

Metsän henki kolmessa muodossa

Myytit ja tunnelma

LAB-ammattikorkeakoulu

Kuvataiteilija (AMK)

2023

Nikita Furin

Tiivistelmä

Tekijä(t) Furin, Nikita	Julkaisun laji Opinnäytetyö, AMK	Valmistumisaika 2023
	Sivumäärä 22	
Työn nimi Metsän henki kolmessa muodossa Myytit ja tunnelma		
Tutkinto ja koulutusala Kuvataiteilija (AMK)		
Toimeksiantajaorganisaatio (jos opinnäytetyöllä on toimeksiantaja) LAB ammattikorkeakoulu		
Tiivistelmä Opinnäytetyössä luotiin tulkinta metsän hengestä Hiidestä eri muodoissa. Internetissä on vähän materiaalia ja nykyaikaisia teoksia suomalaisen mytologian aiheesta, joten haluttiin antaa pieni panos paikallisen kansanperinteen säilyttämiseen ja popularisointiin. Teos koostuu kolmesta maalauksesta, joista kaksi on tehty öljyväreillä, yksi on kollaasisekatekniikalla. Ensimmäisessä kuvassa metsän henki on kuvattu pyhänä paikkana, joka perustuu todelliseen paikkaan Lappeenrannassa. Toinen teos on kollaasi, joka heijastaa tunnetta kohtaamisesta metsän hengen kanssa ja on myös portaali kahden maailman välillä. Kolmas maalaus esittää muotokuvaa metsän hengestä Hiidestä. Kaikissa teoksissa valolla on tärkeä rooli ilmapiirin luomisessa.		
Asiasanat hiisi, valo, tunnelma, myytit		

Abstract

Author(s) Furin, Nikita	Type of Publication Thesis, UAS	Published 2023
	Number of Pages 22	
Title of Publication The spirit of the forest in three forms Myths and atmosphere		
Degree, Field of Study Bachelor of Culture and Arts, Fine Arts, (UAS)		
Organisation of the client (if the thesis work is commissioned by another party) LAB University of Applied Sciences		
Abstract <p>In the thesis, an interpretation of the spirit of the forest, Hiisi, was created in different forms.</p> <p>There is little material and modern works about Finnish mythology on the Internet, so we wanted to make a small contribution to the preservation and popularization of local folklore.</p> <p>The work consists of three paintings, two of which are made with oil colors, one with collage mixed technique. In the first picture, the spirit of the forest is depicted as a holy place, which is based on a real place in Lappeenranta. The second piece is a collage that reflects the feeling of encountering the spirit of the forest and is also a portal between two worlds. The third painting shows a portrait of Hiisi, the spirit of the forest. In all works, light plays an important role in creating the atmosphere.</p>		
Keywords hiisi, light, atmosphere, myths		

Sisällys

1	Johdanto.....	1
2	Metsän henki	3
2.1	Valinta	3
2.2	Hiisi kuvaus	3
2.3	Leshy kuvaus ja ominaisuudet.....	3
2.4	Paikka.....	4
3	Inspiraatio.....	6
3.1	Ajatukset.....	6
3.2	Dragan Bibin.....	6
3.3	Francisco de Goya.....	8
4	Luomisen prosessi.....	11
4.1	Konsepti	11
4.2	Taiteellinen työ	12
4.3	Esittely.....	14
5	Teokset.....	17
5.1	Pyhä paikka	17
5.2	Kohtaaminen	18
5.3	Metsän henki	19
6	Yhteenveto ja pohdinta	22
	Lähteet	23

1 Johdanto

Opinnäytetyöni taiteellinen osuus koostuu kolmesta teoksesta, kaksi öljymaalausta ja yksi kollaasi. Maalauksissani on usein mystinen tai jopa pelottava tunnelma. Viimeaikaisissa töissäni valon rooli oli yksi tärkeimmistä tunnelman luomisessa, joten haluan käyttää näitä teemoja maalauksissani myös jatkossa. Maalauksissani on usein mystistä tai synkkää tunnelmaa, vaikka en ole sitä suunnitellut, ne ovat jossain määrin heijastuksia sisäisestä mielentilastani, tiedostamatta tai joskus tarkoituksellisesti.

En voi sanoa olevani iso kauhuelokuvien ystävä, mutta mystinen ja pelottava ilmapiiri on aina kiehtonut minua, haluan maalausteni herättävän ihailua ja samalla pelottavan tai kenties aiheuttavan ahdistuksen ja epämukavuuden tunteen, niin, että katsoja pitää maalauksiani henkeäsalpaavina joko pelosta tai siksi, että ne kiehtovat katsojaa, ikään kuin katsoja katsoisi valtavaa tornadoa tai tulivuorenpurkausta, joka aiheuttaa pelkoa, mutta on samalla kiehtovaa.

Alkuperäinen inspiraatio tuli puolalaisen kirjailijan Andrzej Sapkowski kirjasarjasta *The Witcher* (Sapkowski 1986–2013.), ja tähän teokseen perustuvat tietokonepelit. Teoksen päähenkilö, Geralt of Rivia, on noituri, vaeltava hirviönmetsästäjä. *The Witcher*in hirviöt perustuvat hirviöihin eri maiden kansanperinteestä ja mytologioista, pääasiassa pohjoismaisista ja slaavilaisista. Maalauksissani haluan myös kuvata olentoja tai hirviöitä, pääasiassa slaavilaisesta, karjalaisesta ja suomalaisesta mytologiasta.

Päätin valita myyttisen olennon suomalaisesta mytologiasta. Internetissä suomalaisten myyttisten olentojen maalauksia haettaessa tulee hyvin vähän tuloksia, enimmäkseen vanhoja kuvia Kalevalasta, nykyaikaisia maalauksia suomalaisesta mytologiasta ei juuri ole tai niitä on vaikea löytää Internetistä ja suurin osa niistä on digitaalista taidetta. Halusin antaa pienen panoksen suomalaisen kansanperinteen olentojen säilyttämiseen ja mahdollisesti popularisointiin. Olento, jonka valitsin, on metsän henki Hiisi. Halusin myös kuvata todellista paikkaa, joka on olemassa Lappeenrannan kaupungissa ja siten yhdistää myytit todelliseen maailmaan. Hiisi oli alun perin pyhä paikka, joten valitsemani paikka sopi hyvin teemaan.

Tunnelma ja ympäristö ovat maalausteni pääteemoja. Haluan, että pelottava ja lumoava ilmapiiri saavutetaan valon ja asetelman avulla, jotta pelottava tunnelma ei ole niin ilmeinen, vaan tulee katsojasta sisältäpäin, pikemminkin kuin kuvan tietyistä esineistä tai elementeistä.

Päätekniikka, kuten aikaisemmissakin teoksissani, on edelleen öljy kankaalle, mutta päätin myös tehdä yhden teoksen kollaasitekniikalla. Vaikka alkuperäinen inspiraatio tuli digitaalisesta taiteesta ja tietokonepelistä. Tämä tekniikka on minulle tuttu ja öljyn avulla pystyn välittämään tarvitsemani tunnelman ja värimaailman. Opinnäytetyössäni halusin myös kehittää öljyvärimaalaustaitojani.

2 Metsän henki

2.1 Valinta

Koska Suomessa ja erityisesti Karjalassa on paljon metsiä, niin ensimmäinen olento, joka tuli mieleeni ja josta halusin tehdä maalauksia, oli Hiisi ja mielestäni samankaltainen olento slaavilaisesta mytologiasta Leshy. Slaavilaisessa mytologiassa Leshy on yksi suosituimmista olennoista, hän on metsän mestari. Ehkä Hiisi ja Leshy eivät ole sama olento, mutta käsittelen niitä kuitenkin työssäni yhtenä olentona ja viittaan tähän olentoon usein tekstissäni metsän henkenä.

2.2 Hiisi kuvaus

Alun perin suomalaisessa mytologiassa Hiideksi kutsuttiin pyhää paikkaa, esimerkiksi metsälehtoa tai isoa lohkarettä. Myöhemmin ihmiset alkoivat kutsua Hiideksi olentoa, joka asui sellaisissa paikoissa. (Anttonen 1996, 1-2.)

Agricolan jumalaluettelossaan Karjalan jumalana mainitseman Hiisi-sanan merkitys on ymmärretty kahdella tapaa. Yhtäältä Hiisi on tulkittu vainajakulttiin liittyneeksi kalmistopaikaksi. Toisaalta se on selitetty pyhäksi lehdoksi, jossa voitiin lähestyä monia luonnonjumaluuksia. (Pulkinen 2014, 123.)

Katolisen lähetysstrategian mukaisesti suomalaisten entisille palopaikoille annettiin uudet merkitykset. Loput hiisistä kiellettiin, ja näin demonisoituina niistä muodostui kansan mielikuvissa pahojen olentojen tyyssijoja. Näin syntyivät hiisiolehdot. (Pulkinen 2014, 125.)

2.3 Leshy kuvaus ja ominaisuudet

Mytologisissa tarinoissa Leshy esiintyy kasvina, eläimenä tai antropomorfisena olentona. Sen kuvattiin joko jättiläisenä tai kääpiönä, uskottiin, että se voisi muuttaa pituuttaan. Jos Leshy on pukeutunut, hän käyttää samoja vaatteita kuin ihmiset. Usein hänen mukanaan on voimakas tuuli tai hän itse saattaa esiintyä sellaisena. Leshy voi myös muuttaa ulkonäköään, tulla näkymättömäksi ja käyttää metsän ääniä ja puhua kuin ihminen. Hän voi olla sekä hyvä että paha olento, auttaa henkilöä tai vahingoittaa tai jopa tappaa. (Levkievskaya 2000, 320-324.) Yleisesti ottaen Leshyn kuvaus on epämääräinen ja sitä voidaan tulkita ja esittää millä tahansa tavalla. Siksi päätin yhdistää todellisen paikan ja omaan tulkintaan metsän hengestä. Alla on kaksi metsän hengen luonnostani (Kuva 1, Kuva 2).



Kuva 1. Leshy/Hiisi, ensimmäinen luonnos, digitaalinen teos



Kuva 2. Leshy/Hiisi, toinen luonnos, digitaalinen teos

2.4 Paikka

Läheltä yliopistoa voi, polkuja pitkin kävellen, löytää suuren kiven, noin viisi metriä korkea (Kuva 3, Kuva 4), jolle eräs opiskelijoista teki kuvia erilaisista linnuista. Tämä todistaa, että kuten ennen vanhaan, niin nykyäänkin tällaiset paikat houkuttelevat ihmisiä, he haluavat olla lähellä niitä tai olla vuorovaikutuksessa niiden kanssa. Tämä paikka sopii hyvin Hiiden kuvaukseen ja sopii metsän hengen tunnelmaan.



Kuva 3. Paikka, 2023, valokuva



Kuva 4. Lintujen kuvia kivellä, 2023, valokuva

3 Inspiraatio

3.1 Ajatukset

Aluksi, kuten aiemmin kirjoitin, opinnäytetyöni ideana oli kuvata erilaisia olentoja The Witcherin maailmasta, mutta prosessiin valmistautuessani tajusin, että tämä aihe oli liian laaja, joten valitsin yhden olennon paikallisesta kansanperinteestä. Ennen prosessin aloittamista ja koko prosessin ajan sain inspiraatiota eri lähteistä, alla annan esimerkkejä taiteilijoista ja heidän teoksistaan sekä muista asioista, jotka inspiroivat minua tai tulivat mieleeni opinnäytetyötäni tehdessä.

3.2 Dragan Bibin

Taiteilija Dragan Bibin (s. 1984 Zrenjanin, Serbia), jonka teoksia näin sosiaalisessa mediassa pari vuotta sitten, teki minuun heti vaikutuksen. Hänen teoksissaan aistii välittömästi voimakkaan ja omanlaisensa tunnelman. Valon ja sommittelun ansiosta tavallisista asioista tai tutuista paikoista tulee hyvin kammottavia ja pelottavia. Hänen maalauksensa käsittelivät myös myyttisiä ja mytologisia teemoja.

Dragan Bibin vetää katsojan eristyneisiin ja rauhallisiin paikkoihin, joita hän kuvaa. Hänen maalauksissaan näennäisen arkipäiväinen todellisuus herättää ahdistuksen tunnetta ja johdattaa pohdiskeluun, se luo tunteen, että kuvan kulissien takana tapahtuu jotain, jonka vuoksi pelon tunne syntyy. Dragan on hiljainen poissaolon ja pelon taiteilija. Myös eläimet ovat usein läsnä hänen töissään, ja niiden kautta hän tutkii ihmisen olemassaolon teemoja: kamppailujamme, pelkoamme ja ahdistuksiamme. Bibinin maalausten aavemaisissa sisätiloissa eläimet leikkivät pelkoillamme ja painajaisillamme, ja ovet avautuvat mustaan tyhjyyteen ja herättävät klaustrofobisen tunteen, jota tasapainottavat runolliset ja joskus koomiset elementit. (Dialogist, 2022.)



Kuva 5. Dragan Bibin, Push, 2015, öljvärimaalaus (Behance)

"Musta koira" -metaforan historia ja sen alkuperä riitelevät, kun käsitteet "pimeydestä" sekoittuvat melankolian, sairauksien ja kuoleman pelon kanssa. (Megan McKinlay)



Kuva 6. Dragan Bibin, Deimos, 2015, öljvärimaalaus (draganbibin)

Koira tuijottaa pimeään yöhön puoliavoimesta ovesta tyhjästä valoisasta huoneesta. Katsojan tehtävänä on täyttää yö omilla peloillaan ja koira on vain opas maailmojen välillä. (Milenko Bodirogic, 2016)

Samanlainen tunnelma, ehkä jopa vahvempi kuin Bibinin maalauksessa (Kuva 6), löytyy elokuvajulisteesta *It comes at night* (A24, 2017.) (Kuva 7), tämä ahdistuksen ja mystiikan tunne, jonka halusin saavuttaa teoksillani.



Kuva 7. *It comes at night*, 2017, elokuvajuliste (A24)

3.3 Francisco de Goya

Francisco Goya, kokonaan Francisco José de Goya y Lucientes, (s. 30. maaliskuuta 1746, Fuendetodos, Espanja – kuoli 16. huhtikuuta 1828, Bordeaux, Ranska), espanjalainen taiteilija, jonka maalaukset, piirustukset ja kaiverukset heijastivat nykyajan historiallisia muutoksia ja vaikuttivat tärkeisiin 1800- ja 1900-luvun maalareita. (britannica)

Jatkuva teema Goyan teoksissa oli yliluonnollinen ilmapiiri. Noidat olivat usein edustettuina hänen teoksissaan, voidaan sanoa, että Goya oli jossain määrin pakkomielle heihin. Harvat

taiteilijat voivat ylpeillä taiteessaan samalla tasolla taikuudesta ja mysteeristä kuin espanjalainen taiteilija Francisco Goya.

Vaikka Goya kuvasi noitia ja muita mystisiä aiheita, hän itse ei uskonut taikuuteen ja oli myös skeptinen kaikkeen yliluonnolliseen. Noidat hänen maalauksissaan toimivat symbolina. Hänen maalauksissaan ne kuvaavat takapajuisia sosiaalisia tapoja ja taikauskkoa, jotka vaivasivat Espanjaa tuolloin. (M.C. 2020)

Goya uskoi, että Espanjaa jarrutti dogmaattinen sitoutuminen keskiaikaisiin uskomuksiin ja taikauskoihin, joita hän hienovaraisesti satiirisee noitamaalauksissaan. Noitien sisällyttäminen hänen taiteeseensa voidaan nähdä myös Espanjan inkvisition kritiikkinä, joka jatkoi etsiä ja rankaise noitia pitkälle 1700-luvulle. Näiden noitamaalauksen yhteinen teema on taistelu ultrauskonnollisen rojalistisen valtion ja vasta löydetyn liberalismin ja maallistumisen suuntauksen välillä. Kaikki tämä oli varsin tuhoisaa 1700-luvulla, varsinkin kun otetaan huomioon se tosiasia, että Goya oli hovimaalari. (M.C. 2020.)

Tämä tietty maalaus, nimeltään Witches' Flight (Kuva 8), oli yksi viiden noitamaalauksen sarjasta, jonka Goya loi Osunan herttualle ja herttuattarelle. Perhe oli vahvoja valistuksen kannattajia ja usein holhosi Goyaa.



Kuva 8. Francisco Goya, Witches' Flight ,1798, öljyvärimaalaus (Museo Del Prado)

Maalaus *Witches' Flight* kuvaa kolmea lentävää noitaa. He käyttävät pitkiä kartiomaisia hattuja päässään. Ilmeisesti on meneillään jonkinlainen maaginen rituaali, noitien käsissä on ihmishahmo, uhri, joka väänтелеe kivusta. (M.C. 2020)

Kankaan oikealla puolella aasi istuu varjossa ja katsoo. Goya kuvasi kaiverruksissaan usein aaseja ja käytti niitä järjettömyyden ja typeryyden symbolina. Tässä aasilla tarkoitetaan noituuteen uskomisen ja sen pelon typeryyttä. Kangas miehen päässä symboloi hänen sokeutta ja taikauskoa. Koko näytelmä muistuttaa parhaalla mahdollisella tavalla outoa maagista allegoriaa. (M.C. 2020.)

Joka kerta kun näen tämän teoksen, se kiehtoo minua. Maalauksessa on mystinen ja maaginen tunnelma. Kuvassa tuntuu liikettä ja ehkä jopa ääniä kuuluu: uhrin huutoa, noitien hullua naurua, karkulaisen askeleita. Koska tausta on lähes kokonaan musta, kaikki huomio keskittyy etualalla ja tarkemmin sanottuna noidiin itseensä. Tulee tunne, että joku erityisesti valaisee koko kohtauksen kohdevalolla, minkä ansiosta noidat ovat huomion keskipisteessä ja katsojan on vaikea irrottaa katseensa heidän hullusta "tanssistaan" ilmassa. Tässä teoksessa on vähän samanlainen sommittelu ja tunnelma, kuten aikaisemmassa elokuvajulistee (Kuva 9) esimerkissä. Katsojan edessä oleva tila menee kaukaisuuteen ja sukeltaa taustan hämääseen. Kun katsot kaikkea tätä edessämme tapahtuvaa hulluutta kuvassa, olet kirjaimellisesti turtunut pelosta ja samalla tämä hetki lumoo. A24:n *Hereditary* (A24, 2018) -elokuvan *Reborn* (Stetson 2018) -ääniraita alkaa soida päässä. Joka välittää myös samanlaisen taikuuden ja kauhun ilmapiirin, jonka haluan saavuttaa teoksissani.

4 Luomisen prosessi

4.1 Konsepti

Kun olento oli valittu, josta tein teoksia tätä opinnäytetyötä varten, aloin keksiä konseptia. Konseptin ideana oli kuvata olentoa kahdessa maailmassa ja ulkomuodossa. Hiisi sopi hyvin tähän konseptiin, koska pystyin kuvaamaan sen todellisena paikkana todellisessa maailmassa ja myös sen "fyysisen" esiintymisen henkimaailmassa.

Idean inspiraationa oli ranskalaisen taiteilijan Gustave Dorén teokset. Doré maalasi kaksi versiota Akrobaatin perheestä 20 vuoden välein (Kuva 9, Kuva 10). Yksi versio teoksesta on "maanpäällinen", toisin sanoen esittelee todellista maailmaa, ja toinen on "infernaalinen", joka esittää henkistä maailmaa. Molemmissa teoksissa näkyy tragedia, joka tapahtui akrobaattien perheessä. Teoksen maanpäällisessä versiossa on kuvattu enemmän elementtejä: eläimiä, sirkusesineitä, muita ihmisiä. Infernaalisessa versiossa on läsnä vain akrobaattien perhe ja pikemminkin jopa heidän sisäinen henkinen ja tunnetila. Myös maanpäällinen versio on värikkäämpi ja kirkkaampi, kun taas infernaalinen versio on toteutettu hillitymmillä sävyillä.



Kuva 9. Gustave Doré, La Famille du Saltimbanque: L'Enfant Blessé (The Family of Street Acrobats: the Injured Child), 1853, öljyvärimaalauk (Denverartmuseum)



Kuva 10. Gustave Doré, Les Saltimbanques, artists itinérants (Acrobats, travelling artists), 1874, öljyvärimaalaus (Narrativepainting)

Tämän konseptin tuloksena kahden ulkomuotojen välille keksittiin yhdistävä elementti, kolaasi, joka toimii oppaana maailmojen välillä, kuten Vergilius, italialaisen runoilijan Dante Alighierin runosta *The Divine Comedy* (Alighieri 1320.), joka seurasi Dantea hänen matkallaan helvetin halki, kiirastulen kautta paratiisiin. Dore, muuten, teki myös kuvituksia yllä olevaan runoon *The Divine Comedy*.

4.2 Taiteellinen työ

Öljymaalauksen luomisprosessista ei ole paljon sanottavaa, en sekoittunut maaleja etukäteen enkä valinnut sävyä. Pikemminkin prosessiani voidaan kuvata kaaokseksi. Maali on sekoitettu pahvipalalle, ei lasille, järjestystä ei ole, sanalla sanoen luova sotku, jossain määrin Francis Baconin työhuonetta muistuttava (Kuva 11), vain vaatimattomampi versio. Periaatteessa kaikki kuvan elementit syntyvät itse prosessissa, eivät etukäteen. Pääelementit tai muodot hahmotellaan, ja sitten kaikki tapahtuu spontaanisti. Et tarvitse edes käyttää referenssikuvia tai esimerkkejä esineistä, vain tehdä pari vetoa tai viivaa, siirtyä pois maalauksesta ja aivot itse luovat muotoja, esineitä, varjoja, valoa ja muita elementtejä. Jäljelle jää vain palata teokseen ja lisätä kaikki mitä mielikuvitus näki.



Kuva 11. Perry Ogden, Francis Bacon studio, 1998, valokuva (The Estate of Francis Bacon)

Yleensä prosessi on melko tylsä ja tiivistyy teoreettisten ongelmien ratkaisemiseen, kuten käden sijoittamiseen, anatomisiin näkökohtiin, perspektiiviin, valaistukseen ja niin edelleen. Kollaasi tulee jälleen apuun, se ei ole vain yhdistävä elementti kahden öljymaalauksen välillä, vaan toimii myös eräänlaisena hengähdystauona maalauksen rutiinista.

Jossain määrin tämä kollaasi ilmentää henkilökohtaista, taiteilijana, pyhää paikkaani, koska kaikki materiaalit otettiin suoraan yliopiston työpajoista. Kaarna otettiin veistososastolla makaavista kannoista. Muiden opiskelijoiden töistä jäänyt styroksi ja pahvi vietiin saman osaston roskakorista. Langat repeytyivät itse teoksien kankaista. Voi sanoa, että annoin kaikille näille materiaaleille toisen elämän, koska ne kaikki heitettäisiin roskakoriin. Otin idean tähän kollaasiin edellisestä työstäni samalla tyylillä. Teos näyttää abstraktilta. En tietoisesti yrittänyt kuvata mitään konkreettista, enkä myöskään ajattelut elementtien järjestystä kankaalle, voidaan sanoa, että tein tämän teoksen tyhjällä päällä ja annoin teoksen rakentaa itseään. Jossain määrin tämä oli dadaistinen lähestymistapa.

Yksi Dadan keskeisistä tehtävistä oli horjuttaa taiteen perustaa poistamalla käsitteet taiteellisesta "lahjakkuudesta", studiokoulutuksesta ja akateemisista taiteen tekemisen keinoista, eli suunnittelusta ja säveltämisestä, eli toisin sanoen itse ajattelusta. Taiteilijat törmäsivät keinoihin lopettaa perinteinen taide ikään kuin sattumalta. Taiteen vastainen antiliike kastettiin "Dadaksi", sana, joka löydettiin oletettavasti sattumalta saksa-ranskaisesta sanakirjasta. "Dada" oli hölynpölysanana, enemmän ääni kuin substantiivi. Taiteilijoiden korville absurdi sana/ääni vaikutti "alkeiselta", kuin lapsen

hölmöily. "Dada" merkitsi uudelleen asettelua, uutta alkua taiteen nolasta. Naurettava sana heijasti Kaikki sodat lopettavan sodan merkityksettömyyttä. (Willette, 2011.)

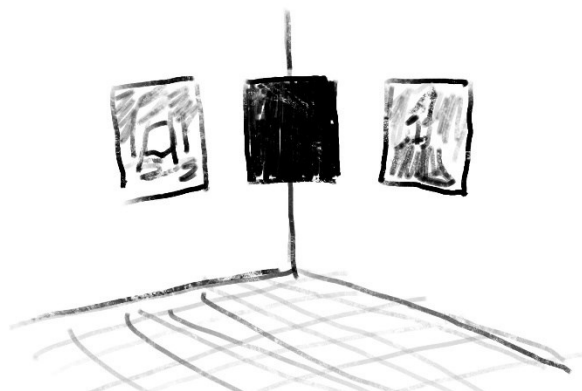
Puuliimalla liimasin materiaalit kaoottisesti, yrittämättä toimia siististi, pikemminkin päinvas-
toin, mieleen tulee amerikkalaisen taiteilijan Jackson Pollockin tapa (Kuva 12). Kankaan
elementtien päälle kaadoin vahaa, joka lisäsi myös arvaamattomuutta tämän teoksen luo-
misprosessiin. Seuraavaksi lisäsin taas puuliimaa eri paikkoihin kankaalle ja maalasin koko
teoksen mustan eri sävyillä, kiiltäväksi ja mattaksi spraymaalilla niin, että työ jäi yksitoik-
koiseksi, mutta ei tasaiseksi.



Kuva 12. Hans Namuth, Jackson Pollock maalata studiossaan Long Islandilla, New Yor-
kissa, 1950, valokuva (britannica)

4.3 Esittely

Teosten luomisprosessissa syntyi ajatus teoksen esittämisestä. Idean tarkoitus oli sijoittaa
teokset gallerian tilan nurkkaan (Kuva 13). Jokainen seinä symboloi maailmaa. Seinän yh-
dellä puolella on kuva pyhästä paikasta, tämä seinä symboloi todellista "meidän" maailmaa.
Toisella seinällä, vastapäätä, roikkuu muotokuva Hiisistä ja symboloi toista, myyttistä hen-
kimaailmaa. Kahden seinän välissä, nurkassa, on silta, joka yhdistää maailmojen välisen
tilan, portaali, joka vie meidät maailmasta toiseen, kollaasi.



Kuva 13. Esittelyn luonnos

Tämä ei kuitenkaan ole ainoa syy nurkassa olevaan mustaan kollaasiin. Se on myös viittaus ja kunnianosoitus Malevitšin Mustalle neliölle, joka myös sijaitsi näyttelyn tilan nurkassa (Kuva 14). Huoneen kulma oli pyhä "punainen" muinaisen Venäjän ihmisten taloissa. Siinä roikkui ikonit ja poltettiin kynttilöitä.

Malevich paljasti Mustan neliön Pietarissa (joka oli nimetty uudelleen Petrogradiksi) pidetyssä viimeisessä futuristisen maalauksen näyttelyssä 0.10 joulukuussa 1915. Hän halusi esitellä ylivaltaa, uutta ideaansa, ja Musta neliö sijoitettiin korkealle seinälle, huoneen kulman toisella puolella. Vaikka tämä asema ei ehkä merkitse mitään tavalliselle ei-venäläiselle katsojalle nykyään, se oli sama pyhä paikka, jossa venäläinen ortodoksinen pyhimyksen ikoni istuisi perinteisessä venäläisessä kodissa. Tämä kaltaisuus ei kadonnut Petrogradin ihmisiltä. Malevitš halusi näyttää Mustan neliön olevan erityinen tai henkinen merkitys, tehdä siitä esityksen tähden ja uuden tyylinä ylivoimaisen tunnuksen. (Tate, 2018.)



Kuva 14. Valokuva mustasta neliöstä näyttelyssä, 1915

Mikä taas vahvistaa teosten välistä yhteyttä ja symboliikkaa. Pyhä paikka, pyhä nurkka ja ikonia muistuttava metsän hengen muotokuva.

5 Teokset

5.1 Pyhä paikka

Ensimmäisessä maalauksessa metsän henki Hiisi on esitetty pyhänä paikkana. Maalauksessa on suuri lohkare, jonka takana näkyy metsän hengen aavemainen siluetti. Lohkareen päälle on maalattu kuvia eri linnuista. Valolla on tärkeä rooli tämän maalauksen tunnelman luomisessa, kuten myös muissa opinnäytetyöni teoksissa. Maalauksessa esitetty tapahtuma tapahtuu yöllä, talvisessa metsässä. Taskulampun tai muun vastaavan esineen valo valaisee kiven ja sen edessä olevan alueen. Puut luovat suuria varjoja, jotka menevät syvälle metsään ja sulautuvat taustalla olevan metsän pimeyteen. Valon avulla katsojan katse keskittyy tämän kuvan päähenkilöön - pyhään paikkaan, joka esitetään lohkaren muodossa. Valon alueella olevat esineet on kuvattu yksityiskohtaisemmin ja värillisemmin verrattuna sen ulkopuolella oleviin esineisiin pimeässä, mutta pimeys ei ole tasainen massa. Tummiin alueiden luomiseen käytin tumman sinistä ja vihreää sävyjä luomaan vaikutelman "kuoppaisesta" pimeydestä.

Otin tämän työn pohjaksi valokuvan todellisesta paikasta, mutta tarkoituksella en käyttänyt referenssejä kuvassa olevista esineistä, kuten lunta, puita jne., lukuun ottamatta valokuvaa, jossa näkyy maalaus linnuista kivistä. Tein tämän valinnan luodakseni vaikutelman, että kuvan kohteet näyttivät ensi silmäyksellä realistisilta, mutta samalla epätodellisilta. Esimerkiksi puista puuttuu oksia, ja kivi ja lumi näyttävät "liian" sileiltä. Todennäköisesti katsoja ei huomaa tällaisia yksityiskohtia, mutta alitajuisella tasolla hän ymmärtää, että jotain on vialla tässä paikassa, mikä lisää myös epä mukavuuden ja pelon tunnetta, ainakin minulla oli sellainen ajatus päässäni tämän maalauksen luotaessa.



Kuva 15. Pyhä paikka, 2023, öljvärimaalaus

5.2 Kohtaaminen

Toinen teos tehtiin kollaasitekniikalla. Teoksen tarkoitus on heijastaa tunnetta, kun kohtaa jotain mystistä, toista maailmaa, selittämätöntä, pelottavaa, kuten metsähengi Hiisi. Teos toimii myös siltana tai portaalina kahden maailman, todellisen ja henkimaailman välillä.

Kankaan erikokoisten esineiden sekä erityyppisten mustien maalien ansiosta teos näyttää eloisalta eikä tylsältä. Koska pinta on epätasainen ja maalia on kahta tyyppiä: matta ja kiiltävä, valo heijastuu eri tavalla riippuen siitä, mistä kohdasta katsot kuvaa, joka taas symboloi jonkinlaista portaalaa. Myös Nietzschen lainaus *Ja kun katsot kauan kuiluun, katselee myös kuilu sinuun.* (Hollo, 1984, 77.) tulee mieleen, koska kuvan pimeys näyttää elävältä,

se kulkee sisään ja ulos, se virtaa ja samalla seisoo paikallaan, se kutsuu ja hylkii, se kiehtoo ja pelottaa.



Kuva 16. Kohtaaminen, 2023, kollaasi

5.3 Metsän henki

Kolmas maalaus esittää muotokuvaa metsän hengestä Hiidestä, fyysisessä muodossa. Hän painaa kätensä varovasti vartaloa vasten, jonka päällä ilmeisesti makaa kuollut orava. Hiisi on kuvattu vanhana miehenä, jolla on paksu laineileva, hieman tuulta tai vettä muistuttava parta, iso nenä ja korvat. Hän on pukeutunut punaiseen kankaaseen. Hänen päässään on ilmeisesti kruunu, joka on tehty kuoresta, sammalta ja oksista. Päähuomio on keskittynyt hänen kasvoilleen ja pikemminkin jopa silmiin. Hänen silmistään voi lukea monia tunteita:

surua, vihaa, myötätuntoa ja todennäköisesti muitakin, katsojasta riippuen. Hänen silmänsä ovat sokeat ja katsovat eri suuntiin, mutta hän näkee kaiken ja todennäköisesti jopa enemmän kuin kaikki muut. Koska päävalo on keskittynyt metsän hengen kasvoille ja se on myös tehty yksityiskohtaisemmin kuin muut vähemmän valoa saavat elementit, katsojan on vaikea kääntää katsetta pois Hiidestä. Hänen intensiivinen katseensa katsoo syvälle katsojaan ja hypnotisoi hänet. On tunne, että hän katsoo ulos kuvasta ja tulee pian kuvan hämästä maailmaamme. Muotokuva muistuttaa ikonია ja renessanssimuotokuvaa.



Kuva 17. Metsän henki, 2023, öljyvärimaalaus



Kuva 18. Teokset Imatran museossa 2023

6 Yhteenveto ja pohdinta

Opinnäytetyöni tarkoituksena oli kuvata suomalaisen mytologian myyttistä olentoa ja välittää mystistä tunnelmaa, myös valon avulla. Vaikka opinnäytetyö koskee tiettyä Hiisi-nimistä olentoa, se on tulkinnassani pikemminkin kollektiivinen kuva useista samankaltaisista myyttisistä olennoista. Maalaukseni eivät väitä olevansa historiallisia ja mytologisia. Vaikka ymmärrykseni tekstissä lainatuista olennoista olisi kuitenkin virheellinen, toivon teosteni silti antavan pienen panoksensa kulttuuriin, koska nykyaikaisia teoksia aiheesta on hyvin vähän.

Mitä tulee maalausteni tunnelmaan, uskon, että kaikissa teoksissa asetettu tavoite on saavutettu. Maalauksissa on mystinen tunnelma. Maalaukset näyttävät pelottavilta, mutta samalla ne kiehtovat katsojaa. Kaikissa maalauksissa valolla on tärkeä rooli ja se välittää erilaisia tehosteita. Ensimmäisessä pyhän paikan kuvassa se menee syvälle ja kutsuu katsojan seuraamaan itseään. Teoksessa tuntuu syvyyttä ja tilaa, kuin pieni ikkuna toiseen maailmaan. Toisessa kollaasitekniikan teoksessa valo toimii eri tavalla riippuen siitä, kummalta puolelta katsoja sitä katsoo, mikä luonnehtii portaalia hyvin. Kolmannessa muotokuvassa valo keskittyy metsän hengen kasvoille, syntyy kolmiulotteinen tunne, tuntuu, että Hiisi katso ulos kuvasta. Myös valaistus korosti hyvin maalauksista syntyvää tunnelmaa.

Esittelyn alkuperäisessä ideassa teokset piti olla nurkassa, mutta valitettavasti galleriassa ei ollut sopivaa paikkaa tämän idean toteuttamiseen. Kuitenkin tapa, jolla opinnäytetyöni esiteltiin Imatran museon näyttelyssä, näyttää hyvältä ja välittää saman merkityksen. Alkuperäinen idea teosten asettelulla nurkkaan nostaisi esityksen kuitenkin uudelle tasolle.

Tämän opinnäytetyön luovassa prosessissa kehitin öljymaalaustaitojani ja sain myös monia uusia ideoita ja ajatuksia. Aion toteuttaa joitain näistä ideoista tulevissa töissäni.

Lähteet

- A24, 2017. Viitattu 22.3.2023 Saatavissa <https://a24films.com/films/it-comes-at-night>
- A24, 2018. Viitattu 29.3.2023 Saatavissa <https://a24films.com/films/hereditary>
- Alighieri, D. 1320. La Divina Commedia
- Anttonen, V. 1996. Mitä tutkimista pyhässä?. Tieteessä Tapahtuu, 14(7). Viitattu 22.3.2023 Saatavissa <https://journal.fi/tt/article/view/58822>
- Bibin, D. 2015. Viitattu 27.3.2023 Saatavissa https://www.behance.net/dragan_bibin
- Bibin, D. 2015. Viitattu 27.3.2023 Saatavissa <https://www.draganbibin.com/the-human-condition>
- Britannica.com. Viitattu 29.3.2023 Saatavissa <https://www.britannica.com/biography/Francisco-Goya>
- Britannica.com. Viitattu 29.3.2023 Saatavissa <https://www.britannica.com/biography/Jackson-Pollock>
- Denverartmuseum.org. Viitattu 29.3.2023 Saatavissa <https://www.denverartmuseum.org/en/object/2012.4>
- Dialogist, 2022. Viitattu 27.3.2023 Saatavissa <https://dialogist.org/v2i4-dragan-bibin>
- Levkievskaya, E. 2000, Mifi russkogo naroda, Moskova, Astrel
- M. C., 2020. Viitattu 29.3.2023 Saatavissa <https://artistthesolution.blogspot.com/>
- Museo Del Prado. Viitattu 29.3.2023 Saatavissa <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/witches-flight/5e44d19d-7cda-472b-b6d8-8868c599d252>
- Narrativepainting.net. Viitattu 29.3.2023 Saatavissa <https://narrativepainting.net/gustave-dore-the-street-performers-1874%E2%81%A0/>
- Nietzsche, F., Hollo, J. A., Lyy, T., 1984, Hyvän ja pahan tuolla puolen / erään tulevaisuuden filosofian alkunäytös, Helsinki, Otava Viitattu 22.3.2023 Saatavissa <https://archive.org/details/hvnph/page/n5/mode/2up>
- Pulkkinen, R., 2014, Suomalainen kansanusko – Samaaneista saunatonttuihin, Helsinki, Gaudeamus
- Sapkowski, A., 1986–2013, Wiedźmin (The Witcher), SuperNowa

Stetson, C., 2018, Reborn, Milan Entertainment Viilattu 29.3.2023 Saatavissa

<https://youtu.be/F64YxXDGLok>

Tate, 2018. Viitattu 29.3.2023 Saatavissa <https://www.tate.org.uk/art/artists/kazimir-malevich-1561/five-ways-look-malevichs-black-square>

The Estate of Francis Bacon. Viitattu 29.3.2023 Saatavissa <https://www.francis-bacon.com/artworks/studio/7-reece-mews/ogden-studio>

Willette, J. 2011. Viitattu 29.3.2023 Saatavissa <https://arthistoryunstuffed.com/dada-and-chance/>