



Opinnäytetyö  
Kuvataide  
Piirustus  
2013

Laura Pihl  
**HAHMON YHTEYS TEKIJÄÄNSÄ**



**TURUN AMMATTIKORKEAKOULU**  
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ  
TURUN AMMATTIKORKEAKOULU  
Kuvataide | Piirustus  
2013 | 20  
Ohjaajat: Riikka Niemelä ja Ilona Tanskanen

## Laura Pihl **HAHMON YHTEYS TEKIJÄNSÄ**

Opinnäytetyössä sanalla “hahmo” tarkoitetaan teoksessa kuvattua, selkeästi tunnistettavaa henkilöä tai oliota. Lähes kaikki populaarikulttuurin tuotteet kirjoista televisiosarjoihin ja sarjakuviin rakentuvat tällaisista hahmoista ja niiden välisestä kanssakäymisestä. Hahmot ovat aina osia maailmoistaan ja ilmentävät niitä yhdessä toisten saman maailman hahmojen kanssa. Tästä voidaan jatkaa vielä pidemmälle, nimittäin hahmojen maailmojen luojiin eli hahmojen tekijöihin. Miksi tekijä on halunnut kuvata juuri tietynlaisia hahmoja ja maailmoja? Mitä nämä kertovat hänestä?

Tässä opinnäytetyössä tarkastellaan taiteilijan ja tämän käyttämien hahmojen välistä yhteyttä. Pääpaino on liikkumattomissa kuvissa, esimerkiksi maalauksissa ja piirustuksissa kuvatuissa toistuvissa hahmoissa. Opinnäytetyö pui hahmojen erilaisia tarkoituksia ja syntymahdollisuuksia satiiristen, omaelämäkerrallisten, omakuvallisten ja lainattujen hahmojen tapauksissa. Opinnäytetyössä käytetään esimerkkeinä sekä kirjoittajan omaa henkilökohtaista tarinaa että Tove Janssonin ja Kaj Stenvallin poikkeavia tapoja esittää ja käyttää hahmoja osana omaa tuotantoaan.

Hahmot toimivat avaimina teoksiin, katsojan samaistumisen kohteina. Lähimmillään ne voivat olla luojansa omakuvia tai alter egoja, mutta ne voivat myös pohjautua tälle tuttuun ihmisryhmään esim. satiirisessa merkityksessä. Jopa tilatun hahmon kohdalla hahmon luojan on tehtävä valintoja, jolloin tällainen ulkopuolisen miellyttämiseksikin suunniteltu hahmo sisältää aina luojansa preferenssejä, ideologioita ja näkemyksiä. Myös jo olemassa olevista hahmoista voidaan tehdä henkilökohtaisia tulkintoja, ja käyttää hyväksi niiden valmiita merkityksiä ja tunnettavuutta.

Hahmolähtöiset teokset tunnetaan pitkälti populaarikulttuurin ilmiönä, mutta niillä on paikkansa myös taidehistoriassa. Opinnäytetyö arvioi hahmojen mahdollisuuksia ja roolia osana taideteosta ja perustelee, miksi niillä on arvoa myös nykytaiteessa.

### **ASIASANAT:**

Hahmo, satiiri, omakuva, minäkuva, taiteilija, kuvataide, Tove Jansson, Kaj Stenvall, Muumit

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT  
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES  
Degree programme in Fine Arts | Drawing  
2013 | 20  
Instructors: Riikka Niemelä and Ilona Tanskanen

## Laura Pihl

# CHARACTER'S CONNECTION TO ITS CREATOR

In this thesis the word “character” stands for a clearly recognizable person or creature in an artwork. Nearly every creation of popular culture from books to tv-series and graphic novels are built around these kinds of characters and their interactions with each other. The characters are always parts of their own universes, depicting those together with other characters of the same universe. This can be continued even further to the creators of those universes, the creators of those characters. Why has the creator wanted to depict those certain characters and universes? What can they tell us about the creator themselves?

This thesis examines the connection between an artist and characters they use in their work. Emphasis is given to the characters depicted in still pictures like paintings and drawings. The thesis reasons about the different meanings and possibilities of creation of satiric, autobiographical, self-portracting and borrowed characters. The examples used in the thesis are either from the writer's personal experiences or from Tove Jansson and Kaj Stenvall's variant ways of depicting and using characters as a part of their own production.

Characters work as keys to their creators works. Viewers will easily identify themselves with the characters and take in their role and situation. At the best the characters can be self-portraits and alter egos of their creators, but they can also be based on a group of people familiar to the creator - also in satiric way. Even if the character is commissioned and created to please some other party, it always includes some preferences, ideologies and views of its creator. Also the already existing characters can be portrayed in personalized ways. The artist can use the reputation of those characters to make his or her point.

The creations based on characters are widely known as a phenomenon of popular culture, but they also have a base in art history. The thesis evaluates the potential and roles of characters as a part of an artwork and reasons why they also have value in modern art.

### KEYWORDS:

Character, satire, self-portrait, self-image, artist, art, Tove Jansson, Kaj Stenvall, Moomins

## SISÄLTÖ

<b>JOHDANTO</b>	6
<b>1 HENKILÖKOHTAINEN TARINA</b>	7
<b>2 OMAKOHTAISET HAHMOT</b>	9
<b>3 HAHMOT OMAKUVINA</b>	12
<b>4 LAINATUT HAHMOT</b>	15
<b>5 HAHMOJEN MERKITYS TAITEESSANI</b>	19
<b>LÄHTEET</b>	23

## KUVAT

Kuva 1. <i>Happy glassy days</i> 2013.	1
Kuva 2. Hahmokuva <i>Sirenista</i> .	8
Kuva 3. Ruutu Tove Janssonin sarjakuvasta <i>Yhdistyselämää</i> (Happonen 2012, 166).	9
Kuva 4. Tove Janssonin sarjakuvakirjan kansikuva (Wikipedia).	10
Kuva 5. Tove Janssonin sarjakuvastrippi (Happonen 2012, 119).	10
Kuva 6. Stalinin propagandajuliste (Social studies and history teacher's blog 2013).	12
Kuva 7. Hahmokuvat <i>Hybriksestä, Ariasta ja Darrenista</i> .	14
Kuva 8. Raphaelin <i>Sistine Madonna</i> 1512 (Wikipedia 2013).	15
Kuva 9. Kaj Stenvallin <i>Ei viestiä</i> 1989 (Kaj Stenvall).	17
Kuva 10. Kaj Stenvallin <i>Kun näyttö ei riitä</i> 2013 (Kaj Stenvall).	18
Kuva 11. <i>Fallen from grace</i> 2012.	18
Kuva 12. <i>Sickbay</i> 2012.	19–20
Kuva 13. Hahmokuva <i>Needlesta</i> .	21
Kuva 14. <i>Remembering the needles</i> 2012.	22
Kuva 15. <i>Paralyzing copper world</i> 2013.	22

## JOHDANTO

Kuvataiteessa hahmo voidaan määritellä hahmopsykologian oppien mukaan ihmisen katseen ja havainnollistamisen kohteeksi, mutta se voi tarkoittaa myös henkilöä tai muunlaista kokevaa ja toimivaa oliota, joka muodostaa yhdessä tekijän ja katsojan kanssa teoksen toimijat. Tällaiset hahmot kuuluvat oleellisena osana tarinallisiin taidemuotoihin, kuten sarjakuviin, animaatioihin ja elokuvaan. Niihin törmää etenkin kuvan ja kirjallisuuden maailmassa, joissa tällaisia yksittäisiä hahmoja on erityisen helppo ilmentää ja kuvata.

Hahmot ovat yleensä aktiivisissa rooleissa niitä sisältävissä teoksissa. Liikkumattomissa kuvissa ne voivat olla kuvailun, ihailun tai ihmettelyn kohteita, jolloin niihin liitetyillä elementeillä on korostettu merkitys. Vaaleahiuksinen, sinisilmäinen lapsi herättää katsojassa erilaisia mielikuvia kuin ruskeahiuksinen kurtisaani. Molemmista tapauksista katsoja alkaa kuitenkin etsiä hahmolle selitystä ja kehittää sen tarinaa. Onko hahmo iloinen vai surullinen? Pelkästään hahmon ilmiäsuun liitetyt ominaisuudet eivät kuitenkaan yksin määrää katsojan tulkintaa, vaan merkitystä on myös hahmon ympäristöllä ja teoksen muilla elementeillä. Sinisilmäisen lapsen tarina saa erilaisen käänteen, kun lapsi on sijoitettu sotatantereelle leikkikentän sijasta. Miten hahmo on päätenyt kyseiseen tilanteeseen? Hahmo voi myös toimia katsojan samaistumisen kohteena, jolloin tämä pääsee mukaan teoksen maailmaan tekijän määräämässä roolissa. Miltä ympäröivä maailma vaikuttaa hahmosta?

Itselleni yksi kysymys on kuitenkin aivan erityisen mielenkiintoinen: miksi tekijä on valinnut juuri tietyn hahmon osaksi teostaan? Haluan nostaa teoksen toimijoista esille tekijän. Hahmon ilmentämissä ominaisuuksissa on pakko olla jotain, joka saa tekijän valitsemaan sen ylitse muita elementtejä kantavan variaation. Hahmo sisältää tällöin tekijän henkilökohtaisen preferenssin ja on tämän valintojen tuotos. Tästä syystä olenkin erityisen kiinnostunut, mitä hahmo voi vastavuoroisesti kertoa tekijästään. Tässä kirjoittelussa aion paneutua kyseiseen aiheeseen sekä esimerkkien että omakohtaisten kokemusteni kautta.

# 1 HENKILÖKOHTAINEN TARINA

Jo lapsena intouduin erilaisista hahmoista. Oli viehättävää valita piirretyistä ja sarjakuvista aina omat suosikit, joiden tapahtumista oli erityisen kiinnostunut verrattuna sarjan muihin hahmoihin. Suosikkitarinat rankattiin pitkälti siltä pohjalta, missä itseän iskevät hahmot olivat parhaiten esillä ja käsiteltyinä. Ei ollut yhdentekevää, millaisia hahmoja jokin tarina sisälsi. Nuori Laura oli kova fanittamaan.

Jossain vaiheessa nuori Laura kuitenkin kyllästyi olemaan fani. Fanittamisessa on sellainen ikävä puoli, ettei sen kohde voi koskaan olla täysin haluamansa kaltainen, sillä se on jonkun muun luomus ja kontrolloima. Vaikka Laura miten yritti löytää ja tehdä jostain hahmosta haluamansensa, se ei koskaan ollut tarpeeksi. Jokin puuttui. Valmiit hahmot eivät olleet tarpeeksi omanlaisia, niissä olisi aina halunnut olevan jonkin toisin. Niillä oli erilainen tarina kerrottavanaan.

Koska Laura halusi kertoa omanlaisensa tarinan, hän tarvitsi sille omat hahmonsensa. Inspiraatiota ja hahmosuunnittelun lakeja ei tuolloin paljoa mietitty, tärkeintä oli vain saada oma tarina hahmoineen. Se johti moneen mielenkiintoiseen seikkailuun kynän ja eläinkirjojen välillä, joille ei vielä monen vuoden jälkeenkään ole näkynyt loppua. Nyt Laura kertoo, mistä hän viehättyi vasta paljon myöhemmin tässä hahmohömpässä.

Siren on tarinoideni päähenkilö. Se on kissan, käärmeen ja kengurun ruumiinosia sisältävä hybridieläin. Se seikkailee oudossa apokalyptisessä maailmassa ystäviensä ja vihollistensa kanssa

pääsääntöisesti sarjakuvamuodossa. Siitä on kuitenkin tullut myös pysyvä elementti maalauksissani ja piirustuksissani, vaikka ne eivät suoranaisesti liittyisikään Sirenin tarinaan. Miksi ihmeessä haluan ja jaksan piirtää lapsekasta eläinhahmoani sille vieraaseen kontekstiin? Siren syntyi nopeasti muutaman idean perusteella, eikä se ollut kovinkaan harkittu luomus. Se on muuttunut jonkin verran vuosien varrella, mutta peruspiirteet ovat pysyneet varsin samanlaisina. Hassua etten ole koskaan kyllästynyt siihen, vaikka olen yrittänyt. Olen pohtinut tätä suhtautumistani pitkään, ja tehnyt muutamia todella mielenkiintoisia löytöjä itseäni ja hahmoonni liittyen.

Kuten sanoin, Siren on osaksi kissa, osaksi käärme ja osaksi kenguru. Ollessani lapsi isovanhemmillani oli kissoja, joita rakastin vähintään yhtä paljon kuin muita perheenjäseniäni – joskus jopa enemmän. Ei siis mikään ihme, että koen kissat omakseni ja näen niissä itseäni. Sirenin tapauksessa on kuitenkin merkittävää, että olen yhdistänyt suosikkieläimeeni myös käärmeen, josta minulla on täysin vastakkaisia tunteita. Käärme on muodostunut minulle jonkinlaiseksi pelon ja pahuuden symboliksi. Pelkään lähes foobisesti kyseisiä matelijoita, ja etenkin isot kuristajakäärmeet aiheuttavat sanoinkuvaamattomia kauhuntuotteita. Käärmeet ovat myös pysyviä vieraita painajaisissani. Onkin tavattoman mielenkiintoista, että olen alitajunteisesti yhdistänyt rakkaan turvallisen eläimen painajaisteni eläimeen luodessani Sirenin hahmon. Se on tasapainoinen kantaessaan yhtä paljon negatiivisia kuin positiivisia ominaisuuksia.

Siren on tyhmä ja minä olen tyhmä. Siren on rehti ja minä olen rehti. Siren on rohkea ja minäkin haluaisin olla rohkea, tosin en tyhmänrohkea kuten Siren. Siren myös kantaa syyllisyyttä asiasta, joka ei ollut hänen syytään, ja minä koen tekeväni samoin - useinkin. Siren ei tosin tunnista tätä itsessään, enkä minäkään vielä tunnistanut luodessani Sirenin.

Siren ei kuitenkaan ole täydellinen omakuvani, vaan osa tarinaa, jonka haluan kertoa. Tarinaani kuuluu monia hahmoja, joista Siren on vain yksi. Yksikin ihminen on niin moniulotteinen, ettei sitä voi lukea pelkästään yhden hahmon perusteella.

Uskon silti, että luomamme hahmot ilmentävät aina jotakin osaa meistä. Ne voivat olla osa minäkuvaamme, toiveitamme, fantasioitamme, pelkojamme jne. Uskon, että jopa tilaustyönä tai yhteisprojektina syntyneet hahmot saattavat sisältää piirteitä tekijöistään. Ne pohjautuvat annettujen ohjeiden lisäksi myös tekijänsä tietoihin ja kokemuksiin, joiden perusteella tämä tekee valintansa. Tällöin tilattukin hahmo sisältää aina jotain tekijänsä preferenssejä, ideologioita ja näkemyksiä.



Kuva 2. Hahmokuva *Sirenistä*.



## 2 OMAKOHTAISET HAHMOT

Halusin ottaa tähän opinnäytetyöhän esimerkiksi ja käsiteltäväksi kirjailija-taiteilija Tove Janssonin. Janssonin muumihahmot ja erityisesti niiden osallisuus taiteilijan henkilökohtaisen tuotannon useampaan osa-alueeseen, sarjakuviin, kirjoihin ja maalauksiin, kiehtoo minua.

Tove Jansson on yksi niistä taiteilijoista, joiden hahmotuotannosta on helposti nähtävissä sen yhteys tekijäänsä. Vaikka muumihahmoja on valtavasti, saattavat samat kaverit seikkailla useammassa teoksessa ja antaa itsestään syvemmän kuvan kuin yksittäisteoksen hahmot. Tove Jansson on myös hyvin tutkittu taiteilija, ja hänestä ja hänen elämästään on säilynyt paljon materiaalia myöhemmille sukupolville. Jansson on puhunut muumeistaan hyvin avoimesti ja valaissut suoraan joitakin aiheeseeni kuuluvia seikkoja.

Toven hahmot voidaan pääosin jakaa kolmeen kategoriaan: satiiriset hahmot (homssut, hemulit, herra Virkkunen), omaelämäkerralliset hahmot (Muumimamma, Muumipappa, Nuuskamuikkunen, Tuu-tikki) ja omakuvalliset hahmot (Muumipeikko,

Pikku Myy).

Satiiriset hahmot ovat lukijan kannalta helpoimpia, sillä näiden on helppo tunnistaa satiirien kohteet ja löytää samanlaisia tapauksia myös omasta elämästä. Toven hemulit edustavat arjen ruumiillistamia persoonia, jotka osaavat kaikkea hyödyllistä ja joiden varassa muuttumaton maailma pyörii. Homssut taas ovat hyvin lapsenmielisiä olentoja, joilla on yhtäällä suuri tietämisen halu ja toisaalta huikea mielikuvitus. Herra Virkkunen puolestaan on universaali, kesto-hymyinen tyyppi, joka ei epäile omia ideoitaan eikä sitä, etteivätkö muut haluaisi niitä toteuttaa - heitä löytyy urheilupiirien saralla yritysjohtajista ja poliitikoista. (Happonen 2012, 42, 47, 58.) Kaikkien näiden hahmojen on tarkoitus olla persoonaltaan mahdollisimman tunnistettavia ja kärjistettyjä. Ne pyrkivät antamaan katsojalle tietynlaisen kokemuksen ulkopuoliseen samaistumisen kautta - itsensä tunnistaminen satiirisesta hahmosta on huomattavasti vaikeampaa kuin sijaiskärsijästä. Jokainen tuntee jonkun ärsyttävän Vilijonkan.

Satiirinen hahmo on tekijän ja katsojien yhteiseksi



Kuva 3. Ruutu Tove Janssonin sarjakuvasta *Yhdistyselämää* (Happonen 2012, 166).



Kuva 4. Tove Janssonin sarjakuvakirjan kansikuva (Wikipedia).

Kuva 5. Tove Janssonin sarjakuvastrippi (Happonen 2012, 119).



tarkoitettu vitsi. Se kuuluu kaikille, ja sille pystytään nauramaan samoista syistä. Voiko satiirinen hahmo sitten kertoa jotain tekijästään, jos se kuvaa jotain ulkopuolista ryhmää tai ihmistyyppiä? Voi. Ensinnäkin, satiirihahmon tekijän pitää tuntea satiirinsa kohde voidakseen rakentaa tästä satiirin. Tekijän elämään on täytynyt kuulua joku tarpeeksi kaavamaisesti ja vaikuttavasti käyttäytyvä henkilö, jotta tämä on herättänyt tekijän mielenkiinnon ja aiheuttanut ärsyksen. Tämä henkilö voi olla myös fiktiivinen, jonka hahmotyypin satiirin tekijä on huomannut toistuvan useissa teoksissa.

Omaelämäkerralliset hahmot ovat katsojan kannalta satiirisia hahmoja vaikeampia tapauksia. Tove Janssonin muumeista selkeimpiä omaelämäkerrallisia hahmoja ovat Muumipappa ja Muumimamma, joiden esikuvana ovat toimineet taiteilijan omat vanhemmat (Happonen 2012, 120, 126). Katsoja pystyy kuitenkin samaistamaan näiden hahmojen universaalit tyypit, vaikeivät hahmot aina käyttäydykään perinteisten vanhempien mielikuvan mukaan. Omaelämäkerrallisilla hahmoilla on enemmän persoonaa ja vaihtelua, ja näiden tehtävä on usein erilainen kuin satiiristen hahmojen. Omaelämäkerralliset hahmot törmäävät suurempiin ongelmiin ja kysymyksiin kuin satiiriset sukulaisensa, ja saattavat vastata niihin hyvinkin erikoisella ja poikkeuksellisella tavalla.

Tekijän pitää tuntea omaelämäkerrallinen hahmo satiirin kohdetta paremmin voidakseen samaistua tähän luontevasti ja edes halutakseen tätä teokseensa. Muumivanhempien ja Tove Janssonin yhteyden löytäminen on katsojalle vielä varsin helppoa, mutta Nuuskamuikkuseen vaikuttaneen vasemmistokansanedustajan, filosofin ja Toven seurustelukumppani Atos Wirtasen löytäminen lienee jo haasteellisempaa. Muikkusen elämänfilosofia

ja vihreä hattu ovat kuulemma Wirtasen peruja. Janssonin hahmokaartissa on myös toiseen elämänkumppaniin, Tuulikki Pietilään pohjautuva hahmo: Tuu-tikki. (Happonen 2012, 178, 225.) Näitä hahmoja on vaikea löytää, koska ne on usein tarkoitettu henkilökohtaisiksi lahjoiksi tai kunnianosoituksiksi hahmon esikuvulle. Joistakin hahmoista tällaisen tekijän ja esikuvan välisen suhteen voi ulkopuolinenkin aavistaa, toisista ei ollenkaan.

Kolmas ja voimakkain kategoria Janssonin hahmotuotannossa ovat selkeästi omakuvalliset hahmot. Tove Jansson on itse kertonut muumipeikon toimineen paljolti hänen omakuvanaan ja ajatusten välittäjänä. Ennen muumisarjakuvien syntyä se esiintyi jopa hänen taiteilijanimikirjoituksensa yhteydessä Snork-nimisenä alter egona. (Happonen 2012, 104.) Seikkaillessaan muumisarjakuvissa ja kirjoissa Muumipeikon luonne myös muuttui Janssonin ja tämän teosten myötä. Lopulta Jansson pelkäsi sen karanteenin muumibuumin myötä hänen käsistään kokonaan, eikä hän kokenut pystyvänsä välittämään tunteitaan sen kautta kuten ennen (Oy Moomin Characters Ltd 2013). Toinen tunnistettavasti omakuvallinen hahmo lienee Pikku Myy (Ahola 2008).

### 3 HAHMOT OMAKUVINA

Taina Erävaara sanoo oivasti omakuvassa taiteilijan voivan määritellä itsensä suhteessa toisiin (Erävaara 2011, 33). Omakuva on henkilökohtainen, kunnes taiteilija päättää jakaa sen yleisön kanssa. Silloin siitä tulee julkinen, ja taiteilijan on otettava huomioon itsensä ja teoksen kolmas osapuoli, eli katsoja. Omakuvansa julkaisevan taiteilijan on oltava rohkea, sillä teos joutuu auttamatta katsojan arvostelemaksi. Taiteilijan käyttäessä itseään toistuvasti teoksen mallina tai raakamateriaalina muuttuvat hänen piirteensä tunnistettavaksi (Palin 2011, 12). Tällöin taiteilijasta itsestään voi tulla teosten toistuva hahmo, ja katsojat oppivat tunnistamaan ja odottamaan hänen ilmestymistään.

Omakuvallinen hahmo voi olla tekijäänsä kauniimpi tai rohkeampi, eikä se silti välttämättä ole yhtään huonompi omakuva. Toistuva symboli taiteilijan teoksessa voidaan helposti mieltää taiteilijan alter egoiksi. Omakuvalliset hahmot sisältävät usein taiteilijan itseensä mieltämiä ominaisuuksia, mutta myös tämän salattuja ja itselleen toivomia piirteitä.

Ihmisen minäkuva koostuu kolmesta osa-alueesta: todellisesta minästä, ihanneminästä ja normatiivisesta minästä. Todellinen minä tarkoittaa sitä, miten ihminen itse näkee itsensä. Ihanneminä kuvastaa sitä, millainen tämä haluaisi olla. Normatiivinen minä on käsitys, millaisena muut hänet näkevät. On myös olemassa jako yksityiseen ja julkiseen minään, eli siihen, millaiset roolit ihminen omaksuu muiden läsnä ollessa. (Vilkkö-Riihelä 2007, 28.)

Omakuvaa harvemmin rakennetaan normatiivisen

minäkäsityksen ympärille: ihminen haluaa yleensä vaikuttaa siihen, mitä muut hänestä ajattelevat. Sen sijaan normatiivista minäkäsitystä voidaan käyttää tietoisesti hyödyksi omakuvallista hahmoa tehdessä. Jos taiteilija uskoo ihmisten pitävän häntä röyhkeänä eikä hän pidä siitä, hän saattaa pyrkiä muuttamaan näiden käsitystä pehmeämmän omakuvan kautta. Tätä on harrastettu myös poliittisten ja julkisuuden henkilöiden ”hahmouttamisessa” kautta historian. Esimerkiksi Stalinin propagandaan kuuluu olennaisesti tämän kuvaaminen kilttinä, isällisenä hahmona - Isä aurinkoisena.

Kuva 6. Stalinin propagandajuliste (Social studies and history teacher's blog 2013).



Todellinen minäkuva ja ihanneminä ovat kuitenkin selkeästi useammin läsnä omakuvallisissa hahmoissa, sillä niiden halutaan pysyvän mahdollisimman rehellisinä. Taiteilija pyrkii aina kuvaamaan itselleen tärkeitä asioita, joko tiedostaen tai tiedostamatta. Hahmot luodaan tarpeen mukaan, ja mikäli taiteilijalla ei ole tarvetta kertoa itsestään, hän tuskin tulee luoneeksi omakuvallista hahmoakaan.

Omakuvalliset hahmot ovat siitä poikkeuksellisia, että niiden kautta katsoja voi päästä hyvinkin lähelle niiden tekijää. "Toisen omakuvan äärellä on sekä etäännytetty että lähelle katsova" (Erävaara 2011, 35). Omakuvalliset hahmot ovat usein tekijöilleen tärkeitä ja tuppaavat toistumaan näiden teoksissa muita hahmoja enemmän. Katsoja myös usein tunnistaa omakuvallisen hahmon. Silti omakuvallinenkaan hahmo ei välttämättä ole suora kuvaus taiteilijasta, ja se on usein pelkkä osa taiteilijaa eikä tämän kokonaisuus.

Omat keskeiset hahmoni ovat suurimmilta osin omakuvia. Suurin osa niistä on suunniteltu täysin tiedostamattomasti kuvaamaan jotain osaa itsestäni. Aria on jäniksen ja ketun risteämä, etuhiuksensa värjännyt kapinallinen, joka on perinyt tapani olla luottamatta muihin ihmisiin. En ole itse koskaan värjännyt hiuksiani, mutta sisälläni saatan haluta tehdä jotain yhtä räväkkää kuin Aria. Lisäksi Arialla on luojansa tapaan ongelmia itsensä suhtautumisen kanssa.

Hybris on punertavaturkkinen, täysverinen kissa, joka käyttää aina pitkää kiiltävää hametta ja kävelee ainoastaan kahdella jalalla. Hänet on kasvatettu hyväosaisena ja muita parempana, mikä näkyy hänen käytöksessään. Lisäksi hänellä on ongelmia perheessään. Hybris on kuin kärjistetty versio kokemuksestani lapsena ja saamastani kasvatuksesta.

Hänen perheensä tapahtumat eivät ole suoraan verrannollisia omaan elämään, mutta ne sisältävät samoja tuntemuksia perheen jäsenenä olemisesta. Hän omaa myös kärjistetyn version tavastani suhtautua asioihin: Hybriksen tunteet ja kiinnostus ovat joko nolla tai sata, eikä välimaastoa löydy. Hyvä ystäväni on kertonut juuri Arian ja Hybriksen kuvaavan minua hahmoistani eniten.

Sitten on Darren, vielä vähän uudempi tuttavuus, mutta minulle hyvin tärkeä. Darrenissa on pantteria ja korppia, ja hänen merkittävin ulkoinen piirteensä on suuret mustat siivet, jotka kiinnittävät paljon negatiivista ja positiivista huomiota - hänet myös tuomitaan helposti niiden perusteella. Darrenin kommunikointi muiden ihmisten kanssa on hyvin omani kaltaista. En tiedä, onko Darren ollut enemmän ihanneminäni kaltainen, ja olenko itse muuttunut enemmän hänenlaisekseen vuosien varrella. Ehkä siitä syystä Darren on ollut minulle muita hahmojani vieraampi, ja olen vasta myöhemmin voinut allekirjoittaa hänet osaksi itseäni.



Kuva 7. Hahmokuvat *Hybriksestä*, *Ariasta* ja *Darrenista*.

## 4 LAINATUT HAHMOT

Hahmoja on lainattu taiteessa kautta historian. Parhaiten tätä edustaa uskonnollinen taide, jossa yhteisesti tutun lähdeteoksen hahmoista on tehty henkilökohtaisia tulkintoja, esimerkiksi maalauksia ja veistoksia. Jokaisella kulttuurilla on omat uskonnolliset ja myyttiset hahmonsensa aina Egyptin faaraoista Japanin taruolentoihin, jotka ovat säilyneet niiden kansanperinteessä sukupolvelta toiselle.

Keskiajan Euroopassa taide valjastettiin yksinomaan palvelemaan uskontoa ja havainnollistamaan Raamatun kertomuksia lukutaidottomalle kansalle. Monet eurooppalaisen taidehistorian suurnimistä olisivat tuskin saaneet samanlaista tunnustusta, elleivät he elinaikanaan olisi tuottaneet uskonnollisia hahmoja sisältävää taidetta. Vielä nykypäivänäkin pystymme luomaan konnektion *Raphaelin Sistine Madonnan* Jeesus-lapseen ja Mariaan, koska niiden lähdeteos, Raamattu, on meille edelleen tuttu.

Hahmoja lainaavissa teoksissa on tärkeää, että hahmot ovat tyylistä huolimatta tunnistettavissa lähdeteoksen hahmoiksi. Siksi symbolit, värit ja tunnetut tapahtumat ovat tärkeä osa lainatun hahmon kuvausta: eihän lainatulla hahmolla välttämättä ole edes yksiselitteistä ja kanonista ulkomuotoa. Edes niinkin kuvatulla hahmolla kuin Jeesuksella ei ole yksiselitteistä ja oikeaa ulkomuotoa.



Kuva 8. Raphaelin *Sistine Madonna* 1512 (Wikipedia 2013).

Uskonto ei ole ainoa aihekenttä, johon liittyviä hahmoja on käytetty taiteessa. Internetin myötä jo olemassa olevien hahmojen kuvaaminen on muodostanut täysin oman alakulttuurinsa. Verkossa on valloillaan fanitaiteen aika. Fanitaide on nettikansan nimitys teoksille, joiden aiheena on jonkun toisen tekemä tai julkaisema teos. Fanitaidetta tehdään enimmäkseen populaarikulttuurin ilmiöistä: tv-sarjoista, kirjoista, näyttelijöistä ja jopa bändeistä. Fanitaiteen keskiössä on fanitaideteoksen tekijän ja katsojan yhdessä tuntema alkuperäisteos. Tekemällä ja jakamalla fanitaideteoksensa fanitaiteilija ilmaisee kiinnostuksensa alkuperäisteoksesta, mihin saman alkuperäisteoksen tuntevan katsojan on helppo samaistua.

Fanitaiteelle on valmis yleisö, mutta fanitaideteoksen tekijä jää helposti teoksensa varjoon. Myös alkuperäisteosten tekijät tupataan unohtamaan. Fanitaideteos on enää harvoin pelkkä kunnianosoitus: sillä tavoitellaan laajempaa yleisöä ja kontaktia muilta alkuperäisteoksen faneilta, ei niinkään sen luojalta. Fanitaiteen katsojat eivät etsi ensisijaisesti tietynlaista teosta tai tekijää, vaan tiettyjä ennalta määriteltyjä hahmoja. Tällöin fanitaideteoksen herättämät tunteet ja sanoma saattavat jäädä toissijaisiksi. Fanitaideteos ei välttämättä vaadi muuta kuin luonnoksen tunnetusta

hahmosta herättääkseen yleisönsä kiinnostuksen. Fanitaideteoksia kulutetaan aivan eri tavalla: niitä ahmitaan alkuperäisteoksen kiinnostushetkellä, ja sitten ne vaihdetaan taas toisen alkuperäisteoksen fanitaiteeseen. Fanitaideteos ei myöskään pysty ylittämään esikuvaansa ja tulemaan kanoniseksi.

Kaj Stenvall on taiteilija, joka on ottanut lainatun hahmon myös osaksi omaa tuotantoaan ja imagoaan. Stenvall tunnetaan parhaiten ankkamaalarina, Disneyn Aku Ankka -hahmon yhdistäjänä perinteiseen taidekuvastoon. Hän on maalannut ankka-teemaisia maalauksia nyt kolmekymmentä vuotta. Mikä ankassa kiehtoo Stenvallia? Miksi hän haluaa jatkaa sen käyttämistä?

Vähäpuheinen Stenvall on itse todennut ankan “pelkäksi karikatyyriksi, latteuden kaksikulotteiseksi arkkityypiksi”. Tutkittaessa Stenvallin lainahahmon alkuvaiheita tuo “kaupallisuuden läpätunkema ankkasymboli” onkin helposti tulkittavissa taiteilijan kritiikiksi ajan taidemaailmaa ja sen kaupallistumista vastaan. (Aitio 1999, 42, 54.) Aitio kirjoittaa oivasti ankan luonteen ja merkityksen muuttuneen vuosien varrella: 80-luvun jälkeen siitä on tullut yhä enemmän “jokamiehen symboli” - ja ehkä jopa sijaiskärsijä.



Toistuvia hahmoja sisältävien teosten tekijänä minulla on henkilökohtainen kiinnostus Stenvallin ankkajaan. Se, mitä anka mahdollisesti merkitsee, ei ole niin kiinnostavaa kuin se, miksi Stenvall jatkaa sen käyttöä. Miksi hän jaksaa tulkita samaa hahmoa vuosikymmenestä toiseen? Ankan merkitys on varmasti muuttunut vuosien varrella, mutta niin lienee myös Stenvallin oma suhtautuminen siihen. Anka teki Stenvallista kuuluisan. Onko hän jossain vaiheessa oppinut pitämään siitä? Mitä se on merkinnyt hänelle itselleen tuotannon eri vaiheissa? Anka on kuitenkin niin iso osa Stenvallin tuotantoa, ettei sen pysyminen siellä ole voinut tapahtua vahingossa: Stenvallin on jossain vaiheessa täytyntä päättää niin, syystä jota emme ulkopuolisina ehkä ikinä ymmärrä. Eikä meidän tarvitsekaan, mutta suhde lainatun, jonkun toisen omistaman ja kaikkien tunnistaman, hahmon ja tätä lainaavan taiteilijan välillä herättää pohjattomasti ajatuksia.

Lainatun hahmon käyttö teoksessa sisältää aina suhteen lainatun hahmon alkuperään. Lainattu hahmo voi toiston kautta muokkautua osaksi lainaajaa, siitä voi tulla adoptoitu. Silti adoptoitukaan hahmo ei voi koskaan olla näkymättä ilman suhdettaan alkuperäisteokseensa. Se ei voi muuttua täysin tekijän ja katsojan väliseksi kohtaamiseksi, vaan se sisältää aina myös ainakin yhden ulkopuolisen osapuolen. Tämän vuoksi en itse käytä mielelläni lainattuja hahmoja teoksissani, elleivät ne palvele jotain tiettyä päämäärää. Suosin mieluummin viittauksia erilaisiin arkityyppeihin ja tyyleihin, sillä ne eivät ole liitoksissa mihinkään tiettyyn alkuperäisteokseen.



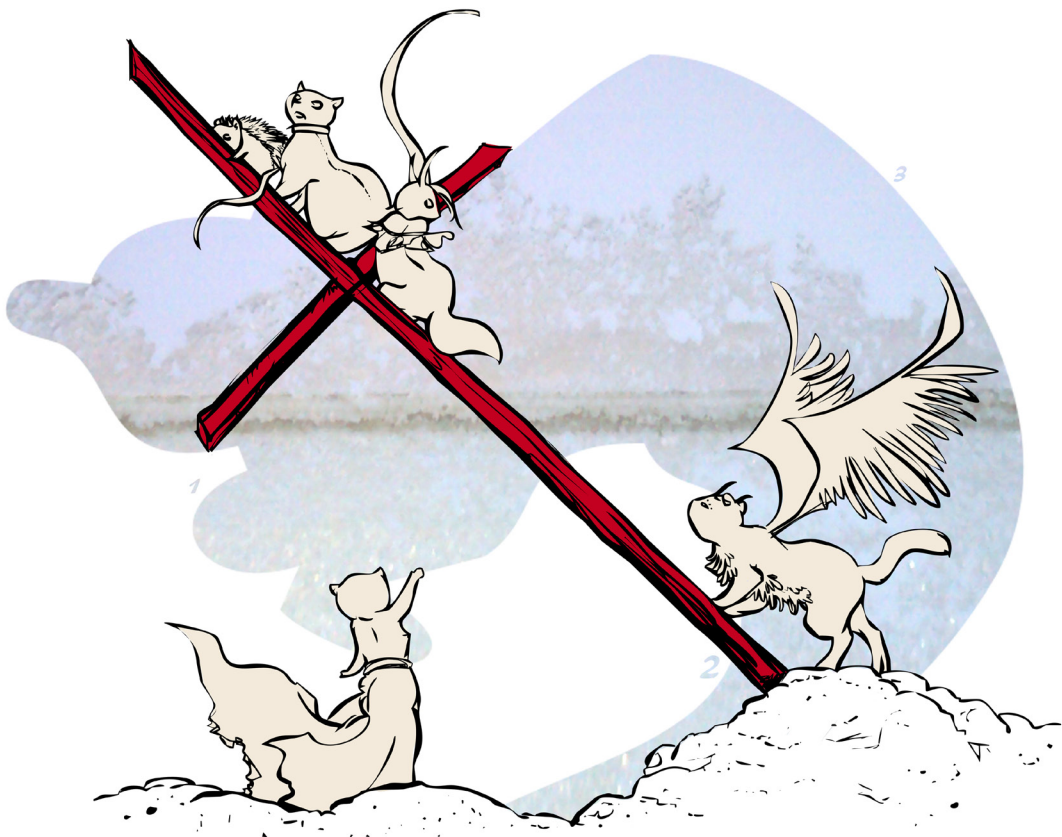
Kuva 9. Kaj Stenvallin *Ei viestiä* 1989 (Kaj Stenvall).

En halua omiin henkilökohtaisiin teoksiini ulkopuolisia tekijöitä. Haluan rakentaa ja profiloida omat hahmoni, jotta ne voidaan liittää minuun jonkun tunnetumman nimen sijasta. Minulle lainatun hahmon käyttäminen eroaa viittauksen ja symbolin käytöstä siinä, että hahmo on yksittäistä symbolia voimakkaampi elementti. Hahmo on aina enemmän kuin pelkkä mies, pelkkä anka, pelkkä kissa, pelkkä kissakäärmeenkenguru. Hahmo sisältää ja herättää enemmän ajatuksia, se johdattelee enemmän. Hahmo myös sisältää viittauksen tarinaan, jota kuva yrittää kertoa. Hahmot eivät pelkästään tue kuvaa tai sen sanomaa, ne ovat osa sitä. Jos joku haluaisi lainata minun hahmojani omiin teoksiinsa, kuten Stenvall lainaa Disneyn ankkaa, en panisi sitä pahakseni. Hänen päämääränsä lienee kuitenkin toinen, mihin itse hahmoillani pyrin.



Kuva 10. Kaj Stenvallin *Kun näyttö ei riitä* 2013 (Kaj Stenvall).

Kuva 11. *Fallen from grace* 2012.



## 5 HAHMOJEN MERKITYSTAITEESSANI

Miksi minä taiteilijana haluan käyttää teoksissani toistuvia hahmoja? Katsoja voi ymmärtää sen monella tavalla.

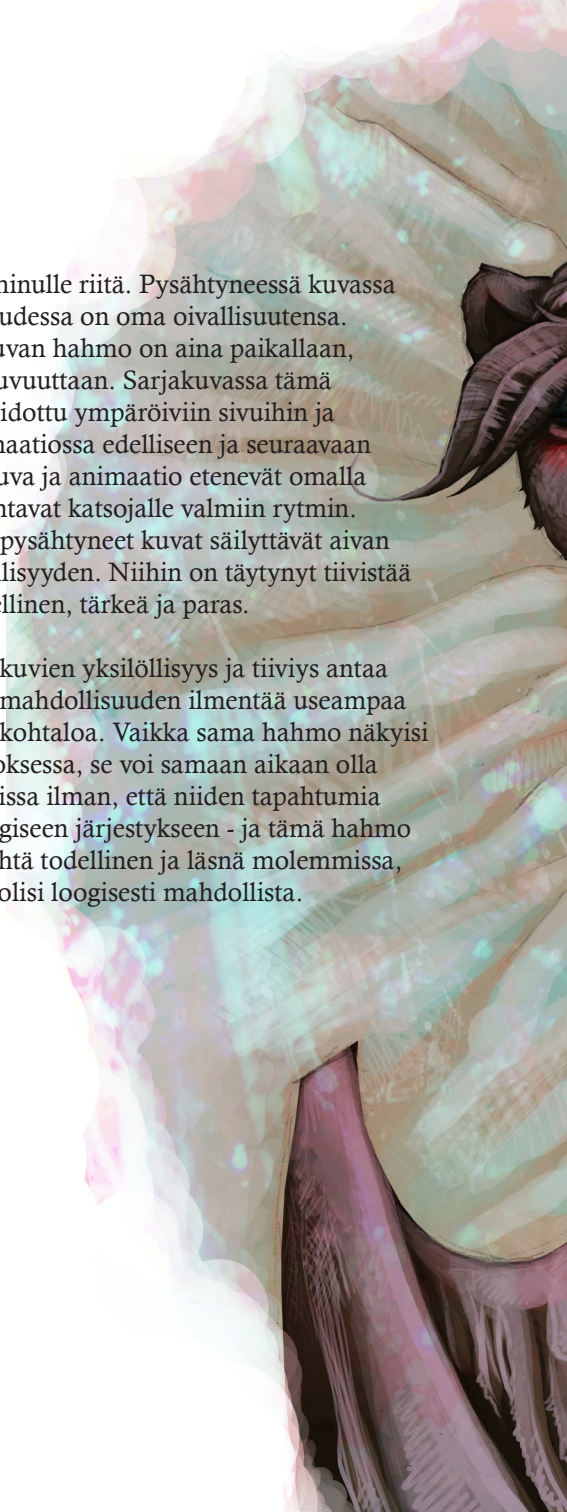
Negatiivisemmillaan minua pidetään laiskana tai mielikuvituksettomana, kun en jaksaa tai keksi työstää mitään erilaista. Hahmoni voivat olla huonoja eivätkä tarpeeksi omaperäisiä, ja symbolinkäyttöni ja kuvakieleni niitäkin puhkikulutetumpaa. Lisäksi niiden pitäisi varmaan edustaa, puhua jonkun minun ja minun ajatuksiani suuremman asian puolesta, jotta niiden käyttö olisi tarpeeksi perusteltua. Niinhän se on kaiken taiteen kanssa. Et koskaan kelpaa kaikille ja tule täydelliseksi. Ja hyvä niin.

Olen päässyt yli kyseenalaistamisen pelosta. Minua ei enää samalla lailla liikuta, miten muut ihmiset suhtautuvat töihini. Minulla on omat tavoitteeni, joita pyrin ajamaan töideni kautta, ja olen todennut hahmot hyväksi välineeksi näiden tavoitteiden välittämiseksi. Loppupeleissä taideteos on harvoin itseisarvo: sen arvo tulee siitä, miten hyvin se auttaa taiteilijaa ja yleisöä kommunikoimaan. He voivat kommunikoida keskenään tai itsensä kanssa. Niin kuin yleisökin, taiteilija saa vaatia ja valita, mikä on hänellä tärkeää. Minä haluan, että näyn hahmoissani, ja että ne ovat tunnistettavia.

Teoksissa esiintyvät hahmot toimivat ennen kaikkia tunteiden ja kokemusten välittäjinä ja katsojan samaistumisen kohteina. Minulle kyseessä on ainutkertainen tapa välittää tarinoita. Visuaalisena tarinankertojana pidänkin sarjakuvan ja animaation kaltaisista tarinan välittämisen formaateista, mutta

ne yksin eivät minulle riitä. Pysähtyneessä kuvassa ja sen sarjallisuudessa on oma oivallisuutensa. Pysähtyneen kuvan hahmo on aina paikallaan, osa omaa ulottuvuuttaan. Sarjakuvassa tämä ulottuvuus on sidottu ympäröiviin sivuihin ja ruutuihin, animaatiossa edelliseen ja seuraavaan kuvaan. Sarjakuva ja animaatio etenevät omalla painollaan ja antavat katsojalle valmiin rytmin. Sarjallisenakin pysähtyneet kuvat säilyttävät aivan erilaisen yksilöllisyyden. Niihin on täytynyt tiivistää ainoastaan oleellinen, tärkeä ja paras.

Pysähtyneiden kuvien yksilöllisyys ja tiiviys antaa samanaikaisen mahdollisuuden ilmentää useampaa universumia ja kohtaloa. Vaikka sama hahmo näkyisi kahdessa eri teoksessa, se voi samaan aikaan olla niissä molemmissa ilman, että niiden tapahtumia pitää pistää loogiseen järjestykseen - ja tämä hahmo voi olla aivan yhtä todellinen ja läsnä molemmissa, vaikkei sekään olisi loogisesti mahdollista.







Kuva 13. Hahmokuva *Needlestä*.

Tässä on hahmoni Needle. Needle on albiino-kissa, joka on yltä päältä kääritty valkoisiin siteisiin. Needlen toinen silmä on myös siteiden peitossa, jolloin ainut näkyvä punainen silmä täysin valkeassa hahmossa korostuu. Needle on tietoisesti luotu hahmo, se kuvaa haavoittuvuuttani ja toimii eräänlaisena peilinä vahvemmalle Sirenille.

Needle on tunnistettavasti läsnä sekä teoksessani *Remembering the needles* että *Paralyzing copper world*. Ensimmäiseen teokseen sisältyy myös Siren. Miten katsojan suhde Needleen vaihtelee teosten myötä? Entä jos hän on nähnyt ensin ensimmäisen ja sitten toisen työn? Tai entä jos hän näkee molemmat samaan aikaan? Molempien teosten Needle muuttuu, kun sitä katsoo yhdessä toisten Needlen sisältävien teosten kanssa. Vanhempi Needle-teos muuttui, kun uusi Needlen sisältävä teos syntyi. Monet yksilöllisiä tavoitteitaankin ajavat hahmoni ovat ulkomuodoltaan hyvin samankaltaisia, jotta tällaista muuttuvuutta ja elämää teosten välillä tapahtuisi mahdollisimman paljon. Onkin sanottu, että teokseni ovat omimmillaan, kun ne esiintyvät yhdessä toistensa kanssa.

Saa nähdä, ovatko hahmoni tulleet jäädäkseen. Ne saattavat muuttua matkani varrella odottamattomiin suuntiin ja vaihdella muotoaan. En silti usko, että tulen koskaan luopumaan hahmoista osana teoksiani. Minulle ne ovat avaimia teokseen sisälle pääsemiseen, ja koen olevani vähemmän yksin, kun voin peilautua niihin. Toivon, että moni muukin löytäisi hahmoistani voimaa, toivoa ja ajatuksia - vain siten voi päästä lähelle sellaista ihmisyyttä, mitä maailmassani koen ja haluan kuvata. Minulla voi olla omat tavoitteeni töideni suhteen, mutta se ei tarkoita, etteikö katsoja voi löytää niistä jotain itselleen merkityksellistä ja tärkeää.



Kuva 14. *Remembering the needles* 2012.

Kuva 15. *Paralyzing copper world* 2013.



## LÄHTEET

Aitio, T. 1999. Kaj Stenvall. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Ahola, S. 2008. Jansson, Tove. Biografiakeskus, Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. Viitattu 21.4.2013 <http://www.kansallisbiografia.fi/kb/artikkeli/1395/>.

Erävaara, T. 2011. Intohimona omakuvat. Teoksessa Tanskanen, I. (päätoim.) Omakuva on jokaisen kuva. Turku: Turun ammattikorkeakoulu, 29–39.

Happonen, S. 2012. Muumiopas. 2. painos. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Muumi 2013. Wikipedia. Viitattu 30.10.2013 <http://fi.wikipedia.org/wiki/Muumi>.

Oy Moomin Characters Ltd. 2013. Tove Janssonin virtuaalimuseo ja elämäkerta, persoona. Viitattu 21.4.2013 <http://moomin.fi/tove/persoona.html>.

Palin, T. 2011. Esipuhe. Teoksessa Tanskanen, I. (päätoim.) Omakuva on jokaisen kuva. Turku: Turun ammattikorkeakoulu, 10–13.

Sistine Madonna 2013. Wikipedia. Viitattu 30.10.2013 [http://en.wikipedia.org/wiki/Sistine\\_Madonna#cite\\_ref-1](http://en.wikipedia.org/wiki/Sistine_Madonna#cite_ref-1).

Stalinist Propaganda Posters. Social studies and history teacher's blog 2010. Viitattu 30.10.2013 <http://multimedialearningllc.wordpress.com/2010/03/24/stalinist-propaganda-posters/>.

Vilkko-Riihelä, A. 2007. Mielen maailma 5 - persoonallisuus ja mielenterveys. 1.–2. painos. WSOY Oppimateriaalit Oy, Helsinki.

