

Kimmo Kamsula

PIRSTALOITUNUT KOKONAISUUS

Kuvataiteen koulutusohjelma

2018

PIRSTALOITUNUT KOKONAISUUS

Kamsula, Kimmo
Satakunnan ammattikorkeakoulu
Kuvataiteen koulutusohjelma
Toukokuu 2018
Sivumäärä: 44

Asiasanat: digitalisaatio, psyyke, vokselit, puu

Tässä opinnäytetyöni kirjallisessa osiossa tutkin perinteikkään ja digitaalisen taidemuodon välistä rajavyöhykettä. Koen, että näiden kahden ulottuvuuden välillä täytyy olla jokin harmaa vyöhyke. Tätä vyöhykettä lähden kirjallisessa opinnäytteessäni kartoittamaan.

Opinnäytetyöni toimii psykologisena, henkilökohtaisena katsauksena itseeni ja suhteeseeni jatkuvasti muuttuvaa ympäristöä kohtaan. Tutkin alati kasvavaa teknologian määrää ihmiselämässä ja sen tuomaa vaikutusta yksilön mieleen. Hyödynsin saamiani ideoita muuan muassa tuhansia tunteja vietetystä ajasta videopelimaailmoissa sekä pelien graafisesta ulkoasusta.

Kirjallinen osioni on ennen kaikkea työpäiväkirjamainen raportti fyysisen työni prosessista. Käyn läpi kaikkea materiaalista työvälineisiin ja hetkellisiin tunnetiloihin, ongelmiin ja onnistumisiin.

Sain huomioida paljon uusia asioita työtä tehdessäni. En ollut aiemmin tottunut tämän kokoluokan projekteihin. Ihmisen kokoista hahmoa tehdessäni ajankäytön suhteen tuli opittua paljon. Mikä tärkeintä, projektini vilisi uusia oivalluksia, joita voi käyttää hyväksi jatkoa ajatellen.

FRAGMENTED TOTALITY

Kamsula, Kimmo
Satakunta University of Applied Sciences
Degree Programme in Fine Arts
May 2018
Number of pages: 44

Keywords: digitalization, psyche, voxels, wood

In this written part of my graduation work I study the boundary between traditional and digital art. I feel that there has to be some kind of grey zone between these two which I am going to chart.

My graduation work is a psychological, personal view to myself and relation towards the ever changing environment. I study the growing amount of technology in human life and its effect to individual mind.

I made use of ideas I got from video game worlds where I have spent thousands of hours and of graphical appearance of the games.

My writing part is most of all a-working-diary-styled report about the process of my physical work. I write about everything from materials to working equipment and momentary feelings, problems and success.

I got to make new notices while working. I hadn't got used to projects of this size before. In making of a human-scaled figure I learned a lot about timing. What's the most important thing is that my project was flooding of new insights that could be useful in the future.

SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	5
2 MATERIAALIN KOSKETUS	9
3 KONE JA IHMINEN	10
4 TYÖSKENTELYN ALOITUS	11
5 LOPPUSANAT	43
LÄHTEET.....	44

1 JOHDANTO

Päädyin lopputyöni osalta tekemään puuveistoksen. Kyseessä on siis täyskoinen ihmishahmo, joka koostuu pienistä puisista palikoista. Hahmo tulee olemaan pystyasennossa paikallaan. Aion käyttää noin 4 – 5 senttimetrin kokoisia puupalikoita työssäni. Niitä tarvitaan sadoittain koska aion hahmosta siis aikuisen ihmisen kokoista.

Tutkin hahmoni kautta digitaalisen ja perinteisen taidemuodon välisiä rajoja. Se lisäksi on katsaus omaan sieluuni, joka pirstaloituneena elää omassa maailmassaan.

Valinta ihmishahmoon löytyi läheltä, itsestäni. Aion työlläni viestiä näkemystäni ihmismielestä sekä sen haavoittuvuudesta ja rakoilusta. Teokseni kubistinen rakenne toimii myös psykologisena kannanottona mielen hajoamisesta. Käytän termiä vokseli, joka tarkoittaa pikseliä kolmiulotteisessa muodossa. Teoksen muoto ja rakenne sekä hahmon olemus heijastelevat pinnan alla kytevästä pahoinvoinnista nyky-yhteiskuntamme ihmisten keskuudessa. Ihminen on toki orgaaninen masiina, muttei tahdoton robotti.

Tällaista koneen ja ihmisyyden välistä suhdetta ja niiden vaikutusta toisiinsa lopputyöni myös pohtii. Olen muutenkin usein tarkkaillut ja tehnyt havaintoja muuttuvasta ympäristöstämme. Perinteikäs käsityöläisyys ja ihmisläheisyys katoavat vähitellen koneellistumisen ja digitaalisuuden saadessa enemmän jalansijaa teknologian sen tässä vaiheessa mahdollistaessa.

Jotain vaikutteita työssäni on ainakin englantilaisen kuvanveistäjä Antony Gormleyn ihmisveistoksista. Gormley tutkii itseyden ja toiseuden välistä suhdetta töissään. Hän ei yritä muokata ihmisvartaloa esineenä vaan paikkana ja tehdessään sellaisia töitä, jotka sulkevat tietyn vartalon piiriinsä, hän yrittää

tunnistaa kaikille ihmisille yhteisen tilanteen. Gormleyn teokset eivät ole symbolisia vaan osoittavia: jälkiä todellisen vartalon todellisista ilmiöistä ajassa. (Gormley 2018)

Syy sille, miksi alan rakentaa hahmoani tällä tekniikalla on, että koen palikat kiehtovaksi ideaksi luoda esittävää taidetta. Samoin koen pikselitkin kuvien rakennusosiasina. Niissä on jotain tuttua nuoruudesta mutta samalla ne on helposti lähestyttävä ja potentiaalinen, uusi kokeileva aluevaltaus. Se on myös mieltä hätkähdyttävä, silmää kutkuttava elämys. Pelkistetty muoto on viitteellinen, mutta sopivan abstrakti antamaan signaaleja jostain elollisesta, elämää hehkuvasta objektista.

Hyödynsin myös Wolf Lieserin teosta Digital Art (2009) mikä osaltaan tutkii tietokoneiden algoritmeilla tehtyä taidetta, myös Internet-taidetta. Pikselit levittyvät ja paukkuvat moniin suuntiin ja taiteen käsitys moninaistuu käytettyjen medioiden kautta. (Lieser 2009, 128–129.)

Varmaan osa tätä kuutioiden luomaa innovaatiotani kumpuaa pelaamastani ruotsalaisen Mojang-pelityhtiön Minecraft-videopelistä, jonka ulkoinen graafinen ilme koostuu nimenomaan pelkistä palikoista. Hallittu karkeus ja minimaalisuus olivat tietoinen valinta pelin ulkonäössä. Pelin idea, eli rakentelu ja luolastojen tutkiminen ovat koukuttavaa puuhaa. Palikoita eli vokseleita poistetaan ja lisätään.

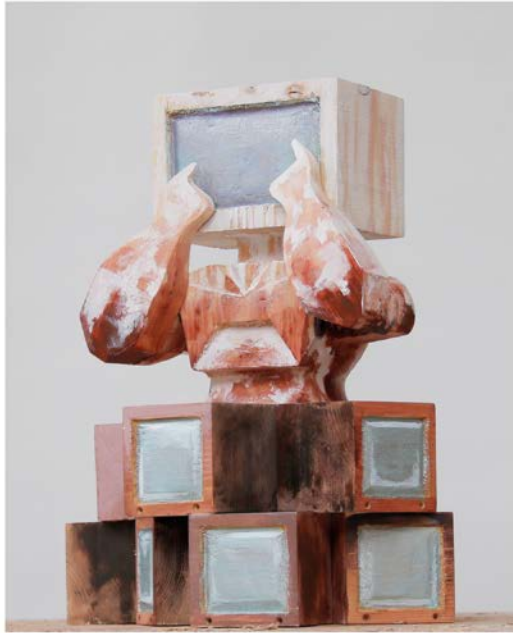
Oman kiinnostukseni rakentamiseen juontuu varmaankin lapsuudesta ja sen Lego-palikoista. Niillä oli aina mukava rakennella pienoismaailmoita ja laittaa pienet hahmot sopeutumaan uusiin tilanteisiin, kun maanjäristys tai tuhotulva muutti tilanteita jatkuvasti. Ennen kaikkea se oli kehittävää kolmiulotteisen hahmottamiskyvyn kasvun aikakautta. Huolimatta huomautuksista aikuisuuden kynnyksellä jo keikkuessani, en fantasiaissani suostunut irrottamaan otetani rakennuspalikoista ja niiden suomasta vapaudesta.

Olin kouluni toisen vuoden mallimaalauskurssilla saanut jostain käsiini peltilevyn. Tästä innostuneena päätin kokeilla jo materiaalin itsensä vaikutuksesta loihdittua pellille jotain sen luonteelle sopivaa. Niinpä mallimaalauksestani tuli pikselimäinen: Työstöni oli hidasta vesiliukoisten öljymaalien töpöttämistä levyille.



Pikselimaalaus. Vesiliukoinen öljy, pelti. 2015.

Vaihtoehtoinen kokeiluni poiki uusia ideoita myös puukurssilla samana vuonna. Veistämäni hahmo oli hyvin palikkamainen, informaation ylitulvasta johtuen televisiomaista päätään pitelevä uhri lukuisten vastaanottimien keskellä. En tyytynyt jättämään hahmoani puunväriseksi, vaan töhrin vielä päälle akryyleilla ja vasaralakalla antamaan kuvaruuduille sopivaa korostusta.



Too much information. Puu, akryyli, vasaralakka. 2015.

Tällaisten kokeilujen siivittämänä idea jostain pikselinomaisesta iti takarivossa jo hyvän aikaa koulua käydessä. Eipä aikaakaan, kun lopputyötä suunnitellessa se sitten ryöpsähti ulos ihan uudessa mittakaavassa.

Uusi haaste oli otettu vastaan ja se näytti olevan jotain ihan muuta kuin mihin minulta oltiin totuttu. Siitä palikoiden pyörittely alkoi.

2 MATERIAALIN KOSKETUS

Materiaalin osalta valitsin puun, sillä se on mielestäni upea kaikkine ominaisuuksineen. Se on orgaaninen ja lämmin materiaali. Lisäksi se on salliva materiaali, helposti muokattavissa. Itselläni on siitä muutenkin eniten kokemusta kaikista koululla veistettävistä materiaaleista. Jo ammattikoulussa työstimme pääasiassa puuta valtaosan ajastamme. Siten siihen on syntynyt hiljaa syvempi kosketus ja kunnioitus.

Perinteikkyyks on tärkeää, minkä vuoksi puu on paras vaihtoehto. Arvostan toki tämän ohella myös digitaalista taidemuotoa. Minulla on tapana kapinoida joihinkin ympäristöni vastaan, milloin missäkin satun elämään. Haluan asettaa vastakkain nämä kaksi ja nähdä, miten ne paikkaavat kättä keskenään tai sitten asettuvat sotarintamalle toisiaan vastaan.



Valmis teos tekijöineen galleria Saskiassa. Kuvaajana toimi Saara Nurmi.

3 KONE JA IHMINEN

Ihminen keksi tulen rengikseen, ei uudeksi isännäkseen. Monissa dystopiaa käsittelevässä teoksessa, kuten Fritz Langin elokuvassa *Metropolis* (1927) tai Aldous Huxleyn romaanissa *Uljäs uusi maailma* (1932) keksintö kääntyi monesti luojaansa vastaan jossain kohtaa. Sama koskee teknologista vallankumousta. Ei kone voi korvata kokonaan alkuperäistä ihmistä, vai voiko? Lopputyöni ilmaisee kantansa digitalisaationkin suhteen. Palikoista koostuva hahmo on kolmiulotteisista pikseleistä, eli vokseleista muodostuva kuva. Idean vokseleihin hain videopelimaailmasta ja pelien graafisesta ilmeestä.

Videopelihin suhtautumiseni on kuin useampiin muihinkin masiinoihin: Ne hallitsevat elämäni ainakin osaksi. Sen olen tosin antanut itse tapahtua. Niiden vaikutusta yksilön omaan käytökseen ja maailmankuvan muodostamiseen en vähättele, joskin kärkevät väittämät itsetuhoisesta käytöksestä ja aggressiivisuuden lisääntymisestä lienevät hieman liioiteltuja.

Nic Kelmanin kirjan *Video game art* loppuyhteenvedossa esitetään taide tekotapana, joka on stereotyyppisesti nähty hieman enemmän kuin nuorten poikien väkivaltaisena viihdemuotona. Tällöin ei ole epätodennäköistä, että useiden ihmisten alkureaktiot tulevat olemaan skeptisiä, elleivät tutustu kirjaan ja ymmärrä pelien muitakin vaikutuksia. (Kelman 2005, 308.)

Aihe kokonaisuudessaan vaatii lisää tutkimustyötä, kuten Hanna Kootan opinnäytetyön tutkimuksessa (2014) käy ilmi juurikin videopelien vaikutuksesta nuorten käyttäytymiseen (Koota 2014).

4 TYÖSKENTELYN ALOITUS

12.10.2017

Varsinaisen työskentelyn aloitin koulusta löytämieni lankkujen höyläämisellä oiko - ja tasohöyliä kautta. Sitten ajoin läpi kappaleet sirkkelistä ohuemmiksi rimoiksi. Sain huomata, että osista kappaleista oli tullut liian kapeita. Pilkoin kuitenkin loput kuutioiksi vannesahalla. Siinäkin tuli pulmia eteen. Vannesahan säädettävä aste oli vinossa, eikä sitä saanut kunnolla suoristettua. Näin ollen tuli palikoista hieman suunnikkaan muotoisia. Ajattelin, ettei tämäkään haittaa, kunhan hioo palikat lopuksi. Mutta ne tulevat jäämään asettamastani mitta-koosta, ellei hyväksy keskenään erikokoisia palikoita rakennusaineiksi. Jonkinlainen sisäinen runkokin olisi hyvä olla olemassa, etteivät palikat vain murru toistensa painon alla.

Materiaalia ei koululta paljoa löytynyt. Lisää tavaraa oli ostettava. Kävinkin yhtenä viikonloppuna Kankaanpään eri puutavaraliikkeissä vähän vertailemassa valikoimia ja hintoja. Totuus oli, että voin selvitä suhteellisen pienellä budjetilla mitä tulee materiaalikuluihin. Kaikki teokseeni tulee olemaan puusta loppujen lopuksi.



08.12.2017

Sain hankittua materiaalit Kankaanpään K-raudasta. Kahdeksan kappaletta ulkosäilöttyä, liki kuusi metristä rimaa lähti mukaan. Palautusoikeutta ylijäämäiselle tavaralle ei ollut, joten nyt otettiin sen verran mitä varmasti tulen veistokseen tarvitsemaan. Hintaa laskettiin opiskelijaystävällisemmäksi 40 eurosta 30 euroon. Niistä sitten lähdin pätkimään puutilojen katkaisusahalla palasia. Luulisi näillä pääsevän työssä aika pitkälle. Vanhan suomalaisen puunhakkaajasuvun lentäviin lauseisiin tukeutuen toteankin, että savottaa riittää.

Materiaali oli ulkokatoksessa säilytyksen vuoksi perin karkeaa ja osin haljennutta. Arvelin, että sisäsäilytyksessä tavara saattaa alkaa halkeilla lisääkin. Aika näyttää. Ehdin ennen joululomia tosiaan sahailemaan jo palikoita ja tutkimaan menetelmäni oikeellisuutta ja toimivuutta. Moni palikoista jäi aika karvaisiksi sahauksesta: Tikkaa sojotti vähän joka puolella ja onnistuin yhden ison saamaan tunkeutumaan sormeni sisälle! Sen täytyy olla jokin merkki jostain tulevasta, että tämä työ haluaa vähän piikitellä minua jollain tavalla.

15.12.2017

Lomien jälkeen työ alkoi taas vähän kerrallaan edetä. 4,5 sentin mittaisia kuu-
tioita alkoi kasaantua jo ihan kohtuullisesti ja aloin koota niistä karkeaa ihmis-
hahmoa. Ensiksi ystäväni taltioi ääriiviivani isolle paperiarkille, johon lähdin sit-
ten palikoita kasaamaan viivojen myötäisesti. Tämä antoi osviittaa tulevalle ra-
kentamiselle ja palikkakoon miettimiselle. Huomasinkin, että pelkästään yhden
kokoluokan palikoilla hahmosta tulee varsin yksioikoisen näköinen ja jotenkin
littana. Etenkin pienistä yksityiskohdista, kuten sormista tulee möykkymäiset.
Abstraktiuden asemasta haluan pysytellä pääasiassa realismin puolella, joten
myös erikokoisia vokseleita tulee teokseen myös suunnitella.



10.01.2018

Aloin rakentaa jonkinasteista hahmon tukirangan prototyyppiä. Siihen käytin alkuperäisiä jämäpalikoita, joita en halua päältäpäin näkyville varsinaiseen teokseen. Samalla tuli testattua puuliiman pitävyys palikoiden kiinnityksessä. Kasasin paloista ihmisen selkärankaan muistuttavan kappaleen, jonka osaset pysyivät yllättävän jämerästi kiinni toisissaan. Tukirangan ympärille ajatukseeni onkin alkaa kasata palikoita, kuten lihaa luiden ympärille siis. Tukirangan ohella on ratkaistava myös hahmon tasapainon pysyvyys sen ollessa pystyasennossa. Tämä tarkoitti jalkojen suunnittelua tässä vaiheessa ja niiden liittämistä tukirankaan. Oli myös mietittävä, tuliko mahdolliselle jalustalle käyttöä balanssin säilyttämiseksi.

17.01.2018

Tukiranka sivuprofiilista on kuin luurangon selkäranka.



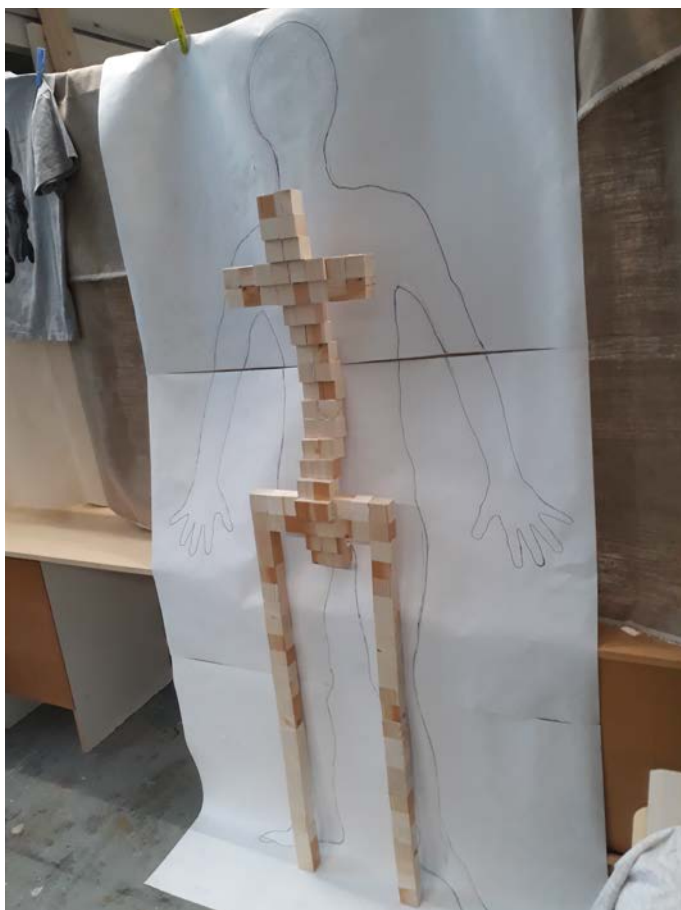
18.01.2018

Annoin otattaa itsestäni kuvia useammasta kulmasta. Näistä loin tietokoneella pikselöityneen version. Eli tarkoitus oli lähteä rakentamaan teosta tätä mallia apuna käyttäen. Ajattelin, että tästä on tuleva muutenkin matemaattinen proseduuri, joten tarkka laskennallisuus palikka/pikseli kerrallaan lienee tarpeen. Myöhemmin kävikin niin, etten tuntenut tuon tekniikan palvelevan teostani niin hyvin kuin olin aikonut. Vaikka teos on luonteeltaan kuin 3D-mallintaohjelmalla luotu, ei sen silti tarvitse kangistua tekniikan kaavamaisiin kaavoihin vaan voi ilotella taiteen kentällä, taidettahan kun nyt ollaan luomassa. Niinpä työstäminen jatkui vanhalta kunnan fiilispohjalta. Edessä oli antoisa mutta haastava tavoite. Vähän kuin rubiikin kuution kääntelyssä.



01.02.2018

Palikka-asetelman tukiranka liimattiin yhteen selkärankaa, jalkoja ja päätä myöten. Lähes täyteen korkeuteensa kohonnut luuranko onnistui kaatumaan maahan sellaisella seurauksella, että jalat katkesivat keskeltä poikki kuin hammastikut. Tapahtunut toi kummasti mieleeni nuoruusajan television maitopropagandamainokset sen osuudesta ihmisen luustossa ja sen hyvinvoinnissa. Pieni vastoinkäyminen toi lisää ymmärrystä puristimien merkityksestä osien liimaamisvaiheessa.



08.02.2018

Palikoiden sommittelua hahmon raakamallin ääriviivojen sisälle. Piti lainata puristimia koulun puuluokasta. Pieni ympäripyöreys mittasuhteissa ei haittane, koska abstrakti ihmiskuvaelma kyseessä on. Sinänsä murtumisvaarassa olevia jänteitä ja paikkoja piti tukea lepoasennossa ollessaan, etteivät mene katki poikki yön aikana.

Pään alku muodostui. Vähän samalla tavoin kuin viimeksi elävän mallin muovailun kurssillakin. Tuommoinen pölkkyä. Mutta materiaali oli nyt vain tyystin eri.



13.02.2018

Sitten koitti hahmon sisuskalujen täyttämisvaihe. Ensin ajattelin työstää jalkaosia siihen pisteeseen, että hahmo alkoi pysyä paremmin omalla painollaan pystyasennossa. Ensimmäiseksi siis rakentuivat jalkaterät, joiden mallina omat jalkani toimivat. Ymmärsin jalkaterien hienopiirteisen rakenteen vuoksi, ettei ole mielekästä käyttää vain yhdenkokoisia kuutioita niiden muovaamisessa uskottavan näköisiksi. Niinpä lähdin vannesahalle ja puolitin jo aiemmin työstämäni 4,5 sentin kuutiot kahtia ja jälleen uudestaan. Siis kahdeksaan eri osaan loppujen lopuksi. Näin sain varpaista ja tulevista sormista riittävän sirot tukemaan muuta kokonaisuutta.

Jalkaterän muoto ja kaari olivat haastavia toteuttaa. Jaloista tuli lopulta hieman aiottua isommat. Tämä ei toisaalta haitannut ottaen huomioon tulevan painojakauman. Klassista anatomiapiirtämistä tehneenä olin muutenkin huomannut raajojen näyttävän paremmilta, kun niiden kokoa hieman liioitellaan yläkanttiin.



05.03.2018

Moni henkilö oli udellut minulta, aionko maalata tai muuten pintakäsitellä puun pinnan. Niinpä testasinkin akryylivärejä kuutioista kasattuun koekappaleeseen. Kokeilin kuutta mahdollisimman keskenään erilaista sävyä. Aikaansaannos näytti ihan hyvältä, joskaan en osaa sanoa vielä tämän perusteella, ottaako riskin koko teoksen maalaamisen suhteen. Kokeilin myös puuvahaa mutta se ei juuri muuttanut pintaa kuin aavistuksen vaaleammaksi.

06.03.2018

Tänään jatkoin hahmon keskitorson sisusten täyttämistä. On pidettävä silmällä painon lisääntymistä yläkropassa. Pahimmissa skenaariossahan hahmo voi alkaa huojumaan epäsuhdannaisesti ja on vaarassa kaatua. Mutta vielä ei maalailta piruja seinille.

Nostaessa hahmoa tuntui painoa selkeästi tulleenkin lisää. Aika vankasti edelleen pysyi tolillaan. Työstin myös päätä vielä päivän loppuksi. Koen, että kaikkia osa-alueita tulisi työstää mahdollisimman kokonaisvaltaisesti.

08.03.2018

Jatkoin osien liittämistä päähän ja muuta muovailua, myös yläkropan ja pakaroitten kanssa. Hartioihin tuli täytettä.

09.03.2018

Rupesin täyttämään pakaroita. Kolmiulotteinen rakentaminen hahmon ympärillä eteni. Pohkeisiin tuli lisää kuutioita.



12.03.2018

Lantio ja kylkiosat runsastuivat. Pakarat muotoutuivat eteenpäin ja alkavat olla kolmiulotteiset eri suunnista.

Tässä vaiheessa viimeistään tuli tehtyä havaintoja erilaisista raoista, joita syntyi keskenään erikokoisten palikoiden väleihin. Näitä rakoja tilkitsinkin tikuilla ja pienemmillä kappaleilla. Täytyy kai koko komeus hioakin vielä lopuksi. Muuten tulee aika karkeanomainen lopputulos tiedossa siis.

13.03.2018

Pakarat ja selkäosa voimistuivat.



14.03.2018

Kävin vannesahalla sahaamassa lisää pikkupalikoita sekä muita täyttöpali-koita mahdollisia koloja varten. Pääosa on edistynyt hyvää vauhtia. Pitää edel-leen huolehtia tasapainon pysymisestä. Pakaroitten koloja täytettiin ja selkää rakennettiin niskan ja kaulan ohella.

15.03.2018

Poskipäät saivat piristystä ja rintakehä alkoi hiljaa rakentua. Touhukasta puu-hailua tosin hivenen sekoitti joukko työhuoneella henganneita lurjuksia. Kas-vojen profiili meni eteenpäin!

16.03.2018

Ehdin lyhyehkön työskentelypäivän aikana liimaamaan palikoita jälleen reisiltä keskivartaloon tuleviin alueisiin. Pää sai jälleen monimuotoisempaa ilmettä.

18.03.2018

Jälleen reidet keräsivät massaa itseensä ja pää lisää detaljia. Myös hartialin-jaan tuli palikoita. Nostin hahmon pöydälle pitkästä ajasta tarkastellakseni ul-komittoja paremmin.

19.03.2018

Reisialueet voimistuivat yhtä mittaa. Tässä vaiheessa pää näytti edelleen aika robottimaiselta kehitystyöstä huolimatta. Sitä pitää muokata hienovaraisem-pan suuntaan, jotta siitä tulee inhimillisempi pärstä. Lisäsin pikkupalikoita leuan profiilin rakentaakseni sekä lohkoin pari kulmaa pois. Aloin kehittää te-ostani yhä käsitetaiteellisempaan suuntaan. Aloin nimittäin veistää juttua, joka oli tarkoitettu jätettäväksi hahmon sisälle, muodostaen ikään kuin tämän sie-lun! Polvet kokivat ehostusta ja ne alkoivat linkittyä paremmin reisiin ja keski-vartaloon.

20.03.2018

Asensin koneistoni sielunpalasen paikoilleen. Siellä se levätköön, löydettäköön jonain päivänä tai jääköön unohdetuksi. Alkoi epäilemättä olla vähän olo kuin Geppettolla, puusepällä Pinokkio-tarinasta. En yllättyisi, vaikka puisella hahmollani on jokin kaksoiselämä. Päivisin lepää paikoillaan, mutta pimeyden aikaan yökerho kutsuu. Tämä elämä onkin aika kummallista.

Varmaan tästä voisi vetää johtolankoja moniin kauhuelokuviin, kuten Frankensteinin hirviöön, Saksikäsi Edwardiin sekä juutalaisten Golem-hirviöön.

Mietin, etten saisi teostani ikinä valmiiksi avajaisiin, ellen laita turbovaihdetta päälle. Laatu tosin tulee kärsimään kiirehtiessä ja palikat lentelevät!

Rintakehä täyttyi kuutioista kunnolla ja hahmolla alkoi olla jo hyvin massaa. Nyt sitä pitäisi keskittää myös jalkaosiin ja pitää mielessä, ettei hahmosta tule liian takapainoista. Sääret näyttivät hyvin ohuilta, kun tarkastelin niitä sivusta. Niihin oli lisättävä elopainoa hahmon hyvinvoinnin tasaamiseksi.



21.03.2018

Luvassa oli rintakehän rakentelua ja hartioitten vahvistamista. Pohkeisiin tulisi ehdottomasti lisätä tavaraa. Tällä hetkellä deadlinet alkavat painaa päälle niin ikään kirjallisen kuin varsinaisen duunin suhteen. Mutta päädyin priorisoimaan nyt tätä fyysistä osuutta, kun työtäkin on vielä kovasti jäljellä.



22.03.2018

Opinnäytetyöohjaajani kävi koululla jälleen kerran. Pohdimme yhdessä teokseni kokonaisilmettä ja viimeistelyä. Iso ikuisuuskysymys, eli mahdollinen maalikerros hahmon pintaan nousi jälleen esille. Aloin jopa hieman lämmitä ajatuksesta kokonaan maalatusta vokselihahmosta. Täytyy vielä pitää jalat maassa, kunnes rakenne on kokonaan valmistunut.

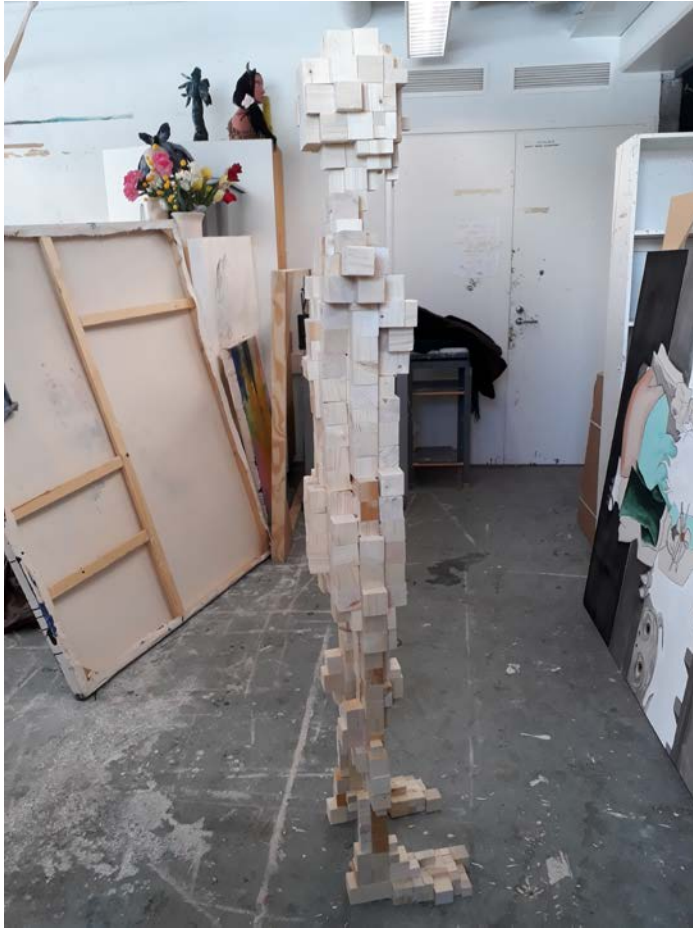
Sahasin vannesahalla pikkupalikoita sekä puolitin niitä vieläkin pienemmiksi. Näitä tarvitaan hienovaraisen inhimillisyyden olemassaolon turvaamiseksi.

23.03.2018



Hahmoni sivuprofiili toi mieleen laudan. Joten siispä oli aika alkaa rakentaa siihen mahanseudulleni ominaista sikspäkkiä. Huomiota herättävää kaljama-
haa en suunnittele tekeväni mutta jonkinlaisen kuitenkin! Myös kaulaan ja leu-
kaan saapui vahvistuksia.

Testasin Boschin hiomakonetta pinnan loppusiloittelua varten. Kovaahan tuo
laite pörisi ja kävi selväksi, etten pystyisi työskentelemään ainakaan silloin, kun
seinänaapurini ovat työtiloillaan. Lisäksi työstä aiheutuva pölinä vähän arve-
lutti.



25.03.2018

Nilkat eheytyivät parempaan suuntaan. Valokuvista mallia ottamalla rakensin niiden profiilia uskottavampaan suuntaan. Olin pannut merkille, että iso osa ajankäytöstäni kului palikoiden rakenteellisessa sommittelussa ja puristimien kiinnityksissä. Alkuosa prosessista meni aika huolettoman nopeasti ja ajattelematta mutta nyt ollaan lähestytty kohti kriittistä pistettä. Kaikki lisäämäni yksityiskohdat tulevat näkymään päällepäin, joten harkitusti pitää toimia kaiken aikaa.

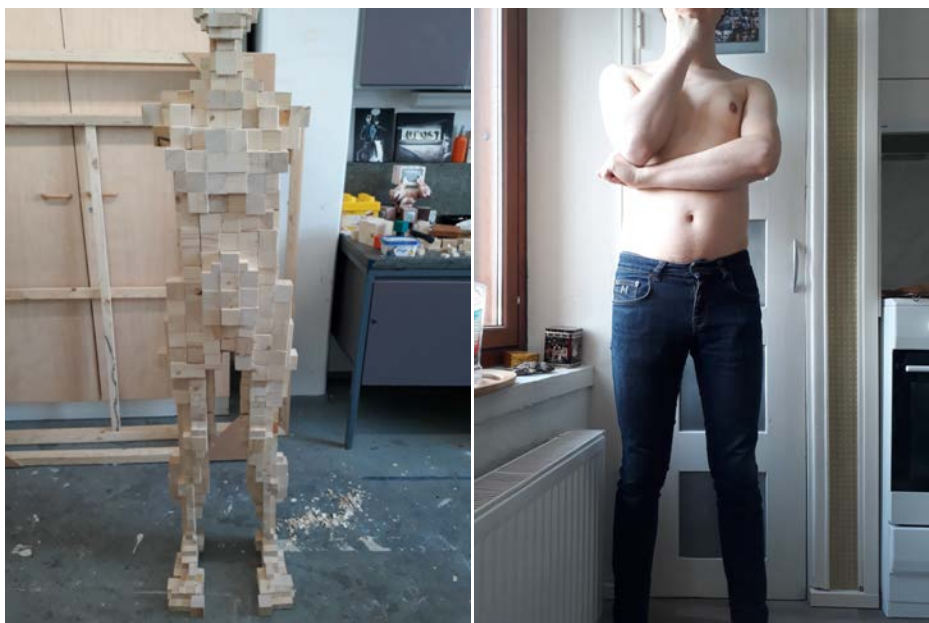


26.03.2018

Vierailin vanhan ystäväni vannesahan luona jälleen kerran. Lisää pilkottuja ja puolitettuja vokseleita työni viimeistelyyn. Lisäystä tuli jalkateriin, sääriin ja reisiin. Naaman profiilista tuli niin ikään yksityiskohtaisempi.

27.03.2018

Pohjelihasten muodostama kaari täydentyi kantapäästä pohkeiden taitoksiin asti. Liimasin ”lisävarpaiksi” ristimäni palikat jalkateriin. Rakensin kasvojen profiilia robottimaisesta enemmän itseni näköiseksi sekä lohkoin pari palaa nenänvarresta pois. Tarkemmin katsoen tuumin, olisiko pitänyt poistaa hieman eri palat.



28.03.2018

Alkupäivä meni kokoustaessa mutta sain pikkupalikoita paikoilleen ympäri kehoa päivän myötä. Sitten aloin sovittaa isoja palikoita tuleviin käsiin. Ajattelin, että hahmolla voisi olla jokin itselleni ominainen miettimisasento, joka luo kokonaisuudelle rauhanomaisen, meditatiivisen ilmeen.

29.03.2018

Mahan seutu sai arvolleen sopivia pikkuvokseleita täytteekseen.

30.03.2018

Käsien alkeet alkoivat muotoutua. Jes!

31.03.2018

Käsiosien sommittelu ja rakentelu jatkuivat. Pitäisi ottaa kuvia myös sivuilta, jotta nähdään kuinka ne asettuvat niistä kulmista. Käytin veistostani galleriatilassa nähdäkseeni, miltä se vaikutti neutraalia taustaa vasten. Kokonaisuus näytti toimivan ihan hyvin. Peppu sai lisää täytettä. Kohta olen joku botox-kirurgi.



01.04.2018

Tänään olin töissä. Aprillia!

02.04.2018

Keskityin pääsääntöisesti käsiin ja niiden muodon selkeyttämiseen. Takamus sai lisäksi palikoita. Rintakehään tuli lisätä massaa. Tämä oli yleinen ongelmani anatomisessa hahmottamisessa rinnan jäädessä helposti kuopalle. Aika alkoi kiristyä jo uhkaavasti. Vain reilu kaksi viikkoa jäljellä avajaisiin. Tik, tak, kello käy...

03.04.2018

Tänään käsien malli alkoi todella näyttää realistisemmalta. Jatkuvasti oli mallailtava etu- ja sivusuunnista muodon liikettä. Oli sanomattakin selvää, että näissä piisaa vielä haastetta.

04.04.2018

Tänään aloin työstää käsiä alaspäin, sillä lopputyöohjaajani tuli huomauttaneeksi käsivarsien lyhyydestä.



05.04.2018

Kädet kehittyivät eteenpäin, etenkin syvyyssuunnassa. Sitten aloin rakentaa muita tärkeitä kehonosia, kuten hartioita, lapoja sekä niska. Myös takapuoli ja peräaukko alkoivat viimein saada itseensä kaivattua massaa. Mahan profiili pullistui sivustapäin katsottuna. Aluksi ajattelin, ettei tuo profiili voi vastata itseäni mutta kyllä vain itse asiassa voikin.



06.04.2018

Eri kehonosien välisiä etäisyyksiä mittailen veistäjäkollegani avustuksella tuli tehtyä. Lisää palikkaa niska-hartiaseuduille, pehvaan ja käsiin. Vasemmasta kyynärpästä lähti pala pois.

07.04.2018

Luvassa oli loppuraportin muodon sanallistamista ja jäsentelyurakkaa. Olin priorisoinut aikani varsinaiselle työlle mutta tämäkin osuus tarvitsi aikansa. Vokseliukkelin mahanalue rakentui kolmiulotteisemmaksi. Myös reidet runsastuivat. Takapuolen ammottava railo saatiin täytettyä puuaineksella. Niskaankin tuli materiaalia.

09.04.2018

Ystävällismielisten ja hyvää tarkoittavien kollegoideni avustuksella sain huomioita puuhahmoani riivaavia epäjohdonmukaisuuksia koskien anatomiassa. Yksi palikka tuhottiin kokonaan, ettei rintakehä näyttäisi kummalliselta käsilihasta vasten. (pikselimössö)

Tässä kohtaa työtäni aloin tuntea olevani jo voiton puolella: Jäljellä olisi enemmän tai vähemmän viimeistelyä. Toki joitakin olennaisia kohtia voi vielä edistää oikeanmukaisemmiksi. Tämänlaisena koin sen kelpaavan oikein näyttelyyn niin kauan kuin vain ukkeli ei romahda maahan jollain mystisellä tavalla.



10.04.2018

Aloin suunnitella teokseni alle tulevaa ja tasapainottavaa jalustaa. Sitä varten oli käytävä puupuolella laittamassa yksi kakkoskakkonen viipaleiksi. Puumateriaalia riittäisi vielä, mikäli tarvetta tulee joillekin yllätyksille. Sovitin puu-ukkelia vielä irrallaan olevien palojen päälle, jotta näin kokonaisilmeen ajoissa. Olin melko vakuuttunut, että näin kokonaisuus näyttäisi jotenkin ylevämmältä.



11.04.2018

Sain tämän yhden iltapäivän aikana jalusta-liimalevyurakan kasaan. Seuraavana päivänä olisi vuorossa hionta, myös jalkapohjien osalta.





12.04.2018

Jalustalevy oli liimauksen jäljiltä juuttunut lattiaan. Mutta pienen väännön jälkeen sain sen irti. Hioin sen kauttaaltaan puutyösalissa minne pian kiikutin myös hahmoni, jotta saisin pahimpia särmiä hiottua siitäkkin. Hahmo tuli siis kauttaaltaan hiottua sekä yksityiskohtia lisäiltyä.



13.04.2018

Kävimme yhdessä veiston lopputyöohjaajani kanssa läpi vielä työhöni tarvittavia muutoksia. Hän ehdotti lisäälyä joka suunnalle, ettei hahmo kubistisuudessaan huolimatta liikaa muistuttaisi tikku-ukkoa. Itse aloin olla jo sitä mieltä, että hahmo oli pitkälti valmis mutta suostuin mielessäni kuitenkin vielä lihottamaan sitä.

14.04.2018

Ohjaajani oli lisäksi aiemmin ehdottanut, että luopuisin hahmoni jalustasta kokonaan. Tällaiseen aivoriiheen näin vielä itseni ajautuvan loppumetreillä. Lisäilin päivän aikana massaa vähän joka puolelle kehostani otettuja kuvia mallina käyttäen.

15.04.2018

Tänä päivänä ajattelin työstäväni puutyöluokan koneilla palikoitani pienemmiksi ja hienostuneemmiksi mutta kohtalo, tarkemmin todettuna turvallisuuden liittyvä virran aikakatkaissu puuttui peliin. En siis koko päivänä saanut työskennettyä asioita eteenpäin muutoin kuin käsisahalla!



Pientä hulluttelua ystäväni keräämällä naavalla koettiin.

16.04.2018

Puuhahmon rakentelua joka puolelle. Nyt alkoi olla jo viimeiset hetkien lisäälyt käsillä. Hahmon rintalihas rakentui uskottavammaksi. Seuraavana päivänä rakentuisi se toinen.



Ajattelin, että alapään ”karvoituksen” ohella olisi mukava lisätä jotain yksityiskohtia, mikä tekisi katselukokemuksesta jotenkin monitasoisemman. Mutta tarkemmin pohdittuna kyseisen ”huumoripläjäys” soveltuisi paremmin ammattikoulutasoiseen ympäristöön kuin tällaiseen lopputyöhön. Vähän kannattanee olla sensitiivisempi näissä hommissa, huomautin itselleni.

17.04.2018

Saadusta palautteesta sisuuntuneena rakensin hahmolleni vielä sen lapojen seudun kuntoon yläselästä niin kuin pitääkin. Nyt hahmon sivuprofiilissa oli havaittavissa selän kaarelle luontaista notkoa yhdessä pepun kanssa. Mutta nyt oli aika laskea työkalut käsistä ja taputtaa itseään selkään siitä, että urakka oli tämän vokselihullutuksen suhteen nyt tässä. Yhdessä koossa.



18.04.2018

Aika oli kääristä hahmo muoveihin tiukkaan pakettiin ja pakun takakonttiin.
Työpiste siivottiin ja helpotus huokaistiin.



Siinä se lepäsi oikealla puolen pakua Tampereetta kohti. Matka sujui sentään melko ripeästi ja kaikki päätyi perille ajoittaisista kummelluksista huolimatta vieläpä yhtenä palasena!



Hahmo vielä jalustan kera pystyssä ripustuksen suunnitteluvaiheessa.

20.04.2018

Kävin galleriatilassa läpi useita vaihtoehtoja hahmon asemoinnin suhteen. Ko-
keilin jalustaa aluksi siihen alle mutta en ollut täysin vakuuttunut sen tarpeelli-
suudesta. Hahmo ikään kuin nousee korokkeellaan katsojiaan ylemmäs,
etäännyttäen meidät omasta ulottuvuudestaan. Sitten testasin sirotella pali-
koita ikään kuin hahmon varjoa korostaen mutta sekään ei ihan saanut tulta
alleen. Lopulta levitin kassini sisällön hahmon jalkojen juureen ja siinä se oli,
lattialle fragmentoitunut, palikkamaista kohtalooan pohtiva kokonaisuus.



Yhdenlainen lattialle "sulaminen" varjoefekti.



Valmis installointi.



Teos paikallaan luojansa kanssa Galleria Saskiassa suuravajaisten aikaan. Kyseisestä kompositiosta räpsittiin huolella kuvia illan edetessä. Tein rinnakkaisvertailua projektiini Antony Gormleyn (oikealla) vanavedessä. Oikeanpuoleinen kuva. Wikiart. Visual art encyclopedia. (Gormley 2018)

5 LOPPUSANAT

Kyseinen urakka opetti minulle paljon yhtä ja toista. Esimerkiksi aikataulutuksen mukaan elämistä, ettei lähde paahtamaan tämänkokoisen urakan parissa liian myöhään. Minulla ei rehellisesti sanottuna ollut kunnollista kokonaiskuvaa koko urakasta, kun sen edellissyksynä muille yhteisessä tilaisuudessa vielä esittelin.

Psykologiselta kantilta teos heijastaa edessäni lähtökohtaisesti itseäni, mutta myös ympärillä olevani lähipiirini kollektiivista mielentilaa. Siinä kulminoituu taistelu ja itsensä kasassa pitäminen omaa päätä vastaan.

Nyt voin sanoa, että olen lopputulemaan varsin tyytyväinen. Sain osakseni kehuja hahmon anatomian suhteen, mikä nosti itseluottamusta. En aiemmin ole pitänyt itseäni kummoisenakaan anatomian tuntijana. Nyt on siis tullut kehitystä, myös abstraktisen anatomian muodossa.

Mielestäni traditionaalisen ja digitaalisen välinen fuusio onnistui hyvin. Hahmo on luultavasti varsin hämmentävä näky, kun se muistuttaa digitaalista teosta, mutta onkin perinteisestä puusta tehty. Projektista voimaantuneena voinkin todeta, että hämmentävyys olkoon aseeni, jolla kerään katseet puolelleni jatkosakin.

LÄHTEET

Painetut lähteet:

Lieser, W: Digital Art, 2009. Berliini: Ullmann Publishing.

Kelman, N: Video Game Art, 2005. New York: Assouline Publishing.

Huxley, A: Uljas uusi maailma, 1944. Helsinki: Tammi.

Digitaaliset lähteet:

Viittaus: (Koota 2014, 34)

Lähdeluettelo: Koota, H. 2014. Yläkouluikäisten nuorten digitaalinen pelikäyttäytyminen. AMK-opinnäytetyö. Satakunnan ammattikorkeakoulu. Viitattu 5.5.2018.

<https://www.theseus.fi/handle/10024/14/browse?value=Koota%2C+Hanna&type=author>

Viittaus: (Gormley 2018)

Gormley, A. 2018. Viitattu 5.5.2018. <http://www.antonygormley.com/sculpture/chronology>.

Gormley, A: https://fi.wikipedia.org/wiki/Antony_Gormley

Gormley, A: <https://www.wikiart.org/en/antony-gormley>

Elokuvat:

Lang, F: Metropolis, 1927.