



Taideteos hyvinvointipalveluna

Tarkastelun kohteena Suomen CP-liiton monitaidetyöpajoissa toteutettu

MOVE- yhteisöllisen mediataideteoksen prosessi

Nina Sarkima

Opinnäytetyö
Toukokuu 2011
Kuvataiteen koulutusohjelma
Kuvataide
Tampereen ammattikorkeakoulu

TAMPEREEN AMMATTIKORKEAKOULU
Tampere University of Applied Sciences

OPINÄYTETIIVISTELMÄ

Tutkielmassani perehdyn omakohtaisen projektin kautta kysymykseen, miten taideteos voisi toimia hyvinvointipalveluna. Toivon tutkielman valottavan kysymystä, mitä tässä yhteisöllisessä prosessissa tapahtui. Käsittelen aluetta, jossa lähtökohtaisesti taideteoksen roolina on toimia osana tapahtumaa, joka lisää yhteisön hyvinvointia.

Tutkimusmateriaalina ovat toimineet monnitaiteen työpajat joita olen vetänyt taideterapeutti ja taideohjaaja Päivi Suomalaisen kanssa Suomen CP-liiton asiakkaille. Työpajoja pidettiin yhteensä viisi kertaa (9.9–25.11.2010) asiakkailla on ollut mahdollisuus kokeilla demoversiota MOVE-nimistä interaktiivista teosta, joka perustuu kehonliikkeen ja tietokoneohjelman dialogiin.

Tapahtumaan ja tilanteeseen sidottu taide on luonteeltaan monimerkityksellistä ja performatiivista, ja se on ainutkertaisena koettavissa tilassa, jossa katsoja on vuorovaikutustilanteessa teoksen kanssa. Tämänkaltainen tapahtuma onkin usein vaikeasti sanoin ilmaistavissa. Tästä syystä olen käyttänyt videokuvaa osana omakohtaista tutkimusmateriaaliani kerätessäni.

Pääasiallisina esimerkkiteoksina ja lähdemateriaalina olen käyttänyt Lea Kantosen väitöskirjaa Kohtaamisia nuorten työpajoissa sekä Helena Sederholmin Tämäkö taidetta kirjaa.

SISÄLLYS

1 Johdanto	s. 5
2. MOVE yhteisöllinen mediataideteos	s. 6
2.1. Prosessin sisällöt	s. 7
2.1.1. Estetiikka	s. 8
2.1.2. Performatiivisuus	s. 9
2.2. Miten MOVE, yhteisöllinen mediataideteos prosessiin osallistuminen koettiin käytännössä Suomen CP-liiton päivätoiminnassa?	s.12
Johtopäätökset	s.14
Liitteet	s.15
Lähdeluettelo	s.16

1. JOHDANTO

Tutkielmassani tarkastelukohteenani on Suomen CP-liiton päivätoiminnan kulttuuriprojektiin / monitaiteen ohjaukseen sisältyvä taide-osio joka toteutettiin viiden työpajan kokonaisuutena.

Pääkysymys, johon pyrin tämän artikkelin kirjoitusprosessin kautta vastaamaan, on miten taideos toimii hyvinvointipalveluna?

Artikkelissa kuvaamani prosessin tavoitteena on myös havainnollistaa sitä miten kuvataiteilijat voivat työllistyä oman erityisosaamisensa ja asiantuntijuutensa kautta, julkisissa palveluissa.

Prosessi lähti liikkeelle maaliskuussa 2010 kun tarjosin yhdessä taideterapeutti ja taideohjaaja Päivi Suomalaisen kanssa Suomen CP-liitolle työpajakokonaisuutta joka nimettiin MOVE, yhteisöllinen mediataideos. Työpajojen sisältönä oli antaa CP-liiton asiakkaille mahdollisuus tutustua MOVE interaktiiviseen teoksen avulla liikkeeseen perustuvaan virtuaalimaalaamiseen.

Virtuaalimaalaamisen rinnalla oli mahdollisuus maalata myös perinteisin välinein Päivi Suomalaisen ohjauksessa (toiminut taideohjaajana Malmilla) kun taas oma roolini liittyi vierailevana taiteilijana, MOVE -teoksen esittelyyn ja käyttäjien opastamiseen sekä tämän ohessa prosessin dokumentointiin videokameralla.

Kokonaisuuteen kuului, että prosessin päätteeksi esiteltäisiin sen aikana syntyneitä päivätoiminnan asiakkaiden maalauksia joita he tekivät perinteisten maalausvälineiden avulla MOVE-teoksen innoittamina sekä dokumenttimateriaalia prosessista installoituina näyttelyynä. Näyttelyaika löytyi nopeasti ja sopivasti Galleria Kioskista, Helsingistä, Tammikuuksi 2011.

Projekti oli mahdollista toteuttaa pienen apurahan turvin joka oli myönnetty suomen CP-liitolle tähän tarkoitukseen Helsingin kulttuuritoimen kautta. Apuraha kattoi minun ja yhteistyökumppanin Päivi Suomalaisen palkat, työpajoissa tarvittavat materiaalit sekä näyttelytilan vuokran, ym. näyttelykulut.

Tässä tutkivassa artikkelissani keskityn tutkimaan MOVE-teoksen merkityksiä ja omaa rooliani suhteessa päivätoiminnan muuhun toimintaan. Käsittelyosan teksti jakautuu kolmeen osaan jossa alussa pyrin lähdemateriaalin avulla määrittelemään mistä taiteenlajeista on MOVE:n kohdalla kysymys. Seuraavaksi valotan omakohtaisen tutkimusmateriaalin tarkastelun kautta prosessin sisältöjä ja merkityksiä sekä viimeisessä osassa käyttäjäkokemusten kautta tarkastelen miten teos koettiin ja otettiin vastaan Päivätoiminnassa. Lopuksi pyrin johtopäätöksissäni tekemään yhteenvetoa kirjoitusprosessista ja sen merkityksestä ja mahdollisista hyödyistä. Tuottiko artikkelin kirjoittaminen odotustenmukaisia tuloksia miten sitä voisi kehittää? Näiden kysymysten kautta pyrin avaamaan niin itselleni kuin yleisemminkin teoksen lähtökohtia, toteutumistapaa ja tavoitteita.

Pääasiallisina lähdemateriaaleina olen käyttänyt Helena Sederholmin *Tämäkö taidetta* (2000) ja Lea Kantosen väitöskirjaa *Teltha - Kohtaamisia nuorten työpajoissa* (2005).

2. MOVE – YHTEISÖLLINEN MEDIATAIDETEOS

Olen käyttänyt Suomen CP-liiton työpajoissa yhteistyön keinona MOVE, interaktiivista teosta jonka alkujaan toteutin Muu ry:n järjestämälle interaktiivisentaiteen kurssin tuotoksena. Kurssilla opiskeltiin perusteita max/msp + jitter -ohjelmoinnista.

MOVE on käyttöliittymä jonka avulla käyttäjä voi luoda äänimaisemaa ja abstraktia maalausta mm. kehonliikkeiden perusteella, sensorina toimii tietokoneen oma web-kamera.

Vastaavanlaisia kehonliikkeen, videokuvan ja tietokoneohjelman vuorovaikutusta kokeilevia teoksia on kehitelty ja tutkittu jo 1900-luvulta alkaen ja niitä on viety paljon pidemmälle.

Edelläkävijänä suomessa mainittakoon Erkki Kurenemi joka esittäytyi teoksellaan Dimi-O (1971) Vanhalla Ylioppilastalolla taiteilijaryhmä Elonkorjaajien järjestämän intermedia-tapahtuman yhteydessä vuonna 1971. Dimi-O reagoi videokameran kautta niin, että sen edessä liikkuvan henkilön (tai minkä tahansa kohteen) pystysuorat ja vaakasuorat liikkeet tuottivat äänitapahtumia (Annala, Suomalaisen Mediataiteen historiaa, Internet 23.11.2010).

MOVE interaktiivinen on siis eräänlainen toisinto jo aiemmin luoduista sovelluksesta, eikä siis minun kehittelemäni muutoin kuin ehkä ulkoasultaan.

MOVE, yhteisöllinen mediataideteos -nimi juontaa siis MOVE nimen saaneesta tietokoneohjelmasta joka mahdollistaa interaktiivisen virtuaalimaalauksen. Käytän työpajoissa tätä MOVE-käyttöliittymää yhteistyön keinona, toimintaan ja vuoropuheluun aktivoivana välineenä, jolla tuotetaan myös taidekokemuksia. Työpajoihin sisältyy demonstraatio MOVE käyttöliittymästä ja kaikissa työpajoissa osallistujilla on mahdollisuus ohjauksessani maalata virtuaalista sen avulla. En kutsu teosta myöskään yhteisötaideteokseksi vaan sopivampi termi on mielestäni **yhteisöllinen** mediataideteos. Kyseessä on kokeileva prosessina toteutuva ja elävä teos joka tapahtuu yhteistyössä yhteisön kanssa. Prosessissa on elementtejä muiden muassa ohjelmistotaiteesta, yhteisötaiteesta ja performanssitaiteesta.

Työpajojen tavoitteena on tuottaa osallistujille esteettisiä kokemuksia mielihyvän ja onnistumisen kokemuksen kautta. Tällainen kokemus syntyy liikkeeseen keskittymisestä, joka siirtyy kuvanhallitsemiseen intuitiivisesti ja fyysisesti.

MOVE, yhteisöllinen mediataideteos tiivistettynä:

Liike

Tietokoneohjelma ohjaa tekemään keholla jotain mikä tuottaa mielihyvää. Tämä tapahtuu kun tekijä huomaa miten liike tuottaa kuvaa ympyröistä ja hän hetkellisesti kokee hallitsevansa kuvan rakentumista, ”tämä hetki” on tärkeä koska se on hetki jolloin tekijä kokee onnistumista ja tekemisen iloa. Tekeminen jatkuu kun tekijä yrittää ohjata ympyröistä kehittyvää maalausta mahdollisimman sulavasti.

Värit:

Tekijä heittäytyy läsnäoloon värien kanssa, koska ne tuottavat mielihyvää. Tästä tulee halu hallita kuvaa, ohjailta värejä tiettyyn kuvapintaan. Värit ilmestyvät ympyrän muotoisina, erikokoisina ja sävyisinä. Tämä saa aikaan syvyysvaikutelmaa – värien intensiivisyys, sävykyys ja läpikuultavuus luovat kuvaavat jostain täydellisestä. Suurikokoisen kuvan projisoinnin suuresta koosta johtuen fyysinen kokemus on selkeämpi ja vahvempi

Muodot:

Maalaus rakentuu erikokoisista ympyrämuodoista jota laajenevat ja supistuvat rytmikkäästi tekijän liikkeen mukaan. Muotona ympyrä on täydellinen ja pelkistetty ja siksi myös mieltä rauhoittava sekä mielikuvitusta kiehtova. Läpikuultavat ympyrät luovat päällekkäin asettuessa graafisia kuvioita jotka muistuttavat mm. kukan terälehtiä.

Dokumentti:

Tekijä saa tapahtumasta dokumentiksi postikortin, jossa on kuva sekä digitaalisesta maalauksesta että tekijästä tekohetkellä. Tekohetkellä tekijästä välittyy ilo maalauksen sisällä. Tämä on oikea kokemus ja se hetki milloin yhteisöllinen mediataideteos tapahtuu. (Liitteet s. 15)

2.1. Prosessin sisällöt

Tässä pyrin lähdemateriaaliin nojautuen tekemään sekä itselleni että lukijalle ymmärrettäväksi mistä elementeistä pääpiirteittäin MOVE -yhteisöllisen mediataideteoksen prosessi koostuu. Lähden liikkeelle lainaten Helena Sederholmin sanoja:

Taiteen sisältö ei ole asia, joka pitäisi ymmärtää tai löytää, vaan taide muistuttaa leikkiä. Leikissä ei ole tärkeä lopputulos, vaan leikkimisen kokemus itsessään. Leikki voidaan aloittaa mistä tahansa ja lopettaa koska tahansa. Sillä ei ole alkua eikä loppua kuten esimerkiksi pelissä. Jos taide

ajatellaan leikinomaisena prosessina, taiteen kokeminen on enemmän mukana olemista ja tekemistä kuin yrityksiä ymmärtää merkityksiä tai mieltää tulkintoja.

(Sederholm, 2000, 67)

MOVE- yhteisöllinen mediataideteos hyödyntää prosessinomaisessa tapahtumisessaan mielikuvitusta ja sattumaa, liikkuen fyysisen ja virtuaalimaailman rajapinnoilla. Käytännössä se tapahtuu tietokoneohjelmaa käytettäessä niin, että kun yrität ohjata maalausta se ohjaakin sinun liikettäsi, tästä syntyy kiehtova ja kaunis vuoropuhelu ihmisen ja tietokoneohjelman välillä. Vuoropuhelu jatkuu myös materiaaleihin perustuvan maalausprosessiin. Taiteentilassa on vapaus leikkiä. Leikissä ei tarvitse olla järkeä, ei ole alkua eikä loppua, leikkiin heittäydytään eläytyen ja se tuottaa kokonaisvaltaisesti mielihyvää. Leikissä liikutaan fyysisesti realiteetin rajatussa maailmassa ja mielikuvitus on se ulottuvuus joka luo fantasiamaailman, missä arkinen ympäristö ja esineet muuttuvat kuin lumouksesta asioiksi joita leikki edellyttää. Leikki virkistää ja antaa uusia näköaloja. MOVE muistuttaa siis yhteisöllistä leikkiä joka järjestetään voimaannuttavassa tarkoituksessa. Kutsun tätä leikkiä Taiteeksi, koska halua luoda sillä Esteettistä etäisyyttä, minkä taiteellinen esittäminen tarjoaa.

2.1.1. Estetiikka

Estetiikan elämyksen tuottaminen on oleellinen osa MOVE, yhteisöllisessä mediataideteoksen sisältöä. Lea Kantonen kirjoittaa esteettisen etäisyyden ottamisesta näin:

Useimmat yhteisötaiteilijat aivan tarkoituksella kutsuvat työskentelyään taiteeksi ja toimivat taideinstituution kontekstissa. Monet heistä ajattelevat, että käytännön elämän ongelmien ratkaiseminen nimenomaan vaatii sitä esteettistä etäisyyttä, minkä taiteellinen esittäminen tarjoaa. Esteettisen etäisyyden ottaminen ei ole korkeakulttuurin edustajien yksinoikeus. Kuka tahansa ihminen, joka taiteen keinoin käsittelee elämäänsä liittyviä konkreettisia asioita, joutuu tarkastelemaan elämäänsä etäisyyden päästä, kun hän etsii asiansa esittämiseksi pelkistettyjä ja ilmaisuvoimaisia keinoja. (Kantonen, 2005, 57)

MOVE-teos tarjoaa mahdollisuuden työpajoissa mukana oleville lepopaikan arkirutiineista, – ympäristöstä ja – olosuhteista joissa on joskus pakotettu elämään. Myös leikkiin kuuluu estetiikka, kuvitellaan esteettistä mielihyvää tuottavia asioita ja arkinen ympäristömme visualisoituu mielessämme niiden kaltaiseksi. Itselleni taiteilijana esteettisen etäisyyden ottaminen on tietoisesti harkittua etäännyttämistä, jonka tarkoitus on selkeyttää rajojani omalle roolilleni yhteisön keskellä jossa työskentelen. Olen saanut kuvataiteilijan koulutuksen, ammattitaitoni perustuu tähän, enkä ole esim. opettaja, sosiaalialan- tai ammattilainen. Roolini yhteisössä jonka keskellä työskentelen, on

olla selkeästi taiteilija joka välittää taidekokemuksia ja mahdollistaa tilanteen jossa näitä voi esteettä kokea.

Seuraavassa yritän sanallistaa miten MOVE-teoksen esteettisyys ilmenee:

MOVE- käyttöliittymällä interaktiivista maalausta tekevä henkilö liikkuu kiehtovasti ja kauniisti, liike muuttuu maagiseksi. Toiminta sisältää:

- esteettisen kokemuksen, joka on esteettinen siksi koska se tuottaa hyvää oloa
- mielihyvä => sisäisesti kaunis
- ihmiset jotka kokevat teoksen tekemisen yhteydessä iloa esim. liikkuvat kauniisti tai heidän liikkeisiin tulee tämän kokemuksen johdosta kauneutta
- keskittyminen liikkeeseen siirtyy kuvanhallitsemiseen intuitiivisesti ja fyysisesti kun tekijä huomaa miten liike tuottaa kuvaa hän hetkellisesti hallitsee kuvanrakentamista ja ”tämä hetki” on tärkeä koska se on hetki jolloin tekijä kokee onnistumista ja tekemiseniloa

Ympyrämuoto on visuaalisesti eheä ja värien intensiivisyys, sävykyys ja läpikuultavuus luovat kuvaavat jostain täydellisestä. Valo ja värit vaikuttavat psykofyysisesti välittömästi mielihyvänä. Valo ja värilämpötilojen vaikutuksista mm. kaamosmasennuksen torjumisessa on tieteellisissä tutkimuksissa todistettu olevan mielialaa kohentava vaikutus, ja tämän varmasti jokainen voi myös kokea itse, valoisia värejä katsellessaan.

Kirjassa Värit Havaintojen maailmassa Harald Arnkil pohtii, että tuskin on ketään, joka ei olisi maisemaa katsellessaan joskus tuntenut syvää esteettistä tyydytystä, nauttinut sen väreistä. Jos taas yritämme jäljitellä tuota esteettistä kokemusta, maalaamalla esim. kuvaa siitä se voi olla turhauttavaa. Siinä missä ihminen joutuu yrittämään ja erehtymään, tuntuu luonto onnistuvan. kaikki ihmiset eivät pysty aktiivisesti tuottamaan tyydyttäviä nautittavia väriyhdistelmiä, mutta lähes kaikki ihmiset pystyvät nauttimaan jossain määrin harmonisista väriyhdistelmistä – ainakin luonnossa. (Arnkil, 2008, 121).

Mielenkiintoista onkin että vastaavanlainen kokemus on koettavissa myös MOVE- käyttöliittymällä maalattaessa; kone tuottaa sattumanvaraisia väriyhdistelmiä, liikkeen, vaalean ja tumman kontrastien perusteella.

Arnkil toteaa kirjassaan myös, että mitä enemmän värejä tutkii, sitä selvemmäksi käy ja on käynyt että ne ovat enemmän havaitsejan ominaisuus kuin esineiden tai maailman ominaisuus (Arnkil, 2008,121).

MOVEA käytettäessä tekijän liike voi tuottaa esim. kevään mieleen tuovia värejä kuten tuoreitten puidenlehtien vihreän tai herkullisia hedelmäisiä punaisen eri sävyjä sekä muita villejä ja

elämänpursuavia värejä. Käyttäjien kokemus haastattelujen perusteella on myös että esiin tulee värejä jotka sillä hetkellä elämässä antavat voimaa. Näin tietokonemaalaus rinnastuu maiseman katsomisesta saatuun esteettiseen kokemukseen. Tietokoneen tuottamat sävykkäät välillä harmoniset ja välillä disharmoniset herkulliset väriyhdistelmät, palauttavat mm. luonnossa koetut mielihyvää tuottavat värikokemukset mieleen ja koko olemukseen.

2.1.2. Performatiivisuus

Mitä tarkoitan jos sanon, että taide tapahtuu?

Helena Sederholm avaa kirjassaan *Tämäkö taidetta* Performatiivisuuden käsitettä seuraavasti:

Performatiivisuus on toiminallista ilmaisua. Se perustuu kielitieteilijä J.L. Austinin speech act

(puhumistoiminta)-teoriaan, jonka mukaan puhumistoiminto jaetaan kahteen luokkaan:

konstantiiveihin ja performatiiveihin. Performatiivit josta siis performatiivisuuden käsite taiteesta juontuu, ovat Sederholmin mukaan riippuvaisia juuri siitä tilanteesta, jossa niitä käytetään, ja ne itsessään muokkaava tilannetta.

(Sederholm, 2000, 189)

MOVE työpajoissa virtuaalimaalaamisen sessiot ovat performatiivisia tilanteeseen sidottuja tapahtumia joissa taide ilmenee hiljaisen kohtaamisen hetkenä, jonka vain virtuaalimaalaamiseen uppoutunut henkilö ja tilanteessa läsnä olevat voivat aidosti kokea. Kokemus pitää sisällään tietoisuuden, että tässä tapahtuu nyt juuri jotain kaunista, vapauttavaa ja iloa tuottavaa, tämä on se taideteoksen kohtaamistilanteesta syntyvä elämys, ja on siis riippuvainen juuri siitä tilanteesta jossa sitä käytetään kuin myös henkilöistä jotka ovat tilassa läsnä.

Helena Sederholm käsittelee kirjassa *Tämäkö Taidetta* myös tämänkaltaisen esityksien kuvailun ja dokumentoinnin ongelmallisuutta, tekevätkö dokumentointi oikeutta tilanteelle jossa teokset toimivat ja vaikuttavat. Tähän ongelmaan olen itsekin työpajoissa törmännyt. Tapahtumista haluaa että jäisi dokumentteja joiden avulla tapahtumia voisi esitellä. Parhaiten tämä on mielestäni onnistunut postikorttikuvissa joita olen ottanut tekijöistä tekohetkellä, siis silloin kun teos varsinaisesti tapahtuu:

Tekijä saa tapahtumasta dokumentiksi postikortin, jossa on kuva sekä digitaalisesta maalauksesta että tekijästä tekohetkellä. Tekohetkellä tekijästä välittyy ilo maalauksen sisällä. Tämä on oikea kokemus ja se hetki milloin yhteisöllinen mediataideteos tapahtuu (Dokumentti, s.7)

Myös vaikuttavaksi koettu kokemus, joka on tarjonnut meille mielihyvää tuottavan

elämyksen, tallentuu mieleen. Mielestäni tämä henkinen ja siis aineeton teoksen omistamisen mahdollisuus onkin merkittävä osa teoksen dokumentointia ja tähän muistissa säilymisen mahdollisuuteen tulisi rohkeasti luottaa.

Työpajoissa muistia aktivoiva, kokeileva osuus liittyykin jatkotyöskentelyyn, jossa Päivin kanssa tehtiin muistikuvia interaktiivisesta maalaamisesta vapaasti assosioiden, josta enemmän seuraavassa luvussa jossa käsittelemme Virtuaalimaalauksen ja perinteisen maalaamisen vuoropuhelua Oman näkökulmansa performatiivisuuteen tuo Lea Kantonen joka tuo esiin havainnoin kuinka performatiivisuuden keinoin voidaan joskus ilmaista sellaista mille ei löydy mitään muuta kanavaa. Hän viittaa ranskalaisen filosofin Jean Francois Lyotardin käsitteeseen riita(different) joka perustuu epäoikeudenmukaisuuden tunteeseen, jolla ei löydy sanallista ilmaisua kun hän käsittelee kirjassaan monikulttuurisia ja kielellisesti vähemmistöryhmiin kuuluvien nuorten työpajakokemuksia.(Kantonen, 2000, 53) Samoin CP-vamma voi aiheuttaa kielellisen ilmaisun vaikeutta. Työpajoissamme oli havaittavissa tarvetta sellaiselle ilmaisulle joka vapautui fyysisen liikkeen kautta. Tätä tapahtui MOVE virtuaalimaalauksen avulla, niin kuin myös perinteisin välinein maalattaessa sekä liitutyöskentelyssä. Näissä molemmissa oli kiinnostavaa liikeilmaisua, se kuinka liike oli se kanava jonka kautta tunteet tulivat ulos kehosta, ja millaista jälkeä tästä syntyi. Fyysinen jälki oli täynnä energiaa ja liike piirtyi viivassa vahvasti kaikkien kohdalla. Erityisesti on mieleeni jäänyt nuori mies joka tarvitsi liikkua pyörätuolin. Hänen oli hyvin vaikea hallita liikkeitään, ymmärrettävä puheenmuodostaminen oli myös erittäin haastavaa ja avustaja oli hänen tulkkinsa. Eräässä Päivin vetämässä maalaus/piirtämis-sessiossa hän löi toistuvasti öljypastelliitua paperiin joka oli pöydänpinnalla ja tämän täytyi tuottaa hänelle kipua, mutta ilmiselvästi hän nautti siitä mitä teki ja jälki oli täynnä energiaa, voimaa ja sanoisinko riemua, tässä on taiteen tapahtumisen hetki. Taide ei siis itsessään pyri parantamaan mitään ongelmaa tai sairautta, eikä se ole taiteen tehtävä. Aito vapauttava, iloa ja hyvää olo tuottava taidekokemus voi kuitenkin antaa voimia ongelman tai sairauden keskellä ja kantaa elämässä taas taipaleen eteenpäin tai kauaskin. Jos et kykene maalaamisen ja esittävyiden kautta ilmaisemaan itseäsi kuten vaikkapa Edvard Munch Huudossaan tai Vincent Van Gogh aurinkokukka maalauksissaan, miten loistavaa on että voit sen tehdä kehosi liikkeen kautta purkautuvana abstraktina maalauksena.

Mielestäni juuri se, että työpajoissa interaktiivinen aineettomuuteen perustuva maalaaminen tarjottiin kokeilevana mahdollisuutena perinteisen maalaamisen rinnalla, oli hyvä asia kokonaisuuden kannalta ja tästä syntyi mielenkiintoinen vuoropuhelu fyysisen maalaamisen ja tekemisen sekä virtuaalimaalaamisen välillä. Molempiin osallistuminen oli täysin vapaaehtoista ja itsestään kiinni mitä halusi.

Seuraavassa Päivi Suomalaisen kuvailua toisen työpajakerran työskentelystä joka tapahtui 30.9.10 ”Aiheena oli maalata muistumia edellisen kerran tietokonemaalauksesta: Mitä värejä oli työssäsi, millaisia muotoja? Miten muistat tunnelman, liikkeet? Millaisia mielikuvia ja ajatuksia jäi valmiista kuvasta seinällä? Jokaisella oli silloin oma musiikki, nyt ryhmässä maalatessa käytettiin vaihtoehtoina olleista suosituinta musiikkia sekä hiljaisuutta.

Osallistujille annettiin erilaisia maalausvälineitä etenkin pyöreiden muotojen luomiseksi, koska niistä oli ollut kyse. Ohjaajat auttoivat värien sekoittamisessa ja välineiden käytössä maalareiden toiveiden mukaan. Suurin osa keksi maalaukselleen nimen. Muutama ehti tehdä vielä toisenkin kuvan oltuaan välillä luomassa uutta tietokonekuvaa.” (Päivi Suomalainen, 2010)

2.2. Miten MOVE, yhteisöllinen mediataideteos -prosessiin osallistuminen koettiin käytännössä Suomen CP-liiton päivätoiminnassa?

Tässä luvussa tarkastelen omakohtaisten havaintojen ja tutkimusmateriaalin (videomateriaali) kautta työpajoihin osallistuneiden henkilöiden käyttäjäkokemuksia, kysyn miten teos koettiin ja otettiin vastaan ja miten päivätoiminnan asiakkaat hyötyivät prosessista. Työpajoja, joissa oli mahdollista maalata minun opastuksellani tietokoneohjelmalla sekä perinteisin välinein maalaamalla taideterapeutti ja taideohjaaja Päivi Suomalaisen opastuksella, järjestettiin yhteensä viisi kertaa aikavälillä 9.9–25.11.2010. Työpajoihin osallistui aina 10 – 13 henkilöä kerrallaan ja kaikki osallistujat eivät olleet jokaisella kerroilla samoja. Suurin osa kuitenkin oli mukana jokaisella kerralla. Osallistuminen oli vapaaehtoista ja osallistuneet henkilöt tulivat paikalle avustajineen kodeistaan tai muista harrastuksista CP-liiton päivätoimintakeskukseen.

Seuraava ajatustenlento lähti liikkeelle kauniin vihreän sävyisten ympyröiden syntyessä Tuulan liikkeen vaikutuksesta seinälle projisoituna.

Olet sä kuullut sellaisesta kuin verda (tarkoittaa veda, mutta tilanteessa Tuula sanoi verda, jonka itse yhdistin vihreään väriin; verdanan-viheä) se tulee väreistä...ne muodostuu sitten...se on tunne asia.” Tuula jatkaa” Siitä mä vaan, että kun mulla oli sellainen avustaja joka on käynyt sen kurssin... Mistä sä olet oikein saanut tän opin, joku oppihan täytyy olla...meinaan, että jokuhan voisi tulla melkein terveeksi, sehän riippuu mielialasta että jaksaa itsensä kanssa.” Tuula jatkaa: Meillä oli leirillä yksi jonka reuma oli tehnyt ihan liikuntakyvyttömäksi niin, että ei voinut mitään liikuttaa, mutta aivot oli ihan kirkaat. Niin se luki siellä toisille runoja, ja se oli ihan näkövammaisen ja kaikki oli mennyt hänen elämästä mutta kuitenkin kesti järki.”(työpajoissa kuvattu videomateriaali, 2010)

Tuula on Aktiivinen taidetyöpajojen jäsen ja omaa vahvan oman ilmaisutyylin ja käsialan. Hänelle Kuvantukeminen värien ja sommittelun kautta on tärkeä ja rakas harrastus.

Keskustelussa joka tapahtui työpajan päätteeksi 11.11. Tuula kanssa hän kertoi että aikoinaan hänellä oli avustaja joka oli käynyt veda-taiteen kurssin ja rohkaisi Tuula maalaamaan ja käyttämään värejä rohkeasti. Ennen tätä Tuula koki ettei osannut piirtää eikä maalata, mutta tämän avustajan rohkaisemana Tuula on maalannut ja kehittynyt taitavaksi ja vahvaksi kuvailmaisultaan ja tekee persoonallista taidetta jonka avulla hän jaksaa eteenpäin, näin hän välittää töillään elämänvoimaa myös muille.

Tuulalle kuvallisen ilmaisun oven oli siis avannut avustaja joka oli rohkaissut häntä rohkeaan ja tunteita ilmaisevaan värienkäyttöön (Veda-taide=Vedic art, vuodesta 1987 alkaen pohjoismaissa opetettu, ruotsalaisen kuvataiteilija Curt Källmanin kehittämä) menetelmä jossa keskitytään yksilön oman luovuuden löytämiseen ja vapauttamiseen)

Neljännellä työpaja keralla 11.11.10 alkoi hahmottua se, että muutamalle päivätoiminnan työpajoihin osallistujalle MOVE – oli selvästi uutta avaava kokemus ja he tuntuivat nauttivan kokonaisvaltaisesta heittäytymisestä. Interaktion tapahtunut virtuaalimaalaaminen sai heidät liikkumaan sulavasti ja innostus säteili koko olemuksesta. Juuri tällaista, taiteen kanssa kohtaamisen hetken sallivaa mahdollisuutta toivoin voivani tämän prosessin sisällä tarjota ja koen, että teos toteutui esim. seuraavien henkilöiden kohdalla niin, että he saivat silminnähdessä uutta voimaa kokemuksesta joka tarjoutui heille näiden työpajojen muodossa. Tuon seuraavassa muutamia omia havaintojani sekä suoraan tilanteesta jääneiden muistikuvien että jälkeinpäin läpikäydyn tilanteesta kuvaamani videomateriaalin kautta tehtynä

Jukka osallistui virtuaalimaalaukseen innokkaasti jokaisella kerralla. Jukalle musiikki on tärkeää ja hän harrastaa musiikkia mm. bändiryhmässä. MOVE kannusti häntä liikkumaan monipuolisesti. Jukka liikkuu pyörätuolilla, mutta MOVE sai hänet mukaansa kruisalemaan sulavasti ja kauniisti, välillä rajustikin mutta hallitusti. Hän ilmiselvästi nautti koko olemuksellaan ja olisi jaksanut vaikka kuinka pitkään ja totesi, että aika loppui kesken.

Toinen aktiivinen osallistuja oli Tomi joka selvästi kehollisesta ilmaisusta nauttiva ja hänellekin musiikki oli tärkeällä sijalla elämässä. MOVE -käyttöliittymällä maalatessa hän eläytyi kuin kapellimestari ohjaamaan ympyröiden liikettä. Viimeisellä työpajakerralla 25.11.10 Tomi sanoi palautteessaan, että työpajat olivat avanneet hänessä aivan uusia ulottuvuuksia. Hän oli onnellinen kokemuksesta ja toivoi, että nämä työpajat jatkuisivat vielä joulun jälkeen. Hän sanoi löytäneensä sekä virtuaalimaalaamisesta että materiamaalaamisesta jotakin aivan uutta ja innostavaa, mikä

sytytti uuden kipinän maalaamiseen.

Osallistujista Pekka pääsi ehkä parhaiten teokseen sisälle, sillä hän uppoutui täysin kommunikoimaan tietokoneen kanssa. Hän ohjaili hyvin hallitusti kuvaa, ja kokonaisuuden seuraaminen oli vaikuttavaa. Nämä osallistujat jaksoivat tehdä interaktiota 15–20 minuuttia kerrallaan ja ehkä vielä pidempäänkin, jos siihen olisi ollut mahdollisuus. Myös viimeisellä keralla Pekka hakeutui luokseni ja kokeili muun muassa valomaalausta, jota olen kehitellyt tietokoneella. Pekalle on selvästi luontevaa työskennellä tietokoneella, ja hän nauttii siitä kovasti.

(nimet muutettu työpajoihin osallistuneiden henkilöiden yksityisyyden turvaamiseksi)

Työpajoissa oli havaittavissa, että miespuolisten osallistujien oli helpompi lähestyä tietokonepohjaista maalaamista ja he kokivat sen kiinnostavaksi. Naiset jaksoivat keskittyä lyhyemmän aikaa, mutta sanoivat kyllä pitävänsä kokemuksesta. He kokivat esimerkiksi, että taiteen tekeminen tietokoneella oli rauhoittavaa ja siitä tuli virkistynyt ja miellyttävä olo.

Ensimmäisellä kerralla kaikki 13 henkilöä kokeilivat tietokonemaalausta. Myöhemmin tästä joukosta suurin osa halusi seuraavillakin kerroilla jatkaa kokeilua tietokonemaalauksen parissa. Toki oli myös henkilöitä jotka kokivat virtuaalimaalauksen itselleen vieraaksi ja he kaipasivat takaisin tutulta ja turvalliselta tuntuvaan konkreettiseen maalaamiseen, missä materian tuntu on tuntoaistein koettavissa, mutta myös heidän töihin siirtyi vahvasti kokemus MOVEN muodoista ja väreistä kun he työskentelivät virtuaalimaalauksen jälkeen Päivin johdolla muistikuvat maalaamisen lähtökohtana. Lähes kaikilla oli joki hallitseva väri, joka oli jäänyt mieleen virtuaalimaalauksesta ja joka siirtyi nyt paperille muistista.

JOHTOPÄÄTÖKSET

Henkilökohtaisesti koin tilanteet, joissa ohjasin tietokonemaalausta, hyvin intensiivisiksi ja mieleenpainuviksi. Niissä tapahtui sanatonta yhteisymmärryksen dialogia tekijän ja minun välilläni, ja nämä olivat minusta juuri tämän yhteisöllisen taideprojektin ydintä. MOVE-käyttöliittymää kokeilleista valikoitui oma joukkonsa, joille se oli tärkeä ja hieno kokemus. He olivat omassa elementissään tietokoneohjelman kanssa leikkiessään. Koin tämän prosessin onnistuneeksi juuri siksi, että sain viedä heidän koettavaksi sellaista, mitä he tuskin olisivat koskaan muuten saaneet kokea.

Oli myös mielenkiintoista seurata vuoropuhelua, joka syntyi eri tekotapojen kuten virtuaalimaalauksen ja materiaalimaalauksen kesken. Oli erityisen kiinnostavaa seurata sitä prosessinomaista kehitystä, jota tässä vuoropuhelussa tapahtui. Lopputulos on koettavissa

mielenkiintoisella tavalla näyttelyssä, jossa kaikki prosessin sisällä syntyneet osaset yhdistetään harkituksi kokonaisuudeksi.

Mielestäni juuri edellisen kaltaisista kokemuksista syntyy taiteen voimaonnuttava vaikutus.

Jäin kaipaamaan kriittisempään keskusteluun innoittavaa lähdemateriaalia. Totesin

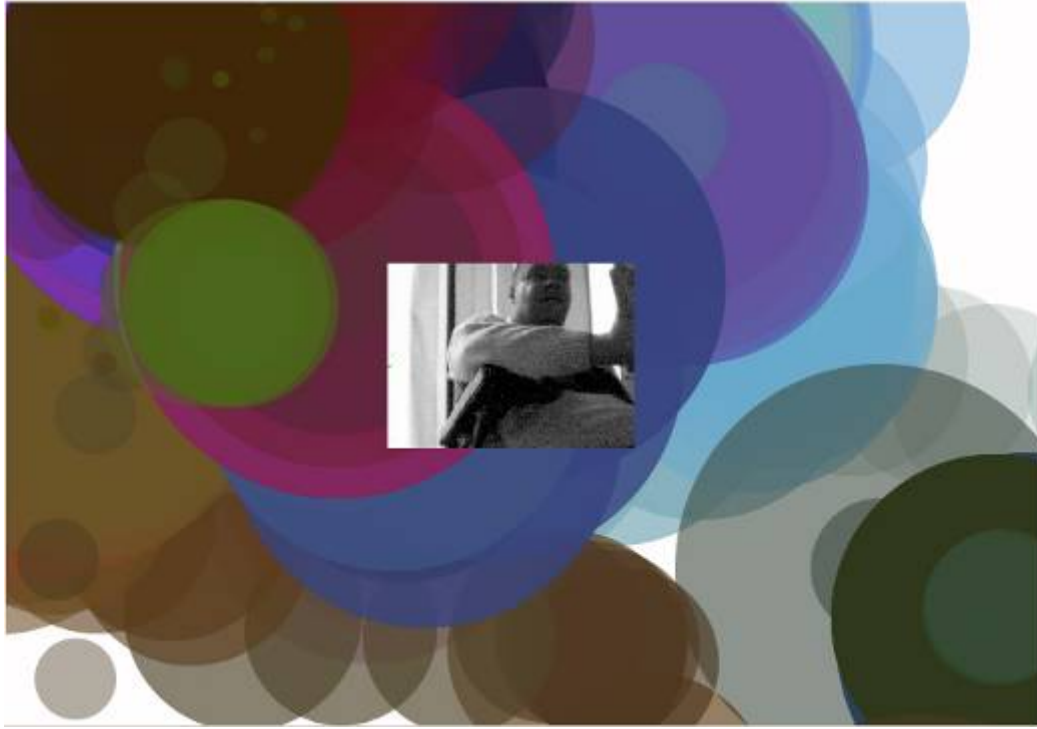
kirjoitusprosessin keskellä, että olin onnistunut valitsemaan lähinnä omaa työskentelyäni tukevaa tutkimusaineistoa. Tämän artikkelin kirjoittaminen auttoi itseäni ymmärtämään prosessin rakennetta ja merkityksiä paremmin ja samalla kirjoitustyö auttoi sanallistamaan tekemisen prosessia.

Monitaidetyöpajat jatkuvat vielä näyttelyosiolla, joka toteutuu tammikuussa 2010, joten jatkoa tälle artikkelille varmaankin on tulossa. Silloin pääsen toivottavasti jo kiinni kriittisempään aineiston analyysiin. Näyttelyä suunnitellaan parhaillaan innokkaasti yhteistyössä osallistujien kanssa. Kokonaisuudessaan tähänastiset työpajat ovat onnistuneet odotusten mukaisesti, ja mielestäni tämä prosessi on hieno uuden alku.

LIITTEET

MOVE – postikorttikuvia, tietokoneen näytöltä otettuja kuvia tekijästä tekohetkellä, Suomen CP-liiton monitaidetyöpajoista





LÄHDELUOETTELO

Painettu aineisto

Arnkil Harald (2008), *Värit havaintojen maailmassa*. 2 painos. Taideteollisen korkeakoulun julkaisuja, Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy

Kantonen Lea (2005), *Teltiltä-Kohtaamisia nuorten taidetyöpajoista*, Taideteollisen korkeakoulun julkaisu A 54, Keuruu: Otavan kirjapaino Oy

Sederholm Helena (2000), *Tämäkö Taidetta*, WSOY, Porvoo: WS Bookwell Oy

Internet

Annala Kari, Suomalaisen Mediataiteen historiaa, Internet (viitattu 23.11.2010) saatavissa <http://suomalaisenmediataiteenhistoria.blogspot.com/>

Videomateriaalista poimitujen esimerkkihenkilöiden nimet on muutettu yksityisyyden turvaamiseksi