

Ilmarinen ja sammon taonta



TAIDETEOS

Hannu Väisänen: *Taiatko takoa sammon?*

1999, öljymaalaus, 55 x 184 cm,

Nykytaiteen museo Kiasma

kuva: Kuvataiteen keskusarkisto / Petri Virtanen

TEHTÄVÄ (KU ja MU)

Rytmikästä – kollaasi

Kalevalan tähän teokseen liittyvä kohta: [luku 7:311-322](#).

[Linkki SKS:n verkkosivuille Kalevalaan: <http://www.finlit.fi/kalevala/index.php?m=1&s=67&l=1>]

► Kuunnelkaa yhdessä jokaisen lempimusiikkia (*integrointi musiikkiin*). Miettikää kuulemienne levyjen erilaisia rytmejä ja piirtäkää niitä näkyviksi.

Hannu Väisänen kertoo, että hänelle Kalevalan tai kareliaanisen perinnön sydän on ennen kaikkea laulua. Kalevala on ollut alun perin yhteenliittymättömien laulujen sarja, joita eri kylissä laulettiin eri tavoin. Lönnrot kokosi näistä runoista loogisen kokonaisuuden, koska kehittyvä kansakunta tarvitsi ehjän symbolin. Kalevalan laulut lauletaan rytmikkäästi kahdeksantavuisin rivein nelipolvisen trokeen ja viisisävelisen melodian mukaan.

(lähde: Pinx, maalaustaide Suomessa, Suuria kertomuksia, Weilin+Göös Oy 2001, s. 86–87)

► Millaisen rytmin löydät Väisänen teoksesta *Taiatko takoa Sammon?* Miten rytmi on saatu kuvan avulla rakennettua?

Väisänen mukaan kuvan avulla on mahdollista tuottaa voimakkaita rytmisiä aiheita käyttäen apuna toistoa. Sammon takomiseen Väisänen on valinnut toistettavaksi guinealaisen kyläsepäromumetallista valamat guinealaiset pihdit. Näin teoksessa on ikään kuin kahden tason vertauskuvia (symboleita): ensiksi rytmi, joka kuvaa kalevalamittaista runonlaulantaa ja toiseksi sepän pihdit, jotka vertauskuvallisesti edustavat seppä Ilmarisen takomista.

► Tee oman suosikkimusiikkisi rytmistä teossarja. Toista jotakin esinettä tai asiaa lempimusiikkisi rytmiä kuvaavalla tavalla. Mieti mikä tuo esine tai asia voisi olla, jotta se kuvaisi jollakin tavalla musiikkikappaleen sisältöä (esim. sepän pihdit – Ilmarisen Sammon taonta). Piirrä esineen kuva/kuvia ja kopioi se/ne kopiokoneella tai leikkaa lehdistä sopivia kuvia. Rakenna niistä erilaisia toistaen kollaasi, joka esittää kappaleesi rytmiä. Mieti myös taustaa ja väritystä.

► Tarkastelkaa lopuksi kaikkien töitä ja etsikää, mikä teos vastaa mitään musiikkia.

Innokkaalle tutkijalle: verkosta löytyy *KaRuSen Trokeemankeli*, joka tarkastaa onko kirjoittamasi runo Kalevalamittaa: <http://www.sci.fi/~alboin/trokeemankeli/>.

**TAIDETEOS****Tapio Tapiovaara: Kultaneidon taonta**

1948, linopiiirros, 14 x 19,5 cm,

Ateneumin taidemuseo

kuva: Kuvataiteen keskusarkisto / Hannu Pakarinen

TEHTÄVÄ (KU)Minä muistan sinua – koru metallinpakotustekniikalla

Tutustukaa tarinaan seppä Ilmarisen kultaneidon taonnasta (Kalevalan 37. runo tai Suomen lasten Kalevala sivut 135–136).

Jos paikkakunnaltanne löytyy seppä, käykää tutustumassa sepän pajaan ja takomiseen ja ehkä itsekin kokeilemassa, kuinka raskasta työtä takominen on.

► Tutkikaa Tapiovaaran grafiikkatyötä ja kuvailkaa mitä teoksessa tapahtuu. Mitä seppä Ilmarisen hahmo, kasvot, suuret kädet ja asento kertovat hänestä – millainen ihminen hän näyttää olevan, millaisia luonteenpiirteitä hänellä on? Miettikää myös miten kuvan sommittelu vaikuttaa mielikuvan muodostumiseen.

Mitä avustajien kasvot kertovat? Mitä he sanovat?

Ilmarinen takoo itselleen kullasta ja hopeasta neidon kuolleen vaimonsa tilalle. Se vaan ei ole aidon veroinen, vaan kylmä ja hyytävä. Yön neidon vierellä paleltuaan, hän on valmis lahjoittamaan sen Väinämöiselle, mutta tämä ei kultaista kummitusta omakseen halua.

► Miettikää mikä on teidän elämässänne niin tärkeä asia, että sen menettäminen tuntuisi todella pahalta. Se voi olla joko konkreettinen tai abstrakti asia – henkilö, paikka, tunne, jne. Piirtäkää siitä kuva.

► Rakentakaa itsellenne ranne- tai kaulakoru muistuttamaan tästä tärkeästä asiasta. Tekniikkana käytetään metallipakotusta esimerkiksi kullanväriselle metalliohkolevyille tai vaikkapa juomatölkeistä saatavalle alumiinilevyille. Korun voi koota monesta eri palasesta, jotka yhdistetään esimerkiksi metallilangalla toisiinsa. Muotoilkaa ensin korun osat omaan aiheeseen sopivalla tavalla, pakottakaa aiheesta muistuttavia kuvioita levyjen pintaan ja yhdistäkää ne sitten koruiksi.

Vinkki: Ohjeita tekniikkaan löytyy esimerkiksi kirjasta Elliot Marion: *Peltityöt*, Atena Kustannus Oy, 2005.

**TAIDETEOS****Akseli Gallen-Kallela: *Sammon taonta***

1893, kankaalle, 200 x 152 cm,

Ateneumin taidemuseo

kuva: Kuvataiteen keskusarkisto / Antti Kuivalainen

TEHTÄVÄ (KU)**Romu-Sampo – Sammon rakentaminen löytömateriaaleista**

- ▶ Vertaillkaa kahta yli sadan vuoden välein valmistunutta tulkintaa sammon taonnasta ja tutustukaa teosten tekijöihin taiteilijaesittelyistä. Kiinnittäkää huomiota seuraaviin asioihin: Mitä maalauksessa on? Millainen on sommitelma, väri, muoto ja viiva? Mitä samanlaista teoksissa on? Miten maalaukset eroavat toisistaan? Huomaatteko, ettei maalauksissa kuvata sampoa?
- ▶ Kalevalassa sampo jauhaa rahaa, viljaa ja suolaa. Millainen on nykypäivän sampo? Mitä rikkauksia sammosta saadaan? Mikä on tänä päivänä arvokasta?
- ▶ Rakentakaa ryhmätyönä sampo käyttäen ympäristöstä löytyviä esineitä ja romumateriaaleja.

TEHTÄVÄ (KU)**Sammon takajat – maalaustehtävä**

- ▶ Sampo tuo omistajalleen vaurautta ja hyvinvointia. Vertaile Gallen-Kallelan ja Väisäsen erilaisia tulkintoja Sammon taonnasta. Gallen-Kallelan teos on tehty vuonna 1893 Suomen kansan itsenäistymistoiveiden kasvaessa ja Pusan teos (1999) on syntynyt toisen maailmansodan jälkeisenä jälleenrakennusaikana. Miksi luulette taiteilijoiden valinneen aiheekseen sammon taonnan? Jos pohditte sammon vertauskuvallista merkitystä, minkälaista vaurautta voisi ajatella Gallen-Kallelan Sammon antavan, entä Väisäsen?
- ▶ Tee kuva tämän päivän sammon taonnasta. Ketkä ovat luomassa parempaa maailmaa, ovat sammon takajat? Minkälaista sampoa rakennetaan? Kuvasta voi löytyä myös viitteitä siitä mitä samposi jauhaa.

**TAIDETEOS****Walter Runeberg:*****Ilmarinen takoo kuuta***

1866, kipsi, korkeus 227 cm,

Ateneumin taidemuseo

kuva: Kuvataiteen keskusarkisto / Hannu Pakarinen

TEHTÄVÄ (KU)Käyttöesine – suunnittelu ja valmistaminen

Ilmarinen on Kalevalan insinööri ja muotoilija. Hänen käsistään syntyy monia esineitä, kuten sampo ja kultainen nainen. Ilmarinen yrittää takoa myös uuden auringon ja kuun Pohjolan Emännän kätkiessä taivaan valot. Ne eivät kuitenkaan toimi halutulla tavalla.

- ▶ 1. Suunnittele käyttöesine. Mieti mistä materiaalista voisit esineesi valmistaa. Mitä materiaaleja hallitset jo ennestään, mitä haluaisit oppia. Mahdollisia materiaaleja voi olla esimerkiksi savi, kangas, lanka ja puu. Voit myös yhdistellä ja rakentaa jo valmiista esineistä ja materiaaleista. Monet kädentaidot ja materiaalit vaativat harjoittelua. Valitse itsellesi sopivin. Mieti myös haluatko oppia hallitsemaan jotain uutta materiaalia tai tekotapaa. Keskustelkaa minkälaisia kädentaitoja luokasta löytyy.
- ▶ 2. Tee esineestä tarkka suunnitelma. Mikä esine on? Mihin sitä käytetään? Kuka sitä käyttää? Mistä materiaaleista sen voi toteuttaa? Miltä esine näyttää? Kuvaa esine eripuolilta ja määritä esineen koko ja mitä materiaaleja tarvitset esineen toteuttamiseen. Keskustele suunnitelmasta opettajan kanssa. Onko esine mahdollista toteuttaa? Pitääkö suunnitelmaa muuttaa tai yksinkertaistaa? Mitä työvaiheita valmistuksessa on? Kauanko esineen valmistukseen menee aikaa? Tarvitsetko apua esineen toteuttamiseen ja kuka voi auttaa?
- ▶ 3. Toteuta esine suunnitelmasi pohjalta.

Pohdittavaa:

Kalevalan kuvamaailmaa on käytetty myös paljon suomalaisessa muotoilussa. Mieti miten voisit käyttää Kalevalan kuva- ja muotokieltä omassa esineessäsi.

Katso esimerkiksi Sanna Annukan Marimekolle suunnittelemaa Kaleva-vaikutteisia kankaita Marimekon sivuilta (<http://www.marimekko.fi/fi/sisustus/kankaat/sannaannukka/kevat2009>).

**TAIDETEOS****R. W. Ekman:*****Tuulet puhaltavat ahjoon***

ajoittamaton, lyijykynä- ja tussipiirros, 35,3 x 43,8 cm,

Ateneumin taidemuseo

kuva: Kuvataiteen keskusarkisto / Antti Karvinen



TAIDETEOS

R. W. Ekman:***Väinämöinen laulaa loitsuja***ajoittamaton, lyijykynä- ja tussipiirros, 44 x 36 cm,
Ateneumin taidemuseo

kuva: Kuvataiteen keskusarkisto / Antti Karvinen

TEHTÄVÄ (ÄI)Vaimoehdokkaasta lokiksi – loitsu ärsyttävän seurustelukumppanin tai ihastuksen varalle

Kalevalan [runossa 38](#) Ilmarinen ryöstää Pohjolan nuoremman tyttären itselleen uudeksi vaimoksi. Pian hän kuitenkin kyllästyy vaimoksi haluttoman naisen kiusantekoon ja päätyy loitsimaan tämän lokiksi:

*Se on seppo Ilmarinen
jopa loihe lausumahan,
syäntyi sanelemahan.
Lauloi naisensa lokiksi
luo'olle lekottamahan,
veen karille kaikkumahan,
nenät nienten niukumahan,
vastatuulet vaapumahan.*

(38. runo, säkeet 179–186, linkki SKS:n sivuille:

<http://www.finlit.fi/kalevala/index.php?m=1&s=25&l=1>)

Loitsut ovat suomalaiseseen kansanrunouteen kuuluvia sanakaavoja, joiden avulla pyrittiin saamaan aikaan jokin toivottu tapahtuma. Loitsussa kuvataan usein kohteena olevan asian syntyä, koska yleinen uskomus oli, että mikäli jonkin asian alkuperä tunnetaan, sitä voidaan hallita.

► Kirjoittakaa luettelo asioista, jotka teitä ärsyttävät muissa ihmisissä. Miettikää sitten, mikä eläin, kasvi tai luonnon elementti kuvaisi parhaiten henkilöä, jossa yhdistyvät kaikki listaamanne ärsyttävät piirteet. Kirjoittakaa lopuksi leikkimielinen kalevalamittainen loitsu, jonka avulla muuttaisitte ärsyttävän poika- tai tyttöystävän kyseiseksi luontokappaleeksi.

TEHTÄVÄ (KU)Viiva ja valööri – lyijykynäpiirustus

Tutki Ekmanin piirustusta *Tuulet puhaltavat ahjoon*. Kiinnitä huomiota viivaan: Millaisia erilaisia viivoja löydät piirustuksesta? Kiinnitä huomiota viivan piteuteen, paksuuteen, tummuuteen ja kaarevuuteen. Tutki Ekmanin toista piirustusta *Väinämöinen laulaa loitsuja*. Kiinnitä huomiota valööriin eli tummuusasteeseen.

► Rakentakaa luokkaan pieni asetelma esineistä. Kokeilkaa erivahvuisia lyijykyniä: Millä tavalla viivan paksuus ja vahvuus vaihtelevat? Tehkää aluksi viivapiirustus asetelmasta käyttäen hyväksi kovia ja pehmeitä lyijykyniä ja pyrkikää viivan vaihtelevuuteen.

► Seuraavaksi asetelmaa voi valaista esimerkiksi voimakkaalla sivuvalolla ja tehdä samasta asetelmasta valööripiirustuksen. Ennen piirustusta voitte tehdä valööriasteikon ja kokeilla, kuinka monta erilaista harmausastetta saadaan valkoisen ja mustan välille.