amid their everyday thoughts and situations. The starting point for the thesis was a handmade furry character that was meant to be used as a street performance costume. The aim was to test it and contemplate on the potential usage. At the same time, the goal was to strengthen the author's identity as a Bachelor of culture and arts through this experimental project

This thesis was a creative and experimental process which included the designing and making of the character; followed by testing and deliberation of its use in a group of four people. The research methods were observation and interaction. The theory applied in the thesis is based on articles on community art, theatre and drama education.

The main results of the thesis were the character itself, born through imagination and handcrafted to reality, as well as the inspirational experiment of testing and contemplating on the potential use of the character.

As a result of the thesis, it was discovered that by using the character, self-knowledge can be increased and true encounters among people can be created. The character wakes up people to live the moment and removes unnecessary boundaries in social behaviour. It makes people communicate and share joy unconditionally. There is versatile potential for the character and this project will certainly continue in future.

Keywords Self-expression, Community art, Street performance
Pages 26 p.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	1
1.1	Aiheen valinta ja rajaus.....	1
1.2	Raportin rakenne.....	2
2	OPINNÄYTETYÖN TAVOITTEET.....	2
2.1	Tavoitteet.....	2
2.2	Tutkimuskysymykset.....	2
3	OPINNÄYTETYÖN KESKEISET KÄSITTEET.....	3
3.1	Itseilmaisu.....	3
3.2	Läsnäolo ja arjesta herättely.....	3
3.3	Katuperformanssi.....	4
3.4	Yhteisötaide.....	4
4	OPINNÄYTETYÖN TOTEUTUS.....	5
4.1	Henkilökohtainen luovaprosessini - Väline itseilmaisuun.....	5
4.1.1	Hahmon synty.....	5
4.1.2	Luonnokset ja kaavat.....	7
4.1.3	Materiaalihankinnat.....	9
4.1.4	Vaahtomuovin työstö.....	9
4.1.5	Päällystäminen.....	10
4.1.6	Vartalon rakentaminen – Karvakangas.....	11
4.1.7	Yksityiskohdat.....	12
4.2	Toiminnallinen osuus.....	14
4.2.1	Hahmolle sielu – asun käyttö ja kokeilu ryhmässä.....	15
4.2.2	Citypesukarhu temppuilee puistossa.....	16
4.2.3	Citypesukarhu jakaa halauksia.....	17
4.2.4	Citypesukarhu lähtee kaupungista metsänteille.....	18
4.2.5	Citypesukarhu skeittaa.....	19
5	TULKINNAT, TULOKSET JA JOHTOPÄÄTÖKSET.....	20
5.1	Ryhmän kokemukset ja ajatukset hahmon käytöstä.....	20
5.2	Prosessin herättämät ajatukset.....	22
5.2.1	Hahmo hyvinvoinnin lähteenä.....	22
5.2.2	Hahmo itseymmärryksen ja -ilmaisun avaimena.....	23
5.2.3	Yhteiskunnallinen aktivismi.....	23
5.2.4	Ohjauksen näkökulmasta.....	24
6	POHDINTA.....	25
	LÄHTEET.....	26

1 JOHDANTO

Nykypäivinä puhutaan paljon taiteen ja kulttuurin tuomisesta kaikille ja kaikkialle. Rajojen ja raamien ylitse uskalletaan astua ja kokeilla uusia tekniikoita ja tapoja lähestyä kulttuuria. Hyvänä esimerkkinä pidän Pirkanmaan läänin taiteilijaksi valittua katutaiteen, graffiittien tekijää Tero Karvista. Graffitit, joita pitkään pidettiin vandalismina, aletaan nähdä osana kulttuuria, ihmisten tapana ilmaista itseään. Uudet ajatusmaailmat ja elämisen tavat alkavat saada sijaa kulttuurissamme.

Toisena esimerkkinä on erilaiset lifecoach eli elämäntapavalmentajat superfood-guruista hitaamman elämän puolestapuhujiin. Tässä hetkessä tapahtuvat ihmisten väliset kohtaamiset ja tekemiset nousevat arvoonsa, läsnäoloa kunnioidetaan. Havaitsen jonkinlaisia heräämisiä, kiireistä ja totuttua arkea on alettu muokkaamaan. Näitä ajatuksia ja toimia pohtien syntyi myös opinnäytetyöni.

Opinnäytetyöni on luova prosessi. Se koostuu omasta henkilökohtaisesta päälle puettavan satuhahmon luomisprojektista ja yhteisöllisestä toiminnallisesta projektista, jossa kokeilemme, tunnustelemme sekä suunnittelemme asun käytön mahdollisuuksia itseilmaisun ja arjen värittämisen välineenä.

1.1 Aiheen valinta ja rajaus

Minua kiinnostaa kokemamme todellisuus ja ajattelu- sekä käyttäytymismallimme. Todellisuudella tarkoitan elämäntilannetta, johon ihminen on suhteessa, ja ajattelu- sekä käyttäytymismalleilla ihmisten elämänhistorian aikana tapahtuneiden kokemusten muodostamaa tapaa toimia ja käsittää maailmaa (Perttula 2005, 117). Näiden rinnalla minua kiehtovat satumaailmat ja mielikuvituksen mahdollisuudet, joissa ihmisten totut ajattelutavat ja toimintamallit voivat kokea uudenlaisia tapoja käsittää maailmaa. Pidän näitä kahta hyvänä kontrastina toisilleen. Toinen puoli kertoo ihmisten kokemasta elämästä ja heidän itsestään sekä maailmasta luomista käsityksistä ja toinen puoli antaa puolestaan mahdollisuuden rajattomaan unelmien maahan, jossa oma todellisuus ei ole omaan elämäntilanteeseen tai elämänhistoriaan sidottu. Opinnäytetyöni taustalla onkin idea lähteä leikkimään näiden kahden ulottuvuuden kanssa luomalla kohtaamisia niiden välille.

Idea opinnäytetyöhöni alkoi rakentua reilu vuosi sitten, mutta lopullista muotoaan se haki kauan. Haaveenani oli tehdä erilaisia päälle puettavia olentoja, joita voisin myöhemmin käyttää katuperformansseihin eli ihmisten ympärillä tapahtuviin esityksiin arkimaisemissa. Näiden katuperformanssien tarkoituksena olisi pysäyttää ihminen hetkeen erottumalla muusta ympäristöstä poikkeavalla tavalla. Tämän opinnäytetyön henkilökohtaisena lähtökohtanani on

toteuttaa osittain tämän jopa intohimoisenkin haaveeni molemmat osiot, joiden kuvauksesta opinnäytetyöni koostuu.

Opinnäytetyökseni loin siis päälle puettavan satuhahmon, jota voidaan käyttää itseilmaisun sekä arjesta herättelyn välineenä. Opinnäytetyöni prosessikuvaus sisältää hahmon suunnittelu- ja toteutusvaiheen sekä toiminnallisen osuuden kokemusten kuvaamisen ja vapaamuotoisista haastatteluista saamani palautteen toiminnalliseen osuuteen osallistuvien henkilöiden kokemuksista ja ajatuksista.

1.2 Raportin rakenne

Raportin alussa käyn läpi opinnäytetyöni tavoitteet ja tutkimuskysymykset. Tämän jälkeen avaan opinnäytetyöni keskeiset käsitteet: itseilmaisua, arjesta herättelyä ja läsnäoloa, katuperformanssiä sekä yhteisötaidetta. Näiden lukujen jälkeen on vuorossa opinnäytetyöni prosessin kuvaus alkaen hahmon suunnittelusta ja toteutuksesta siirtyen toiminnalliseen osuuteen eli asun kokeiluun ja käyttöön. Viidennessä kappaleessa, tulokset, tulokset ja johtopäätökset, käsitteelen hahmon käytöstä syntyneitä kokemuksia ja ajatuksia pohtien hahmon käytön vaikutuksia ja mahdollisuuksia. Viimeisenä on vuorossa opinnäytetyöni pohdintaosuus.

2 OPINNÄYTETYÖN TAVOITTEET

2.1 Tavoitteet

Opinnäytetyöni päätavoitteena on luoda päälle puettava karvainen hahmo, jota voidaan käyttää itseilmaisuun ja erilaisiin performansseihin, joiden tarkoituksena on herättää ajatuksia ja tunteita. Tavoitteisiin kuuluu myös tutkia asun käyttöä ja sen mahdollisuuksia itseilmaisun ja arjesta herättelyn välineenä.

Tavoitteeni on saada aikaan tulevaisuuteni kannalta hyödyllinen projekti, jota voin mahdollisesti käyttää ja kehittää jatkossakin. Taustalla on myös tavoite herätellä ihmisiä arjesta läsnä olevaan hetkeen ja nostaa esiin itseilmaisun vapautta kulttuurissamme.

2.2 Tutkimuskysymykset

Opinnäytetyössäni on kaksi pääkysymystä ja muutama täsmentävä alakysymys:

1. Miten hahmo syntyy?

2. Mitä hahmolla voi tehdä?

- miten hahmo toimii itseilmaisun välineenä?
- miten hahmo toimii arjesta herättelyn välineenä?
- millaisia kokemuksia ja tunteita hahmoon astuminen herättää?
- miten hahmo vaikuttaa meihin ja ympäristöömme?
- mitä tämä tarkoittaa ohjauksen näkökulmasta?

3 OPINNÄYTETYÖN KESKEISET KÄSITTEET

3.1 Itseilmaisua

Itseilmaisua on itsensä ilmaisemista tietyssä hetkessä tietyllä tavalla. Itseilmaisua on liitoksissa ilmaisutaitoon, jota on kuvattu muun muassa sanoilla suullinen esittäminen, luova toiminta, lausunta, teatteri-ilmaisua, draama (Rusanen 2001,59). Itseilmaisulla voidaan kuitenkin tarkoittaa mitä tahansa luovaa toimintaa, kuten piirtämistä, maalaamista, laulua tai tanssia, jonka kautta ihminen ilmaisee itseään. Opinnäytetyössäni tarkoitan itseilmaisua käsitteellä vapautta, kykyä ja taitoa ilmaista omia ajatuksia ja tunteitaan, itseään.

3.2 Läsnäolo ja arjesta herättely

”Mitään ei koskaan tapahdu menneisyydessä. Se tapahtuu läsnä olevassa hetkessä. Mitään ei koskaan tapahdu tulevaisuudessa. Se tapahtuu läsnä olevassa hetkessä.” (Tolle 2002, 61)

Ihmiset vaeltavat usein omissa ajatuksissaan, jotka koskevat menneitä tapahtumia tai tulevaisuuden suunnitelmia. Tämä kaikki kuitenkin tapahtuu läsnä olevassa hetkessä, sillä muuta ei ole olemassakaan, kuin vain ja ainoastaan mielen sisällä. Kun ihminen keskittyy varsinaiseen olemiseen, läsnä olevaan hetkeen, maailma tuntuu elävältä. (Tolle 2002, 61- 62.)

Michael Fried tarkasteli läsnäolon käsitettä vuonna 1967 taiteen analyysissaan. Läsnäololla hän tarkoitti osallisuutta, jota teos vaatii kokijaltaan. Läsnäolo voidaan nähdä vaatimuksena taiteen kokijalle, jotta hän kykenee ottamaan huomioon teoksen. Tällaisen vaatimuksen täyttäminen sisältää tietoisuuden teoksesta ja toimimisen sen mukaisesti. (Carlson 1996, 201.)

Opinnäytetyöni taustalla on vahva ajatus läsnäolon voimasta, johon perustuu myös ajatus arjesta herättelystä. Arjesta herättelyllä tarkoitan läsnäolon saavuttamista jonkin arjesta poikkeavan tapahtuman tai ilmiön avulla, tässä tapauksessa suuren pörröisen ja satumaisen eläinhahmon näyttäytymisellä kaupunkikuvassa.

3.3 Katuperformanssi

Katuperformanssin käsite on laaja, mutta se voidaan yleisesti määritellä jossain tietyssä hetkessä tapahtuvaksi julkiseksi esitykseksi, joka sijoittuu teattereiden ja museoiden ulkopuolelle. Katuperformanssissa on tärkeää esiintyjän ja katsojan välinen suhde. Tärkeimpiä asioita katuperformanssissa ovatkin sen katsojissa herättämät ajatukset ja tunteet. Katuperformanssi voi jopa täysin perustua katsojien kanssa kommunikointiin ja heidän toimintansa reagoimiseen. Bim Mason kirjoittaa kirjassaan *Street Theatre and Other Outdoor Performance* esityksen yleisöön jättämän vaikutuksen tärkeydestä: ”All performers want to make an impression on the audience so that they leave the spectators with something to think about, smile about, or to be outraged about” (Mason 1992, 28.) Jokainen performanssitaiteilija kantaa mukanaan tarkoitusta vaikuttaa yleisöönsä niin, että kokemus saa heidät ajattelemaan tai tuntemaan jotain erityistä.

Katuperformansseissa rajat viihteen ja taiteen, yleisön ja esiintyjän sekä esityksen ja sosiaalisen tapahtuman välillä häilenevät (Mason 1992, 3). Katuperformanssin pääasiana ei ole olla mestariteos, vaan pääasiana on sen toimivuus. Katuperformanssin tekijät esiintyvät harvoin omana itsenään. Usein heillä on päällään jonkinlainen rooliasu, joka mukailee esityksen luonnetta. Esitykset kertovatkin paljon tekijöistään ja voivat sisältää ajatuksen maailman muuttamisesta edes hetkellisesti paremmaksi paikaksi elää. Performanssin taustaideoiden voikin nähdä juontavan juurensa tekijöillensä tärkeisiin asioihin. Katuperformanssin luonteeseen on helppo yhdistää tekemisestä nauttiminen.

Opinnäytetyössäni yhdistän katuperformanssi käsitteen hahmon käyttöön, kokeiluun ja esiintymiseen kaupunkimiljöössä.

3.4 Yhteisötaide

Lea Kantonen kuvaa kirjassaan *Teltha – Kohtaamisia nuorten taidetyöpajoissa yhteisötaidetta yhdessä tekemisen taiteeksi, dialogiksi*, ”jossa yhteistyön osapuolet taiteen välityksellä käyvät keskustelua jostain tärkeänä pitämästään aiheesta.” (Kantonen 2005, 50) Pelkästään yhteistyötäkin voidaan nähdä ikään kuin taiteena, performanssina, jonka esittäjät ovat myös oma yleisönsä.

Kantonen siis kuvaa yhteisötaidetta vuorovaikutustapahtumaksi, joka on osallistuvien ihmisten aikaansaannosta. Hänen mukaansa yhteisötaiteen luonteeseen kuuluu, että taideteoksen tekijä tai tekijät sekä ympäristö ja siihen kuuluvat ihmiset ovat yhteydessä toisiinsa niin, että taiteeseen liitetyt normaalit rajat taideteoksen, taiteilijan ja katsojan välillä häilenevät ja sekoittuvat. (Kantonen, 2005, 49.)

Yhteisötaide nimi antaa jo olettaa, että taidetapahtumaan liittyy jollain tapaa yhteisöllisyys tai yhdessä kokeminen, mikä tuli selväksi myös Kantosen

(2005 49- 50) kirjoituksista. Helena Sederholm korostaa artikkelissaan yhteisötaiteen prosessin tärkeyttä: ”Yhteisötaide ei ole tulkittavissa tietyin välinein; se ei ole (itse)ilmaisua tai jonkin sanoman kommunikoimista. Sen sijaan yhteisötaiteellinen toiminta on prosessi, jossa tuotetaan uutta tietoa ja jossa osallistujien näkemykset muovautuvat ja muuttuvat yhteistoiminnan ja keskustelun kautta. Kokemus ja kokemuksellinen oppiminen on myös tärkeää. Kaikkia vaikuttavia elementtejä tai prosessin lopputulosta ei voi ennakoida. Ei siis ole eheää teosta, jota voisi tulkita tietyin menetelmin.” (Sederholm 2008, 38.)

Yhteisötaiteessa korostetaan siis keskusteleavuuden ja yhteistoiminnan tärkeyttä. Yhteisötaiteen tarkoituksena voi nähdä jonkun asian tarkastelun ja tutkimisen yhdessä taiteen välityksellä.

4 OPINNÄYTETYÖN TOTEUTUS

Opinnäytetyöni toteutus koostui kahdesta eri vaiheesta, henkilökohtaisesta luovasta prosessistani, jossa suunnittelin ja toteutin päälle puettavan karvaisen satuhahmon sekä yhteisötaiteellisesta projektista, jossa kokeilemme asun käyttöä kaupunkimiljöössä itseilmaisun sekä kohtaamisten luomisvälineenä

4.1 Henkilökohtainen luovaprosessini - Väline itseilmaisuuun

Ajatus päälle puettavan hahmon tekemisestä syntyi sen käyttötarpeeseen, itseilmaisuuun ja arjesta herättelyyn. Opinnäytetyöni suunnitelmaan kirjoitin seuraavaa ja tämä kiteyttää edelleen, nyt jopa vahvemmin, tämän projektin taustaidean: Me ihmiset kuljemme usein totuttuja reittejä, tutuissa maisemissa, ajatuksiimme uponneina, huomaamatta juurikaan sitä, mitä ympärillä todella tapahtuu. Jos eteesi tulee iso karvainen hahmo, sekunninmurto-osan ajan ajatus katkeaa, jota seuraa hiljaisuus, kysymys, ihmettely. Tahdon herätellä ihmisiä ja viedä hahmon pienille rantateille ja metsän laidalle, torille ja kaupunkiin, linja-autoon. Tahdon sen kävelevän vastaan töistä kotiin menevää väsynyttä ihmistä ja herättävän hänet hetkeen. Tahdon sen jakavan halauksia niitä kaipaaville.

Opinnäytetyöni taustalla on siis jollain tapaa ajatus hahmoa koskettavan ja sen ympärillä olevan maailman parantamisesta tässä hetkessä. Toivon asun saavan aikaan läsnäolon hetkiä ja satumaisen aitoja kohtaamisia, joita kuvaan sanoilla arjesta herättely.

4.1.1 Hahmon synty

Hahmon varsinainen henkiin herättely lähti käyntiin noin vuosi sitten, kun tein syventävää harjoittelua Oulussa nuorten taidetyöpaja Veeran Verstaalla. Veeran Versta on koulutukseen ja työelämään suuntaava kädentaitojen ja taiteen kautta itsetuntemukseen keskittynyt työpaja työttömille 17-28-vuotiaille

nuorille. Verstaas oli minulle tuttu ajoiltani ennen Ohjaustoiminnan koulutusohjelman aloittamistani, joten tunnelma siellä oli hyvin kotoinen. Aloitin harjoittelun ja puvun työstämisen muutamaa viikkoa aikaisemmin kuin nuoret aloittivat Verstaan. Sain Verstaalta oman työhuoneen, jossa työstin karvaolentoani. Nuorten saapuessa Verstaalle heistä muodostui osa hahmon luomista-pahtumaa asun kokeilun ja ihmettelyn kautta.

Hahmon luominen oli kytynyt mielessäni jo pitkän aikaa, ja sen toteuttaminen tapahtui hyvin pitkälti hiljaiseen tietooni nojautuen. Ajatuksinani oli tehdä karvainen eläinhahmo, sillä se olisi tuttavallisen pörröisyytensä vuoksi varmasti sympaattinen ja lempeytensä vuoksi helposti lähestyttävämpi kuin esimerkiksi nahkainen tai muovinen olento. Myös liian erikoinen ulkonäkö voisi luoda turhaa jännitettä kohtaamisten välille, mikä ei sopisi tähän hyvän mielen projektiin. Lisäksi materiaaleina kankaat ja työvälineenä ompelukone olivat minulle tuttu ja luonnollinen tapa toteuttaa ja ilmaista itseäni.

Olen tehnyt aikaisemminkin ison päälle puettavan olennon, japanilaisesta piirretystä elokuvasta, animesta, tutun metsänhengen Totoron, sekä lukuisia pienempiä olentoja, kuten käsinukkeja, päähineitä ja pehmoleluja sekä ommellut pienestä asti vaatteita ja asusteita. Siispä erilaiset käsityöprojektit olivat minulle tuttuja jo ennestään.

Jokaisen hahmon ja olennon luominen on ollut ainutlaatuinen kokemus. Se on ikään kuin yhteinen matka, jossa tutustumme toisiimme. Kerron hahmolle pala palalta ja pisto pistolta tarinaa itsestäni ja samalla se paljastaa minulle hie-man itsestään. Se elää ja muuttuu ja kerää elämänhistoriakseen monenlaista tarinaa.

Tämän karvaolennon tekeminen oli erityisen jännittävää siksi, että sille oli luvassa suuri kohtalo. Tunnelma oli sama kuin minulla lapsena saadessani tärkeän pehmolelun omakseni. Se tuntui ihanalta ja jännittävältä. Pehmolelusta paljastui ihailtavia luonteenpiirteitä ja taitoja, se oli ”siisti tyyppi”. Tutustuimme toisiimme ja kerroimme salaisuuksia, eikä kumpikaan voinut kuin aavistella mitä kaikkea tulisimme yhdessä kokemaan. Näin kävi myös karvaolentoni kanssa. Hahmon rakentaminen tapahtui mielikuvitusmaailmoissa elellen, suunnittelimme yhdessä suuria ja unelmoimme kauniimpaa maailmaa.



Kuva 1 Aikaisemmin tekemäni hahmot antoivat apua hahmon suunnitteluun

Hahmon varsinaiset syntyvaiheet kulkivat luontevasti suunnittelusta toteutukseen, sillä suunnitteluvaihe oli kypsytynyt päässäni jo niin pitkään, että mielessäni oli ikään kuin valmis kaava toteutukselle. Toteuttaminen lähti etenemään vauhdilla. Muutaman päivän aikana olin suunnitellut asun toteutuksen, piirtänyt luonnokset ja kaavat sekä aloittanut etsimään sopivia materiaaleja hahmon rakentamiseen. Seuraavissa kappaleissa käyn näitä vaihteita tarkemmin lävitse.

4.1.2 Luonnokset ja kaavat

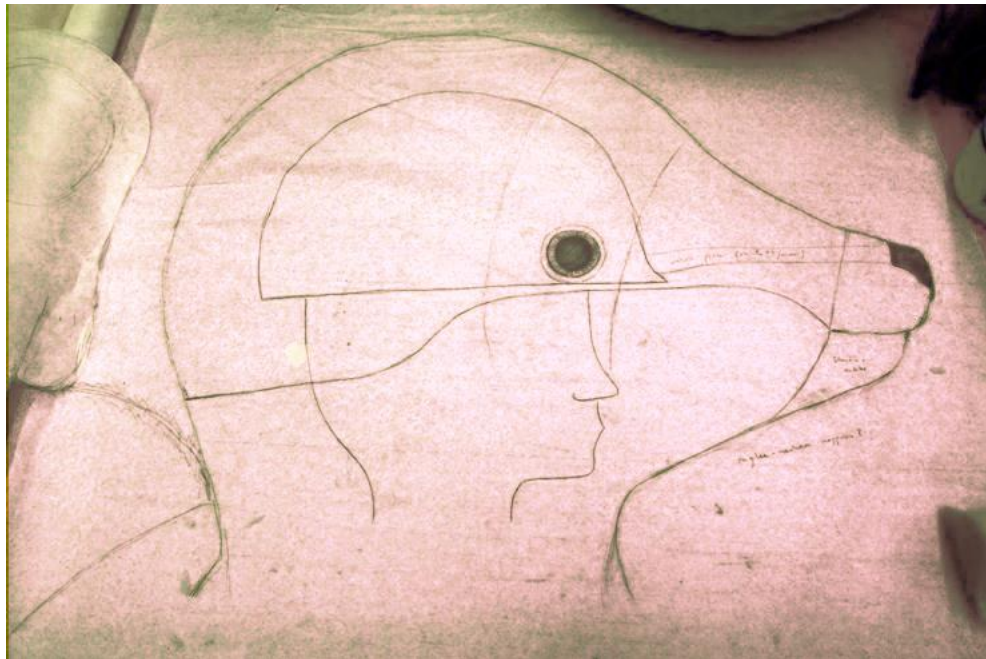
Luonnosten piirtäminen lähti liikkeelle hyvin vahvasta mielikuvasta. Tahdoin tehdä karvaisen olennon, jolla olisi eläimelliset piirteet, mutta joka ei kuitenkaan olisi mikään tietty eläin, jotta se jättäisi varaa myös mielikuvitukselle. Mielessäni oli rakentunut kuva luonnollisesta metsän eläimen ulkomuotoa muistuttavasta, jostain pesukarhun tyylisestä, viekkaasta, mutta lempeästä ja ystävällisestä olennoista. Piirtelin myös luonnoksia hahmosta vaatteet päällä, sillä yhtenä ajatuksenani oli se, että hahmo rikkoisi ihmisen ja eläimen välimaastoa. Tarkoituksena on, että sen voi haluttaessa pukea esimerkiksi herrasmieheksi silinterihatusta lähtien ja lähteä hänen kanssaan kahvilaan trefeille tai kävellä puistossa romanttisesti käsikynkässä ja käpertyä puiston penkillä hänen halaukseensa.

Hahmon kaavojen tekeminen eteni kahdesta eri lähtökohdasta materiaalien työstöjärjestyksen mukaan. Päässä, korvissa ja tassuissa piirsin kaavat vaahdotuovien muotoilua ja leikkaamista varten. Lähtökohtana oli siis pikemmin-

kin kolmiulotteinen muotoilu sekä veistäminen ja siitä saadusta valmiista muodosta kaavojen piirtäminen karvakankaalla päällystämistä varten. Varta-
loa sekä käsiä tehdessä puolestaan keskityin karvakankaan kaavoittamiseen,
jonka muotoja lähdin korostamaan paikoitellen vaahtomuovilla.

Erityisen merkittävää koko projektin idean kannalta oli se, että hahmon käyt-
töä ei rajoittaisi ihmisen koko, vaan se sopisi monenkokoiselle henkilölle.
Koon muuntamismahdollisuudet suunnittelin perustumaan jaloista tulevaan li-
sämittaan tai niiden kasaan taittoon sekä hartiaseudun tilavuuteen. Kaavojen
tekovaiheessa sekä asun sovituksessa mallinani toimi useampi Veeran Vers-
taan nuori, mikä antoi realistisen käsityksen asun rakentamisesta ihmisen
koosta riippumattomaksi.

Aloitin kaavojen luonnostelemisen olennon päästä. Hahmottelin kaavapaperil-
le pään profiilia sivulta ja edestä katsottuna. Piirsin samaan kuvaan myös ih-
misen pään, joka tulisi asun sisälle, sillä oli tärkeää suunnitella hyvin silmien
ja silmäaukon kohdat, jotta asun kantaminen olisi turvallista. Suunnittelin
asun niin, että hahmon suusta katsotaan ulos, siinä olevan verkon lävitse. Pään
leuka- ja kaulaosat suunnittelin toteutettavaksi pelkästään karvakankaasta, jo-
ka lisäisi myös ilmavuutta ja täten käyttömukavuutta. Päähän istutettavaksi
suunnittelin luonnollisesti myös olennon korvat. Korvien koon ja muodon
hahmottelin suoraan vaahtomuoviin.



**Kuva 2 Suunnitelma päänrunon rakentamiseksi sekä kuvaus olennon ja ihmisen suh-
teesta puvun sisällä**

Olonen vartalon yläosassa käytin peruskaavana mallinani olleen Veeran
Verstaassa työskennelleen nuoren hupparia, jossa hihojen yläosa alkoi kaula-
aukosta, jolloin hartian leveydellä ei tulisi olemaan istuvuusongelmia. Ala-
osassa mielikuvanani oli säkkituoli, niin että pohja on pallomainen ja se kape-

nee ylöspäin, josta se liittyy yläosaan. Alas jäivät luonnollisesti jalka-aukot, joihin suunnittelin tulevan karvakankaasta tekemäni lieriöt.

Tassujen suunnittelu toimi samalla periaatteella kuin pään. Piirsin kaavapaperille ylhäältä, sivulta ja edestäpäin kuvatut tassut ja läpikuvan siitä, miten jalat sinne sijoittuisivat. Mitoitin sisäosan niin, että sinne sopisi pienikokoinen sekä isokokoinen jalka myös kengän kanssa, jottei puvun käyttö rajoittuisi tilaan tai paikkaan, eikä vuoden aikaankaan.

4.1.3 Materiaalihankinnat

Rakennusmateriaaleista olin saanut ideoita muun muassa edellisenä kesänä Berliinissä tapaamani ison pandakarhun kautta. Pandakarhun sisältä löytyi vaahtomuovia, joka on yleinen materiaali myös nukketatterimaailmassa. Päämateriaalit olivatkin melko helposti ratkaistavissa pitkäaikaisen suunnitteluni tuloksena, mutta yksityiskohtiin, kuten silmiin, löytyi ratkaisu vasta pitkän etsinnän jälkeen.

Tahdoin noudattaa projektissani ekologisia arvoja ja käyttää asun rakentamisessa mahdollisimman paljon kierrätysmateriaaleja, jotta projektini kantaisi alusta loppuun asti mukanaan ideaa hyvinvoinnin lisäämisestä, johon koen osalliseksi myös ympäristön ja luonnon hyvinvoinnin. Kyselin materiaaleja tuttaviltani ja kiertelin kirpputoreilla etsimässä sopivia tarvikkeita.

Olennon pohjamateriaaliksi tuli vanha patja eli vaahtomuovi. Karvakankaiden saalis jäi valitettavasti mitättömäksi. Harkitsin lukuisten kirpputoreilla törmäämiäni eriväristen pehmolelujen ostamista, mutta mielikuvani olennosta oli jo niin vahva, etten tahtonut lähteä sitä rikkomaan. Päädyin siis kangaskauppaostoksille, jotta projektini pääsisi etenemään. Vasta olennon ollessa jo melkein valmis, sain yhden karvatakkilahjoituksen.

Lisäksi hahmosta löytyy äidiltäni saamaa vanhaa hyttysverkkoa, Veeran Vers-taan lahjoittamaa tekonahkaa, cernit-massaa, suurennuslaseja sekä liimaa ja melkoinen määrä ompelulankaa.

4.1.4 Vaahtomuovin työstö

Asun varsinaisen rakentamisen aloitin olennon päästä. Käytin piirtämiäni kaavoja pään mittojen laskemiseen, minkä jälkeen leikkasin patjasta pään levyisiä palasia. Liimasin palasia pinoittain yhteen, kunnes sain vaahtomuovista oikean korkuisen kuution. Liiman kuivuttua asettelin pään profiilin kaavat nuppineuloilla kiinni vaahtomuoviin ja kopioin ne tussilla kaavan reunaosaa myötäillen. Tämän jälkeen alkoi vaahtomuovin muotoilu.

Aloitin muotoilun käyttäen saksia apuvälineenä, jolloin leikkelin isoja palasia hakien oikeaa muotoa olennon päälle. Koko prosessi tapahtui jonkinlaisessa flow-tilassa. Olen usein pohtinut sitä miten hahmo ja sen muoto syntyvät, ja sitä vallalla olevaa hetkeä, kun teen käsitöitä, on vaikea selittää edes itselleni. Vaellan omiin mielensisäisiin maailmoihini ja herään takaisin ympärillä olevaan kun näen käsissäni valmiin muodon, tässä tapauksessa hahmon päänrunгон. Kolmiulotteinen muotoilu tuntuu sujuvan luonnostaan ja toimivan rentouttavana sekä rauhoittavana toimintana minulle. Mielenmaailmani oli hahmoa työstettäessä aivan omissa sfääreissään, mutta käytännössä siis leikkelin, revin ja nypin vaahtomuovia, kunnes päänrunko oli käsissäni muutaman työkentelystä tulleen rakon säästämään.

Seuraavina päivinä toteutin samaa periaatetta noudattaen myös korvat ja tassut. Tassujen ideana oli tehdä ikään kuin pohjattomat tossut, jotta ne eivät kuluisi puhki ulkokäytössä ja olisivat keveyden sekä ilmavuuden puolesta mukavammat pitää päällä.



Kuva 3 Vaahtomuovista syntyi muun muassa olennon päänrunko ja tassujen pohjarakenne

4.1.5 Päällystäminen

Olennon pään karvakankaalla päällystämisen toteutin muotoilemalla kaavapaperia päänrunгон päälle ja leikkaamalla sitä korostaen haluamiani päänlinjoja ja karvan värimuutoksia. Kaavoja apuna käyttäen leikkasin palaset karvakankaasta ja toteutin pään kasaan ompelamisen. Ompelin pään yläosan ja kuonon sekä niskan paikoilleen, mutta jätin leuan ja kaulan vielä ompelematta, näin sain pujotettua kankaan vaahtomuovin päälle. Vaahtomuovin ollessa paikoillaan ompelin käsin ja koneella loppuosat paikoilleen.

Korvien ompelu tapahtui samalla tavalla, kaavojen avulla toteuttaen. Tassut puolestaan toteutin kuumaliiman avulla. Leikkasin sopivan kokoisen palan kankaasta ja asetin sen tassun päälle. Leikkasin jalka-aukon kohdalle vekkejä ja kääntelin kangasta vaahtomuovin sisäpuolelle, jonne laitoin myös liimaa. Samalla tavalla tein varpaiden välien kohdalla, jotta sain muodot kunnolla esille.

4.1.6 Vartalon rakentaminen – Karvakangas



Kuva 4 Karvakankaan leikkaamista Veeran Verstaan työhuoneessani

Aloitin vartalon rakentamisen tekemiäni kaavoja myötäillen, leikaten yläosan kankaasta ja ompelemalla sen kasaan. Jätin vasemman puoleisen kaula-aukosta lähtevän käsivarren takasauman auki vetoketjua varten, sillä asuun asuttaisiin sisälle kaula-aukosta. Pohdintojeni jälkeen päädyin siihen, että tämä olisi huomaamattomin paikka vetoketjulle ja helpoin tapa päästä asun sisään. Näin minun ei tarvinnut tehdä lisäsaumoja ja kaula-aukosta tuli hyvän kokoinen isommallekin ihmiselle.

Yläosan valmistumisen jälkeen leikkasin kankaasta alaosan kaavat ja ompelin ne kasaan. Yhdistettyäni ylä- ja alaosan muotoilin vartalon sisälle vielä lähes samankokoisen ohuen vaahtomuovikaitaleen, jotta olento pysyy ryhdissä ja saa enemmän muotoa ja kokoa.

Olenulle vaadittavan jalkojen pituuden määrittelin pukemalla asun Veeran Verstaan nuorille, joista käytin pisimmän, 190 cm pitkän pojan, jalkojen mittaa ja lisäsin siihen vielä hieman ylimääräistä pituutta kääntövaraksi. Leikka-

sin kankaasta sopivan kokoiset palaset ja ompelin ne lieriöinä asuun suunniteltuihin jalka-aukkoihin kiinni. Vaikka kangasta on lyhyelle ihmiselle jaloissa paljon, se ei haittaa, sillä se asettuu tassujen päälle ja ulkonäöllisesti se näyttää yhtä hyvältä.

Lopuksi ompelin vielä olenolle erisävyisistä karvakankaista raidallisen hännän ja ompelin sen käsin kiinni vartaloon. Tämän jälkeen alkoi asun sovittelu Veeran Verstaan nuorten kesken. Noin puolet paikalla olleista nuorista kokeilivat asua. Sen puki päälleen kolme nuorta miestä ja kaksi nuorta naista. Se, miten asu heräsi henkiin ja paljasti jokaisen päällä aivan erilaisen luonteen, selkeän osan heistä itsestään, herätti välittömästi kiinnostukseni. Toisen päällä se näytti suloisen ujolta ja puolestaan toisen päällä rennon letkeeltä ja se, miten pienet eleet antoivat vahvoja viestejä, oli jotain, mitä en ollut osannut edes odottaa. Tässä vaiheessa minua alkoi todella kiehtoa asusteen käyttömahdollisuudet.

4.1.7 Yksityiskohdat

Suun toteutin vanhasta vihreästä hyttysverkosta, jonka maalasin spraymaalilla mustaksi. Leikkasin siitä sopivan kokoisen ja muotoisen palasen, jonka ompelin käsin kiinni suuaukkoon. Tahdoin pitää suuaukon mahdollisimman pienenä, niin ettei se häiritsisi ulkonäköä, mutta kuitenkin niin, että siitä olisi helppo nähdä ulos. Päädyin hyttysverkkoon, koska se on hyvin läpinäkyvää mutta ei paljasta asun sisällä olevan kasvoja. Lisäksi hyttysverkko on sen verran jämää, että se pitää suuaukon avoimena menemättä kasaan.

Nenän tein mustasta cernit-massasta, joka kovetetaan muotoilun jälkeen uunissa. Kokeilin muutamaa muotoa, ennen kuin sain muotoiltua mieluisan mallin. Mallia tehdessä piti miettiä oikeaa kokoa ja paikkaa olennon kuonossa. Sovittelin neniä myös tekovaiheessa olennon kasvoille. Kiinnittäkseni nenän olennon kuonoon pujotin sen takaosaan rautanauhaa, jonka avulla pystyin neulomaan sen paikoilleen.

Silmien kanssa kokeilin montaa eri vaihtoehtoa. Tein valkoisesta cernit-massasta pohjan, jota maalailin ja lakkasin saadakseni kiiltävän ja aidon oloisen tuntuman. En ollut tyytyväinen tulokseen. Tämän jälkeen keksin idean kuvata minulle rakkaan ihmisen silmät ja tulostaa ne olenolle. Yritin asettaa tulostusta cernit-massan päälle ja lakata pintaa, mutten vieläkään ollut tyytyväinen tulokseen. Silmät jäivät kummittelemaan minua pitkäksi aikaa, kunnes löysin suurennuslasit. Suurennuslasit tuntuivat antavan silmille aidon tunnelman. Ne heijastivat pinnan ja nostivat värit esille.

Päävaivaa aiheutti myös silmien kiinnittäminen. Suurennuslaseja katsellessani tajusin, kuinka hienon silmänympäryksen suurennuslasin pidike muodostaa. Irrotin suurennuslasin väkivoimin kahvastaan. Kahvat halkesivat haluamallani tavalla poikittain kahteen osaan. Porasin kahvojen toisille puolille reikiä, niin

että voin neuloa niiden avulla silmät olennon päähän kiinni. Lisäksi sahasin käsikahvat pois, niin että niistä jäi vain jäljelle suurennuslasien eli parhaillaan valmistuvien silmien reunukset



Kuva 5 Silmät saivat elävyyttä suurennuslaseista, jotka kiinnitin hahmon kasvoihin suurennuslasien kehyksiin poraamien reikien avulla

Tulostukset silmistä asetin suurennuslasin toiselle puolelle, reunusten väliin. Mustuaisten päälle leikkasin vielä mustasta nahkakankaasta ympyrät, jotka korostivat silmän elävyyttä. Nämä tulivat tulostuksen ja suurennuslasin väliin. Tämän jälkeen liimasin reunukset takaisin yhteen, niin että niiden väliin jäi suurennuslasit ja silmät.



Kuva 6 Sielunpeilit syntyivät pitkän pohdinnan ja erilaisten kokeilujen tuloksena

Kun aloin ommella silmiä kiinni hahmon kasvoihin, sisälläni alkoi kuplia valtava jännitys. Kävin koko projektin teon lävitse ja katsoin sekä tunnustelin käsissäni olevaa olentoa. Silmien kiinnittyessä pisto pistolta, minusta tuntui siltä, että tein jotain itselleni täysin luonnollista, loin jotain joka kumpuaa syvältä sisältäni ja mitään parempaa en voinut sillä hetkellä kuvitella tekevänikään. Kun hahmo oli valmiina sylissäni, silmäni kostuivat kyynelistä. Symbolisesti se merkitsi paljon enemmän kuin kädentaidollista projektia. Ikään kuin tämän hahmon kautta voisin nähdä unelmieni maailman ja antaa mahdollisuuden myös muille tutustua sen satumaisuuteen. Siihen tiivistyi leikkimielisyys, vapaus, antautuminen ja toiminta. Mielessäni kävi ajatus siitä, että jostain syystä näitä outoja olentoja ja hahmoja minulla on tahto, tarve ja kyky tuoda tähän maailmaan.

4.2 Toiminnallinen osuus

Opinnäytetyöni ideani oli luoda päälle puettava hahmo, jota voitaisiin käyttää itseilmaisun ja arjesta herättelyn välineenä. Itse asun tekeminen toimi jo henkilökohtaisena itseilmaisun välineenä, mutta saadakseen projektilleni sielun, se vaati ehdottomasti muita ihmisiä ja yhteisöllistä toimintaa, vuoropuhelua, joka syventäisi projektin merkitystä.

Toiminnallinen osuus on ollut hyvin hetkessä elävä. Se perustuu neljän hengen ryhmässä tekemääme ja kokemaamme prosessiin, jonka lähtökohtana oli hahmon käytön kokeilu ja sen mahdollisuuksien kartoittaminen. Minun tehtävänäni oli johdattaa ryhmäläiset opinnäytetyöni taustaideaan ja hahmon käytön mahdollisuuksien pohtimiseen, joka lähti käyntiin arjen keskusteluista ja syveni elämän merkitysten jakamiseen. Tästä kerron enemmän seuraavissa luvussa.

Yhteisötaiteen käsite nostaa samaan arvoon taideteoksen, sen tekijät ja yleisön, jolloin kaikki pääsevät osaksi elävää taidetapahtumaa. Projektiin osallistuneen ryhmän lisäksi tärkeässä roolissa olivat siis kaikki ihmiset, jotka saivat hahmon ollessa liikkeellä paikalle ja samalla katuperformanssin osaan ottajiksi. Nämä ajatukset ovat olleet lähtökohtana hahmon käytölle. Se herää henkiin ihmisten ympärillä luoden satumaista tunnelmaa, lähes vilahdusta satumaailmasta.

Varsinaisina tutkimusmenetelminä olivat kokeilu, havainnointi ja keskustelut. Seurasin intensiivisesti ryhmäläisten kokemusta hahmona olemisesta. Havainnon omia tunteita ja ympäristöä sekä keskustelin ryhmäläisten kanssa projektin herättämistä tunteista ja ajatuksista.

4.2.1 Hahmolle sielu – asun käyttö ja kokeilu ryhmässä

Kun aloin kerätä katuperformanssiprojektista kiinnostunutta joukkoa, moni asia oli vielä avoinna ja niin ehkä kuuluikin olla, sillä tämänkaltaisen projektin tuotoksia ei pystytä täysin etukäteen suunnittelemaan eikä kontrolloimaan. Tietynlainen epätietoisuus loi projektiin lisäintoa, sillä kaikki oli mahdollista. Ja niin kuin sanotaan, huolehtiminen on mielikuvituksen käyttöä asioihin, joita ei halua tapahtuvan.

Projektiin osallistui lopulta neljä nuorta, minä itse mukaan luettuna. Joukosamme oli kaksi nuorta naista ja miestä. Projektin alkaessa olin ajatellut kysyväni ryhmään Veeran Verstaan ja Legioonateatterin nuoria. Koska toteutin projektin Tampereella, oululaisen Veeran Verstaan jätin pois luvuista. Projektiin osallistui kuitenkin kaksi Legioonateatterin työpajan käynnyttä nuorta. Legioonateatteri on tamperelainen harrastajateatteri, joka järjestää ilmaisupainotteisia työpajoja ollen ”työttömyyttä, syrjäytymistä ja kokopäiväpassiivisuutta vastustava teatteri” (Legioonateatterin kotisivut). Kaikilla opinnäytetyöhöni toiminnalliseen osuuteen osallistuvilla ryhmäläisillä oli siis taustaa jonkinlaisesta ilmaisupainotteisesta työskentelystä, joten voidaan olettaa, että projekti sai helpommin mukaansa esittävästä luovasta toiminnasta kiinnostuneita ihmisiä.

Ryhmämme yhteinen projekti alkoi hahmon ja opinnäytetyöni suunnitelman esittelyllä. Ajatuksena oli alusta alkaen se, että kaikki ideat ovat tervetulleita ja jatkojalostettavissa. Pyrin pitämään tunnelman avoimena ja innostavana. Keskustelimme erikseen jokaisen kanssa useaan otteeseen projektista ennen varsinaista asun kokeilu- ja käyttötapaamiskertaamme. Juttelimme hahmon synnystä ja sen mahdollisuuksista teekupin äärellä, puhelimesta, nurmella maaten ja samalla pohdimme projektin merkitystä itsellemme sekä suuremmassa mittakaavassa vaikutuskanavana muille ihmisille. Siirryimme nopeasti pohtimaan hahmon varsinaista käyttämistä erilaisissa tilanteissa.

Ideoinnin aloitimme hahmosta käsin. Mietimme mitä hahmo voisi tehdä ja minne se voisi mennä. Ensimmäisinä ajatuksina oli eläimellisiä tilanteita, kuten koirapuistossa juoksemista ja hahmon taluttamista. Aika nopeasti ideointi alkoi kuitenkin saada syvyyttä ja aloimme kääntää ajatuksia pääläelleen, kuten pohdimme sitä, että tilanne herättäisi enemmän ajatuksia jos hahmo taluttaisikin hihnassa ihmistä. Aloimme keskittyä enemmän siihen, mikä merkitys olisi hahmon toiminnalla. Keskustelimme arkipäivästä kaupungilla ja yleensäkin ihmisistä ja elämästä. Keskustelun aiheena oli muun muassa se, miten helposti arki vie mennessään ja ihmiset turtuvat elämäänsä toistaen päivä päivältä samaa kaavaa, niin etteivät enää osaa nauttia hetkestä ja kokeilla uusia asioita. Tämä ei tarkoita sitä, että ajattelisimme arjessa olevan jotain vikaa, päinvastoin, mutta ihmisten jumiutuneet käsitteet itsestään ja elämästään voivat olla vääriä. Mietimme ihmisiä, joille on jäänyt päälle ”ei vanha koira uusia temppejuja opi”-asenne, ja sitä miten pienestä onni lopulta koostuu. Pohdimme elämän nauttimisen tärkeyttä, on tehtävä sitä mikä tuntuu hyvältä. Kuvittelimme ihmisiä tilanteissa, jotka kaipaisivat arjesta herättelyä, ja tajusimme

nopeasti sen, että pelkkä hahmon ilmestyminen katukuvaan herättäisi vääjäämättä ihmiset hetkeen, sillä se toisi ympäristöön jotain tavallisesta poikkeavaa. Tämä jo loisi ihmettelyä ympärilleen.

Keskusteluiden aikana myös hahmon mielenmaisema alkoi vahvistua ja projektin kulkiessa eteenpäin aloimme kutsua sitä Citypesukarhuksi. Citypesukarhumme on omantiensä kulkija. Se on ajattelevainen ja viisas tyyppi, joka on muuttanut kaupunkiin pystyäkseen vaikuttamaan ympäristöönsä. Se ei turhia huoli ja on toiminnan sekä tekemisen puolestapuhuja. Citypesukarhu on leikkisä ja viekas, mutta silti aina hyväntahtoinen ja ystävällinen. Erään ryhmäläisen sanoin: ”se on kaikkien kaveri”.

Pohdimme myös paljon sitä, miten suuri merkitys hahmon kanssa esiintymisessä on naamioitumisella. Oman ulkomuotonsa saaminen piiloon eli tietynlainen kasvottomuus vapauttaa esiintymisen jännittämisen. Huomasin myös sen, että hahmon kanssa työskentely loi hyvän me-hengen. Citypesukarhusta tuli meidän kaikkien summa ja sillä ei ollut väliä, kuka esittäisi kenen keksimän idean, vaan kaikki ideat olivat jokaisen käytössä ja jatkojalostettavissa.

Projektin ensimmäisenä varsinaisena toteutuspäivänä pyöräilin kahden ison kassin kanssa Tampereen keskustaan, jossa päästin hahmon vapaaksi. Ideana oli lähteä kartoittamaan sitä, miten hahmolla liikkuminen toimii ja mitä kaikkea sillä voisi tehdä. Juttelimme suunnitelmistamme ja jokainen valitsi jonkun ideoistamme, jota tahtoi lähteä kokeilemaan ja päädyimme pian siihen, että puemme vuorotellen asun päälle ja katsomme, mitä tapahtuu. Seuraavissa luvuissa kuvaan ryhmäläistemme toimintaa Citypesukarhun kanssa, sekä sitä miten ympäristö reagoi tähän.

4.2.2 Citypesukarhu temppuilee puistossa

Ensimmäisenä kokeilimme asua rauhallisessa puistossa. Hahmon puki päälleen ryhmämme sirkustaiteen harrastelija, ja se sai heti osakseen huomiota. Asun käyttäjä kokeili puvun käyttömahdollisuuksia tanssien ja temppuillen. Hän teki kuperkeikkoja ja seisoi päällään todeten myöhemmin asulla liikkumisen melko vapaaksi.

Temppuilevan Citypesukarhun ympärillä olevat ihmiset reagoivat näkyyn kiinnostuneina hymyillen ja nauraen. Lapset osoittelivat ihmeissään hassua hahmoa. Kun hahmo meni halaamaan puuta, sen viereen saapui ulkomaalainen mies, ensimmäinen yhteiskuvanottaja. Ympärillä alkoi elää leikkimielisyyttä ja iloa henkivä kohtaous.



Kuva 7 Hahmon leikkimielinen tempuilu toi iloa ympärilleen

Kun olimme ottamassa asua pois ryhmäläisemme päältä, tapahtui kohtaaminen, joita olin toivonut hahmon tuovan ympärilleen. Paikalle saapui vanha rouva, joka tuntui olevan hyvin onnellisena toiminnastamme. Hän kertoi, miten hänen mielestään elämän suolana on leikki ja leikkimielisyys. Hän puhui lasten ohjelmien kauneudesta ja hyvyyden tärkeydestä toiminnassa, ja sanoi meidän toiminnan tuovan sitä tähän maailmaan. Asu selvästikin lisäsi hyvinvointia ympäristössä, niin asun käyttäjän kuin sen havaitsijoidenkin kesellä.

4.2.3 Citypesukarhu jakaa halauksia

Seuraavana asua kokeili toinen ryhmämme tytöistä. Hän lähti Tampereen keskustorille tervehtimään ihmisiä. Aluksi asun sisäilmassa oli jännitystä, sillä hahmo oli todella kaiken huomion keskipisteenä. Hän kyseli, näkyykö hänen kasvonsa suuaukosta läpi, ja jännitti ihmisten katseita, jotka olivat uteliaita ja kaikin puolin positiivisia sekä hyvyyttä heijastavia.

Kun pääsimme keskustorille, jossa oli paljon lapsia, tunnelma muutti täysin suuntansa. Hahmo ja ympäristö alkoivat elää yhdessä. Ensimmäiseksi City-

pesukarhu halasi hahmolle vilkuttavaa turvamiestä ja pian joukko lapsia sän-täsi halaamaan häntä. Ihmiset hymyilivät, ja vallalla oli hyvin lempeä tunnelma.



Kuva 8 Läheisyyttä keskustorilla

4.2.4 Citypesukarhu lähtee kaupungista metsäteille

Hahmon käyttömahdollisuuksia tuli testattua myös pyörän selässä. Asua piti nostaa alavartalosta ylöspäin, jotta jalat nousivat korkeammalle ja pyörän selkään pääsi nousemaan. Sen jälkeen meno olikin leppoisaa. Pieni tuulenvire kävi ihanasti suuaukosta läpi, ja polkeminen ei tuntunut juurikaan raskaamalta kuin normaalisti. Risteyksiin tullessa piti olla erityisen varovainen, sillä koko pää piti kääntää sivulle, koska suuaukko suuntautuu eteenpäin.

Lähdimme liikkeelle keskustasta ja etenimme kohti pieniä rantapolkuja. Citypesukarhu ohitti innostuneen hänelle vilkuttavan nuorisojoukon, koirien agilityy-radon, lenkkeilijöitä ja puiston penkillä istuvia vanhuksia. Se loi ympärilleen juuri niitä pysäyttäviä hetkiä, mitä oppimäntetyötä suunnitellessani toi-

voin käyvän toteen. Mielenkiintoa ja ihmetystä se herätti niin ihmisten kuin eläintenkin joukossa.



Kuva 9 Pyöräilevä hyvän mielen lähettiläs

4.2.5 Citypesukarhu skeittaa



Kuva 10 Hahmon luonne muuttuu pukijansa näköiseksi

Seuraavana Citypesukarhumme päätti ottaa menopelikseen longboardin. Se heitti repun selkäänsä ja viiletti pitkin Tampereen katuja läpsien ylävitosia vastaan tuleville ihmisille. Valokuvaajia löytyi matkan varrelta, ja jopa autoilijat hidastivat vauhtiaan ja kääntyivät katsomaan menoa, ehkä he kokivat toimiani hetkiä todellisuuden ja satumaailman samanaikaisista välähdyksistä.



Kuva 11 Citypesukarhu vauhdissa

5 TULKINNAT, TULOKSET JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Seuraavissa luvuissa käsittelen ryhmäläisten kokemuksia, hahmon käytöstä heränneitä ajatuksia ja asunkäytön mahdollisuuksia. Nämä ovat tulosta toiminnallisen osuuden aikana tapahtuneesta havainnoinnista ja jälkepäin syntyneistä ryhmäläisten välisistä keskusteluista.

5.1 Ryhmän kokemukset ja ajatukset hahmon käytöstä

Kaikki ryhmämme jäsenet suhtautuivat positiivisesti kokemukseen ja olivat innokkaita suunnittelemaan hahmolle uusia performansseja ja käyttötarkoituksia. Päivä oli jokaiselle täysin uudenlainen kokemus. Yhdistävänä asiana, jonka kuulin jokaiselta osallistujalta, oli jonkinlainen vapautuminen, hyvä mieli ja ilon tuominen ympärille. Ympärillä olijoiden kokemuksesta saimme osviittaa halauksin, hymyin ja iloisin kommentein sekä valokuvaajien ja asun ostotarjouksia jakavien ihmisten kautta. Mukaan mahtui myös ihmisiä, jotka antoivat positiivista palautetta ja kiittivät kokemuksesta.

Tällaisen asun käyttämien oli jokaiselle ensimmäinen kerta ja se herätti ryhmämme sisällä monenlaisia ajatuksia ja tunteita. Kysymys Citypesukarhun tarinasta ja luonteesta jäi mietittävään puistossa temppuillutta ryhmäläistämme: ”Kun puki sen päälleen, erilaiset mahdollisuudet heräs eloon ja jäi miettimään, kuinka syvälle siihen hahmoon voi lopulta upota.” Hän piti hah-

moa mielenkiintoisena ja näki mahdollisuuden kertoa tarinaa sen kautta. Tietynlainen hahmon identiteetin rakentaminen eli vahvasti hänen mielessään. Hän tiedosti hahmon olemuksen, ja uskoi sen syventyvän lisää käytettäessä.

Skeittaavana Citypesukarhuna toiminut ryhmäläisemme kertoi hahmon käytön olleen mahtava tilaisuus kohdata omia sosiaalisten tilanteiden pelkoa. Hahmon sisällä ollessa hän ei kokenut minkäänlaisia esteitä kohdata ihmisiä. ”Pysty moikkaamaan ja heiluttamaan peppua. Tuntui että teki hyvää erityisesti sosiaalisten tilanteiden kannalta. Uskalsi pelleillä omalla keholla, kun tiesi että muut ei näe todellista olemusta, vaan näkevät puvun kautta mun oman liikkeillä korostetun olemuksen.” Se, että hahmo peittää oman olemuksen, loi myös turvallisuutta ympärilleen. Hahmon ollessa ikään kuin kokovartaloasu, se vapautti nuoret toimimaan ilman pelkoja.

Totesimme asun muodon aiheuttavan luonnostaan tietynlaisen liikekielen. Hahmon lyhyet jalat rajoittivat luonnollista askelta ja suuaukon suuntautuminen eteenpäin vaati pään suuria liikkeitä. Kehollisesti Citypesukarhun käyttäminen tuntui skeittaavan ryhmäläisemme sanojen mukaan turvalliselta ja jyrkältä. Liikkeet olivat rauhalliset puvun koon takia, ja se piti yleisen rauhallisuuden yllä. Jutellessamme myöhemmin vielä asun käytöstä, hän kertoi olevansa kiinnostunut asulla temppuilusta ja akrobaattisten temppujen tekemisestä, joiden kautta voisi kokeilla ja tutkia enemmän kehollisuutensa käyttöä. Esiin nousi myös ajatus kokeilla arkisia normaaleita asioita, ja seurata miten ihmiset siihen reagoisivat. Ryhmän sisällä mainittiin myös se, miten ulkopuolella olevien ihmisten tarkkailu voimistui, ja se sai hahmon sisällä olijan tarttumaan kiinni ihmisten antamiin impulsseihin.

Hahmon käytön mahdollisuudet opetustarkoituksessa tulivat myös puheeksi, ja toisaalta myös tietynlaisen ironian käyttäminen. Hahmon olemusta voisi käyttää hyödyksi esimerkiksi tekemällä siitä luonnon puolestapuhujan, joka pitää mielenosoituksia väkijoukon keskellä.

Kysyessäni ryhmäläisiltä mikä on heidän näkökulmastaan tärkein merkitys hahmon käytöllä, eräs ryhmäläinen kertoi ystävästään, jolla on todella paha sosiaalisten tilanteiden pelko ja sanoi, että hahmon päälle pukeminen voisi olla tarvittava turvallinen ja voimauttava kokemus. Tähän hän lisäsi vielä, että rajaamatta käyttäjäryhmää, hahmon käyttö on mahtava kokemus kokeilla ihmisten kohtaamista ilman minkäänlaisia sosiaalisia pelkoja. Se antaa mahdollisuuden päästä pois arkivuorovaikutuksesta. Lopuksi hän vielä sanoi: ”Jokaiselle yläastelaiselle ennen koulusta valmistumista tällainen puku päälle ja sitten vaan kaupunkiin heilumaan.”

Haapalainen tähdentää vielä artikkelissaan osuvasti myös tämän projektin sisällön antia: ”Yhteisötaiteen projekteissa ei kyse ole vain kiinteän taideteoksen tai siihen osallistuvien ihmisten yhteisen hyvän tavoittelusta, vaan satunnaisten kohtaamisten synnyttämistä mahdollisuuksista: tilanteista, jotka saattavat toimia avauksina osallisuuden tai luovuuden oivaltamiselle – muutokselle.” (Haapalainen 2008, 75.)

5.2 Prosessin herättämät ajatukset

Lähtiessäni tekemään toiminnallista osuutta näin hahmon asettuvan talokseen erityisesti syrjäytymisvaarassa olevien nuorten keskelle, sillä hahmon päälle pukiessaan he pääsisivät kokeilemaan kommunikointia ilman itseensä kohdistamia sosiaalisia paineita, ja voisivat käyttää hahmoa itselle tärkeiden asioiden ilmaisun välineenä. Hahmon käyttö voisi myös lisätä itseymmärrystä ja saada uusia oivalluksia itsestään ja elämästä. Osternin kirjoittaman artikkelin mukaan yhteiskunnan heikoimmissa lähtökohdissa oleville draaman ja teatterin kautta tapahtuvat oivallukset voivat merkitä oman äänensä löytämistä valtarakenteiden tarjoaman ”totuuden” tilalle (Ostern, 2001, 9).

Kuitenkin projektin edetessä ja ympäristön ikään ja sukupuoleen riippumattoman hahmon reagoimisen kautta aloin havaita hahmon laajempia käyttömahdollisuuksia. Näin aivan uudella tavalla asun monipuoliset työskentelytavat eri ryhmien ja myös yksilöiden kanssa. Asulle löytyisi käyttöä olisi osallistuvana ryhmänä sitten vauvat tai vaarit. Toiminnan ollessa jo lähtökohdiltaan yhteisöllistä, mielenkiintoisinta olisikin ikäraajaton ryhmä, joita yhdistäisi sama kiinnostuksen kohde, kuten katuperformanssit.

Hahmon henkiin herättäminen ei kuitenkaan koostu pelkästään asun käyttäjän kokemuksesta, vaan siihen liittyy kiinteästi myös ympäristö. Hahmon käytön tarkoitusta voi siis tarkastella myös ympäristön kautta, mikä merkitys toiminnalla on hahmon kohtaamien ihmisten näkökulmasta. Kun olento astuu katukuvaan, se muuttaa väistämättä ympäristön käyttäytymistä: jotain poikkeavaa on saapunut totuttuun maastoon. Ympäriällä olevat ihmiset tulevat näin osaksi projektia, ja heidän kanssaan voi aloittaa leikin. Hahmo luo siis aina mahdollisuuden vuoropuheluun. Hahmolla näyttää olevan jonkin verran valtaa, sillä se saa huomionsa.

5.2.1 Hahmo hyvinvoinnin lähteenä

Projekti lisäsi selvästi hyvinvointia niin tekijöissä kuin myös ympärillä olevissa ihmisissä. Se toimi suoranaisena ilon lähteenä. Hahmo rikkoi normaaleja käyttäytymistapoja jo olemuksellaan, ja sitä oli selvästikin helppo lähestyä. Samalla tavalla kuin hahmon sisällä olijat ottivat kontaktia ihmisiin, myös ihmiset lähestyivät heitä varauksetta.

Riikka Haapalainen käsittelee artikkelissaan Taide hyvinvointiyhteiskunnan uudistamisessa syrjäytymisen ja huono-osaisuuden kierrettä. Hän kirjoittaa suomalaisen hyvinvointipolitiikan tilanteesta, joka vaatii muutoksia, sekä siitä, miten tähän pyritään vaikuttamaan nykypäivänä myös taiteen ja kulttuurin avulla. Haapalainen (2008, 73) tähdentää, että voidaksemme hyvin tarvitsemme jokapäiväiseen elämäämme hieman taidetta ja yhteyttä luovuuteemme. Olen samaa mieltä. Miettiessäni projektiani hyvinvoinnin näkökulmasta, en

voi olla hymyilemättä. Citypesukarhun kohtaaminen kylvää ilon ja lämmön siemenen. Asun käyttäjän saama mahdollisuus toteuttaa itseään ja luovuuttaan sekä luova yhteistyö, joka syntyi projektin taustalla, ovat esimerkkejä hyvinvoinnin kokemisesta.

5.2.2 Hahmo itseymmärryksen ja -ilmaisun avaimena

Hahmo aloitti aivan oman elämänsä jokaisen kokeilijan päällä. Pukijan eleet määrittivät paljolti sen luonnetta. Mielenkiintoisinta oli kuitenkin huomata, miten puvun sisällä olevan ihmisen energia veti puoleensa oman näköistään toimintaa. Sydämellinen ihminen jakoi torilla halauksia, ja leikkimielinen sirkusta harrastava henkilö herätti keskustelua positiivisen lapsenmielisyyden ja leikin tärkeydestä. Hahmo ja ihmiset sen sisällä ikään kuin vetivät puoleensa kohtaamisia, jotka antoivat mahdollisuuksia oivalluksille muun muassa omasta tavastaan olla. Projektin aikana tuli useaan otteeseen esille se, että hahmon kautta on helppo luoda kohtaamisia, kokeilla erilaisia käyttäytymismalleja ja saada suoraa palautetta toiminnastaan.

Hahmon käyttöön osallistuneiden henkilöiden kertoman sekä oman kokemukseni mukaan, vaikuttaa siltä että hahmon käytöllä on mahdollisuus lisätä itseymmärrystä. Anna-Lena Ostern toteaa artikkelissaan Teatterin merkitys kautta aikojen lasten ja nuorten näkökulmasta taiteessa oppimisen olevan laadultaan oivaltavaa. ”Vanha maailmankuva voi kokea maanjäristyksen ja oppia näkee ”särön” omassa ajattelussaan” (Ostern 2001, 16). Omat pinttyneet ajatus- ja käyttäytymismallit voidaan näin kyseenalaistaa ja jäsentää vanhaa tietoa uudella tavalla.

5.2.3 Yhteiskunnallinen aktivismi

Luovassa toiminnassa mielellä on mahdollisuus vapautua omista jäykistä toimintamalleistaan. Arkisten asioiden värittäminen ja ylösalas kääntäminen tuo uutta perspektiiviä tapaamme nähdä maailma. Ilo lisää iloa.

Samalla linjalla askeleita edelläni kulkee Ange Taggart, jonka työskentelytapoihin tutustuin perehtyessäni yhteisötaiteeseen hänen kirjoittaman artikkelin, Tämä taide ei tuota voittoa, kautta. Hän herätti heti mielenkiintoni. Taggart on työskennellyt perhekeskuksissa ja mielenterveyskuntoutujien parissa ja valmistunut taidekorkeakoulusta 40-vuotiaana. Hän työskentelee kulutuskriittikin parissa ja lähestyy vakavia asioita positiivisesti, esteettisesti sekä huumorin keinoin.

Vuonna 2005 Taggart piti Helsingissä luovan vastarinnan kurssin, jonka tarkoituksena oli löytää keinoja luovien elementtien ja taiteen yhdistämisestä yhteiskunnalliseen aktivismiin (Taggart 2008, 121). Tämä tarkoitus lienee ollut minullakin taustalla, kun olen lähtenyt projektiani toteuttamaan. Tällainen

projekti antaa mahdollisuuden lähestyä luovuuden kautta itselle tärkeitä asioita, jotka turhauttavat, vihastuttavat, hurmaavat ja ihastuttavat. Tällaisen projektin avulla ihmiset pääsevät havaitsemaan oman asenteensa vaikutuksen elämään sekä huomaamaan yleisesti vaikutusmahdollisuutensa ja sen, etteivät he ole yksin ajatustensa kanssa.

Projektin aikana ja asua kokeiltua tuli esille ajatus hahmon herättämisestä henkiin persoonana esimerkiksi youtube-videoiden kautta. Citypesukarhu voisi olla vääryyksiin puuttuva henkilö, joka auttaa hädässä olevaa. Hahmo joka juoksee kauhuissaan ulos turkisliikkeen sisältä ja jakaa itse tekemiään pikku-leipiä sekä villasukkien teko-ohjeita hullujen päivien kulutushysteriaan joutuneille ihmisille.

Taggartin ajatuksissa on samaa henkeä kuin Citypesukarhussamme; ”Jos minun toimintani sytyttää jollekulle halun muuttaa omaa maailmaansa, tunnen onnistuneeni. Yritän vaalia ja levittää sellaista leikkimieltä, että ihmiset innostuisivat tekemään asioita itse.” (Taggart 2008, 123.)

5.2.4 Ohjauksen näkökulmasta

Projekti antoi minulle myös paljon uutta tietoa ohjaustoimintaan liittyen. Yhteisötaiteen näkökulmasta katsottuna tietynlainen oman ohjaajuuden tasarvoistaminen muun ryhmän kanssa tuntui hyvin antoisalta. Tasarvoistamisella tarkoitan jonkinlaista oman ohjaajan roolin tiputtamista tai pikemminkin sen käyttämistä johdattelevana voimana, joka kannustaa, tukee ja vie ryhmää eteenpäin.

Projektin aikana käymät keskustelut opettivat minulle paljon yhteisöllisestä luovasta projektista ja kommunikoinnin tärkeydestä. Moni oivallus olisi jäänyt kokematta, jollemme olisi keskustelleet toiminnastamme jälkeensä. Oli todella vaikuttavaa huomata miten moniulotteinen vaikutus tällaisella projektilla voi olla muun muassa itseymmärryksen kannalta.

Projekti herätti myös kiinnostukseni suunnitella räätälöityjä paketteja hahmon käyttöön ohjaustyön välineenä. Se sopisi hyvin nuorten työpajoille ja koulujen käyttöön tai miksei jopa vanhusten kanssa toimimiseen. Sitä voisi käyttää muun muassa itsensä tutkiskeluun sekä sosiaalisten tilanteiden kohtaamiseen. Hahmon käyttö katuperformansseja luovassa projektissa voisi myös toimia ryhmäytymisessä. Erityisesti minua jäi kuitenkin kiehtomaan sen mahdollisuus Taggartin pitämän luovan vastarinnan kurssin (Yhteyksiä – Asiaa yhteisötaiteesta 2008, 121) kaltaisessa projektissa, sillä koen, että hahmon varsinaisella olemuksella, niin kuin minä sen näen, olisi mahdollisuus nousta sitä kautta erityisellä tavalla esiin.

6 POHDINTA

Tavoitteenani oli rakentaa väline itseilmaisuuksiin ja arjesta herättelyyn. Hahmon rakentaminen oli minulle ainutlaatuinen kokemus, niin kuin jokaisen tekemäni olennon on ollut. Se, miten vaellan hahmoa tehdessä mielikuvi- maailmoini, missä hahmo alkaa vähitellen syntyä, ja miten sen luonne ja tarina paljastuu työskentelyn edetessä, on aina yhtä taianomaista. Tämä hahmo on ollut siinä mielessä ainutlaatuinen, että se on ollut koko ajan tukenani. Se on ollut vahva persoona mutta silti lempeä. Siinä loistaa leikkimielisyys, vapaus ja kapinahenki sekä ymmärrys, viisaus ja rauha. Tämä hahmo on maailmankansalainen, se on syntynyt meitä varten. Itseilmaisuuksiin ja -tutkiskeluun se on täydellinen väline.

Arjen värittäminen sujuu hahmoltamme kuin luonnostaan. Se rikkoo todellisuuden ja satumaailman välimaastoa pelkällä olemuksellaan. Hahmo todella väritti normaalia arkea ja katukuvaa. Kuten Haapalainen toteaa yhteisötaiteesta: ”taide ei enää rajaudu omaksi itseisarvoiseksi erityisalueekseen – taiteeksi taiteena – vaan se toimii entistäkin laajemmin osana ihmisten arkea ja arjen elämismaailmoja” (Haapalainen 2008, 74). Juuri tähän arjen elämyksien saavuttamiseen ja arkisten käyttäytymismallien herättelemiseen pyrin ja pääsin tämän opinnäytetyöni kautta.

Projekti on ollut erittäin antoisa, eikä se ole vielä päättymässä. Olen oppinut opinnäytetyöni kautta paljon, erityisesti tätä raporttia koottaessa, sillä se on laittanut minut pohtimaan uudestaan omia ajattelu- ja käyttäytymismallejani. Hahmon tekemisen pohtiminen selitti minulle paljon itsestäni. Tällaisen olennon luominen on minulle matka mielikuvi- maailmoini, joissa on turvallinen lapsuuden viattomuus ja rauha. Se on minun tapani leikkiä.

Parasta koko projektissa oli kuitenkin toiminnalliseen osuuteen osallistuneiden ryhmänjäsenten kanssa toimiminen ja keskustelu. Luomani hahmo ja sen käyttäjät ovat havaitusti tuoneet iloa ja ihanaa elämää ympärilleen. He ovat herättäneet ihmiset ja itsensä hetkeen, löytäneet Citypesukarhun kautta pieniä oivalluksia itsestään ja elämästä sekä erityisesti antaneet niitä minulle.

Hahmon ilmestyminen tilanteeseen kuin tilanteeseen luo ainutlaatuisen kokonaisuuden ympäristönsä ja siinä olevien ihmisten kanssa. Hahmon elämä on vasta alkamassa, ja tämä on ollut alkukartoituksena sen käyttömahdollisuuksista. Hahmo tulee vielä varmasti värittämään monen ihmisen arkea ja herättämään heidät läsnäolon hetkiin.

LÄHTEET

Carlson, M. 1996 Esitys ja performanssi – kriittinen johdatus. Helsinki: Like

Haapalainen, R. 2008 Taide hyvinvointiyhteiskunnan uudistamisessa. Teoksessa Yhteyksiä – Asiaa yhteisötaiteesta. Toimittaneet Kati Kivimäki ja Hannele Kolsio. Rauma: Rauman taiteilijavierasohjelma Raumars ry.

Kantonen, L. 2005 Telta – Kohtaamisia nuorten taidetyöpajoissa. Helsinki: Like

Kantonen, L. 2008 Törmäviä taidekäsitteitä. Teoksessa Yhteyksiä – Asiaa yhteisötaiteesta. Toimittaneet Kati Kivimäki ja Hannele Kolsio. Rauma: Rauman taiteilijavierasohjelma Raumars ry.

Mason, B. 1992 Street Theatre and Other Outdoor Performance. Lontoo ja New York: Routledge

Ostern, A. 2001 Teatterin merkitys kautta aikojen lasten ja nuorten näkökulmasta. Teoksessa Katarsis – Draama, teatteri ja kasvatus. Toimittaneet Pekka Korhonen ja Anna-Lena Ostern. Jyväskylä: Atena kustannus oy

Perttula, J. 2005 Kokemus ja kokemuksen tutkimus. Teoksessa Kokemuksen tutkimus - Merkitys - tulkinta - ymmärtäminen. Toimittaneet Juha Perttula ja Timo Latomaa. Helsinki: Dialogia Oy.

Sederholm, H. 2008 Yhteisötaiteen juurilla. Teoksessa Yhteyksiä – Asiaa yhteisötaiteesta. Toimittaneet Kati Kivimäki ja Hannele Kolsio. Rauma: Rauman taiteilijavierasohjelma Raumars ry.

Taggart, A. 2008. Varoitus: Tämä taide ei tuota voittoa. Teoksessa Yhteyksiä – Asiaa yhteisötaiteesta. Toimittaneet Kati Kivimäki ja Hannele Kolsio. Rauma: Rauman taiteilijavierasohjelma Raumars ry.

Tolle, E. 2002 Läsnaolon voima – tie henkiseen heräämiseen. Helsinki: Basam Books