

KALEVALA 2.0

LUOVA PROSESSI VIDEOTEOKSEN TAKANA



TUTKIELMA
TAMK
KUVATAIDE
15.5.2012
MARI LJOKKOI

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu /
Tampere University of Applied Sciences

Mari Ljokkoi:

Kalevala 2.0

Luova prosessi videoteoksen takana

Tutkielma, 17 sivua

The Story of my Tribe

Creative Process behind the video work

Bachelor's Thesis, 17 pages

Toukokuu / May 2012

Tutkielmassani tarkastelen luovaa prosessia Kalevala 2.0 videoteoksen takana. Luovuus on taito opeteltavissa oleva taito, ja kuvataiteilija tarvitsee luovaa ajattelua ammatissaan. Oman taiteellisen työskentelyn taustalla olevan luovan prosessin analyysi auttaa taiteilijaa kehittymään. Vertaan omaa työskentelyäni ranskalaisen matemaatikon Henri Poincarén kehittämään nelivaiheiseen luovan prosessin malliin. Videoteoksen tekemisessä toteutuvat kaikki Poincarén mallin neljä vaihetta. Luova prosessi videotaiteuteoksen takana on kuitenkin monimutkaisempi ja todellisuudessa koko prosessi sisältää useita päällekkäisiä luovia prosesseja. Tämä johtuu siitä, että kuvataiteilijan työssä luovaan prosessiin liittyy myös käytännön tekeminen, joka liittyy luovaan ajatteluun.

In my thesis I explore the creative process behind my video work called The Story of my Tribe. Creativeness is a skill that can be learned and a visual artist has to do creative thinking in order to make art. Knowing creative process behind artwork help the artist to develop. I analyze my own creative process comparing it to a four-phase model of creative process developed by French mathematician Henri Poincaré. Making a video work includes all four phases. The creative process behind artwork is however more complex and involves many creative processes taking place at the same time. This is explained by the fact that artist does not only think creatively but also does concrete work in order to make artwork.

Asiasanat: luova prosessi, videotaide

Key Words: creative process, videoart

SISÄLLYS

1 Johdanto	5
2 Kalevala 2.0 -videoteos	7
3 Luova prosessi	9
4 Luova prosessi Kalevala 2.0 -videoteoksen takana	11
4.1 Ensimmäinen vaihe	11
4.2 Toinen vaihe	12
4.3 Kolmas vaihe	12
4.4 Neljäs vaihe	13
5 Johtopäätökset	15
Lähteet	17



I. JOHDANTO

Kuvataiteilija ei välttämättä ole nero, joka toimii jumalaisen inspiraation voimasta. Päinvastoin, luovuustutkijat väittävät, että luova ajattelu on kuin lukutaito, jonka voi opetella ja jota voi kehittää (de Bono 1992, 6-7). Kuvataiteilijan ammatissa luova ajattelu on välttämätöntä ja taideteoksen syntyminen itsessään on aina luova prosessi. Samaan aikaan teoksen valmistuminen vaatii taiteilijalta erilaisia käytännön taitoja, jotka liittyvät konkreettisen teoksen tekemiseen. Esimerkiksi videoteoksen tekijän täytyy osata käyttää videokameraa ja leikata materiaalia tai osata toimia työryhmän kanssa. Taidehistoriallisesti voidaan huomata ajattelutyön ja käytännön tekemisen välisen suhteen muuttuneen kuvataiteilijan ammatissa. Vielä keskiajalla taiteilija oli enemmän käsityöläinen, jonka ammattitaitoa oli nimenomaan jonkin tietyn tekniikan hallinta, mutta renessanssin myötä kohti nykytaidetta ajattelutyön merkitys on kasvanut koko ajan. Nykyaikainen taiteilija toimii ammatissa, jossa kysymys on taidosta tuottaa elämystä, panna alulle keskustelua, osoittaa yhteiskunnan epäkohtia ja luoda mielikuvia ja prosesseja (Sederholm, 170-171).

Tässä tutkielmassa tarkastelen millainen on luova prosessi videotaideteoksen tekemisen takana. Olen ottanut teoreettiseksi lähtökohdaksi ranskalaisen matemaatikon Henri Poincarén kehittämän mallin, joka kuvaa luovaa prosessia neljässä vaiheessa. Vertaan sitä lopputyöni, Kalevala 2.0 -videoteoksen, syntyprosessiin. Toisin kuin matemaattisen mallin todentaminen, joka on lähinnä vain ajattelua, videotaiteen tekeminen on kuitenkin riippuvaista myös konkreettisen tekemisen vaiheista. Tämä luovan ajattelun ja käytännön tekemisen ristiriita tekee videoteoksen luovan prosessin avaamisesta mielenkiintoista. Taiteilijan tärkein tehtävä on luova ajattelu, mutta ajattelun muuttaminen taiteeksi sitoo hänet kiinni konkreettiseen tekemiseen.

Tutkielma sisältää Kalevala 2.0 -videoteoksen esittelyn, teoriataustaa luovasta ajattelusta sekä analyysin Kalevala 2.0:n luovasta prosessista.



2. KALEVALA 2.0 -VIDEOTEOS

Kalevala 2.0 -videoteos käsittelee kolmannen polven Karjalan siirtolaisten mielikuvia Karjalasta, evakkoon lähdöstä, sopeutumisesta uudelle paikkakunnalle sekä karjalaisten tarinoiden ja perinteiden siirtymistä sukupolvelta toiselle. Teoksen pyrkimys on tuoda esille, kuinka vähän kolmas sukupolvi enää tietää oman sukunsa historiasta. Ensimmäinen siirtolaissukupolvi koki sodan, kodin menetyksen ja joutui aloittamaan alusta uudella paikkakunnalla. 400 000 ihmisen siirtäminen oli valtava yhteiskunnallinen tapahtuma, mutta vain kahdessa sukupolvessa se on unohtunut. Videoteoksen käsikirjoitus perustuu yli kahdenkymmenen kolmannen polven Karjalan siirtolaisen haastatteluun. Haastatteluista poimitut tarinat on yhdistetty kokonaisuudeksi samalla tavalla kuin Lönnrotin Kalevala kerättiin aikoinaan karjalaisten suullisesta perinteestä. Videoteos liikkuu dokumentaarisen ja fiktiivisen teoksen rajalla. Osa käsikirjoituksen tarinoista on totta, osa keksittyä. Teoksen näyttelijät ovat kaikki kolmannen polven Karjalan siirtolaisia ja he osaksi esiintyvät itseään, osaksi näyttävät kohtia käsikirjoituksesta.

Videoteos on kuvattu vanhoista kirjoista irtileikatuita kuvista rakennetuissa kolmiulotteisissa kollaaseissa. Pienoismallikuvien lisäksi teoksen alussa ja lopussa nähdään oikeita henkilöitä, jotka lopussa istuvat kuppilassa keskustelemassa. Yksi henkilöistä rakentaa teoksessa myös pienoismalleja. Vanhojen kuvien käyttäminen kollaasimuodossa viittaa muistiin. Kuvat ovat hetkiä menneisyyden todellisuudesta, mutta niiden yhdisteleminen jälkeinpäin toisiinsa sekoittaa sen, mitä kuvat oikeasta kuvaavat. Näin toimii myös ihmisen muisti ja erityisesti sukupolvien välinen muisti. Meillä on yksittäisiä tarinoita, joita yhdistämme saadaksemme aikaan loogisen kokonaisuuden, mutta emme koskaan voi olla varmoja onko rakentamamme kuva lähempänä totuutta vai keksittyä. Videoteoksen ääninauha pyrkii kuulostamaan tavalliselta nuorten aikuisten keskustelulta, jossa he kertovat toisilleen tarinoita ja kommentoivat tarinoita. Keskustelumainen muoto on valittu siksi, että se kuvaa suullisen perinteen siirtymistä ja epätarkkuutta. Tarinoiden kommentointi puolestaan tuo esille kolmannen sukupolven suhteen tarinoihin.

Kalevala 2.0 -videoteoksen syntyprosessi kesti noin vuoden. Sain ensimmäiset ajatukset teemaan liittyen keväällä 2012. Sen jälkeen kiinnitin huomiota aiheeseen liittyviin asioihin (lehtijuttuihin, mainintoihin keskusteluissa yms.) ja tein satunnaisia muistiinpanoja omista ajatuksistani aiheeseen liittyen. Varsinaisen työskentelyn aloitin syyskuussa 2012 kun päätin valita kolmannen polven Karjalan siirtolaisten tarinat ja muistot kuvataiteen lopputyön aiheekseni. Lokakuussa hain tietoa aiheeseen liittyen ja mietin teoksen toteutuksen muotoa, mutta varsinainen teos haki vielä muotoaan. Lokakuun lopussa sain idean lopullisesta toteutuksesta ja marraskuussa tein haastattelut sekä käsikirjoituksen ensimmäisen version. Joulukuussa kokosimme tuottajan kanssa työryhmän ja aloitimme testikuvaukset. Tammikuussa 2013 jatkoimme testikuvauksia, suunnittelin ja rakensin pienoismalleja, valitsimme näyttelijät ja nauhoitimme teoksen ääninauhan. Kalevala 2.0 kuvattiin ja leikattiin helmikuussa. Maaliskuussa toteutettiin videoteoksen jälkityöt (lopullinen leikkaus, äänisuunnittelu, värimääritys, esityskopion valmistaminen) ja installaatio suunnitelma. Teos oli esillä Himona-näyttelyssä TR1-taidehallissa Tampe-reella huhtikuussa 2013.

Nykytaiteen maailmassa Kalevala 2.0 toimii esimerkkinä teoksesta, joka käsittelee identiteettiteemaa. Inkeri Sava (2007, 121) kirjoittaa nykytaiteilijoiden tarkastelevan ”teoksissaan tietoisesti kriittisesti niitä kulttuurisia konventioita, jotka rakentavat käsitystämme itsestämme maailmassa”. Savan mukaan (2007, 120): ”Taiteen paikka identiteettityössä on ainakin kahdensuuntainen. Kyse voi olla taiteen keinojen käytöstä yksilöllisen tai yhteisöllisen tiedostamattoman näkyväksi tekemisenä.” Kalevala 2.0 teoksen lähtökohta oli oman identiteettini pohtiminen, koska olen itse kolmannen polven Karjalan siirtolainen. Haastattelujen kautta laajensin aiheen kuitenkin kuvaamaan kokonaisen ihmisryhmän identiteettiä.

Tuomalla tarinat esille halusin esittää kysymyksen, mikä merkitys sukupolvien välisellä unohtamisella on: onko tarinoiden taustalla niin voimakkaita traumoja, että niistä on haluttu vaieta, onko unohtaminen sopeutumisen ehto vai perustuuko unohtus vain siihen tosiasiaan, että maailman kehittyessä nopeasti tarinat ovat muuttuneet merkityksettömiksi? Kollaasien käyttäminen teoksessa tukee identiteettiteeman käsittelyä. Helena Sederholmin (2000, 72) mukaan: ”Kollaasiajattelun ytimenä on jo olemassa olevan uudelleen omiminen ja käyttäminen.” Olemassa olevan käyttäminen uudessa merkityksessä voidaan nähdä kulttuuristen konventioiden kriittisen tarkastelun tapana.

3. LUOVA PROSESSI

Luovuudelle tai luovalle prosessille on asiayhteydestä riippuen useita määritelmiä, mutta yleisesti sillä tarkoitetaan tapahtumaa, jossa luodaan jotain uutta (de Bono 1992, 3-4). Yksi tapa määritellä luovuus on Stenbergin ja Lubartin (1999) esitys: ”Luovuus on kyky tuottaa työ, joka on sekä uusi (omaperäinen, odottamaton), että soveltuva (käytännöllinen, toimiva).” Kuvataiteilijan ammatti on luova ammatti, sillä taiteilijan pitää itse ”keksiä” teoksensa eli tehdä aina jotain uutta. Kuvataiteilijan ammatissa teoksen soveltuvuus on myös tärkeä ominaisuus, vaikka se tulee ymmärtää hieman eri tavoin kuin vaikkapa käyttöesineen soveltuvuus. Taideteoksen käytännöllisyyttä ja toimivuutta mitataan suhteessa taiteilijan tavoitteeseen, taidekontekstiin sijoittumiseen ja yleisön kokemuksiin.

Ranskalainen matemaatikko Henri Poincaré hahmotteli 1900-luvun alussa mallin luovalle ajattelulle. Hänen nelivaiheinen mallinsa pohjautuu matemaatikosten ongelmien luovaan ratkaisemiseen, mutta sitä on yleisesti sovellettu kaikkeen luovaan toimintaan. (New Scientist –lehden internetsivu: Eureka! How moments of genius happen. Luettu 30.4.2013). Poincarén malliin vaiheet ovat: 1) valmistautuminen ja tiedonhankinta, 2) hautautuminen (inkubaatio) eli tiedos-

tamaton prosessointi, 3) oivaltaminen eli hetkellinen ahaa-elämys ja 4) todentaminen, arviointi (Hakala 2002, 182-183). Oleellista Poincarén mallissa on, että luovaan prosessiin liittyy tiedostamattoman työskentelyn vaihe, jossa ongelmaa ei pyritä aktiivisesti ratkaisemaan, vaan annetaan alitajunnalle tilaa työskennellä.

Poincarén mallin ei suoraan kuvaa taideteoksen synnylle ominaista luovaa prosessia, mutta samalla tavalla taideteoksen syntyyn liittyvä luova prosessi koostuu erilaisista vaiheista, joissa tietoinen ja tiedostamaton työskentely vaihtelevat. Taiteellisessa luovuudessa oleellista on herkkyys nähdä ja havaita asioita, oman mielenkiinnon herättäminen ja ylläpitäminen sekä asioiden muhiminen mielessä. Näistä lähtökohdista syntyy ahaa-elämyksiä, eli hetkiä, jolloin jonkin taideteoksen idea syntyy. (Cameron 1999). Näitä vaiheita voi verrata Poincarén mallin kolmeen ensimmäiseen kohtaan. Mallin neljäs kohta poikkeaa eniten taiteen luovasta prosessista, sillä siinä vaiheessa taiteilija yleensä aloittaa konkreettisen teoksen tekemisen. Varsinainen tekeminen kuitenkin ruokkii uusia luovia ajatuksia ja taideteoksen tekemisen yhteydessä luova prosessi toistuu useita kertoja ja eri vaiheet ovat osittain päällekkäisiä tai ilmenevät eri järjestyksissä.



4. LUOVA PROSESSI KALEVALA 2.0 -VIDEOTEOKSEN TAKANA

Kalevala 2.0 -videoteoksen luova prosessi kesti kokonaisuudessaan noin vuoden. Suurimman osan aikaa teoksen työstäminen oli täysin tiedostettua ja päämäärään pyrkivää tekemistä, sillä videoteos on tehty kuvataiteen lopputyöksi Tampereen ammattikorkeakouluun. Ajatus teokseen syntyi kuitenkin sattumalta. Kun aloin pohtia teoksen aihetta, luulin vielä tekeväni lopputyön täysin eri aiheesta. Monessa kohtaa prosessia minusta myös tuntui siltä, että olen teoksen tekemisen kanssa täysin hukassa, mutta jälkepäin katsottuna työskentelyn eteneminen ja teoksen kehittyminen näyttävät loogisilta. Tämä on tyypillistä luoville prosesseille.

Kirjoitin vuoden aikana muistikirjaan ajatuksia, jotka liittyivät Kalevala 2.0:n aiheeseen ja tekemiseen. Lisäksi eri vaiheissa tein itselleni ja työryhmälle muistiinpanoja ja esityksiä siitä, mistä teoksessa on kyse. Prosessin aikana syntyi myös luonnoksia käsikirjoituksesta, pienoismalleista ja installaatiosta. Seuraavat analyysit Kalevala 2.0:n luovasta prosessista pohjautuvat näihin vuoden aikana kertyneisiin aineistoihin.

4.1 Ensimmäinen vaihe

Taideteoksen tekemiseen liittyvä luova prosessi alkaa usein aiemmin kuin taiteilija sitä itse tajuaa. Poincarén nelivaiheissa luovan prosessin mallissa ensimmäinen vaihe on valmistautuminen ja tiedonhankinta. Taiteellisessa luovassa prosessissa ensimmäinen vaihe on enemmän herkistymistä ja kiinnostumista jotakin tiettyä aihetta kohtaan, jolloin taiteilija ryhtyy havainnoimaan siihen liittyä asioita ja ilmiöitä. Lähtökoh- ta Kalevala 2.0 teoksen synnylle koostuu pelkistetysti kahdesta tekijästä: ensinnäkin minulla itselläni on karjalaiset sukujuuret ja toiseksi matkustin puoleksi vuodeksi Tansaniaan opiskelijavaihtoon. Herkistyin pohtimaan perinteiden katkeamista sukupolvien välillä, kun tansanialainen heimokulttuuri sai minut tajuamaan, etten tiedä omista karjalaisista juuristani juurikaan mitään. Prosessin ensimmäinen vaihe jatkui, kun palasin Suomeen ja viimeinen opiskeluvuosi ja lopputyön tekeminen alkoivat. Aloin laajasti etsiä tietoa Karjalan siirtolaisista, heidän sopeutumisestaan ja kolmannen polven karjalan siirtolaisten elämästä. Toisaalta aluksi en osannut tarttua mihinkään konkreettiseen tekemiseen, en edes päättää millä tekniikalla tekisin loppu- työni, sillä aihe tuntui liian laajalta hahmottaa.

4.2 Toinen vaihe

Poincarén mukaan luovan prosessin toisessa vaiheessa aihe jätetään hautumaan. Tämä inkubaatio-vaihe on erittäin tärkeä myös taiteen tekemisessä, mutta sen erittelyminen on hankalaa, koska kyseessä on nimenomaan tiedostamattoman työskentelyn vaihe. Kalevala 2.0 –teoksen synnyn kannalta merkittäviä tiedostamattoman prosessoinnin vaiheita oli useita. Osa niistä oli prosessin alkuun sijoitettavia pidempiä taukoja, osa lyhyitä taukohetkiä aktiivisen työskentelyn aikana. Keskeisimmän pisin aiheen tiedostamattoman prosessoinnin vaihe sijoittuu heinä-elokuulle. Olin silloin palannut Suomeen ja jättänyt Tansaniassa heränneen ajatuksen taka-alalle, mutta joinakin hetkinä se nousi esiin esimerkiksi keskusteluissa ystävien kanssa. Koska en vielä silloin ollut valinnut lopputyöni aiheita, ajatuksen kolmannen polven siirtolaisista ja sopeutumisesta saivat velloa täysin vapaina mielessäni.

Varsinainen kolmas vaihe eli ahaa-elämystä edeltänyt ja pohjustanut tiedostamattoman prosessoinnin vaihe sijoittuu lopputyöni luovassa prosessissa lokakuun 2012 puoleen väliin, jolloin opiskeluissa oli itsenäisen työskentelyn viikko. Silloin keskityin muihin opiskelemissani ja välttelin lopputyön ajattelemista, koska se tuntui liian sekavalta ja vaativalta. Tunsin ahdistusta siitä, että lopputyöntekoon tarkoitettu aika valui hukkaan, koska en tiennyt, millaista työtä oikeastaan olin tekemässä. Minulla oli vain aihe, muttei konkreettista ideaa.

Myöhemmin, kun Kalevala 2.0 –teoksen varsinainen työskentelyvaihe alkoi, siihen kuului useita pieniä inkubaatio-vaiheita. Esimerkiksi käsikirjoitusvaiheessa olin varannut yhden päivän kirjoittamiseen, mutta sen sijaan, että olisin mennyt reippaasti kirjastoon kirjoittamaan, käytin kaksi tuntia lounaan syömiseen ja kiertelin kirpputoreja etsimässä vanhoja kuvakirjoja (mikä

kyllä myös liittyi teoksen tekemiseen). En kyennyt aloittamaan varsinaista kirjoittamista, koska ajatus käsikirjoituksesta ei ollut muhinut ja kypsynyt tarpeeksi. Kaupungilla lorvailu osoittautui tehokkaaksi tiedostamattomaksi työskentelyksi, sillä työn välttelystä aiheutuva huono omatunto kehottaa aktiivisesti työntämään aiheen pois mielestä. Kun jotain aihetta aktiivisesti yrittää olla ajattelematta, alitajunta työstää sitä koko ajan. Heti seuraavana yönä heräsin tajuamaan, millainen rakenne käsikirjoituksessa toimisi parhaiten. Myös muissa vaiheissa olen harrastanut pidennettyjä kahvitaukoja silloin, kun työskentely on tuntunut tökkivän ajatuksen tasolla ja tietoisesti antanut teoksen unohtamisen toimia työskentelymetodinä.

4.3 Kolmas vaihe

Poincarén mallin mukainen luovan prosessin kolmas vaihe on se hetki, jolloin varsinainen idea pullahtaa ulos tai prosessoija kokee jonkinlaisen ahaa-elämyksen. Kalevala 2.0:n prosessissa idea varsinaiseen teokseen syntyi yhdellä oivalluksen hetkellä. Sitä edelsi vaihe, jolloin olin kerännyt tietoa aiheeseen liittyen lukemalla kirjoja ja vaihe, jolloin olin itsenäisen työskentelyviikon aikana keskittynyt vain muihin tehtäviin. Yhtenä iltana minun oli pakko tarttua lopputyön tekemiseen, koska projektin budjetti piti palauttaa. Istuin sängyllä, avasin tietokoneen ja aloin kirjoittaa tajunnanvirtaa kaikesta, mikä liittyi aiheeseen. Risteilevien ja poukkoilevien ajatusten määrä tuntui mahdottomalta saada ruotuun. Teksti virtasi ja yhtäkkiä huomasin kirjoittaneeni tavasta, jolla Kalevala on koottu ja kirjoitettu. Tajusin hetkessä, että teen videotaideteoksen, jonka tarina tulee pohjautumaan suulliseen perinteeseen eli tekemiini haastatteluihin.

4.4 Neljäs vaihe

Poincarén mallissa luovan prosessin neljäs vaihe on todentaminen. Kuvataiteen kontekstissa tämä todentaminen voidaan ymmärtää teoksen varsinaisena toteuttamisena eli teoksen tekemisenä. Kalevala 2.0:n kohdalla neljäs vaihe on siis videoteoksen toteuttaminen, johon kuului käsikirjoittaminen, työryhmän kokoaminen, näyttelijöiden valitseminen, kuvattavien pienoismallien suunnittelu ja rakentaminen, kuvakäsikirjoitusten tekeminen, tarinan äänitys ja näyttelijöiden ohjaaminen, teoksen kuvaaminen ja leikkaaminen sekä äänisuunnittelu. Näiden varsinaisten työvaiheiden lisäksi tarvitaan tuottamista, jotta edellä mainitut asiat saadaan toteutumaan. Videoteoksen valmiiksi saamisen jälkeen prosessiin kuului vielä toinen todentamisen vaihe, joka sisälsi asennuksen suunnittelun ja teoksen vieminen esille näyttelytilaan.

Useat teoksen luovan prosessin neljänteen vaiheeseen kuuluneet kohdat pitävät sisällään oman nelivaiheisen luovan prosessin. Esimerkiksi teoksen käsikirjoittaminen on oma luova prosessi, joka toisaalta on vain koko luovan prosessin ensimmäisissä vaiheissa syntyneen idean ulospäästämistä ja toisaalta vaatii syntyäkseen oman erillisen luovan prosessin.

Kalevala 2.0 on videoteos, joten työskentelyprosessissa vaadittiin ymmärrystä ja osaamista lyhytelokuvan teosta. Valitsin työskentelymetodikseni työryhmän kanssa työskentelemisen, jolloin pystyin paremmin keskittymään sisältöihin. Tästä huolimatta minun piti käyttää paljon aikaa teknisten ongelmien pohtimiseen ja kehittää omaa ammattitaitoani valitsemani median suhteen. Kalevala 2.0:n tekemisessä ongelmia aiheutti pienten kohteiden eli pienoismallien kuvaaminen ja moiré-ilmiö, joka valitulla kuvaustekniikalla esiintyi kuvissa usein ja häiritsi lopputulosta. Osana videoteoksen tekemistä jouduimme tekemään paljon testikuvauksia, joi-

den aikana kehitimme tapoja kuvata pieniä kohteita ja hallita moiré –ilmiön esiintymistä. Käytännön tekeminen johti ongelmiin, joiden ratkaisu vaati uutta luovaa ajattelua. Esimerkiksi testikuvausten tuloksena syntyi kymmenkohtainen malli moirén hallintaan. Videoteoksen luovassa prosessissa käytännön tekeminen usein johtaa uusiin luoviin prosesseihin.



5. JOHTOPÄÄTÖKSET

Luova ajattelu on osa taiteilijan työtä ja luova prosessi taideteoksen takana sisältää samoja piirteitä kuin kaikki luovat prosessit. Luova ajattelu on opeteltavissa oleva taito. Tästä johtuen on hyödyllistä, että taiteilija tiedostaa luovan prosessin omien teostensa takana. Oman luovan prosessin analyysi mahdollistaa kehittymisen taiteilijana.

Kuvataiteilijan työhön kuuluu sekä luova ajattelu, että käytännön työskentely. Yhden teoksen syntyprosessin aikana molemmat ovat vahvasti esillä painottuen niin, että prosessin alkuvaiheessa tehdään enemmän ajatus-työtä ja myöhemmin työskentely painottuu käytännön tekemiseen. Näitä kahta vaihetta ei kuitenkaan voi erottaa toisistaan, vaan molemmat ovat suurimmassa osassa prosessia läsnä ja vuorottelevat jatkuvasti.

Luova prosessi ja käytännön tekeminen voidaan nähdä myös toisiaan stimuloivina tapahtumina. Luovaan prosessiin kuuluu oleellisesti idea ja sen todentaminen eli käytännön tekeminen. Käytännön tekeminen johtaa yleensä jossain vaiheessa ongelmakohtaan, josta eteneminen vaatii uutta ratkaisua. Ongelmasta selviäminen sysää liikkeellä uuden luovan prosessin.

Kalevala 2.0 –teoksen tekeminen oli luova prosessi, joka kesti yli vuoden. Tämän vuoden aikana toteutui kaikki Poincarén mallin mukaiset luovan prosessin vaiheet ja taiteilija joutui kehittämään myös käytännön osaamistaan valitsemansa median suhteen, silloin kun hän taisteli moirén kanssa.



LÄHTEET

de Bono, Eduard (1992) Serious Creativity. London: Harper Collins Publishers.

Cameron, Julia (1999) Tie luovuuteen. Juva: WSOY.

Hakala, Juha T. (2002) Luova prosessi tieteessä. Tampere: Tammer-Paino.

Sava, Inkeri (2007) Katsomme, näemmekö? Luovuudesta, taiteesta ja visuaalisesta kulttuurista. Jyväskylä: PS-kustannus.

Sederholm, Helena (2000) Tämäko taidetta? Porvoo: WSOY.

Sternberg, R. & Lubart, T. (1999) The Concept of Creativity: Prospects and Paradigms. Teoksessa: Sternberg, R. toim. Handbook of Creativity. Cambridge: Cambridge University Press.

New Scientist –lehden internetsivu: Eureka! How moments of genius happen. Luettu 30.4.2013 <http://www.newscientist.com/blogs/culturelab/2010/09/eureka-how-moments-of-genius-happen.html>