

SAVONIA

ammattikorkeakoulu

OPINNÄYTETYÖ - AMMATTIKORKEAKOULUTUTKINTO
KULTTUURIALA

SKEITATTAVA TAIDETEOS

Konsepti rullalautailuharrastukseen soveltuvasta taideteoksesta.

TEKIJÄ Jussi Rautiainen

| | | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|--------------------|----|
| Koulutusala Kulttuuriala | | | |
| Tutkinto-ohjelma Muotoilun tutkinto-ohjelma | | | |
| Työn tekijä Jussi Rautiainen | | | |
| Työn nimi Skeittattava taideteos – Konsepti rullalautailuharrastukseen soveltuvasta taideteoksesta. | | | |
| Päiväys | 11.5.2024 | Sivumäärä/Liitteet | 37 |
| Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t) | | | |
| <p>Skeittattava taideteos on skeittikulttuurissa trendinä noussut aihe, josta on vaikea lajiin perehtymättä ymmärtää sen monimuotoista merkitystä. Taideteoksen tavoitteena on yleensä heijastaa yhteisönsä mielenmaamaa, mutta tässä teoksessa nimestään huolimatta yhteisönä toimii skeittaajien lisäksi muutkin yhteisön jäsenet. Ajatuksena on tuottaa skeittausta varten suunniteltu julkinen taideteos, jossa katsojan interaktiivisuus tuodaan merkittäväksi osaksi teoksen lopullista muotoa. Tärkeimpänä ajatuksena on kuitenkin edistää skeittauksen asemaa.</p> <p>Aluksi käydään tiivis katsaus skeittauksen historian kehitysvaiheista ja käsitellään merkittävät kulttuuriset piirteet. Seuraavaksi edetään teoksen ideointiin ja luonnosteluun, jonka pohjalta luodaan kolmiulotteinen malli taideteoksen visuaaliseksi tueksi. Työn edetessä erilaisten keskustelujen, kokeilujen ja lopputulosten kautta, tulee lopullinen työ piirrettynä kuvitteelliseen ympäristöön ja lisäksi teosta havainnollistaa skeittaajan hahmotelma jokaisessa viidessä konseptikuvassa.</p> <p>Työn tuloksena on konseptikansio, jossa skeittattava taideteos on esitetty useasta kulmasta, ja samalla pohjustavaa ideaa esitellään kuvitteellista asiakasta ajatellen. Työvaiheiden selostus avaa teoksen kannanottavuutta ja tavoittelee yhteisölleen uudenlaista ajattelutapaa skeittauksesta osana taiteellista itseilmaisua. Opin näytetyönä taideteoksen konseptointia käsitellään teollisen muotoilun ja graafisen suunnittelun taidonnäytteenä.</p> | | | |
| Avainsanat Taideteos, Rullalautailu, Graafinen suunnittelu, Konseptisuunnittelu, Teollinen muotoilu | | | |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|
| Field of Study Culture | |
| Degree Programme Degree Programme in Design | |
| Author Jussi Rautiainen | |
| Title of Thesis A Skateable sculpture – A Concept of a sculpture for skateboarding | |
| Date 11 May 2024 | Pages/Appendices 37 |
| Client Organisation /Partners | |
| <p>A Skateable sculpture is a trending subject inside the skateboarding culture. Although this might not be apparent to those without prior knowledge of the culture. Generally, a sculpture is a representation of its community's state of mind, but here the intention is to serve the community, and not just skaters. The interaction with the sculpture is desirable factor, which essentially is brought in the final form of the art. Afterall the most important thought is to enhance the status of skateboarding.</p> <p>First, the development of skateboarding, and its culturally significant aspects, are introduced. Next, the thesis deals with the ideation and sketching, which eventually leads to a 3D model of the sculpture to facilitate the concept drawings. As the project evolves through discussions, trials and decisions, the final product is a drawn concept pictures of the skateable sculpture in an environment and enhanced with a skater in each one.</p> <p>Finally, the result is a concept folder of the sculpture in different angles for an imaginary client. An explanation of each stage will provoke thought and encourage a new way of thinking about skateboarding as an art form. This thesis acts as demonstration of mastery in industrial designing and graphical designing.</p> | |
| Keywords Sculpture, Skateboarding, Graphic Design, Concept Design, Industrial Design | |

| | | |
|-----|-----------------------------------------------------------------|----|
| 1 | JOHDANTO | 6 |
| 2 | SKEITTAUKSEN HISTORIA | 7 |
| 2.1 | Alkuajat (1910–1960)..... | 7 |
| 2.2 | Kehityksen huipentuma (1970–1990)..... | 7 |
| 2.3 | Nykyaikainen skeittaus (1990–2020)..... | 8 |
| 2.4 | Skeittauksen vaikutus puheeseen | 10 |
| 2.5 | Skeitattavan paikan määritelmä..... | 10 |
| 3 | TAIDE JA KULTTUURI | 11 |
| 3.1 | Taitelijat..... | 11 |
| 3.2 | Skeittaus ja graffititaide..... | 12 |
| 3.3 | Skeittaukseen vaikuttaneet julkiset taideteokset..... | 12 |
| 3.4 | Skeittaus osana kaupunkien yhteisöllisyyttä ja uudistusta | 14 |
| 4 | TAIDETEOKSEN KONSEPTOINTI..... | 16 |
| 4.1 | Taideteoksen ideointi ja luonnostelu | 16 |
| 4.2 | Keskustelut..... | 17 |
| 4.3 | Teoksen mallintaminen..... | 17 |
| 4.4 | Konseptikuvien piirtäminen | 20 |
| 4.5 | Valmis konsepti..... | 21 |
| 5 | POHDINTA | 22 |
| | LÄHTEET | 23 |
| | LIITTEET..... | 27 |
| | LIITE 1: KONSEPTIKANSION KANSILEHTI..... | 27 |
| | LIITE 2: KONSEPTIKANSION SELOSTESIVU | 28 |
| | LIITE 3: KONSEPTIKANSION KUVAT 1 JA 2 | 29 |
| | LIITE 4: KONSEPTIKANSION KUVAT 3 JA 4..... | 30 |
| | LIITE 5: KONSEPTIKANSION KUVA 5 | 31 |
| | KUALUETTELO | |
| | Kuva 1. Ensimmäinen luonnossarja..... | 32 |
| | Kuva 2. Piknik -pöytien luonnossarja..... | 32 |

| | |
|----------------------------------------------------------------------|----|
| Kuva 3. Luonnos lapasen muotoisesta taideteoksesta. | 33 |
| Kuva 4. Ensimmäinen mallinnuksesta taideteoksen mallinnuksesta. | 33 |
| Kuva 5. Teoksen etuosan mallinnus. | 34 |
| Kuva 6. Peukalo-osuuden muoto. | 34 |
| Kuva 7. Monisuuntaisesti taipuvan pinnan mallinnuksen kokeilut. | 35 |
| Kuva 8. Teoksen mallinnuksen osat. | 35 |
| Kuva 9. Mallinnetun teoksen kaltevat osat. | 36 |
| Kuva 10. Mallinnetun teoksen istuinosat. | 36 |
| Kuva 11. Kuva Haapaniemen skeittialueesta. | 37 |

1 JOHDANTO

Valitsin aiheekseni suunnitella konseptin skeittaukseen soveltuvasta taideteoksesta, koska aiheesta ei ole tietääkseni tehty aiemmin opinnäytetyötä, ja vaikka skeittaus on muodostanut oman kulttuurinsa lajin ympärille vuosikymmenien aikana, on sitäkin tutkittu melko vähän. Olen havainnut ympäristössäni ja eri medioissa näkyvien lähteiden kautta, kuinka skeittausta on julkisten taideteosten ja arkkitehtuurisesti kiinnostavien muotojen läheisyydessä. Usein taideteos on esteettisesti miellyttävän näköinen skeittauksen taustalla, mutta toisinaan se on skeittauksen kohteena, muusta infrastruktuurista poikkeavan, kiinnostavan muotonsa vuoksi.

Taustatutkimukseni aikana havahduin, kuinka juuri skeittausta varten tehdyt taideteokset ovat viime vuosien aikana yleistyneet eri puolilla maailmaa. Akateemista tutkimusaineistoa on hyvin vähän, mutta erilaisten skeittimedioiden kuva-, video- ja tekstimateriaalia on tuotettu useiden vuosikymmenien ajalta. Näiden aineistojen avulla käyn skeittauksen historiaa, kulttuuria ja taiteellisen yhteyden pääpiirteittäin osana pohjustusta ilmiön laajuudesta ja ajankohtaisuudesta, sekä teen konseptikuvien sarjan skeitattavasta taideteoksestani. Perustelen taideteokseni tavoitetta, ideaa ja erilaisia ratkaisuja sen tekovaiheita kuvaillessani. Käytän työssäni pääasiassa graafisen suunnittelun ja teollisen muotoilun taitojani toteuttamaan työn visualisoinnin, ja kokoan konseptikuvat yhteen kansioon, jossa esittelen ne yhtenä kokonaisuutena.

Skeitattava taideteos aiheena kiinnostaa minua pitkän lajiharrastuneisuuteni takia ja koen henkilökohtaisena velvollisuutenani tehdä skeittaukseen liittyvää tutkimustyötä. Henkilökohtaisesti skeittikulttuuri on määritellyt vahvasti eri kasvunvaiheissani ajatuksiani ja auttanut ymmärtämään ihmisten eroavaisuuksia ja ajattelutapoja. Minua kiinnostaa myös ajatus uuden muodon löytämisestä ja tavoite tunnistaa oma taiteellinen luonteenpiirteeni. Lisäksi ajattelen taideteoksiin keskittyvän tutkimustyön edistävän muotoilijan uraani monimuotoisen hahmotuskyvyn ja visualisoinnin taidonnäytteenä sekä todisteena laajan asiakokonaisuuden ymmärtämisestä. Vahvasti graafisena työnä näen sen sopivan myös muotoilun opinnäytetyöksi.

2 SKEITTAUKSEN HISTORIA

2.1 Alkuajat (1910–1960)

Skeittaus on saanut alkunsa 1900-luvun alun tietämällä Yhdysvalloissa lasten potkulaudasta tehtyjen muunnelmien innoittamana. Vuodesta 1910 lähtien itsetehdyt skeittilaudat koostuivat 2 x 4 tuuman paksuisesta lankunpalasta, rullaluistimen akselimekanismista ja puisesta hedelmälaatikosta. Näiden yhdistelmällä lapset pystyivät liikkumaan itsenäisesti lähiöissään, ja lautaa käytettiin aluksi potkulaudan tapaan. 1930 ja 40-lukujen tietämällä pienet surffaajien ryhmät Kaliforniassa keksivät ottaa hedelmälaatikon yhdistelmästä pois, ja tekivät kokeellisia lautoja. Tässä yhteydessä 2x4 tuuman lankku vaihtui nopeasti isompaan, leveämpään ja käsiteltyyn levyyn. 1950-luvun lopussa julkaistiin ensimmäiset kaupallisesti tuotetut skeittilaudat ja pian 1960-luvulle tultaessa skeittaus sai nopeasti suosiota erilaisissa lehdistä, elokuvissa ja musiikissa uutena harrastuksena. Valtavirran suosion kasvaessa useat yritykset valmistivat kokeiluerän skeittilautoja yrittäessä päästä tähän trendiin mukaan. Vuosien 1963–65 jälkeen skeittauksen ensimmäisen aallon suosio kuitenkin laantui nopeasti ja vain pieni määrä harrastajia jatkoi skeittausharrastustaan. (Borden 2019, 6–11.)

2.2 Kehityksen huipentuma (1970–1990)

1960-luvun lopun hiljaisen ajanjakson jälkeen, vuonna 1973 lanseerattiin skeittilautailuun suunnitellut polyuretaanista valmistetut pehmeät renkaat. Frank Nasworthy suunnitteli ja valmisti renkaat yhteistyössä Cadillac Wheels co.:n ja Creative Urethanesin kanssa, mikä myös sai skeittauksen suosion uuteen nosteeseen. Tästä alkoi skeittauksen innovaatioiden ajanjakso, jota seurasi heti vuonna 1974 ensimmäinen akselimekanismi, eli trukit Bennett trucksin ansiosta. Samalla vuosikymmenellä yleistyi skeittilaudan päällyspuolen hiekkapaperimainen pinnoite, eli grippi, sekä erilaiset teknologiset kokeillut lautojen rakenteessa. Merkittävin uudistus oli kuitenkin kicktail, eli laudan takaosan ylöspäin taivutettu reuna, sekä laudan rakenteessa vaahteraviilujen ristikkäinen laminointitekniikka, joka lujitti sitä merkittävästi. 1970-luvulla muovin ja alumiinin käyttö yleistyi voimakkaasti ja markkinoille tuotiin useita kokeellisia skeittilautoja ja -välineitä, mutta vain ani harva jäi pysyvästi skeittilautaan lisätäväksi ominaisuudeksi. Lautojen koko vaihteli 6:n tuuman leveydestä aina 10:en tuumaan asti. Lautojen koon vaihdeltaessa, trukkien koko pysyi pitkään samana, kunnes vuonna 1979 markkinoille julkaistiin uutena valmistajana Independent truck company, joka yhdisti edeltäjiensä tuotteiden vahvuudet omakseen ja samalla teki trukeista leveämmät, yhdenmukaistaen ne skeittilautojen kanssa. (Borden 2019, 12–17.)

Yhdysvalloissa skeittauksen suosion toinen aalto kääntyi laskuun 1970-luvun puolivälissä ja skeittipiistoja suljettiin harrastajien hävitessä (Borden 2019, 17). Kaliforniassa koitti äärimmäinen hellejakso vuonna 1975, jonka aikana omakotitalojen sisäpihan uima-altaat tuli tyhjentää veden säästämiseksi. Tyhjien uima-aldaiden kaareva pohja innoitti skeittaajia kokeilemaan niissä ajamista, ja pian tästä muodostui kaariskeittauksen ja erilaisten temppujen alku. (Väkevä 2014.) Samaan aikaan Los Angelesin Venice Beachillä perustetun Jeff Ho & Zephyr productions -surffikaupan jäsenet toivat poikkeuksellisen surffauksen tyylin skeittaukseen vastakulttuurina. Alueen katujengien graffitin symboliikasta, värikkäistä autoista ja vapaasta ajattelutavasta tuli merkittävä taiteellinen inspiraationlähde uudelle skeittikulttuurille, jota valokuvaaja Craig Stecyk III toi määrätietoisesti esille kuvin ja

tekstein. Tyyli saavutti pian maailmanlaajuisen suosion, kun tiimin jäsenet Tony Alva, Jay Adams ja Stacy Peralta listautuivat usein myös skeittikisoissa huippusijoille. Alva ja Adams toimivat vahvasti ajattelutavan sanansaattajina, kun taas Peralta perusti yhdessä keksijä George Powellin kanssa Powell-Peralta -skeittiyhtiön, joka loi skeittauksen seuraavalle sukupolvelle taas jalansijaa julkisuuteen. (Dogtown and Z-Boys 2001)

Kaariskeittauksen suosio huipentui vuonna 1977, kun Alan Gelfand keksi tavan hypätä skeittilaudalla verttirampissa, ja nimesi tempun lempinimensä mukaan Ollie airiksi. Vahingossa onnistunut tempu mullisti yleisesti skeittitemppujen ajatuksen maalla tehtävistä tempuista, ja sai aikaan grab -tempujen kehityskauden, jossa laudasta otetaan kädellä kiinni ilmalennon aikana. (Skateboarding hall of fame and museum 2013) Viisi vuotta myöhemmin, vuonna 1982 Rodney Mullen keksi tekniikan tehdä Ollie -tempu tasaisella maalla. Tämä mahdollisti Ollien johdannaisten pyörähdystempujen, kuten Kickflipin, Heelflipin, 360 Flipin ja Ollie impossiblen kehittymisen. Mullenin keksimistä tempuista muodostui perusta katuskeittaukselle, ja joka innoitti seuraavan vuosikymmenen skeittityyliä merkittävästi. (Skateboarding hall of fame and museum 2013)

Eurooppaan skeittaus rantautui 1970-luvun aikaan, ja vuosikymmenen lopulla myös Suomeen. Lena Salmi muistelee Skeittauksesta -podcastissa (Järvelin 2017) kuinka hän kokeili skeittilautaa Suomessa lajin ensimmäinen aallon aikaan 1970-luvulla, ja Helsingin Sanomien arkistokuvissa (Loikka-
nen 2021) näkyy, kuinka vuonna 1979 Suomessa järjestettiin ensimmäiset skeittauksen SM-kisat. Ensimmäisen aallon aikana skeittauksen suosio jäi vähäiseksi nuorten, marginaalisten lajinharrastajien vuoksi ja vasta vuonna 1989 järjestettiin seuraavat SM-kisat uuden aallon koittaessa.

2.3 Nykyaikainen skeittaus (1990–2020)

1990-luvulle tultaessa kaariskeittauksen suosio oli vaihtumassa katuskeittauksen suuntaan. Vuonna 1989 World Industries skeittiyhtiö julkaisi Barnyard -nimisen laudan, jossa oli poikkeuksellisesti lähes samanlainen etu- ja takaosa, eli nose ja tail. Laudan muoto mahdollisti nyt kaksi kertaa enemmän variaatioita skeittitemppuihin, ja muodostui pian pysyvästi standardimalliksi. Samalla laudan alapinnan grafiikan painotekniikka uudistui, jolloin koko pinta voitiin maalata moninaisilla kuvilla ja taideteoksilla. (Borden 2019, 19–20.) 90-luvun puolivälissä skeittauksen suosiossa koitti kolmas aalto, joka levitti harrastuksen jo maailmanlaajuisesti ilmiöksi. Suosioon vaikutti X-Games kilpailut, joka sai alkunsa 1995, ja jossa vuosittain skeittausta kisailtiin katu- ja verttiosuoksilla. Vuosikymmen huipentui Powell-Peralta skeittitiimissä aloittaneen ammattilaisskeittaaja Tony Hawkin voittoon X-Games -kilpailun verttiskeittauksen osuudessa vuonna 1999. Voittoon johti skeittauksen historian kohokohta, kun Hawk teki The 900 -tempun ensimmäisen kerran onnistuneesti. Vain muutama kuukausi kisojen jälkeen, julkaistiin uudella Sony Playstation -pelikonsolilla Tony Hawk's Pro Skater -peli, joka toi skeittauksen kulttuurin lähemmäs populaarikulttuuria, erilaisten termien, merkkien ja tempujen avautuessa laajemmalle väestölle. (The Guardian 2020)

2000-luvulla skeittauksesta tuli trendikäs harrastus ja lajin parissa liikkui valtavasti rahaa eri sponso-
risopimusten ja tapahtumien kautta. Skeittaus oli nyt myös taloudellisesti kannattava, ja Bordenin mukaan (2019, 49). vuonna 2002 ammattilaistason skeittaajia oli noin 400 henkilöä maailmassa, joille maksettiin huomattavia palkkioita skeittaamisesta. 1990-luvulla vallinneen epäkaupallisuuden

ja ilmaisunvapauden ajatustapa muuttui 2000-luvulla erilasten sponsorisopimusten myötä päinvas-
taiseksi. (Borden 2019, 50). Vuosituhannen vaihteessa yhdysvaltalaiset skeittiyhtiöt alkoivat tarjoa-
maan sponsorisopimuksia myös eurooppalaisille ja eteläamerikkalaisille skeittaajille. Tämä näkyi
tuon ajan skeittielokuvissa, kuten Flip skateboardsin Sorryssa ja És skateboardsin Menikmatissa.
Kummassakin elokuvassa esiintyi suomalainen Arto Saari, joka tunnetaan yhtenä menestyneimpänä
suomalaisena skeittaajana. (Menikmati 2000; Sorry 2002)

Vuonna 2009 Iso-Britanniassa perustettu Palace skateboards oli ensimmäinen kansainvälisesti tun-
nettu skeittiyhtiö, jota johdettiin Euroopasta käsin. Yhtiön tavoitteena oli muuttaa kaliforniakeskei-
nen ajatusmalli eurooppalaiseksi. (Maoui 2023.) Vain muutamaa vuotta myöhemmin ruotsalainen
Pontus Alv perusti Malmössä Polar skate co. -skeittiyhtiön, joka myös saavutti pian suuren suosion
laajasti Euroopassa ja Yhdysvalloissa. Yhtiöiden yhteisvaikutus vahvisti ajatusta skeittauksen kulttuu-
risesti vahvasta asemasta Euroopassa. (Cardiff skateboard club 2024.) Polar skate co.:n alkuvai-
heessa yhtiöltä ilmestyi skeittielokuva "In Search of The Miraculous" (2010), joka teki selvän vaiku-
tuksen eurooppalaisen skeittikulttuurin kehitykseen. Elokvasta kerrotaan, kuinka yhtenä osuutena
opetettiin skeittaajia rakentamaan itse skeittipaikkoja ja -välineitä ympäristöönsä. Elokuva sai vaiku-
tusvaltaisen vastaanoton, ja innostus näkyi pian myös Suomessa, jossa Suomen Rullalautaliitto sai
poikkeusluvalla alkaa rakentamaan Helsinkiin Suvilahti DIY -skeittipuistoa vuonna 2011. (Do it toget-
her 2021.)

2010-luvulla sosiaalisen median kasvaessa merkittäväksi osaksi yhteiskunnan toimintaa, oli skeitti-
median ja -yhtiöiden muutettava toimintamallejaan. Mainostaminen siirtyi sosiaalisen median kana-
viin, jossa skeittivideot ja -artikkelit voitiin julkaista huomattavasti nopeammin. Samalla se syrjäytti
skeittilehtiin ja kokopitkiin elokuviin keskittyneen huomion, mutta merkittävin muutos oli skeittauk-
sen saavutusten demokratisointi, joka mahdollisti nyt ammattilaisten sijaan myös tavallisten skeit-
taajien luoda muutoksia ja trendejä skeittikulttuuriin. (Borden 2019, 94.) Vuonna 2018 Lontoossa
järjestettiin Pushing Borders -tapahtuma, jossa eri aihealueiden asiantuntijat kävivät keskustelua
skeittauksen vaikutuksista harrastajiin, sen yhteisöihin ja myös kaupunkien suunnitteluun. Tapahtu-
man keskustelupaneelit avasivat skeittauksen suvaitsevaisuuden ja tasa-arvoisuuden merkityksen
(Derrien 2018).

2020-luvulla skeittauksesta tuli olympialaji, ja ensimmäiset kisat pidettiin Tokiossa kesällä 2021.
Suomea kisoissa edusti Lizzie Armanto, jolla on suomalaiset sukujuuret. (Suomen olympiakomitea
2021). Euroopassa skeittauksesta tuli osa yleistä koulutusjärjestelmää Malmö Bryggeriet Gyman-
siumissa. (Skateism 2019). Koulu aloitti toimintansa vuonna 2006, mutta suuremmaksi ilmiöksi tämä
muodostui vasta vuonna 2021, Tampereen Sammon lukio ottaessa skeittilinjan osaksi ylioppilastut-
kintoa. (Tolonen 2021) Heti seuraavana vuonna myös Helsingin Yhteislyseossa avautui skeittilinja.
(Palkoaho 2023) Skeittauksen asema on valtavirtaistunut tällä vuosikymmenellä ja skeittauksen ope-
tusta ja akateemista tutkimusta on painotettu selvästi enemmän. Akateemisen tutkimuksen osalta
merkittäviä professoreja ovat Iain Borden Lontoon University Collagesta ja Ocean Howell Oregonin
Yliopistosta.

2.4 Skeittauksen vaikutus puheeseen

Skeittauksesta on tietävästi aina käytetty Yhdysvalloista peräisin olevia termejä määrittämään eri temppujen, tyylien ja skeittilaudan osien nimiä. Useimmat sanat ovat englanninkielisestä sanasta johdettuja muotoja, joissa pieniä variaatioita sanoille on hyvin paljon. Muutamiiin keskeisiin sanoihin on skeittauksen puhekieliset muodot yleistyneet, kuten tavallisimpien temppujen nimet ja laudan osat. Tästä esimerkkinä pop shove-it on usein puhekielessä poppari, ja ollien tehdessään skeittaaaja ollaa skeittilaudalla. Tyylejä voidaan kuvailla laudalla ajettaessa, onko skeittaaaja goofy vai regular riippuen kumpi jalka on laudalla edessä. Skeittilaudan osista käytetään niiden perusmuotoisia englanninkielisillä nimillä, kuten baseplate, hanger ja kingpin. Nämä osat yhdessä muodostavat laudan akselimekanismi, josta käytetään trucks -sanasta johdettua muotoa trukit. Lautaa itsessään kutsutaan deck -sanan johdannaisella nimellä dekki, ja sen yläpuolella on hiekkapaperin tapainen pinoite, griptape eli grippi. Laudan osista ainoastaan renkaista, muttereista ja laakereista käytetään yleisiä suomenkielisiä nimikkeitä.

2.5 Skeitattavan paikan määritelmä

Skeittauksen oleellinen luonteen piirre on ympäristön muotojen tulkitseminen uudella, niiden alkuperäisestä tarkoituksesta poikkeavalla tavalla. Kaupunkiympäristössä tasojen korkeusvaihtelut, erilaiset elementit ja muodot ovat kaikki skeittauksen näkökulmasta sovellettavissa erilaisia temppuja ja liikematoja varten. Tällaiset paikat, joissa ympäristön elementit ja esteettisyys kohtaavat, ovat mahdollisia skeitattavan paikan, eli spotin muodostumiselle. Skeittauksessa erilaiset portaat, käsikaiteet, katukiveykset, penkit ja pyörätuoliluiskat ovat selkeiden kulmiensa vuoksi usein sopivia laudan eri pinoilla liukumiseen. Orgaaniset muodot sitä vastoin palvelevat skeittilaudalla ajamista paremmin, mutta ovat usein kaupunkien arkkitehtuurissa huomattavasti harvinaisempia. Esteettisyyden edellytyksenä on merkityksellisintä rauhallisuus, huomaamattomuus ja poikkeuksellisuus muusta infrastruktuurista.

Spottien muodostumiselle ei ole yhtä selkeää määritelmää, koska kaikki edellä mainitut osat vaikuttavat vaihtelevissa suhteissa toisiinsa nähden. Lisäksi spotin määritelmä on maata-alueena hyvin väljästi rajattavissa, koska alue kattaa näennäisesti skeitattavan elementin ympäriltä vaihtelevan määrän vapaata maa-aluetta. Vertauskuvallisesti spotin rajautumista voisi verrata villikasvillisuuden levinneisyyteen, jossa kasvit yhdessä muodostavat keskeisen kukintoalueen, mutta eivät rajaudu säännönmukaisesti ympäristön elementteihin. Maailmanlaajuisesti tunnetut spotit voivat myös vaihdella suuresti kooltaan. Esimerkiksi Bond -kadulla New Yorkissa on spotti, jossa jalkakäytävän risteävän kujan mukulakivien ylitse on hypitty skeittilaudalla, kuten 5Boro skateboardsin ja Supremen elokuvissa on nähtävissä. (5BNY 2015; Blessed 2018) Tätä vastoin Kaliforniassa San Gabriel -vuorilla sijaitseva Baldy Pipe on spottina valtava betonielementeistä valettu vedenohjauskanaali, jonka alapäin viettelevä tunneliosuus on näennäisesti kokonaan spottia, ja ollut kaariskeittaajien suosiossa jo 1970-luvulta lähtien. (Vox 2020)

3 TAIDE JA KULTTUURI

3.1 Taitelijat

Skeittikulttuurin parissa on aina 1970-luvulta asti ollut osana taitelijoita määrittelemässä lajin luonnetta ja edistämässä kulttuurin kehittymistä piirtäen, maalaten, valo- ja elokuvien kautta, sekä kirjoittaen skeittauksesta erilaisia artikkeleja. Craig Stecykin ottamien valokuvien ja kirjoitettujen artikkelien myötä ajatus vastakulttuurista sai alkunsa, joka loi poikkeavasti vahvan suunnan skeittauksen kehitykselle. Skeittaus on ajan myötä verkostoitunut muille kulttuurin alueille ja tullut osaksi populaarikulttuuria, innostaen taitelijoita, suunnittelijoita ja muusikoita. (Dogtown and Z-Boys 2001) Taiteellisen ajattelutavan toi esille Neil Blender ensimmäisenä ammattilaisskeittaajana päättäessään itse tehdä skeittilautansa grafiikat kuvastamaan omaa taidetaan. Hän myös tietoisesti edisti skeittauksen tempujen luovuuden merkitystä kilpailuhenkisyden ylitse. Blenderin esimerkin kautta ammattilaisskeittaajien lautojen grafiikoissa ilmeni pian heidän omaa persoonallisuuttaan kuvaavia grafiikoita. (Skateboarding hall of fame and museum 2015)

Blenderin jälkeen toisena merkityksellisenä taitelijana voidaan pitää Mark Gonzalesia, joka on luonut skeittauksen ohella laaja-alaisesti taidetta. Gonzales on väitetyksi luonut katuskeittauksen sulavan tyylin, ja jatkaa edelleen sen luontia. (Huck 2020) Hänen taiteensa ja skeittauksensa ovat kumpikin kehittyneet luovuuden ympärille, jossa hän kummankin taiteen muodon avulla ilmaisee itseään. (Forbes 2019) Gonzales teki vuonna 1998 performanssitaideteoksen Saksan Abteibergissä, Städtisches Museumissa. Performanssin aikana hän skeittasi museotilassa miekkailijan asussa. Vuonna 2018 Gonzales teki performanssista uuden version New Yorkissa, Adidas Skateboardingin kautta julkaistun kenkämallin julkaisutilaisuudessa. Tässäkin performanssissa hänellä oli miekkailijan asu, mutta viittauksena aiempaan performanssiin, julkaistuissa kengissä oli käytetty miekkailijan asuissa käytettyä nahkaa. (Dazed 2018)

Kolmantena maininnanarvoisena taitelijana on Ed Templeton, joka kahden skeittauksen maailmanmestaruuden jälkeen ryhtyi taitelijaksi sekä on perustanut Toy machine -skeittiyhtiön. Templeton on pääasiassa maalannut paljon muotokuvia, sekä ottanut valokuvia matkoiltaan skeittaajista ja sitä ympäröivästä elämäntyylisestä. (Aperture 2024) Templetonin taidetta oli esillä vuosina 2004–05 kiertueena järjestetyssä Beautiful Losers -taidenäyttelyssä, joka avasi skeittausta, graffiteja ja urbaania kulttuuria yli 70 artistin teosten kautta. (Borden 2019, 251.) Samaa nimeä kantavassa elokuvassa Templetonin taidetta näkyy, kuinka alastomuus, skeittaus ja arkipäiväiset poikkeavuudet ovat merkittävä osa hänen taiteellista tyyliään. (Beautiful losers 2008)

Kaikkien edellä mainittujen taitelijoiden ansiosta skeittauksen luonne on osaltaan laajentunut käsittämään kokonaista elämäntyylää. Borden (2019, 244) toteaa, kuinka skeittikulttuurissa vallitsee halu esiintyä skeittaajana, samalla pitäen mysteeristä ja tulkinnanvaraista imagoa. Tämä imago on saanut alkunsa Neil Blenderin aloitteesta, ja jota Mark Gonzales ja Ed Templeton ovat jatkaneet. Kuten Beautiful Losers -elokuvassa taitelija Harmony Korine kertoo, kuinka skeittauksen kuvaileminen urheiluna on omituista, koska hänelle se on näyttäytynyt aina vapaamuotoisena harrasteena, jossa taiteen tapaan, ei ole selkeitä sääntöjä. (Beautiful losers 2008)

3.2 Skeittaus ja graffititaide

Skeittauksen ja graffititaiteen välillä on muodostunut kulttuurinen yhteys lähes huomaamattomasti urbaanin kulttuurin sisällä. Kulttuurit jakavat usein samoja kaupunkitiloja ja kummankin taiteenmuodon ominaisuudet ovat vaikuttaneet toinen toiseensa. Skeittauksen innostaessa luovia persoonia mukaansa, on erilaisten taiteentekijöiden kanssa verkostoituminen hyvin luonteenomaista. Graffiti-taiteilijoiden ja skeittaajien toiminnassa on myös paljon samaa, mikä on auttanut kulttuureja yhdessä verkostoitumaan. (Schwinghammer 2024) Oletettavasti ensimmäinen näiden kulttuurien yhteys muodostui 1970-luvun puolivälissä, kun newyorkilaisen Soul Artists of the Zoo York -graffitiryhmän jäsenet maalasivat skeittilautoihinsa graffitiaiheisia kuvia. (Borden 2019) 1980-luvulla graffititaiteen laajentuessa maailmanlaajuisesti ilmiöksi, Kalifornian Venice Beachin rannalle rakennetusta Venice Pavilionista muodostui vuonna 1985 alueen graffitikulttuurin keskeinen maalauspaikka (Beyond the streets julkaisuaika tuntematon). Cody Smithin dokumenttielokuvassa Can't Be Stopped (2022) kerrotaan, kuinka CBS-graffitiryhmä Los Angelesissa vaikutti muun muassa graffititaiteilijoiden, skeittaajien ja muiden alakulttuuristen ryhmien verkostoitumiseen 1990-luvulla. Samoihin aikoihin Obey -vaatemerkin perustajana tunnettu Shepard Fairey kiinnostui graffiteista vuonna 1989 punklevyjen kansitaiteen ja skeittilautojen grafiikoiden myötä (Shepard Fairey: Obey this film 2014).

Vaikka skeittauksen ja graffititaiteen välisestä yhteistyöstä on vain muutamia kirjoitettuja tapauksia, on kulttuurien yhteys pääteltävissä niiden jakaessa samoja kaupunkitiloja. Ympäri maailmaa on nähtävillä, kuinka skeittipuistojen yhteydessä on joko laillinen graffitiseinä tai muutoin alueetta koristaa graffitit. Tällaisia on esimerkiksi Norjassa Oslon GSF-puistossa (Osloaction(s) julkaisuvuosi tuntematon), Ruotsissa Malmön The Train Banks -kujalla (Malmö skate julkaisuvuosi tuntematon) ja Espanjassa Barcelonan Paral-lel-asuinalueen Los Jardines de las Tres Chimeneas -aukiolla (Barcelona navigator julkaisuaika tuntematon). Suomessa tunnetuin graffitien koristama skeittipuisto oli Suvilahti DIY, jossa ramppien yhteydessä oli maalattu niin rampit kuin takaseinätkin (Kulmanen, 2023).

3.3 Skeittaukseen vaikuttaneet julkiset taideteokset

Skeittauksen ja julkisten taideteosten välillä on kolmella eri tavalla vaikuttaneita teoksia. Ensimmäisenä ovat vaikuttaneet julkiset taideteokset, joissa on sattumalta tehty skeittaukseen soveltuvat muodot. Raphaël Zarkan kirja "Riding modern art" (2022) käsittelee juuri tällaisia taideteoksia ympäri maailmaa, esitellen teoksen sitä skeitattaessa, samaan tapaan kuin skeittilehdissä. Yksi tunnetuimmista tällaisista teoksista on André Voltenin vuonna 1980 valmistunut "5 Elements" Utrechtissa, ja myöhemmin Amsterdamissa (Stadscuratorium julkaisuaika tuntematon). Teossarjaan kuuluu erilaisia puolikaaren muotoisia osia, jotka ovat pareittain erilaisissa muodostelmissa. Sarjan osista yhdessä, jossa kaksi puolikaarta on päällekkäin ja kaaren huippukohdat vastakkain, tehden ramppia muistuttavan tason ylemmän kaaren pinnalle. Teos on esiintynyt muutamissa valo- ja elokuvissa, sekä muun muassa amerikkalainen Grant Taylor ja ruotsalainen Oskar Rozenberg Hallberg ovat skeittaneet tätä teosta.

Vastaavalla tavalla skeittaukseen sovellettu taideteos on Alvar Aallon vuonna 1939 suunnittelemassa Villa Maireassa, Noormarkussa. Rakennuksen sisäpihalla on munuaisen muotoinen, pyöreäpohjainen uima-allas, jonka amerikkalainen arkkitehti Thomas Church kopioi tehdessään Kalifornian Sonoraan yksityistaloa, Donnell Housea vuonna 1948. Talon yksityiskohtia kopioitiin edelleen laajasti, varsinkin

uima-altaan muoto, jolloin se myös yleistyi kalifornialaiseksi standardiksi. Munuaisen muotoinen uima-allas oli alun perin Aallolle kokeilu poikkeuksena suorakaiteen muotoisista altaiden trendistä. Vaikka uima-allas onkin osa koko rakennuksen arkkitehtuuria, on tässä tapauksessa Aallon taideteoksen jäljitelmä ollut epäsuorasti esillä lukuisissa skeittivideoissa ja valokuvissa aina 1970-luvun ramppiskeittauksen ajoista tähän päivään saakka. Vuonna 2014 ensimmäisen kerran suomalaiset skeittaajat saivat luvan varovasti kokeilla skeitata Villa Mairean uima-allasta, mutta toistaiseksi lupaa ei ole tämän jälkeen myönnetty. (Väkevä 2014)

Toisena on taideteokset, jotka ovat joko saaneet taiteilijan hyväksynnän skeittaukseen, tai skeittaajat ovat muuttaneet teoksen rakennetta. Tällaisia ovat muun muassa Helsingissä Redi -kauppakeskuksen edustalla sijaitseva Hans-Christian Bergin "Nereidi" ja Montrealissa Kanadassa sijaitseva Big O, jonka on suunnitellut arkkitehti Roger Taillibert. Nereidi esittää kreikkalaisen mytologian merenneitohahmoa, ja se on tehty teräslevyistä, jotka ovat kiinnitetty pystysuoraan betoniseen jalustaan vierekkäin. (Römpötti 2021). Betonisen jalustan aallon muotoa on pääsääntöisesti myös uudelleen tulkittu skeittauksen tarkoitukseen. Teokseen on lisätty tuntemattoman tahon toimesta jälkeensä metallinen kaide teräslevyjen viereen, betonijalusta aallonharjalle. Teoksessa on toistaiseksi saanut metallikaide olla paikallaan, eikä sen poistamista ole vaadittu.

Sitä vastoin Kanadassa, Big O on alun perin ollut osa Montrealin olympiastadionin valmistuessaan vuonna 1976. Tämä osa on toiminut kulkuväylänä stadionille, ja sen kaarevat seinämät sekä soikean etuosan kattopalan leikkaus muodostavat kaariskeittaukselle soveltuvat pinnanmuodot. Vuonna 2011 stadionin laajennuksen yhteydessä Big O aiottiin purkaa, mutta montrealilaisten skeittaajien aloitteesta käydä keskustelua toimeksiantaja, Montreal Impact -jalkapallojoukkueen johtajan kanssa, teos päätettiin säästää ja sijoittaa toiseen paikkaan. Big O on ollut väitetysti lähes 50 vuotta osa kaupungin skeittikulttuuria ja yleisesti rauhallinen spotti, jossa alueen yläpitäjä on sallinut skeittauksen. (Espn 2011). Vaikka Big O ei olekaan tyypillinen taideteos tässä kategoriassa, on se skeittaajien käytön ja tavoitteiden myötä muuttunut omaksi taideteokseksi ja saanut siihen myös taiteilijan, tai tässä tapauksessa alueen omistajan hyväksynnän skeittausta varten.

Kolmantena tyyppinä on julkiset taideteokset tehty juuri skeittausta varten. Skeitattava taideteos on yleisesti verrattain tuntematon käsite, sillä vain näyttelyissä esitellyt teokset ovat saaneet laajempaa mediahuomiota ja näin muodostaneet dokumentoidun merkin olemassaolostaan. Tästä huolimatta kaupunkiympäristöön sijoitettuja teoksia on Euroopassa niin luvanvaraisesti, kuin myös ilman kaupungin tai alueen omistajan lupaa valmistettu. Luvattomasti skeitattavia taideteoksia on tehnyt Berliinissä asuva ranskalainen Pierre Descamps. Hänen teoksiaan on luvattomasti eri kaupungin osiin sijoitettu vuodesta 2015 lähtien. Teoksilla ei ole nimiä, mutta kaikki yhdeksän teosta kuuluu "Sculptures for..." -sarjaan, ja Descamps kuvailee teosten olevan skeittaukseen soveltuvia, mutta sijoitettussa tilassaan monitulkintaisia, mahdollisimman hyvin sinne sopivia kaupungin rakennelmia. Teosten laittomuuden vuoksi, osa teoksista on poistettu niiden sijoituspaikoilta. (Schwinghammer 2020.) Raphaël Zarka on myös tehnyt laillisesti skeitattavia taideteoksia, kuten vuonna 2016 kiertäneessä Paving space -näyttelyssään Ranskassa, Espanjassa ja Singaporessa. Zarkan näyttelyiden keskiössä oli Riding Schöfnflies -teos, jossa liikuteltavista geometrisista osista muodostui skeittaajille ja muille näyttelyvieraille vaihtuvia kokonaisuuksia osien järjestystä muuntelemalla. (Borden 2019, 256.)

Viime vuosina on tehty skeitattavia taideteoksia enenevässä määrin osana kaupunkien sovinnollista yhteistoimintaa skeittaajien kanssa, sekä osana kaupungin imagon uudistamista. Tästä hyvänä esimerkkinä on ranskalainen skeittaaja Leo Valls, joka teki skeittausta käsittelevän "Play!" -näyttelyn Ranskassa Bordeaux'n kaupungin taidemuseoon vuonna 2019. Nähtävillä oli valokuvia ja puusta valmistettuja skeitattavia veistoksia. Myöhemmin Valls sai kutsun kaupungin johtajalta suunnitella Bordeaux'n kaupungille uusi imago skeittauksen pääkaupunkina. Valls suunnitteli yhdessä taiteilijamuotoilija Nicolas Malinowskyn kanssa useita skeittaukseen soveltuvia veistoksia eri puolille kaupunkia, jotka yhdessä muodostavat skeitattavan reitin helposti havaittavan, samanlaisen värityksensä ansiosta. Teosten ideana on välittää ajatusta skeittauksen osallisuudesta kaupunkiympäristössä, ja teokset ovat tarkoitettu niin skeittaajille kuin muille kaupunkilaisillekin. (Schwinghammer 2020.) Vuonna 2023 Valls teki toisen taideteosten sarjan Bordeaux'n kaupunkiin. "Connect" -sarja oli osa surffausta käsittelevää festivaalia ja teosten ideana veden ja skeittauksen välisen yhteyden visualisointi. Teokset tehtiin betonista 3D-tulostimella ja ne sijoitettiin Place de la Bourse'n rantakadulle, vesistön läheisyyteen. (Schwinghammer 2023.)

Suomessa on tehty skeittaukseen soveltuvia taideteoksia oletettavasti ensimmäisen kerran 2000-luvulla. Vuonna 2005 Helsingin Kiasmaan tehty Aalto -näyttely oli isobritannialaisen The Side Effects of Urethane -taideryhmän kokonaisuus, jossa aaltoilevat puurakenteet kiemurtelivat museotilassa, luoden vaihtelevia pintoja skeittaukseen (Borden 2019, 258). Sama taideryhmä teki myös URB05-taidefestivaalia varten Kiasman pohjoispäädyn nurmikolle Triangle Block -teoksen vuonna 2005. Siinä kaksi kolmion muotoista betonilaattaa on asetettu päällekkäin, luoden teoksen kaikille sivuille useita tempumahdollisuuksia. (HAM 2005). Juhana Nyrhinen teki Tampereelle Finlayson Art Area -tapahtumaan Sonic Youth -nimisen teoksen vuonna 2019. Teoksessa oli keskellä puinen neljä metriä korkea ramppi, ja sen keskellä kaarikattoinen porttikongi, ja vastapuolella matalampi ramppi. Erityisenä yksityiskohtana teoksessa oli yhteensä 210 metriä kanteleen kieliä sen korkeassa takaseinässä, joka teki rampista soivan sitä skeitatessa (Kulttuuri toimitus 2019). Heti seuraavan vuonna, Tampereen Kulttuuritalo Laikun etupihalle pystytettiin Jaakko Ojasen kunniaksi JaskePatsas, jonka valmistamisesta vastasi Spotti -rakennusyhtiö. Teoksen kuparinvärinen teräslevy on leikattu aallon muotoon, mukailien Barcelonassa sijaitsevan bulevardin varrelle sijoitettuja betonisia aaltoja (Redbull 2020; Spottiskate 2022) Vuonna 2023, Kannun Henki -näyttely järjestettiin Kuopion taidemuseossa. Projektin toteutti Kuopion katutaideyhdistys Urbaani ry yhdessä taidemuseon kanssa. Näyttelyn rakentamiseen osallistui Savonia-ammattikorkeakoulun Muotoilun opiskelijoita ja näyttelyn yhteyteen rakennettiin skeittiramppi ja muita skeittaukseen soveltuvia esineitä. (Kuopiontaidemuseo 2023)

3.4 Skeittaus osana kaupunkien yhteisöllisyyttä ja uudistusta

Skeittauksen asema on 2010-luvulla tullut skeitattavien taideteosten ja aktiivisen kulttuurityön myötä näkyväksi osaksi kaupunkilaisten elämää. Vaikka lähtökohtana on stigmatisoitunut infrastruktuuria heikentävät ja yleistä rauhaa häiritsevät elementit, on skeitattavien taideteosten tarkoitus ollut näyttää, kuinka skeittauksen positiiviset kulttuuriset ominaisuudet voivat kumota nämä väitteet. Näin kävi Ranskan Bordeauxin kaupungissa, jossa kaupungin hallinnon kieltäessä skeittaus kokonaan kaupunkitilassa, alkoi suuren skeittiyhteisön aktiivinen työ näkemyksen kumoamiseksi. Tässä tilanteessa, Leo Valls sai tilaisuuden keskustella kaupungin edustajien kanssa skeittauksen tilasta, sekä

suunnitella uuden lainmukaisen sopimuksen skeittauksen harrastamiseen kaupunkitilassa. Sopimuksessa huomioitiin skeittauksen taloudellinen hyöty skeittiturismin myötä, sekä skeittauksen taiteellisuus, yksilöllisyys ja yhteisöllisyys nostettiin markkinoinnissa osaksi kaupungin brändiä. Uudistusten myötä luotiin selvät kellonajat skeittauksen sallimiselle meluhaittojen vuoksi, sekä skeitattavat spotit sijoitettiin eri puolille kaupunkia, joka toimi kannustimena skeittaajille kiertää aina spotilta seuraavalle. (Schwinghammer 2020.)

Positiivisen lopputuloksen myötä, muissakin Euroopan kaupungeissa on otettu huomioon skeittauksen vaikutukset. Tämäkin on tosin vaatinut skeittaajien aktiivista edustusta ja osallistumista kaupungin hallinnon päätöksentekoon. Gustav Eden kertoo Free Skateboard magazinen (Derrien 2016) haastattelussa, kuinka Ruotsin Malmössä skeittaajat muodostivat jo 1990-luvulla etujärjestön, ja näin saaneet rahoitusta vuosittain kaupungilta erilaisiin tapahtumiin ja hankkeisiin. Merkittävimpänä saavutuksena Eden mainitsee Bryggeriet -skeittikoulun virallisen kouluhankkeen toteutumisen. Alun perin Malmön kaupunki tarjosi skeittaajille vanhan tehtaan tiloja skeittihallin sijainniksi, josta osa oli tarkoitus ottaa yliopiston käyttöön. Skeittaajat päättivät perustaa oman koulun hallin tiloihin ja näin pyytää valtionrahoitusta hankkeeseen, jos vain oppilaita koulutukseen hakeutuu. Hankkeen toteutuksessa vuonna 2006, perustettiin maailman ensimmäinen koulutuslinja, jossa skeittaus oli yhtenä osa-alueena. (Derrien 2016.) Samaan tapaan Tanskan Kööpenhaminassa järjestettävä CPH Open -skeittitapahtuma on saanut alkunsa 2000-luvulla, mutta kasvanut maailmanlaajuisesti merkittäväksi 2010-luvulla. Tanskassa tähän on vaikuttanut Faelledparken -skeittipuiston rakentaminen, joka mahdollisti suuren skeittitapahtuman järjestämisen, ja vuodesta 2007 eteenpäin on laajentunut koko kaupungin kattavaksi, monipäiväiseksi tapahtumaksi. (Derrien 2016.)

Vaikka skeittauksen positiivisiin vaikutuksiin onkin suhtauduttu Euroopassa suopeasti, ei yleisesti skeittauksen asema ole Yhdysvalloissa parantunut vuosikymmenien aikana. Skeittauksen valtavirtaistumisen ja kasvaneiden harrastajamäärien myötä, kaupunkien suunnittelussa on otettu skeittauksen asema vakavammin huomioon, mutta ei aina skeittauksen etua ajavasta näkökulmasta. Tätä asetelmaa on useiden vuosien ajan selvittänyt Oregonin Yliopistossa historian professorina toimiva Ocean Howell. Entisenä ammattilasskeittaajana, Howell on kirjoittanut skeittauksen yhteiskunnallisista vaikutuksista useita tutkimuksia, ja kannustaa skeittaajia ajattelemaan omaa asemaa yhteiskunnassa laajemmin kuin vain skeittaajana. Howellin tutkimusten tuloksena skeittaajia välineellistetään kaupunkien aluesuunnittelussa, jossa skeittaus toimii keskiluokkaistuttamisen edellä vähävaraisia ja kodittomia työntävänä voimana. Howell kertoo, kuinka skeittipuistojen rakentamisella ja skeittaamisen alueellisella ohjaamisella on selkeitä vaikutuksia puskea alueelta vähävaraisemman yhteiskuntaluokan jäsenet muualle. Skeittaajien asema kuitenkin kaupunkien keskustoissa nähdään usein haitallisenä, koska julkisissa tiloissa graffiteja, kodittomien oleilua ja skeittausta torjuvaa muotoilua on lisätty ajan myötä julkisille paikoille. (Derrien & Harmon 2018; Solo 2020.)

4 TAIDETEOKSEN KONSEPTOINTI

4.1 Taideteoksen ideointi ja luonnostelu

Ideani opinnäytetyönäni tehtävästä skeitattavan taideteoksen konseptista sai inspiraation nähtyäni uutisen Jaske-patsaan pystyttämisestä. Olen harrastanut pitkään skeittausta ja ajattelen lajiin liittyviä yksityiskohtia lähes päivittäin. Ajattelin, että muotoilun näkökulmasta skeitattavan taideteoksen suunnittelu palvelisi skeittauksen etua, ja olisi samalla nykyaikainen ja tarpeeksi rajattu, mutta riittävä kokonaisuus tähän työhön. Työlleni on taideteoksena melko epätodennäköistä löytää heti asiakasta, mutta työni on edistysaskel skeittauksen tutkimiseen.

Aloin luonnostelun ja pohjatutkimuksen pian ideani oivallettua, ja ajatukseni eteni nopeasti monumentaalisiin mittasuhteisiin. Arvioin kuitenkin työni olevan uskottavampi, jos koko ja materiaalit ovat pienempiä ja kevyitä. Aikani tätä pohdittua, päädyin tekemään luonnoskokeiluja erilaisista kiinnostavista muodoista. Arkkitehtuurisesti luonnoksissani olin tavoitellut sekä orgaanisia ja teollisia muotoja tasapainoisesti. (Kuva 1) Ryhdyin samaan aikaan kokoamaan taustatutkimusaineistoa, ja löysin useiden taiteilijoiden töitä, lähinnä eri puolilta Eurooppaa. Pian huomasin kopioivani luonnoksissani aiempien teosten esimerkkien työn luonnetta, tai muutoin tein liian yksinkertaisen rakenteen niihin. Annoin asialle inkubaatioaikaa, jotta löytäisin todella osuvan tarkoituksen työlleni.

Olin miettinyt työni ideaa jo useita päiviä, ja sain pian idean kokeilla uudelleentulkintaa tyypillisestä piknikpöydästä. Esine oli minusta sopivan kevyt ja selkeä rakenteeltaan, sekä siitä puuttui luontainen dynaamisuus. Skeittielokuvista tiesin valtavan määrän kohtia, joissa pihalle istutettu pöytä on osana skeittauksen kokonaisuutta. Sain tästä idean luoda esineiden eroavaisuuksia kuvaavan teoksen skeittaajan ja ei-skeittaajan silmissä. Kun skeittaaja näkee mahdollisuuden piknikpöydän eri pinnoilla ja sivuilla, voisiko saman mahdollisuuden ei-skeittaaja nähdä työni kautta, jos ideani korostaa muuttamalla sen rakennetta skeittaukseen sopivammaksi. Idea vaikutti minusta mielenkiintoiselta ja päätin tehdä luonnoksia tästä hahmottaakseni paremmin pöytien rakenteen mahdollisuuksia. (Kuva 2) Päädyin pian ajatukseen, että työni tulee olla vain yksi teos, johon sisältyy koko idea ja tavoitteeni. Piknik-pöytien osalta olisin voinut tehdä useamman teoksen sarjan, koska niiden idea ei välittynyt minusta oikein yhden ainoan työn kautta. Laatu kuitenkin merkitsi enemmän kuin määrä, joten päädyin laittamaan piknikpöytien ideani syrjään.

Mietin eräänä päivänä muiden asioideni keskellä sanontaa ”seistä tumput suorina”, mikä nähdäkseni tarkoittaa joutenoloa töiden keskellä. Pohdin sanontaa kulttuurisesta näkökulmasta, heijastaen sitä skeittaukseen, ja skeittauksen kohtaamaan kritiikkiin. Useat ystäväni ovat lopettaneet skeittauksen, kun heitä ei ole enää kiinnostanut sen harrastus, ja kuinka heillä ei ole ollut aikaa käytettäväksi harrastuksen parissa. Tähän liittyy ikävän usein kuultu lause, jossa kehoitetaan aikuisia ihmisiä menemään töihin ja lopettamaan skeittauksen lapsellinen leikkiminen. Tämä ei ole omaa innostustani laannuttanut, pikemminkin päinvastoin. Vanhan sanonnan myötä sain oivalluksen, josta taideteokseni on ikään kuin ironinen vastaus toimintani kieltämisestä vastaan. Työkseni aikoisin tehdä lapsen joka viestisi, että vaikka tumput ovat suorina, ovat ne silloin myös paremmin skeitattavissa. Aloin luonnostelemaan tästä ajatuksesta tarkemmin ideaani ja mietin sen yksityiskohtia, kuinka monipuolisesti teosta pystyisin tulkitsemaan ja millaisia ominaisuuksia siinä olisi (Kuva 3).

Rakenteena lapanen olisi suora kämmenpuolen tasoltaan, mutta peukalon kohta, sekä kaikki ulko-reunat tulisi olla skeittausta varten kaarevia. Kämmenpuoli olisi hieman kovera, jolloin lapasen reunan ja sormenpäiden kaarevan päädyn välille muodostuisi loiva kuppi. Näin koko taideteos saisi skeittauksen osana linjakkuutta ja selvän suunnan, jossa liike tulee kulkemaan, mutta myös selkeän taiteellisen rajauksen sen tarkoituksesta esittää kokonaista lapasta. Ajattelin, että työni on tässä mit-takaavassa noin 6 metriä pitkä ja 3 metriä leveä teos, ja kauttaaltaan 60 cm korkea valettu betoni-nen rakennelma.

4.2 Keskustelut

Ajatukseni hyvän skeitattavan paikan pinnanmuodoista on kehittynyt ajan saatossa, mutta olin epä-leväinen useista yksityiskohdista. Teostani suunnitellessa ajattelin; vaikka työni onkin taiteellinen ja täysin teoreettinen lähestymistapa kuvailla skeittauksen ominaisuuksia, halusin lähestyä työtäni riit-tävän syvällisesti myös palvelumuotoilullisesta näkökulmasta. Päätin ottaa yhteyttä Pentti Järveliniin, jonka tiedän skeitanneen sponsoroituna suomalaiselle Tikari Skateboardsille, ja olevan minua syvälli-semmin tietoinen skeittaukseen sopivista pinnanmuodoista. Sovin ajan Järvelinin kanssa Instagram -viestin välityksellä ja kysyin häneltä erilaisia näkemyksiä työni yksityiskohtiin liittyen ja alustavaan teoksen ideaan. Järvelin vastasi useisiin kohtiin hyvin väljästi, mutta samalla auttavasti, ja kertoi te-okseni idean välittyvän hänelle hyvin suomalaisena lähestymistapana. Järvelin muun muassa totesi, ettei kalifornialaisen ja suomalaisen skeittikulttuurin välillä ole selvää muuta yhteyttä, kuin itse skeit-taus, ja viitattasi suomalaisen perinnekulttuurin vahvaan tee-se-itse-ajattelutapaan. Keskustelun lo-puksi kerroin hänelle ajatuksiani työn etenemisestä, jonka yhteydessä Järvelin mainitsi Abkhazia -nimisen skeittielokuvan, josta voisi olla apua työni aineiston keräämisessä (Järvelin 2023.) Elokuvan on ohjannut Vantte Lindevall, ja se käsittelee suomalaisten skeittaajien matkaa Kaukasian kiistellylle itsehallintoalueelle, Abhasiaan, ja siellä skeittauksesta aiheutuvia kulttuurisia kohtaamisia.

Järvelin kehotuksesta, otin pian yhteyttä elokuvan osalta Lindevalliin ja sovin hänenkin kanssaan myös keskustella taideteokseni suunnitelmasta. Ajatukseni oli kysyä osin samoja asioita kuin Järveli-niltä, mutta tässä keskustelussa tavoittelin ajatuksia enemmän valokuvaajan näkökulmasta, tietäen tämän olevan Lindevallin erikoisalaa. Kysyin Lindevallilta, millaiset värit sopivat parhaiten skeitatta-van spotin kuvaamiseen, ja hän sanoi mustan olevan aina tyylikäs ja mieluisin valotuksen kannalta. Keskustelimme työstäni syvällisesti, ja keskustelun loppupuolella hän mainitsi, että jos tarvitsen va-lokuvia työtäni varten, hän voisi niitä minulle antaa tarvittaessa (Lindevall 2023.) Sain tarjouksen myötä idean liittää Lindevallin ottamien kuvien skeittaajat visuaalisesti osaksi konseptikuvien koko-naisuutta. Vastasin hänen ehdotukseensa myöntävästi, ja lupasin palata asiaan, kun minulla olisi näyttää hänelle seuraavan työvaiheeni mallikuvia. Päätin tehdä näin, koska saisin itse määrittää te-okseni kuvakulman jokaista konseptikuvaa varten, ja tällöin myös Lindevallin valintamenetelmä hel-pottuisi vain noudattamaan valitsemaani kuvakulmaa.

4.3 Teoksen mallintaminen

Keskustelujen jälkeen aloin mallintamaan työstäni kolmiulotteista objektia Rhinoceros 7 -mallinnus-ohjelmalla, ja päätin tehdä teoksesta 1:100 mittakaavassa 3D-mallin. Minusta tuntui helpommalta

havainnollistaa lapasen keskelle tulevaa koveraa osaa mallintamisen kautta, kuin luonnoksia piirtämällä. Yleensä tuotesuunnittelussa konseptointi ja luonnostelu tapahtuu ennen mallintamista, mutta tein tässä tilanteessa poikkeuksen myös ajan säästämisen vuoksi. Olin päättänyt, että taideteos on todellisessa mittakaavassa 5 metriä pitkä ja 3 metriä leveä, ja korkeutta olisi noin 0,8 metriä korkeimmassa kohdassaan. Tein alustavat pohjapiirustukset teokselleni yläpuolelta ja vasemmalta sivulta katsoen. Piirustusten jälkeen Extrude curve -toiminnolla tein kahdesta eri perspektiivistä objektit taideteoksesta. Näin sain teoksen korkeuden vaihtelut ja ulkoreunan pyöreän muodon kahdessa osassa helposti näkyviin ja oikeaan muotoon, koska tätä ei toistaiseksi voinut tehdä yhdellä toiminnolla. Tämän jälkeen siirsin kummatkin objektit sisäkkäin ja yhdistin niiden tarvittavat muodot, samalla leikaten ylimääräiset osuudet pois. Käytin tähän aluksi boolean split -toimintoa ja lisäksi split surface by isocurve -toimintoa. Näin teoksen muoto oli melkein oikeanlainen, mutta siitä vielä puuttui etuosan uimarengasmaisen pyöritys (Kuva 4.) Tähän tein aluksi sivuprofiilin mukaisen pyöristetyn reunan palan ja tein tämän mukaisen kaaren. Tähän toimintoon käytin aluksi extrude along curve -toimintoa, mutta huomasin, etten saanut aivan haluttua tulosta. Päätin seuraavaksi tehdä offset curve -kopion kaaren sisälle ja sitten käyttää sweep 2 rails -toimintoa, tehdäkseni kokonaan pyöreän reunapinnan osan pituudelta. (Kuva 5).

Teoksestani puuttui vielä peukalon osuus, jonka päätin tehdä erillisenä osana. Mallinsin aluksi pisan muotoisen kappaleen sivuprofiilissa ja sitten venyitin sitä extrude curve -toiminnolla. Ensimmäisen kokeilun yhteydessä, huomasin teoksen peukalon olevan aivan liian iso teoksen kokoon suhteutettuna. Päätin tarkan harkinnan jälkeen lopulta pienentää peukaloa vähän yli puolet sen pinta-alasta (Kuva 6).

Kun teokseni muoto oli selvillä, ryhdyin miettimään orgaanisten muotojen yhdistämistä teokseeni. Lähdin kokeilemaan ellipsoid-työkalan avulla taideteoksen päällimmäisen pinnan muuttamista monisuuntaisesti taipuvaksi pinnaksi. Tein aluksi hyvin leveä ja litteän kapselin muotoisen objektin, leikkasin sen yksinkertaisella split -toiminnolla kahteen osaan, jotta alaosan kovera puoli jäisi vain jäljelle. Ajatukseni oli istuttaa kapselin puolikas lapasen kärjen ylätasoon, samalla leikaten sille sopiva paikka. Toimenpide vaikutti mielessäni helpommalta kuin se todellisuudessa näyttäytyi olevan. Muutaman epäonnistuneen kokeilun jälkeen päätin siirtyä toisiin vaiheisiin, ja palata niiden jälkeen miettimään asiaa uudesta näkökulmasta (Kuva 7.)

Seuraavaksi mietin teoksen ulkoreunaan kaltevaa pintaa, joka toimii teoksen skeittausmahdollisuuksien monipuolistavana osana. Samalla se myös viestisi katsojalle, että teoksen päälle on mahdollista kiivetä. Ajattelin, että tämä pinta voisi reunustaa koko kaarevan, u-kirjaimen muotoisen kärjen. Tein ensiksi samankokoisen kartion kuin teoksen kärki, ja puolitin sen keskeltä kahteen osaan. Seuraavana leikkasin kartion sopivalta korkeudelta ja istutin sen teokseeni. Huomasin, että jälkimmäinen leikkaus pitikin tehdä sivulta katsoen vinosti, koska teoksen kovera yläpinta muodosti aivan etureunaan loivan hyppyrin, ja oli tämän takia korkeammalla aivan lapasen kärjestä. Tämä osa näytti toimivalta, mutta en pitänyt sen esteettisestä lisästä työni ulkomuodossa. Annoin tämänkin asian olla hetken aikaan, ja siirryin pohtimaan seuraavaa vaihetta.

Useiden kokeilujen jälkeen huomasin, että paras vaihtoehto oli tehdä teos kolmessa osassa (Kuva 8). Takaosan ramppi ja keskiosan välikappale oli helppo leikata aiemmasta mallinnuksestani. Tein

lapasen kärjen revolve -toimintoa käyttäen, joka mukaili pohjapiirroksen vasemman puolen sivuprofiilia. Tein aluksi keskeltä koveran muotoisen kiekon ja leikkasin sen kahteen osaan. Koska kiekon puolikasta reunustava leikkauksen muoto tuli olla samanlainen kuin keskiosan leikkauksen muoto, päätin kopioida sen, muuttaa reunojen ja keskiosan kovertamista vaativaa muotoa, ja liittää lopuksi osien samanlaiset reunat yhteen. Seuraavaksi liitin kärjen leikkausreunan keskimmäisen osan transiition sopivaksi mallintamalla pohjapiirroksen keskivaiheen muutoksen. Tässä lapasen kärjen pyöreä etureunus muuttui sivuilta tasakylkiseksi sulavasti takaosan rampin sivuja kohden. Lapasen takaosassa ramppi ja sen päällä oleva huippukohta olivat ainoat pyöreät osat. Tämän tehdäkseen käytin loft -toimintoa, ja tein aluksi kopion lapasen kärjen ja keskivaiheiden läpileikkauksesta. Näiden etäisyydet olivat aluksi 150 mm kärjessä, joka oli myös kiekon säde. Keskivaiheen pituudeksi laskin 200 mm, ja näin sain sopivan jaoksen osien välille. Näin myös osat näyttivät yhtenäiseltä kokonaisuudelta. Asettelen yhteydessä huomasin, että peukalon paikka tulee siirtää hieman teoksen reunasta keskemmälle. Siirsin peukalon osaa 50 millimetriä, jotta pyöreä ulkoreunan muoto näytti esteettisesti miellyttävämmältä, rajoittamatta keskialueen koveraa osuutta. Siirto teki 9.8 millimetrin kavennuksen keskeiselle lapasen kämmenalueelle. 1:1 mittakaavassa tämä tarkoittaisi noin 10 senttimetrin muutosta.

Mietin alusta alkaen, että teoksen suoria reunoja vasten tulee jonkinlainen kalteva pinta, tai muu vastaava lisä, jotta teoksen interaktiivisuus ja kiipeämismahdollisuus välittyvät vieläkin selkeämmin. Mietin lähtökohtaisesti hyvin äkkijyrkkää kaarta teoksen takaosan ison kaaren lisäksi, mutta tästä aiheutui ongelmia mallintaessani kahden eri puolen välille. Ison kaaren ja sivujen kaarien väliin jäi epämääräinen kolo, jonka täyttäminen osoittautui mallintaessa hankalaksi ja sivusi mielestäni ajatusta lapasesta hyvin merkittävästi, jonka vuoksi päätin kokeilla muita lähestymistapoja sivuille. Hetken mietittyäni, keksin ajatuksen lumesta, joka voisi ympäröidä lapasen pitkiä sivuja. Päätin tehdä valkoisia pyöreitä laattoja, jotka ovat epäsymmetrisesti kummallakin puolella lapasta. Peukalon puoleisella sivulla laatat tulisi olla tasainen pyöreäpinta ylöspäin ja toisiinsa nähden limittäin, jolloin taso toimisi portaana kiivetä teoksen päälle, mutta samalla istumatasona joko skeittajille tai muille alueella oleville ihmisille. (Kuva 10.) Vastakkaisella puolella laatat olisivat myös limittäin, mutta tasainen pinta olisi kaltevassa kulmassa, jotta sitä vasten voisi skeitata. Visuaalisesti ajatukseni oli näillä osilla kuvata lunta, johon lapanen on tipahtanut hieman viistosti, painaen toiselle puolelle lumen kaltevaksi kasaksi (Kuva 9). Pienten laattojen halkaisijaksi laitoin 60 senttimetriä ja isompien 80 senttimetriä. Laatat tuli sijoiteltua lappeellaan olevalla sivulla hieman eri tasoille ja limittäin toisiinsa nähden, jolloin ne myös leikkaisivat osin toistensa pintaa. Kaltevasti asetellulla puolella, laatat olisivat kahdella eri etäisyydellä kokonsa vuoksi muusta teoksesta, tehden kaltevuudelle kaksi eri tulokulmaa.

Viimeisenä vaiheena otin Rhinoceros -ohjelmassa kuvat teokseni eri puolilta, käyttäkseni niitä konseptikuvien mallina. Lähetin kuvat myös samalla Vantte Lindevallille referenssiksi skeittikuvia varten. Työni lopulliset mitat muuttuivat vähän mallinnuksen yhteydessä, koska esteettisistä syistä teos ei aina muodon muuttuessa näyttänyt ajatukseni mukaiselta. Lopulliseksi pituudeksi tuli 6200 millimetriä ja leveydeksi 3100 millimetriä. Peukalo-osan pituudeksi tuli 1700 millimetriä, korkeudeksi 420 millimetriä ja leveydeksi 450 millimetriä. Teoksen korkein kohta tuli kaaren päälle, pyöreän kummun

huippukohtaan, joka oli 850 millimetriä. Tästä korkeus laski 620 millimetrin korkeudelle teoksen ulkoreunan tasoon, ja kärjen koveran keskiosan 530 millimetrin korkeuteen. Kummallakin sivulla olevien valkoisten laattojen sarjan leveydeksi tuli 3500 millimetriä.

4.4 Konseptikuvien piirtäminen

Mallinnukseni valmistumistuttua, seuraavana tehtävänäni oli piirtää teoksesta konseptikuvat sopivaan kaupunkiympäristöön. Lisäksi sain Vantte Lindevallilta tarvittavat skeittikuvat työni kokonaisuutta varten. Ajatukseni oli alun perin käyttää skeittikuvien skeittaaajia kuvakulman ja kuvatun tempun osalta mallina, josta piirtäisin hahmon osaksi muuta piirrettyä teosta ja ympäristöä. Näin konseptikuvien visuaalinen ilme pysyi yhdenmukaisena, ja näytti myös syvällisemmin harkitulta päätökseltä. Sain Lindevallilta viestiini muutamaa päivää myöhemmin kansiollisen kuvia, joita sopi käyttää hahmomalleina.

Piirustusvaiheessa asetin Photoshopiin sekä mallinnuskuvan ja Lindevallilta saamani sopivan kuvan samaan tiedostoon. Aluksi leikkasin hahmon erilleen skeittikuvasta, poistin sen taustan ja asettelin sopivaan kohtaan mallinnuskuvan teoksen päälle. Tämän jälkeen tein omille tasoilleen hahmon ääri- viivat muiden tasojen päälle, laskien hahmon kuvan peittävyttä. Pian huomasin, että tarvitsen myös hahmon väreille ja varjoille omat tasot, ja päätin tehdä tämän myös teokselle. Tasoja oli yhteensä jokaisessa, viidessä konseptikuvassa kahdeksan – kolme hahmolle, neljä teokselle, ja yksi taustalle. Teosta piirtäessäni tein vielä yhden tason teoksen kuvioinnille, erillään sen väristä. Päätin hahmoja piirtäessä käyttää vain pääasiassa kolmea eri värisävyä valööriarvojen erittelyyn, jolloin kuvissa olisi yhtäläinen tarkkuus visualisoinnissa.

Teoksen väreiksi päätin lopulta mietittyäni ottaa tavallisen valetun betonin harmaansävyä. Hiekanharmaata sävyä reunustamaan tein punaisella ja keltaisella auran muotoista kuviota lapasen ideaa korostamaan. Teoksen takaosaan tuli rampin kaaren väriksi musta, jotta siitä välittyisi lapasen suuaukko, ja teoksen korkeimman kohdan pinnalle tein harmaat raidat kuvastamaan neulotun lapasen joustinneuloksen sävyvaihtelua. Teokseni väreissä ja maalauksissa ajattelin, että teoksen kuluvilla pinnoilla maalipinta ei ole etunsa mukaista, ja päädyin käyttämään sitä hyvin harkitusti. Tästä ajatuksesta poikkeavana oli teoksen takaosan kaaren musta maalipinta, mutta ajan myötä betonipinnan tummuminen häivyttäisi siinä näkyvän kulumisen, ja näin pystyin tekemään poikkeuksen.

Teoksen taustaa piirtäessäni huomasin, että olin tätä asiaa miettinyt vähemmän kaikkien muiden asioiden ohella. Mielessäni oli ollut pitkään Kuopion Haapaniemen sataman alue, jonne haluaisin ajatella työni sopivan (Kuva 11). Piirsin tämän ajatuksen inspiroimana teokseni rantakatua muistuttavalle alueelle, puisen laituritason päälle ja vesistön läheisyyteen. Ajattelin, että työni sopisi tällaiseen ympäristöön sen rauhallisuuden vuoksi, ja vesistön läheisyydessä skeittauksen melusaaste olisi vähemmän paheksuttavaa, kuin vaikkapa talojen ympäröimässä paikassa. Lisäksi ympäristön esteettisyys tukisi työni orgaanista muotokieltä.

4.5 Valmis konsepti

Viimeisenä vaiheena työssäni tein valmiista konseptikuvista esittelykansion. Ensimmäisenä kansioon tuli kansilehti, sitten tiivis seloste taideteoksen ideasta ja tämän jälkeen viisi konseptikuvaa eri puolilta työstäni, kuvaten sen skeittausmahdollisuuksia, kokoa ympäristössään ja tavoittelemani esteettistä harmonisuutta. Valmis konseptikansio on opinnäytetyöni liitteenä sen lopussa. (Liite 1.)

Aloitettuani opinnäytetyöni, huomasin kuinka uuden menetelmän äärellä olin tutkimuksen käsittelyn ja rakenteen osien ymmärtämisessä. Työni eteni hyvin vaiheittain, ja sen etenemiseen vaikutti eten töiden tekeminen opiskelujen ohella. Ajankäyttö ja energia lähdeaineiston etsimiseen ja konseptisarjan piirtämiseen on ollut koetuksella useita kertoja, mutta työn edetessä opin hallitsemaan ajankäyttöäni paremmin. Tämän lisäksi työni etenemiseen on vaikuttanut lähdeaineiston laaja ja epäsuora aineistollinen yhteys etsittävään aiheeseen. Yksittäisessä lähteessä saatetaan käsitellä useita eri aiheita, ja hakemani sisältö voi olla hyvin pinnallisesti käsitelty tai muutoin tulkinnanvaraisesti, jolloin sen käyttöä opinnäytetyössä on syytä välttää. Riittävän määrän aineistoa kerättyäni, huomasin sitä olevan jopa liikaa, ja työni rajaamisessa tuli hieman ongelmia. Tästä kuitenkin näen, että skeittauksesta on mahdollista tehdä tutkimusta, mutta kokonaisuutta on vaikea lähestyä ilman aiempaa tuntemusta lajin kulttuurista, terminologiasta ja eetoksesta. Ilman näitä, työn eettinen merkityksellisyys muuttuu helposti pinnalliseksi. Skeittikulttuurin rakenne on muuttunut juuri viime vuosien aikana kasvaneen naisten ja eri seksuaalivähemmistöjen jäsenten edustuksen ansiosta. Tämän aihealueen tutkiminen voi olla kulttuurihistoriallisesti merkittävää useiden eri alojen näkökulmasta. Toisena aiheena graffitien ja skeittauksen yhteydestä on hyvin vähän varmaa tietoa, jonka selvittäminen olisi hyvin syvällisen tutkimuksen kannalta antoisaa.

Työni alkuvaiheessa jo huomasin, kuinka paljon enemmän olisin voinut ymmärtää ja syventää keskustelua Järvelinin ja Lindevallin kanssa, jos olisin lukenut Ocean Howellin tutkimuksista aiemmin. Eritoten keskustelujen merkitys olisi voinut muuttua haastatteluiksi, jolloin työni olisi myös muuttunut vahvemmin tutkimukseksi. Olisin myös voinut työni alussa olla yhteydessä paikallisiin skeittajiin ja Kuopion Rullalautailijat ry:n hallituksen jäseniin, josta olisin voinut muodostaa helpommin ajatuksen taideteoksen palvelullisista ominaisuuksista. Tämän lisäksi Kuopion kaupungin aluehallintovirastosta olisin voinut tiedustella tarkemmin julkisten taideteosten pystyttämiseen vaikuttavia ehtoja ja muita byrokraattisia edellytyksiä. Näiden tietojen myötä konseptiluonnokseni kaupallistaminen olisi mahdollisesti parantunut.

Lopputuloksena konseptikuvien kansioni palvelee nähdäkseni visuaalista osaa oikean taideteoksen toteutusprojektista. Ajatuksenani on ollut pitää teoksen esteettisyys ja merkityksellisyys suurimpana syynä työlleni, joiden käsittely ideointivaihteessa tuntui sopivan spontaanisti etenevältä ja innostavalta. Sitä vastoin työni monivaiheinen toteutus on ollut muilta osin haastavaa, mutta opettanut, kuinka monitulkintainen taideteos voi olla. Työni haasteellisuuden etuna kuitenkin näen, että skeittauksen tutkiminen on painottanut lajin kulttuurista merkittävyyttä ja samalla avannut sen monimuotoisuutta.

LÄHTEET

Aperture 2024. Ed Templeton's Delirious Skate Chronicle. Verkkojulkaisu. Päivitetty 23.2.2024. <https://aperture.org/editorial/ed-templetons-delirious-skater-chronicle/>. viitattu 18.4.2024.

Barcelona Navigator 2024. Barcelona Skateboarding Guide. Verkkojulkaisu. <https://barcelonanavigator.com/barcelona-skateboarding-guide/>. viitattu 20.3.2024.

Beautiful Losers 2008. Elokuva. Ohjaus Aaron Rore & Joshua Leonard. Youtube-videopalvelu. <https://www.youtube.com/watch?v=IdAIy81l1Cw>. Viitattu 18.4.2024.

Beyond The Streets julkaisuaika tuntematon. Venice Pavilion. Verkkojulkaisu. <https://beyondthestreets.com/pages/venice-pavilion>. Viitattu 8.4.2024.

Blessed 2018. Elokuva. Ohjaus William Strobeck. Youtube-videopalvelu. <https://www.youtube.com/watch?v=Q9sub8tM8KI>. Viitattu 28.4.2024.

Borden, Iain 2019. Skateboarding and the city – a complete history. Great Britain: Bloombury Publishing Plc

Can't be stopped 2022. Elokuva. Ohjaus Cody Smith. Youtube-videopalvelu. <https://www.youtube.com/watch?v=HxoUg-kWerI>. Viitattu 30.4.2024.

Cardiff Skateboard Club 2024. The history of polar skate co. Verkkojulkaisu. Päivitetty 8.3.2024. <https://cardiffskateboardclub.com/blogs/news/the-history-of-polar-skate-co>. Viitattu 4.4.2024.

Dazed 2018. Skate legend Mark Gonzales recreates a 90's art performance in this new film. Verkkojulkaisu. Päivitetty 18.8.2018. <https://www.dazeddigital.com/fashion/article/41008/1/skateboarding-palace-mark-gonz-gonzales-adidas-visions-skating-film-performance>. viitattu 12.1.2024.

Derrien, Arthur 2016. How Copenhagen fell in love with skateboarding. Free Skateboard Magazine - verkkolehti 28.7.2016. <https://www.freeskatemag.com/2016/07/28/2015-cph-open-recap/>. viitattu 26.3.2024.

Derrien, Arthur & Harmon, Will 2018. Skateboarding, academia & public space: a conversation with Ocean Howell. Free Skateboard Magazine - verkkolehti 15.8.2018. <https://www.freeskatemag.com/2018/08/15/skateboarding-academia-public-space-a-conversation-with-ocean-howell/>. viitattu 18.2.2024.

Derrien, Arthur 2016. Inside Man: Gustav Eden. Free Skateboard Magazine - verkkolehti 9.11.2016. <https://www.freeskatemag.com/2016/11/09/inside-man-gustav-eden/>. viitattu 20.3.2024.

Do It Together 2021. Elokuva. Ohjaus Ines Särkkä. Youtube-videopalvelu. <https://www.youtube.com/watch?v=J8Sy4p-Fwkg>. Viitattu 2.2.2024.

Dogtown and Z-boys 2001. Elokuva. Ohjaus Stacy Peralta. Youtube-videopalvelu. https://www.youtube.com/watch?v=7YKPEDayb_U. Viitattu 29.4.2024.

Éditions B42 2022. Books. Riding Modern Art Edited by Raphaël Zarka. <https://editions-b42.com/en/produit/riding-modern-art-en/>. Viitattu: 22.4.2024.

Éditions B42. Work. Riding Modern Art Edited by Raphaël Zarka. <https://marcelveldman.com/riding-modern-art/>. Viitattu: 30.4.2024.

ESPN 2011. Montreal's Big O moved but preserved. Verkkojulkaisu. Päivitetty 30.11.2011. https://www.espn.com/action/skateboarding/story/_/id/7298058/montreal-big-o-skate-spot-moved-preserved-skaters. Viitattu 13.1.2024.

Forbes 2019. Pro Skater & Contemporary Artist Mark Gonzales Discusses His Solo Show. Verkkojulkaisu. Päivitetty 27.6.2019. <https://www.forbes.com/sites/felicitycarter/2019/06/27/pro-skater-contemporary-artist-mark-gonzalez-discusses-his-solo-show/>. Viitattu 24.2.2024.

HAM julkaisuaika tuntematon. Triangle Block, "Skateboardable" sculpture. Verkkojulkaisu. <https://www.hamhelsinki.fi/en/sculptures/triangle-block-skateboardable-sculpture/>. Viitattu 14.4.2024.

Huck 2020. Always moving: a whirlwind week with Mark Gonzales. Verkkojulkaisu. Päivitetty 16.4.2020. <https://www.huckmag.com/article/mark-gonzales-interview-the-gonz>. Viitattu 15.3.2024.

Järvelin, Pentti 2017. #37 Lena Salmi. Skeittauksesta - podcast. Sanoma Media Finland Oy. Podcast. Supla -verkkopalvelu. julkaistu 7.12.2017. <https://www.supla.fi/episode/da61b473-5dfe-4433-9927-1563a0ac613b>. Viitattu 20.4.2024.

Järvelin, Pentti 2023. Asiantuntija. Haastattelu 22.3.2023.

Kulmanen, Kaarlo & Helpinen, Varpu 2023. Uusi viihdekeskus ajaa skeittaajat muualle: "Kaikki menee paperilla lain mukaan ja oikein, mutta onko se oikein?". Yle 5.5.2023. <https://yle.fi/a/74-20030110>. Viitattu 7.3.2024.

Kulttuuri toimitus 2019. Finlaysonin soiva skeittiramppi, Juhana Nyrhisen Sonic Youth soi kansainvälisiä säveliä. Verkkojulkaisu. Päivitetty 11.9.2019. <https://kulttuuritoimitus.fi/kirjoittaja/mikko-kyronviita/finlaysonin-skeittattava-veistos-juhana-nyrhisen-sonic-youth-soi-kansainvalisia-savelia-katso-video/>. Viitattu 13.2.2024.

Kuopion taidemuseo 2023. Kannun Henki. Verkkojulkaisu. <https://kuopiontaidemuseo.fi/kannunhenki/>. Viitattu 25.3.2024.

Lindevall, Vantte 2023. Asiantuntija. Haastattelu 21.4.2023.

Loikkanen, Lotta 2021. Tanssia Betonilla. Helsingin Sanomat 24.7.2021. <https://dynamic.hs.fi/a/2021/tanssiabetonilla/>. Viitattu 31.3.2024.

Maoui, Zak 2023. How Palace took over the world. QG 20.9.2023. <https://www.gq-magazine.co.uk/article/palace-skateboards-men-of-the-year-interview>. Viitattu 17.4.2024.

Menikmat 2000. Elokuva. Ohjaus Fred Mortagne. Youtube-videopalvelu. <https://www.youtube.com/watch?v=nQnXa2rg58Y>. Viitattu 19.4.2024.

Ombler, Mat 2020. How Tony Hawk's Pro Skater changed gaming ... and skating. The Guardian 18.9.2020. <https://www.theguardian.com/games/2020/sep/18/skateboarding-tony-hawk-pro-skater>. Viitattu 9.4.2024.

Osloaction(s) julkaisuaika tuntematon. GSF Skatepark. Verkkojulkaisu. https://www.osloactions.com/gsf_skatepark. Viitattu 3.3.2024.

Palkoaho, Milla 2023. Lukio Helsingissä aloittaa uuden linjan: Se erikoistuu skeittaamiseen. Helsingin Sanomat 10.1.2023. <https://www.hs.fi/kaupunki/art-2000009316799.html>. Viitattu 15.3.2024.

Redbull 2020. Jaakko Ojanen – Neighborhood Watch. Verkkojulkaisu. Päivitetty 17.9.2020. <https://www.redbull.com/fi-fi/jaakko-ojanen-neighborhood-watch>. Viitattu 25.4.2024.

Römpötti, Harri 2021. Omaperäisestä tyylistään tunnettu kuvanveistäjä Hans-Christian Berg haluaa yrittää mahdottomia, koska epäonnistumisista voi syntyä hienoa jälkeä. Helsingin Sanomat 23.10.2021. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000008343409.html>. Viitattu 31.1.2024.

Schwinghammer, Stefan 2020. Leo Valls Interview Skate Urbanist. Solo skatemag 5 (36). <https://soloskatemag.com/leo-valls-interview>. Viitattu 2.3.2024.

Schwinghammer, Stefan 2020. Pierre Descamps interview A sculpture for.... Solo skatemag 5 (36). <https://soloskatemag.com/pierre-descamps-interview>. Viitattu 14.3.2024.

Schwinghammer, Stefan 2024. Talking about Skateboarding & Graffiti with the 1Up crew. Solo skatemag -lehti 25.3.2024. <https://soloskatemag.com/1up>. Viitattu 26.4.2024.

Schwinghammer, Stefan 2023. Contact – Skateable sculptures made from a 3D printer. Solo skatemag 4 (52). <https://soloskatemag.com/contact-skateable-sculptures-made-from-a-3d-printer>. Viitattu 16.4.2024.

Shepard Fairey: Obey This Film 2014. Elokuva. Ohjaus Brett Novak. Youtube-videopalvelu. <https://www.youtube.com/watch?v=rcSBr4ZKmrQ>. Viitattu 26.4.2024.

Skateboarding hall of fame and museum 2015. Neil Blender. Verkkojulkaisu. <https://skateboardinghalloffame.org/shof-2015/neil-blender-2015/>. Viitattu 17.3.2024.

Skateboarding hall of fame and museum 2013. Rodney Mullen. Verkkojulkaisu. <https://skateboardinghalloffame.org/shof-2013/rodney-mullen-2013/>. Viitattu 2.2.2024.

Skateboarding hall of fame and museum 2013. Alan Gelfand. Verkkojulkaisu. <https://skateboardinghalloffame.org/shof-2013/alan-gelfand-2013/>. Viitattu 4.2.2024.

Skateism 2019. Bridging Academia and Skateboarding in Bryggeriet High School, Malmo. Verkkojulkaisu. Päivitetty 14.8.2019. <https://www.skateism.com/bridging-academia-and-skateboarding-at-bryggeriet-high-school-malmo/>. Viitattu 17.4.2024.

Skatemalmö julkaisuaika tuntematon. TBS. Verkkojulkaisu. <https://skatemalmo.se/spots/tbs/>. Viitattu 4.4.2024.

Solo skatemag 2020. Ocean Howell Interview. Verkkojulkaisu. Päivitetty 11.1.2020. <https://soloskatemag.com/ocean-howell-interview>. Viitattu 16.3.2024.

Sorry 2002. Elokuva. Ohjaus Fred Mortagne. Youtube-videopalvelu. <https://www.youtube.com/watch?v=OqstOhGpYPc>. Viitattu 8.4.2024.

Stadscuratorium julkaisuaika tuntematon. 5 Elements. Verkkojulkaisu. <https://stadscuratorium.nl/en/collectie/5-elements/>. Viitattu 20.2.2024.

Suomen olympiakomitea 2021. Suomalaisväriä 80 pioneerin joukossa – Lizzie Armanto lunasti olympiapaikan Tokioon. Verkkojulkaisu. <https://www.olympiakomitea.fi/2021/06/09/suomalaisvaria-80-pioneerin-joukossa-lizzie-armanto-lunasti-olympiapaikan-tokioon/>. Viitattu 9.1.2024.

Suomen skeittibetoni julkaisuaika tuntematon. Jaske-patsas, Tampere. Verkkojulkaisu. <https://www.skeittibetoni.com/jaskepatsas>. Viitattu 15.4.2024.

Supereight 2021. The Ed Templeton Interview. Verkkojulkaisu. Päivitetty 16.11.2021. <https://www.supereight.net/the-ed-templeton-interview/>. Viitattu 19.4.2024.

Tolonen, Anni 2019. Suomen ensimmäinen skeittilukion linjaa suunnitellaan Tampereelle, ja opetus voi alkaa jo kahden vuoden päästä – ”Nuori voi saada myös ammatin”. Yle 25.9.2019. Uutinen. <https://yle.fi/a/3-10981655>. Viitattu 23.4.2024.

Vox 2020, Tony Hawk breaks down skateboarding’s legendary spots. Youtube-videopalvelu, Julkaistu 27.7.2020. <https://www.youtube.com/watch?v=omigBsOmtjw>. Viitattu 16.3.2024.

Väkevä, Valtteri 2014. Alvar Aallon uima-allas on skeittareiden unelma. Helsingin Sanomat 14.2.2014. <https://www.hs.fi/kuukausiliite/art-2000002709923.html>. Viitattu 20.3.2024.

5BNY 2015. Elokuva. Ohjaus Tombo Colabraro. Youtube-videopalvelu. <https://www.youtube.com/watch?v=pWkv-OB0SFE>. Viitattu 28.4.2024.

LIITTEET

LIITE 1: KONSEPTIKANSION KANSILEHTI

Jussi Rautainen

Opinnäytetyö - Skeltattava taideteos

kevät 2024

LIITE 2: KONSEPTIKANSION SELOSTESIVU

Taideteoksen lähtökohta - Thee Mitten

Olen useita vuosia harrastanut skeittausta ja ajattelin opinnäytetyönäni tehdä viimein kunniansoitukseksi laaja kohtaan näin akateemisessa kontekstissa. Kävin työni alkuvaiheessa keskustelija kahden ammattilaisosan skeittaajan kanssa, joiden laajempi tietämys ja kokemus saivat vahvistusta ja kannustusta taiteellisen tutkimuksen suuntaan.

Ideani tuli minulle yllättäen mieleen, kun mietin kuinka skeittauksessa vallitsee aina pieni kapinallinen henki taustalla, joka ohjaa skeittaajia yrittämään vaikeampia ja yksilöllisempiä temppuja ja liikeratoja. Kapinahenki usein arkipäiväisiä normeja vastaan toimiessaan saa luonnollisesti myös vastustusta, ja varsinkin kaupunkiympäristössä tällainen vastustus on selkeämmin nähtävillä. Tästä ajatuksesta anekdootin omaisesti ajattelin, kuinka jokainen skeittausta harrastanut on joskus kokenut vastustusta omaa tekemistään kohtaan. Tyypillinen tapaus on vanhempien skeittaajien kokemus, jossa jokaiselle on vähintäänkin kerran sanottu, kuinka heidän olisi aika lopettaa skeittaus ja käyttää yhteiskunnallisesti merkittävämpiin asioihin aikaansa.

Tätä pessimististä ajattelutapaa kuvaa vanha sanonta - olla tumput suorina - joka usein kontekstissaan kuvaa henkilöä, joka on työtehtävien keskellä, mutta ei tee mitään. Sanonnan kielikuvaa myötäillen ajattelin, jos skeittaaminen harrastuksena nähdään tavoitteettomana tekemisenä ja se ei ole edistyksestä, on ajatuksen muuttamiseksi korostettava sen ristiriitaisuutta tekemällä skeittaukseen soveltuva lapsen näköisen taideteos. Ajatus oli minusta hauska lähtökohta ja visuaalisesti se myös viestii suomalaista skeittikulttuuria, kotitekoisuuden ja käsityöläisyyden osalta.

Taideteoksen miljöö oli mielessäni alusta lähtien kaupunkiympäristössä. Sen sijainti ei olisi kovin keskeinen paikka koko kaupungille, vaan enemmänkin sen laidalla olevalle rauhallisemmalle kohtaamispaikalle. Taideteoksen suuren koon myötä se voisi teoriassa toimia ajan saatossa kaupunkilaisten ympäristön hahmottamisessa maamerkinä. Päädyin tämän ajatuksen myötä sijoittamaan teokseni konseptikuvissa vesistön lähelle, mahdollisen rantapromenadin varrelle.

Taideteoksessani on kolme osaa, joita voi teoriassa skeitata samanaikaisesti kolme eri henkilöä. Teoksen takaosassa on kaari, eli ramppi, joka muistuttaa lapsen käsivarren osaa ja suuaukkoa. Ajatusta korostamaan tämä osa on maalattu mattamustaksi. Kaaren yläosassa on alumiininen paksu putki, jota kutsutaan kopariksi. Koparin tarkoitus on mahdollistaa kaariskeittauksen erilaisten temppujen tekeminen. Koparin päällä on kaartuvasti laskeva pinta, joka mahdollistaa skeittaajalle painovoiman myötä tapahtuvan vauhdin lapsen kärkiosaa kohti. Lapsen keskiosassa on kovera kuppimainen muoto ja aivan lapsen kärjessä kovera osuus muodostaa loivan hypyrin lapsen ulkoreunaan. Lapsen päällä on ylempänä betonista valettu pieni kaarenmuotoinen osa, joka kuvastaa peukaloa, ja sen reunoja on mahdollista liukua skeittilaudalla ja sen päälle voi sulavasti rullata teoksen korkeimmasta kohdasta lähtiessä.

Taideteoksen ulkoreunoilla on valkoisia ympyrälaittoja, jotka kuvastavat lunta, johon lapanen on tippunut. Nämä laatat toimivat peukalon puoleisella sivullaan istuinosana, kun taas vastapuolella valtevana pintana skeittaamista varten. Kaltevan puolen laattojen yläreuna on hieman lapsen pyöreän betonipinnasat etäällä, jotta laattojen yläreunaa on mahdollista käyttää hieman samaan tapaan, kuin takaosan koparia. Ajatustani kotitekoisesta ja käsinneulotusta lapsesta korostavat teoksen etureunaa ja peukalon pystysivua koristavat punaiset ja keltaiset kuviot. Kuvion vahvin ominaisuus on luoda visuaalisesti lapsen symbolinen vaikutelma, samalla välttämällä skeittauksesta aiheutuva kulumista ja sen osittaista hidastamista.

Taideteoksen koko on noin 3100mm leveä ja 6200mm pitkä. Sen korkeus on korkeimmassa kohdassa 850mm ja lapsen kärjessä 530mm. Peukalon osan pituus on 1700mm ja sen leveys on 420mm. Teoksen materiaaliksi olen ajatellut valettua betonia sen kaikkiin osiin.

Opinnäytetyönäni tällä konseptilla on tarkoitus vahvistaa antamaani vaikutelmaa visuaalisen hahmotuskyvyn ammattilaisena ja muotoilijana. Tavoitteeni on opinnäytetyöni osalta vakuuttaa kyvystäni tuottaa graafisesti kiinnostavaa sisältöä ja hahmottaa kolmiulotteisten esineiden ideointikykyä.

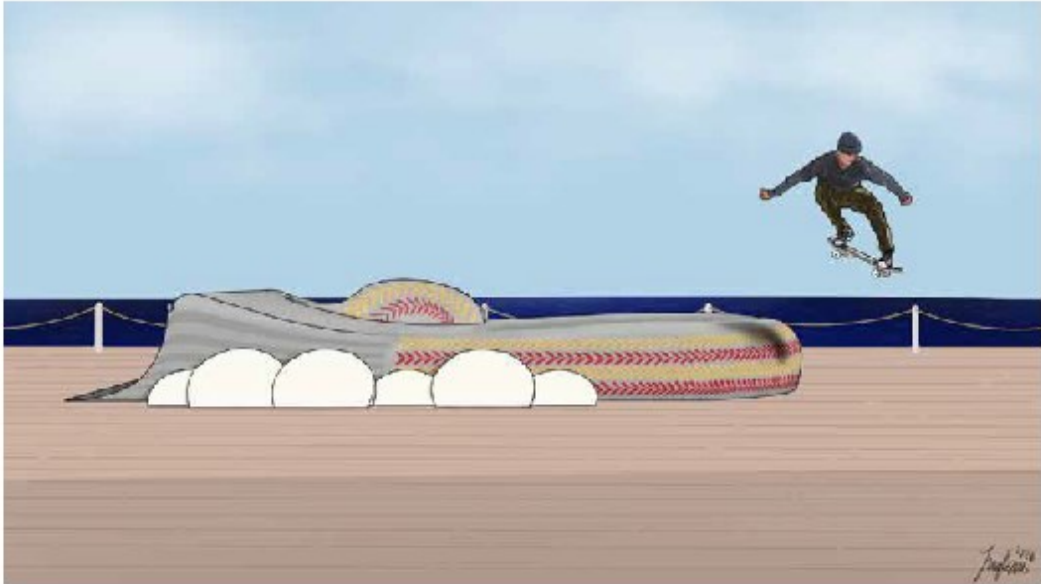
LIITE 3: KONSEPTIKANSION KUVAT 1 JA 2



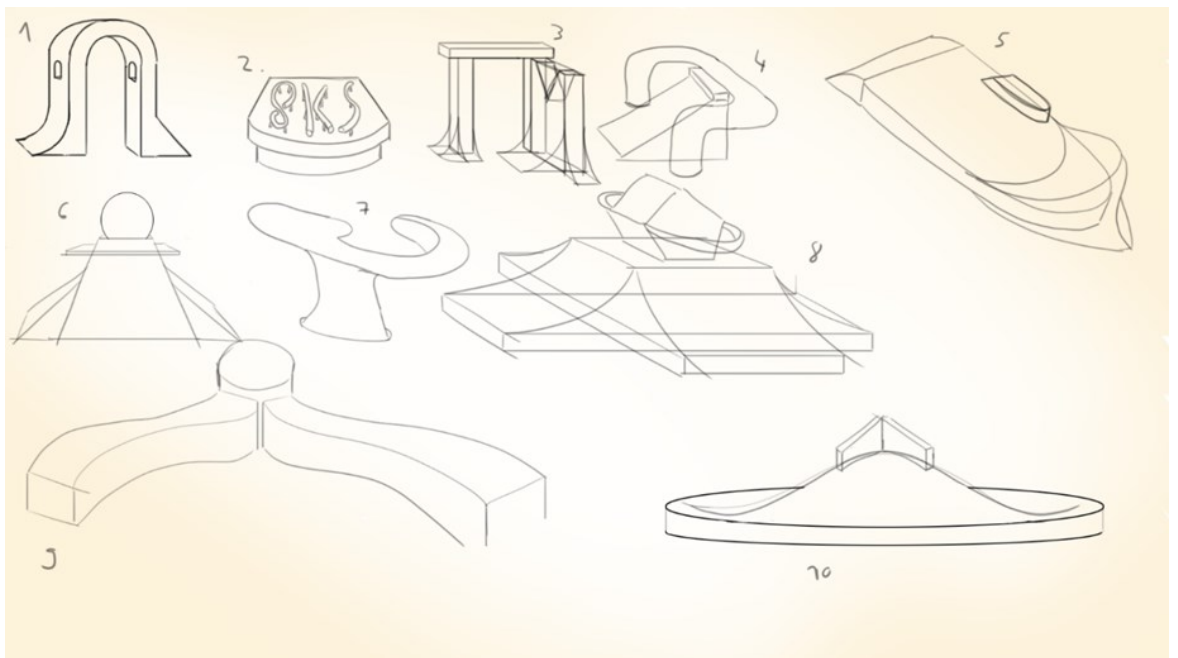
LIITE 4: KONSEPTIKANSION KUVAT 3 JA 4



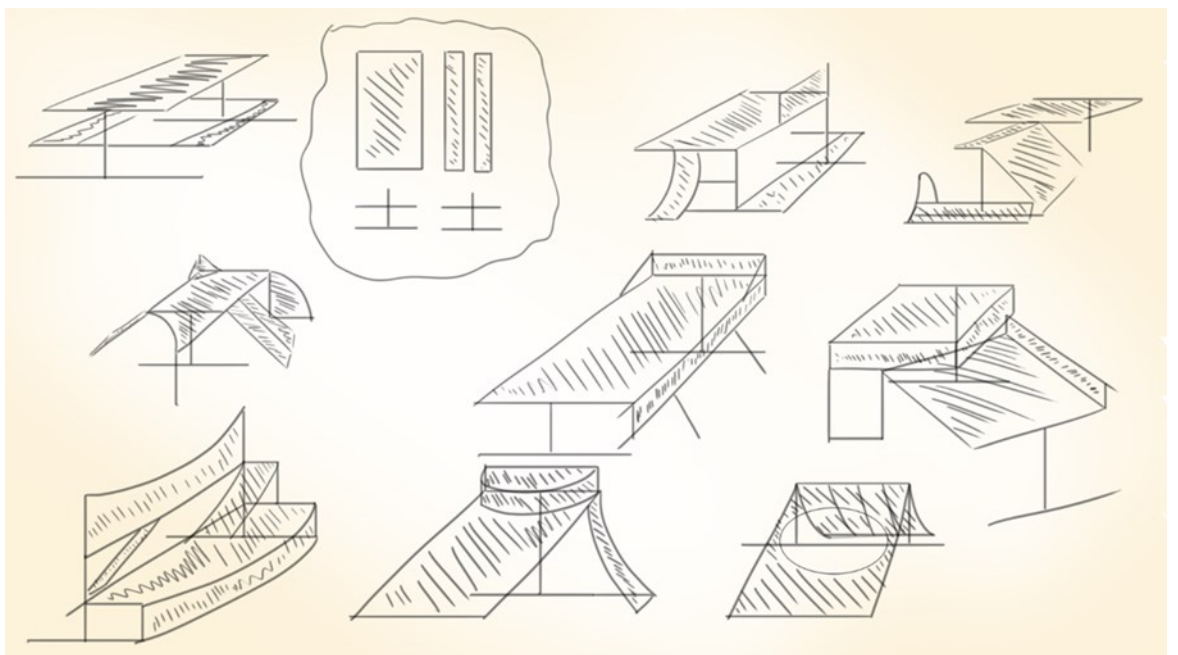
LIITE 5: KONSEPTIKANSION KUVA 5



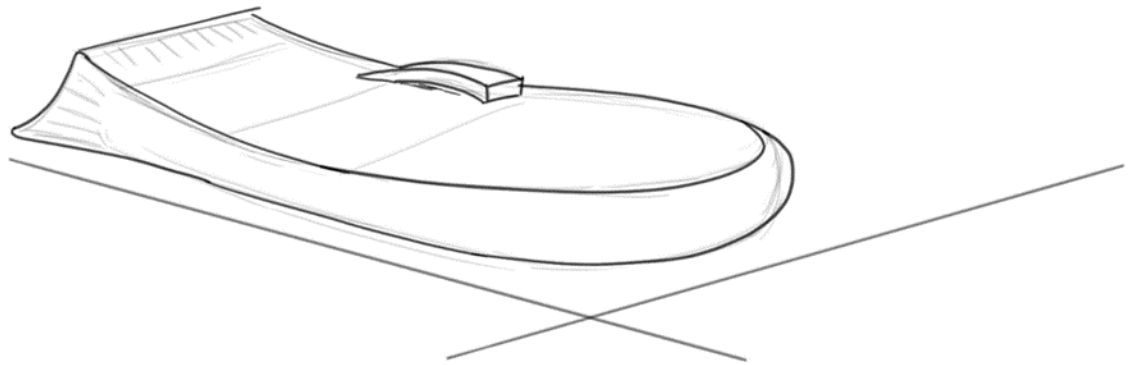
KUVALUETTELO



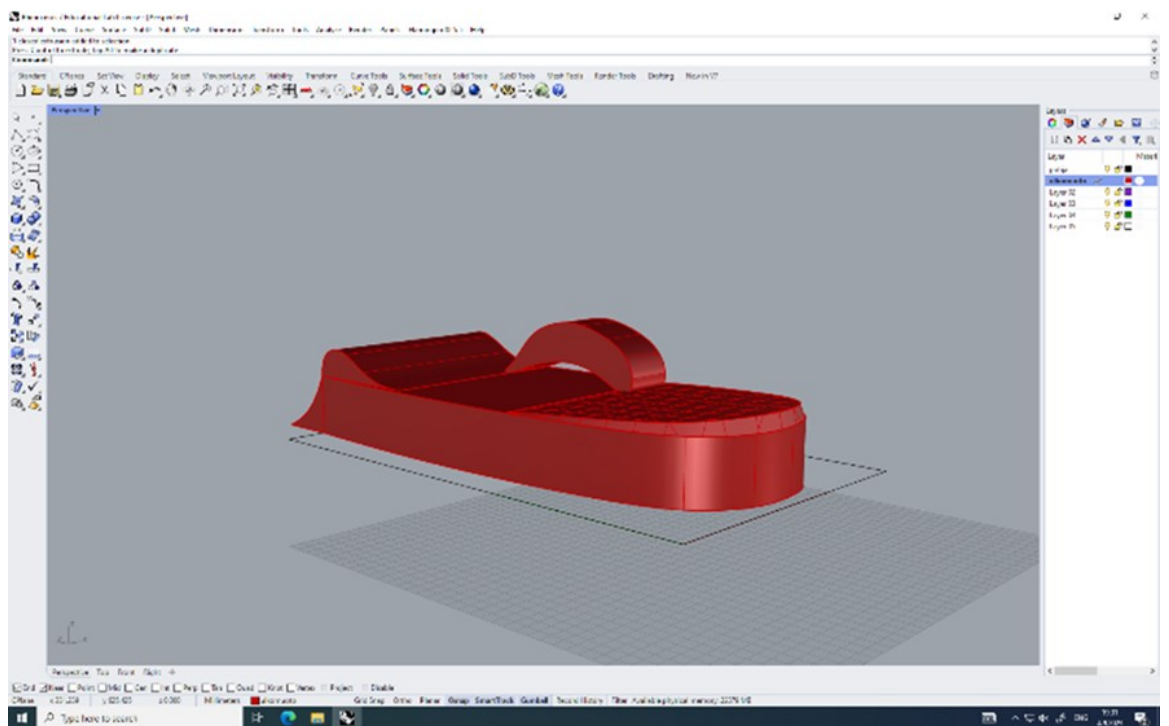
Kuva 1. Ensimmäinen luonnossarja.



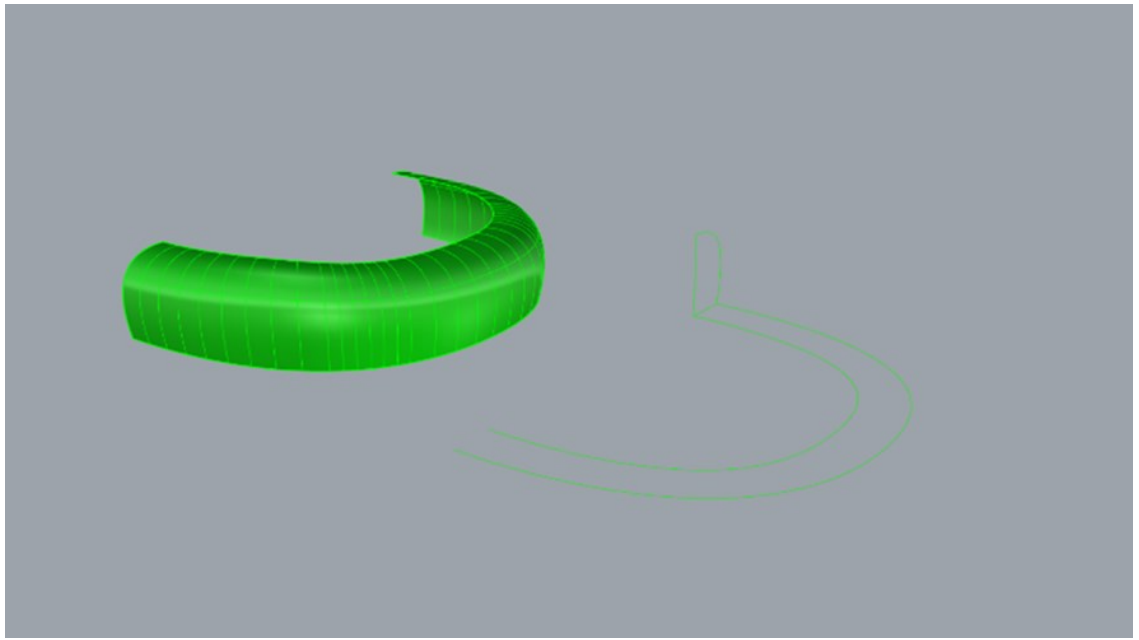
Kuva 2. Piknik -pöytien luonnossarja.



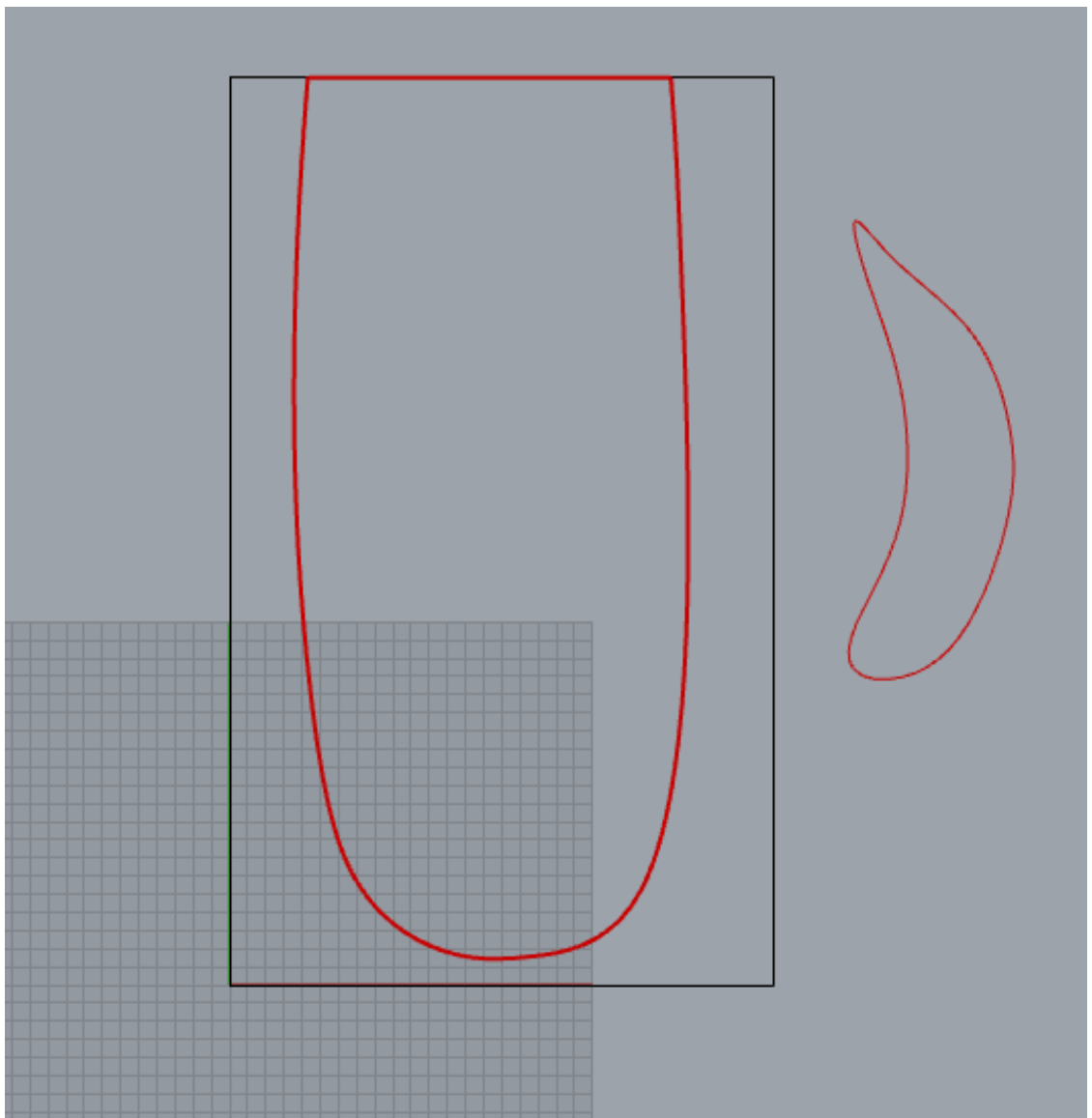
Kuva 3. Luonnos lapsen muotoisesta taideteoksesta.



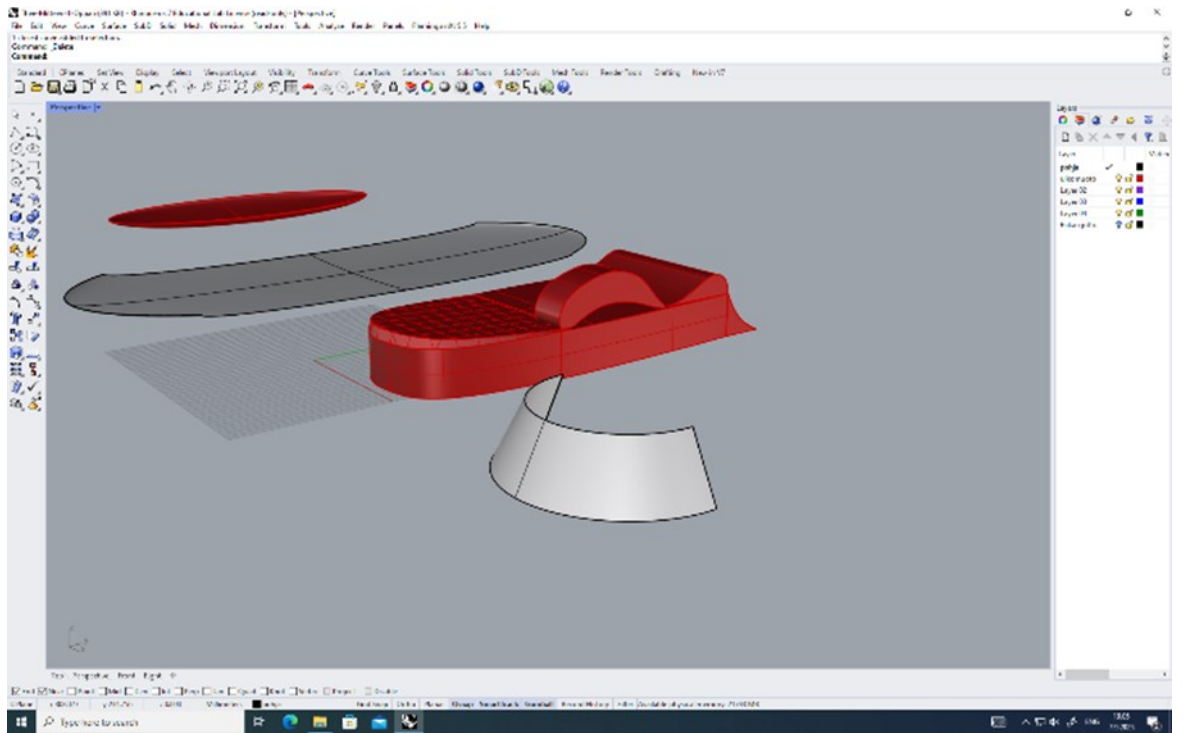
Kuva 4. Ensimmäinen mallinnuksesta taideteoksen mallinnuksesta.



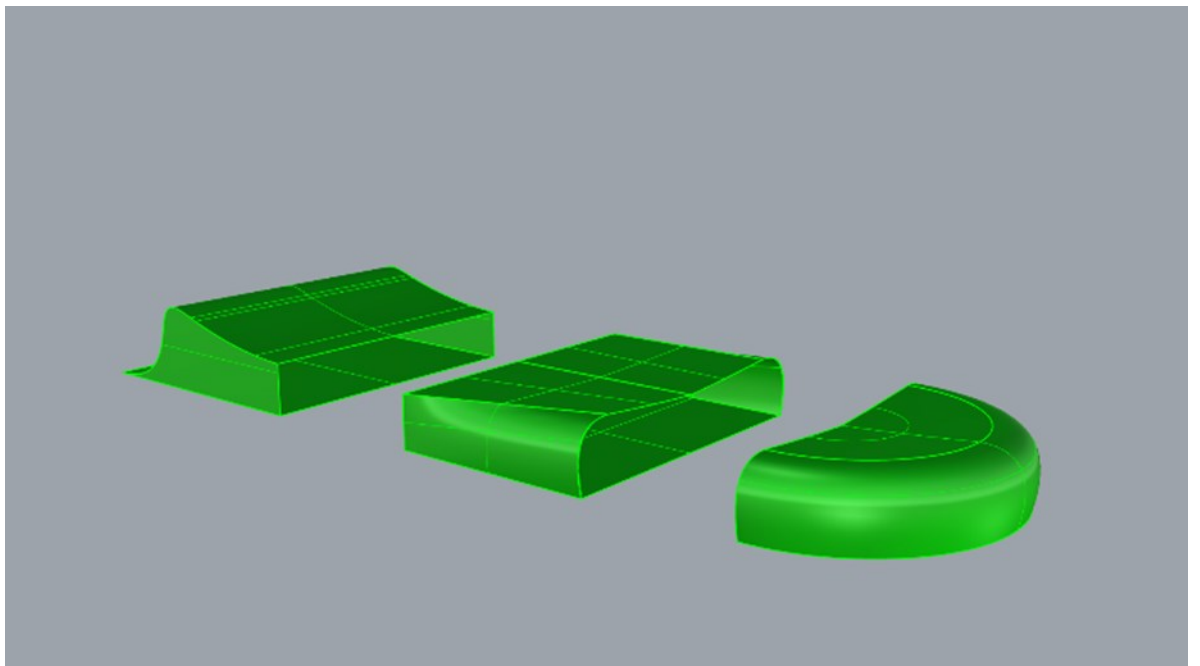
Kuva 5. Teoksen etuosan mallinnus.



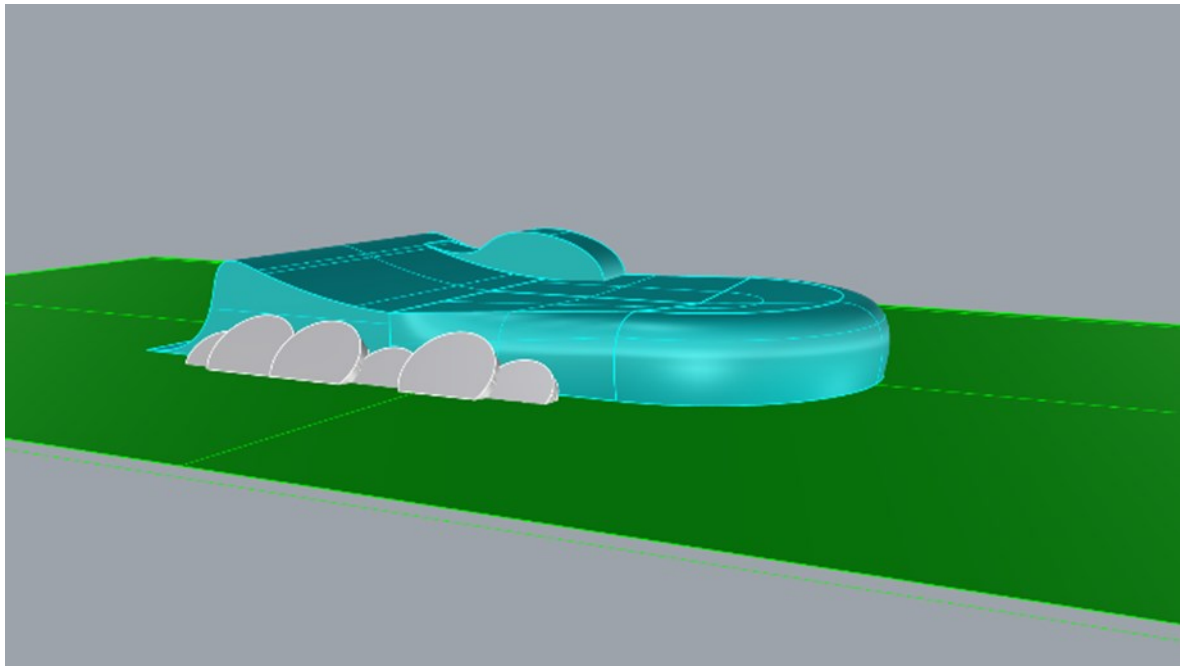
Kuva 6. Peukalo-osuuden muoto.



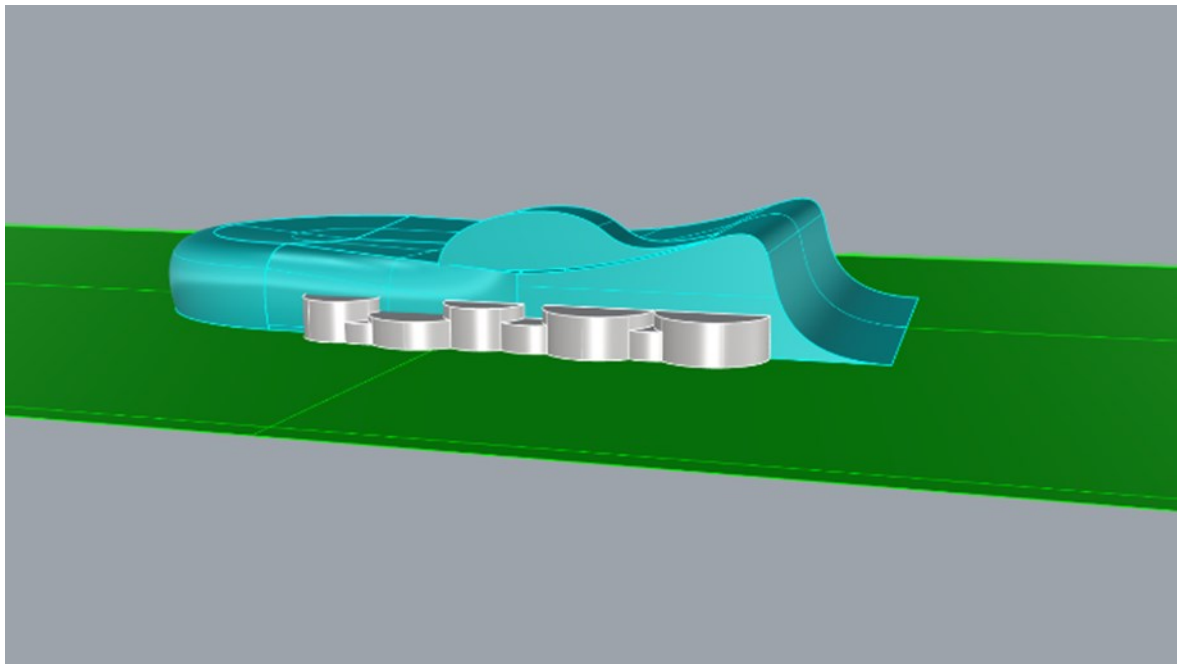
Kuva 7. Monisuuntaisesti taipuvan pinnan mallinnuksen kokeilut.



Kuva 8. Teoksen mallinnuksen osat.



Kuva 9. Mallinnetun teoksen kaltevat osat.



Kuva 10. Mallinnetun teoksen istuinosat.



Kuva 11. Kuva Haapaniemen skeittialueesta.