

KU7 LUOVAN PIIRTÄMISEN TYÖPAJA

Kevät 2020

- Opiskelijat kehittävät omaa kuvallista ilmaisuaan sekä sommittelutaitojaan. Ilmaisuvälineistönä toimivat erilaiset piirtimet.
- Kurssilla tutustutaan eri taiteilijoiden kädenjälkiin ja viivan luonteeseen.
- Kurssiin kuuluu croquis- ja elävänmallinpiirustusosio
- Kurssilla hyödynnetään sekä perinteisiä että kokeellisempia tekniikoita

KU7 - Tavoitteet

KU7 Arviointi

- Arvosana 5 – 10
- 5: kurssin tehtävät on tehty, mutta siihen se jää. Opiskelija ei osoita kiinnostusta oman osaamisensa kehittämiseen
- 6-7: kurssin tehtävät on tehty ja jotkin tavoitteet täyttyvät. Opiskelija osoittaa vähäistä kiinnostusta oman osaamisensa kehittämiseen.
- 8-9: kurssin tehtävät on tehty ja suurin osa tavoitteista täyttyy. Opiskelija on motivoitunut.
- 10: kurssin tehtävät on tehty erityisellä huolella ja tavoitteet täyttyvät jokaisen tehtävän kohdalla. Opiskelija osoittaa jatkuvaa kiinnostusta oman osaamisensa kehittämiseen.

- Kurssin materiaalimaksu:
 - **Tilille: FI83 1751 3500 0197 84**
 - **Saaja: Lohjan yhteislyseon lukio**
 - **Määrä: 8e**
 - **Viestikenttään: Nimesi ja kurssin koodi (KU7)**

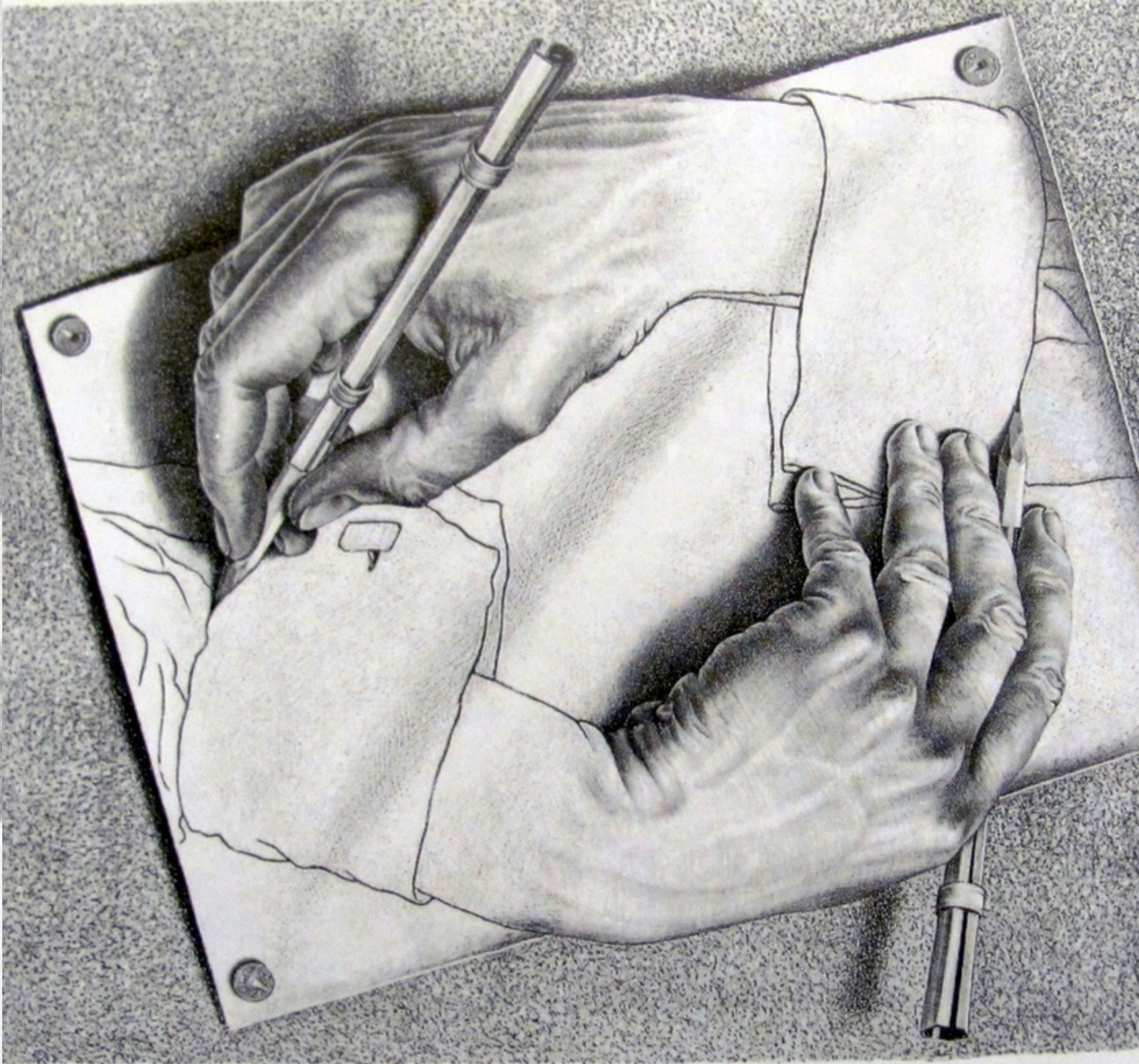
- Maksun tulee olla maksettuna 14.2.

Materiaalimaksu

Aikatauluarvio

- Viikot 6-7: Aloitus, ensimmäinen harjoitustehtävä
- Viikko 8: Loma!
- Viikot 9-10: Toinen harjoitustehtäväkokonaisuus: croquis, elävä malli
- Viikot 10-11: Kolmas harjoitustehtävä
- Viikot 12-13: Neljäs harjoitustehtävä

- Koeviikko: Palautekeskustelut



Tehtävä 1: Valööriharjoitus

- Piirrä paperin laitaan (pystyyn tai vaakaan) 12 noin postimerkin kokoista ruutua
- Tarkista, että kynärasiasa on kaikki tarvittavat lyijykynät:
 - **4H, 3H, 2H, H, HB, F, B, 2B, 3B, 4B, 5B ja 6B tai 2H-8B (hopeiset paketit)**
- Aloita kovimmasta (5H) tai pehmeimmästä (6B) kynästä ja väritä jokainen ruutu eri lyijykynän kovuudella pehmeästä kovaan tai toisin päin. Väritä kunnolla painaen vasemmasta yläkulmasta keventäen kohti oikeaa alakulmaa, jotta näet ruudussa lopulta kynän koko valööripotentiaalin.
- Ota kuva kädestäsi, jossa on jokin pieni esine niin, että paperilla oleva valööripalkki näkyy käden vieressä. Muuta kuva mustavalkoiseksi.
- Vertaa käden valööreitä kuvassa asteikkoon paperilla ja piirrä mahdollisimman "todellinen", kolmiulotteinen kätesi mallikuvan perusteella. Käsi ja esine piirretään todelliseen kokoonsa 1:1.



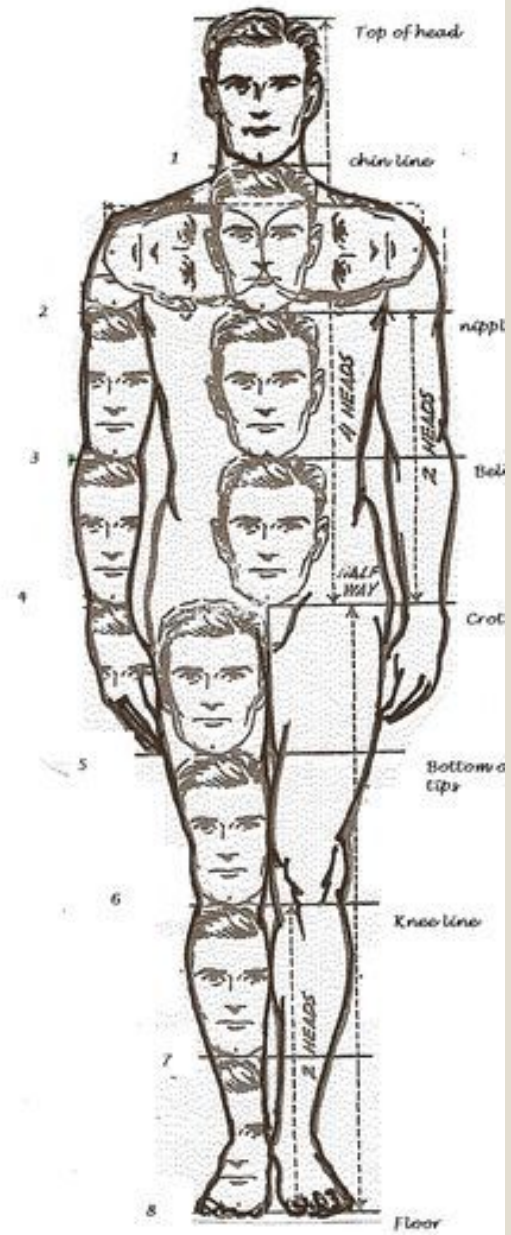
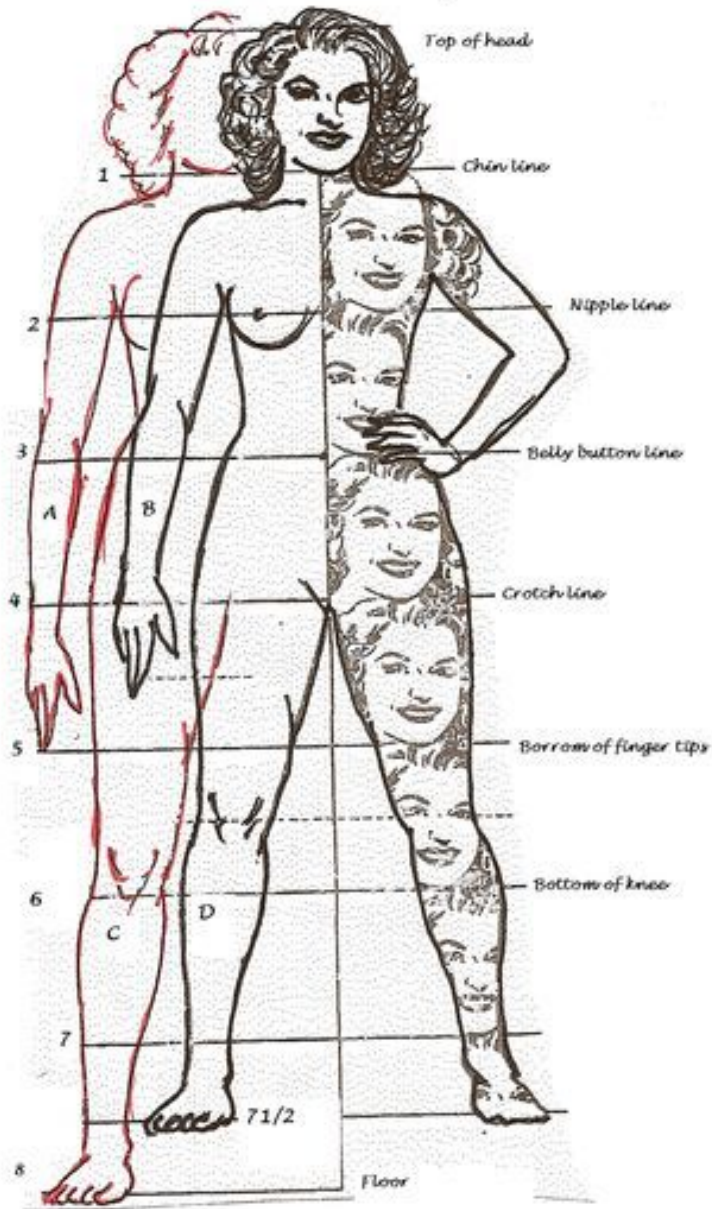
Näin pääset alkuun

- Keskity piirtämiseen. Sulje muu maailma ulkopuolelle. Kuuntele musiikkia. Älä ajattele sanoilla, älä keskustele. Näin oikea aivopuoliskosi pysyy aktivoituna ja piirtäminen onnistuu parhaiten.
- Katso piirtämisen aikana mallia 80% ajasta ja paperia noin 20% ajasta. Näin kuvasta tulee mallinsa näköinen, ei mielikuvasi näköinen. Piirrä siis mitä näet – älä sitä, mitä luulet näkeväsi!
- Aloita kevyistä ääri viivoista (HB tai F)
- Hahmota sitten **kokonaisvarjostus** käden vaaleimmalla sävyllä (vertaa kättä kuvassa valööripalkkiin oikean kynän löytämiseksi) -> pehmennä kynän jälki **stompilla**. Etsi sitten oikeat muodot käyttäen kynää käden linjojen "suuntaisesti", eli esim. peukalolihasen pyöreyttä mukaillen.
- Etsi mallikuvaa katsoen paikoilleen varjot B-kynillä, jotta piirroksesta tulee kolmiulotteinen.
- Lopuksi: hahmottele yksityiskohdat (käden viivat, taieet) H-kynillä ja viimeistele etsimällä **huippuvalokohda** terävällä pyyhekumilla.
- Tehtävän tavoitteet: kolmiulotteisen muodon hallinnan harjoittelu, valöörierojen harjoittelu lyijykynällä, mallipiirtämisen harjoittelu

Tehtävä 2: Elävä malli

- Elävän mallin piirtäminen on yksi taiteen peruskivistä. Elävää mallia piirrettäessä harjoitellaan ennen kaikkea **näkemistä** ja näköhavainnon **tulkintaa** paperille. Tuttu teema: älä piirrä sitä, mitä luulet näkeväsi, vaan se mitä näet oikeasti!
- Elävän mallin käyttäminen varmistaa elävän lopputuloksen verrattuna valokuvasta piirtämiseen. Myös piirtäjälle tilanne on "elävä" – siihen liittyy paljon fyysisyyttä: seisova asento telineen äärellä, mallin mittaaminen, muotojen piirtäminen ilmaan, mallin asennon matkiminen jne.
- Näköhavaintoon pohjautuva ihmisen kuvaaminen vaatii **mittasuhteiden, valon ja varjon** tarkkaa havainnointia, mutta jotkut yleispätevät ohjeet voivat auttaa alkuun:
 - Ihminen on noin 7-8 pään mittaa pitkä
 - Päitä mahtuu hartialinjaan n. 3kpl
 - Kädet levitettynä sivuille ovat noin ihmisen kokonaispituus
 - Seisovan ihmisen "keskikohta" osuu noin lantiolle ja vapaana roikkuvan käden ranteen kohdalle
 - Jne.

Proportions of the Human Body



Tehtävä 2: Elävä malli

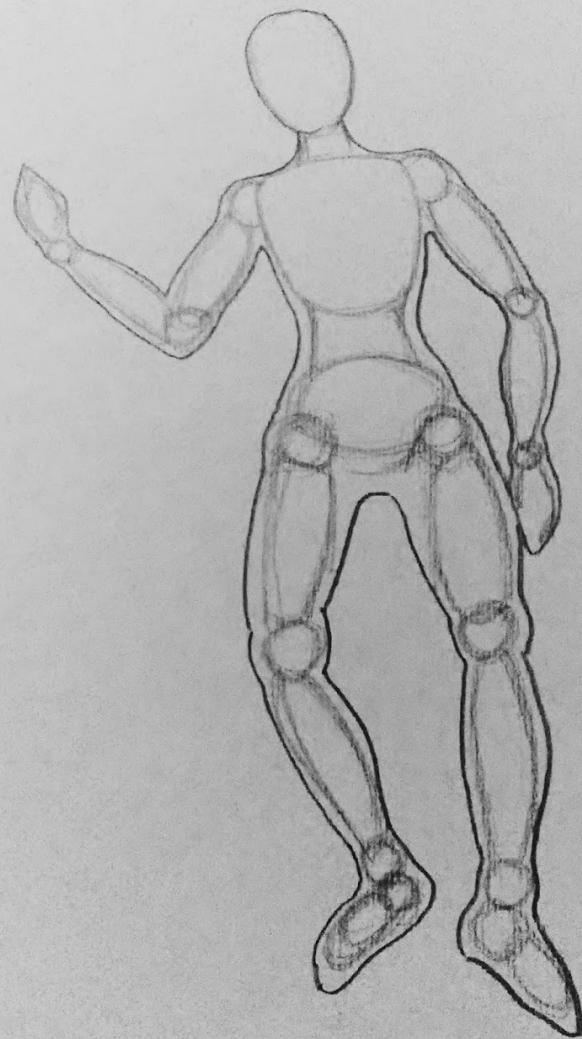
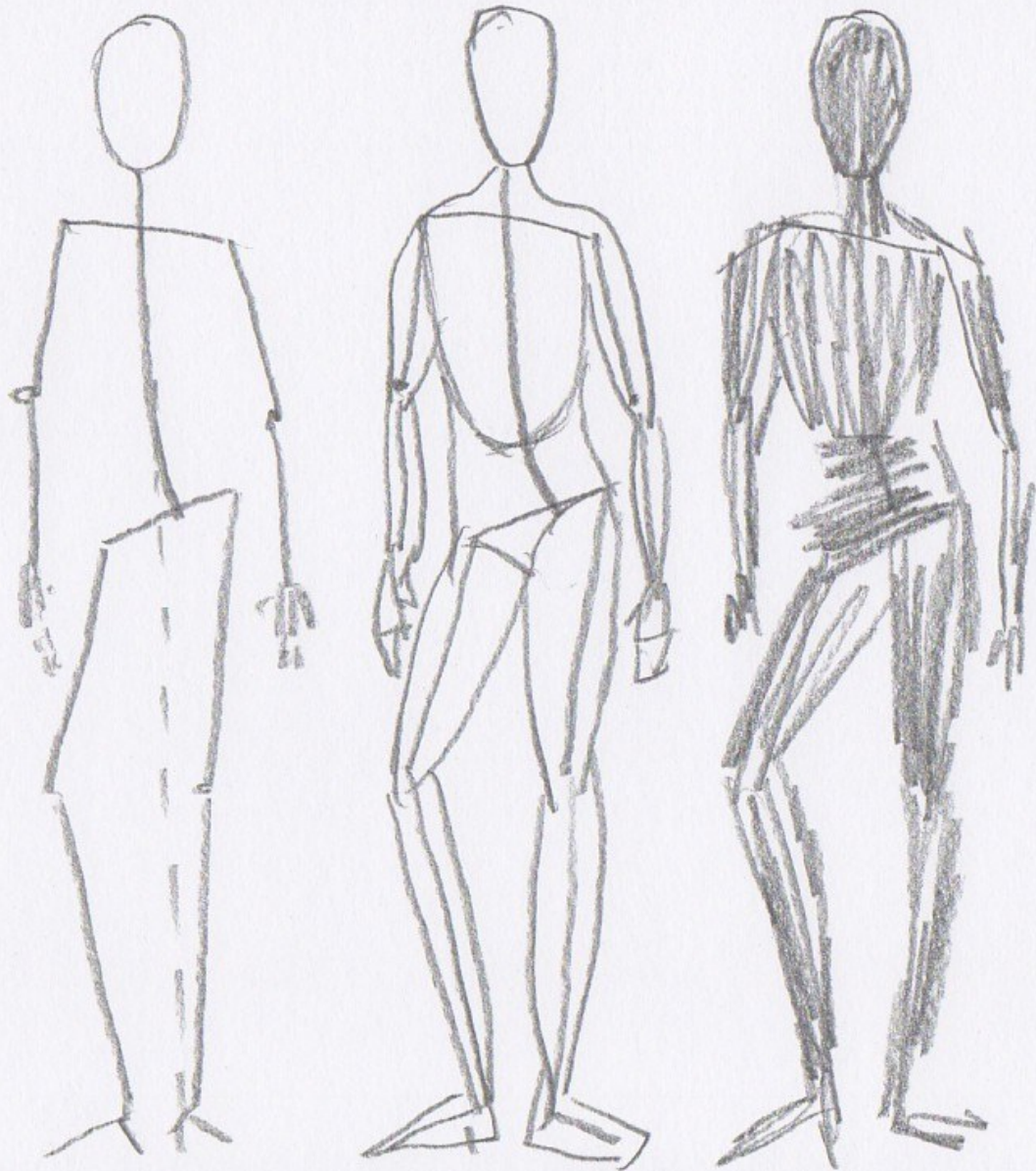
- Elävän mallin tehtäväkokonaisuudessa teemme erilaisia harjoituksia: pitkiä asentoja, nopeita croquis-harjoituksia, ilmeharjoituksia jne.
- Työskentelemme pääosin hiilellä, mutta halutessasi voit kokeilla erityisesti lyhyemmissä harjoituksissa muitakin välineitä: pastelliliituja, tusseja jne. Haasta itseäsi piirtämään isossa koossa.
- Unohda lopputulos ja keskity tekemiseen! Kliseet pätevät: virheistä oppii ja harjoitus tekee mestarin.
- <https://areena.yle.fi/1-1914727>
- Hiili välineenä:
 - Tartu hiileen niin, että etusormesi jää päällimmäiseksi ja hiili osoittaa kohti kämmentäsi. Näin et sotke piirtämäsi paperia laahaavalla kämmensyrjällä.
 - Voit kumittaa jälkeä säämiskällä tai hiilikumilla. Aloita hennosta viivasta ja vahvista vasta kun olet varma viivan "oikeellisuudesta".
 - Muista valot ja varjot, joilla luot kolmiulotteisuuden! Hiilellä syvän varjon aikaansaaminen on helppoa.
 - Valmis teos suihkutetaan fixatiivilla, jotta hiili tarttuu paperiin.

Näköhavainnon piirtäminen



- Mitta, esim. kädessäsi oleva hiili tai kynä
- Tyhjän tilan hahmottaminen muotoina
- Ihmiskehon hahmottaminen nivelinä ja kartioina

- Muista, että aivomme yrittävät usein vastustaa "todellista näkemistä" luomalla voimakkaita mielikuvia. Usko sitä, mitä näet, vaikka se tuntuisi aluksi vaikealta.





the method

© Josh Reed



Gesture: Use long lines of action to create a flow through whole figure.



Gesture: Build in shape to see mass of figure.



Form: Block in forms to see space, volume, and structure. Adjust figure for accuracy.



Form: Tie down forms and begin observing details and surface.



Render: Block in overall light and dark pattern.



Finish: Continue pushing darks and pulling lights until satisfied with result.

Elävän mallin piirtäminen

- Hahmottele paperille ensin kuvattavan asennon pääpiirteet. Lähde vasta sitten työstämään yksityiskohtia. Hahmottele kehollisesti: mittaa ja seuraa vartalon kaaria "ilmaan piirtäen"!
- Näin varmistut samalla siitä, että koko asento ja liike toimii, ihminen kokonaisuudessaan mahtuu paperille ja tärkeät osat ovat oikeilla kohdillaan.
- Kokeile asentoa omalla keholla. Tästä on usein apua teosta piirrettäessä. Missä on kehon paino? Näyttääkö kehon paino olevan kyseisessä kohdassa myös piirroksessasi?

Elävä malli: Harjoitus 1

- 4-5 hengen ryhmissä, jokainen vuorotellen mallina.

- Ensin pitkät asennot:

1. Seisten 6min
2. Istuen 6min
3. Maaten 6min
4. Seisten, nojaten 5min
5. Istuen, nojaten 5min
6. Kyykyssä 4min
7. "Heittämässä" 4min

Sitten lyhyet:

1. Kontraposto 1min
2. Kumartuneena 1min
3. Venyttely 1min
4. Kädet lanteille, pää kääntyneenä oikealle tai vasemmalle 1min
5. Istuen takaapäin 1min
6. Toisella kyljellä maaten 1min
7. Kierteinen asento 1min
8. Juoksuasento/kävely 1min
9. Vapaaehtoinen "liikeasento" 1min



Harjoitellaan!

- Harjoittele kohteen mittaamista ja asennon hahmottamista paperille
- Piirrä kohde n. 20 cm korkeana paperille – aloita reunasta, jotta paperille mahtuu muutakin
- Asennon ja muodon jälkeen hahmottele varjoja

Mimeettisyydestä ilmaisullisuuteen

- Mimeettistä, eli havaittavaa maailmaa jäljittelevää taidetta on miellyttävä katsella taiteilijan taituruuden vuoksi, mutta taidekokemuksessa "tärkeämmäksi" nousee usein ilmaisullisuus.
- **Mikä tekee taideteoksesta kiinnostavan? Mikä tekee kuvasta taidetta?**

Nikos Gyftakis



Elina Merenmies



Luca Mantovanelli

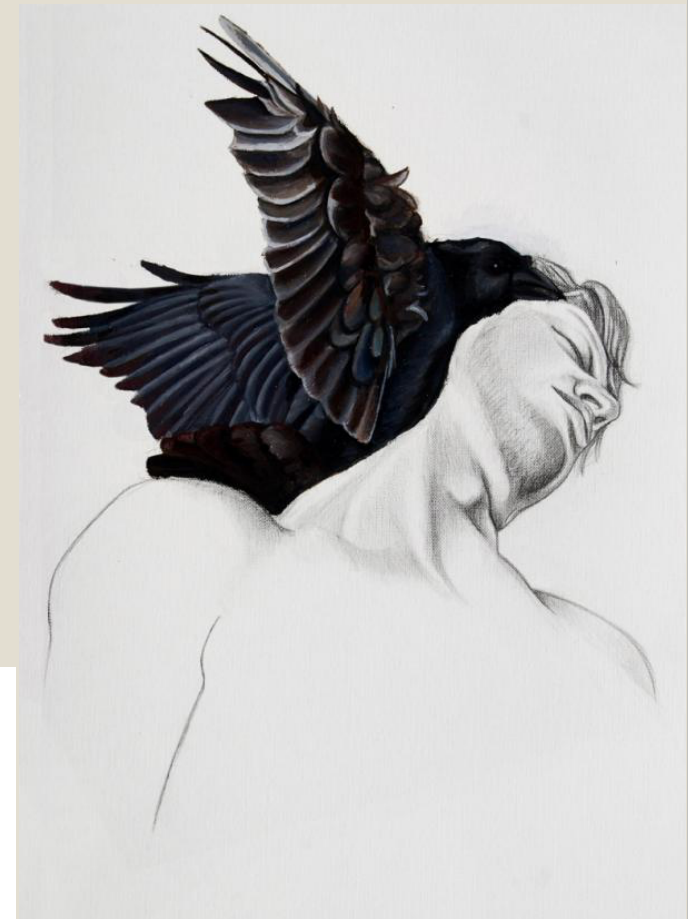
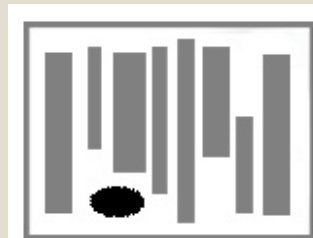


Jännite ja kontrasti

Kiinnostavassa kuvassa on usein **jännite, joka herättää mielenkiintomme**. Jännite syntyy usein **vastakohtien eri kontrastien rinnastuksesta ja vuorovaikutuksesta**. Ne luovat kuvaan tapahtumaa ja eloa. Jännitteetön tasapaino on helppo ja turvallinen, mutta vaikuttaa aikaa myöten yksitoikkoiselta. Jännite syntyy rinnastamalla vastakohtia, ja tapahtumat syntyvät jännitteistä. Kuvaan rakennettu jännite voi olla **sisällöllinen** tai **rakenteellinen**.

Rakenteellinen: Kuvapinta alkaa elää vasta silloin, kun sen osien välillä vallitsee vastakkaisia voimavaroja. Sommittelussa vastakohtapareja voivat olla esimerkiksi: **yksi-monta, pieni-suuri, kevyt-raskas, vaalea-tumma, lepo-liike, avoin-suljettu, geometrinen-orgaaninen, mustavalkoinen-värikäs, jne**. Kuvapinnan saa dynaamiseksi näiden vastakohtien avulla.

Sisällöllinen: Kuvassa, jossa on esitettyä sekä naurava että itkevä ihminen, syntyy **sisällön luoma kontrasti**, vaikka kuvan rakenteen kannalta hahmot saattavat olla saman kokoisia ja sijaita symmetrisesti kuva-alalla.





Pat Perry, Out in the yard



Pat Perry, October BC, 2016

Eeva Honkanen. Karusoma says: Cool

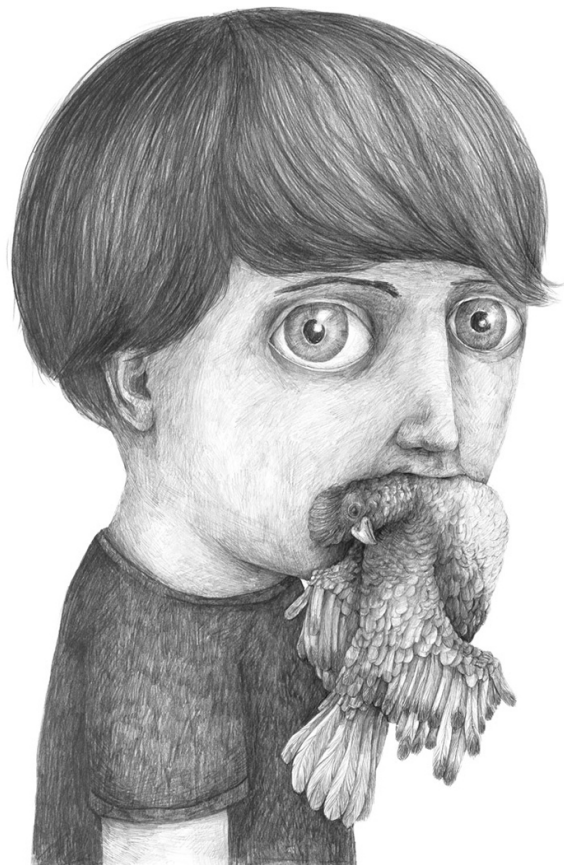


Kate Powell





Norris YimYiNok



Stefan Zsaitsits



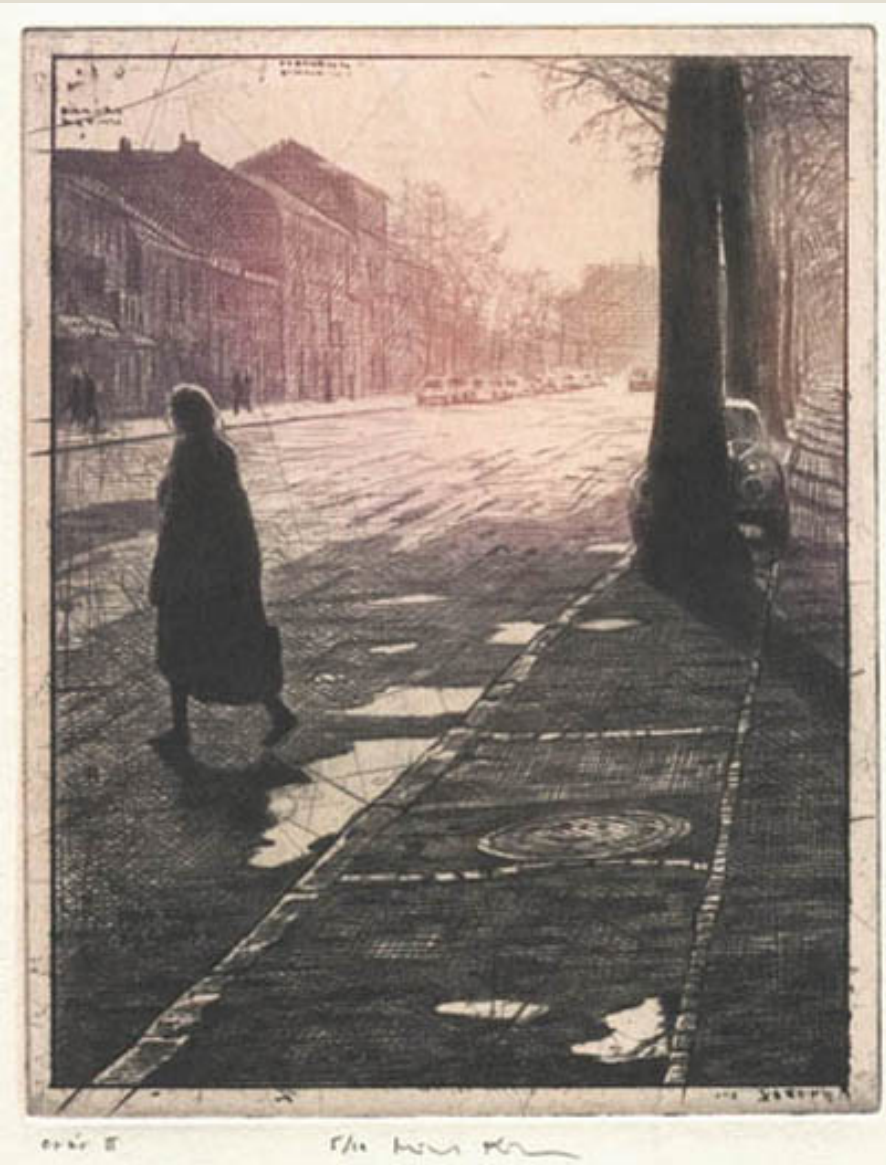
Alice Lin

Kontrasti sommittelussa

Sommittelulla ohjaillaan katsojan tulkintaa: mikä kuvassa on tärkeää? Sommittelulla voi herättää vahvoja mielikuvia pienin vivahtein.

Sommittelun "säännöt", kuten kultainen leikkaus, ovat hyviä ohjenuoria, mutta eivät aina takaa "parasta" lopputulosta kuvalle – sääntöjen noudattaminen voi tuottaa myös tylsän lopputuloksen.

Jokainen sommitelma voi olla yhtä oikea, mutta jokin ratkaisu on tietyssä yhteydessä toista mielenkiintoisempi tai paremmin perusteltu. Taiteilijan tehtävänä onkin löytää paras sommitelma kuhunkin teokseensa. Täytyy tietenkin muistaa, että näkemyksiä "parhaasta" on useita, joten tehtävä ei ole helppo.



Liike

Vasemmalta oikealle suuntautuvan liikkeen tulkitsemme eteenpäin, tulevaisuuteen suuntautuvaksi, kun taas oikealta vasemmalle suuntautuva liike kohdistuu taaksepäin ja menneisyyteen.

Liike vasemmalta oikealle vaikuttaa usein kevyemmältä kuin toisin päin.

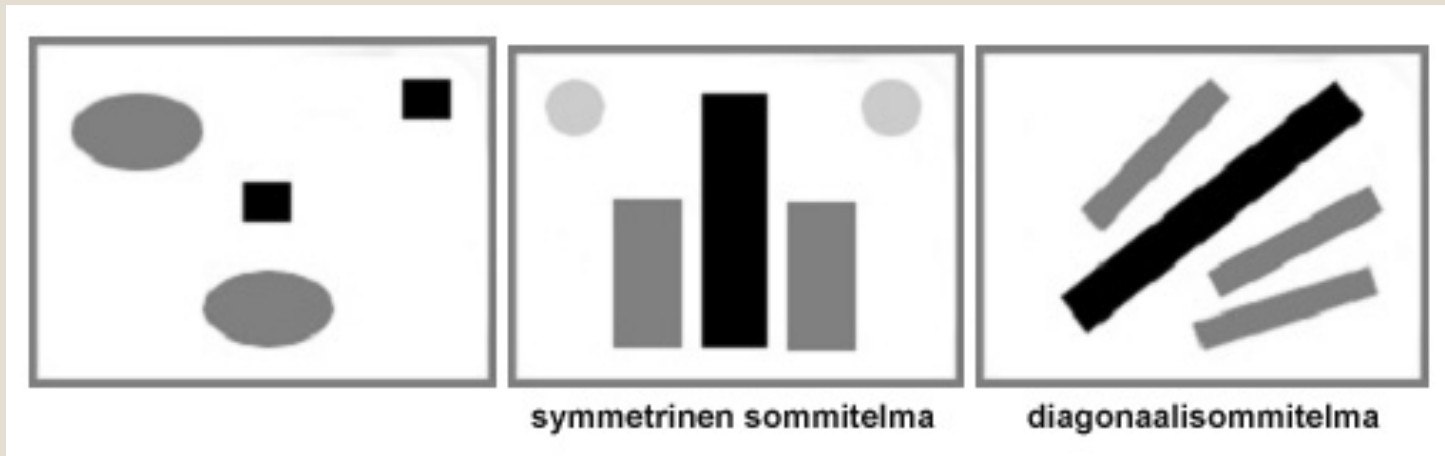




Hugo Simbergin kuivaneulagrafiikkaa

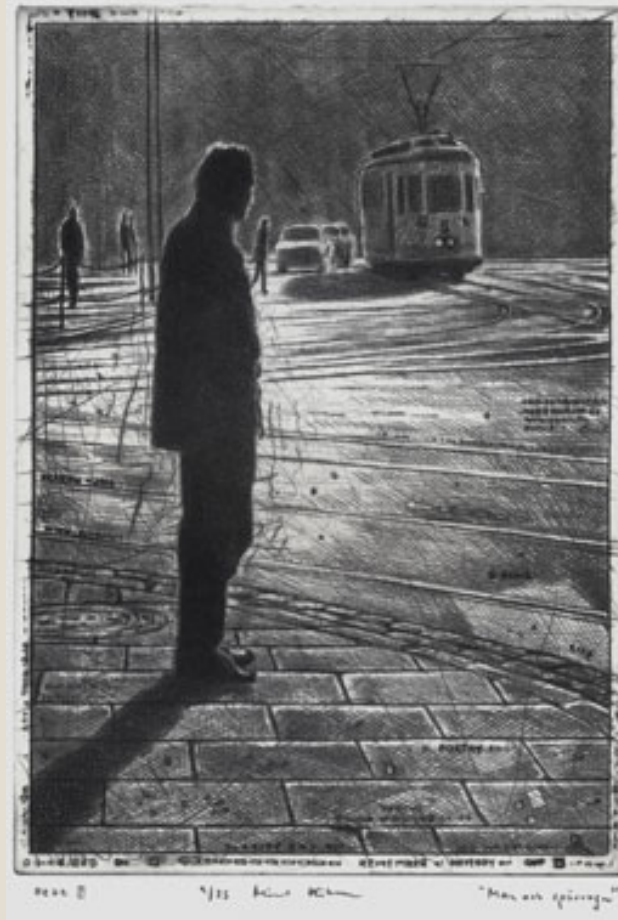
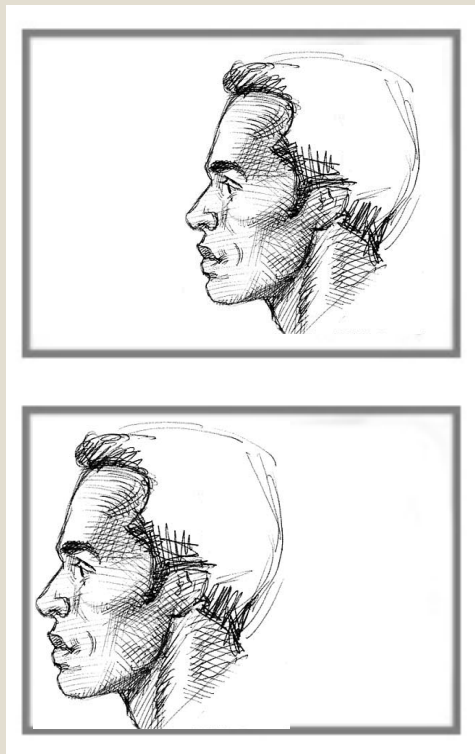
Sijainti kuva-alassa

- Kuva-alan yläosaan sijoitettu objekti näyttää raskaammalta kuin sama objekti kuvan alaosaan sijoitettuna.
- Symmetrinen sommitelma antaa usein pysähtyneen vaikutelman, kun taas diagonaalisommitelma korostaa liikkeen ja syvyyden tuntua.
- Vaakasuuntaa korostava sommitelma on tunnelmaltaan rauhallinen ja pystysuuntaa korostava "juhlallinen" tai kuvan kohteen arvokkuutta korostava.



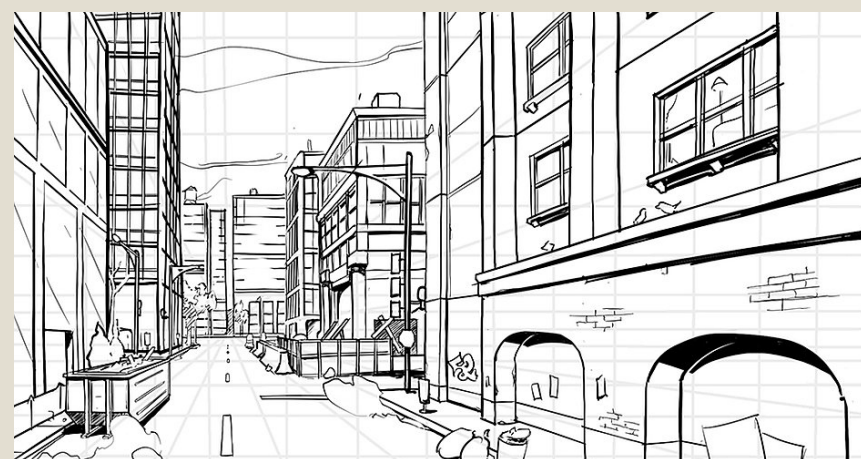
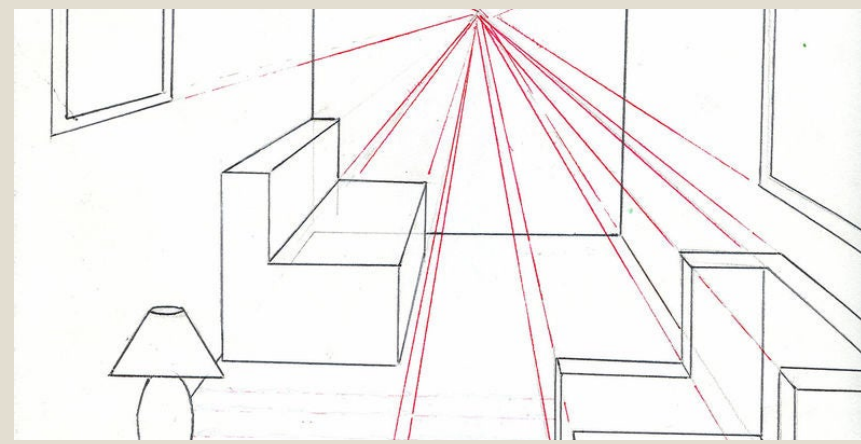
Tila

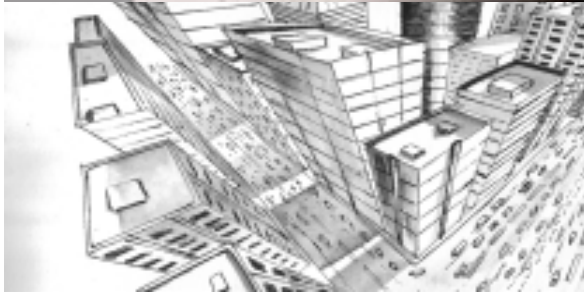
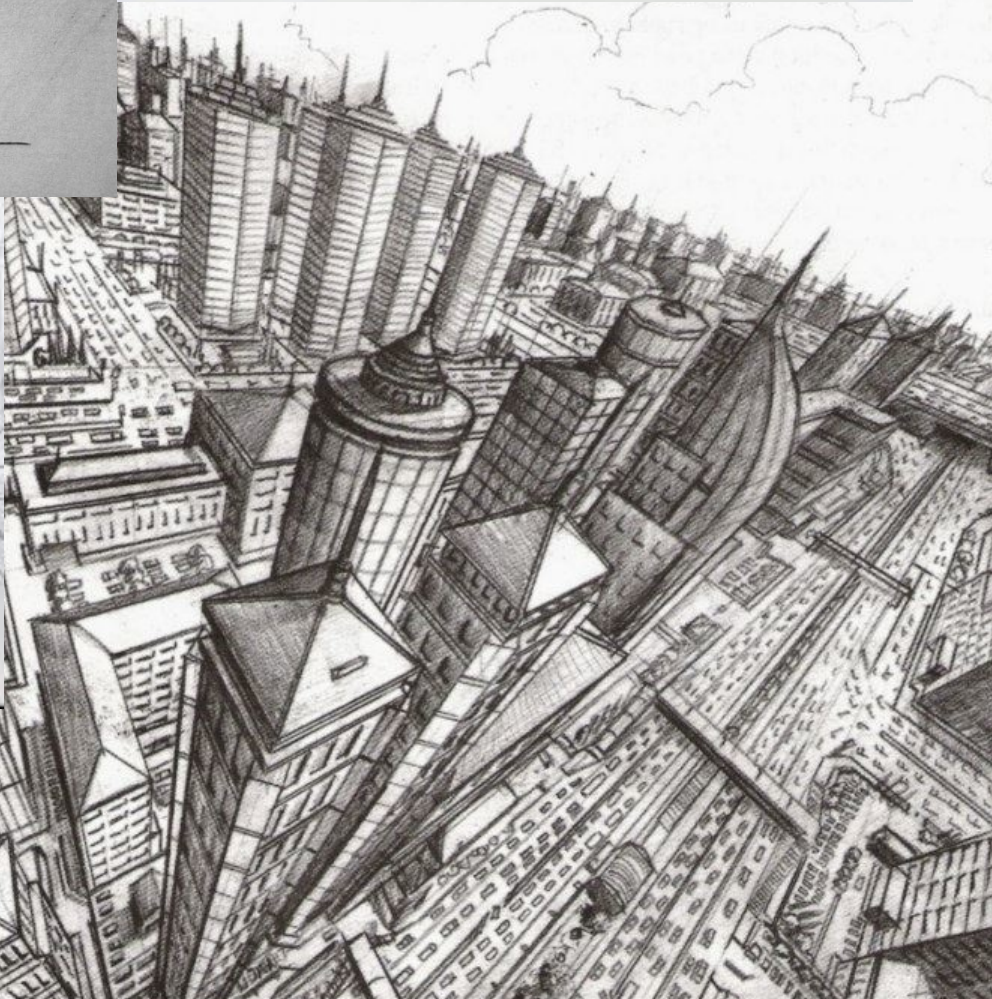
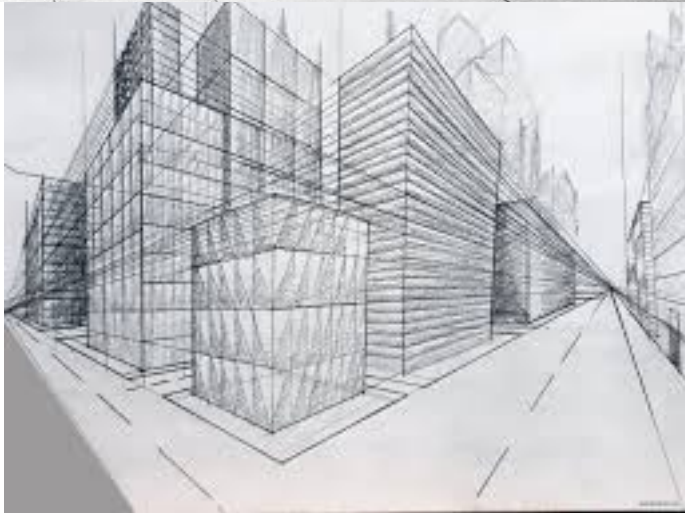
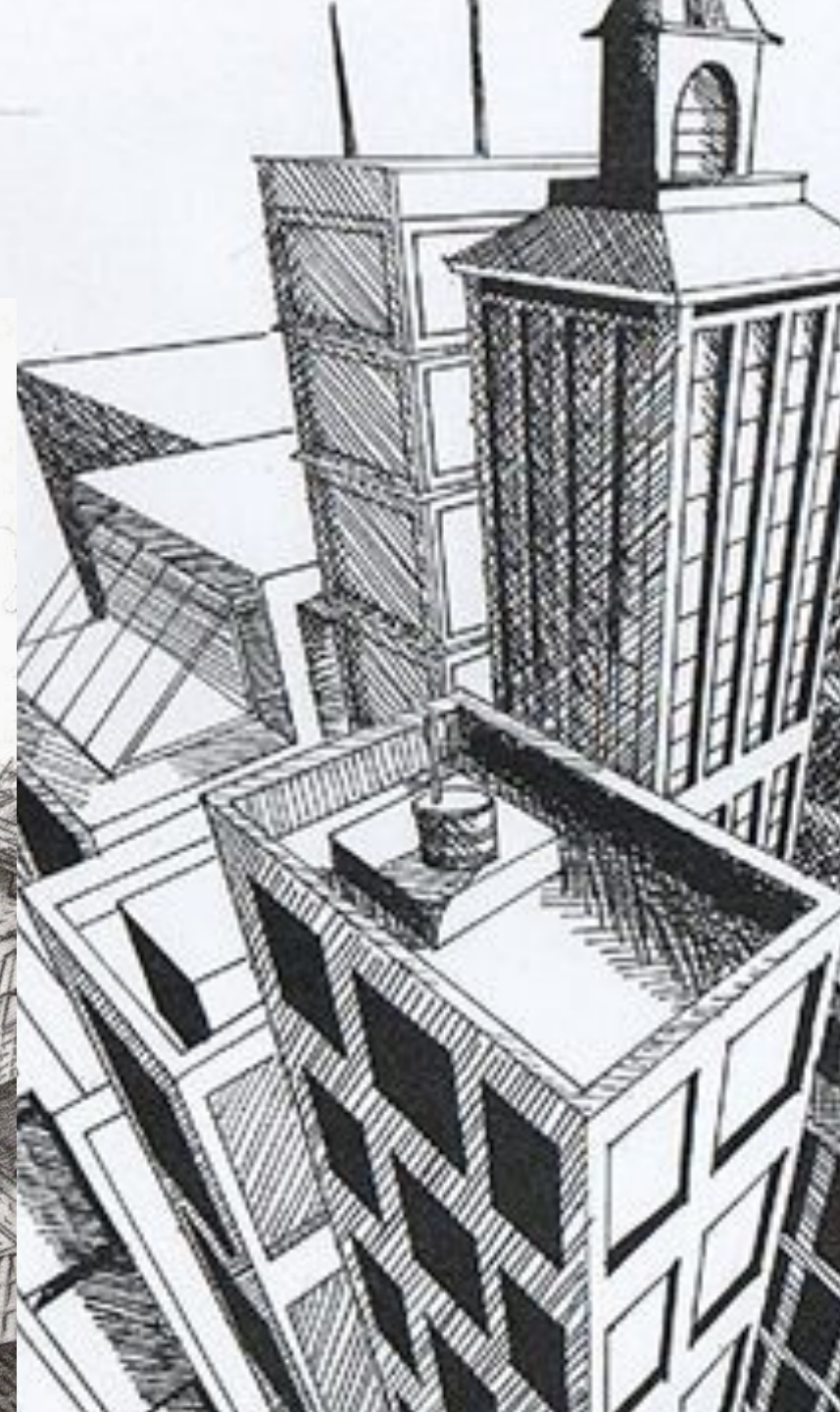
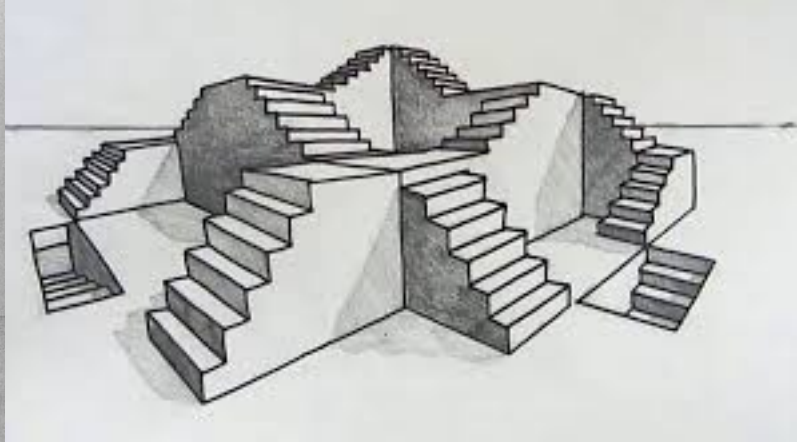
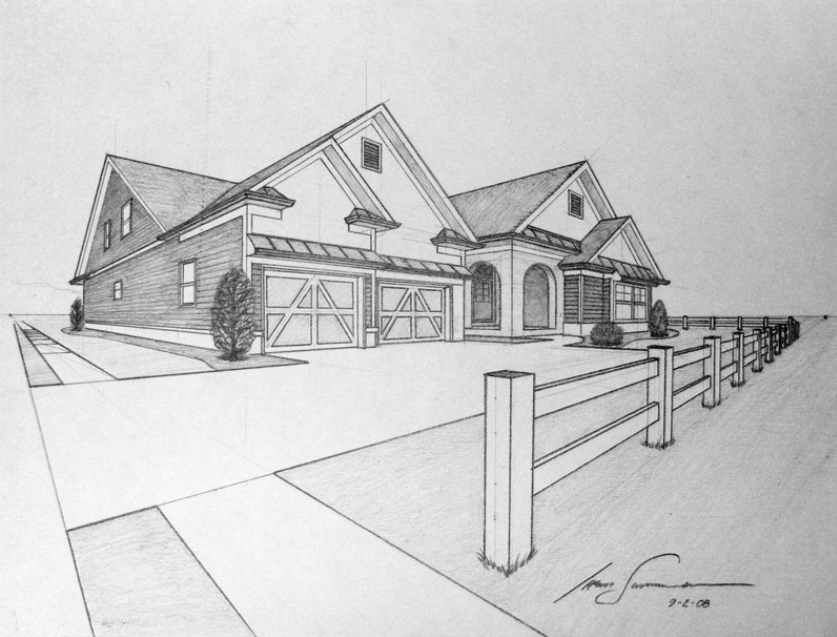
Tyhjä tila on merkityksellinen sommittelukeino. Objekti saa paljon enemmän huomiota, jos sen ympärillä on tyhjää tilaa. Katseelle ja liikkeelle suositellaan jättämään tilaa, jos tarkoituksena ei ole luoda ahdasta tai ahdistavaa vaikutelmaa.



Ympäristö

- Perspektiivioppia hyödyntämällä luot mielenkiintoisia ympäristöjä ja taustoja piirroksiin.
- Kun taidat yhden, kahden tai kolmen pakopisteen perspektiivin teknisesti, voit hyödyntää näitä taitoja luomalla mielenkiintoisia ja erikoisia "näkökulmia" kaikenlaisiin teoksiin.
- Halutessasi ota seuraavassa tehtävässä perspektiivioppi hyötykäyttöön!









Tehtävä 3: Ilmaisullisuus

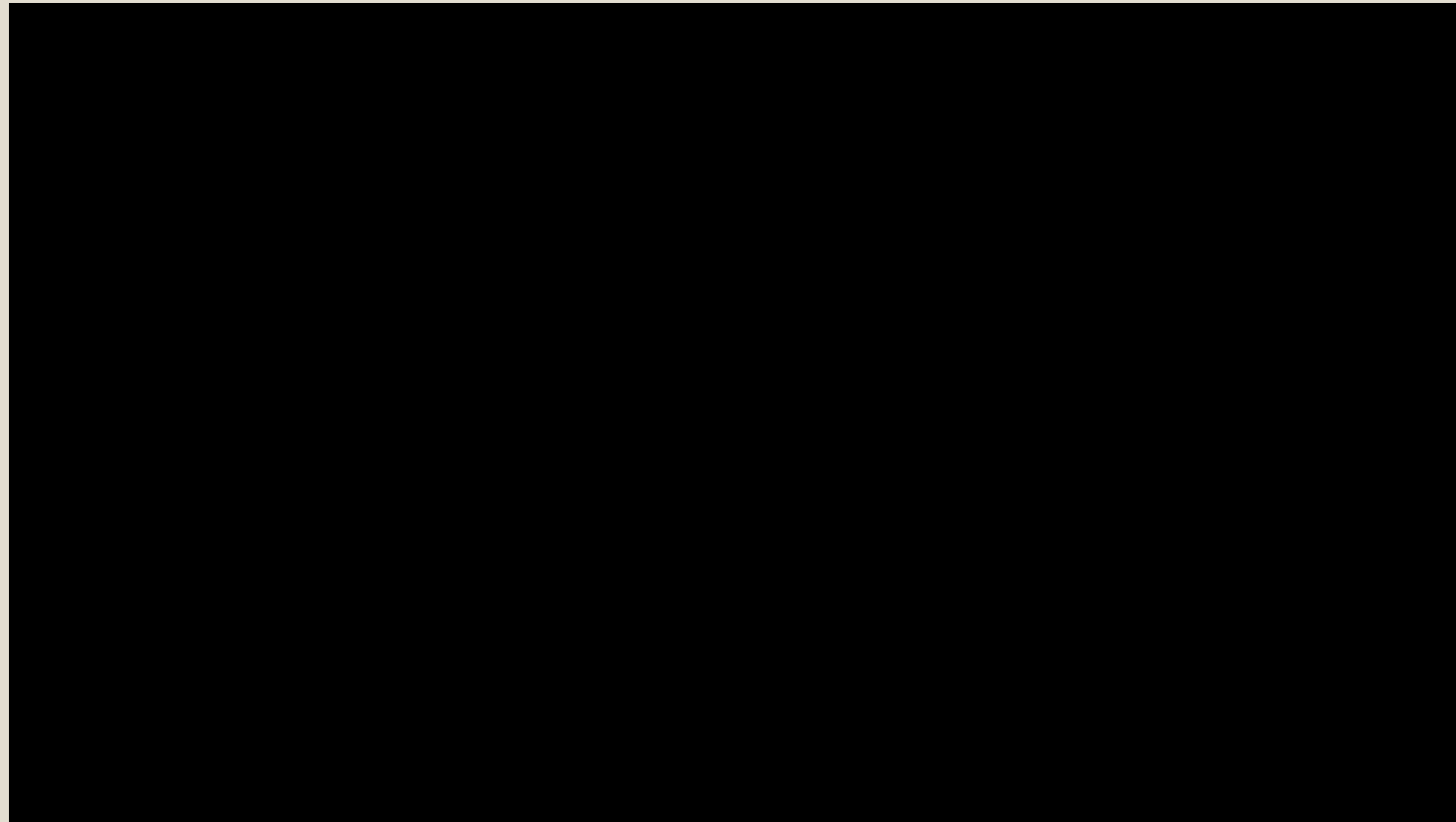
- Valitse seuraavista aiheista yksi ja suunnittele teos, joka korostaa **ilmaisullisuutta**. Luo kuvaan jännitettä ja kontrastia, harkitse tarkkaan sommittelua, kuvaelementtien sijaintia ja suuntaa, tyhjää tilaa jne. Hyödynnä tarvittaessa mallikuvia.
- Mieti: mitä haluat kuvallasi ilmaista? Miten saat viestin välitettyä katsojalle? Millaiset valinnat tukevat viestiäsi, mitkä hämärtävät sitä?
- Välineet: A3-paperi. Valitse haluamasi piirrin tai käytä useampaa: lyijykynät, hiili, liidut, tussit, värikynät jne.
- Aiheet:
 - Veden äärellä
 - Menneisyys – tulevaisuus
 - Missä kuljin kerran
 - Metamorfoosi



Teoksen viimeisteleminen

- Teoksen viimeistelemistä ei kannata unohtaa työvaiheista! Usein juuri viimeistely saattaa tehdä eron sen välillä katsomme "piirrosta" vai "taidetta".
- Viimeistely kannattaa tehdä huolella huolimatta välineestä, jolla piirrät – esimerkiksi valööripiirros, jossa osa teoksesta unohtuu nojaamaan vain ääriivoihin, ei tee katsojaan "loppuun vietyä" vaikutusta.
- Muista, että kokonaista teosta työstäessäsi joudut tekemään myös ne itsellesi "epäkiinnostavat" työvaiheet – viimeistellyn lopputuloksen saamiseksi vaivannäkö ja huolellisuus kuitenkin kannattaa.
- Kun lähestyt viimeistelemissä vaihetta, astu teoksestasi kauemmas ja tarkastele sitä kriittisesti. Miltä teos näyttää parin metrin päästä? Ovatko värit balanssissa, luovatko ne tavoittelemasi tunnelman? Vetääkö teos katsetta puoleensa?

Elements of Art: Line



Luova piirtäminen – mitä se on?

- Onko kaikenlainen kuvan tekeminen luovaa? Voidaanko kuvan tekemistä jaotella mielestäsi luovaan ja ei-luovaan toimintaan?

”Jos pitäisi valita vain yksi taiteen tehtävä, se voisi olla vaikka tämä: Taide on *uuden* etsimistä, todellisuutemme uutta ja tuoretta tulkintaa. Tämä on mielestäni taiteen tehtävä numero yksi. Kaiken vanhan ja tavanomaisen ajattelun kyseenalaistaminen. Taiteen tulee asettaa tutut ja turvalliset näkemykset ja aiemmat teokset uudelleen arvioitaviksi. Näin se näyttää tietä uuteen tai ainakin hapuilee uuteen suuntaan.

Tämä taiteen ominaisuus johtuu siitä, että taidetta tehdään luovuuden kautta. Taide syntyy luovuuden hedelmänä, mutta luovuuden synonyymi se ei ole. Eikä teoksen syntyminen välttämättä edes edellytä suurta luovuutta. Teoksen voi tehdä ei-luovastikin ns. rutiinilla, tai esimerkiksi jotain muotoa lähes mekaanisesti toistamalla. Useimmiten luovuus kuitenkin on mukana taiteen teossa.

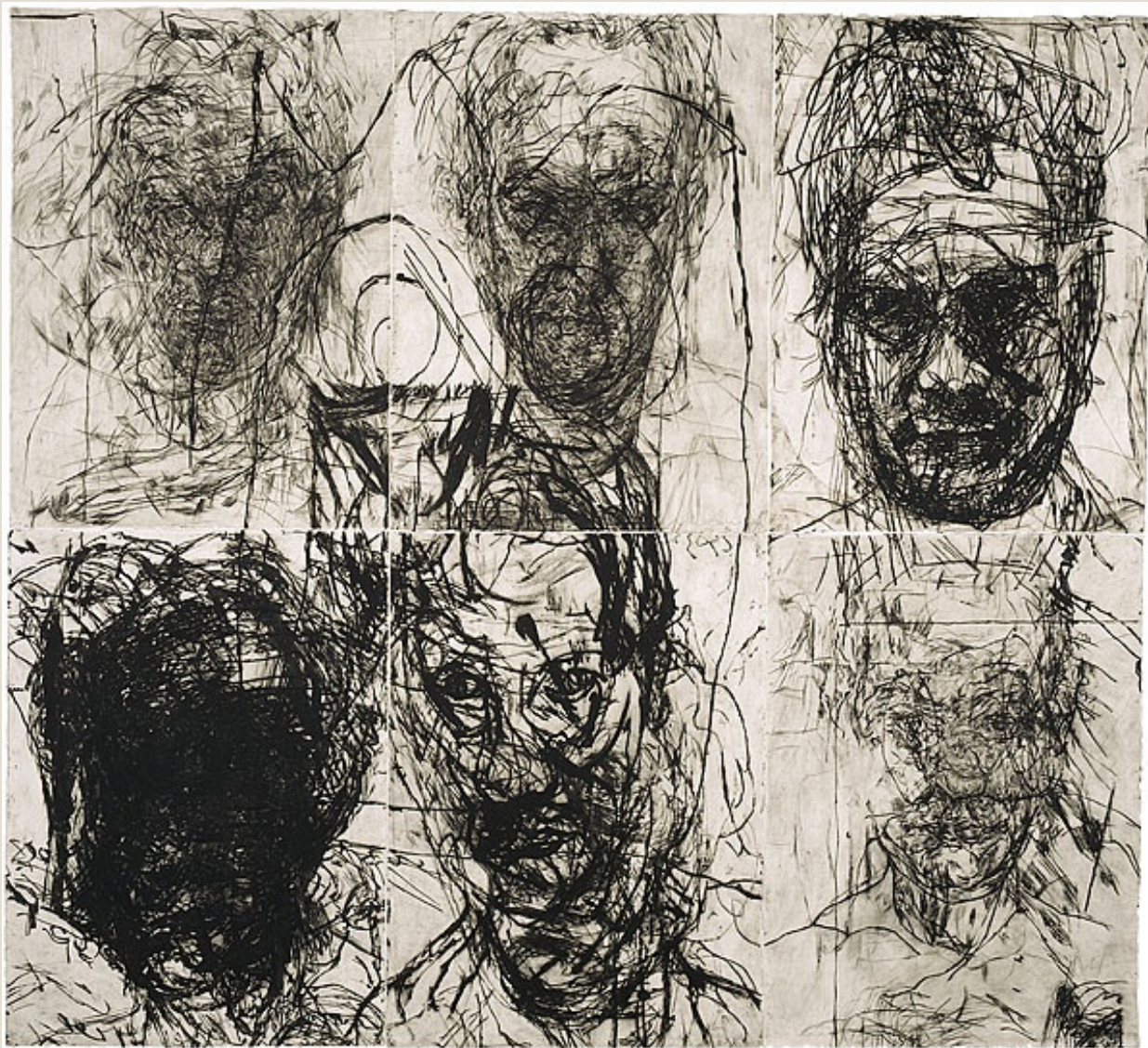
Taiteellisessa (tekoprosessiin liittyvässä) luovuudessa on hyvin pitkälle kyse itsensä löytämisestä ilman häpeää, rohkeudesta olla luovia tekoja tekevänä ihmisenä oma itsensä. Häpeä saa takertumaan vanhaan ja turvalliseen, ja se kahlitsee sitä *vapautta*, jota luovuus tarvitsee. Luovuus voi hyvin siellä missä ollaan hieman "epävarmalla jäällä" ja uusille asioille sekä virikkeille annetaan tilaa. Taiteessa ei kopioida tai toisteta vanhaa vaan synnytetään lähtökohtaisesti *uutta*. Siksi hapuilu ja uudet vaikutteet kuuluvat oleellisesti luovaan prosessiin. Näiden myötä syntyy kaaosta ja epäjärjestyttä. Paine lisääntyy ja juuri tämä on sitä polttoainetta, jota luovuus tarvitsee. Taide syntyy tästä maaperästä.”

- Pekka Hannula, kuvataiteilija

Miten löytää luovuus?

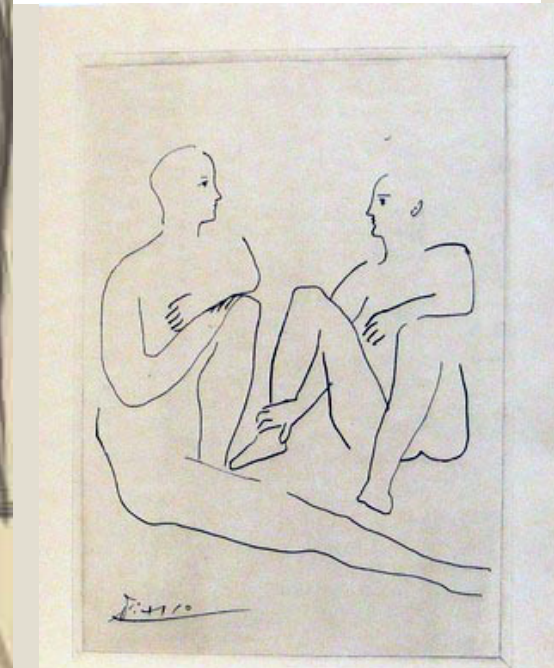
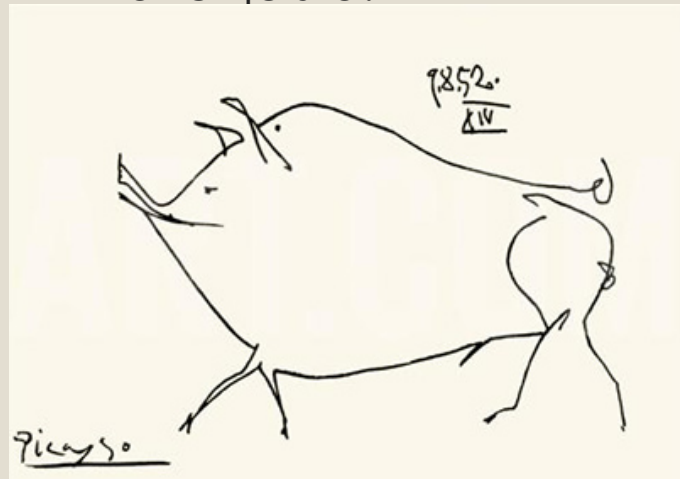
- Oletko huomannut joskus piirtäessäsi suhtautuvasi luovaan prosessiin tulosvastuullisesti? Näetkö jo aloittaessasi valmiin lopputuloksen, joka paineistaa prosessia? Oletko joskus asettanut riman niin korkealle, että kadotat piirtämisen nautinnon tai kopioit itseäsi eli piirrät tavalla, joka on sinulle tuttu ja turvallinen?
 - Luova piirtäminen ja maalaaminen sisältää ajatuksen matkalle lähtemisestä ja tiedon hankinnasta. Se on prosessi, ei määränpää. Lopullinen teoksesi kuvastaa tätä matkaasi.
1. Irrottaudu tulosvastuusta! Tee se tietoisesti, älä odota itseltäsi tiettyä lopputulosta. Tulosvastuusta irtautuminen on ehto sille, että tuotat kuvaa tehdessäsi uutta tietoa sinusta tai sinun ja maailman välisestä suhteesta.
 2. Anna jakamaton huomiosi kohteelle. Tee piirtämisestä ja maalaamisesta intohimosi kohde, sitoudu siihen. Pyri näkemään tuoreesti. Luova piirtäminen ja maalaaminen on avautumista ihmettelylle.
 3. Siedä kaaos ja se, ettei sinulla ole vastauksia. Mitä pidempään siedät kaaosta, sitä enemmän voit oppia näkemään, oivaltamaan ja löytää uutta. Katso syntyneitä pintoja, suttuja, värejä ja tummuusasteiden vaihtelua uteliaana, avoimena niiden viesteille ja herääville merkityksille.

Taiteilijoiden kädenjälki

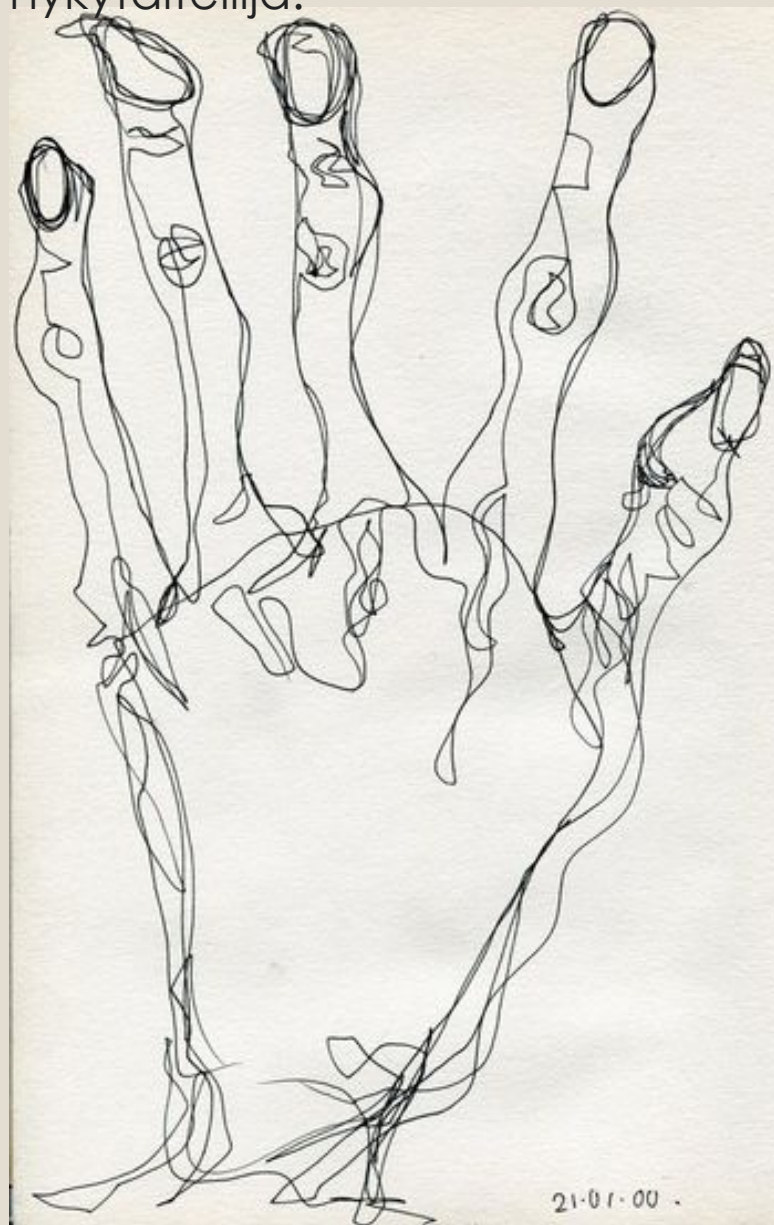


Mike Parr (s.1945)
on australialainen
kuvataiteilija.

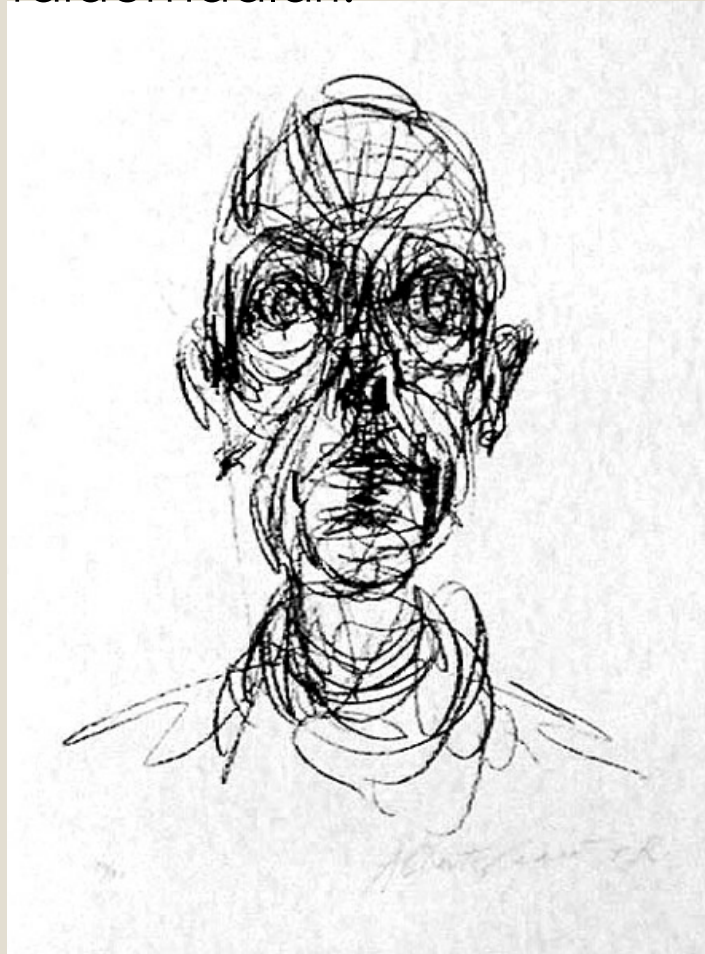
Pablo Picasso (1881 – 1973) oli espanjalainen kuvataiteilija ja yksi 1900-luvun huomattavimmista taiteilijoista.



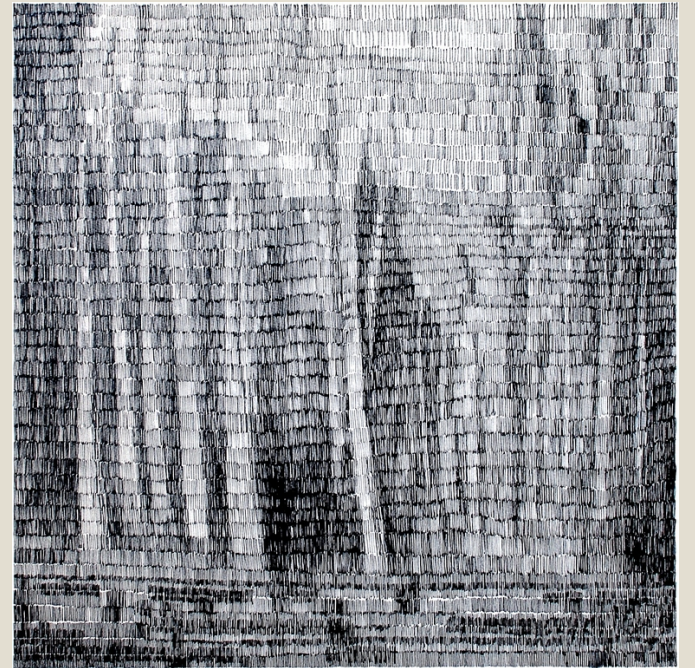
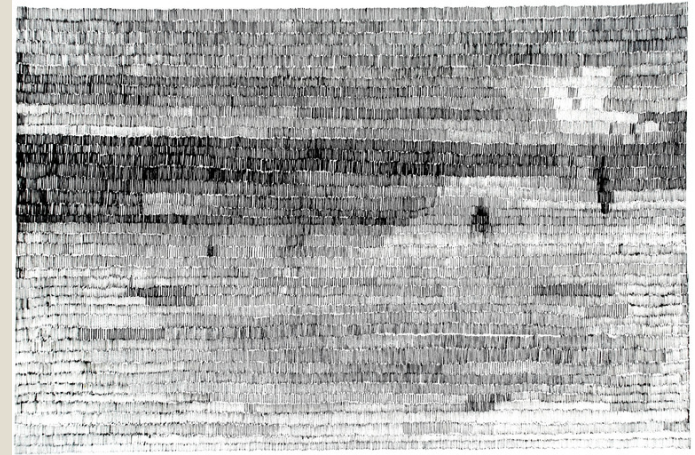
Francesco Clemente (synt. 1952) on italialainen nykytaiteilija.



Alberto Giacometti (1901 - 1966) oli sveitsiläinen kuvanveistäjä ja taidemaalari.



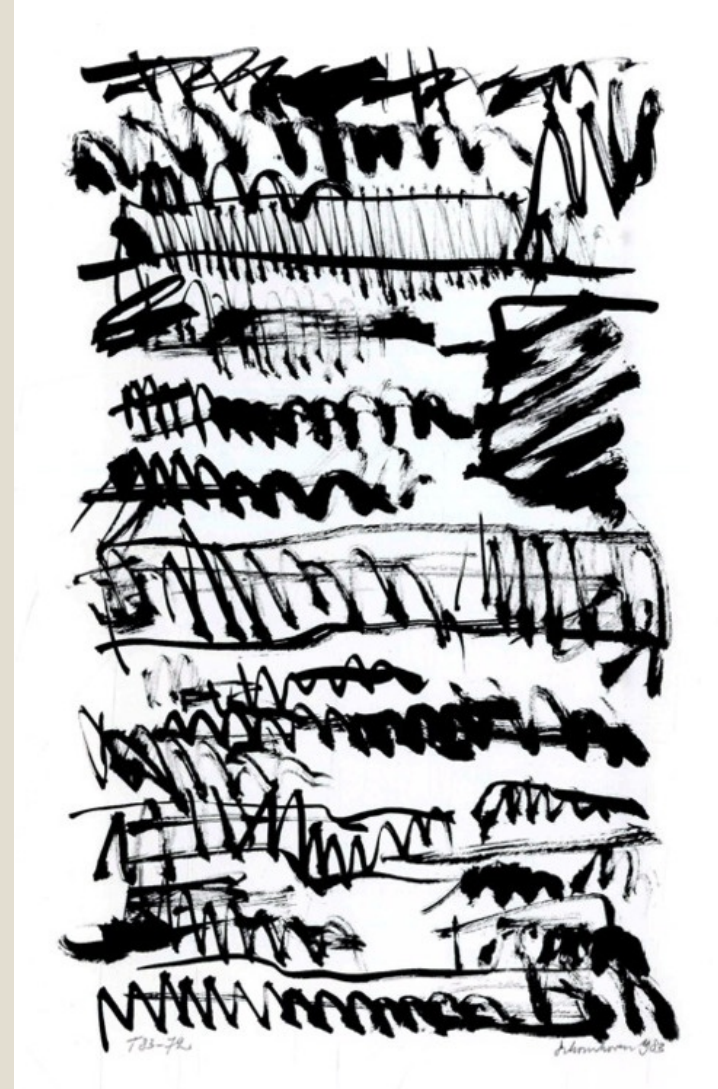
Lena Ohlén on ruotsalainen nykytaiteilija



Joan Mitchell (1925 – 1992) oli amerikkalainen kuvataiteilija

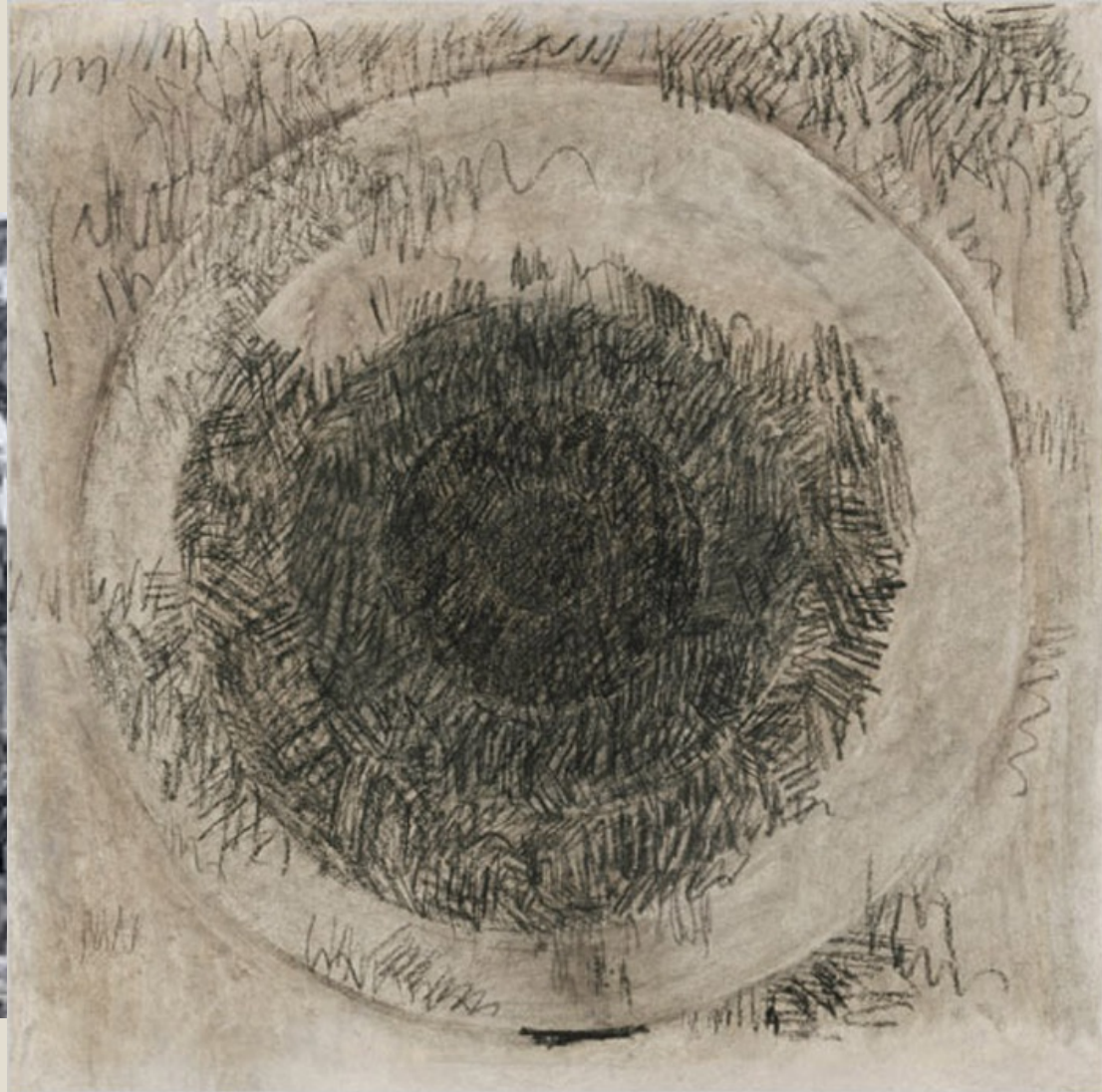


Johannes Schoonhoven (1914 – 1994) oli hollantilainen kuvataiteilija.



(1914-1994), Drawings

Jasper Johns (synt. 1930) on yhdysvaltalainen kuvataiteilija.



Tehtävä 4: Luova viiva

- Toteuta teos, jossa irtaudut kaikesta tulosvastuusta ja annat viivan viedä. Teos tehdään isoon kokoon musteella. Musteella piirtämiseen voit hyödyntää erilaisia välineitä: mustekynää, siveltimiä, risuja, tikkuja. Ideoi ja kokeile rohkeasti!
- Teoksen aihe on **yhteys**. Se voi olla abstrakti tai esittävä. Jos tulosvastuusta ja omista odotuksista irtautuminen tuntuu vaikealta, ryhdy rohkeasti kokeilemaan abstraktia tekemistä! Abstraktissa piirtämisessä pääset pelaamaan kuvan tekemisen peruspalikoilla vapaasti. Tutki erilaisten viivojen luonnetta ja eri välineiden jättämää jälkeä – heittäytymistä ja rohkeutta vaaditaan!
- Käytä tähän max. 1-2 oppituntia.
- Lisätehtävä: tutki valojen ja varjojen luomista isoon kokoon grafiittijauheella. Levitä väriainetta sormin.

Tehtävä 5: Tekstuuri

- Toteuta teos, jossa harjoittelet erilaisten valöörien hallintaa mustekynällä. Koska mustekynä ei toimi kuten lyijykynä tai hiili, valööri on luotava tekstuureilla – viivoilla, pilkutuksella, kuvioinnilla!
- Kuvaa suunnitellessasi hyödynnä kaikkea kurssilla oppimaasi: kolmiulotteisuuden hallintaa, kontrastien luomista, kokonaisuuden hahmottamista, luovan viivan käyttöä. Voit käyttää esimerkkikuvaa apuna kuvaa suunnitellessasi, mutta pyri siihen, että lopputulos näyttää "sinulta"!
- Koko: A4 (nopeille) tai A5, jos aloitat myöhemmin. Pyri täyttämään valtaosa paperin pinnasta.

