

Saimaan ammattikorkeakoulu
Kuvataide Imatra
Kuvataiteen koulutusohjelma

Ville Ilmaranta

Muoto-Kuva-projekti

Opinnäytetyö 2017

Tiivistelmä

Ville Ilmaranta

Muoto-Kuva-projekti, 27 sivua

Saimaan ammattikorkeakoulu

Kuvataide Imatra

Kuvataiteen koulutusohjelma

Opinnäytetyö 2017

Ohjaajat: kuvataiteilija Ville Huhtanen, taidekriitikko Hannu Castrén

Opinnäytetyö on sarja kolmiulotteisille pinnoille toteutettuja öljyvärimaalauksia. Pohjat ovat vanhoista lakanakankaista ommeltuja täytettyjä 'hahmoja', jotka enemmän tai vähemmän muistuttavat ihmisiä.

Maalauksiin ei ole ujutettu mitään sen ihmeellisempää merkitys-sisältöä, vaan ne ovat syntyneet prosessin myötä tekijän kokeiltua tai opittua uutta. Työskentely on siis tapahtunut enemmän tai vähemmän ajatuksen virtana. Tyypillisesti tekijä on ennen 'hahmon' aloittamista saanut jonkin tarkemmin määrittelemättömän idean, jota hän on sitten lähtenyt tavoittelemaan. Idea toimii lähinnä lähtöpisteenä prosessille. Lopputulos selviääkin vasta työskentelyn päätyttyä, jolloin teosten luonteita ja mahdollisia merkityssisältöjä aletaan pohtia.

Kirjallisessa osiossa esitellään teosten syntyyn johtanutta kehitystä aina lapsuuden harrastuksista tämän päivän taiteelliseen tuotantoon. Tekstissä pohditaan myös kevyesti kolmiulotteista maalausta, sen suhdetta kuvanveistoon ja kuinka nämä ovat vaikuttaneet taiteilijan ajatteluun.

Asiasanat: maalaus, kolmiulotteisuus, ompelu

Abstract

Ville Ilmaranta

The Painted Shape-Project, 27 Pages

Saimaa University of Applied Sciences

Department of Fine Arts, Imatra

Painting

Bachelor's Thesis 2017

Instructors: Ville Huhtanen, Visual Artist; Hannu Castrén, Art Critic

"The painted shape-project" is a series of oil paintings on stuffed three-dimensional figures made out of thrifted bed sheets. Each painting was made by first sewing and stuffing the underlying form. These were then primed using an acrylic primer that helps them maintain their shapes and prevents the oil paint from coming into contact with the fabric. Afterwards the figures were painted to resemble humans using photos of volunteers including the artist himself as a reference. The finished paintings are intended to be hung on a wall during exhibitions.

Each painting began as a vague 'idea' inside the painter's mind. Those ideas were then gradually refined and worked into their final forms through the process of exploring the technique and figuring out what works. Whatever shape the artwork took in the end came as a surprise to even the artist himself.

The artworks were not intended to have any deeper message or meaning besides what the viewer chooses perceive. Rather as the work progressed the paintings began to influence the mind of the artist on what they should be. The final part of the creative process therefore is to figure out what the created artworks are all about.

Keywords: oil painting, three dimensional art, sewing

Sisältö

1 Johdanto	5
2 Tie kuvalliselle alalle	6
3 Opinnäytetyö ja sen taustoja.....	12
3.1 Pehmeä Nefertiti ja jutun juuret	12
3.2 Idean muotoutuminen ja lisää taustoja	14
3.3 Kolmiulotteinen maalaus?.....	16
3.4 Maalaus vai veistos?	18
4 Prosessin kuvausta	20
4.1 'Kasvokuvatus'	20
4.2 'Torso-täti'	21
4.3 'Kalavale-ukkeli'	22
4.4 'Nyrkkimestari' ja 'Hassu Hattumies'	23
5 Loppupohdintaa	24
Kuvat.....	25
Lähteet.....	26

1 Johdanto

Yksi asia johtaa toiseen, ja taide ammennetaan monista lähteistä. Näin on syntynyt myös Saimaan ammattikorkeakoulun kuvataidelinjalla tuottamani opinnäytetyö, "Muoto-Kuva-projekti". Tässä tekstissä sivuan kevyesti taustojani taiteen tekijänä: siihen vaikuttaneita tekijöitä, niiden kytköksiä opinnäytetyöhöni sekä varsinaisten teosteni muotoutumiseen.

"Muoto-Kuva-projekti" itsessään on osa jo pidempään jatkunutta prosessia, jonka juuret voi jäljittää lapsuuteni harrastuksiin saakka. Sen viimeisin vaihe alkoi vuoden 2016 tammikuussa, muhi pinnan alla odottaen aikaansa noin vuoden ja ryöpsähti pintaan alkaessani pohtia suuntaa opinnäytetyölleni.

Työskentelyäni on sävyttänyt uuden tekniikan mukanaan tuoma seikkailullisuus, oivaltamisen ilo uutta oppiessani ja teokset ovatkin syntyneet nopeasti huolimatta työskentelyn viivästyneestä aloituksesta. Minulle on luonteenomaista välttää liian selkeiden tavoitteiden asettamista ennakkoon. Opinnäytetyön nimi "Muoto-Kuva-projekti" oli pitkään lähinnä työnimi, ja sitä se pohjimmiltaan on edelleenkin.

Näyttelyyn on tarkoitus valmistua viiden teoksen sarja. Työt ovat kuitenkin tätä kirjoittaessani vielä keskeneräisiä ja alltiita muutoksille, eikä niistä ehkä tässä saa vielä parasta mahdollista käsitystä. Työskentely on tästä huolimatta edennyt rivakasti, eikä usko teosten valmistumiselle olevan mitään estettä.

2 Tie kuvalliselle alalle

Taidealalle päätykseni ei missään vaiheessa ollut minulle selkeä tai väistämättömän valinta. Kesti pitkään ennen kuin osasin edes suhtautua siihen vakavana vaihtoehtona. Lapsena olin toki ahkera ja reipas piirtäjä, kuten useimmat lapset yleensäkin ovat, mutta siihen ei liittynyt mitään sen syvällisempää kiinnostusta vakavaa kuvan tekemistä kohtaan. Isäni on itse aikanaan opiskellut taidealalle ja isoäitini oli innokas harrastelijamaalari, joka kannusti ahkerasti lapsenlapsiaan piirtämään ja maalaamaan. Ensimmäisen öljymaalaukseni olenkin tehnyt juuri isoäitini ohjeistuksessa noin viiden vuoden iässä. Sukurasitteesta ja saamastani kannustuksesta huolimatta en koskaan osannut pitää itseäni erityisen taitavana kuvantekijänä, enkä koskaan muista varhaislapsuudessani kokeneeni mitään erityistä onnistumisen tunnetta, jolla myöhempää kehitystä osaisin selittää.

Olen ja olen aina ollut ujonpuoleinen ja hyvin omissa oloissani viihtyvä, joten lukeminen, elokuvat sekä myöhemmin videopelit tulivat nopeasti koulun myötä ajanvietteistäni tärkeimmiksi. Isäni oli nuorempana kerännyt melko laajan kokoelman sarjakuvia, jotka löydettyäni nousivat nopeasti lukemistoni ehdottomiksi suosikeiksi¹.

Silloisista tuttavistani juuri kukaan ei ollut kiinnostunut sarjakuvista pätkääkään, joten jäin harrastukseni kanssa käytännössä kokonaan yksin. Se ei kuitenkaan vähentänyt kiinnostustani sarjakuviin, vaan kannoin vähäiset viikkorahani lähialueiden antikvariaatteihin ja jatkoin ahkerasti isäni aloittaman kokoelman kartuttamista. Ehdottomia suosikkejani olivat Marvelin supersankarisarjakuvat

Joskus ala-asteen ensimmäisten luokkien aikana kauppojen leluosastoille² alkoi ilmestyä laaja skaala rakastamiini sarjakuvahahmoihin ja heidän seikkailuihin-

¹ Sellaisina ne ovat pysyneetkin.

² Ja lelumainoksiin etenkin joulun aikaan.

sa³ pohjaavia figuureja, jotka nopeasti päätyivät joulu- ja syntymäpäivälahjalistojen kärkeen⁴. Jokunen toivomistani figuureista päätyi aikanaan haltuuni, mutta silloisen laman⁵ aikana rahaa todellakaan ei vanhemmilleni kannettu ovista ja ikkunoista, joten jouduin tyytymään toivomaani pienempään määrään näitä muovisia ihanuuksia. Tässä vaiheessa olin kuitenkin jo niin mieltynyt ajatukseen toisintaa sarjakuvista lukemiani tarinoita leikeissäni, enkä ollut siitä noin vain valmis luopumaan.

Käytössäni olevaa laajahkoa sarjakuvakokoelmaa kuvastonani käyttäen aloin piirtäen valmistaa itselleni pahvisia versioita suosikkiahmoistani. Ensimmäiset tekeleet olivat melko mitäänsanomattomia ja karkeita pikkupojan tuherruksia, mutta ajan kanssa niistä tuli tarkoitukseensa jopa ihan kelvollisia. Koska olin aina pitänyt naamiaisasuista⁶, valmistin toisinaan itselleni myös naamioita samojen hahmojen pohjalta. Tämä materiaalisten virikkeiden puutostilan laukaisema toiminta on ensimmäinen kerta kun muistan tehneeni mitään kuvallista ilman, että se olisi ollut puhtaasti ajanvietteellistä.

Mitään erityisen ihmeellistä innostusta kuvalliseen alaan ei kuitenkaan lähtenyt tuolloin liikkeelle. Kävin koulussa kuten kuuluikin ja kuvataidon tunneilla tein sen mitä vaaditaan vailla sen suurempaa kunnianhimoa⁷. Yläasteelle siirryttyäni valitsin kaikki mahdolliset kuvataidekurssit, mutta opettajalta aika-ajoin saamani kehut tuntuivat lähinnä vaivaannuttavilta.

Tuohon aikaan kiinnostukseni suuntautui enemmän valokuvaukseen. Sain rippilahjaksi digikameran ja kuljin sen kanssa vaihtelevalla ahkeruudella lähialueiden⁸ maastossa sekä partioharrastukseni puitteissa kuvaamassa maisemia tai muita itseäni kiinnostavia kohteita. Hetkittäin jopa leikin ajatuksella valokuvaa-

³ Niihin aikoihin Suomen televisiossa alettiin esittää Hämähäkkimies-animaatiosarjaa. Sarjan eräänä hyvin kaupallisena tavoitteena oli lelumyynnin kasvattaminen.

⁴ Mainostajien suunnitelmien mukaisesti.

⁵ Lama ei käsittääkseni ollut yksinään syyllinen. Sillä kuitenkin oli suuri rooli yhtälössä.

⁶ Siitä huolimatta että päiväkodin jälkeen mahdollisuudet niiden käyttöön katosivat vuosiksi ennen aikuisikää, jolloin kiinnostuin cosplaysta...

⁷ Tämä ei tarkoita, ettenkö olisi nauttinut kuvataidon tunteista. Päinvastoin, otin asiat huumorin kannalta ja tein parhaan kykyni mukaan. Sain jopa yhden piirrokseni julkaistuksi Kevätpörriäisessä... Saavutus kai sekin.

⁸ Itä-helsingin ihanuudessa.

jan urasta, mutta se ajatus ei koskaan kestänyt lähempää tarkastelua eikä johtanut mihinkään.

Koulunkäynti on aina ollut minulle mieluista puuhaa, enkä peruskoulusta valmistuttuani missään vaiheessa edes harkinnut mitään muuta vaihtoehtoa kuin lukio. Muutaman tavanomaisemman lukion lisäksi hain myös Helsingin kuvataidelukioon ja pääsin jopa pääsykokeisiin saakka. Ne menivät kuitenkin osaltani huonosti ja jättivät niin pahan jälkimaun että lähes lopetin kaiken kuvallisen tekemisen.

Pääsin kuitenkin sisään Itäkeskuksen lukioon, jossa kiinnostukseni kohdistui erityisesti historiaan, uskontotieteisiin ja folkloristiikkaan⁹. Kaikesta huolimatta pidin edelleen kuvataidon mukana kuvioissa, kävin läpi kaikki mahdolliset kurssit ja suoritin jopa kuvataidediplomin.

Partioharrastuksen puitteissa päädyin vastaamaan lippukuntalehtemme taitto-työstä. Myös graafista suunnittelua työnään tehneeltä isältäni sain nopean perehdytyksen tehtäviin ja olen hoitanut sitä pestiä tähän päivään saakka. Pidän hommasta, mutten koskaan ollut vakavissani kiinnostunut alasta mahdollisena leipätyönä.

Opiskelusta edelleen kiinnostuneena olin lukiosta valmistuessani vakuuttunut uskontotieteiden ja folkloristiikan opiskelun yliopistolla olevan selkeä suuntautumiseni. Ilmoittauduin molempien linjojen hakuun, opiskelin ja kävin pääsykokeissa pääsemättä kuitenkaan kumpaankaan sisään. En tästä erityisemmin lannistunut, vaan päätin hakea uudelleen suorittetuani asepalvelukseni.

⁹ Sarjakuvien lukeminen oli osasyynä kiinnostukseeni. Olin aina kiinnostunut ensisijaisesti tarinoista, joita sarjakuvat ovat pullollaan. Näiden tarinoiden ymmärtäminen usein vaatii aikaisempien tarinoiden tuntemusta. Uskonnoissa minua ovat aina kiehtoneet erityisesti niiden pyhät kertomukset ja niiden pohjalla olevan maailmankuva, sekä sen ymmärtäminen. Tämä vaatii usein myös niiden syntyajankohtaan liittyvän historian tuntemusta ja ymmärtämistä. Nykyaikaa ja siihen johtanutta historiaa on myös vaikea ymmärtää, jos ei tunne sitä ohjanneiden ihmisten uskomuksia ja maailmankuvaa. Uskontotieteisiin minua veti myös oma henkilökohtainen mielenkiintoni alkuperäiskansojen uskontoja kohtaan, etenkin šamanismia ja vanhaa Suomenuskkoa, joka vetoaa minuun yhä edelleen.

Kutsunnoissa pääsin toiveeni mukaan merivoimien puolelle Upinniemeen, josta peruskoulutuskauden päätteeksi hain hetken mielijohteesta varusmiesgraafikon pestiin. Itselleni epäselväksi jääneestä syystä minut valittiin hommaan, ja päädyin suorittamaan jäljellä olevan palvelusaikani Turun Pansiossa Merivoimien esikunnan varusmiesgraafikkona.

Aikaisemman kevyen graafisen suunnittelun kokemuksen ansiosta pystyin melko vaivattomasti suoriutumaan¹⁰ useimmista pestin mukana tulevista tehtävistä. Palvelukseni osui sellaiseen vaiheeseen vuotta, että varsinaisia graafikkona kappavia tehtäviä oli melko harvassa, joten jouduin useinkin keksimään itselleni tekemistä saadakseni ajan kulumaan jouhevammin. Käytössäni oli melko hyvä perusvälineistö erilaisia työkaluja, joista omaksi suosikikseni nousi digitaalinen piirtopöytä. Tällä piirtimellä aloin joutessani piirrellä mitä mieleeni juolahti. Syntyneet piirrookset eivät välttämättä olleet erityisen ansioituneita teoksia. Siitä huolimatta tulin oppineeksi piirtämisestä enemmän kuin siihenastisen elämäni aikana yhteensä¹¹ ja mikä tärkeintä: rakastuin uudelleen kuvan tekemiseen.

Viimeinen palveluspäivä vilahti ohi ennen kuin arvasinkaan ja palasin siviiliin. Aiemman suunnitelmani mukaisesti hain seuraavassa haussa jälleen uskontotieteisiin, mutta folkloristiikan sijaan hainkin tällä kertaa Pekka Halosen akatemiaan kuva- ja mediataiteen linjalle. Yliopistoon en tälläkään kertaa päässyt, mutta Pekka Halosen akatemiaan minut huolitettiin. Omaksi Yllätyksekseni olin jopa tyytyväinen lopputulokseen.

Akatemia aikani kiinnostuin nopeasti grafiikasta ja valitsin sen myös ensimmäiseksi pääaineekseni. Toiseksi pääaineeksi valitsin maalauksen, vaikkei se silloin vielä minua pahemmin kiinnostanutkaan¹². Kiinnostukseni grafiikkaan alkoi kuitenkin hiipua, kun viimeisen vuoden aikana jokin mielessäni naksautti

¹⁰ Mainittakoon myös etten ollut ainoa samassa pestissä työskentelevä, vaan seuranani oli samasta saapumiserästä noukittu taistelupari, joka hoiti oman osansa pestistä.

¹¹ Erityisesti tässä auttoi palvelukseni loppupuolella seuraajakseni tuleva, itseäni hieman vanhempi kollega, joka perehdytyksensä aikana kannusti minua kehittymään ja tekemään kuvaa. Sain häneltä käytännön neuvoja, sekä hyvää oppimateriaalia.

¹² Silloinen asenteeni on seurausta ikäväksi kokemani lapsuuden sotkevasta ja vaikeasta vesivärimaalauksesta, jota olin aina inhonnut intensiivisesti. Olin toki akryyleitä ja öljyjä kokeillut muutaman kerran, mutten osannut niistä tuolloin olla kovin kiinnostunut.

maalauksessa kohdilleen¹³ ja aloin keskittyä siihen yhä enemmän. Päädyin lopulta tekemään opinnäytetyöni kokonaan maalaten.

Pekka Halosen akatemiasta valmistumisen hämmöittäessä jo horisontissa, aloin vähitellen ymmärtää haluavani jatkaa taiteen opiskelua enkä hakea yliopistoon. Saimaan ammattikorkeakoulu nousi kiinnostavia hakukohteita miettiessäni nopeasti kärkeen, mutta hain vanhempieni painostuksesta myös Tampereelle ja Turkuun. Tampereen pääsykokeisiin asti pääsin, mutta Turkuun eivät kutsuneet.

Pääsin Saimaan ammattikorkeakouluun ensimmäisellä yrittämällä ja opintojeni alussa tiesin jo haluavani jatkaa Halosella alkanutta maalaukseen perehtymistä. Ensimmäisen vuoden aikana korutaide kuitenkin nousi yllättävän kiinnostavaksi ja suuntautumista päättäessäni olin vaikean valinnan edessä. Hetkittäin harkitsin ratkaisevani ongelma heittämällä kolikkoa. Tästä huolimatta päädyin maalariksi enkä siltä tieltä ole poikennut.

Kuvantekijänä minun on melko vaikea itse tunnistaa, mitkä vaikutteet ovat milloinkaan ohjailleet työskentelyäni. Luonnollisesti innokkaalla sarjakuvien lukemisellani on varmasti ollut vaikutusta kuvalliseen ymmärrykseeni, vaikken tietoisesti siihen pyrkikään. Sarjakuvat olivat aina lukemista varten, enkä koskaan osannut vakavasti lähteä itse sellaista tekemään. On kuitenkin sarjakuvataiteilijoita, jotka ovat selvästi jättäneet jälkensä. Esimerkkeinä vaikkapa suomalaisille Aku Ankasta tuttu Don Rosa, sekä Hämähäkkimiehen toisena luojana tunnettu Steve Ditko, jonka surrealistinen Doctor Strange-kuvitus teki vaikutuksen jo varhain. Sarjakuvissa olen kuitenkin kiinnostunut aina ensisijaisesti tarinasta ja kuvitus itsessään on enemmän tai vähemmän sivuseikka. En tietoisesti tee sarjakuvamaista jälkeä, vaikka minua aika-ajoin siitä syytetäänkin.

¹³ Viimeistä opiskeluvuotta edeltäneen kevään aikana tein vaihtelun vuoksi muutaman maalauksen käyttämällä pelkkää palettiveistä. En ollut tekniikkaa aikaisemmin kokeillut ja ihastuin siihen lähes välittömästi. Jokin siinä, että jouduin opettelemaan uudelleen vierasta tekniikkaa käyttäen tuottamaan mieleistäni jälkeä, vei omaa tekemistäni mielettömästi eteenpäin. Niin voimakas oli mieltymykseni palettiveitseen, että kesti muutaman vuoden ennen kuin palasin takaisin pensselien käyttöön.

Perinteisemmän kuvataiteen puolella joitakin vaikutteita olen mahdollisesti ime-
nyt Hieronymus Boschin, Hugo Simbergin sekä Salvador Dalín taiteesta. Kuten
sarjakuvienkin kohdalla, en tietoisesti kuitenkaan ole pyrkinyt millään tavalla
samankaltaiseen ilmaisuun. Yhteenkään mainitsemaistani kolmesta taiteilijasta
en ole perehtynyt erityisen syvällisesti, mutta kaikkien kolmen tuotoksille jossa-
kin määrin altistuin nuorena ja vaikutuksille alttiina.

Omassa tekemisessäni pyrin tietoisesti välttämään sanomallisuutta tai tarpee-
tonta merkityksien tuputtamista. Sen sijaan pyrin ensisijaisesti tuottamaan it-
seäni kiinnostavaa jälkeä, jonka merkitys yleensä avautuu itsellenikin vasta te-
oksen valmistuessa. Yleensäkin tietty 'ajatuksen virta' -työskentely tuntuu luon-
tevammalta kuin tarkka suunnitelmallisuus. Kavahdan määritellä itseäni liian
selkeästi, sillä se synnyttää helposti luovuutta kahlitsevia rajoituksia, jotka
yleensä vain hankaloittavat asioita..

3 Opinnäytetyö ja sen taustoja

3.1 Pehmeä Nefertiti ja jutun juuret

Ajatus kankaisista pehmoveistoksista nousi mieleeni ensimmäisen kerran vuoden 2016 tammikuussa, kun Radoslaw Grytan ja Juhani Järvisen pitämän 'Taiteen alkulähteillä'-kurssin aikana saimme tehtäväksemme¹⁴ tehdä oman variaatiomme tunnetusta Nefertitin rintakuvasta (Kuva 1). Tehtävän työstämiseen oli varattu suurin piirtein viikko, jonka olisin luultavasti käyttänyt annetun aiheen työstämiseen perinteisemmän maalauksen keinoin. Kävi kuitenkin niin, että kyseisellä viikolla sairastin pahimman nuhakuumeen, sitten armeijan peruskoulutuskauden¹⁵ ja jouduin sairastamaan kotona kaukana maalausvälineistäni.



Kuva 1. The bust of Nefertiti (Pikart 2009)

Olin edellisenä kesänä saanut syntymäpäivälahjakseni ompelukoneen, jonka käyttöä olinkin melko ahkerasti harjoitellut reilun puolen vuoden ajan. Olin jo pidemmän aikaa pohtinut ompelemisen yhdistämistä taiteeseeni ja päätinkin nyt sairastumisen tarjoamaa tilaisuutta hyväkseni käyttäen kokeilla jotakin, jota en ollut aikaisemmin yrittänyt: pehmeää veistosta.

Aikaisemmista ompeluharjoituksistani yli jäänyttä kangasta käyttäen aloin omella kasaan omaa versiotani Nefertitin rintakuvasta. Aloitin tekemällä ensin

¹⁴ Tarjolla oli itse asiassa useampiakin tehtävä-vaihtoehtoja.

¹⁵ Lienee kaikille asepalveluksensa pahimpaan flunssa aikaan suorittaneille tuttu kokemus.

karkean perusmuodon, jota jatkoin pienissä erissä vähitellen yksityiskohtia lisäten työstää eteenpäin (Kuvat 2 ja 3). Huolimatta flunssasta ja kuumeesta¹⁶ projekti imaisi minut mukaansa ja viikon kuumeisen kotona työskentelyn jälkeen olin saanut 'veistokseni' valmiiksi kritiikkilaisuutta varten (Kuva 4).

Vaikka olinkin itse lopputulokseen varsin tyytyväinen, yllätyin saamani kritiikin positiivisuudesta. Tekeleeni sai kehuja ja moni kannusti viemään ideaa pidemmälle. Innostuin tästä myös itse ja ajatus jäi muhimaan takaraivooni ja odottamaan sopivaa tilaisuutta.

Olosuhteiden pakosta ideaan paneutuminen sai kuitenkin odottaa itseään vielä tovin. Perinteisempi maalaaminen ja useampi tilaustyö veivät huomioni lähes vuodeksi, enkä aktiivisesti pohtinut pehmoveistoksia tuona aikana.

Opinnäytetyön toteutuksen lähestyessä kuitenkin ajatus alkoi vähitellen raivaamaan tietään alitajuntani pohjasopukoista kohti pintaa ja aloin vakavissani pohtia pehmeitä veistoksia. Nefertitin ompelemisen ja vuoden 2017 tammi-kuun välillä idean osaksi oli luikerrellut ajatus pehmoveistoksista kolmiulotteisina maalaus pohjina.

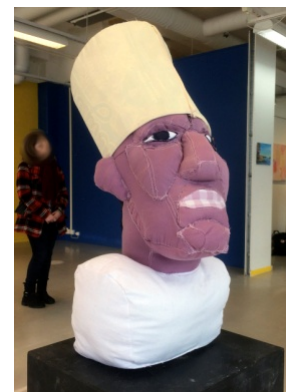
Tältä pohjalta aloitin opinnäytetyön suunnittelun.



Kuva 2. Keskeneneräinen Nefertiti



Kuva 3. Keskeneneräinen Nefertiti



Kuva 4. Nefertiti

¹⁶ Tai ehkä niiden ansiosta.

3.2 Idean muotoutuminen ja lisää taustoja

Pehmeä Nefertiti on ensisijaisesti veistos. Halusin kuitenkin sitoa opinnäytetyöni osaksi opiskeluaikani punaisena lankana toiminutta maalausta. Jos tekisin pelkiä maalattuja veistoksia, voisin valmistaa ne käyttäen mitä tahansa perinteistä kuvanveiston menetelmää. Perinteiset menetelmät kuten savi, kivi tai valu eivät kuitenkaan ole minulle kovinkaan tuttuja¹⁷, eikä niiden opettelemine vain opinnäytetyötäni varten tunnu kovinkaan realistiselta. Niiden kustannukset kasvavat usein myös melko suuriksi.

Pehmeä Nefertiti valmistui puolestaan aiemmista ompelu-projekteista yli jääneestä kirpputoritavarasta lähes ilmaiseksi. Myös sen tekninen toteutus, vaikkei minulle vielä aivan rutiinia tuolloin ollutkaan, tuntui ehdottomasti luontevammalta kuin mikään tavanomaisempi kuvanveiston menetelmä.

Olen aina myös nauttinut suunnattomasti uusien menetelmien kokeilemisesta ja sen mukanaan tuomista haasteista, etenkin jos minulla ei ole siitä vankkaa ennakkokäsitystä. Tällöin voin määritellä itselleni mitä tekniikka oikeastaan pitää sisällään.

Esimerkki tästä on palettiveitsen löytäminen maalauksen tekniikaksi. Pekka Halosen akatemiassa opiskellessani päätin hetken mielihohteesta kokeilla palettiveitsi-maalausta. Olin tekniikasta kuullut puhuttavan aiemmin, mutten ollut koskaan nähnyt ainoatakaan konkreettista esimerkkiä. Vailla selkeitä ennakkokäsityksiä minun oli mahdollista kokeilla menetelmän mahdollisuuksia ennakkoluulottomammin kuin jos olisin ensin perehtynyt aiempiin palettiveitsimaalauksiin. Kehitin tuolloin oman tapani maalata, josta innostuin melkoisesti. Tästä syntyi aikaisemmin mainitsemani innostus maalaukseen opiskellessani Pekka Halosen akatemiassa. Jokseenkin samankaltainen prosessi johti lopulta myös pehmeään Nefertitiin.

¹⁷ saatikka mieluisia...

Joitakin vuosia sitten innostuin cosplaysta¹⁸. Kaikenlaiset kädentaidot ovat aina kiinnostaneet minua, joten halusin mieluummin itse mahdollisimman pitkälle valmistaa omat asuni. Ensimmäiset asuni (Kuvat 5 ja 6¹⁹) kuitenkin ostin osittain valmiina, valmistuen itse lähinnä rekvisiitan, kuten aseistuksen ja 'propit'. Halusin kuitenkin kehittyä ja ommella itse asuni alusta loppuun saakka. Jossakin vaiheessa sana tästä kantautui puskaradion²⁰ kautta tädilleni, joka harrastuneisuuttani tukeakseen päätti hankkia minulle ompelukoneen²¹ syntymäpäivälahjaksi.



Kuva 5. Cosplay-Ville 2013

Tätä erinomaista työvälinettä hyödyntäen aloin harjoitella ompelemista ostamalla kirpputorilta euron tai kahden kappalehinnalla vanhoja lakanakankaita joita voisin surutta runnella. Näistä lakanakankaista ompelin harjoituksen vuoksi erilaisia vaatteita, kuten paitoja, takkeja ja hattuja. Lopulta uskalsin valmistaa ensimmäisen itse ompelemanি cosplay-asun²², sekä lopulta pehmeän Nefertitin.



Kuva 6. Cosplay-Ville 2014

¹⁸ Eräs seuraamani internet-viihdyttäjä oli saapumassa vierailemaan Kuopiossa vuosittain järjestettävään Animecon-tapahtumaan. Tahdoin päästä seuraamaan tapahtumaa, mutten halunnut erottautua enimmäkseen cosplayta harrastavasta joukosta. Päätin siis maastoutuakseni valmistaa cosplay-asun. Tästä alkoi harrastus.

¹⁹ Ghostbusters-asuani pidettiin sen verran onnistuneena että kuva minusta kyseiseen asuun sonnustautuneena julkaistiin Savon-Sanomissa... Minua myös haastateltiin mutta se ei päätynyt lehteen...

²⁰ Kysyin äidiltäni neuvoa käsin ompeluun ja jouduin tässä yhteydessä selittämään hänelle taustat. Äitini välitti tämän eteenpäin muille suvun naisille tai muuten ompelutaitoisille, jotka puolestaan välittivät tiedon eteenpäin...

²¹ Ei kovin kallista... Karvalakkimalli.

²² Ei loppupeleissä mikään erityinen taidonnäyte. Ompelin siihenkin alusta asti lähinnä takin. Muuten muokasin tarpeisiini sopiviksi erilaisia olemassaolevia vaatekappaleita. Minulla ei ole tästä asusta hyvää kuvaa tähän hätään.

3.3 Kolmiulotteinen maalaus?

Puhuttaessa kolmiulotteisesta maalauksesta tarkoitetaan hyvin usein maalaustaidetta, joka pyrkii huijaamaan katsojaa luomalla kaksiulotteisella pinnalla voimakkaan tilailluusion. Tekniikan nimi, trompe l'oeil tarkoittaa kirjaimellisesti 'silmän huiputtamista' ja sen juuret ovat jo antiikin ajoissa²³ jolloin sitä käytettiin muun muassa rakennusten sisätiloissa luomaan vaikutelman paljon suuremmasta tilasta. Tekniikka tuli laajempaan tietoisuuteen etenkin Barokin aikaan esimerkiksi kirkkojen kattofreskoissa (Kuva 7). Nykyisin tekniikka on myös melko tunnettu katutaitteessa (Kuva 8). (Wikipedia a.)

Trompe l'oeil kuvat pyrkivät tuottamaan kaksinkertaisen hämmästyksen tunteen saamalla katsojan ensin miettimään: "Onko tämä totta? tai Mikä on totta?" ja toiseksi ne panevat meidät hämmästelemään taiteilijan kykyä ylipäänsä herättää moisia kysymyksiä (Zamora).

Trompe l'oeil maalaukset ovat kuitenkin pohjimmiltaan kaksiulotteiselle pinnalle tuotettuja kuvia ja vaikka niissä aika ajoin esiintyy opinnäytetyöni kannalta oleellista "kehyksistä ulos astumista" (Kuva 9), ei tekniikalla oikeastaan ole juuri muuta yhtymäkohtaa töideni kanssa.



Kuva 7. Kattofresko, Lonaton kirkko, Italia. (Heyde 2006)



Kuva 8. Shark street art, (Müller 2006)



Kuva 9. Pere Borrell del Cason 'Escaping criticism'. (1874)

²³ Esimerkkinä kertomus kahdesta maalarista, Zeuksiks ja Parrhasios, jotka kilpailivat keskenään paremman taiteilijan tittelistä. Toinen maalasi niin vakuuttavia hedelmiä, että linnut yrittivät nokkia niitä. Voittajaksi julistettiin kuitenkin taiteilija, joka onnistui huiputtamaan kilpailijansa luulemaan teoksensa päälle levitettyä kangasta aidoksi.

Poikkeuksena mainittakoon Yhdysvaltalainen installaatiotaiteilija Alexa Meade, jonka 'eläviä maalauksia' voidaan pitää perinteisemmän trompe l'oeilin peilikuvana. Kolmiulotteisen tilailluusion sijaan Meaden maalaukset luovat kolmiulotteisella pinnalla illuusion kaksiulotteisuudesta maalaamalla suoraan mallien päälle (Kuva 10).



Kuva 10. Alexa Meade paints her subject. (Meade 2010)

Teoksissa yhdistyvät maalaus, valokuvaus, taideinstallaatiot ja performanssitaide (Wikipedia b)

Meaden tekniikka muistuttaa pääisin puolin omaani: maalaamme molemmat kolmiulotteisille pinnoille. Meaden pyrkimys luoda illuusio kaksiulotteisuudesta kuitenkin on täysin päinvastainen kuin omani. Meade myös maalaa teoksensa käyttäen eläviä malleja. Tästä huolimatta Meaden maalaukset ovat trompe l'oeil-tekniikasta lähinnä omiani.

Joitain yhtymäköhtia omaan tekemiseeni maalauksen puolelta lienee myös Jenni Yppäriän pienoismalleja muistuttavissa kolmiulotteisissa maalauksissa. Niissä valmiiksi kolmiulotteisille pinnoille maalatut kuvat rakennusten julkisivuisista tai asuntojen sisätiloista nousevat hienovaraisten trompe l'oeil-illuusioiden avulla irti seinästä. Näin muutama vuosi sitten Yppäriän maalauksia TM-galleriassa ja muistan niiden tehneen minuun vaikutuksen oivaltavuudellaan. Yhteisistä piirteistä huolimatta Yppäriän teokset eivät kuitenkaan suoraan ole toimineet esikuvina omille maalauksilleni. (Suomen kulttuuri-instituutti New Yorkissa), (Karsi)

3.4 Maalaus vai veistos?

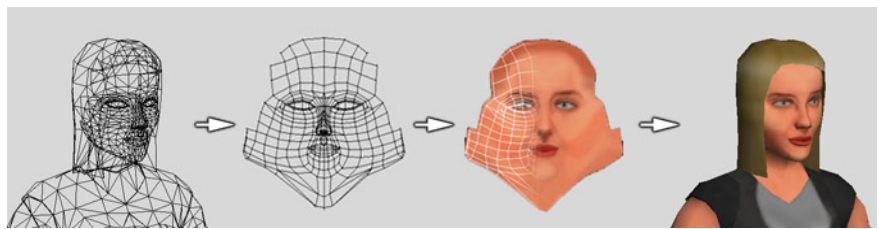
Opinnäytetyö-idean alkaessa vähitellen muotoutua jouduin aika ajoin pohtimaan teosteni luonnetta. Ovatko ne maalauksia vai maalattuja veistoksia ja missä kulkee niiden raja. Tähän ei välttämättä ole helppoa ja kaikkien hyväksyttävissä olevaa vastausta.



Kuva 11. Marmorinen Caligulan rintakuva ja värillisyyttä havainnollistava kopio. (Lajard 2011)

Esimerkiksi antiikin Kreikan²⁴ veistokset ovat selvästi juuri veistoksia, vaikka ne mitä luultavimmin olivat melko räikeästikin maalattuja (Kuva 11). Ne on kuitenkin selvästi tarkoitettu veistoksiksi ja ne on tarkoitettu sijoitettavaksi kuten veistoksilta voisi olettaakin. Niiden maalamista voi siis pitää lähinnä viimeistelynä. (Gwertz)

Nykyaikaisempi ja teosteni kannalta relevantimpi vastine lienee etenkin



Kuva 12. Esimerkki mallinnuksesta. (Quest3D 2006)

videopelien maailmasta tuttu 3D-mallinnus ja niiden teksturointi. Tällä tarkoitetaan sitä että valmiille 3D-mallille, joka usein on väritön ja massaton, puetaan 'iho' (skin), joka tuo mallille värin sekä pintakuviointin. Joissakin menetelmissä se tapahtuu niin sanotusti 'kuorimalla' (unwrapping) mallista kaksiulotteinen pinta johon tekstuuri lisätään. Tämän jälkeen kääritään syntynyt 'iho' 3D-mallin ylle ja luodaan lopullinen versio (Kuva 12).²⁵ (Wikipedia c.), (James.)

Tällä nimenomaisella tekniikalla luodut 'ihot' tai 'tekstuurikartat' joiksi niitä myös kutsutaan muistuttavat usein jo itsessään ompelukaavoja, joiden avulla voisi

²⁴ ja Rooman.

²⁵ Hyvin laveasti ja yksinkertaistaen.

kenties valmistaa pohjana olleen muodon²⁶. Myös tekstuurikartan värittäminen muistuttaa etäisesti teosteni maalauksessa käyttämäni tekniikkaa, kuten sivulla 20 kuvissa 13-16 voi havaita.

Työjärjestys on kuitenkin päinvastainen. 3D-mallinnuksessa laaditaan ensin varsinainen kappale ja vasta sen jälkeen muotoa myötäilevä tekstuurikartta. Ompelu puolestaan aloitetaan luomalla ensin tekstuurikarttaa vastaava kaava, jonka kokoaminen vasta synnyttää muodon. Väritys tapahtuu lopuksi prosessin viimeisenä vaiheena. Vaikken koskaan 3D-mallinnusta ole kokeillut, videopelien parissa olen kuitenkin viettänyt melkoisesti aikaa ja uskallan väittää sen jokseenkin vaikuttaneen opinnäytetyöni muotoutumiseen..

Teosteni veistokselliset elementit olen kuitenkin valmistanut ensisijaisesti maalauksella silmällä pitäen, vakaana aikomukseni tehdä kolmiulotteisia maalauksia. Näkemykseni mukaan valmistan siis kolmiulotteisia maalauksia, en veistoksia maalattavaksi, vaikka aikomukseni onkin leikitellä tekniikoiden rajapinnalla. Taiteilijaidentiteetiltäni olen kuitenkin sen verran vakaumuksellisesti maalari, etten tahdo pitää teoksiani veistoksina. Katsojalle täytyy kuitenkin luonnollisesti sallia lupa itse määrittellä teokset oman ymmärryksensä mukaisesti. Karastan joidenkin taiteilijoiden taipumusta määrittellä teoksensa puhki.

²⁶ Tätä ajatusta en kuitenkaan ole suoraan hyödyntänyt.

4 Prosessin kuvausta

Teokset ovat tätä kirjoittaessani vielä keskeneräisiä eivätkä niille tässä annetut nimet välttämättä vastaa lopullisia. Prosessi elää.

4.1 "Kasvokuvatus"

Saadakseni opinnäytetyön etenemään aloin tekemään melko yksinkertaista kasvopohjaa (Kuva 13). Tarkoitukseni oli välttää liiallista suunnitelmallisuutta tuottaen koekappale jolla voisin surutta testata ajatukseni toteutuskelpoisuutta.

Kasvopohja valmistui noin viikossa. Aloin pingottamalla hieman jämykämpän lakanakankaan kehyksiin ja jatkoin ompelemalla kasvojen perusmuodon siihen kiinni. Perusmuodon ommeltuani ja lisättyäni siihen yksityiskohdat kuten nenän, huulet ja poskipääät, käsittelin sen kauttaaltaan akrylaattipohjaisella pohjusteella.

Maalausta lähdin kokeilemaan käyttäen apunani vapaaehtoisesta henkilöstä ottamiani referenssi- valokuvia, joista leikkelin tarpeisiini soveltuvia palasia (Kuva 14). Näitä

käyttäen maalasin ensimmäisen prototyypini (Kuva 15 ja 16) kolmiulotteisesta maalauksesta.

Lopputulokseen olin sen verran tyytyväinen, että päätin työstää seuraavat maalausohjat samaan tapaan, kunhan ensin saisin ne maalausta vaille valmiiksi.



Kuva 13. Havainnekuva



Kuva 14. Havainnekuva



Kuva 15. Havainnekuva



Kuva 16. Havainnekuva

4.2 "Torso-täti"

Kun 'Pehmokasvot' onnistuivat hyvin, halusin välittömästi kokeilla jotakin haastavampaa. Päätin seuraavaksi valmistaa selkeämmin ihmistä muistuttavan hahmon lähes luonnollisessa koossa ja kokeilla samalla osaamiseni rajoja.

Lähdin ompelemaan kasaan melko yksinkertaisen pään ja kaulan muotoja, jotka ompelin kiinni niitä varten suunnittelemani torsoon. Hetken mielijohteesta päätin tehdä figurista naisen ja ompelin sille asiaan kuuluvasti viitteelliset rinnat (Kuva 17).

Seuraavaksi ompelin torsolle kädet (Kuva 18). Tein ensimmäisestä kädestä selkeästi yksinkertaisemman lapasta muistuttavan muodon ja toisesta selvästi monimutkaisemman kaikkine sormineen. Halusin selvittää, kuinka vaivalloista uskottavan käden ompeleminen on, sekä miten se vaikuttaa maalaukseen. Kädet ommeltuani totesin yksinkertaisempien muotojen tuottavan tavoitteiden kannalta parhaan lopputuloksen.

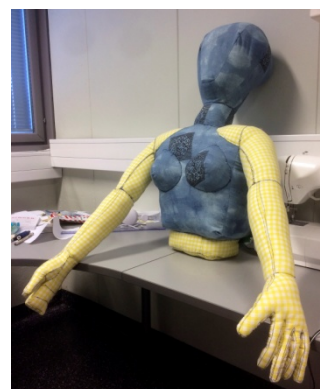
Valmis²⁷ torso (Kuva 19) on tarkoitus ennen maalamista kiinnittää pehmokasvojen tapaan seinälle ripustettavaan kehykseen, josta sen on tarkoitus ikään kuin kurkottaa ulos.



Kuva 17. Välivaihe



Kuva 18. Välivaihe



Kuva 19. Välivaihe

²⁷ Tätä kirjoittaessani vielä keskeneräinen ja lopullinen toteutus on vielä mietinnän alla.

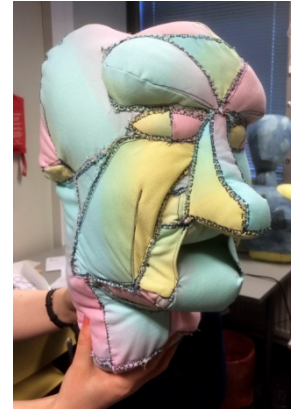
4.3 "Kalavale-ukkeli"

'Torso-tädin' innoittamana halusin jatkaa konstikkaiden figuurien valmistamista. Tällä kertaa figuurin alkusysäyksenä toimi ajatus 'ontosta tilasta' pehmeän figuurin sisällä²⁸. Jo aikaisemmin esittelemiäni figuureja työstäessäni olin todennut tahtovani valmistaa suutaan auki pitävän hahmon.

Kuten aiemmin, aloitin tekemällä figuurille pään. Lukuisten ajatus -ja mittavirheiden vuoksi toteutus osoittautui ennakoitua monimutkaisemmaksi ja siihen upposi aiottua enemmän aikaa. Pää kuitenkin valmistui (Kuva 20) ja tavoittelemani avoin suu onnistui suurin piirtein suunnitelmiensa mukaan. Jatkossa tiedän kuinka teen sen yksinkertaisemmin.

Seuraavaksi valmistin 'Torso-tädin' tapaan vartalon johon liitin pään (Kuva 21). Tämän jälkeen ompelin hahmon kiinni kehyksiinsä (Kuva 22).

Aiemmasta kokemuksesta viisastuneena ompelin figuurille yksinkertaisemmat kädet. En halunnut niiden olevan näkyvästi yhteydessä torsoon vaan suunnittelin ne koamaan kehyksen pinnasta ikään kuin vedestä. Tahdoin myös hieman varioida käsien pituutta ja asentoa toisiinsa nähden. Syntyneet kädet ompelin kiinni kehyksiin (Kuva 23).



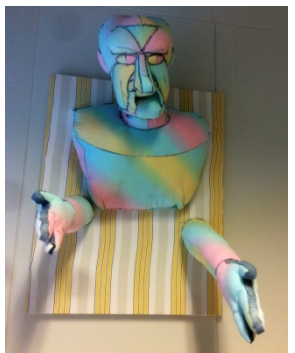
Kuva 20. Tvövaihe



Kuva 21. Tvövaihe



Kuva 22. Tvövaihe



Kuva 23. Työvaihe

²⁸ Ville Huhtanen nosti esiin ilmeisen havainnon siitä, kuinka täytetty muoto on väistämättä kupera -ja "turvonnut" muoto ja kuinka vaikeaa pehmo-figuureihin olisi synnyttää koveria tai 'onttoja tiloja'!

4.4 "Nyrkkimestari" ja "Hassu Hattumies"

Viimeiset kaksi teosta ovat vielä alkutekijöissä. Ensimmäisen on tarkoitus olla lähes kokonaan kehyksistä ulos astuva 'Nyrkkimestari' - työnimeä kantava figuuri ja toisen enemmän tai vähemmän omakuvallinen 'Hassu Hattumies'.

Tätä kirjoittaessani 'Nyrkkimestarista' valmiina on pää (Kuva 24), jota jatkan ompelemalla sille vartalon. Hahmon on tarkoitus olla enimmäkseen kokonainen ihmisfiguuri, jonka toinen käsi on osittain sisällä kehyksissä. Vartalo valmistuu viikossa.

'Hassu Hattumies' (Kuva 25) on ompelullisesti valmiimpi. Siltä puuttuu toistaiseksi lähinnä viitteelliset hartiat ja yksi käsi, joiden on tarkoitus olla mukana teoksessa. Päähineen lieriä on myös tarkoitus muokata hieman. Hahmon valmistumiseen menee oletetusti myös viikko.

Saatuani kaikki hahmot ommeltua, siirryn teosten maalaamiseen. 'Kasvokuvatuksen' maalauksen kuluneen ajan perusteella uskoisin saavani hahmot maalattua muutamassa viikossa - opinnäytetyölle varatun ajan puitteissa siis.



Kuva 24. Keskeneräinen "Nyrkkimestari"



Kuva 25. Keskeneräinen "Hassu Hattumies"

5 Loppupohdintaa

Teosten ollessa vielä keskeneräisiä lienee jokseenkin ennenaikaista puhua onnistumisista. Teosten lopullinen muoto on vielä hahmottumassa, enkä voi sitä varsinaisesti vielä ennakoita. Työskentely tekniikan parissa on itsessään kuitenkin vienyt tekemistäni jo uudelle tasolle ja onnistumisen tunteet ovat valaneet minuun uutta uskoa taiteilijuuteeni.

Olen erittäin tyytyväinen jo tekemääni työhön. Aloittaessani jokseenkin vieraseen tekniikkaan perehtymisen joudun lähes aina taistelemaan omia epävarmuuksiani vastaan ja ensimmäisen askeleen ottaminen vaatiikin uskallusta. "Muoto-Kuva-projekti" kuitenkin ampaisi liikkeelle todella vaivattomasti ja näin useamman raskaan tilaustyön jälkeen vapaampi työskentely tuntui kuin olisi syntynyt uudelleen (Kuva 26).

Ompelemalla valmistettujen hahmojen tekeminen on osoittautunut minulle erityisen mieluisaksi puuhaksi ja työskentelyn keskeyttäminen päivän päätteeksi onkin tuntunut lähinnä ikävältä velvollisuudelta. Uusia ajatuksia tulvii niin paljon, etten ole jokaista voinut hyödyntää opinnäytetyössäni. Näihin ajatuksiin palaan tulevaisuudessa.

Koenkin, että tekniikalla on minulle vielä paljon hyödyntämättömiä mahdollisuuksia tarjottavanaan ja aion jatkaa ompelemista sekä veistokselliseen suuntaan että kehittää osaamistani muun muassa vaatteiden saralla. Etenkin cosplay-harrastuksen parissa tahdon haastaa taitojani.

En jatkossakaan tahdo kahlita itseäni liian tiukoilla määritelmillä tai tavoitteilla. Tahdon pitää tekemiseni raamit avoimina mahdollisimman pitkään. Mieleni voi muuttua, enkä halua löytää itseäni ansasta. Jatkan aloittamallani tiellä niin kauan, kuin se tuntuu palvelevan minua ja tarpeitani.

Kuvat

- Kuva 1. The bust of Nefertiti (Pikart 2009), s. 12.
- Kuva 2. Keskeneräinen Nefertiti, s. 13.
- Kuva 3. Keskeneräinen Nefertiti, s. 13.
- Kuva 4. Nefertiti, (Ilmaranta 2016), s. 13.
- Kuva 5. Cosplay-Ville 2013, (Holopainen 2013), s. 15.
- Kuva 6. Cosplay-Ville 2014, (Pajukanta 2014), s. 15.
- Kuva 7. Kattofresko, Lonaton kirkko, Italia, (Heyde 2006), s. 16.
- Kuva 8. Shark street art, (Müller 2006), s. 16.
- Kuva 9. Pere Borrell del Cason 'Escaping criticism', (Collection Banco de España, Madrid, 1874), s. 16.
- Kuva 10. Alexa Meade paints her subject, (Meade 2010), s. 17.
- Kuva 11. Marmorinen Caligulan rintakuva ja värillisyyttä havainnollistava kopio, (Lajard 2011), s.18..
- Kuva 12. Esimerkki mallinnuksesta, (Quest3D 2006), s. 18.
- Kuva 13. Havainnekuva, s. 20.
- Kuva 14. Havainnekuva, s. 20.
- Kuva 15. Havainnekuva, s. 20.
- Kuva 16. Havainnekuva, s. 20.
- Kuva 17. Välivaihe, s. 21.
- Kuva 18. Välivaihe, s. 21.
- Kuva 19. Välivaihe, s. 21.
- Kuva 20. Työvaihe, s. 22.
- Kuva 21. Työvaihe, s. 22.
- Kuva 22. Työvaihe, s. 22.
- Kuva 23. Työvaihe, s. 22.
- Kuva 24. Keskeneräinen "Nyrkkimestari", s. 23.
- Kuva 25. Keskeneräinen "Hassu Hattumies", s. 23.

Lähteet

Collection Banco de España, Madrid. Borrell del Cason 'Escaping criticism'
https://en.wikipedia.org/wiki/File:Escaping_criticism-by_pere_borrel_del_caso.png Luettu 29.3.2017.

Gwertz, K. Colorizing classic statues returns them to antiquity, HarvardGazette.
<http://news.harvard.edu/gazette/story/2007/10/colorizing-classic-statues-returns-them-to-antiquity/> Luettu 26.3.2017

Heyde, M. Kattofresko, Lonaton kirkko, Italia.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lonato_Corlo.jpg Luettu 29.3.2017.

James, A. UV mapping. <http://alexjames4.blogspot.fi/2015/03/uv-mapping.html>
Luettu 29.3.2017.

Karsi, J. Suuret totuudet pienessä koossa.
http://www.taidelehti.fi/arkisto/taide_2-14/kritiikit/suuret_totuudet_pienessa_koossa_-_jouna_karsi_jenni_ypparila.977.blog Luettu 4.1.2017

Lajard, D. Marmorinen Caligulan rintakuva.
https://en.wikipedia.org/wiki/File:Caligula_Rekonstruktion_Polychromie.JPG
Luettu 28.3.2017.

Meade, A. Alexa Meade paints her subject.
https://en.wikipedia.org/wiki/File:Blueprint_Installation-Alexa_Meade.jpg Luettu 31.3.2017.

Müller, E. Shark street art.
https://en.wikipedia.org/wiki/File:Street_art_hong_kong_5.jpg Luettu 29.3.2017.

Pikart, P. The bust of Nefertiti.
https://en.wikipedia.org/wiki/File:Nofretete_Neues_Museum.jpg#file Luettu 22.3.2017.

Quest3D. Esimerkki mallinnuksesta.
<http://support.quest3d.com/index.php?title=Image:Example94.jpg> Luettu 29.3.2017.

Suomen kulttuuri-instituutti New Yorkissa, Jenni Yppäriä.
<http://www.fciny.org/residency/jenni-ypparila> Luettu 1.4.2017

Wikipedia a, Trompe-l'œil. <https://en.wikipedia.org/wiki/Trompe-l'œil> Luettu 29.3.2017

Wikipedia b, Alexa Meade. https://en.wikipedia.org/wiki/Alexa_Meade Luettu 31.3.2017.

Wikipedia c. UV mapping. https://en.wikipedia.org/wiki/UV_mapping Luettu 29.3.2017.

Zamora, L. Trompe l'oeil Tricks: Borges' Baroque Illusionism, University of Houston. <http://www.uh.edu/~englmi/BorgesBaroqueIllusionism/> Luettu 29.3.2017.