

PÄIVI HAKANEN

Luovan ajattelun ja kuvallisen ilmaisun kehittäminen

METROPOLIA AMMATTIKORKEAKOULU
GRAAFINEN SUUNNITTELU
VIESTINNÄN KOULUTUSOHJELMA
OPINNÄYTETYÖ
16.5.2014



Tiivistelmä

Tekijä	Päivi Hakanen
Otsikko	Luovan ajattelun ja kuvallisen ilmaisun kehittäminen
Sivumäärä	73 sivua
Aika	16.5.2014

Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja	Lehtori, Metropolia AMK, Arja Vuorio

Tässä työssä tutkin, miten voimme kehittää luovaa ajatteluamme ja kuvallista ilmaisuamme. Luovuudelle on monenlaisia mielen rajoituksia, joita emme välttämättä itse edes tiedosta. Graafisessa suunnittelussa tekninen piirustustaito yhdistyy luovaan, kuvalliseen ilmaisuun. Piirtäminen on näkemistä ja havaintojen tekemistä. Miten piirtämistaitoa ja kuvallista ilmaisua voi edelleen kehittää?

Tutkimusaineistoa keräsin lukemalla kirjallista lähdeaineistoa aiheesta sekä tekemällä havaintoja omasta luovasta prosessistani graafisena suunnittelijana. Toiminnallisessa osuudessa kokeilin käytännössä erilaisia piirtämisen tekniikoita ja välineitä keskittyen erityisesti muotokuvapiirtämiseen. Haasteena oli löytää omat vahvuuteni piirtäjänä sekä itselleni sopivimmat tekniikat ja välineet. Lopussa esittelen havaintojen ja työskentelyn tuloksena syntyneet valmiit kuvat.

Tutkimustyön tavoitteina olivat luovan prosessin tarkastelu sekä omien ajatusmallien ja toimintatapojen haastaminen. Tarkastelin aihetta graafisen suunnittelijan näkökulmasta.

Kaikki luova työ lähtee ajattelusta ja sen muuttamisesta. Luovuus vaatii kyselyä, epäilyä ja tutkivaa asennetta. Piirtämisen oppimisessa on kyse näkemisestä, tarkasta havainnoinnista ja ajattelutavan tietoisesta muuttamisesta. Projektin edetessä havaintokykyni ja piirtämistaitoni kehittyivät. Erilaisten välineiden kokeilu auttoi ilmaisutavan etsimisessä.

Avainsanat graafinen suunnittelu, luova prosessi, luova ajattelu, ideointi, luonnostelu, piirtäminen, havainnointi, kuvallinen ilmaisu, muotokuvapiirtäminen

Abstract

Author	Päivi Hakanen
Title	Improving Creative Thinking and Visual Expression
Number of Pages	73 pages
Date	16 May 2014

Degree	Bachelor of Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic Design
Instructor	Arja Vuorio, Metropolia, Senior Lecturer

In this thesis, I study the ways in which creative thinking and visual expression skills can be enhanced. There are all kinds of conscious or unconscious limitations in our mind which can restrain our creativity. In graphic design, it is essential to master both technical drawing and creative visual expression. Drawing is all about seeing and making visual perceptions. How can we improve our drawing skills and enhance our visual expression even further?

For the theoretical part of my thesis, I conducted research on creativity, creative thinking and visual expression. In addition, I made observations about my own creative process as a graphic designer. A part of my project was to experiment with different drawing techniques, pencils and tools focusing especially on portrait drawing. My goal was to find out what my strengths in drawing are and to come to a conclusion on which techniques and drawing tools are best suited for me. As the final part of my thesis, I am presenting the artwork I created during the project.

The purpose of this thesis was to observe and reflect on my personal creative process. I wanted to challenge my usual thinking patterns and working methods as a graphic designer.

Keywords graphic design, creative process, creative thinking, creative ideation, sketching, drawing, visual perception, visual expression, portrait drawing

Sisällys

1	Johdanto	6	
2	Luovuuden virta	10	
	2.1	Luova persoona ja sisäinen motivaatio	11
	2.2	Tyhjyyden pelko ja luovuuden lukot	13
	2.3	Vastaanottava mielenala ja ympäristö	15
	2.4	Luovuuden esteitä	17
3	Luovan ajattelun kehittäminen	18	
	3.1	Idean idea	19
	3.2	Luonnos tekee idean näkyväksi	21
	3.3	Luovan prosessin monivaiheisuus	23
	3.4	Ajattelu uudella tavalla	25
4	Piirtäminen ja kuvallisen ilmaisun kehittäminen	28	
	4.1	Ajatteleva, aistiva silmä ja esteettinen havaitseminen	29
	4.2	Piirtämisen omalaatuinen prosessi	31
	4.3	Piirtämisen oppiminen ja viisi näkemisen taitoa	33
	4.4	Sommittelu ja värien käyttö	37
	4.5	Mielikuvat, muisti ja tunteet	41
5	Oman piirrostyylini ja ilmaisuni kehittäminen	44	
	5.1	Minä piirtäjänä	45
	5.2	Muotokuvapiirtämisen haasteet	47
	5.3	Muotokuvapiirtäminen eri tekniikoilla	49
	5.4	Muotokuvapiirtäminen eri välineillä	49
	5.5	Omien vahvuuksieni löytäminen ja suunnan valinta	57
	5.6	Havainnoista valmiiksi kuviksi	63
6	Pohdinta	68	
	Lähteet	73	

1. Johdanto

Tämä on ajatuksellinen pakomatka kauas pois arjen hektisyydestä ja tyhjän valkoisen paperin äärestä. Ehkä kaukaisimmalla rannalla, katoamispisteessä, jossa pilvet lepäävät taivaan rajassa, voisi olla idean syntymisen sija. Astun veteen ja kahlaan – ensin matalaan, sitten syvään.

Tässä työssä tutkin aluksi luovuuden olemusta ja sitä, miten voimme saavuttaa optimaalisen luovan tilan. Luovuudelle on monenlaisia mielen rajoituksia, joita emme välttämättä itse edes tiedosta. Miten voimme kehittää luovaa ajatteluamme? Graafisessa suunnittelussa tekninen piirustustaito yhdistyy luovaan, kuvalliseen ilmaisuun. Piirtäminen on näkemistä ja havaintojen tekemistä. Mitä piirtäessä tapahtuu tunnetasolla ja aivoissamme? Miten voimme edelleen kehittää piirtämistaitoamme ja kuvallista ilmaisuamme? Työn tavoitteena on vastata seuraaviin tutkimuskysymyksiin:

Miten voin kehittää luovaa ajatteluani ja kuvallista ilmaisuani?

Millainen on oma luova prosessini?

Tutkimusmenetelmäksi valitsin kvalitatiivisen lähestymistavan ja aineistolähtöisen tutkimuksen. Aineistoa keräsin tutkimalla kirjallista lähdeaineistoa aiheesta sekä tekemällä havaintoja omasta luovasta prosessistani graafisena suunnittelijana. Projektin aikana kokeilin käytännössä erilaisia piirtämisen tekniikoita ja välineitä keskittyen erityisesti henkilö- ja muotokuvapiirtämiseen. Haasteena oli löytää omat vahvuuteni piirtäjänä sekä itselleni sopivimmat tekniikat ja välineet. Lopussa esittelen havaintojen ja työskentelyn tuloksena syntyneet valmiit kuvat. Tutkimustyön tavoitteina olivat luovan prosessin tarkastelu sekä omien ajatusmallieni ja toimintatapojeni haastaminen.

Rakenteellisesti työ jakaantuu luovan ajattelun ja kuvallisen ilmaisun teemoihin. Aluksi pohdin sitä, mitkä tekijät vaikuttavat luovuuden virtaamiseen. Millainen merkitys on vastaanottavaisella mielentilalla ja ympäristöllä?

Seuraavaksi tarkastelen luovaa ajattelua. Millaisen prosessin kautta ideat syntyvät, ja miten luonnokset toimivat ideoinnin apuna? Miten luonnosteluprosessi etenee? Miten voimme haastaa ajatteluamme ja ajatella uudella tavalla?

Tämän jälkeen käsittelen piirtämistä ja kuvallisen ilmaisun kehittämistä. Näkeminen, havaitseminen ja piirtäminen kytkeytyvät kaikki tiukasti yhteen. Millaisia näkemisen taitoja piirtäminen vaatii? Miten rakennetaan ilmaisuvoimainen kuva sommittelun ja värien käytön avulla? Miten mielikuvat, muisti ja tunteet vaikuttavat taiteelliseen ajatteluun?

Viides luku keskittyy oman piirrostyleeni ja ilmaisuni kehittämiseen käytännön työskentelyn kautta. Projektin lähtötilanteessa arvioin vahvuuksiani ja heikkouksiani piirtäjänä, ja mietin miten haluaisin kehittää taitojani eteenpäin. Tämän jälkeen kerron havaintojani projektin aikana testaamistani erilaisista piirtämisen välineistä ja väreistä. Miten ne vaikuttivat työskentelyyn, ilmaisun kehittämiseen ja lopputulokseen? Lopuksi seuraa pohdinta ja johtopäätelmät.

Keskeisiä käsitteitä tämän työn kohdalla ovat *luova prosessi, luova ajattelu, ideointi, luonnostelu, piirtäminen, havainnointi, kuvallinen ilmaisu ja muotokuvapiirtäminen*. Tässä työssä en käsittele syvällisesti luovuustutkimusta tai erilaisia käytännön menetelmiä luovuuden harjoittamiseksi, vaan painotus on luovassa yksilössä, ja luovuutta käsitellään uusien ideoiden tuottajana ja ajattelun muotona. Kuvallisen ilmaisun kehittämistä käsitellään piirtämisen kautta.

Tarkastelin aihetta luovan alan ammattilaisena ja graafisena suunnittelijana. Halusin tehdä asioita aikaisempaa paremmin ja ymmärtää syvällisemmin, mikä vaikuttaa ajatteluuni ja työtapoihini. Kiinnostuin aiheesta lukiessani *Marko Kulmalan* oivaltavaa visuaalista pokkaria ”Hyvä idea ei toimi”. *Jussi T. Kosken* ja *Kai Vakkurin* ajatukset luovuudesta toimivat tärkeinä lähteinä. *Alf Rehnin* kirja ”Vaarallinen ajattelu” toi puolestaan toivottua särmää ja kapinallista näkemystä aiheeseen. Ajatuksia näköhavainnosta ja kuvailmaisusta syvensi ”Pääjalkainen”, joka on Inkeri Koskisen toimittama kokoelma taidekasvatuksen professori *Antero Salmisen* artikkeleita. *Betty Edwardsin* ”Luovan piirtämisen opas” toimi käytännön harjoitusten apuna.

Toivon, että työni kiinnostaa muita kulttuurialan opiskelijoita ja toimii ajatuksien herättelijänä kaikille niille, jotka ovat kiinnostuneet luovan prosessin tarkastelusta.

2. Luovuuden virta

Luovuus on mystistä, vaikeasti määriteltävää. Luovuutta on yritetty tutkia hyvin erilaisista näkökulmista 1950-luvulta lähtien. Aiemmin luovuuteen liitettiin vahvasti hengellisyys. Näen luovuuden lähinnä keksimisen logiikkana, ajattelun muotona, jonka avulla tuotetaan uusia epätavanomaisia ideoita. Luovan alan valinta ja graafisen suunnittelun opiskelu on ollut minulle mahdollisuus toteuttaa luovuutta ja ilmaista itseäni. Kaikissa ihmisissä on luovaa potentiaalia, toiset osaavat vain hyödyntää sitä paremmin kuin toiset. Luovuus ei ole useinkaan miellyttävää, ja jos haluaa kehittyä luovemmaksi, on hyvä haastaa itsensä ja tehdä epämukaviakin asioita.

2.1 Luova persoona ja sisäinen motivaatio

Luova ihminen ei välttämättä keksi eniten ideoita tai kaikkein hulluimpia ajatuksia. Hänen ratkaisunsa ei ehkä ole uusin tai edistynein. Luovan ihmisen tunnistaa siitä, että hän ei suostu lukkiutumaan vain yhteen ainoaan ajatukseen. (Rehn 2012, 47.) Luovan alan ihmisten työskentelyä on mielenkiintoista seurata: loputonta uteliaisuutta ja etsimistä, tekemisen nälkää ja innostuneisuuden pursuamista, toisaalta tummaa, herkkää haavoittuvaisuutta. He eivät toista itseään töissään, vaan koko ajan muuntuvat ja etsivät uusia ilmentämisuotoja kekseliään älyllisesti ja kuitenkin lapsenomaisen avoimesti kaikki mahdollisuudet avoimina pitäen.

Psykologi *Howard Gardner* hahmottelee neljä erilaista luovaa persoonallisuustyyppiä. 1) *Mestari* hallitsee mahdollisimman täydellisesti tietyn alan sisällön, toimintalogiikan ja ilmaisumuodot. 2) *Uudistaja* pyrkii kehittämään täysin uutta. 3) *Itsetutkiskelija* kiinnittää huomiota omiin tarpeisiinsa, pelkoihinsa ja arkisiin kokemuksiinsa. 4) *Vaikuttaja* pyrkii vaikuttamaan toisiin ihmisiin. Luovilta ihmisiltä löytyvät yleensä kolme ominaisuutta huolimatta siitä, mitä persoonallisuustyyppiä he edustavat. Näitä ovat reflektointi, omien vahvuuksien tunnistaminen ja hyödyntäminen sekä epäonnistumisten kääntäminen mahdollisuuksiksi. (Koski 2001, 163-170.)

Mihály Csíkszentmihályi tunnetaan luovuudentutkijana ja *flow*-käsitteen isänä. Hän on tutkinut aihepiiriä yli 40 vuotta. ”Jos luovia ihmisiä pitäisi kuvata yhdellä sanalla, Csíkszentmihályi valitsisi sanan *kompleksisuus*” (Koski 2001, 94). Luovat persoonat eivät ole välttämättä erityisen älykkäitä, vaan poikkeuksellisesti ajattelevia ja erityisen motivoituneita. Heitä ohjaa usein voimakas sisäinen pakko, elämänteema. (Koski 2001, 105, 119.)

Luovia ihmisiä määrittää poikkeuksellisuus, erottautuminen ja omaperäisyys. Luovilla ihmisillä on usein taustalla monen alan koulutusta ja osaamista, mutta he myös opiskelevat paljon itsenäisesti ja omaksuvat jatkuvasti uutta tietoa. Mitä enemmän meille on kertynyt kokemusta ja tietoa, sitä helpommin pystymme yhdistelemään ajatuksia eli *assosioimaan*. Liittäisin luovuuteen myös älykkyyden, lahjakkuuden ja asiantuntijuuden piirteitä. Luova persoona on ehkä pohdiskeleva, ajattelevainen luonne, joka sopeutuu moniin tilanteisiin nopeasti. Toisaalta luovuus voi

ilmetä myös räiskyvyytenä, energisyytenä, kokeilunhaluna ja riskinottona. Luovuuteen vaikuttavat persoonallisuuden lisäksi myös geeniperimä ja ympäristötekijät.

2.2 Tyhjyyden pelko ja luovuuden lukot

Muotoilija **Tuula Huittinen** kirjoittaa Väreitä vedessä -artikkelissaan tyhjyyden pelosta: *”Länsimaiseen ajatteluun kuuluu ehdoton tyhjyyden pelko. Se on siinä kiinni yhtä rakenteellisesti kuin syyllisyys ja häpeä. Postmoderniin, jälkiteolliseen tavarapaljouteen ja kitchin runsauteen tottunut mieli kokee tyhjän entropiaa, hajoamista viestivänä ahdistavana olemattomuutena. Siksi tyhjä valkoinen paperiarkki edustaa kuolemankaltaista imevää tuhovoimaa. Tyhjä on eloton tila, joka täytyy herättää henkiin todellisuuden heijasteilla. Se pitää läpäistä, tehdä raskaaksi ja täyttää konkreettisella, aistein kosketeltavissa olevalla materiaalilla tai äänillä.”* (Huittinen 2009, 149.)

Taolaisessa tai zenbuddhalaisessa ajattelussa tyhjyyttä pikemminkin tavoitellaan. Se on oma keskeinen elementtinsä, jonka ansiosta muut elementit muodostavat kokonaisuuden. Esimerkiksi japanilaisessa kukka-asetelmassa ikebanassa kasvien ja oksien välinen tyhjä tila on tärkeämpi kuin itse kasvin muoto. (Huittinen 2009, 150.) Myös typografiassa visuaalinen tyhjä tila ja tauotus on yksi tärkeimmistä ilmaisukeinoista (Hinkka 2012, 37). Sen sijaan, että pelkäisi tyhjää tilaa, valkoista paperia, tyhjyyttä pitäisi ajatella rajattomana mahdollisuutena mille tahansa. Ääretön äärettömyys on kiehtovaa; tämä alkutyhjyys täytyy ensin hyväksyä, minkä jälkeen luomistyö voi alkaa.

Lapset ovat luonnostaan luovia ja aitoja tekemisessään. Luovuus on leikkiä, helppoa, vallatonta ja villiä. Mitä tapahtuu, kun kasvamme aikuisiksi? Jähmetymme ja luovuuden luonnollinen virta tyrehtyy vähitellen. Luovuudesta tulee tuskallista ja vaikeaa. Tilalle tulee epävarmuus, pelko, hämmennys ja epäusko omaan osaamiseen. Kaikenlainen arvostelu ja negatiivinen palaute voi estää meitä edes yrittämästä. Vertailemme itseämme helposti muihin, emmekä luota enää omiin taitoihimme. Ajatuksille on monenlaisia lukkoja, ja suuren osan niistä asetamme itse. Luovuus kasvaa, kun uskallamme päästää irti. On unohdettava epäonnistuminen, ryhdyttävä asiaan ja aloitettava. Oikea suunta sinänsä on arvo. Luovuus on mahdollista löytää uudelleen. Miten voimme muuttaa ajatteluamme ja löytää uudestaan lapsen tavan tarkastella maailmaa ennakkoluulottomasti, uteliaasti ja uskaliaasti?



*"Tutki valokuvia ja tauluja. Kuvittele mitä niissä ei näy. Kuvittele tauluja, joita ei ole vielä tehty."
(Kulmala 2009, 147.)*

2.3 Vastaanottava mielentila ja ympäristö

"Flow-kokemusta voidaan kuvata nautinnolliseksi, itsessään palkitsevaksi kokemukseksi sekä samalla tilaksi, jossa asiat sujuvat lähes automaattisesti, ponnistuksitta, yksilön ollessa samalla kuitenkin äärimmäisen keskittynyt." (Koski 2001, 148.)

Pidän suomenkielisestä termeistä *virta* ja *virtaava mieli*. Kun ajattelemme luovasti, meissä tapahtuu liikettä eteenpäin ja näemme asiat uudella tavalla. Staattisuus ja paikallaan pysyminen ovat tämän vastakohtia. Energia tuntuu joka puolella. Se on aineetonta ravintoa: rauhoittavaa, antavaa, luonnollista, pehmeästi laskeutuvaa. Ajatukset virtaavat vapaasti, syvästi ja vaivattomasti, työskentely sujuu.

Ihmisen etsivä mieli tarvitsee vastaanottavan mielentilan ja suotuisan ympäristön, jossa pysyy vapauttamaan ajattelunsa väljäksi. Ympäristöllä on milloin rauhoittava, milloin taas innostava vaikutus. On kiinnostavaa etsiä itselleen optimaalinen tila ja siten oppia mielensä liikkeistä ja omasta käyttäytymisestä. Innostuminen tuo iloisuutta, optimistisuutta ja voimaa ajatteluun. Väsähtänyt tai kyyninen mieli ei pysty luomaan uutta. (Vakkuri 2003, 66.) Innostuessamme aivojen mielihyväkeskus käy kierroksilla. Osaamme kuitenkin suunnata innostuksemme ja muuttaa sen muotoa. Ammattimaisuudessa itse tekeminen on jo inspiroivaa ja kiinnostavaa. (Kulmala 2009, 114.) Tämä kirjailija ja tuottaja **Marko Kulmalan** ajatus kuvaa mielestäni hyvin graafisten suunnittelijoiden suhtautumista työhönsä.

Monet nykyihmiset haluavat elämyksien ja kokemusten tapahtuvan mahdollisimman nopeasti, helposti ja suuresti; tärkeää olisi antaa arvo myös tauoille, hiljaisuudelle ja ajatuksille. Kasvatustieteen tohtori ja luovuuden johtamisen asiantuntija **Jussi T. Kosken** mielestä tietoyhteiskunnan paradokseihin kuuluu uhkakuva, jossa liiallinen informaatio tuhoaa luovan ajattelumme edellytykset. (Koski 2001, 126-127.)

Inspiraation tulemista ei kannata odotella. Mielikuvitusta, tunteita ja aisteja on tietoisesti ruokkittava. Metsässä samoillen tai vaikka musiikkia kuunnellen ajatukset kirkastuvat. Innostusta ja virikkeitä tuottavat esimerkiksi elokuvat, näyttelyt, konsertit, ihmisten tapaaminen ja keskustelut. Ärsykkeinä voivat toimia hajut, värit ja äänet. Parhaat ärsykkeet tulevat usein muita ihmisiä tarkkailemalla, tekemällä havaintoja, juttelemalla, kyselemällä ja utelemalla.

Aivot tarvitsevat myös tuuletusta. Päässä voi pyöriä jopa liikaa ideoita. On tärkeää löytää itselle luontainen tapa rentoutua, olla avoin ja vastaanottavainen. Huomaan itse hakeutuvani yhä enemmän rauhallisiin tiloihin ja kaipaan visuaalista hiljaisuutta informaatiotulvan vastapainoksi.

Ideoinnin kannalta valveilla olon ja unen rajatila on hyvää aikaa. Alitajuntamme työskentelee ja ratkaisee ongelmia ilman tietoista miettimistä. Nukkumalla yön yli asiat usein selkiytyvät,

"Suuri surrealisti Salvador Dali sai ideat maalauksiinsa hypnagogisessa tilassa eli unen ja valveen rajamailla. Hän istui nojatuolissaan ja piteli kädessään avainta, jonka alla lattialla oli lautanen. Kun hän vaipui uneen, lautaselle putoavan avaimen kilahdus herätti hänet. Sitten hän vain luonnosteli näkemänsä oudot hahmot heti paperille."

(Vakkuri 2003, 12.)

"Deadline syntyi alun perin sotavankien pitämiseksi kurissa. Maahan piirrettiin viiva, deadline, jonka sisällä vankien piti seistä. Kukaan ei paennut. Deadline on luovuuden paras kaveri."

(Kulmala 2009, 240.)

kun aivoilla on aikaa käsitellä asiaa perusteellisesti. Unien välityksellä saamme tietoa todellisesta minästä. Vietit, toiveemme ja paheemme ilmaantuvat sensuroimattomina uniimme. Parhaat, järjettömät, mieltä häiritsevät ideat herättävät uuteen päivään. Ideoilla on tapana myös haihtua yhtä nopeasti kuin hauraat unet, ja ne kannattaa kirjata heti ylös.

2.4 Luovuuden esteitä

Luovat ihmiset ovat usein hyvin tietoisia ajan rajallisuudesta ja katoavaisuudesta. Omassa työskentelyssäni erotan selkeästi toisistaan itsenäisen työskentelyn, sosiaalisen vuorovaikutuksen ja rentoutumisen ajanjaksot. Stressaantuneina kovan kiireen ja paineen alla aivot eivät kykene pitkään toimimaan täydellä teholla. *Deadline*n tehtävä on pitää aika ja ihminen ruodussa. Deadline vaikuttaa merkittävästi omaan suunnittelutyöhöni. Jos takarajaan on hyvin aikaa, sulattelen ongelmaa hitaasti ja muhittelen erilaisia ideoita. Hitaudessa on se hyvä puoli, että merkityksien ketju venyy, ja putoaminen merkityksien väliin tulee mahdolliseksi. Mahdollisuuksia on vielä moneen suuntaan, ja itse työhön ei välttämättä tartuta vielä täysillä. Kun viimeinen raja lähestyy, teen ratkaisevat päätökset ja lyön yksityiskohdat lukkoon hyvin lyhyessä ajassa. Lopulta on jo kiire. Deadline koetaan usein epämiellyttävänä, mutta se tarjoaa hyvän vastuksen laiskuuteen taipuvaisille aivoille. Ongelman ratkaisuun tarvitaan kurinalaisuutta, hikeä ja onnea. Jälkeenpäin huomaan, että ideani onkin tiivistynyt loistavaksi paineisessa kattilassa.

Luovuudelle on monenlaisia rajoituksia, joita emme välttämättä itse edes tiedosta. Tällaisia luovuuden esteitä ovat esimerkiksi epäonnistumisen pelko, onnistumisen pakko, täydellisyys tavoittelu, negatiivisuus, konservatiivisuus ja rutinoituminen. Mielen ja ajatuksien vapauttaminen tehtävän edessä ei ole useinkaan helppoa. Iskee ahdistus siitä, että on pakko onnistua tai pyrkiä jopa täydellisyys. Jos aiemmat epäonnistumiset ovat vielä muistissa, ihminen alkaa suojella itseään häpeältä. Näitä pelon, ahdistuksen ja häpeän tunteita on tutkittava ja mietittävä, kuinka ne pysyvät hallinnassa eivätkä saa liikaa valtaa. Virheiden tekemistä ei kannata pelätä, ja erehtyminen on inhimillistä.

Olemme taipuvaisia noudattamaan entuudestaan tuttuja työskentelytapoja ja mukavaksi havaittuja tottumuksia. Ajattelumme kangistuu, ja lukkiudumme yhteen ainoaan ajatukseen. Usein ongelmaan on kuitenkin olemassa useita ratkaisuja. Saatamme lopettaa työskentelyn liian aikaisin, emmekä ole valmiita pitkäjänteiseen hikiseen työhön. Voimme myös suhtautua tehtävään jo ennalta nihkeän negatiivisesti ja välinpitämättömästi. Kuinka usein olenkaan kuullut sanottavan, että *aikaa on niin vähän, ettei kannata lähteä tekemään*. Ahdasmielisyys ja rajoittuneisuus eivät edistä luovuutta. Luovassa työskentelyssä on mielestäni tärkeää säilyttää ennakkoluuloton, utelias mieli.

3. Luovan ajattelun kehittäminen

*"Tom Monaghan keksi 60-luvulla kuljettaa pizzoja asiakkaiden koteihin. Idea oli järjetön ja toimiva. Monaghan ei ajatellut laatikon ulkopuolelta, vaan ymmärsi että idea on laatikko. Syntyi Domino's Pizza."
(Kulmala 2009, 119.)*

Kaiken luovan suunnittelun ja parhaan lopputuloksen, tuotteen tai konseptin, takana on hyvä idea. Millaisen prosessin kautta ideat syntyvät, ja miten voimme kehittää luovaa ajatteluamme? Ideat konkretisoidaan näkyviksi luonnosten avulla. Miten luonnosteluprosessi etenee?

3.1 Idean idea

Parhaimmillaan idea tekee vaikutuksen. Idean ideana on murtautua vanhasta totutusta muotista ja ajatella asia uudelleen poikkeavalla tavalla, aiheuttaa häiriö tasaaisessa virrassa. Idea alkaa usein kielen kautta, sanasta tai kuvan sanallistamisesta. Idean voi tiivistää yhteen lauseeseen.

Usein voi saada vaikutelman, että ideat syntyvät tyhjästä. Ideat eivät kuitenkaan synny sattumalta. Ongelmaa on saatettu työstää pitkäänkin ennen kuin se yhtäkkiä näyttää välähdyksenomaisesti uudessa valossa. Idean kehittyä vaatii kovaa työtä; se vaatii asian yksinkertaistamista ja monimutkaistamista ennen kuin lopulta päädytään takaisin yksinkertaiseen. Mutkat kasvattavat nöyryyteen. Parhaat tulokset ideoinnissa saavutetaan, kun tehtävän taustoihin on perehdytty hyvin. Myös määrä on usein laatua, kun on kyse ideoinnista. Ideoista voi syntyä innovaatioita, ja innovaatiot voivat synnyttää edelleen uusia ideoita.

Ideaan liittyy olennaisesti myös intuitio, joka muodostuu kokemuksesta, oivalluksesta ja uskosta. Kokemuksen kautta tietää, mikä toimii ja minkä toistaminen toimii. Tarvitaan myös oivallus siitä, mikä on epätodennäköistä, ihmeellistä, mutta kuitenkin mahdollista. Lopuksi tarvitaan uskoa epätodennäköisen, ihmeellisen ja mahdollisen toteutumiseen. (Kulmala 2009, 31.) Tämä Kulmalan pohdinta saattaa kuulostaa vaikeatajuiselta, mutta siinä on ajatusta; uskon lisäksi mielestäni tarvitaan myös tahtoa.

Jotta idea kehittyisi vahvemmaksi, se täytyy voida rohkeasti jakaa muiden kanssa. Sitä ei voi pihdata itsekkäästi itsellään tai pelätä sen varastamista. Idea syntyy vasta silloin, kun se sanotaan ääneen. Ideaa saatetaan vastustaa, mutta tämä on vain hyvä asia. Palaute palauttaa alkuun ja kiteyttää ideaa vielä paremmaksi. Idea muuttaa muotoaan ajan kanssa. Idean jakaminen vaatii esittäjältään rohkeutta ja itseluottamusta. Pitää pystyä luottamaan muihin tiimiin jäseniin, säilyttää usko oman ajattelun voimaan ja myönteisyys toisten kritiikkiä ja vastaideoita kohtaan. Tämä voi kuitenkin osoittautua vaikeaksi. Luovat ihmiset voidaan kokea työympäristössä hankaliksi, ja tietynlainen luonteen itsekkeskeisyys ja individualismi ruokkivat eristäytymistä muista. Itsekin suhtaudun erittäin emotionaalisesti omaan työhöni, ja kritiikkiä voi joskus olla vaikea ottaa vastaan.

”Luonnos vangitsee oleellisen. Se iskee terävästi. Sen ei tarvitse kosiskella, se lumoo aitoudellaan. Luonnos on luovan työn tekijän kirves. Sillä hahmotellaan ideoita suurpiirteisesti ja pilkotaan toimimattomat päreiksi. Luonnos on nopea piirretyn muodon saanut ajatus, kuin suurpiirteinen lupaus, vailla täyttymyksen taakkaa. Luonnoksesta ajatukset lähtevät liikkeelle; se on täynnä mahdollisuuksia.”

(Yrjölä 2007, 8.)

3.2 Luonnos tekee idean näkyväksi

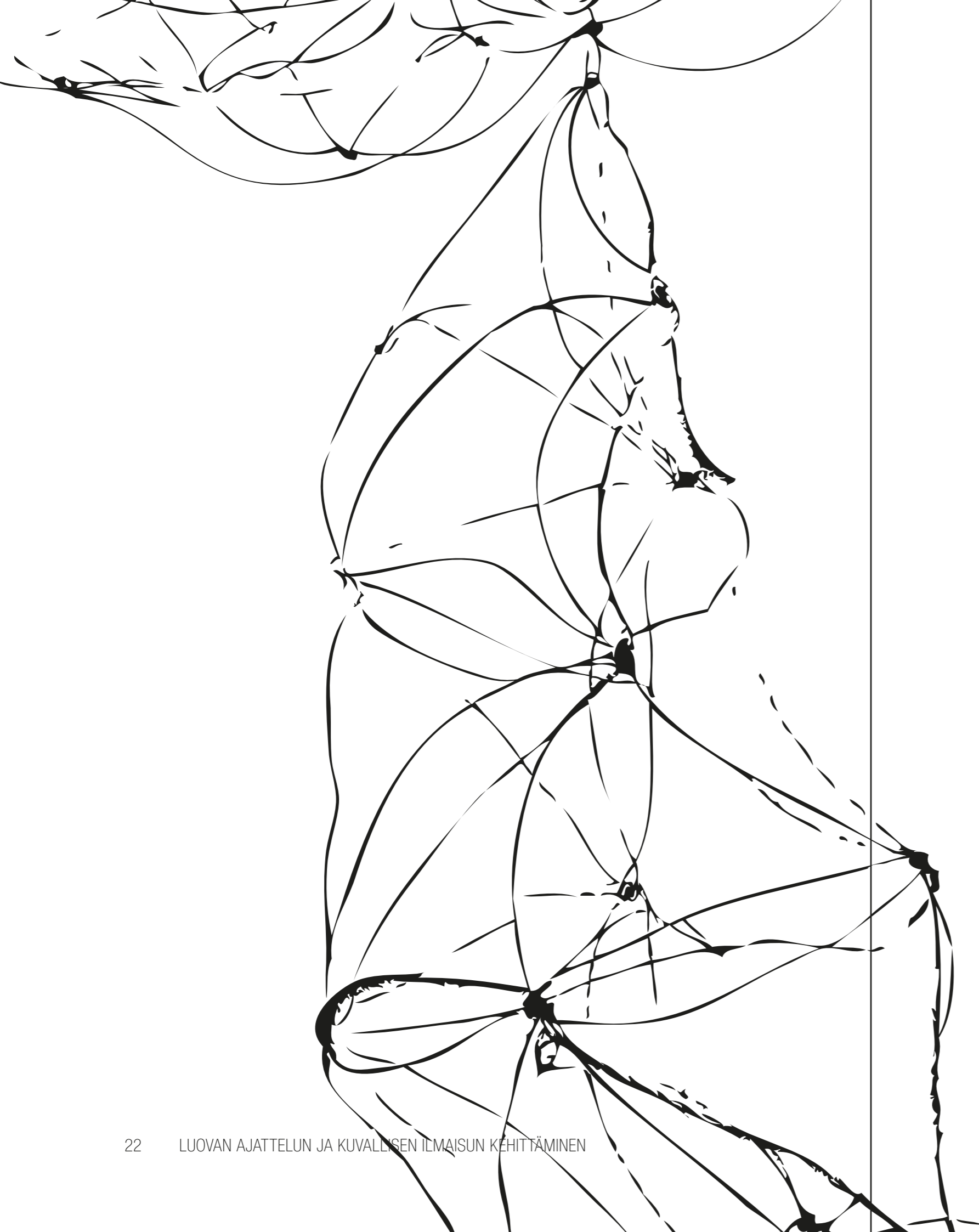
Luonnos on visuaalinen ilmaisukeino, jonka avulla suunnitteluidea saatetaan näkyvään, havaittavaan muotoon. Luonnos toimii kommunikaation apuna suunnittelijalle itselleen sekä muille. Luonnostelulle ovat ominaisia nopeahkot kynänvedot ja ajatuksen epämääräinen ilmaiseminen. (Seitamaa-Hakkarainen & Hakkarainen 2001.) Luonnoksista tekee mielenkiintoisia niiden aitous, spontaanisuus ja henkilökohtaisuus. Luonnostelu on graafista ongelmanratkaisua. Luonnoksissa voi irrotella teknisesti ja yhdistää erilaisia tyyliä; niiden avulla voi liioitella tai pelkistää. Luonnoksissa ovat mukana alitajunta ja mielikuvitus, ja niiden kautta voi etsiä omaa persoonallista tyyliä.

1930-luvulla muotoilija ja arkkitehti *Alvar Aalto* luonnosteli klassikoksi muodostuneen *Savoy*-maljakon muutamalla lennokkaalla viivalla. Tämä luonnos tunnetaan nimellä ”eskimonaisen nahkahousut”, ja ajatus maljakon muotoon syntyi juuri eskimon housujen mallista. Kuten muotoilussa, graafisessa suunnittelussakin on välttämätöntä pystyä visuaaliseen ilmaisuun. Ideat konkretisoidaan luonnosten avulla. Visuaalinen ilmaisu edellyttää monipuolista osaamista – hyvää piirtämistaitoa ja erilaisten tekniikoiden, ohjelmien ja työvälineiden käyttöä.

Kaikki luonnokset alkavat hapuillen, hahmotellen ja etsien muotoaan. Kaikki on vielä auki, ja kaikki on mahdollista. Luonnosteluprosessissa aloitetaan abstraktista alkuideasta ja päädytään konkreettiseen valmiiseen suunnitelmaan. Erityyppisillä luonnoksilla on erilaisia tehtäviä. Suunnittelijat käyttävät suunnitteluprosessin aikana kolmenlaisia luonnostyyppejä: *Ajatusluonnos* on nopeasti tuotettu visuaalinen malli, ensimmäinen mielikuva, abstrakti raakile, joka sisältää usein vain yhden suunnitteluelementin. *Kehittelevässä luonnoksessa* mielikuva tarkentuu ja suunnittelija tekee valintoja. Hän valitsee suunnan, jota hän lähtee kehittämään eteenpäin. Kehittelevät luonnokset sisältävät useita suunnitteluelementtejä ja yksityiskohtia. *Lopullisessa luonnoksessa* suunnitteluelementit on ratkaistu, ja suunnitelma on valmis. (Seitamaa-Hakkarainen & Hakkarainen 2001.)

Luonnokset syntyvät sarjamaisesti, nopeassa tahdissa. Jokainen luonnos synnyttää uusia tulkintoja ja uusia kuvia, kunnes ongelma ratkeaa. Suunnitteluprosessi on rakenteeltaan syklinen ja luonteeltaan dialektinen. (Seitamaa-Hakkarainen & Hakkarainen 2001.)

”Luonnosten avulla tuodaan esille, miten tehtävä on ymmärretty, toisaalta luonnosten lukeminen nostaa esiin uusia kysymyksiä ja herättää tulkintoja. Kokonaisuus ja osat kehittyvät prosessissa samanaikaisesti. Luonnoksissa kehittyvät sekä semanttiset merkitykset että syntaktinen muoto.” (Seitamaa-Hakkarainen & Hakkarainen 2001.)



3.3 Luovan prosessin monivaiheisuus

Graafinen suunnittelu sisältää paljon näkymätöntä ja luovaa työtä. Asiakkaalle työn näkyvin osuus on lopputulos, eikä abstraktia luovan työn osuutta tule välttämättä ajatelleeksi. Luovan työn osuus voi kuitenkin viedä suurimman osan työn tekemiseen varatusta ajasta. Tällaisille projekteille ja suunnittelulle yhteisiä piirteitä ovat työn monivaiheisuus ja prosessinomainen luonne.

Luovaa prosessia tarkastellaan alan teoksissa usein johdonmukaisena monivaiheisena prosessina. Sosiologi *Graham Wallas* loi ensimmäisten joukossa luovalle prosessille nelivaiheisen mallin, jonka mukaan ensin ongelmaan valmistaudutaan, sitten sulatellaan. Tämän jälkeen koetaan valaistuminen, jota seuraa arviointi. (Rehn 2012, 22.) *Filosofian Akatemia* jakaa nämä vaiheet viiteen portaaseen seuraavasti: 1) Kerääminen 2) Valikointi 3) Luonnostelu 4) Jalostaminen 5) Viimeistely (Järvilehto 2009).

Omaa suunnitteluprosessiani voisi kuvata niin, että siinä edetään kaaoksesta kohti järjestystä. Oli sitten kyse yritysten verkkosivujen ulkoasuun suunnittelusta tai tunnuksen suunnittelusta, on lähdettävä tehtävään uhkarohkeasti kuin lapsi eteenpäin edeten ja käytettävä kaikkia hallittuihin tietoihin ja taitoihin, mutta myös tunteita, jotta löytyisi synteesi. Prosessi ei etene niin järjestelmällisesti tai lineaarisesti kuin Filosofian Akatemian viisiportainen malli esittää, vaan pikemminkin intuitiivisesti ja poukkoillen eri työvaiheiden välillä. Huomaan, että solmukohdissa paras ratkaisu on usein palata alkuun.

Aluksi saan paljon erilaisia ideoita. Ongelmiksi muodostuvatkin useimmiten ideoiden runsaus, monimuotoisuus ja valinnanvaikeus kuin niiden puute. Ideat syntyvät useimmiten kielellisestä oivalluksesta ja yleensä fyysisesti jossain ihan muualla kuin työpöydän ääressä. Ärsykkeeseen voi sytyä liikkeelle mielikuva, matka, tunnetila, uni, väri, esineen muoto tai vaikka ääni, joka syntyy liikkeestä: hiilen kirskuna, veden loiske. Jos ajatus jää häiritsevästi mieleen pyörimään, saa hätkähtämään tai hymyilemään, ja silloin siitä todennäköisesti jalostuu vielä hyvä idea.

Samanaikaisesti ideointivaiheen kanssa muodostan ja hahmottelen kokonaiskäsitystä tutkittavasta tehtävästä. Kerään taustatietoa, haen vaikutteita ja tutkin, mitä aiheesta on jo mahdollisesti tehty. Monet alkuideat ovat vielä liian outoja tai erikoisia, jotta niitä voisi sellaisenaan esitellä asiakkaalle. Ideaa täytyy osata muokata toimivampaan muotoon. Tarkastelen ideaa kriittisesti, otan etäisyyttä ja arvioin sen käyttökelpoisuutta. Idea täytyy myös osata myydä niin omalle tiimille kuin myöhemmin asiakkaallekin. Kun muut tarkastelevat ideaani, varaudun siihen, että sitä ei hyväksytä. Mikä voi tuntua itsestä hyvältä idealta, ei välttämättä ole sitä muiden mielestä.

Työvälineenä pidän perinteisestä lyijykynästä tai ohutkärkisestä mustasta tussista, jolla saa herkkää viivaa. Ideoin ja luonnostelen lähes poikkeuksetta ensin paperille. Käsi ja viiva liikkuvat paperilla luontevammin. Useimmat käyttävät piirtopöytää. Luonnosteluvaiheessa koen

tietokoneen näytön liian kylmänä, teknisenä ja kovana. Käytän luonnosteluvaiheeseen muita vaihtoehtoja enemmän aikaa, koska haluan varmistua idean toimivuudesta. Tämän jälkeen jatkan työskentelyä tietokoneella. Kuvankäsittely- ja piirto-ohjelmilla yhdistelen työhön mahdollisesti muita graafisia elementtejä; mahdollisuudet ovat tässä vaiheessa rajattomat. Yleensä tässä vaiheessa luovaa prosessia olen useimmiten keskittänyt ja syventänyt, ja voin työskennellä tuntikausia.

Vähitellen työ jalostuu, konkretisoituu, tiivistyy; muodot ja värit alkavat asettua paikoilleen. Tässä vaiheessa pyrin poistamaan kaiken ylimääräisen ja häiritsevän, ja vain työn kannalta olennainen jätetään. Lopuksi viimeistellään ja hiotaan viimeisetkin yksityiskohdat kuntoon. Kaikkea voi parannella loputtomiin, mutta jossain vaiheessa on kuitenkin aika sanoa, että *tämä on tarpeeksi hyvä* ja päästää irti.

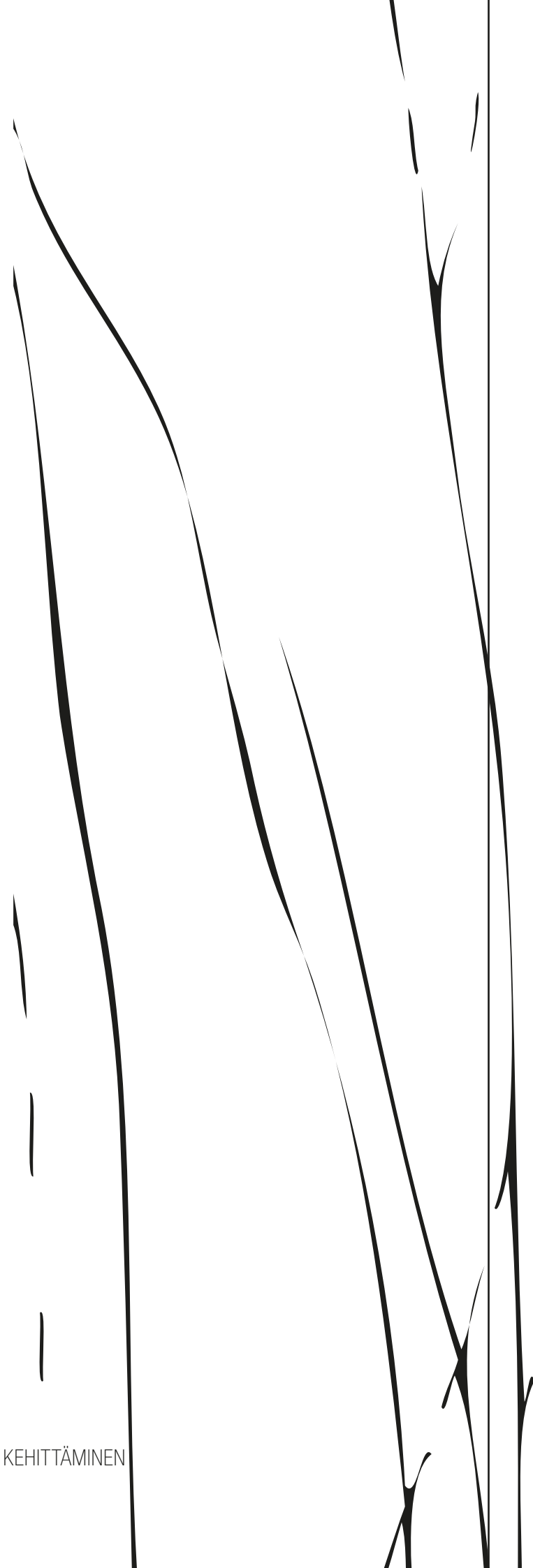
3.4 Ajattelu uudella tavalla

Ajattelemme sanallisesti ja viestimme ajatuksemme kielen avulla muille. Ajattelu tapahtuu käsitteiden eli symbolien ja mielikuvien avulla. Ajattelun avulla käsittelemme tietoja ja ratkaisemme ongelmia. Ajattelu voi olla myös abstraktia, monimutkaisempaa ja vapautuneempaa, jolloin irrottaudutaan konkreettisesta tilanteesta ja ympäristöstä.

Filosofian tutkija **Lauri Järvilehto** kirjoittaa ”Luovan työn oppaassa” siitä, kuinka ajattelu-toiminta voidaan jakaa *konvergenttiin* eli kokoavaan ja *divergenttiin* eli hajottavaan ajatteluun. Konvergentti ajattelu pyrkii löytämään monesta vaihtoehdosta yhden, kun taas divergentti ajattelu synnyttää yhdestä lähtökohdasta monia vaihtoehtoisia ideoita. Konvergenttia pidetään konservatiivisena ja divergenttiä innovatiivisena toimintana. (Järvilehto 2009.) Luova prosessi etenee usein divergentistä, luovasta ajattelusta kohti konvergenttia, kokoavaa toimintaa.

Kun ajattelun prosessit ovat vakiintuneet yhä tehokkaammiksi ja taloudellisemmiksi, niistä tulee helposti kaavamaisia; turvaudumme samoihin ajattelumalleihin yhä uudelleen. Luovuus on kykyä irtaantua näistä vakiintuneista ajattelukaavoista ja ohjata ajattelua uusille radoille. Tällaisen luovan ajattelun tuloksena syntyy taideteoksia, musiikkia ja innovaatioita. (Järvilehto 2009.) Ongelmaa on siis hyvä tarkastella erilaisista epätavallisista suunnista. Ajattelun provosointi auttaa myös saamaan radikaaleja ajatuksia ja ideoita. Opimme katsomaan asioita uudesta näkökulmasta esimerkiksi erilaisiin kulttuureihin ja ihmisiin tutustumalla; yhdistelemme oman ja uuden kulttuurin aineksia ja luomme jotain uutta.

Liiketalouden professori ja strateginen ajattelija **Alf Rehn** korostaa aivojen merkitystä ajattelumme haastamisessa. Tämä keskushermostoa hallitseva elin haluaa viekkaasti huiputtaa meidät pysymään vanhoilla totutuilla ajatusradoilla. Aivomme ovat laiskat ja mukavuudenhaluiset. Aivot ovat neurologisesti rakentuneet niin, että ne kehittyvät vain kohdatessaan kunnan



vastusta. Luovuutta täytyykin harjoittaa jatkuvasti pakottamalla aivot pois mukavuusvyöhykkeeltä ja järkyttämällä ne vallitsevasta tasapainoisesta tilasta. Luovuus on vaikeaa, vaativaa ja tuntuu fyysisesti epämiellyttävältä. (Rehn 2012, 6, 11, 26, 39, 51, 138.) Psykologi *Edward de Bonon* teoria *lateraalisesta ajattelusta* tukee myös Rehnin ajatuksia. Lateraaliossa ajattelussa hyödynnetään sattumanvaraisuutta, provokaatiota tai itsestänselvyyksien haastamista, tavoitteena saada aikaan yllättäviä tilanteita ja sitä kautta uudenlaisia ajattelutapoja. (Järvilehto 2009.) Lateraalinen ajattelumalli on itsellenikin tuttua. Sattuman kautta syntyneet ajatukset tai suunnittelun sivutuotteena syntyneet ideat ovat osoittautuneet myöhemmin arvokkaiksi.

Millaisia asioita emme lähesty siksi, että ne tuntuvat epämiellyttäviltä? Rehn kirjoittaa vaarallisesta ja sopimattomasta ajattelusta. Kun joudumme vastatusten vastenmielisten asioiden kanssa, provosoimme ajatteluamme. Mikä on sopivaa, normaalia eikä ärsytä ketään? Luovuutta voivat hallita turha moralisointi, sovinnaisuus, rationaalisuus tai oma yliminä. (Rehn 2012, 67, 74, 76, 85, 87, 89.) Oppilaitoksissa meille asetetaan helposti tietyt säännöt, ajattelun rajat, joissa meidän pitäisi pitäytyä. Helposti lopputuloksesta voi tulla kuitenkin liian tylsä ja ennalta-arvattava. Sääntöjä voi myös rikkoa, jos sen tekee taidolla ja tyyllillä.

Ajattelun apuna voi käyttää erilaisia ideointimenetelmiä niin yksilö- kuin ryhmätyöskentelyynkin. Vain kokeilemalla voi selvittää, soveltuvatko ne omaan käyttöön ja onko niistä oikeasti hyötyä. Tällaisessa työskentelytavassa on pidettävä mielessä, että valtaosa syntyvistä ideoista on huonoja. Myös muiden ideointitavoista kannattaa ottaa oppia.

4. Piirtäminen ja kuvallisen ilmaisun kehittäminen

Platonin Timaios-dialogi kertoo tarinan näkemisen synnystä:

"Keskipäivän valossa ympäristön aineelliset kappaleet lähettävät silmää kohti lempeää tulta, joka ei polta. Silmien keskustasta virtaa ulos samansukuista puhdasta tulta tasaisena ja tiheänä suihkuna. Kun nämä kaksi valovirtaa kohtavat, ne sulautuvat toisiinsa ja silmien näkösuoralle muodostuu aineellinen esine. Sielussa se synnyttää aistimuksen, jota me sanomme näkemiseksi."

(Salminen 2005, 92, 93.)

"Joan Miró meni kuusivuotiaana taidekouluun. Hän muisteli lämmöllä opettajaansa ja tämän opetusmenetelmää "Hän pani meidät koskettamaan silmät kiinni jotain esinettä ja kehotti sitten piirtämään sen muodon kosketustemme mukaan. Tai vieläkin paremmin, hän neuvoi meitä muovailemaan savesta esineen, jota olimme koskettelleet silmät kiinni. Tämä luonnollisesti kehitti meissä erittäin elävän muodon ja volyymin tajun. Se oli suurenmoinen tapa opettaa"

(Salminen 2005, 252.)

Näkeminen, havaitseminen ja piirtäminen kytkeytyvät kaikki tiukasti yhteen. Minkälainen prosessi piirtäminen oikein on, ja miten voimme oppia piirtämään? Tässä luvussa käsittelem kuvallisen ilmaisun kehittämistä ja ilmaisuvoimaisen kuvan rakentamisen taitoa esimerkiksi sommittelun ja värien käytön avulla. Lisäksi pohdin, miten mielikuvat, muisti ja tunteet vaikuttavat taiteelliseen ajatteluun.

4.1 Ajatteleva, aistiva silmä ja esteettinen havaitseminen

Taidekasvatuksen professori **Antero Salmisen** mukaan näemme vain sen, mitä katsomme. Katsominen on katselemista, aktiivista ja alati liikkuvaa, ja se perustuu aina valintaan. "Toisin kuin kamera, silmä on optinen laite, jonka suljin on koko ajan auki." (Salminen 2005, 173.) Näkeminen on havainnointia, jossa hyödynnetään kaikkia aisteja, ei ainoastaan näköaistia. Olemme yhteydessä ympäristöömme kaikkien aistien kautta. Taidekasvatuksen professori ja tutkija **Inkeri Savan** mielestä näköhavainto on mielen luova prosessi: "Eivät vain silmät näe, vaan kokonainen elävä ja toimiva ihminen näkee silmiensä ja ajattelunsa avulla" (Sava 2007, 97).

Katsomme ja tunnistamme ennen kuin opimme puhumaan. Kun kosketamme esinettä, muodostamme sen ja itsemme välille suhteen. Näkeminen on luonteeltaan tunnistavaa ja toteavaa, mutta se voi olla myös ajattelevaa ja oivaltavaa. **John Bergerin** mukaan tällaiseen oivaltavaan havaitsemiseen voi oppia harjoittelemalla. (Berger 1991, 7, 8, 9.) Aistien kautta saamme tietoa esineiden koosta, muodosta, rakenteesta, väristä, pinnasta ja koostumuksesta. Aivomme käsittelevät aistimukset, jotka muuntuvat havainnoiksi. Havainnointi ei ole passiivista aistiärsykkeiden vastaanottamista, vaan aktiivista toimintaa. Mitä tarkemmin aistimme poimivat informaatiota, sitä yksityiskohtaisempi kuva ympäristöstä muodostuu. Myös aika, jonka käytämme havaintojen tekemiseen vaikuttaa siihen, kuinka paljon yksityiskohtia, muotoja tai värejä näemme. Kaikkea informaatiota ei pystytä tallentamaan muistiin, joten opimme suuntaamaan havaintoamme olennaiseen. Kaikki eivät myöskään näe samaa kohdetta samalla tavalla. Lapsuuden kasvuympäristöllä ja kulttuurilla on suuri vaikutus havainnointitapaamme. Kiinnitämme yleensä huomiota jo ennestään tuttuihin asioihin. Kokemuksemme on opettanut tekemään havaintoja ympäristöstä tietyllä tavalla.

Ihmisen suhdetta todellisuuteen voidaan kuvata neljällä tavalla: *käytännöllinen, moraalinen, teoreettinen ja esteettinen*. Esteettisessä hahmottamistavassa ihminen hankkii tietoa ja lukee ympäristöään persoonansa kautta. Asioiden tunnistaminen on aktiivista, aisteja herkistävää, avointa havaitsemista. Sana esteettinen tulee kreikan kielen sanasta *aishetikos* ja tarkoittaaakin alkuaan aistihavaintoihin perustuvaa. Esteettinen näkökulma ja tarkastelutapa ilmenee selvimmin

"Kuva tehtiin alunperin jonkin poissa olevan esiin loihitukseksi. Vähitellen kävi ilmeiseksi, että kuva saattoi kestää kauemmin, kuin mitä se esitti silloin kuva osoitti, millä tavalla toiset ihmiset olivat tuon aiheen kerran nähneet. Myöhemmin myös kuvantekijän erityinen näkemys tunnustettiin niin ikään osaksi kuvaa. Kuvan käsitettiin olevan muistiinpano siitä, millä tavalla X oli näinnyt Y:n."
(Berger, 10.)

ihmisen taiteellisessa toiminnassa, mutta myös muissa ihmisen tavoissa suhtautua tapahtumiin ja ilmiöihin. Esteettinen havaitseminen on emotionaalista havainnointia. (Salminen 2005, 212.)

Kuva on monikerroksinen kokonaisuus. Voimme katsella kuvia kahdella tavalla, sisällöllisesti tai rakenteellisesti. Voimme kiinnittää huomion siihen, mitä kuva esittää tai toisaalta muotoon ja rakenteeseen, miten kuva esittää. Tyypillisesti ensin kiinnitetään huomiota kuvan *semanttiseen* informaatioon eli kuvan sisältöön ja merkitykseen. Vaikeampi on havaita *syntaktinen* informaatio eli rakenteelliset ominaisuudet. Esimerkiksi taideteoksissa informaatio on erityisen monitasoista, ja niiden tulkinta vaatii harjaantunutta silmää. Työn ilmaisullinen informaatio kertoo taiteilijan persoonallisesta tyylistä ja ilmaisutavasta. Lisäksi teoksesta voi erottaa sosiaalista informaatiota ja materiaalista informaatiota. (Salminen 2005, 257.) Kuvaa katsellessa tärkeää on sen tuottama välitön, omakohtainen elämys ja katselukokemus. Ensivaikutelmassa painottuu kuvan miellyttävyys: pidämmekö siitä vai emme? Aivoissamme käynnistyy tunteiden, ajatusten ja mielikuvien prosessointi. Tämän jälkeen alamme hahmottaa tarkemmin värejä, viivoja ja muotoja. Kuvan symbolisen ja temaattisen tason ymmärtäminen vaatii usein lisää kokemusta ja taustatietoa.

Nykyajan kuvainformaatiotulvassa emme välttämättä edes huomaa kuvien kaksinaistodellisuutta. Taiteilijan on kuitenkin kuvaa tehdessään kiinnitettävä huomiota sekä sisältöön että muotoon.

Jokaiseen tehtyyn kuvaan, oli se sitten piirros, maalaus tai vaikka valokuva, sisältyy tapa nähdä. Tästä kertoo ensinnäkin kuvattavan kohteen valinta ja toiseksi se, mitkä yksityiskohdat kuvassa korostuvat. Taiteilija näkee ja kuvaa kohdettaan oman elämäkokemuksensa valossa ja lisää merkityksiä näkemiinsä kohteisiin. Taiteessa on kyse merkitysten luomisesta ja kokemusten muuntamisesta kuviksi.

4.2 Piirtämisen omalaatuinen prosessi

Piirtäessä opimme tekemään havaintoja ja näkemään oikein. Salmisen mukaan "Kuva on näkemä, joka on uudelleen luotu tai uudelleen jäljennetty" (Salminen 2005, 158). Piirtämällä havainnot ja esteettinen elämys siirretään paperille kaksiulotteisesti. Tämä edellyttää myös eri työvälineiden, piirustustekniikoiden ja materiaalien hallintaa. Taiteelliseen ilmaisuun tarvitsemme terveen näköaistin lisäksi tahtoa katsella maailmaa koko ajan uteliaasti ja kykyä nähdä kauneutta ja mielenkiintoisia asioita ympärillämme.

Mitä piirtäessä oikein tapahtuu tunnetasolla ja aivoissamme? Miksi piirtäessä katoaa usein ajantaju? Monet taiteilijat kertovat, että piirtäessään he siirtyvät erityiseen tietoisuudentilaan. "Taiteilijat sanovat tuntevansa olonsa valppaaksi, mutta silti rennoksi ja levolliseksi sekä

"V-tila on "oikeakätinen" vasemman aivopuoliskon tila. V on kulmikas, suoraa, järkevää, yksioikoinen, linjakas, geometrinen, mielikuvitukseton, tehokas.

O-tila on "vasenkätinen" oikean aivopuoliskon tila. O on kurvikas, joustava, monimutkainen, kalteva, mielikuvituksellinen, leikkisämpi kiertymään ja kaartumaan.

(Edwards 2004, 61)

kokevan nautinnollista, miltei arvoituksellista mielenvireyttä" (Edwards 2004, 4). Piirtämisen tila voi muistuttaa autolla ajamista tai pitkäkestoista urheilusuoritusta, esimerkiksi lenkkeilyä tai pyöräilyä. Tällainen ajatustoiminta saattaa aktivoida samat aivonosat kuin piirtäminen. (Edwards 2004, 5.)

Piirtämisen opettaja **Betty Edwards** esittää kirjassaan "Luovan piirtämisen opas" keskeisen ajatuksen siitä, että voimme oppia säätelemään aivopuoliskojen erilaisia ajattelutapoja ja siten pystyisimme hyödyntämään aivokapasiteettiamme entistä paremmin. Aivot käyttävät kahta erilaista ajattelutapaa; vasen aivopuolisko vastaa kielellisestä ja analyttisestä ajattelusta, kun taas oikea aivopuolisko hallitsee pääasiassa visuaaliseen ja havaintoihin perustuvaa ajattelua. Piirtäessään ihminen siirtyy vasemman aivopuoliskon alueen ajattelusta oikealle, V-tilasta O-tilaan, tavanomaisesta poikkeavaan ajattelutapaan. Oikealla aivopuoliskolla on ylivoimainen visuaalisen tiedon käsittelykyky. O-tila tuntuu miellyttävältä, mieli on valpas ja piirtäminen sujuu. Kohdetta katsotaan pitkään, ja aivot rekisteröivät mahdollisimman paljon informaatiota. (Edwards 2004, 6,7,15, 63, 82, 85.)

Miten sitten saadaan aikaan ajattelutavan siirtymä V-tilasta O-tilaan? Edwards esittää, että aivoille annetaan tehtävä, jota vasen aivopuolisko ei halua suorittaa. Tällainen voi olla esimerkiksi puhtaan ääriviivan piirtäminen, joka on aikaa vievää ja vaatii yksityiskohtaista tarkastelua. (Edwards 2004, 84, 92.)

4.3 Piirtämisen oppiminen ja viisi näkemisen taitoa

Piirtämisen oppimisesta tiedetään koko ajan enemmän. Piirtämistaidolla tarkoitetaan tavallisesti näköisen kuvan tekemistä ja taitavaa realistista kuvaustapaa. Monet pitävät piirtämistä vaikeana ja epätavallisena taitona ja uskovat, että piirustustaito on synnynnäinen lahja. He uskovat, etteivät koskaan opi piirtämään. Useat lopettavat piirtämisen nuoruusiässä ja jäävät taidoissaan sille tasolle. Opimme ajamaan polkupyörällä tai uimaan, mutta piirtäminen näkemisen taitona jää monilta keksimättä.

Piirustustaitojen kehitys voi pysähtyä jo yhdeksän kymmenen ikäisenä. Tässä iässä lapset haluavat piirtää mahdollisimman realistisia kuvia ja epäonnistuessaan pettyvät tuloksiin. Lapsi alkaa myös ymmärtää itse kuvaamisprosessin, ja tällöin kuvallisen ilmaisun spontaanisuus alkaa tuntua vaikealta. (Salminen 2005, 150.) Lasten taiteellisen itseilmaisun voi nujertaa usein myös muiden ivallinen tai halveksuva suhtautuminen heidän piirustuksiinsa. Itsekritiikistä tulee pysyvää ja he eivät yritä oppia piirtämään myöhemmällä iälläkään. Lapsuudessa opitut piirustussymbolit ovat tiukasti muistissa ja voivat olla esteenä piirustustaitojen kehitykselle. Piirustustaidon voi

kuitenkin herättää nopeasti vuosikymmenien jälkeenkin. Piirtämisen oppimisessa on ennen kaikkea kyse näkemisestä ja ajattelutavan muutoksesta. (Edwards 2004, 69, 70.)

Edwardsin mielestä piirtäminen on kokonaisvaltainen taito, jonka oppiminen vaatii vain viiden perustaidon hallitsemista. Nämä taidot eivät ole piirustustaitoja, vaan näkemiseen perustuvia taitoja: 1) ääriviivojen näkeminen, 2) tyhjän tilan näkeminen, 3) suhteiden näkeminen, 4) valon ja varjojen näkeminen sekä 5) kokonaisuuden näkeminen. Nämä taidot opittuaan osaa piirtää näkemänsä asiat realistisesti. Voidakseen sulavasti yhdistää piirtämisen osataidot on hallittava kaikki viisi perustaitoa. Näiden lisäksi ilmaisulliseen piirtämiseen vaaditaan vielä muistista ja mielikuvituksesta piirtämisen kykyjä. (Edwards 2004, 7, 8.)

1) ÄÄRIVIIVOJEN NÄKEMINEN

Yksi tärkeimmistä piirtämisharjoituksista on puhtaan ääriviivan piirtäminen, jolloin keskitytään kohteen muotoihin. Tällainen piirtäminen saattaa toimia jonkinlaisena shokkiterapiana, joka pakottaa aivot toimimaan toisella tavalla. Ääriviivan piirtäminen on aikaa vievää toimintaa ja vaatii tarkkaa yksityiskohtaista tarkastelua. Piirtäminen saa aivojen V-tilan hylkäämään tehtävän ja sallii siirtymisen O-tilaan. (Edwards 2004, 92, 93.)

2) TYHJÄN TILAN NÄKEMINEN

Positiivisten muotojen välisiä tyhjiä tiloja kutsutaan negatiivisiksi muodoiksi. Varsinaisen kohteen sijaan piirretään sen ympärillä oleva tila. Negatiivisen, tyhjän tilan näkeminen kohteen ympärillä voi helpottaa muodon hahmottamista ja vahvistaa piirustusta sekä sommittelua. Tämä helpottaa työskentelyä, ja vaikeat piirustuskohteet eivät tunnukaan enää niin hankalilta. Tällaisia voivat olla esimerkiksi perspektiivisesti lyhennetyt muodot, kuten esimerkiksi käden piirtäminen tietystä kulmasta.

3) SUHTEIDEN NÄKEMINEN

Kuvattavien kohteiden koot ja niiden keskinäiset mittasuhteet voidaan selvittää mittaamalla. Piirtämistä helpottaa, jos piirtäjä määrittää ensin perusyksikön, jota suhteutetaan sitten kaikkiin muihin osiin. Esimerkiksi ikkunan leveyttä voidaan kutsua yhdeksi eli perusyksiköksi. Mittaamisen ja suhteiden vertailun oppii harjoittelulla. Mittaamisesta tulee pian automaattista, silmämääräistä ja nopeaa katseella arviointia. Mittaamisen avulla pystyy kuvaamaan hyvin kolmiulotteisia tiloja sekä hahmottamaan henkilön mittasuhteita. Henkilökuvissa tai esineitä kuvattaessa verrataan pysty- ja vaakasuoran vakioihin. Monissa taiteilijoiden luonnoskuviissa näkyykin heidän piirtämiään apuviivoja. (Edwards 2004, 139, 151, 257.) Mittaamisen apuna voidaan

käyttää apuna kuvatasoa tai mittatikkuja. Mittatikulla, esimerkiksi lyijykynällä mitatessa pidetään käsivarsi suorana ja toinen silmä suljettuna. Tällöin katselusuuntia on vain yksi.

Realistinen piirtäminen on pitkälti riippuvaista perspektiivin periaatteista. Perspektiivillä kaksiulotteiselle pinnalle luodaan syvyysvaikutelma. Termi *perspektiivi* viittaa latinan sanaan *prospectus*, näköala. Perspektiivipiirustuksessa yhdensuuntaiset viivat yhdistyvät horisonttiviivan pakopisteessä ja muodot pienenevät etäisyyden kasvaessa. (Edwards 2004, 142, 143.)

4) VALON JA VARJON NÄKEMINEN

Valon ja varjon näkemisen taitoa kutsutaan varjostamiseksi, mutta tunnetaan myös nimellä valon logiikka. Se mahdollistaa kolmiulotteisten kuvien piirtämisen menetelmällä, jossa varjot muodostuvat loogisesti sinne, minne valon tulo estyy. Koska valojen ja varjojen näkeminen on tiedostamatonta, täytyy piirtäessä opetella tietoisesti näkemään valojen ja varjojen paikat ja niiden luonnollinen logiikka. Piirustuksessa voidaan erottaa huippuvalot ja -varjot, heittovarjot sekä valoheijastukset. Esimerkiksi muotokuvassa huippuvalo voi olla otsassa ja heittovarjo lankeaa nenästä. Valot ja varjot on aluksi vaikea nähdä, mutta ne ovat tärkeitä kolmiulotteisten muotojen aikaansaamisessa kaksiulotteisella paperilla. Valon logiikan ymmärtäminen edellyttää myös tummuusasteiden erottamista paperilla. Näitä sävyeroja kutsutaan valööreiksi. Lyijykynäpiirroksesta vaalein kohta on paperin valkoinen väri. Tummin alue on siellä, missä kynän viivoitus on tiheintä. (Edwards 2004, 194, 195.)

5) KOKONAISUUDEN NÄKEMINEN

Edwardsin mukaan viides taito, kokonaisuuden hahmottaminen, opitaan neljän muun taidon oppimisen ohessa (Edwards 2004, XIV).

4.4 Sommittelu ja värien käyttö

Sommittelu eli *kompositio* tarkoittaa työn kokonaisrakennetta, sitä tapaa, miten erilaiset elementit, muodot ja värit ovat kuvassa ryhmitelty. Sommitelma on esteettisesti miellyttävä, kun kokonaisuudesta syntyy tasapainoinen vaikutelma. Työ vaikuttaa vakaalta ja harmoniselta, eikä synny tarvetta lisätä tai poistaa mitään. Osat muodostavat yhdessä yhtenäisen ja kiinnostavan kokonaisuuden.

Kuvan tekemisen kannalta sommittelun taito on välttämätön. Itselleni sommittelu on erityisen tuttua valokuvauksen puolelta, ja huomaan hakevani tietoisesti tiettyjä linjoja ja hyvää kuvakulmaa. Piirtäessäni sommittelu on enemmänkin sisäänrakennettua, automaattista, tiedostamatonta toimintaa. En juuri ajattele tai suunnittele etukäteen toteutusta. Huomaan hyvät ja huonot

"Hyvä sommitelma vetää katseen puoleensa ja saa sen viipymään. Piirroksen jokaisen osan olisi tuotava kokonaisuuteen jotakin tärkeää"
(Watson 2007, 84).

valintani vasta jälkikäteen. Hyvää sommittelua kuitenkin edeltää kuvan suunnittelu etukäteen. On pohdittava, mitä kuvaan sijoitetaan ja miten saadaan kuvan kaikki osat toimimaan yhdessä. On päätettävä, mihin kokoon kuvaa ollaan tekemässä ja käytetäänkö muotona pysty- vai vaakamaa. Sivujen suhde määrää pinnan luonteen. Pystymuotoa pidetään yleisesti aktiivisena ja vaakamuotoa rauhallisena. Tasapainoisin ja luonteeltaan neutraalein pinta on neliö, mutta toisaalta se voi vaikuttaa myös liian staattiselta ja elottomalta.

Sommittelulla voidaan pyrkiä staattisuuteen tai dynaamisuuteen. Sommitteluun vaikuttavat erilaisten elementtien koko, muoto, asento, paikka ja suunta. Symmetria luo tunteen paikallaan pysyvyydestä. Vastakohtilla voi luoda jännitteitä ja saada kuvaan eloa. Tilan ja liikkeen vaikutelma saadaan, kun kompositioon saadaan vähintään kahden elementin jännite. Esimerkiksi kuvan halkaisijalle sijoitettu kohde tuo liikettä jopa paikallaan olevaan asentoon. Sommitelmasta tekee kiinnostavan ja dynaamisen, jos siinä on selkeä huomiopiste, johon katse parhaiten hakeutuu. Muut elementit johtavat katseen kohti tätä pistettä. Usein toimivat sommitelmat ovat sellaisia, joissa on saatu aikaan voimakas syvyysvaikutelma. Sommitelma voi olla myös tavallisesta poikkeava, mikä tekee siitä omalla tavallaan kiinnostavan.

Sommittelun apuna voi käyttää malleja, kuten *kultainen leikkaus* tai *kontraposto*. Kulmaisissa leikkauksissa kuvapinnan huomiopisteisiin sijoitetaan tärkeimmät kohteet. Myös ihmiskehon mittasuhteet perustuvat kultaisen leikkauksen matemaattisiin suhteisiin. Kontroposton rytmistä vastakkainasettelua käytetään hyväksi esimerkiksi seisovan ihmisen kuvaamisessa, jolloin kaksi ruumiinosaa kiertyvät vastakkaisiin suuntiin. Rajaukseen voi käyttää etsintä, jonka avulla voi helpommin hahmottaa, miltä kohde näyttää eri tavalla sommitellen.

Myös värien sävyt, valöörit, kylläisyydet ja kontrastit vaikuttavat sommitelmaan. Värit vaikuttavat toisiinsa. Väryhdistelmät voivat olla harmonisia tai jännitteisiä. Kun yhdistellään vastavärejä, saadaan aikaan erittäin voimakkaita värikontrasteja; oranssi vaikuttaa kirkkaammalta, kun sen viereen sijoittaa sinistä väripintaa. Vaalentamalla ja tummentamalla värisävy kadottaa valovoimaansa. Näin saadaan aikaan pehmeämpiä kontrasteja. Värien vaikutelmaan vaikuttavat valoisuusaste ja pinnan koko. Kylmän ja lämpimän värin yhdistelmillä voidaan saada aikaan erilaisia tunnelmia. Piirroksessa voi antaa jonkin värin hallita ja käyttää jotain toista vain tehosteena. Värit lisäävät tunnelatausta piirustuksiin.

Väri koetaan subjektiivisesti ja älyllisenä tuntemuksena. Aivojen limbisen järjestelmän reagoi tunnepohjaisesti kirkkaisiin ja voimakkaisiin väreihin. Vasemman aivopuoliskon tehtävä on nimetä värit ja antaa niille ominaisuuksia, kun taas oikea aivopuolisko näkee sävyjen väliset suhteet. (Edwards, 231, 232.) Värien aistiminen vaikuttaa voimakkaasti kehoon ja mieleen. Yksittäiseen väriin rinnastetaan assosiaatioita ja psykologisia merkityksiä, jotka vaihtelevat eri kulttuuritaustasta riippuen.

"Värien valintaan on kiinnitettävä yhtä paljon huomiota kuin sommitelman suunnitteluun"

(Watson 2007, 104).


Teen värivalintoja sen mukaan, millaista tunnelmaa haluan kuvalla välittää. Jako lämpimiin ja kylmiin värisävyihin auttaa valinnassa jo paljon. Lämpimät värit nousevat esiin ja kylmät puolestaan vetäytyvät taustalle. Yleensä yksi väri on hallitseva, ja sitä on käytetty suurempina pintoina. On selvää, että henkilökohtainen mieltymys väreihin vaikuttaa voimakkaasti; pidän toisista väreistä enemmän kuin toisista ja arastelen taas tiettyjen värisävyjen käyttöä. Väreihin yhdistyvät tunteet, tunnelmat, vaikutelmat, muistot ja mielikuvat. Olen aina pitänyt enemmän piirtämisestä kuin maalaamisesta, mistä johtunee mieltymys monokromaattisiin töihinkin. Värien monipuolinen käyttö vaatii kokeilunhalua ja rohkeutta.

4.5 Mielikuvat, muisti ja tunteet

Sanallisen, verbaalisen ajattelun ohella ajattelemme myös kuvallisesti, mielikuvien avulla. Mielikuva on havainnon kaltainen elämys, joka syntyy, kun ihminen muistaa havaitsemansa ja pystyy palauttamaan sen mieleensä uudelleen. Mielikuvan voi toistaa useita kertoja, vuosien takaa ja olinpaikasta riippumatta. Mielikuvituksen avulla voi matkata menneeseen ja tulevaisuuteen. Mieli luo kuvia, näkymiä ja tapahtumia, jotka eivät oikeasti ole olemassa. Mielikuvat eivät synny tyhjästä, vaan mielikuvituksen tuote muodostuu aikaisemmista elämäkokemuksista. Mielikuvat perustuvat aivotoimintaan, näköhavaintoon ja muistiin. Kun teemme havaintoja ja keräämme tietoja ympäröivästä maailmasta, harjoitamme muistiamme; samalla kehitämme mielikuvitustamme ja kykyämme ajatella.

Salminen kuvaa mielikuva-ajattelua älylliseksi ja rationaaliseksi ajatteluksi, mikä on hieman yllättävää, kun ajattelee mielikuvituksen nonverbaalista ja epäloogista luonnetta. Mielikuva-ajattelussa on kuitenkin kyse havaintojen konkretisoinnista, rinnastamisesta ja vertailusta sekä taidosta nähdä samanlaisuutta erilaisten kokemusalueiden välillä. (Salminen 2005, 258, 259.) Asiat on mahdollista nähdä toisesta näkökulmasta. Kaikki ihmiset käyttävät mielikuvitusta jossain määrin, mutta toisilla tämänkaltainen ajattelu on rikkaampaa. Vahva mielikuva-ajattelu ja hallittu mielikuvituksen hyödyntäminen on keskeinen osa taiteellista luomisprosessia. Mielikuvat ovat kuvallisia viestejä ihmisen sisäisestä maailmasta, alitajunnasta. Rentoutuneessa tilassa alitajunnan toiminta vilkastuu ja mielikuvitus pääsee helpommin vapaaksi.

Kuvat voivat tehdä emotionaalisen vaikutuksen; ne voivat ihastuttaa, vihastuttaa, huvittaa, tehdä surulliseksi tai saada ajattelemaan. Tunteet vaikuttavat ajatteluun ja vastavuoroisesti ajattelu vaikuttaa tunteisiimme. Tunteet ovat vanhempia kuin ajatukset. Ihmisen tietoinen ajattelu on kehittynyt vasta myöhemmin kymmenien miljoonien vuosien kuluessa. Tunteiden kokeminen erottaa meidät eläimistä. Eläimet tekevät tietoisesti havaintoja, mutta niillä ei ole sisäisen puheen ohjaamaa tietoista ajattelua.

An abstract black line drawing on page 42. It consists of several thick, curved lines that sweep across the page from the left side towards the right. The lines vary in thickness and curvature, creating a sense of movement and organic form. Some lines are more vertical, while others are more horizontal or diagonal. The overall effect is that of a gestural, expressive sketch.

Taiteilija voi maalata abstrakteja kuvioita ilmaisemaan tunteita mieluummin kuin tekisi perinteisiä, realistisia maalauksia ihmisistä ja esineistä. Hän ei välttämättä pysty selittämään, miksi hän tekee näin. Sama selittämättömyys liittyy myös taiteelliseen elämukseen. Emme pysty sitä tietoisesti erittelemään. Katsoja lukee taiteilijan tunnetiloja teoksesta tiedostamattomasti ja muodostaa niistä oman henkilökohtaisen tulkintansa.

5. Oman piirrostyylini ja ilmaisuni kehittäminen

Tässä luvussa pohdin ensin omaa piirustustaitoani, piirustushistoriaani sekä lähtötilannetta ennen projektia. Mietin vahvuuksiani ja heikkouksiani ja miten haluaisin kehittyä piirtäjänä. Tämän jälkeen kerron havaintoja opinnäytetyön prosessin aikana testaamistani erilaisista piirtämisen tekniikoista ja välineistä. Miten ne vaikuttivat työskentelyyn, ilmaisun kehittymiseen ja lopputulokseen? Mikä vaikutus tutkimustyöllä oli luovaan työskentelyyn?

5.1 Minä piirtäjänä

Etsin jatkuvasti omaa tapaani nähdä ja piirtää. Olen ollut lapsesta lähtien innokas piirtäjä. Opintoni ovat muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta liittyneet aina jollakin tavalla kuvalliseen viestintään, visuaaliseen suunnitteluun ja luovaan työhön. Kuvallista ilmaisua olen suunnannut lähinnä kuvankäsittelyyn ja valokuvaukseen. Piirtämistaidossani ei tapahtunut merkittävää kehitystä yli kymmeneen vuoteen. Vasta viime vuosina, graafisen suunnittelun koulutuksen kautta, olen herätellyt tätä puolta itsessäni uudelleen ja alkanut taas piirtää.

Olen käynyt piirustuksen ja maalauksen perusteet, elävänmallin piirustuksen ja väriopin kurseja. Parhaalta tuntui lyijykynällä ja hiilellä työskenteleminen. Jos tarkastelen piirtämisen perustekniikoita, olen ehkä parhaimmillani ääriviivan käytössä ja kaksiulotteisten kuvien tekemisessä. Viivaani on kuvattu eläväiseksi, mutta en ole koskaan opetellut kunnolla esimerkiksi viivoitustekniikoita. Kolmiulotteisten muotojen kuvaaminen ei ole minulle luontaista, joten sillä alueella minulla on paljon kehitettävää. Näen valot ja varjot suhteellisen hyvin, mutta en osaa vielä siirtää näkemääni tarpeeksi hyvin paperille. Jossain vaiheessa myös lakkaan katsomasta kohdetta ja piirrän mielikuvituksestani loput, jolloin lopputuloksesta ei tule realistinen. Kärsivällisyys pitkäaikaiseen työskentelyyn ikään kuin loppuu kesken. On selvää, etten voi kehittyä piirtäjänä muutoin kuin kovalla työllä ja sinnikkäällä harjoittelulla.

Mielestäni osaan piirtää kohtalaisen hyvin, mutta jään kuitenkin auttamattomasti jälkeen sellaisista, joiden taitoa ihailen. Arvostan perinteistä, realistista piirtämistä ja minun täytyy itse oppia piirtämään ensin realistisesti ennen kuin voin luoda ilmaisuvoimaisia, taiteellisia kuvia. Vanhat tavat katsoa häiritsevät työskentelyäni ja estävät piirustustaitoni kehittymistä. Työskentelyn aloittaminen on vaikeaa. Piirtäessäni olen arka ja pelkään virheiden tekemistä. Kiinnostavaa on ylipäätään piirtämisen psykologinen puoli – miten mieli toimii piirtäessä? Tahtoisin nähdä paremmin ja enemmän. Silloin pystyisin ilmaisemaan itseäni paremmin sekä itselle että muille. Haluaisin myös löytää persoonallisen, tunnistettavan tyylin tai ilmaisutavan.

Aiheita piirtämiseen on rajoittamattomasti, mutta huomaan aina palaavani ihmiskasvoihin. Pidän voimakkaista, dramaattisista, myyttisistä naishahmoista. Muotokuvapiirtämisen ohella minua kiinnostavat tyyliteltyt muotipiirroukset. Kuvaan mielikuvia ja tunnetiloja. Käytän töissäni



Omakuva lyijykynällä

viivaa, limittäisiä tasoja ja tekstuureja. Siveltimen vedot, roiskeet ja paperin struktuuri saavat näkyä. Lopputulos on aika usein kollaasimainen, yhdistelmä erilaisia elementtejä. Värejä käytän aika niukasti.

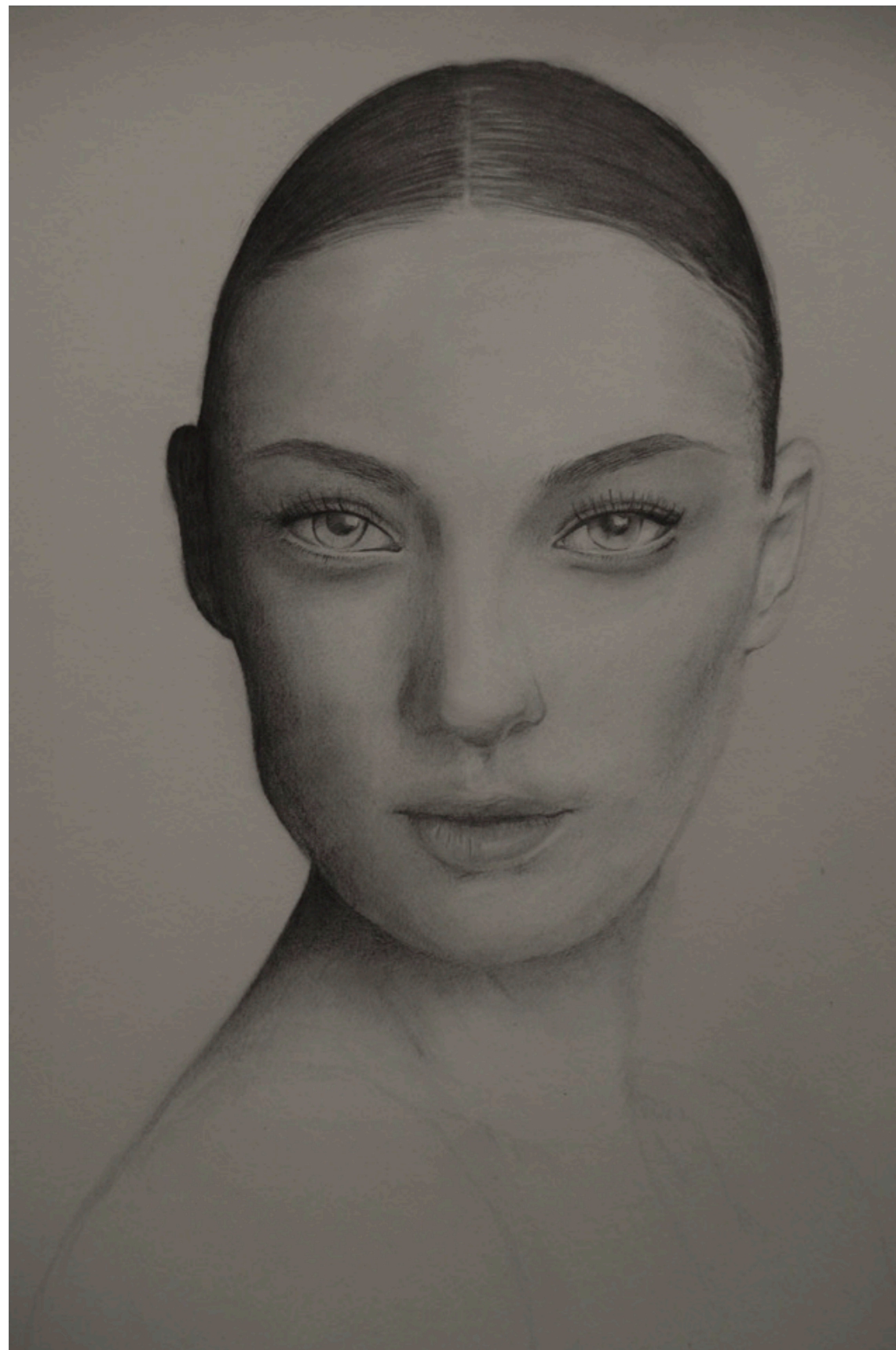
5.2 Muotokuvapiirtämisen haasteet

Kasvot ovat kiehtova tarkastelun kohde. Niissä on jotain tuttua, mutta kuitenkin ne ovat kaikki erilaisia. Muotokuvalla tarkoitetaan henkilökuvaa, joka rajataan pääasiassa kasvoihin tai ylävartaloon. Muotokuva voi olla myös profiilikuva tai taiteilijan omakuva. Muotokuvaa piirtäessä haasteena on saada kohteesta näköinen ja tallentaa realistisesti henkilön ulkoinen olemus. Muotokuvapiirtämisessä tarkastellaan kasvojen muotoa ja mittasuhteita, kasvojen plastista rakennetta, piirteitä yksityiskohtineen sekä valojen ja varjojen käyttäytymistä.

Edwards pitää kasvojen piirtämistä erityisen hyvänä harjoituksena, koska se vaatii hyvin tarkkojen havaintojen tekemistä, kehittää mittasuhteiden näkemistä sekä syrjäyttää lapsuudessa opittua symbolijärjestelmää. Oikea aivopuolisko vastaa kasvojen tunnistamisesta ja huomaa ne hyvin pienet eroavaisuudet, joilla saavutetaan mallin yhdennäköisyys. Muotokuvaa piirtäessä onnistuneen tuloksen näkee myös välittömästi, mikä kehittää itseluottamusta ja edistää edelleen kehittymistä piirtäjänä. (Edwards 2004, 8, 162, 163.) Olen samaa mieltä – henkilökuvan piirtäminen on erityisen motivoivaa. Välittömät onnistumisen hetket kannustavat jatkamaan työskentelyä ja ennen kuin saa työn alla olevan piirroksen viimeistelyä, haluaa tehdä siitä jo seuraavan version eri tavalla.

Muotokuvapiirtäminen on myös mallin luonteen kuvaamista. Kuvasta pitäisi mielestäni välittyä jollakin tavalla myös mallin sisäinen persoona; millainen ihminen on kyseessä, mitä hän ehkä ajattelee. Tämä on luonnollisesti helpompaa, jos malli on ennestään piirtäjälle tuttu. Vaikka muotokuva olisi tehty valokuvan perusteella, kuvan pitäisi herättää katsojassa jonkinlainen tunne-elämys. On kiehtovaa ajatella, että kuvasta voisi nähdä taiteilijan oman sielun ja persoonan. ”Mitä tarkemmin taiteilija näkee mallin, sitä selkeämmin katsoja näkee mallin läpi taiteilijan” (Edwards 2004, 162).

Muotokuvia voi piirtää sekä elävästä mallista että kuvan perusteella. Vaikka tekniikka on molemmissa samanlainen, pidän elävän mallin piirtämistä haastavampana. Siinä kolmiulotteisuuden siirtäminen kaksiulotteiselle papereille on konkreettisemmin läsnä. Malli voi myös hieman liikkua ja on osattava ottaa tämä työskennellessä huomioon. Toisaalta malliin saa kontaktin ja pystyy siten paremmin tuomaan hänen luonnettaan esiin. Tämän projektin aikana käytin harjoituspiirrosteni mallina erilaisia kasvo- ja vartalokuvia, kuten omia henkilökohtaisia kuviani, mainos- ja muotimaailman kuvia sekä mustavalkoisia taidevalokuvia.



Muotokuva eri kovuuksisilla lyijykynillä. Valokobdat tuotu esiin hiilikumilla.

5.3 Muotokuvapiirtäminen eri tekniikoilla

Piirretty muotokuva henkilöstä voi olla yksinkertainen, tyylielty ääriiviapiirros, monimutkainen viivapiirros erilaisilla viivavarjostuksilla tai taitavasti sävytetty, kolmiulotteinen piirros valoiheen ja varjoineen. Piirustusvälineen valinta vaikuttaa merkittävästi käytännön toteutukseen.

Ääriiviapiirustuksessa keskitytään kohteen muodon kuvaamiseen viivoilla. Viiva voi olla ohutta tai paksua, katkeilevaa tai jatkuvaa, tummaa tai vaaleaa. Viivan tummuutta voi vaihdella painamalla kovemmin tai muuttamalla piirtimen asentoa paperiin nähden. Viivan luonne voi olla voimakasta ja rohkeaa tai kepeää ja herkkää. Vain muutamalla viivalla voi vangita olennaisimman kohteesta. Piirtäessä voi yhdistellä monenlaisia viivoja ja viivoitustekniikoita ja valita niistä ne, jotka kuvaavat parhaiten kohteen luonnetta, pintaa, rakennetta, ainetta ja massaa. Ohuiden ja paksujen viivojen vaihtelua käytetään syvyyden ja muotojen kuvaamiseen. Viivoilla voi kuvata myös erilaista liikettä.

Yksinkertaisin varjostus on paksunnettu ääriviiva varjokohdissa. Viivavarjostuksessa käytetään samansuuntaisia viivoja varjoalueiden luomiseksi. Viivat voidaan piirtää myös kohteen muotoja myötäillen, esimerkiksi kaarevina. Ristikkäisviivoituksella saadaan aikaan eri valöörejä. Tummuusvaihtelua saadaan aikaan tihentämällä tai harventamalla viivoitusta. Valööri voidaan luoda monella eri tavoin ja eri välineillä esimerkiksi viivojen sijaan elliptisin liikkein, täplittämällä pienin pistein tai sormenpäillä sulauttamalla. Ideana on saada aikaan tasaisesti muuttuva sävy tummista alueista kohti vaaleita ja päinvastoin.

Kun piirretään sävytettyä, kolmiulotteista muotokuvaa, kiinnitetään huomiota valon suuntaan ja sen luomaan valo- ja varjokohtien vaihteluun. Tavoitteena on luoda syvyyttä, muotoa ja ulottuvuutta. Kohde hahmotellaan ensin kevyesti, ja kun mittasuhteet ja etäisyydet ovat kohdallaan, vähitellen voimistetaan jälkeä. Piirroksen lisätään keskivalöörien lisäksi vaaleita ja tummia valöörejä. Yksityiskohtia lisätään vähitellen. Tummat valöörit tehdään ensin, ja kasvojen ja hiusten valokohdat lisätään, kun kuva on lähes valmis. Valöörit ja ääriviivan voi myös yhdistää esimerkiksi piirtämällä vain osan piirroksista yksityiskohtaisesti ja jättämällä osan luonnosmaiseksi ääriviivaksi.

5.4 Muotokuvapiirtäminen eri välineillä

5.4.1 LYIJYKYNÄ, GRAFIITTIPUIKKO JA HIILI

Lyijykynä on monipuolinen piirrin. Lyijykynä eli grafiittikynä sopii luonnosteluun, viivatyöskentelyyn sekä varjostukseen. Lyijykynistä käytössäni oli *Derwentin* kahdenoista kynän Graphic

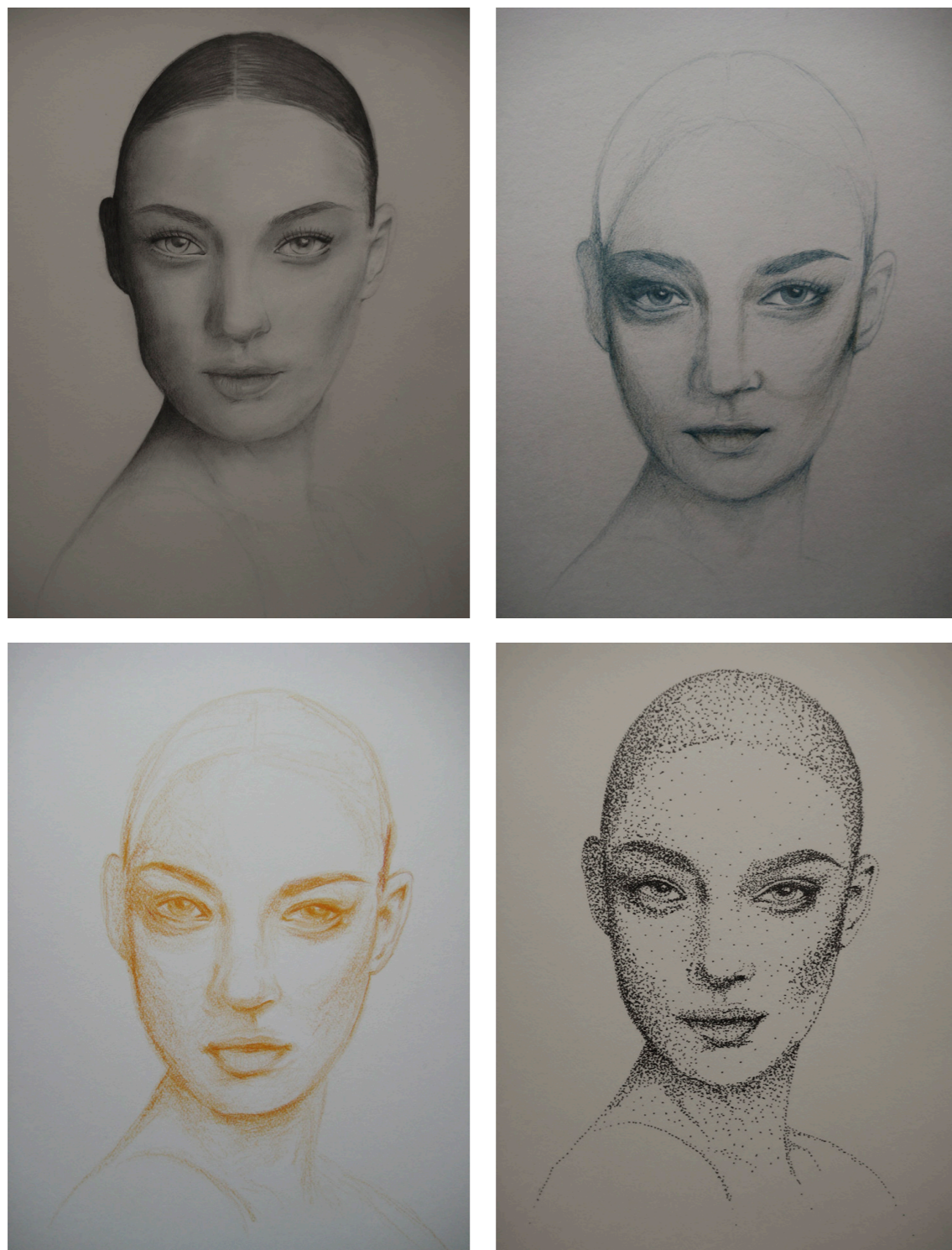


Muotokuva lyijykynällä ja piirustushiilellä

Designer -sarja. Näistä pehmeämpiä lyijykyniä, esimerkiksi B-6B, voi käyttää ääriviivojen ja muotojen hahmotteluun sekä nopeisiin luonnoksiin. Pehmeällä kynällä saa myös tiivistä, pastelli- maista, paksumpaa viivaa. Kovempia lyijykyniä, esimerkiksi HB-4H, voi käyttää herkkiin viivoihin, keveisiin vaikutelmiin tai niillä voi tavoitella terävyyttä ja tarkkuutta. Luonnosteluun sopii karkeampikin paperi, ja yksityiskohtaiseen työhön kannattaa valita sileämpi pinta. Mekaaninen lyijytäkynä on ylivoimainen tarkassa työskentelyssä ja yksityiskohtien täsmällisessä piirtämisessä. Se pysyy terävänä, tasalevyisenä ja -sävyisenä koko työskentelyn ajan. Lyijytäkynän edut huomaa esimerkiksi silmien yksityiskohtien sekä hiusten ja kulmakarvojen pintarakenteen luomisessa.

Pinnaltaan lakatut, pyöreät grafiittipiukot ovat muotoon puristettua grafiittia. Jälki on leveää, ja ne soveltuvat hyvin laajojen pintojen varjostamiseen. Vaikutelma on pehmeä, ja niillä saa halutessaan luotua tarpeeksi kontrastia tummissa sävyissä. Lakkapinnan ansiosta kyniä on siistiä käyttää ja ne on helppo teroittaa. Pidän myös siitä, että ne liukuvat hyvin piirustuspaperilla. Kynät ovat hyviä nopeatempoiseen luonnosteluun, kuten *croquis*-piirustuksiin elävästä mallista. Grafiittipiukkoa voi käyttää muiden piirustusvälineiden lisänä.

Hiili soveltuu ilmaisuvoimaisiin, voimakaskontrastisiin töihin. Painamisvoimakkuutta ja piirrostekniikkaa vaihtelemalla hiilellä saa aikaan kevyttä harmaata, herkkiä sävyliukuja ja voimakasta mustaa. Hiili sopii hyvin alustavaan, nopeaan luonnosteluun; sen avulla on helppo hakea oikeita linjoja, vahvistaa parhaita luonnosviivoja ja poistaa ne viivat, joita ei haluta. Se on hyvä väline kolmiulotteisen muotokuvan valöörien luomiseen. Hiilellä tehdään suuria linjoja ja pintoja, joten se vaatii suuren piirustuspaperin sekä kiinnittyäkseen hieman rososen pinnan. Hiiltä saa kyninä, liituina, puristehiilenä sekä piirustushiilenä (pajuhiilipiukko). Puristehiilellä saa intensiivistä, syvää mustaa. Pölymäisen piirustushiilen jälki on kevyempi ja pehmeämpi kuin puristehiilen. Jälkeä voi tasoittaa ja pehmentää siveltimellä, häivyttimellä, sienellä, säämiskällä tai sormin. Pehmeä, käsissä muovautuva hiilikumi (kittikumi) sopii pyyhkimiseen, korjailuun ja huippuvalojen esille tuomiseen. Hiilikynillä työskentely on siistimpää ja hallitumpaa kuin perinteisellä hiilellä. Hiilikynä ei murene ja sillä saa tarkkaakin jälkeä. Hiilikynä sopii hyvin käytettäväksi muiden luonnostelukynien kanssa kuten ruosteempunaisen, seepian tai valkoisen kynän kanssa. Hiilellä työskentely muistuttaa maalaamista. Se on vauhdikkaampaa, vapautuneempaa, sotkuisempaa ja rennompaa, jos sitä vertaa esimerkiksi lyijykynällä piirtämiseen. Mielestäni parhaimman tuloksen saa, kun samassa työssä käyttää erilaisia hiiliä huomioiden niiden ominaisuudet ja luonteen.



Sama henkilökuva toteutettu eri välineillä lyijykynä, värikynät, pastelliliidut ja tussi. Piirustusvälineen valinta vaikuttaa merkittävästi lopputulokseen.

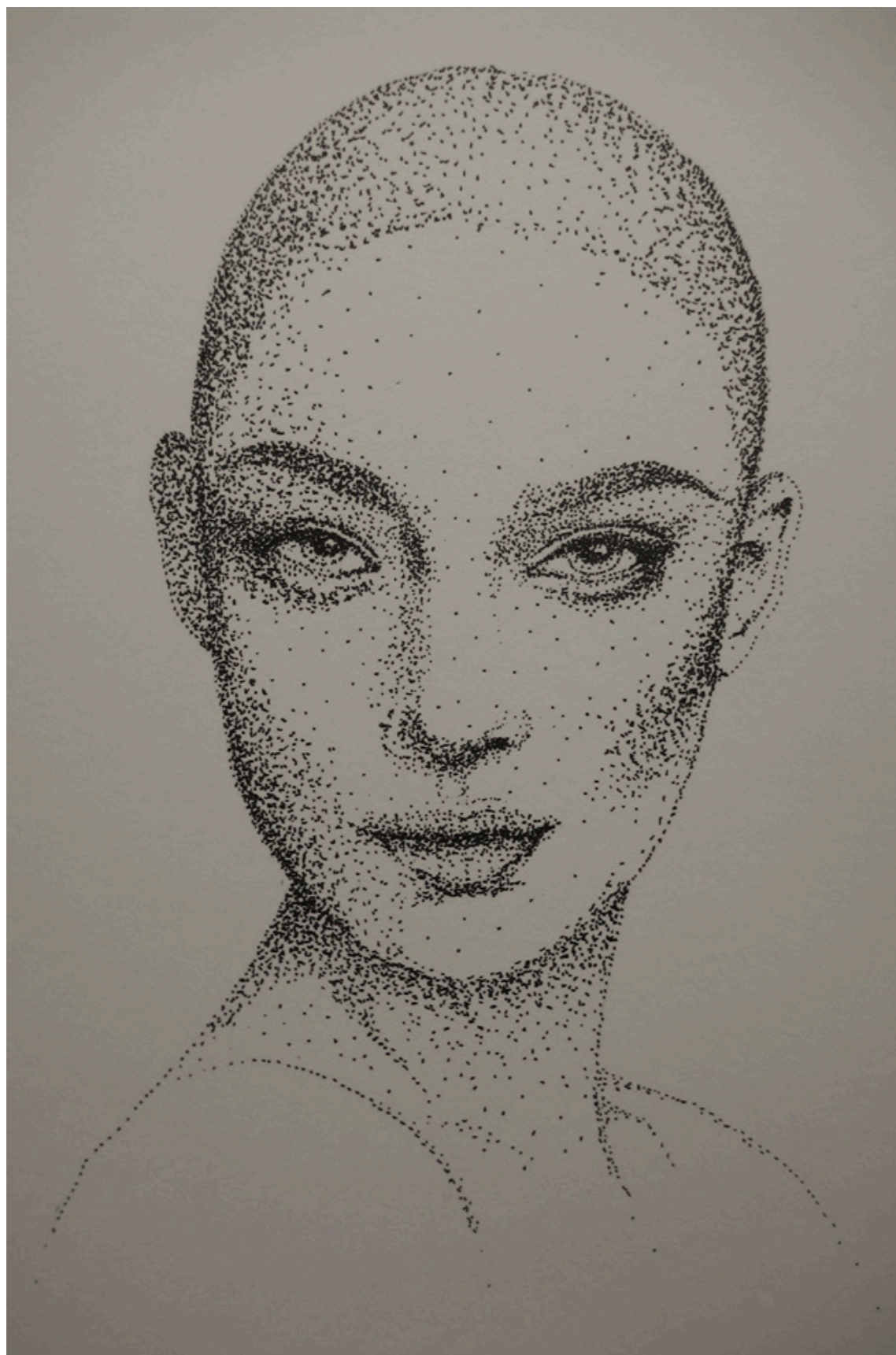
5.4.2 VÄRIKYNÄT JA PASTELLIT

Kuten lyijykyniä, värikyniäkin voi käyttää viivatekniikkaan. Samassa värikynäpiirroksessa voi yhdistellä erilaisia viivoitustekniikoita, jolloin vaikutelmasta tulee eloisa. Esimerkiksi ristiviivoituksella saadaan aikaan jännittäviä pintarakenteita, kun värit sekoittuvat toisiinsa optisesti. Perinteisten värikynien sijaan kokeilin metallinsävyisiä paksuja värikyniä, jotka alunperin on tarkoitettu käytettäväksi tumman paperin kanssa. *Tongben* setissä on kuusi eri metallinhoitoista sävyä. Piirrosjälki toistui vaaleallakin paperilla miellyttävän pehmeänä, ja kasvojen varjostuksen tekeminen onnistui niillä yllättävän hyvin.

Pastelliliidut ovat voimakaspigmenttisiä, ja niillä saa aikaan voimakkaita, runsaita värejä. Rakenteeltaan pastelliliidut ovat jauhoisia ja pehmeitä, conté-liidut kovia, öljypastellit tahmeita ja öljymäisiä. Pastelleja saa myös kyninä. Uutena markkinoille ovat tulleet nappimaisessa muodossa saatavat kuivapastellivärit (*panpastels*), jotka levittyvät sienellä tai stompilla nestemäisten värien tavoin. Pehmeytensä ansiosta pastelliliidut sopivat hyvin valööripiirtämiseen. Paperin karkea pintarakenne kiinnittää väripigmenttiä. Pastellipaperin pitää myös kestää värikerroksia ja työstämistä. Pastelleja voidaan käyttää kerroksittain, jolloin värit sekoittuvat ja tekevät pinnasta kiinnostavan. Pastelliliitujen lappeella saadaan aikaan leveitä, maalauksellisia vetoja. Värikerroksia voidaan sulauttaa toisiinsa sormella, kankaalla tai paperilla, jolloin saadaan aikaan sileitä pintoja ja paperin pintarakenne alkaa hävitä. Pastelleja käytetään perinteisesti asetelmiin ja maisemien kuvaamiseen, mutta myös muotokuvaan. Conté-liidut sopivat hyvin muotokuvapiirtämiseen. Niiden sävyt ovat maanläheisiä ja hillittyjä. Liituja kannattaa kokeilla sävytetylle paperille. Sävytetylle paperille piirrettäessä voi käyttää sekä tummia että vaaleita piirustusvälineitä.

5.4.3 TUSSIT, HIUSTERÄ JA MARKERIT

Tussit eli tekniset, ohutkärkiset, joustamattomat piirtimet tuottavat tasaista samanlevyistä viivaa. Laadukkaan tussin jälki on syvän mustaa ja viiva vivahteikasta. Huopakynien ja kuitukärkikynien valmistajia ja kärjen paksuuksia on paljon, ohuimmat 0,1–0,7 mm. Ohutkärkiset tussit soveltuvat ääriiviopiirtämiseen, viivatyöskentelyyn sekä tarkkojen yksityiskohtien kuvaamiseen. Paksumpiin viivoihin ja laajempiin pintoihin voi käyttää leveäkärkisiä huopakyniä. Valöörin luomiseksi käytetään viivoitusta tai täplitystä. Mustan tussin väri muodostaa voimakkaan kontrastin etenkin valkoisen paperipinnan kanssa. Tussin jälki on pysyvää ja virheet näkyvät välittömästi, joten mahdollinen luonnostelu kannattaa tehdä lyijykynällä. Puhtaaksi piirtämisen sijaan tussia kannattaa kokeilla myös vapaaseen luonnosteluun. Tussilla luonnostelu käy nopeasti, mutta vaatii varmuutta ja käden hallintaa. Tusseja tulen käyttämään lähinnä nopeaan luonnosteluun.



Muotokuva tussitäplityksellä

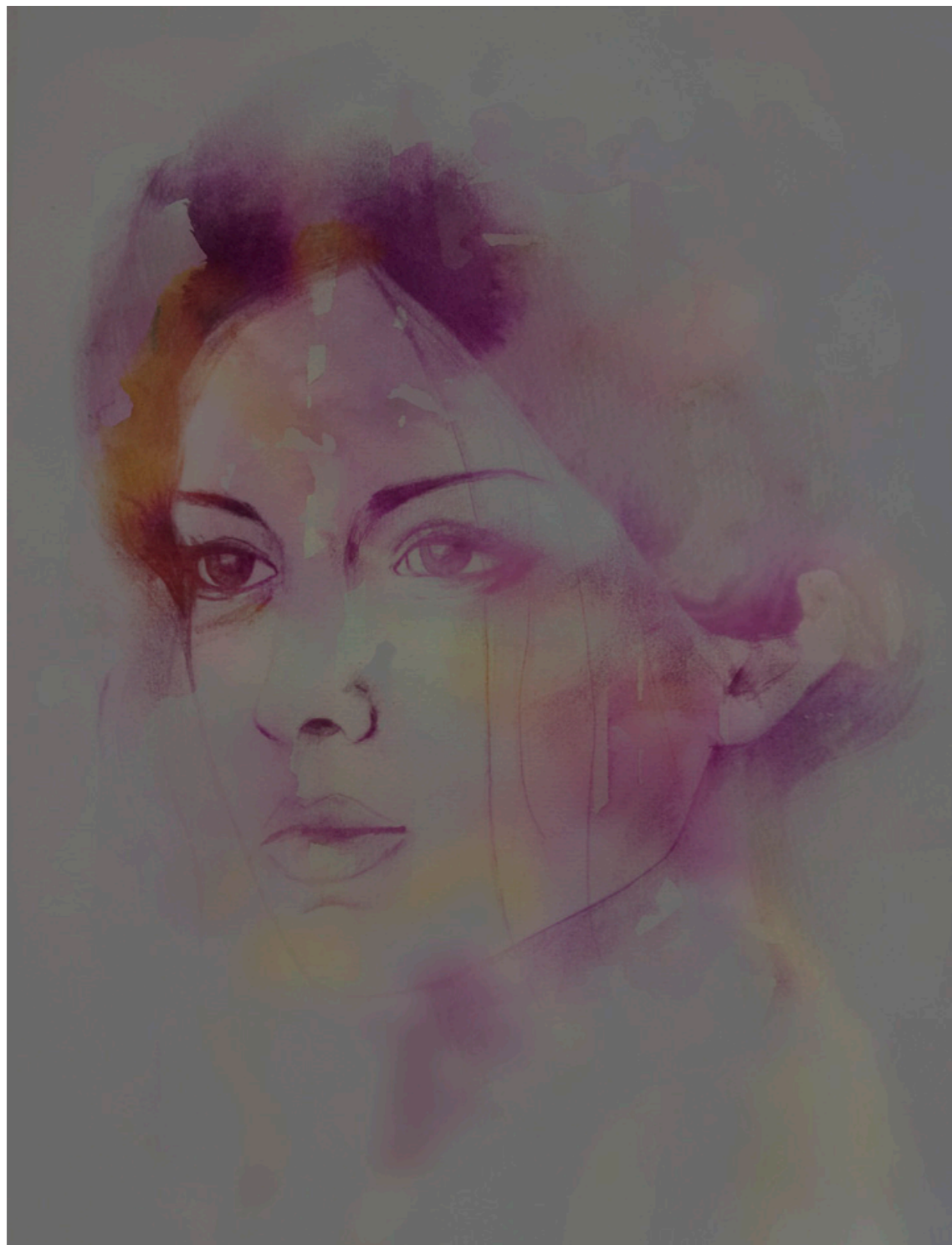
Niillä saa hyvin tarkkaa jälkeä ja tuntumaa eri paksuisiin viivoihin. Tussilla piirrettyä viivaa on myös kätevä muokata edelleen digitaalisesti piirto-ohjelmilla.

Hiusterä on metallinen piirtoterä, joka muistuttaa vanhan sulkakynän periaatetta. Se on perinteinen taidegraafikon tussipiirrin. Kun kynää kastetaan mustepulloon, varastoituu pieni määrä mustetta terään, josta se valuu piirrettäessä paperille. Hiusterällä saadaan aikaan elävää, vaihtelevaa viivaa, mikä tekee siitä mielestäni kiehtovan välineen tavalliseen tussiin verrattuna. Myös musteen jälki paperilla viehättää. Hiusterää käyttävät esimerkiksi sarjakuvataiteilijat ja kalliografiaharrastajat. Piirtojälsen leveyteen voi vaikuttaa terää painamalla. Varteen voi kiinnittää erilaisia irtoteriä. Saatavilla on monenlaisia settejä erilaisine terineen. Piirtimen huonona puolena voi pitää sitä, että viivaa voi vetää vain yhteen suuntaan. Paperin pinta voi myös mennä helposti rikki. Paperiksi kannattaa valita sellainen, johon muste ei imeydy liikaa. Hiusterän käyttö vaatii taitoa ja harjoittelua ja tottumattoman käteen piirrin voi vaikuttaa jäykältä ja joustamattomalta. Terän sijaan voi käyttää myös sivellintä.

Markerit ovat nopeasti kuivuvia värihuopakyniä, jotka soveltuvat piirrosten ja nopeiden luonnosten värittämiseen. Ne on alunperin suunniteltu sarjakuva- ja mangapiirtämiseen, mutta laadukkuuden takia niitä suosivat työssään myös monet muut suunnittelijat ja kuvittajat. Markereista on saatavilla Suomessa esimerkiksi *Copic*- ja *ProMarker*-merkit. Kokeilin *Letrasetin* ProMarker-settiä, jossa on kuusi eri pastellinsävyistä tussia. Tusseissa on kaksi erilaista kärkeä; toisessa päässä terävä ja pyöreä kärki tarkkaan työskentelyyn ja toisessa päässä leveä ja vino-teräinen isommille pinnoille. Jälki on tasaista ja läpikuultavaa, ja kerrostekniikalla voi luoda hienoja väriyhdistelmiä tai liukuvärjäyksiä. Työskentelyssä yhdistyy akvarellivärien herkkyyks huopakynien tarkkuuteen. Värisävyjä on saatavilla satoja. Paras tulos saadaan aikaan hyvälaatuiselle, kiiltäväpintaiselle tussipaperille. Markerien valteina ovat nopeus ja käyttömukavuus, mutta niiden käyttö ja oikean tekniikan hallitseminen vaatii harjoittelua.

5.4.4 AKVARELLIVÄRIT

Akvarellivärejä ovat vesiohenteiset, kuultavat vesivärit sekä peittävämmät guassivärit. Vesivärejä on saatavilla nappeina, tuubeissa, kyninä ja liituina. Maalaus pohjana käytetään tukevaa akvarellipaperia, joka maalatessa voi olla kuiva tai märkä. Väri siirretään paperille veden avulla. Vesiväreissä viehättää läpikuultava kerroksellisuus, pintojen elävyys ja värien pehmeä leviäminen. Vaikutelma on useimmiten kepeä, valoisa ja väreillä on luotu herkkiä ja utuisia tunnelmia. Guassiväreillä voi maalata myös tummasta vaaleaan, päinvastoin kuin vesiväreillä. Taitava akvarellivärien käyttäjä osaa maalata ihonsävyt kaikkine nyansseineen. Akvarellivärit toimivat minusta hyvin osana muotokuvaa, esimerkiksi viivapiirroksen taustalla tai korostaen jotain tiettyä kohtaa



Muotokuva sekatekniikalla välineinä lyijykynä, grafiittipuikko, hiili ja akvarellivärit

kuten silmien väriä, poskien punaa tai varjoalueita. Yksivärisessä piirroksessa hento lisäväri tai pienikin väriläiskä voi muuttaa tunnelman.

5.4.5 SEKATEKNIikka

Sekatekniikassa (*Mixed media*) yhdistellään eri välineitä, tekniikoita ja materiaaleja samaan työhön. Termi on ehkä tutumpi maalauksen puolelta, mutta yhtä hyvin sitä voi soveltaa myös erilaisten piirrostekniikoiden kokeiluun. Tekniikassa kiehtoo kerroksellisuus ja yllätyksellisyys. Välineen vaihto tai materiaalikokeilut voivat vapauttaa ilmaisun. Epäonnistumisen pelko on minimissä, koska ei ole määritelty oikeaa tai väärää tapaa tehdä. Itse yhdistelin piirroksiani muihin materiaaleihin ja jatkoin niiden työstämistä digitaalisesti. Välineiden ja materiaalien yhdistely on kiinnostavaa, kokeilevaa tutkimustyötä, jossa tavoitellaan tiettyä vaikutelmaa erilaisilla pinnoilla.

5.5 Omien vahvuuksieni löytäminen ja suunnan valinta

Luonnostelin eri välineillä, piirsin luonteeltaan erilaisia viivoja sekä kokeilin viivoitus- ja varjostustekniikoita. Erityisesti harjoittelin sävytetyn, kolmiulotteisen henkilökuvan piirtämistä tavoitteena mahdollisimman realistinen lopputulos. Valöörien harjoittelemiseksi piirsin sekä vaaleasävyisiä että voimakaskontrastisia kuvia. Töitä tarkastellessani huomasin, että pelkästään lyijykynällä tehdyt työt vaikuttavat liian jäykiltä, pysähtyneiltä ja elottomilta. Parhaiten olen mielestäni onnistunut, kun yhdistän lyijykynäpiirroksen hiilellä tehtyihin valööreihin. Käytettyjen valöörien skaala on parhaimmillaan laaja, peittävästä läpikuultavaan. Tyyli on maalauksellista, herkkää, mutta samalla voimakasta ja intensiivistä; mukana on liikkeen tuntua. Hiili antaa ilmaisulle elävän jäljen. Lyijykynällä olen saanut kuvaan tarkkuutta ja yksityiskohtia. Kuvat, joissa on osittain ääriäviivaa ja osittain kolmiulotteisia muotoja, vaikuttavat mielenkiintoisilta. Piirrokset tuntuvat myös hengittävän, kun niihin on jätetty paljon tyhjää tilaa.

Värien käyttö on edelleen vierasta. Voimakkaat väriyhdistelmät eivät tunnu omilta. Pastelliitujen käyttö on sotkuista ja niillä ei saa mielestäni tarpeeksi tarkkaa jälkeä. Akvarellivärien kuultavasta ja maalauksellisesta luonteesta pidän paljon. Työskentely on impulsiivisen kokeilevaa. Maalaaminen itsessään ohjaa työn kulkua, akvarellivärit ehkä enemmän kuin mikään muu kokeilemani väline. Kuvan tekeminen elää ja muuttuu työskentelyn edetessä. Värien käyttö vaatii kuitenkin taitoa, hallintaa ja kärsivällisyyttä, jotta lopputulos on halutunlainen. Toisaalta vesiväri paperilla on arvaamattoman oikukasta ja sattuman kautta voi syntyä jotain hienoakin.



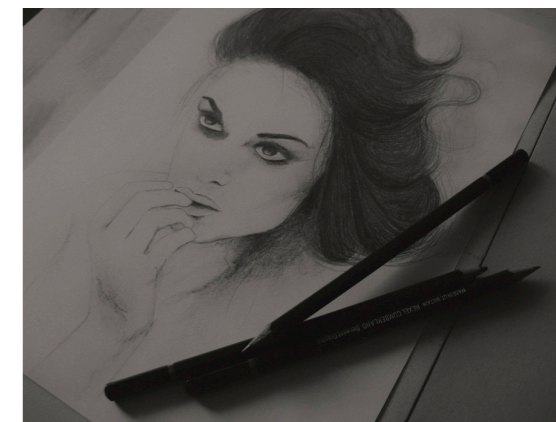
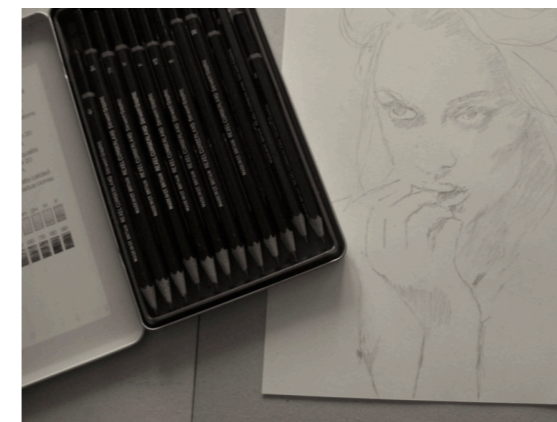
Projektin aikana käyttämiäni kyniä, värejä ja välineitä

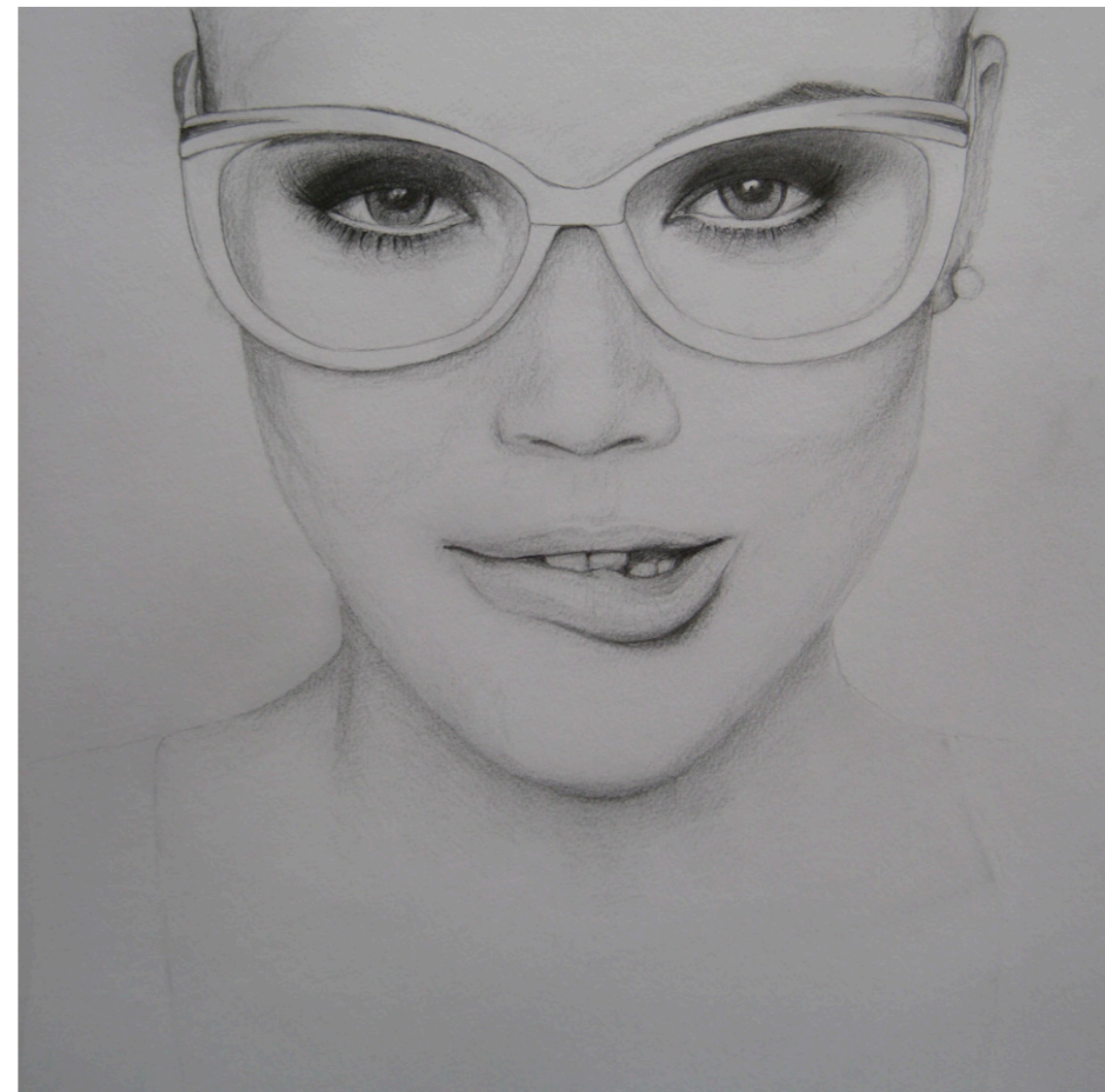
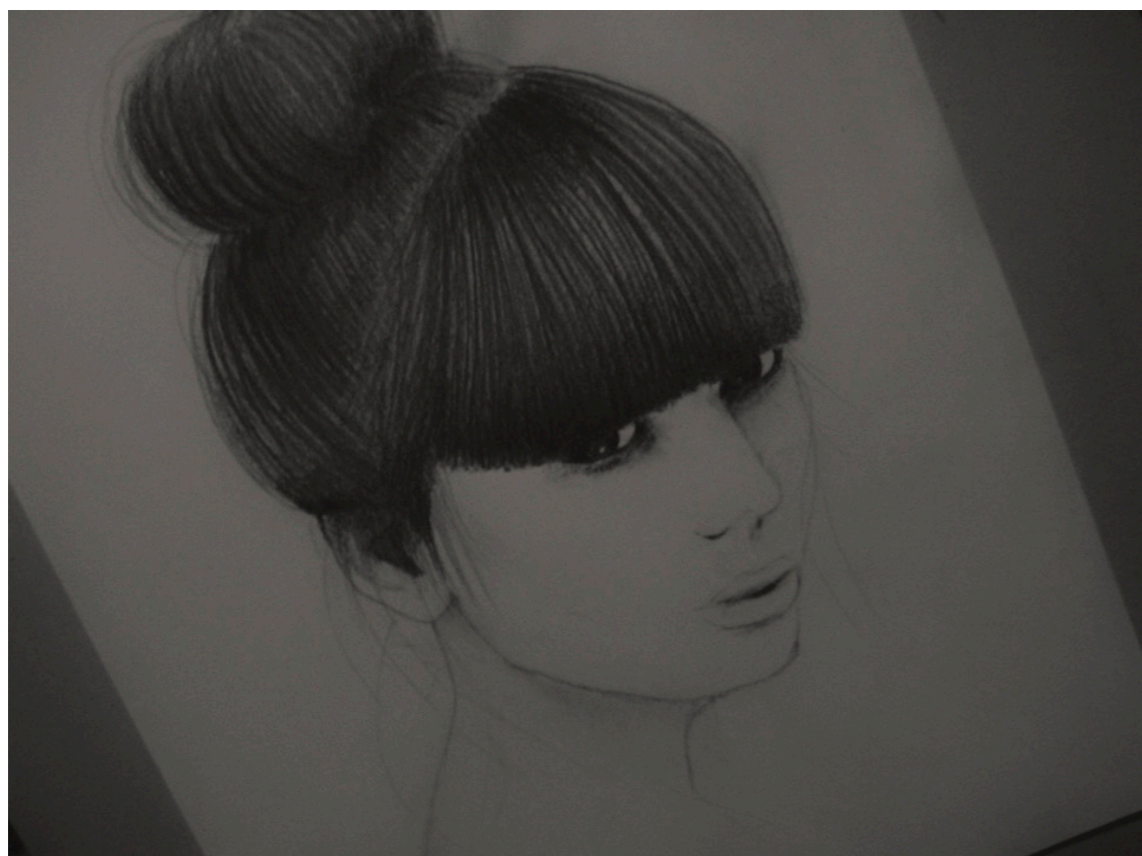
Työskentelyn suunnaksi valitsin realistisen piirtämisen ja vapaan ilmaisun yhdistämisen käytäen välineenä esimerkiksi lyijykynää ja hiiltä, mutta myös muita välineitä. Mallikuvan säntillisen jäljentämisen sijaan tavoitteena oli vapaampi ilmaisu, ja oma tekemisen jälki sai näkyä. Työn viimeistelyn ja mahdollisten lisäelementtien lisäämisen voisin tehdä digitaalisesti, jolloin työssä yhdistyy uusi ja vanha tekniikka. Tärkeintä olisi, että katsoja pystyisi tavoittamaan työstäni oikeanlaisen tunnetilan ja tunnelman.

Projektin aikana huomasin kehitystä havainnointikyvyssäni ja piirtämistaidoissani. Sain vahvistusta siitä, mitkä piirtimet sopivat minulle parhaiten. Erialaisten välineiden tietoinen vaihtelu ja testaaminen vapauttivat ilmaisuani. Minulla on nyt selkeämpi kuva omasta piirrostyylistäni ja ilmaisutavastani. Käytännön työskentelyä helpotti se, että tekeminen oli säännöllistä ja luovalle työskentelylle oli varattu omaa aikaa. Piirtämisen moodiin oli päivä päivältä yhä helpompi päästä. Olin asettanut projektille päämäärän, aikataulun sekä toiminnallisia että laadullisia tavoitteita.

Harjoitusten tukena käytin muutamaa piirtämisen käsikirjaa, kuten Betty Edwardsin ”Luovan piirtämisen opasta”. Inspiraation lähteenä toimivat taiteilijoiden, kuvittajien ja harrastelijapiirtäjien työt eri puolilta maailmaa. Projektin kuuluu olennaisena osana myös töiden jakaminen ja palautteen saaminen alan harrastajilta sosiaalisen median kautta. Oli ilahduttavaa huomata, kuinka perinteisten piirustusvälineiden, kynän ja paperin, käyttö on edelleen voimissaan digiajasta huolimatta.

Muotokuvapiirtämisessä edetään yleisestä kohti yksityiskohtia. Kohde hahmotellaan ensin kevyesti ja vähitellen lisätään tummuusasteita.





Havaintokyvyn ja piirtämistaitojen kehitys projektin aikana

Vasemmalla ylhäällä projektin alussa tehty piirros:

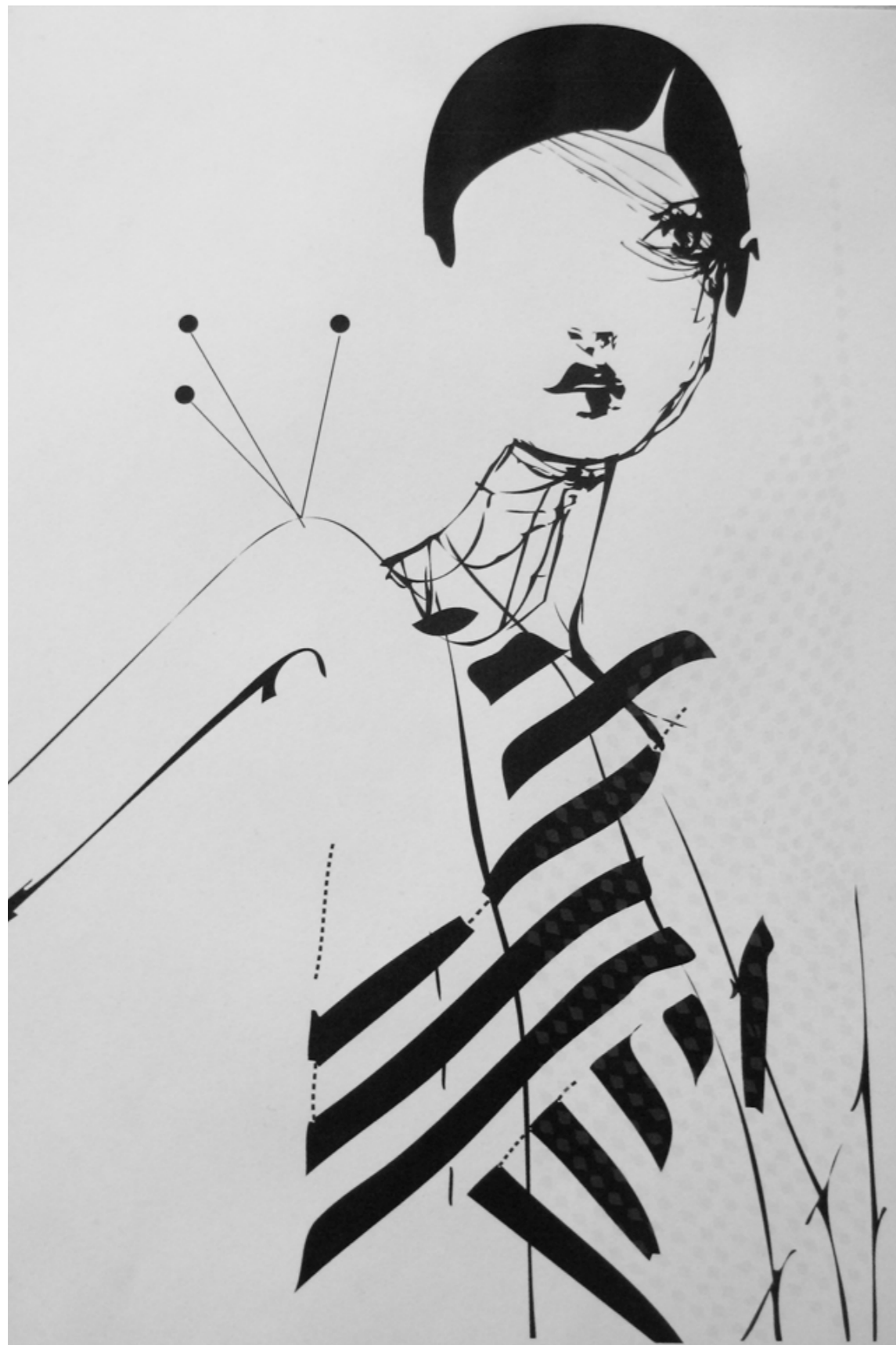
Henkilön kuvaus on lähinnä ääriviivaa, ja en ole keskittynyt tekemään kunnollisia havaintoja. Valöörit eivät ole vielä hallussa.

Vasemmalla alhaalla projektin aikana tehty piirros:

Kohteesta saatu jo enemmän irti, ja hiusten rakenteen kuvaaminen on onnistunut. Kasvoista puuttuu vielä yksityiskohtia ja varjostusta.

Ylhäällä projektin lopussa tehty piirros:

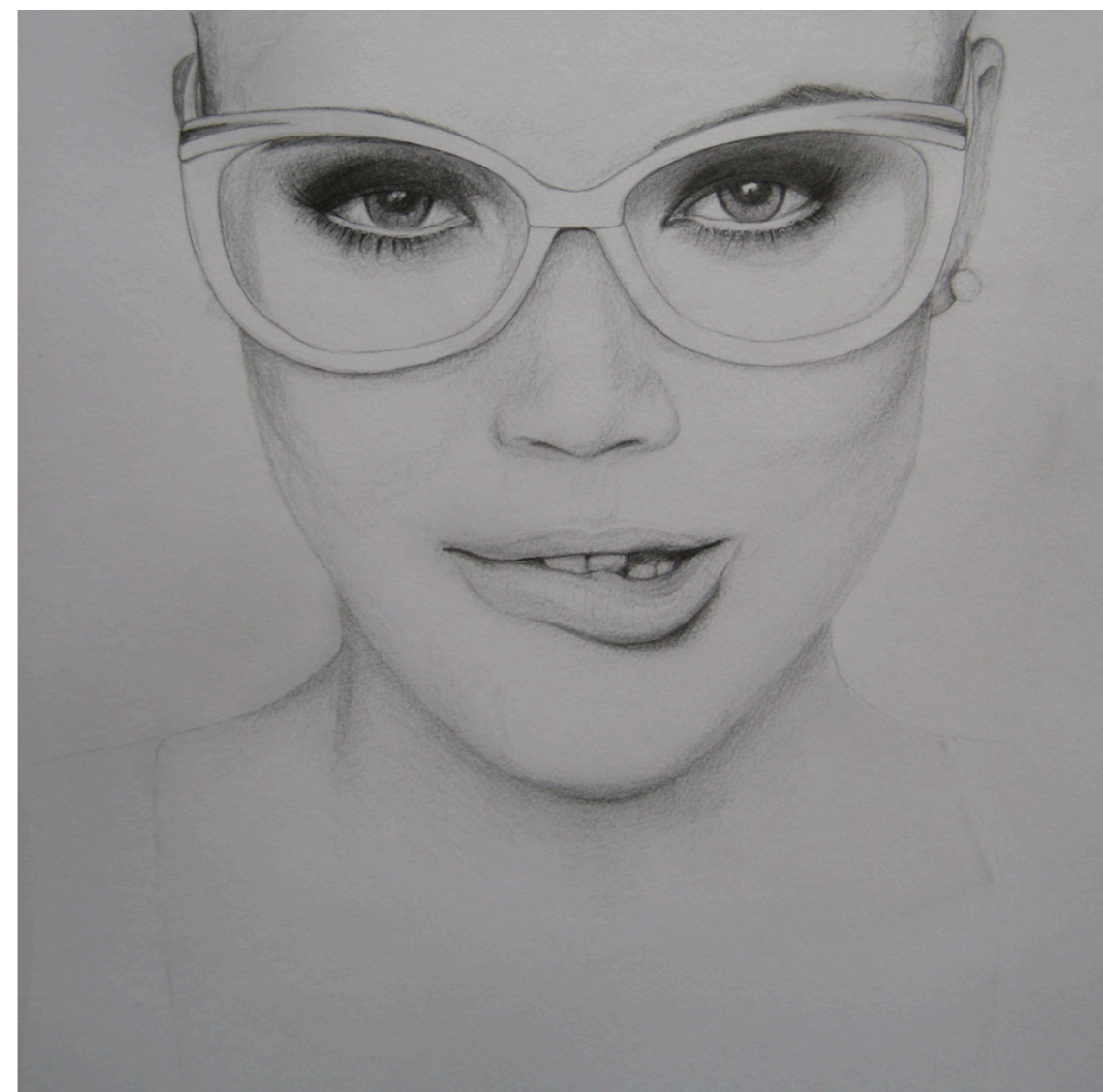
Henkilön yksityiskohtainen kuvaus onnistuu. Kasvojen muodot sekä valot ja varjot on saatu esiin.



Sekatekniikka (tussit + Adobe Illustrator)

5.6 Havainnoista valmiiksi kuviksi

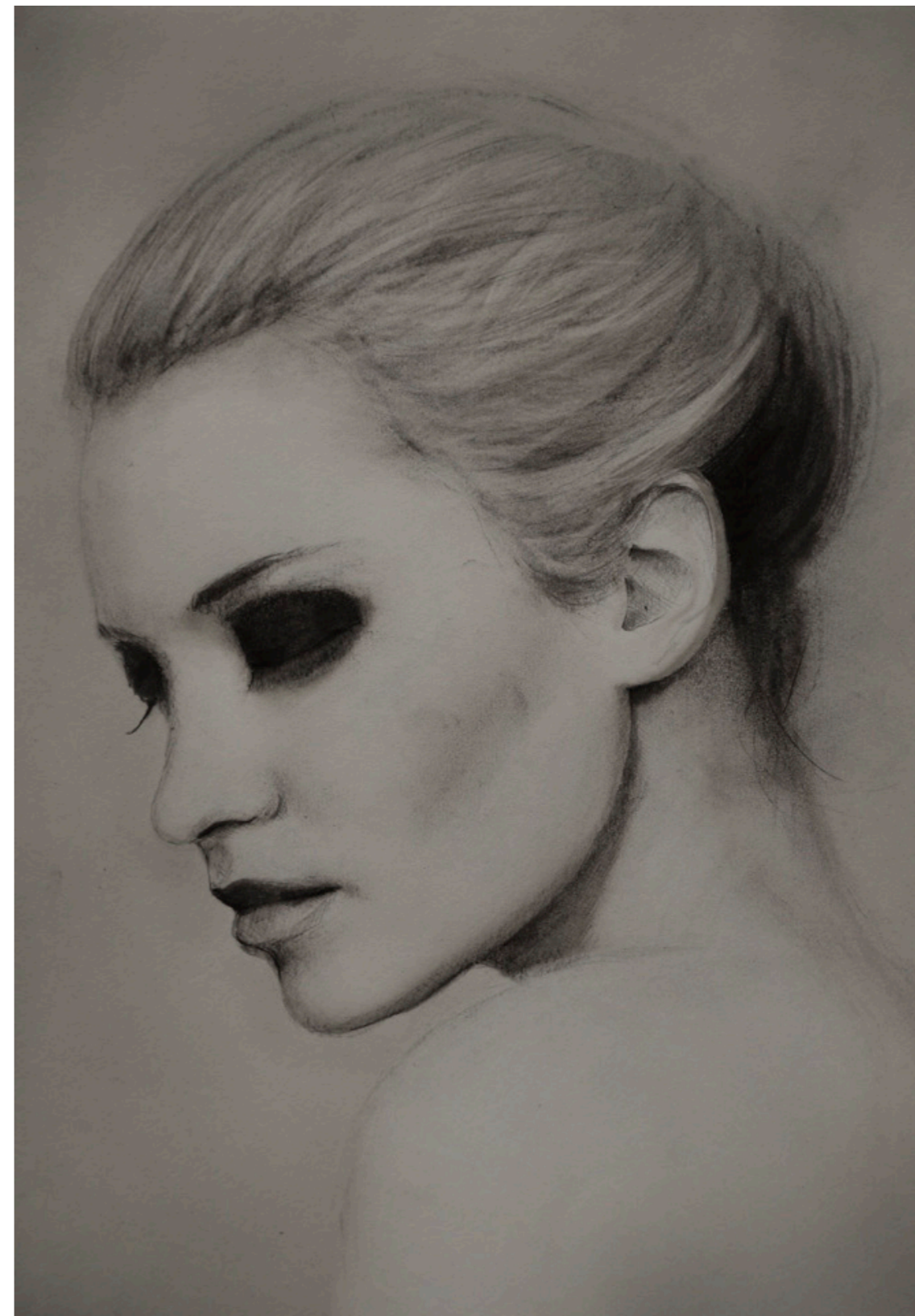
Tässä esittelen havaintojen ja työskentelyn tuloksena syntyneet valmiit kuvat (6 kpl). Työt on tehty A3-kokoiselle valkoiselle, paksulle (220-250g) akvarellipaperille tai sävytetylle paperille.



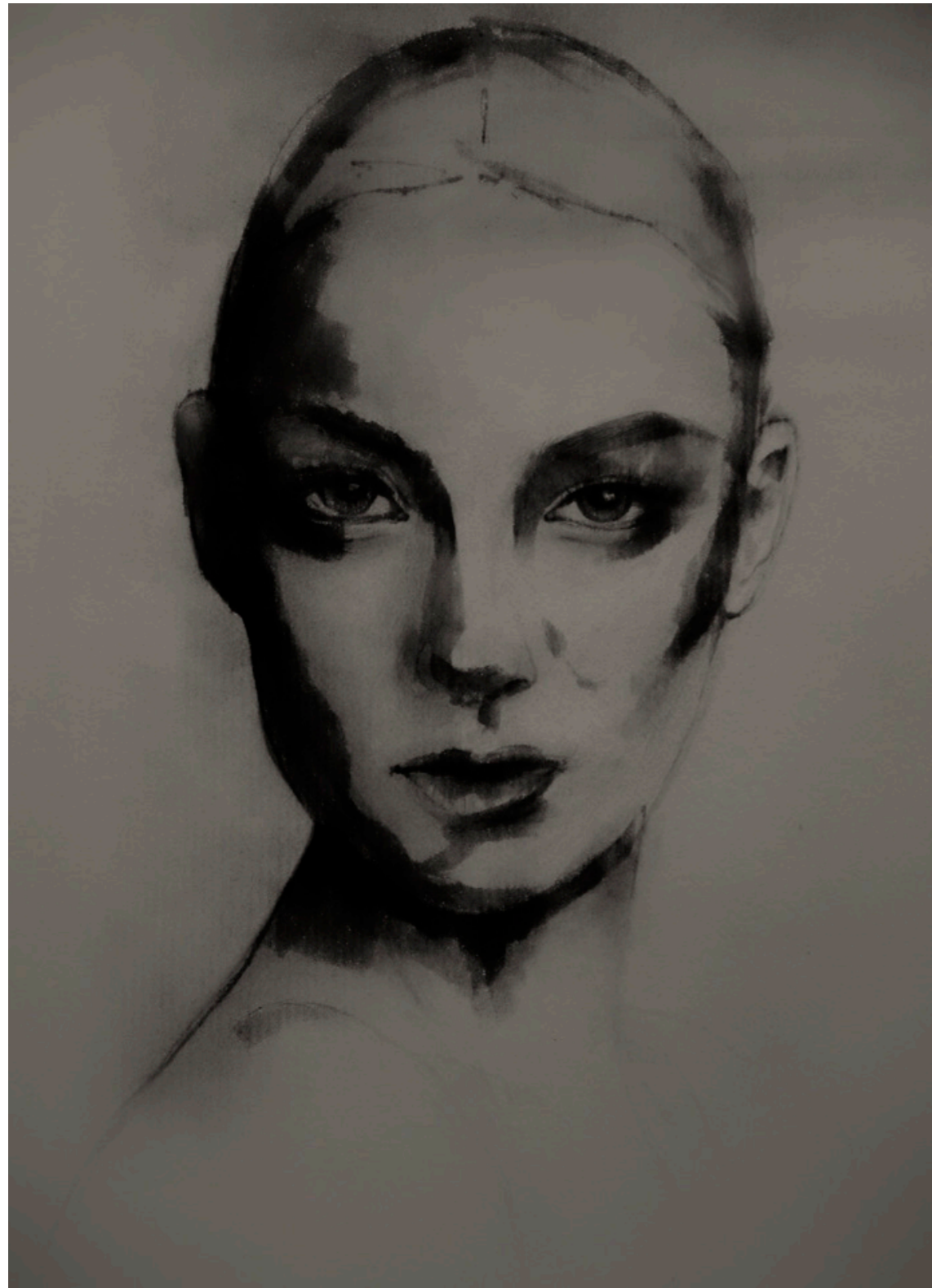
Lyijykynä + metallivärikynät



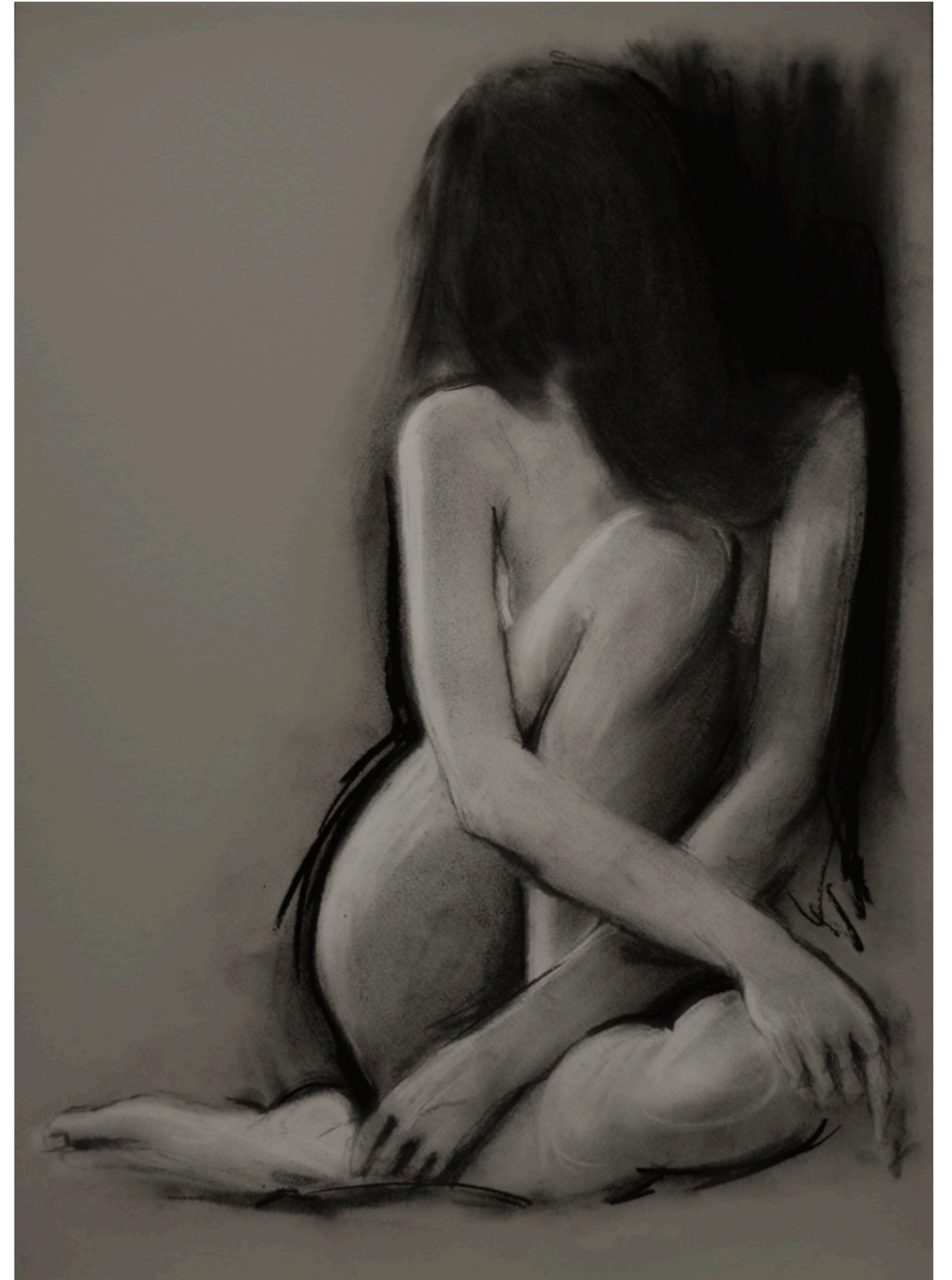
Lyijykynä + hiili + akvarellivärit



Lyijykynä + hiili



Lyijykynä + markerit



Lyijykynä + hiili

6. Pohdinta

Mikä on luovuuden perimmäinen olemus? Tähän kysymykseen ei ole vastausta; ei ole mitään luovuuden ikuista käsitettä, joka odottaa löytäjänsä. Luovuus on hyvin luonnollista ja yksinkertaista, mutta silti yhä monimutkaisempaa, mitä enemmän aihetta tutkii. Jokaisen on löydettävä luovuutensa omalla tavallaan, kahlattava syvemmälle, niin kuin minä tein tämän työn kohdalla. Luovuus kasvaa, kun uskallamme päästää irti estoistamme, unohtamme epäonnistumisen, ja heittäydymme tekemiseen.

Luovuus vaatii kyselyä, utelua, epäilyä. Kannattaa lukea kerran päivässä jostakin aiheesta, jota ei entuudestaan tunne. Näin oppii ja omaksuu joka päivä uutta ja odottamatonta. Kun teemme havaintoja ja keräämme tietoja ympäröivästä maailmasta, harjoitamme muistiamme; samalla kehitämme mielikuvitustamme ja kykyämme ajatella. Alan koulutus tarjoaa hyvän tietopohjan, mutta tämä ei pelkästään riitä; tarvitaan tietoista tutkivaa asennetta ja jatkuvaa tiedon keräämistä koko elämänkaaren ajan. Asioita voi katsella uusista kulmista. On myös hyvä antaa arvo omalle ajattelulle ja ideoille.

Graafisessa suunnittelussa ja kuvallisessa ilmaisussa on kyse idean, ajatuksen, mielikuvan tai tunnetilan siirtämisestä uuteen muotoon, jota muutkin voivat tarkastella. Tämä edellyttää näkemisen ja havaitsemisen taitoja, erilaisten materiaalien ja työvälineiden hallintaa sekä kuvan rakentamisen taitoa ja sen osien näkemistä suhteessa kokonaisuuteen. Taiteellisessa ilmaisussa korostuvat prosessimainen työskentely ja kyky soveltaa teoretietoa. Tärkeiksi muodostuvat sisällölliset, ilmaisulliset ja tekniset taidot. Tarvitaan myös tahtoa. Jotta voisi edelleen kehittyä kuvallisessa ilmaisussa, on asetettava päämääriä ja tavoitteita, työskentelyn tulosten tarkastelua ja itsearviointia unohtamatta.

Opinnäytetyöprojektin aikana tärkeäksi muodostui säännöllinen piirtäminen. Piirtämiselle oli varattu omaa aikaa. Työskentelyyn tarvitsin vain rauhallisen tilan ja paljon luonnonvaloa. En piirtänyt joka päivä, mutta kuitenkin useana päivänä viikossa. Kerrallaan työskentely kesti useita tunteja, ja työhön uppoutuminen tuntui mukavalta. Yllättävää oli, että piirtämisestä muotoutui niin herkkä ja intiimi, jopa yksinäinen prosessi. Kesken piirtämisen en kaivannut muiden seuraa, keskeytystä, vuorovaikutusta tai palautetta.

Piirtämisen oppimisessa on kyse näkemisestä, tarkasta havainnoinnista ja ajattelutavan tietoisesta muuttamisesta. Kaikilla on mahdollisuus kehittää näitä taitoja. Muotokuvapiirtämiseen fokusointi auttoi pääsemään syvemmälle realistisessa piirtämisessä. Oma havainnointikyky kehittyi vähitellen tarkemmaksi. Keskityin katsomaan kohdetta huolellisesti ja tekemään tarkkoja havaintoja. Ääriiivan piirtämisessä auttoi ympäröivän tyhjän tilan ja erilaisten negatiivisten muotojen näkeminen. Oikeat mittasuhteet pyrin tarkastamaan ja lyömään lukkoon mahdollisimman aikaisessa vaiheessa. Näin työ alkoi mennä heti alkuun oikeaan suuntaan kuin itsestään.

Muotokuvapiirtäminen on vain yksi tapa harjaantua piirtäjänä. Opin näkemään kohteesta olennaisimmat asiat. Henkilön suu saattoi olla ihan yhtä ilmeikäs ja mielenkiintoinen kuvattava kuin silmät. Työskentelyssä kannatti ylipäättään edetä yleisestä kohti yksityiskohtia. Oli mielenkiintoista huomata, että yksityiskohdatkin sisälsivät vielä pienempiä yksityiskohtia, joilla oli merkitystä kokonaisuuden kannalta. Erilaisten välineiden kokeilu auttoi ilmaisutavan etsimisessä. Kuva minulle ominaisesta tyylistä ja ilmaisusta on vahvistunut, ja aion jatkaa kehittelyä eteenpäin. Piirtäminen on nyt myös huomattavasti helpompi aloittaa kuin aikaisemmin. Tyhjää paperia tai epäonnistumista ei ole syytä pelätä etukäteen.

Kokonaisuutena tutkimustyö muistutti hitaasti etenevää nahanluontiprosessia. Tarvitsin aikaa uudistua, kehittää taitojani ja ilmaisuani. Kirjalliseen lähdeaineistoon tutustuminen, kirjoittaminen ja piirtäminen vei paljon aikaa. Olen kuitenkin tyytyväinen, että valitsin henkilökohtaisen ja itselleni haasteellisen aiheen. Pääsin tutkimaan sisäisen logiikkani kätkeytyjä tasoja ja pohtimaan luovuuden ja piirtämisen teemoja syvällisesti. Kaikki luova työ lähtee ajattelusta ja sen muuttamisesta. Kun oppii ymmärtämään itseään ja tunteuksiaan luovan prosessin aikana, pääsee työssä pidemmälle ja syvemmälle.

Lähteet

KIRJALLISET LÄHTEET

Berger, John 1991. Näkemisen tavat. Helsinki: Painokaari Oy.

Edwards, Betty 2004. Luovan piirtämisen opas. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Hinkka, Jorma 2012. Graafisen suunnittelijan toinen kieli. Hämeenlinna: Kariston Kirjapaino Oy.

Huittinen, Tuula 2009. Väreitä vedessä. Teoksessa Mäkelä-Marttinen, Leena. (toim.). Luova työ tutkimuksen kohteena. Kouvola: Kymenlaakson ammattikorkeakoulu. 145-159.

Koski, Jussi T. 2001. Luova hierre. Jyväskylä: Gummerus.

Kulmala, Marko 2009. Hyvä idea ei toimi. Porvoo: WSOY.

Rehn, Alf 2012. Vaaralliset ideat. Helsinki: Talentum.

Salminen, Antero 2005. Pääjalkainen. Koskinen, Inkeri. (toim.). Hollola: Salpausselän kirjapaino.

Sava, Inkeri 2007. Katsomme – näemmekö? Luovuudesta, taiteesta ja visuaalisesta kulttuurista. Juva: PS-kustannus.

Watson, Lucy 2007. Piirtämisen uusi käsikirja. Karkkila: Kustannus-Mäkelä Oy.

Vakkuri, Kai 2003. Eureka. Saarijärvi: Gummerus.

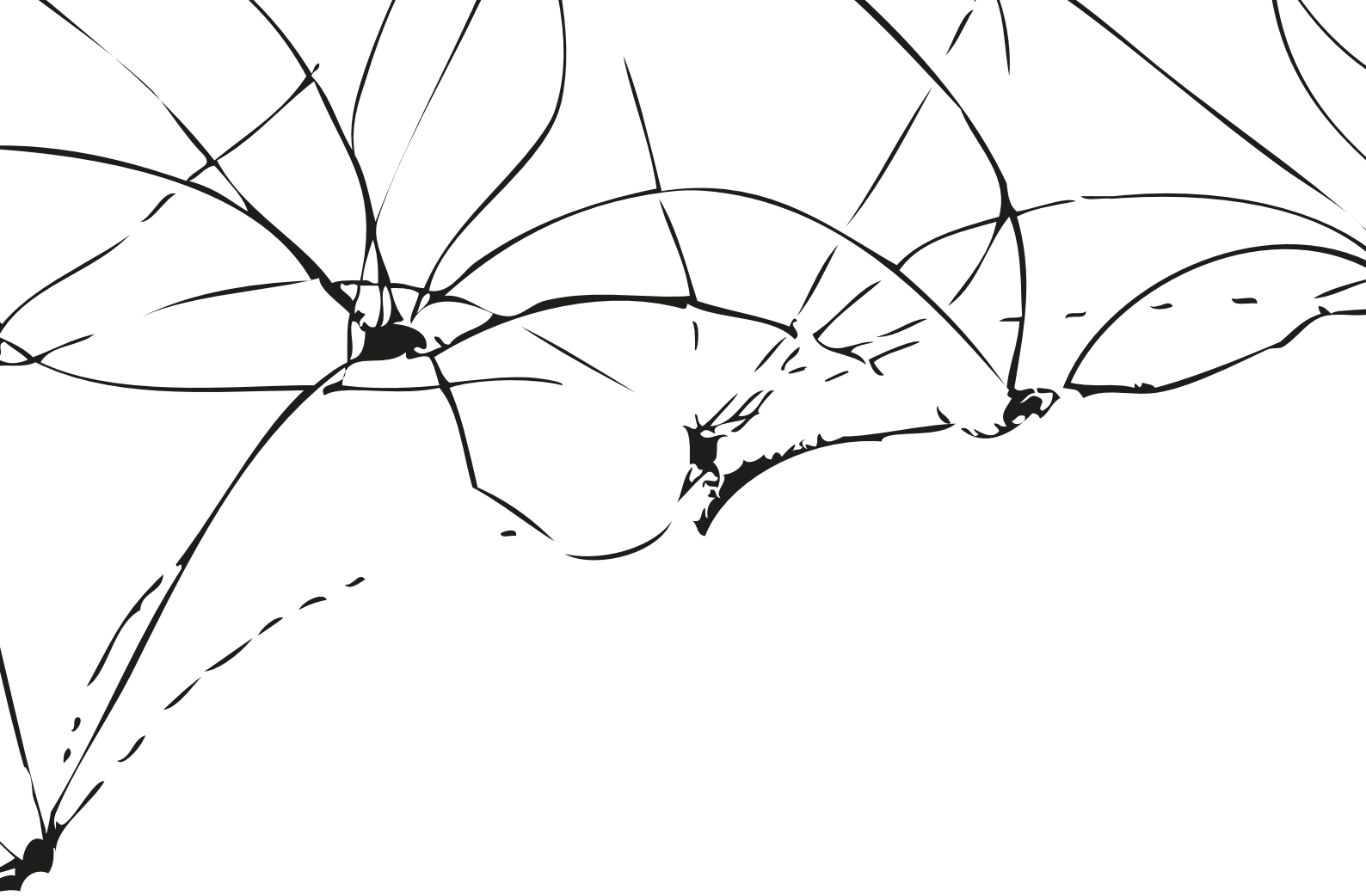
Yrjölä, Sakke 2007. Luonnoskirja – The Sketchbook. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.

VERKKOLÄHTEET

Järvilehto, Lauri 2009. Filosofian Akatemia. Luovan työn opas 1.0. [pdf-dokumentti]
<<http://filosofianakatemia.fi/download/luovantyonopas10.pdf>> (Luettu: 7.3.2014)

Koskennurmi-Sivonen, Ritva & Seitamaa-Hakkarainen, Pirita 2001. Luovuus. [verkkosivu]
<http://www.mlab.uiah.fi/polut/Luovuus/teoria_luovuus.html> (Luettu: 7.3.2014)

Seitamaa-Hakkarainen, Pirita & Hakkarainen, Kai 2001. Suunnitteluongelmien ja -prosessien luonne. [verkkosivu]
<<http://sokl.uef.fi/verkkojulkaisut/kipinat/PiritaSH.htm>> (Luettu: 7.3.2014)



*Ja yhtäkkiä tulee kaivattu sade ja kosteus.
Varoittamatta, mutta silti vapauttavasti, sataa sisätilassa.*