

# Digitaalisen kulttuurin kasvatti

Opinnäytteen taiteellisen osuuden dokumentaatio  
ja taiteilijuuteni kartoittaminen

Einari Hyvönen

Kuvataiteen maisterin opinnäyte

Maalaustaiteen koulutusohjelma

Taideyliopiston  
Kuvataideakatemia

Syyskuu 2021

**TAIDE-  
YLIOPISTO**

**✕ KUVATAIDEAKATEMIA**



Teppo Hyvönen  
26.01.1962 – 17.11.2020

## Tiivistelmä

Opinnäytteen taiteellinen osuus sisältää seitsemän teosta ja kaksi julkista esiintymistä. Ensimmäisen esiintymisen teokset ovat valikoima syyslukukaudella 2020 valmistuneita maalauksia, joita yhdistävät aikanaan esiin nousseet teemat. Näitä olivat COVID-19-pandemia, tasa-arvokeskustelut sekä henkinen huonovointisuus. Teokset esitettiin yleisölle yksityisnäyttelyssäni Exhibition Laboratoryssa alkuvuodesta 2021.

Toisen esiintymisen tematiikassa pohditaan leikillisyyttä osana taiteen tekemistä ja henkisiä kasvukipuja aikuiseksi kypsymissä. Kolmen teoksen teossarja valmistui alkuvuonna 2021 ja ne tuotiin yleisön eteen Kuvan Kevät -lopputyönäyttelyssä.

Opinnäytteen kirjallinen osuus on jatkoa 2019 julkaistuun Satakunnan ammattikorkeakoulun, Kuvataide Kankaanpään opinnäytteeseeni *Digitaaliset työkalut y-sukupolven maalaustaiteessa*. Siinä käsittelem digitaalisten työkalujen käyttöä osana 1980-luvun jälkeen syntyneiden taiteilijoiden luomisprosessia.

Jatkan aihetta syventymällä omaan taiteilijuuteeni. Aloitan opinnäytteeni tekstiosuuden pohjustamalla teosteni temaattista rakennetta. Puran ne kolmeen osaan: protagonistiin, tarinaan ja ympäristöön. Seuraavaksi käyn läpi molempien maisterinäyttelyitteni yksittäiset teokset ja niiden ripustussuunnitelmat.

Lopuksi pohdin taiteen jatkumoa taustoittamalla polkuani taidealalle. Menneistä palaan nykyaikaan ja reflektoin tämänhetkistä tyyliisuuntaani. Pohdin, kuinka historiani digitaalisen tietotekniikan parissa, arvostamani taideskene ja valitsemani työvälit ovat yhteiselossa luoneet mieltymykseni kiinnostavasta taiteesta, jolla koen luontevaksi ilmaista itseäni.

Tutkin perinteisten ja digitaalisten menetelmien yhteensulautumista. Digitaalisuuden mahdollistama automatiikka ja taide-markkinat eivät ole ongelmattomia. Jatkon kannalta on hyvä tiedostaa ongelmakohtia, jotta voi välttää pahimmat sudenkuopat. Selvitän vastausta kysymyksiin: miksi taiteeni on sellaista kuin se on, mikä on paikkani kuvataiteen jatkumossa ja mihin taideskeneen nykyiset teokseni menetelmällisesti ja temaattisesti lokeroituvat.

## Teosluettelo

### Don't Worry, Don't Do It, Be Happy

Öljyväri, akryyli, kuvansiirto, spraymaali  
ja kynäruisku kankaalle  
255 x 383 cm  
2020

### Hero

Öljyväri, kuvansiirto ja spraymaali kankaalle  
120 x 169 cm  
2020

### Stay Woke

Öljyväri, lyijykynä ja spraymaali kankaalle  
170 x 128 cm  
2020

### Happy-Melancholia

Öljyväri, akryyli, kuvansiirto ja spraymaali kankaalle  
292 x 235 cm  
2020

### What is in front of you but can't be seen?

Öljyväri, akryyli, kuvansiirto, spraymaali  
ja kynäruisku kankaalle  
100 x 100 cm  
2021

### What goes up but never comes down?

Öljyväri, akryyli, kuvansiirto, spraymaali  
ja kynäruisku kankaalle  
168 x 266 cm  
2021

### The more there is the less you see. What is it?

Öljyväri, akryyli, kuvansiirto, spraymaali  
ja kynäruisku kankaalle  
260 x 220 cm  
2021

## Julkiset esiintymiset

19.2.–7.3.2021

Don't Worry, Stay Woke, Be a Hero  
Exhibition Laboratory

12.5.–6.6.2021

Kuvan Kevät 2021 -maisterinäyttely  
Project Room

## Opinnäytteen taiteellisen osuuden ohjaaja

Kuvataiteilija Erno Enkenberg

## Opinnäytteen tarkastajat

Estetiikan dosentti Max Ryyänen  
Kuvataiteilija Bo Haglund

## Sisällysluettelo

<b>1. Teosten taustoitus</b>	9
1.1. Protagonisti	9
1.2. Tarina	11
1.3. Ympäristö	13
<b>2. Maisteriopinnäytteen ensimmäinen näyttely</b>	14
2.1. Ripustussuunnitelma – Exhibition Laboratory	26
<b>3. Maisteriopinnäytteen toinen näyttely</b>	30
3.1. Ripustussuunnitelma – Project Room	39
<b>4. Taiteen jatkumo</b>	44
4.1. Polkuni taiteen kaanonissa	45
<b>5. Nykyinen suunta</b>	48
5.1. Oman tyylin lokeroiminen	48
5.2. Skene	49
5.3. Vaikutteet	52
<b>6. Digitaalisen ja perinteisen työympäristön yhdistäminen</b>	55
6.1. Zombi-taidemarkkinat	57
6.2. Analogisuuden puolustus	60
6.3. Digitaalisen automaation jälki	67
<b>7. Loppusanat</b>	70
<b>Lähdeluettelo</b>	72

## 1. Teosten taustoitus

Teokseni koostuvat kolmesta osasta: protagonistista, tarinasta ja ympäristöstä. Teosten sisältö vastaa kysymyksiin kuka, mitä ja missä. Seuraavissa osuuksissa käyn läpi, kuinka tämä rakenne ilmenee opinnäytteeni teoksissa.

### 1.1. Protagonisti

Teoksiani tähdittää päähahmo. Jos katsoja ei ole protagonistia, on se teoksissani jokin hahmo tai objekti, kuten laulava kalaesine tai pikanuudelikakku. Päähahmo voi olla tarinassa elävä olevainen tai vain symbolinen kuori, joka tukee kerrontaani. Päähahmot voidaan nähdä figuureina, joita kerätään omaan kokoelmaan. Hahmo toimii teoksen sieluna, ilman päähahmoa teos olisi hiljainen.

Vuonna 2017 hyödynsin teosten sisäänheittäjäksi ensimmäistä kertaa tuttuja, nostalgisia kuvaelementtejä. Yleisen tunnettuuden lisäksi nämä kuvaelementit sisältävät katsojan henkilökohtaisen sisällöllisen latauksen. Esimerkiksi suomileijonan ja bootleg-muumin dialogi varmasti herättää erilaisia näkemyksiä.

Seuraamassani nykymaalaustaiteessa näen usein kaupallisia tuotemerkkejä ja erityisesti populaarikulttuurista tuttuja nostalgisia ikoneja suoraan kopioituina. Jotkut perustelevat niiden käyttöä aikamme kulutuskulttuurin kritiikkinä. Ajattelen, että todellisena syynä on tehdä teoksesta lähestyttävämpi ja ammentaa teokselle sisällöllistä arvoa ulkoisesta lähteestä.

Tämän tiedostaen olen tehnyt esimerkiksi Shrekin ja Nalle Puhin tai Bart Simpsonin näköisiä hahmoja. Korostan sanaa *näköisiä*. Tällä perustelen, että en kopioi olemassa olevaa, vaan flirttailen tunnistettavuudella.

Miksi teos tarvitsee tällaisen sisäänheittäjän? Luulen, että sen tarpeellisuutta on kasvattanut kilpailu käyttäjien huomiosta sosiaalisessa mediassa. Myös keltaisen lehdistön toimintatavasta tuttua sokkiarvoa hyödynnetään fluorisoivilla väreillä ja väkivaltaisella tai pornografisella kuvastolla.

Katsoin YouTubeista vanhoja mainoksia suomalaisilta televisio-kanavilta. Mieltäni lämmitti nähdä jo unohdettuja tuotteita ja palveluita. Toukokuussa 2020 otin talteen näyttökuvan Baby Born -nukkemainoksen kohdalla. En tiedä miksi, minulla ei ollut suunnitelmaa mihin sitä käyttäisin. Minulla tätä lelua ei ole ollut, mutta muistan hyvin mainoksen tunnuslaulun. Muistot resonoiivat minussa jotain ja olin varma, että ajatusta kypsyttäessä keksisin siitä jotain oivallista.

Syyskuussa tein nukesta ensimmäisen 3D-mallinnuksen. Mallinnuksessa en tavoitellut täydellisyyttä vaan halusin, että se näyttää sopivasti vinksahaneelta ja oudolta. Tällä saan lievennettyä hahmon vakavuutta, sitä ei tarvitse ottaa tosissaan. Kuva-aiheena se sisältää ällöttävyyseffektin, kenen vauva se on? Minulla ei ole lapsia, enkä osannut vielä täysin perustella nukken valintaa. Onko se omakuva? Vauva kuulostaa sanana epämiellyttävältä. En tiennyt mihin mallinnusta tulisin käyttämään.

Keväällä 2020 etäyhteisöllisyyttä haettiin sosiaalisen median erilaisilla haasteilla, kuten julkaisemalla lapsuuden kuvia. Huomasin, että ihmiset hakeutuivat kollektiivisesti lapsuusmuistojen ääreen kriisin hetkellä. Viimeaikaisissa teoksissa olen käsitellyt surua ja ahdistusta isäni taistelusta syöpää vastaan. Minäkin eksyin vanhojen kuvien pariin, samoihin aikoihin, kun syöpä oli saanut isästä yliotteen. Katsoin näitä kuvia pitkästä aikaa ja tällä kertaa hyvin erilaisesta perspektiivistä. Kuvat eivät olleet nyt vain otoksia eletystä ajasta, jonka ympärille olen luonut muistojen kudelman. Nyt mietin yksittäisiä ihmisiä ja vanhempien dynamiikkaa suhteessa meihin lapsiin, sekä mikä tehtäväni on olla jonkun lapsi, pikkuveli ja kahdelle veljelleni isovelji.

Sairaalassa syötin isää ja hieroin hänen surkastuneita lihaksiaan. Se oli kunniatehtävä. Asetelma oli kääntynyt toisin päin, ennen isä piti minusta huolta. Marraskuussa isäni menehdytyä tuntui, kuin puolet minusta olisi hävinnyt ja minun piti asettua entistä tukevampaan asentoon. Koin tarpeen ottaa suurempaa vastuuta itsestäni sekä perheestäni. Halusin selvittää kuka minä olen nyt, kun toinen vanhemmistani ei ole enää tukemassa.

Kuvan Kevät -opinnäytetyöni sai tästä alkusysäyksensä. Vauvan nukan symbolinen arvo teoksessa voisi olla uuden syntymisen. Yritystä ymmärtää ympäröivää todellisuutta pelkkien aistiensa

varassa. Ehkä alitajuntani oli ajautunut aiheen pariin ottamaan vastaan sen hetkistä ja tulevaa elämänmuutosta, kriisiä.

## 1.2. Tarina

Olin parikymppisenä Madridissa ja kävin päivän aikana kolmessa taidemuseossa. Se oli nuoruuden hulluutta ja päivän päätteeksi maalaukset saivat minut pahoinvoivaksi. Ylilyönnistä parhaiten jäi mieleeni Museo del Pradon Hieronymus Boschin triptyykin, *Maallisten ilojen puutarha* (c. 1500–1505). Kokonaisuudessaan noin neljä metriä leveä teos hämmensi yksityiskohdillaan. Olin ällistynyt miten 500 vuotta sitten on keksitty maalata niin surrealistinen, jopa tieteisfiktiivinen näkymä.

Teoksen on tulkittu esittävän kolmannen päivän tapahtumia Raamatun luomiskertomuksesta. Teos sisältää yksityiskohdissaan useita tarinoita. Siinä on noin 1000 ihmishahmoa ja lisäksi muut luontokappaleet, mitä ne tekevät? Teosta voi tuijottaa tunteita ja keksiä aina yhä uusia narratiiveja. Se on kiinnostava.

Tarina on teoksen aihe. Olen välttänyt tekemästä teoksista kuvituksia. Mielestäni teos on kuvitusmainen silloin kun se esittää tarinan liian kirjaimellisesti – tarina dominoi ja kuva tyytyy olemaan vain sen tukena. Katsojalla on oltava tilaa kuvan tulkitsemiseen. Yksittäisen teoksen sisältämän tarinan lisäksi näyttelyni ovat olleet yleensä lineaarinen narratiivi.

Vuonna 2019 käsittelin eroprosettia *The Greatest Hits of Break-up* (ARTag, Helsinki) -näyttelyssä self-help-kirjallisuudesta inspiroituneena. Luin useita artikkeleita, joissa ohjeistettiin kronologisin askelin, kuinka selvittää elämän mullistuksesta. Tein näyttelyyn 13 teosta, joista ensimmäisen (*Hello, Bye*) ohje oli hyväksyä ero ja viimeisessä askeleessa kannustettiin jo aloittamaan uusi vaihe elämässä (*Explore and Have Fun*).

Tarinallisia muistojen kudelmaa voidaan tallentaa valokuvien lisäksi mihin vain. Isäni oli Nokialaisena usein työmatkoilla, mutta palatessaan kotiin oli matkalaukun pehmusteina tuliaisiksi nuudelipaketteja tai Amerikan muroja. Tämän vuoksi ostin kaupasta juuri Nissin-merkkisen styroksisen kuppinuudelin. Se toi isäni sekä sisarteni yhteiset nuudelihetket mieleeni. Kuppinuudeli

edessäni muistin elävästi, kuinka pikkuveljeni jäähdytti nuude-likeiton avonaisen ikkunan alla juuri sopivan lämpöiseksi ennen sen nauttimista.

Viime aikoina nostalgisia muistoja on voimakkaasti herättänyt NHL-joukkue Dallas Starsin vieraspelipaita vuosilta 1999–2003. Minulle se ei merkitse vain ”omaa” jääkiekkjoukkuettani ja heidän hienointa pelipaitaansa, vaan lapsuuden aikaa Dallasissa. Starsin pelipaita laukaisee muistoihin, jolloin ei ollut aikuisuuden kriisejä, perhe oli ympärillä ja isä vielä vihelteli – elämää hetkessä ja kaikki tulevaisuus edessä.

Vuonna 2000 kävin viimeistä kertaa jenkeissä ja tuolloin televisiosta tuli suora lähetys Stanley Cupin finaalista, jossa olivat vastakkain Dallas Stars ja New Jersey Devils. Veljeni kanssa makoilimme hotellin suurella sängyllä gallonan jäätelöt edes-sämme. Minulla oli suosikkini, vaaleanvihreän värinen minttu-jäätelö, jonka seassa oli lastuja tummaa suklaata. Tämä jäätelö on minulle edelleen merkittävä, olenkin vuosia jahdannut vastaavaa tuotetta Suomesta. Tiedän nostalgian kultaavan myös makumuistot, mutta olisi mukava maistaa sitä vielä kerran. Tuona iltana Dallas ei vienyt pokaalia, mutta se ei meitä haitannut. Vaihdoin ohjelmaksi Scooby Doon ja jatkoimme jäätelön kauhomista. Hyvä hetki perheen kanssa, tallentunut jäätelöön.

Kun käytän teoksissani nostalgisia elementtejä pähähmoina, kuten Winamp-mediasoittimen ulkoasua, huojuva torni -pelin puupalikoita, *Big Mouth Billy Bass* -sisustuselementin laulavaa kalaa ja Batman-aiheista kuvastoa, olen halunnut herättää laajalle yleisölle muistojen kudelmien purkautumisia. Uusimmissa teoksissani olen lähestynyt tavoitetta hienovaraisemmalla otteella. Feikki Kermit the Frogia lukuun ottamatta teosten symboliset objektit eivät enää liity suoraan johonkin tuotemerkkiin.

Tällä hetkellä kuvataiteessa käsitellään paljon taiteilijaa itseään ja hänen lapsuuttaan. En ole varma johtuuko havaintoni siitä, että itse työskentelen aiheen parissa ja näen sitä siksi kaikkialla. Olenko herkistynyt aiheelle koska sitä on yleisesti käsitelty paljon? Onko *kuka minä olen?* aiheena pysyvä klassikko vai onko aiheen parissa kamppailtu nyt erityisen paljon COVID-19-pandemian lisäämän introspektiivisuuden vuoksi?

Myös Kuvan Kevät 2021 -näyttelykatalogissa havaitsin useiden tekijöiden keskittyvän itseensä ja lapsuuteensa. Tämän huomasi myös taidekriitikko Helen Korpak<sup>1</sup>. Onko itsestä taiteen tekeminen egon kiillottamista ja oman ainutlaatuisuutensa alleviivaamisesta, vai onko se aidointa mitä voi tehdä? Omista kokemuksista on turvallista kirjoittaa, koska ne ovat allekirjoitettavissa. Kiinnostavaa on verrata, minkälaisen narratiivin kukin taiteilija haluaa lapsuudestaan tuoda ilmi ja miksi se on tärkeää. Ehkä lopputyönäyttelyssä on luonnollista reflektoida itseään ja siten ymmärtää taiteilijuuttaan.

### 3. Ympäristö

Nykyihmisellä on vaikeuksia sijoittaa itseään kartalle internetin mahdollistaman globalisaation sekä monikansallisuuden vuoksi. Kirjallisuudentutkija Fredric Jameson nimittää ilmiötä kognitiiviseksi kartoittamiseksi<sup>2</sup>. Jamesonin mukaan postmodernissa yhteiskunnassa elävä ihminen on kadottanut yhteyden sekä kuuluvuuden tunteen sijaintiinsa.

Tunnistan tämän ilmiön itsessäni. Olin alle kaksivuotias, kun muutimme Salosta Singaporeen. Parin vuoden päästä siirryimme Oulun kautta Dallasiin. Lopulta vuonna 1997 muutimme takaisin Ouluun, jonka jälkeen sijainnin vaihtamisen sykli on pysynyt samanlaisena. Olen tottunut muuttamaan enkä ole päässyt juurtumaan mihinkään. Itsensä kartoittamisesta kiinnostuneena mietin, mikä on minulle tärkeä paikka. Pohdinnan ohessa aloin luonnostelemaan nostalgista kaupunkimaton karttaa. Muistelin sen sarjakuvamaisia rakennuksia ja erityisesti katuja, joita pikkuautoilla tapasin kaahalla.

Halusin uuden kaupunkimaton kuvaavan jotain minulle tällä hetkellä merkittävää ympäristöä. Olin juuri muuttanut Helsinkiin, Kallion Linjoille. Uudesta ympäristöstä innoittuneena käytin sen asemakaavaa ensimmäisten luonnosten pohjana. Jos olisin kuvannut karttaan esimerkiksi Espoon keskustaa, olisi se ollut minulle merkityksetön. Täten suurimmalle osalle ihmisistä Kallio ja Linjat ovat merkityksetön alue, jonka vuoksi sen käyttäminen teoksessa olisi päiväkirjamerkinän kaltainen henkilökohtainen muisto. Nyt halusin tehdä kartan, joka olisi merkittävä laajemmalle yleisölle: automatto on monille tuttu.

1 Korpak 2021

2 Jameson 1992

Lapsuuteni strategiapeleissä, kuten *Warcraftissa* ja *Age of Empiresissä* oli valmiiden kampanjoiden lisäksi mahdollista luoda omia kenttiä, kartoja, joita minä ja kaverini pelasimme. Äiti toisinaan rajoitti tietokoneen äärellä istumista, jonka vuoksi jatkoimme pelimaailmaa ritariroolileikeillä ja piirtämällä pelien strategisia linnakkeita ja taistelutilanteita.

Näiden pääjalkaisista kehittyneiden tikku-ukko-piirustusten jälki on useille samaistuttavaa. Tikku-ukoista ajatukseni siirtyi taiteilija Robert Navan (s. 1985) taiteeseen. Olin vaikuttunut Navan taidosta soveltaa oppimaansa ja luoda valenaivistisia teoksia, jotka ovat kuin suurenoksia autenttisista lasten piirustuksista. Hänen tuotantonsa vaikutuksesta aloin katsomaan lasten tekemiä piirustuksia uudella tavalla. Niissä on rohkeaa asennetta, josta voisin ottaa oppia.

Navan teosten innoittamana aloin kanavoimaan syvemmälle lapsuudenminääni piirtämällä sen aikaisia tikku-ukkokaupunkia. Hetkessä muistin, miten tankin telaketjut luotiin usealla vauhdikkaalla ympyrällä ja rajattiin niitä ympäröivällä viivalla. Tikku-ukoilla oli tietynlainen tapa pitää jousipyssyä ja miekkaa kädessään. Punaiset ja vihreät omenat roikkuvat vieretysten puiden vaakasuorilla oksilla. Sain otteen vanhaan piirustustapaani!

Myöhemmin löysin muutamia lapsuuden aikaisia piirustuksiani, joista kopioin yksityiskohtia suoraan luonnoksiini. Näistä löydöksistä syntyi ajatus kartasta; se ei kuvaisi vain merkittävää paikkaa, vaan aikaa, lapsuutta.

## 2. Maisteriopinnäytteen ensimmäinen näyttely

Maisteriopinnäytteen ensimmäinen julkinen esiintyminen *Don't Worry, Stay Woke, Be a Hero* oli Exhibition Laboratoryssa 19.2.–7.3.2021. Näyttely koostui neljästä maalauksesta, joiden teosnimien osista muodostui näyttelyn nimi. Teokset ovat monimenetelmällisiä maalauksia, joissa on eri variaatioin käytetty öljy- ja akryylimaalaa; sivelemällä, suihkimalla ja kuvansiirtoina kankaalle.

Teoksiani on usein kuvailtu melankolisiksi ja ällöttäviksi. Tässä tapauksessa sillä ei ole tarkoitettu groteskia silvottujen sisäelien kaltaista ällöttävyyttä, vaan jotain joka omituisuudellaan etoo. Uskon tämän vaikutuksen syntyvän aihealueen ja kuvasisällön ristiriitaisesta kohtaamisesta. Tästä esimerkkinä teokseni *Don't Worry, Don't Do It, Be Happy* (2020). Teoksen kuvasisällönä on 2000-luvun huumorisisustuksesta tuttu seinäkoriste, jossa puiseen alustaan on kiinnitetty muovinen kalanruho (*Big Mouth Billy Bass*).

Koristeessa kala laulaa kitschisiä iloisia lauluja napin painalluksesta ja kääntää päätään, ikään kuin musiikkia jammaillen. Mallinsin tästä tuotteesta oman versioni ja laitoin osan kalan pintatekstuureista metallisiksi, osan vaalean ihon kaltaiseksi ja osittain suomaiseksi. Tekstuurien suhde toisiinsa toi mieleen tohtori Frankensteinin luomuksen.

Teoksen aihealue käsittelee masentuneena väkisin iloitsemista. Henkilö voi kokea olevansa kuin tauluun naulattu kalanruho, käskystä valmiina hoilottamaan muka-iloisia lauluja. Maalauksessa mielessäni soi 1988 julkaistu Bobby McFerrinin kappaale *Don't Worry, Be Happy* ja erityisesti sen toiseksi viimeinen säkeistö, jonka olen tulkinut itseään syyllistäväksi:

*Don't worry, don't worry  
(Ooh, ooh ooh ooh oo-oo ooh oo-oo)  
don't worry, don't do it, be happy  
(Ooh, ooh ooh ooh oo-oo ooh oo-oo)  
put a smile in your face  
(Ooh, ooh ooh ooh oo-oo ooh oo-oo)  
don't bring everybody down like this*

Alun perin suunnittelin teoksen noin metrin kokoiseksi, mutta kun yliopisto avattiin jälleen, pingotin työhuoneeni seinälle niin ison kankaan kuin oli mahdollista. Edellinen teossarjani koostui pienistä maalauksista, joita piipersin kyynänpää jäykkänä työpöydän päällä. Isommalla skaalalla tavoittelin maalauksotteen rentouttamista. Lisäksi teoksen massiivinen koko vahvisti sen kuva-aiheen absurdiutta.



Kankaan pohjustus, 2020  
Valokuva Pauliina Kallio

Ensisilmäyksellä teos näyttää iloiselta, mutta tasoja kuoriessa aiheisälttönä paljastuu jokin epämiellyttävä teema. Tämän kaltaisen ristiriita sopii tapaan nähdä maailmaa. Asiat eivät ole mustavalkoisia, yleisvire tulevaisuuden pelkoineen on ajoittain jähmettyneen melankolinen. Vaikeita asioita käsitellessä turvaudun kirjallisuudesta tuttuun maagisen realismin tyyliin – jokin asia tai ilmiö saa yliluonnollisia piirteitä ja täten irtaantuu arkitodellisuudesta.

Alkukesänä 2020 internetissä liikkui huhu, jossa sanottiin COVID-19-viruksen levinneen lepakkokeitosta Wuhanin toreilta. Tämä kyseenalainen huhu osoitettiin myöhemmin harhaanjohtavaksi. Mieleeni oli kuitenkin syöpynyt kuva liemikulhon reunassa irvistelevästä lepakosta. *Hero*-teoksessa pohdin symboleja ja kuinka ne ajan kanssa muuttuvat. Esimerkiksi suomileijonan merkitys on vuosien saatossa vaihdellut ja nykyään se näyttyy ääri-nationalistisena symbolina; nyt ennen neutraalina pitämäni siivekäs eläin oli muuttunut mielessäni maailmanlaajuisen pandemian symboliksi.

Lepakosta ajatukseni suuntautuivat Batmaniin ja kuinka negatiivinen konnotaatio voi leimata jonkin symbolin uusiksi. Ja kuinka tarinan kertoja määrittelee sankarin ja pahiksen. Tämän ja *Stay Woke* -teoksen ideointi pohjautui assosiaatioihin.

Keväällä 2020 Suomessa käytiin julkista keskustelua *woke*-kulttuurista, joka on rodullistamisen ja sosiaalisten eriarvoisuuksien tiedostamista. *Stay Woke* -teoksessa käsitelin kirjaimellista unesta heräämistä, sekä *woke*-sanana tarkoitamaa ongelmien tiedostamista. Joskus herääminen on kivuliasta. Herätyssoittoäänien valitsemisessa on oltava tarkka, nuorempana olin valinnut ääneksi silloisen suosikkikappaleeni. Muutaman aamun kuluttua inhosin sitä kappaletta. Eri tavalla kivuliasta on myös oman ajatusmaailman muovaaminen uudelleenlaiseksi, omien etuoikeuksien tiedostaminen ja jo opitusta poisoppiminen.

Teokseen maalattu mediasoitin on nuoruudestani tuttu Winamp -mediasoitinohjelmiston käyttöliittymä. Maalasin siihen soimaan tunnin kestävän Samsung-puhelimista tutun herätysään. Kirkkailla väreillä hain porottavan kuumaa herätystä, joka iskeytyy suoraan päin kasvoja.



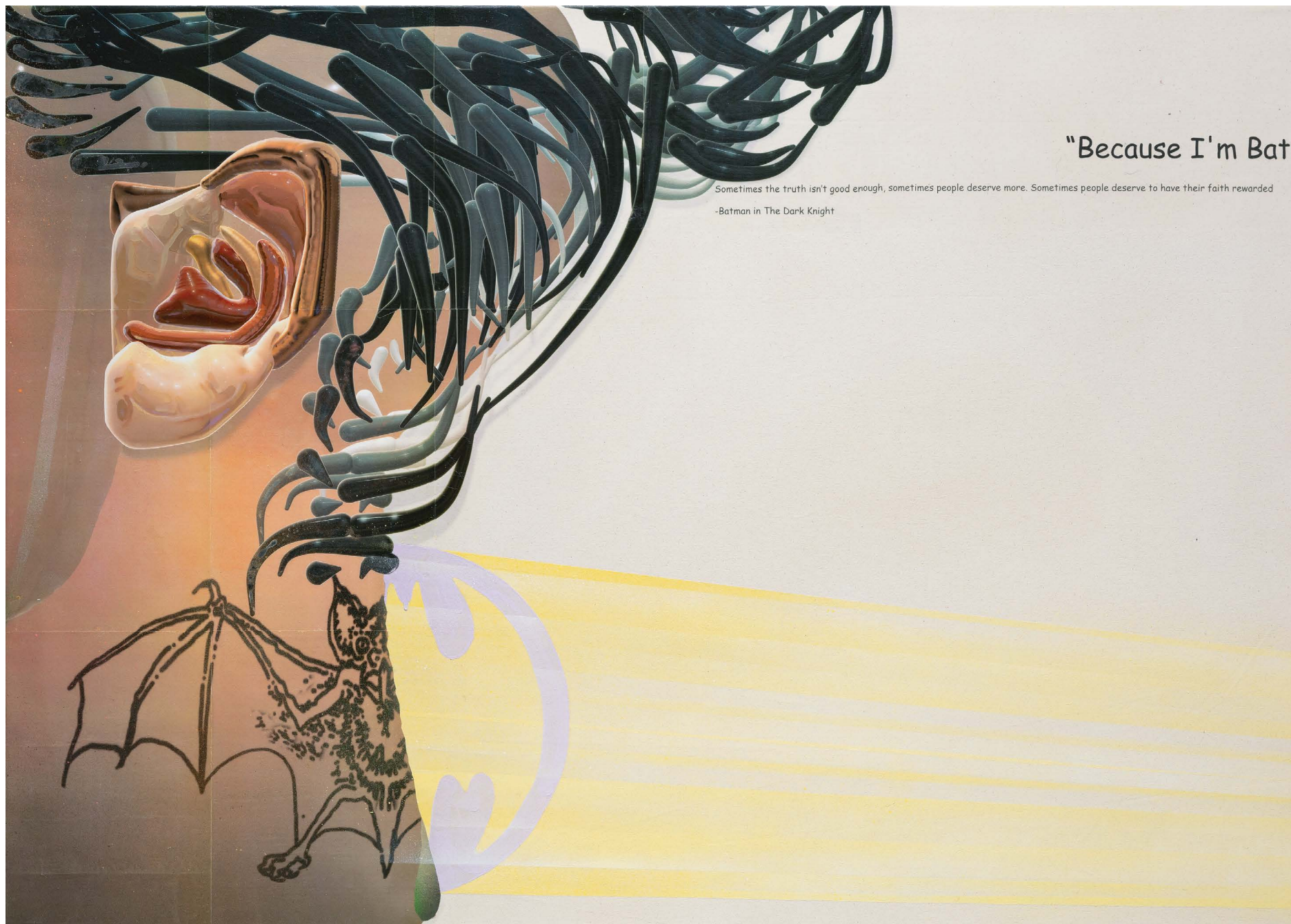
Olen vuosien ajan hakenut sopivaatasaapainoamaalausjäljen ilmaisuvoimassa. *Happy-Melancholia* -maalaukseen halusin enemmän liikettä ja siten elävämpää sivellintekniikkaa. Pinta-alaan nähden tässä teoksessa on kuvansiirtoa poikkeuksellisen vähän. Se rajautuu vain silmiin, jotka erittäin tarkkana yksityiskohtana erottuvat muusta maalausjäljestä.

Teoksessa keskityin tunnetilojen kuvaamiseen. Kokemani ahdistus ja hallinnan menettäminen ohjasivat tumman työn äärelle. Käytin sateenkaarta ja salamoita kuvaamaan voimakkaita tunnetiloja. Sateenkaari peittyy osittain mustan alle, onni on kätkeytynyt jonkun taakse. Silmien tummat alueet saivat innoituksen *black metal* -kulttuurin *corpse paint* -kasvomeikeistä. Silmät on täytetty manipuloidulla kuvalla kosmisesta mikroaaltojen taustasäteilystä, joka tuijottaa katsojaa. Silmän alueista hain mystistä jumalhahmoa.

Minä mittasuhteessa teokseen *Happy-Melancholia*, 2020  
Valokuva Juha Vanonen



*Don't Worry, Don't Do It, Be Happy*  
Öljyväri, akryyli, kuvansiirto, spraymaali ja kynäruisku kankaalle  
255 x 383 cm  
2020  
Valokuva Einari Hyvönen



*Hero*  
Öljyväri, kuvansiirto ja spraymaali kankaalle  
120 x 169 cm  
2020  
Valokuva Einari Hyvönen



*Stay Woke*  
 Öljyväri, lyijykynä ja spraymaali kankaalle  
 170 x 128 cm  
 2020  
 Valokuva Einari Hyvönen



*Happy-Melancholia*  
 Öljyväri, akryyli, kuvansiirto ja spraymaali  
 292 x 235 cm  
 2020  
 Valokuva Einari Hyvönen

## 2.1. Ripustussuunnitelma – Exhibition Laboratory

Olen huomannut, että salonkiripustuksissa seinä usein maalataan joksikin muuksi kuin valkoiseksi. Trendikkäissä yksityisissä gallerioissa, kuten The Hole (New York) valkoisen kuution sijaan seinät maalataan tai tapetoidaan näyttelykohtaisesti.

Näiden esimerkkien ohjaamana maalasin Exhibition Laboratoryn näyttelytilan harmaaksi. Koen harmaan sävyn neutraalina ja rauhoittavana. Harmaa tuntui luonnolliselta valinnalta seinämaaliksi, sillä se toistuu Adobe Photoshop -ohjelmassa, jossa suunnittelen teokseni. Valitsin tummahkon harmaan erityisesti *Happy-Melancholia* -teosta miettien. Teos leikkii mustan ääripään nyansseilla, jotka valkoisella taustalla eivät erotu edukseen. Rikkaat mustan sävyt pakkautuivat yhdeksi massaksi. Vastaavasti maalauksen valkoiset päät hohtavat, kun teoksen taustana on tummempi valööri. Näyttelytilassa oli samaan aikaan esillä neljän muun maisteriopiskelijan näyttelyt. Vaikka teoksemme visuaalisesti erottuivat toisistaan, seinien maalauksella selkeytin aluettani.

Neljän teoksen ripustussuunnitelmaa pyörittelin etukäteen Photoshopissa. Olin järkeillyt, että sopivalla toistuvuudella ja vaihtelulla saan kiinnostavimman ripustuksen.

1. Iso maalaus, vaakamallinen, sävy maailma A
2. Pieni maalaus, pystymallinen, sävy maailma B
3. Pieni maalaus, vaakamallinen, sävy maailma A
4. Iso maalaus, pystymallinen, sävy maailma B

Teosten nojatessa seinään en ollut tyytyväinen näkemääni. Tein intuitiolla vaihtoehdoisen järjestyksen ja kysyin asiasta mieltä pidettä. Vastaajat olivat jälkimmäisen, intuitioon pohjautuvan järjestyksen kannalla. Minun on usein vaikea irtautua rationaalista suunnitelmastani, mutta nyt olin alkanut itsekin taipua jälkimmäisen ripustuksen kannalle. Rationaalisuus on suunnittelussa hyödyllistä, mutta siihen sokea luottaminen ei.

Katsoin Yle Areenasta dokumenttielokuvaa<sup>3</sup>, jossa käsiteltiin huippu-urheilijoiden menestyksen salaisuutta. Dokumentissa kirjailija ja taideopetuksen professori Ken Robinson (k. 2020) totesi, että jos statistiikka dominoi harkintakykyä, silloin ei käytä

harkintakykyä lainkaan. Pelkkään statistiikkaan nojautumalla yhtälöstä puuttuu luovuus. Luovuuden puute johtaa kaavamaisuuteen. Tämä on tärkeää muistaa rationaalisuuteen taipuvana taiteen tekijänä.

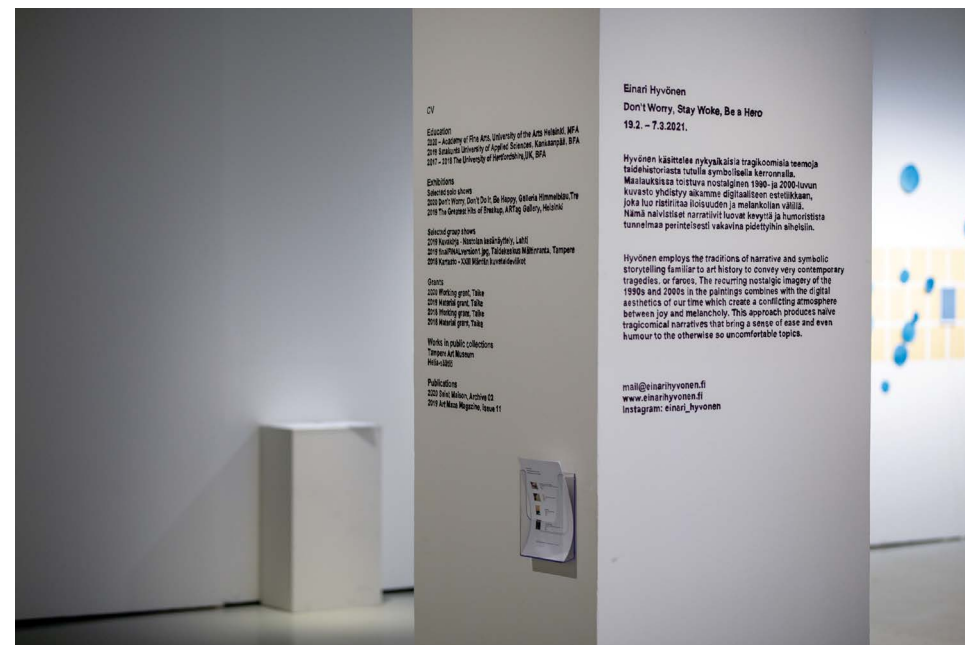
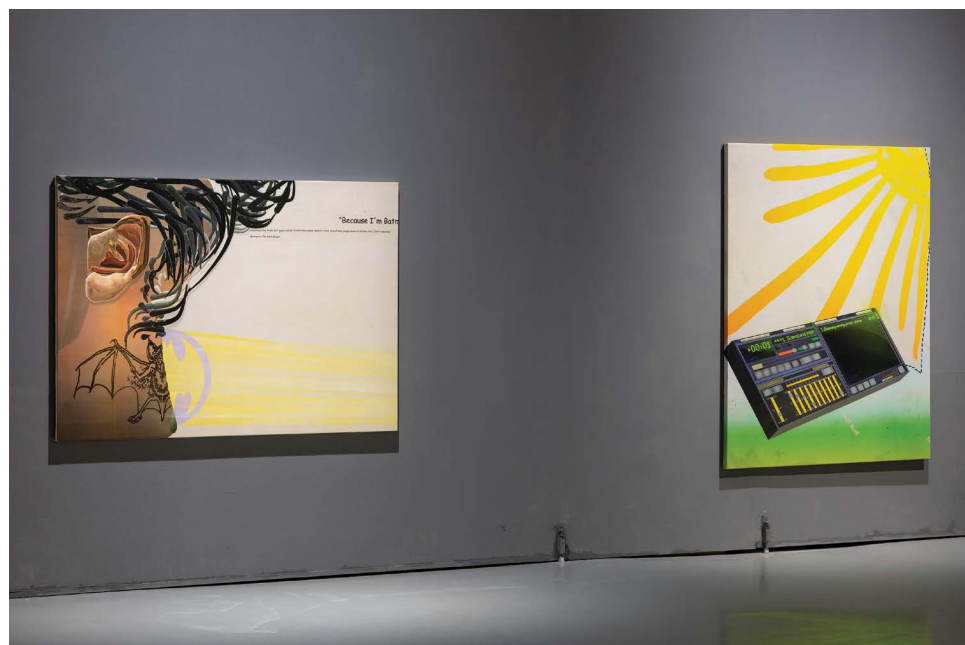
Helmi-maaliskuussa 2021 COVID-19:n ilmenevyyksiluvut olivat nousussa ja näyttelymme aukiolo oli vaakalaudalla. Turhan kosketuskontaktin vuoksi minimoin infopapereiden määrää. Aluksi suunnittelin näyttelyalueelleni suuren mosaiikkitulosteen, jossa olisi kaikki oleellinen taiteilijätietoni. Paperitulosteet tulisivat kuitenkin kupruilemaan ilmankosteuden vaihtelusta. Lopulta projisoin lausuntoni ja tiivistetyn ansioluettelon pylvääseen ja jäljensin ne akryylitussilla suoraan pintaan.

Pienen fonttikoon vuoksi jäljentäminen oli yllättävän aikaa vievää. Ideani syntyi ripustuksen viimehetkillä ja sain sen valmiiksi viisi minuuttia ennen avajaisia. Pylvään infotekstit ottivat tilan laajemmin haltuun. Muutamassa teoksessani oli samankaltaisia kirjaimia, josta syntyi silta teosten ja pylvään välille.

Comic Sans -tekstityypistä pylvääseen muokkautunut ”Einari Sans” oli hykerryttänyt eräitä graafisen alan ammattilaisia. Jäljentämisestä tullut jännetupitulehdus ranteessa päätin, että en tee samanlaista uudestaan. Parin kuukauden päästä jäljensin Kuvan Kevät -maisterityöni teosnimet Project Roomin seinälle.

Suomen Kuvalehdessä (8/2021, s.53) oli sivun kokoinen kuva *Don't Worry, Don't Do It, Be Happy* -maalauksesta, joka lopulta päätyi Nykytaiteen museo Kiasman kokoelmaan. Teos on tuotantoni merkkipaalu, enkä olisi nelimetriselle kalalle parempaa kotia keksinyt.

<sup>3</sup> In Search of Greatness 2018



Yleisnäkyä  
*Don't Worry, Stay Woke, Be a Hero*  
 Exhibition Laboratory 2020  
 Valokuvat Einari Hyvönen

### 3. Maisteriopinnäytteen toinen näyttely

Tutkintoni toinen julkinen esiintyminen oli Project Roomissa, Kuvan Kevät 2021 -maisterinäyttelyssä 12.5.–6.6.2021. Ajatus teossarjalle syntyi, kun käsittelin isäni poismenoa. Mietin rooliani perheenjäsenenä ja kumppanina. Ja realiteetteja; jos aikoo elää pitkään, on hyväksyttävä, että läheisiä kuolee. Tämän kaltaiset kriisitilanteet palauttavat lapsuuteen, *kuka minä olen?* -kysymyksen äärelle. Oman henkisen kasvun kannalta on tärkeää ajoittain alustaa itsensä ja miettiä oman elämän merkitystä.

Pian kuvataiteen maisteriksi valmistuvana pohdin kuinka lapsuuden leikit ovat ohjautuneet aina tietoisiksi taiteen tekemiseksi. Taiteen tekemisessä on tärkeää säilyttää lapsille ominainen uteliaisuus ja rohkeus heittäytyä uuden äärelle.

Sarjassa toistuu kaksi kuva-aihetta: nukke ja kaupunkimatto. Nukke on teoksissa protagonistina ja matto symboloi sen ympärillä muuttuvaa maailmaa. Toteutin teoksen kolmiosaisena, jotta se kuvaisi kompaktisti evolutiivista tarinaa kolmen aikakauden otoksilla: syntyminen, varhaislapsuus ja nykyisyys. Päähahmon kasvaessa sen mittasuhteet muuttuvat ja kehon materiaali korvautuu kovasta metallinkaltaisesta herkän ihomaiseksi - mutta sama valkoinen tutti pysyy suussa.

Muistelin kirjoja, jotka ovat lapsuudessa tehneet vaikutuksen minuun. *Where's Waldo* ja *I Spy* -kuvakirjoissa lukijan pitää löytää asioita ja ratkoa pulmia. Ne innoittivat nimeämään teokseni yleisesti tunnetuilla arvuutuksilla.

*What is in front of you but can't be seen?  
What goes up but never comes down?  
The more there is the less you see. What is it?*

Kysymysten vastaukset kuvaavat osuvasti teoksissa käsiteltyjä aiheita.

Luonnostelin teokset Paint 3D ja Adobe Photoshop -ohjelmilla. Luonnokset siirsin kankaalle projektorin ja keskitettyjen kuvansiirtojen avulla. Jatkoin prosessia maalaamalla sively- ja suihkutusmenetelmillä, öljy- ja akryylimaleilla.

Sarjan ensimmäinen teos on metrin mittainen neliö. Se on kuin ensimmäinen pikseli, joka mittoisin keinoin kahdentuu ja kasvaa suuremmaksi. Neliö on haastava kuvapohja, sillä sen mittasuhteet eivät juurikaan luo jännitettä. Instagramin alkuaikoina ohjelma pakotti kuvat 1:1 mittasuhteisiin, joka on osaltaan tehnyt neliöstä lähestyttävämmän. Aiemmin kukaan ei halunnut olla *square*, mutta applikaation julkaisun, vuoden 2012, jälkeen neliön malliset teokset vaikuttavat herättäneen lisää kiinnostusta.

*What is in front of you but can't be seen?* -teoksessa hahmo on juuri syntymässä ja tippuu napanuoransa kanssa valmiiseen maailmaan. Loin kaupunkimaton kaltaisen mielikuvitusmaishahmon, johon kopioin yksityiskohtia lapsuuteni piirustuksista ja imitoin silloista piirustusjälkeäni.

Alkuperäisten piirustusten kopioiminen toi teokseen autenttista lapsenomaisuutta ja linkin omaan lapsuuteeni. Teoksen oikeassa alalaidassa näkyvän cowboy-hahmon alkuperäisen version olen piirtänyt Dallasissa 28. maaliskuuta, vuonna 1996. Teos hankittiin Kuvan Kevät 2021 -maisterinäyttelystä Päivi ja Paavo Lipposen rahaston taidekokoelmaan.



Piirustus vuodelta 1996

Sarjan toinen teos *What goes up but never comes down?* on kooltaan 168 x 266 cm. Teoksen vaakamalli ohjaa katsojan näkemään maiseman. Teoksessa käsitellään abstraktia ympäristöä, jota noin kuusivuotias hahmo luo rajatulla erottelukyvyllään.

Teoksessa hahmo käyttää luovuuttaan ja leikkii sammakkolelun kanssa. Minä tekijänä käytin luovuutta ja leikin keinoälyn kanssa. Teoksen abstrahoitu maisema on *Nvidian GauGAN* -keinoälyohjelmaan syöttämäni värikartta, jonka pohjalta nelion muotoinen tilallinen maisema oikeassa yläkulmassa on luotu. Se on ikkuna tulevaan todellisuuteen, jota hahmo oppii hahmottamaan yhä tarkemmin.



Teoksen *What goes up but never comes down?* yksityiskohta  
2021  
Valokuva Einari Hyvönen

Sarjan viimeisessä, *The more there is the less you see. What is it?* -maalauksessa hahmo on 31-vuotias – saman ikäinen kuin minä teosta tehdessä. Teos on kooltaan 260 x 220 cm. Maalauksen tausta on sama mielikuvituskaupunki kuin ensimmäisessä teoksessa, mutta nyt kolmiulotteisena. Teoksella kuvaan aikuisuutta, jonka todellisuutta määrittelevät lapsuudessa koetut traumat ja elämän varrella opitut skeemat.

Maiseman yksityiskohdista on löydettävissä poliisin takaa-ajoa, pistoolilla ampumista ja lentokoneiden syöksymistä tornirakennuksiin. Ihmisyiden tuhoisia puolia on kuvattu naivistisella otteella. Väkivallan vastapainona teoksen oikeassa kulmassa on lasten piirustuksista tuttu kulma-aurinko.

Teoksessa hahmo seisoo jäykän suorasti, hölmistyneenä hektisen kaupunkimaiseman keskiössä. Käsien asento muistuttaa kristillisestä kuvastosta, pyhydestä ja viattomuudesta pahan ympäröimänä.



Teoksen *The more there is the less you see. What is it?* yksityiskohta  
2021  
Valokuva Einari Hyvönen



*What is in front of you but can't be seen?*  
Öljyväri, akryyli, kuvansiirto, spraymaali ja kynäruisku kankaalle  
100 x 100 cm  
2021  
Valokuva Einari Hyvönen



*What goes up but never comes down?*  
Öljyväri, akryyli, kuvansiirto, spraymaali ja kynäruisku kankaalle  
168 x 266 cm  
2021  
Valokuva Einari Hyvönen



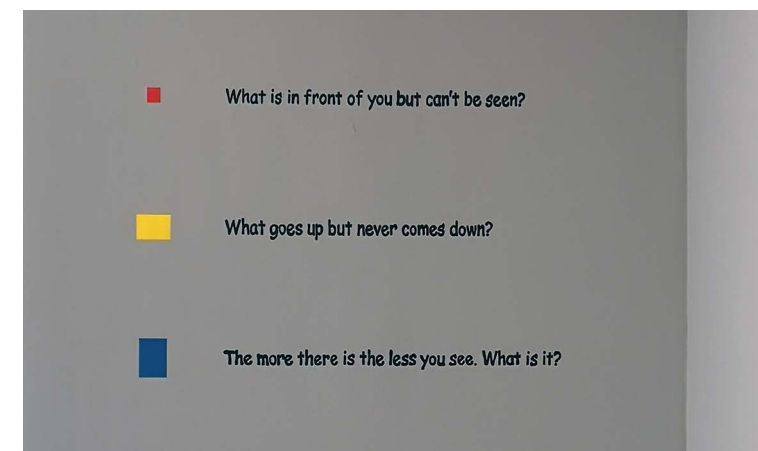
*The more there is the less you see. What is it?*  
 Öljyväri, akryyli, kuvansiirto, spraymaali ja kynäruisku kankaalle  
 260 x 220 cm  
 2021  
 Valokuva Einari Hyvönen

### 3.1. Ripustussuunnitelma – Project Room

Ensimmäisessä tapaamisessa näyttelysuunnittelijan Sakari Ter-  
 von kanssa keskustelimme lopputyön suunnitelmastani ja ehdo-  
 tin sitä sijoitettavaksi Project Roomin etutilan pitkälle seinälle.  
 Teosten lineaarisen tarinan vuoksi niiden oli oltava yhdellä sei-  
 nällä, kerralla nähtynä. Positiivista oli teosten näkyminen kadun  
 puolelle.

Toivomani tilan seinäala on kolme metriä korkea ja noin 11 metriä  
 leveä, 90 astetta myötäpäivään käännetty L-kirjaimen muotoinen.  
 Ensimmäiselle seinäpätkälle suunnittelin kirjoittamani teosten  
 nimet ja pitkälle seinälle tulisi kolme maalausta. Halusin jälleen  
 maalata seinän. Kuvan Kevään teokseni olivat melko vaaleita,  
 seinän tummuusasteeksi sopi vaalean harmaa, joka ei tum-  
 muustasoltaan toistu teosten harmailla värialueilla.

Alleviivasin teosten leikillisyyttä kirjoittamalla teosten nimet,  
 arvuutukset, lyhyelle seinäpätkälle teosten alkuun. Teosnimien  
 eteen maalasin pääväreillä, punaisella, keltaisella ja sinisellä,  
 teosten mittasuhteissa olevat muodot, jotta katsoja voi yhdis-  
 tää palikkalaatikon kaltaisesti teosnimien teokseen. Maalasin  
 seinään aluksi myös oman nimeni, joka ymmärrettävistä syistä  
 ei sopinut tiiviiseen ryhmänäyttelyyn ja siksi maalasin sen myö-  
 hemmin piiloon.



Teosnimet  
 Valokuva Einari Hyvönen

# Einari Hyvönen

- What is in front of you but can't be seen?
- What goes up but never comes down?
- The more there is the less you see. What is it?





#### 4. Taiteen jatkumo

Pohdin tämänhetkistä taiteellista tyyliäni kysymällä, kuinka taideskene, digitaalinen työympäristö, työskentelymenetelmät ja taidemarkkinat ovat vaikuttaneet sen nykyiseen muotoon.

Pysähdyn usein miettimään, mistä minut on tehty ja miksi taiteeni on muotoutunut juuri kaltaiseksi. Ketkä ovat taiteellisia esivanhempiani, joiden dna jatkuu minussa teoria-, sommittelu- ja materiaalioppien kautta? Taiteen jatkumossa olen velkaa kaikille, jotka ovat edeltäni raivanneet tietä, jotta voin tehdä oman osuuteni tuleville sukupolville. Näen matkani lineaarisena aikajanana, josta poikkeaa useita polkuja. Joskus polut palaavat menneeseen ja sieltä uusiutuneina takaisin pääväylälle. Taiteeni pääväylä on aina ollut kuvataide, jota maalaustaide on dominoinut toista vuosikymmentä.

Matkani taiteen pariin alkoi itseohjautuvalla tekemisellä. Formaaliin opetukseen pääsin ammattikoulussa, jonka jälkeen toimin oppipoikana ja myöhemmin kansanopiston kautta tieni aukei ammattikorkeakouluun. Tuntuu uskomattomalta, että olen löytänyt ammattialan, jossa haluan intohimoisesti kehittyä. Vielä uskomattomampaa on, että nyt maisteritutkinnon suorittuani olen opiskellut tätä alaa jo kolmasosan elämästäni.

Toimittaja Laura Friman on käsitellyt<sup>4</sup> taiteilijan koulutuksen arvostamista aikana, jolloin kuka vaan voi toistaa *acrylic pouring* -maalauksia YouTube -opetusvideoiden avulla ja kutsua itseään taiteilijaksi.

Minua eivät vaivaa YouTubesta oppinsa ammentavat tauluja myyvät maalarit, jotka nimeävät itsensä taiteilijoiksi – olen itsekin opiskellut monia taiteelliselle praktiikalleni merkityksellisiä taitoja YouTubesta. Näen kuitenkin taidekorkeakoulussa opiskelun arvokkaana sekä etuoikeutettuna mahdollisuutena tutustua laajasti taiteen kaanoniin sekä selvittää omaa paikkaansa siinä. Taiteilijuus on jatkumo, jossa oman sijainnin tiedostaminen kuuluu ammattitaitoon.

<sup>4</sup> Friman 2021

#### 4.1. Polkuni taiteen kaanonissa

Graffititaide herätti kiinnostukseni maalaustaiteeseen. Martha Cooper ja Henry Chalfant dokumentoivat vuonna 1984 julkaistuun *Subway Art* -teokseensa New Yorkin 70- ja 80-luvun graffitikulttuuria. Silloiset metrovaunujen kylkiä koristaneet kirjain-tyylit peilautuvat edelleen vahvana Suomen ja erityisesti Helsingin graffitiskenessä.

Yhteiskunnan suhtautuminen graffiteihin on muuttunut nuoruudesta valtavasti. Graffiteista on tullut salonkikelpoisia, kunhan ne ovat oikeassa paikassa ja ajan kanssa tehtyjä. Graffititaidetta on kesytetty katutaiteen viitekehyksessä taiteilijoilta tilatuilla muraalimaalauksilla. Muraalien yksi strategia on vähentää laitomia maalauksia kyseisellä seinällä.

Graffitit ovat motiiveiltaan omaehtoisia, paikkasidonnaisia, toiminnallisia ja hetkessä eläviä teoksia, joiden aura taantuu taidemuseoissa ja *white cube* -gallerioissa. Teokset ovat toiminnallisia erityisesti laittomissa yhteismaalausprojekteissa, joissa rajatun aikaikkunan sisällä roolitettu työryhmä toteuttaa teoksen. Työrooleja ovat esimerkiksi ympäristön vahtiminen ja maalauksen eri osa-alueiden suorittaminen. Suomen taidekentällä on merkittävä joukko taiteilijoita, jotka ovat kasvaneet graffitien parissa ja tekevät kulttuurillisesti ensiarvoisia teoksia – ne taas kuuluvat taidemuseoiden suojiin.

Teini-iässä kuuntelin ainoastaan 70-luvun progressiivista rockia ja 90-luvun jenkkiräppiä. Samoihin aikoihin tutustuin Salvador Dalin maalauksiin ja sitä myötä laajemmin surrealismiin. 70-luvun progerock maalaili surrealistisia todellisuuden väärityksiä ja psykedeelisiä äänimaailmoja. Kokemustani vahvasti julkaisujen kansitaiteessa toistuva surrealistinen kuvasto, kuten graafisen suunnittelun ryhmä *Hipgnosis* eli Storm Thorgerson ja Aubrey Powell loivat Pink Floydin albumeille.

Dalin myötä perehdyin hänen suomalaiseen verrokkiinsa, Seppo Similään, jonka suuri näyttely vuonna 2009 Oulun Kuusiluodon koulun tiloissa räjäytti tajuntani. Surrealismsin jälkeen tutustuin Picassoon ja kubismiin. Uskon että kiinnostukseni kubismiin juonsi juurensa graffititaiteesta. Näissä on tyyllisiä yhteneväisyyksiä, kuten ääriviivan käyttö ja fragmenteista rakentuva

muoto. Tästä osuva esimerkki on Francis Picabia'n teos *Edtaonisl (Ecclesiastic)*, 1913.



Francis Picabia, *Edtaonisl (Ecclesiastic)*, 1913  
Öljyväri kankaalle, 300 x 300 cm. MoMA.  
Valokuva: The Art Institute of Chicago <http://www.moma.org>

Olin sisäistänyt graffiteille ominaisen ääriiviipiirtämisen. Piirustustavan yksitoikkoisuuden vuoksi aloin väheksymään sitä. Pidín myös vastenmielisenä yhdistää underground-graffitikulttuuria osaksi minulle vielä tuntematonta, korkeakulttuurista taidemaailmaa. Sittemmin opettelin elävän mallin piirustuskursseilla vivahteikkaampaa elettä akateemisen traditioon kuuluvalla viivapiirtämisellä.

Kun olin aikani tehnyt kubistis-surrealistis-graffitivaikutteisia öljy-värimaalauksia, aloin hylkiä niitä. Miksi pitäydyin pölytyneessä pastissihenkisessä kuvamaailmassa?

Siirryin polulta sivulle ja aloin tutkimaan optisen illuusion maalauksia ja erityisesti, kuinka väririnnastuksilla voidaan harhauttaa silmää. Tähän vaikuttivat Johannes Ittenin värioppi ja Jaakko

Mattilan teokset. Lopulta tein maalauksia, jotka näyttävät kolmiulotteisilta, kun niitä katsotaan punasyaani-3D-laseilla.

Valitsin jälleen sivupolun ja tein abstrakteja kollaasimaalauksia, jotka kehittyivät lähes veistoksiksi. Abstraktin maalauksen kielestä en kuitenkaan ole saanut otetta: minulle ominaista on sisällyttää töihini figuratiivisia elementtejä.

Löysin tieni takaisin figuratiivisten maalausten pariin. Halusin, että katsoja on mielikuvitusmaailmoissani seikkaileva protagonist. Maalasin teokset ensimmäisen persoonan näkökulmasta, jota hyödynnetään erilaisissa viihdesisällöissä pontevamman immersion lisäämiseksi. Tällaisia ovat esimerkiksi viihdeteollisuudesta tutut first-person shooter -videopelit sekä porno.

Myöhemmin otin hienovaraisesti vaikutteita Andy Warholin ja David Hockneyn pop-taiteesta ja post-internet-taiteen<sup>5</sup> tematiikasta, jonka keskiössä tutkin internetin vaikutusten tiedostamista sosioekonomisella tasolla ja maailmanlaajuisen verkon mahdollistamien tyylisuuntien syntymistä. On sanomattakin selvää, että vaikutteita on vuosien aikana tarttunut kollegoilteni.

Muistan ajatelleeni, että pitää oppia säännöt, jotta voi alkaa rikkomään niitä. En ennenkään tarkoituksenmukaisesti tehnyt pastissihenkisiä teoksia, en vain tiennyt mistään muusta. En osannut arvioida, että ne voisivat olla kliseisiä ja mauttomia. Tätä tiedon puutetta voi paikata hankkimalla ammattiosaamista joko korkeakoulutuksen tai muun syvällisen itseoppineisuuden kautta. Jos ei perehdy riittävän laajasti taidehistoriaan ja aikaistaitteeseen, on iso riski toisintaa jo tehtyä ja kompastua mauttomiin kikkoihin. Yksi taiteilijan tehtävistä on pyrkiä luomaan jotain uutta, vaikka tekeminen nojautuisikin perinteisiin.

Loppuvuodesta 2017 olin vaihto-oppilaana pienessä englantilaisessa yliopistokaupungissa Hatfieldissa. Sieltä kuljin paikallisjunalla Lontooseen tutustumaan nykytaiteen isoihin ja nousussa oleviin tekijöihin. Samoihin aikoihin Instagram toimi porttina löytää kiinnostavia gallerioita ja taiteilijoita.

Tärkein havaintoni oli maalaustaiteen monipuolisuus. Herääminen ajatukseen, että näinkin voi tehdä. Ajatus tuntui tutulta:

<sup>5</sup> Forbes 2014

nuorena ajattelin 70-luvun progerockin ja 90-luvun jenkkiräpin olevan ainoat hyväksyttävät genret. Jossain vaiheessa tajusin, ettei mitään genererajoituksia tarvitse noudattaa ollakseen hyväksytty omassa viiteryhmissä. Pink Floydin ja Souls of Mischiefin ohella voin kuunnella vaikka Justin Bieberiä tai jopa Arttu Wiskaria, jos vain haluan.

## 5. Nykyinen suunta

Taiteeni tyyliuntaukseseen ovat vaikuttaneet käyttämäni työkalut, ihailemani taiteilijat ja näistä muodostuva taideskene. Nykytaiteessa trendit vanhenevat nopeasti, mutta uskon tulevaisuuden taiteen tutkijoiden määrittelevän tarkemmin ajallamme tyypillisiä taiteen teemoja. Minua kiinnostavat sukupolvikokemukset ja samaistuminen. Jokaisella sukupolvella on omat kollektiiviset uhkakuvat, jotka määrittävät elämää. Meidän aikamme ilmaston lämpeneminen ja maapallon resurssien kohtuuton kuluttaminen ovat merkittäviä uhkatekijöitä.

Ilmastonmuutoksesta johtuva horisontiton tulevaisuus ei luo pelkästään yksinkertaista poliittista taidetta, vaan muokkaa ajatuksiamme yhä kyynisemmiksi ja itsetuhoisen ironisiksi - ahdistus koodautuu taiteeseen. Esimerkiksi teoksissani tämä mielentila näkyy pysähtyneen melankolisena tunnelmana, joka on huputettu pirtsakalla hirtehuumorilla. Pitää vain tanssia hullun maailman kanssa.

### 5.1. Oman tyylin lokeroiminen

Oma tyyli, se, joka yhdistää teoksen tekijäänsä, on ollut minulle aina tärkeä asia. Massasta erottuminen luo uutta. Uniikkiuden tavoittelemisen on oman egon korostamista, mutta koen sen yhdeksi katalyytiksi omassa taiteilijuudessa.

Teini-ikäisenä olin sosiaalisesti arka ja paniikkihäiriöinen. Tuolloin kuulin ensimmäistä kertaa sanan introvertti. Tuudittauduin lokeroimalla itseni introvertiksi, jolla hyväksyin itseni ”asosiaaliseksi”. Samaan aikaan ujous aiheutti pelkoa alalla pärjäämisessä, kuten kontaktien luomisessa. Voisinko vain asua mökissä keskellä metsää ja odottaa jonkun tulevan rahapinkka kourassa tyhjentämään työhuoneeni teoksista?

Kasvaessani tajusin, ettei asia ole niin mustavalkoinen ja itsevarmuuden lisääntyessä uskalsin ottaa yhä rohkeampia askeleita epämukavuusalueelle. Minulla on piirteitä introverttiudesta, mutta itsensä määrittelemisen niin kapeasti on elämää rajoittava teko.

Myös taiteen tekemisessä varon lokeroimasta itseäni liian ahtaaseen tilaan. Tyylini on figuratiivista pop-taiteeseen viittaavaa moni menetelmällistä maalaustaidetta, jossa yhdistyvät ajankohtaiset teemat, nostalgiset elementit ja digitalisaation esteettiset vaikutukset. Menetelmä pohjautuu 1400-luvulta lähtöisin olevaan öljymaalauksen traditioon ja sisältää vaikutteita modernin taiteen konventioista. Jälkeni on usein staattisen hilyttyä, jota on korostettu ekspressiivisillä viitteillä. Maalauksissa limittyvät tasaiset värialueet ja tarkat, realistiset yksityiskohdat. Teokset näyttävät hauskoilta, mutta kätkevät taakseen melankolisen tunnelman.

Pessi Rautio kirjoitti<sup>6</sup> Taide-lehteen seuraavasti:

*Einari Hyvösen maalauksissa huolellinen maalaus sekoittaa kankaalle siirrettyihin kuviin taitavammin ja silmää erehdyttävämmiin kuin juuri kellään muulla. Ei oikein tiedä mikä on maalattua ja mikä sen näköistä ja mikä toden näköistä. Pelkän [sic] taitotempuksi tämä ei jää, kun teokset omalla anarkistisella sketsimäisyydellään toistavat tunnetasolla tämän syvältä kahmaisevan hämmennyksemme, miten elää tässä maailmassa, missä tosi ja kuviteltu, populaarihahmo ja tosiolovainen, vitsi ja totuus, läppä ja läpättömyys sotkeentuvat toisistaan erottamattomiksi.*

### 5.2. Skene

Valmistuin kuva-artsaaniksi vuonna 2010, jonka jälkeen sain kuvataiteilija Jaakko Mattilalta työhuoneen siivun palkaksi epäsuunnollisista assistentin hommista Oulussa. Tuolloin olin innostunut oman taiteen tekemisestä, muiden tuotannolle olin melko sokea. Oppipojan asemassa aloin saada jonkinlaisen käsityksen Suomen taideskeneestä. Tutustuin eri kaupungeissa toimiviin taidekentän ammattilaisiin. Ymmärryksen karttuessa kiinnostukseni muihin taiteilijoihin lisääntyi ja aloin nähdä itseni jonkin ilmiön jatkumona. Myöhemmin Oulu alkoi tuntumaan ahtaalta, enkä kokenut sitä enää omakseni.

<sup>6</sup> Rautio 2021

Kaupunkien välisten skenejen hahmottamisen jälkeen huomasin, että myös jokaisella taidegallerialla on oma skene ja asiakaskuntansa. Sopiva galleria löytyi Helsingistä muutaman opettavan mutkan jälkeen.

Graffitikulttuurissa on ennen internetiä jaettu teoskuvia kansainvälisille kollegoille paperikuvina ja painojulkaisuina. Silloin ei ollut mahdollista nähdä nykyisen kuvatulvan kaltaisesti tyylien kirjoa, josta ottaa vaikutteita. Kaupungeissa muodostui alueille tyyppilliset tyyliä, jotka toistivat itseänsä. Myöhemmin kun kuvat ja videot olivat digitaalisessa muodossa ja helpommin jaettavissa ympäri maailmaa, alueiden tyyliä alkoivat voimakkaammin sekoittua toisiinsa.

Minulle kansainväliset taideskenet aukesivat vaihto-opiskelun ja erityisesti Instagramin avulla, jossa pääsen seuraamaan yhä uusien taiteilijoiden ja gallerioiden tuottamaa kuvatulvaa päivittäin. Tiheästi uusiutuvien trendien kontrastina hitaampi taiteellinen kehitys näyttäytyy paikalleen jämhätäneeltä. Tämä ilmenee, kun vertaan esimerkiksi saksalaisen König-gallerian näyttelyitä Suomen maakuntien taiteilijaseurojen näyttelyihin. Tämä on tietysti epäreilu vertailu, mutta on yksi syistäni, miksi polkuni ei jäänyt Ouluun – ja tulee todennäköisesti jatkumaan Helsingistä eteenpäin.

En voi sanoa, että teokseni ovat kuin kotonaan Helsingin tai edes Suomen taideskenessä. Ehkä internet on syönyt sijaintiin perustuvan skenen merkitystä. Löydän taiteelleni enemmän yhteisiä nimittäjiä yksittäisistä New Yorkin, Lontoon ja Berliinin gallerioiden taiteilijoista. Näitä nimittäjiä ovat ikäluokkani taiteilijoiden kanssa jaetut länsimaiset sukupolvikokemukset tietotekniikan ja populaarikulttuurin saralla. Olemme diginatiiveina kasvaneet tietokoneiden ja internetin parissa. Se näkyy digitaalisten työkalujen sulavalla integroitumisena osaksi perinteisiä maalauksen menetelmiä. Tekniikan lisäksi digitaalinen maailma toistuu teosten kuvakielellä.

Tämänhetkinen taiteeni asettuu post-digitaaliseen ja post-analogiseen taidegenreen. Nämä ovat käytännössä synonyymejä, tosin post-digitaalinen taide tutkii digitalisaation vaikutuksia sosioekonomisesta näkökulmasta ja post-analoginen taide keskittyy teoksen tekniikkaan<sup>7</sup>.

---

7 Keimig 2019

Koen, että post-digitaalinen ja post-analoginen taide ovat konseptuaalista internetmaiseman maalausta, joka tasapainottelee mitattavan todellisuuden ja keinotodellisen kuvauksen välillä. Teoksen suunnitteluprosessi on immateriaalista, mutta tavoite on luoda fyysinen taideobjekti.

Uusien medioiden teorioitsija Christine Paul kertoo<sup>8</sup> näiden taide- ja muotojen ilmaisun pohjautuvan digitaaliseen teknologiaan ja maailmanlaajuiseen tietoverkkoon. Teoksen digitaalinen prosessointi ja laaja internetkulttuuri muovaavat käsitteellisellä ja käytännön tasolla taide- ja muotoa. Vaikka teos on maalattu perinteisillä öljyväreillä, sen ilmeeseen on sisällytetty digitaalinen estetiikka.

Nämä käsitteet ovat kuitenkin kiistanalaisia, kuten post-internet-taidekin oli jo syntyessään. Yksi post-internet-taiteen saamista kritiikeistä oli, ettei kenenkään taide voi välttyä internetin vaikutuksilta. Toisin sanoen kaikki 1980-luvun lopun jälkeinen taide olisi post-internet-taidetta.

Vastaavasti nykyisin on hyvin yleistä, että taiteilijat käyttävät digitaalisia työkaluja taiteensa luomisessa. Kaikki iPhoneella luonnostelevat taiteilijat eivät kuitenkaan asetu samaan kategoriaan. Kyse on tiedostavasta digitaalisuuden ja analogisuuden yhteen sulauttamisesta, vuoropuhelua keinotekoisesta ja aidosta välillä. Koneiden keinoälyllä pyritään imitoimaan ihmistä, ihminen pyrkii post-digitaalisessa-taiteessa imitoimaan konetta. Paul näkee<sup>9</sup> post-medium-taiteen kuvaavammaksi kattotermiksi taiteelle, jossa digitaaliset mediat fuusioituvat perinteisiin menetelmiin.

---

8 Efimova 2020

9 Johnson 2014

### 5.3. Vaikutteet

Vaikka teen taidetta siitä lähtökohdasta, että yritän löytää autenttisen, muista erottuvan tyylin, tiedän ettei vaikutteilta voi välttyä. Vaikutteita voi myös tietoisesti omaksua pieninä määrinä useista lähteistä. Ilokseni en voi osoittaa kenenkään taiteilijan tuotantoa, joka selvästi vastaisi omaani.

Teoksillani haluan osoittaa teknistä taituruutta ja vaikeaa jäljiteltävyyttä. Haluan katsojan, erityisesti jos hän on taiteilija, hämmentyvän siitä, miten teos on tehty. Taidenäyttelyissä käydessäni tutkin ensiksi, mitä materiaaleja ja menetelmiä taiteilija on teoksissaan käyttänyt. Se on kuin tutkisi rikospaikkaa. Ratkaistessani käytetyt menetelmät saan tyydytystä, ja jos mysteeri jää roikkumaan ilmaan, olen haltioitunut.

Suomen taidemaalauksen kentällä koen eniten samaistuttavuutta ikäpolveni taiteilijoiden Joel Slotten (s. 1987) sekä Emma Ainalan (s. 1989) taiteeseen. Heidän teoksissaan figuratiivinen kuvakieli, hienovarainen huumori ja tarinallisuus ovat vahvasti läsnä. Niissä toistuvat lähes dokumentaarisesti nykyajasta kertovat elementit, ja erityisesti Ainalan maalauksissa on 1990-luvulla lapsuutta viettäneille tuttuja objekteja. Ristiriitaisuus hilpeyden ja apatian välillä yhdistää tuotantoamme.

Samankaltaista esittävyyttä ja tarinallisuutta löytyy Kari Vehosalon (s. 1982) ja Erno Enkenbergin (s. 1975) teoksista. Heidän ilmaisunsa tuntuu jonkin verran vakavammalta ja hillitymmältä kuin omaani. Digitaalisten työkalujen hyödyntäminen on olennainen osa heidän prosessiaan, josta löydän suoran linkin omaan taiteelliseen työskentelyyni.

Edellä mainituista poiketen en maalaa ihmisfiguureja. Ensimmäiset ihmisenkaltaiset hahmot maalasin Kuvan Kevät -lopputyönäyttelyyn. Olen vitsailut puolitosissani, että maalauksia ihmishahmoista on tehty jo tarpeeksi.

Sosiaalisesta mediasta löysin myös englantilaisen taidemaalarin Oli Eppin (s. 1995). Hänen teoksissaan on selkeitä kaksiulotteisia värialueita, sävyhäivytyksiä, pyöreitä muotoja ja vastakohtana yksittäisiä realistisesti maalattuja elementtejä. Hän käsittelee teoksissaan länsimaista kulutuskulttuuria, tiedostaen että on

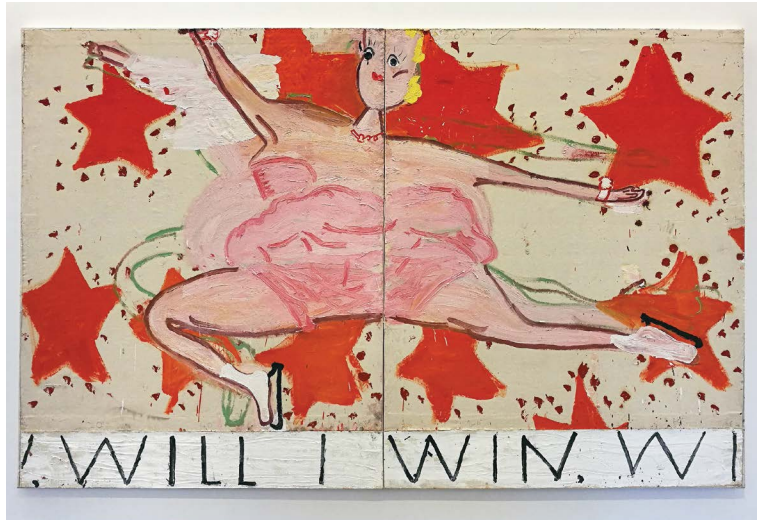


Oli Epp, *Ultra Vain* ja *Abnormal-Adonis* -teokset, 2018  
Öljy-, akryyli ja spraymaali kankaalle, 150 x 200 cm ja  
150 x 180 cm Valokuva Einari Hyvönen.

itse osa ongelmaa<sup>10</sup>. Näin Eppin maalauksia ensimmäisen kerran englannissa Beers London -galleriassa ja myöhemmin Pariisissa Semiose -galleriassa.

Olin juuri radikaalisti irrottautumassa aiemmasta figuratiivisesta tyylistäni ja Eppin innoittamana siirryin hieman pölyttyneestä asenteesta kohti uutta. Sisällytin maalauksiini ensimmäiset viittaukset populaarikulttuuriin. Ymmärsin myös, että taiteen ei tarvitse olla niin vakavaa, eikä taiteilijalla tarvitse olla vastauksia ongelmiin. Olen persoonana hassuttelija, se saa myös näkyä teoksissani.

<sup>10</sup> Kostarias 2017



Rose Wylie, *Pink Skater, (Will I Win, Will I Win)*, 2015  
 Öljyväri kankaalle, 208 x 329 cm  
 Valokuva Einari Hyvönen

Myöhemmin Serpentine Sackler -galleriassa Rose Wylie'n (s. 1934) teokset herättivät hilpeyttä. Hänen rempseään asenteensa vaikutuksesta uskalsin jättää maalaamatonta kangasta näkyviin ja teoksiini ilmaantui tekstejä. Taidekriitikko Jonathan Jones kirjoitti Wylie'n näyttelystä arvion<sup>11</sup>, jossa hän nostaa esiin nautinnon ja ilon taiteen tekemisessä. Loppukaneetissa hän mainitsee katsojien yleensä odottavan kovalla työllä luotuja realistisia maalauksia. Wylie'n teokset todistavat, että maalaustaide ei ole pelkästään kovaa työtä, vaan merkittävässä roolissa on maalaamisesta nauttiminen. Hänen teoksistaan huokuvat ilo, leikkillisuus ja rohkeus. Näyttelykokemuksesta lähtien olen tavoitellut omaa taiteessani samaa rohkeaa heittäytymistä.

Wade Guytonin (s.1972) teosten innoittamana aloin integroidaan digitaalista kuvastoa osaksi perinteisiä menetelmiä. Hänen teoksensa ovat kuin näyttökaappauksia, joita tulostaessa on tullut virhe. Hänen teoksiaan kutsutaan maalauksiksi, mutta ne ovat laajoja valokuvatulosteita. Prosessissa kangas taitetaan keskeltä kahtia. Kuvatiedosto tulostetaan kankaan molemmille sivuille, joskus kahdessa osassa. Tämä tuo teoksiin digitaalisuuden viittaavaa toistuvuutta ja fragmentaarisuutta, jota Guyton

<sup>11</sup> Jones 2017



Wade Guyton, *The New York Times Paintings (2015- jatkuva sarja)*  
 Epson UltraChrome HDR kankaalle, 213,4 x 175,3 cm  
 Valokuva Einari Hyvönen

rikkoo liikuttamalla kangasta kesken tulostustyön. Tarkoitukselliset virheet rikkoivat digitaalisen kuvan täydellisyyttä ja siten luovat teoksiin inhimillisemmän näkökulman.

## 6. Digitaalisen ja perinteisen työympäristön yhdistäminen

Taiteen kontekstissa digitaalisuudesta puhuminen tuntuu kiusalliselta. Se on ylikäytetty sana, joka nousee usein esiin, kun puhutaan nykyaikaisesta taiteesta. Minulle digitaalinen työympäristö on hyvin arkinen ja kuitenkin merkittävä osa taiteilijuuttani. Se on sidoksissa käyttämiini työkaluihin, mieltymiini tyyli-suuntiin ja globaaliin taideskeneen.

Tähän on olennaisesti vaikuttanut aina lapsuudesta läsnä ollut digitaalinen tietotekniikka. Internet laajeni kotitalouksiin, kun olin varhaisteini-iässä. Pelikonsoleilla, tietokoneilla ja matkapuhelimilla olen pelannut, kirjoitellut ja piirtänyt. Nykyisillä älypuhelimilla tilataan ruoat, hoidetaan pankkiasiat, dokumentoidaan illanvietot ja hankitaan seuraava. Puhelimen kanssa ei tule tylsää hetkeä. Jos mielessä on jokin ahdistava asia, sen käsittelemisen sijaan voi sukeltaa Instagramin kuvatulvaan.

Merja Puustinen kirjoitti<sup>12</sup> Taide-lehteen Kiasman *Ars17 Hello World!* -näyttelystä seuraavasti:

*Internetin ymmärtäminen kollektiivisena alitajuntana on mahdollista vain 80–90-luvuilla syntyneelle milleniaalien [sic] sukupolvelle, joille Internet on aina ollut olemassa. Diginatiivien maailmankuvaa voi vaihtoehtoisesti tarkastella post-humanistisena evoluutiona, jossa ihmisen hermosto sopeutuu elektronisten verkkojen jatkeeksi.*

Minun on vaikea ajatella elämää ilman laitteitani. Heti herättyäni otan puhelimen käteen tarkastaakseni kellonajan ja sosiaaliset mediat. Aamupalan nautin tubettajien tarjoamien taide-, urheil- ja ruoanlaittovideoiden ääressä. Muutaman vuosikymmenen aikana nämä laitteet ovat kasvaneet kiinteäksi osaksi ihmistä. On siis luonnollista, että digitaalisesta työympäristöstä ja siihen syntyneestä kulttuurista on tullut osa taiteen luomista.

Rhizome-julkaisun blogitekstissä<sup>13</sup> taiteilija Michael Staniakia alleviivaa kokemustani näyttöpäätteiden vaikutuksista taiteeseen. Hänen mielestään ne ovat yhtä arkinen osa päivää kuin syöminen. Näyttöpäätteet ovat vaikuttaneet merkittävästi siihen, kuinka kulutamme teoksia; miltä teos näyttää, miten teos kommunikoii, kuinka teoksia katsotaan ja jaetaan.

Näyttöpäätteistä omaksuttu insinöörimäinen esteettinen ilme toistaa pikseleitä, suorakulmaisuutta, värihäivytyksiä, ja luo tilavaikutelman litteinä tasoina. Kun luonnostelen uutta teosta tietokoneella, katson näyttöä alle metrin etäisyydeltä. Olen huomannut sisällyttäväni luonnoksiin usein liikaa yksityiskohtia suhteessa sen luonnolliseen katsomispisteeseen.

Teosten ulkonäköön vaikuttavat myös julkaisualustat. *Net.artin* julkaisualusta oli internetissä. Post-internet-taidetta julkaistiin myös internetin ulkopuolella. Nykyään teoksia julkaistaan standardina netissä ja fyysisissä näyttelytiloissa. Kuvien jakamiseen perustuva Instagram lienee tällä hetkellä suosituin kanava esitellä sekä performoida omaa taiteilijuutta.

Aluksi Instagramissa julkaistiin juuri sillä hetkellä otettuja kuvia neliön kuvasuhteessa. Myöhemmin nämä rajoitukset poistuivat,

12 Puustinen 2017

13 Bacon 2016

mutta sovellus edelleen määrittää parametrit julkaisuille: kuvan on herätettävä katsojan kiinnostus hetkessä. Kuvasta on erotuttava oleellinen pienien näyttöjen vuoksi. Kuva-aiheen pitää olla laajalle yleisölle ymmärrettävä ja kiinnostava, jotta sitä jaetaan eteenpäin. Tämä voi luoda kompakteja, tehokkaasti viestinsä tuovia teoksia. Tai se voi olla tie taiteen älylliseen taantumiseen.

### 6.1. Zombi-taidemarkkinat

Ehkä *Hi-Lite* -taide on omimmillaan tällaisessa ympäristössä. Toimittaja Dean Kissick määritteli<sup>14</sup> *The rise of bad figurative painting* -artikkelissa *Hi-Lite* -taiteen sopivan korkeakulttuurin ystäville, jotka eivät halua käsitellä monimutkaisia ideoita. Teokset ilmentävät lapsekkaiden sarjakuvien tyyliä maustaen sitä kitschin ja pop-taiteen estetiikalla. Vuoden 2020 marraskuussa Christie'sin Hong Kongin huutokauppa kantoi nimeä *Hi-Lite*. Huutokaupassa oli tarjolla muun muassa taiteilijoiden Kaws ja Yoshitomo Nara teoksia.

Taiteellisesta taantumuksesta kirjoitti myös kuvataiteilija ja taidekriitikko Walter Robinson kolumnissaan *Flipping and the Rise of Zombie Formalism*. Siinä hän mainitsee keksimänsä termin, zombi-formalismen, olevan jo kuolleen taidemuodon toisintamista tänä päivänä, antamatta sille uutta sisällöllistä arvoa.

Taidekriitikko Clement Greenbergin formalistinen taidekriittikki 1940-luvun puolivälissä puolusti muun muassa Jackson Pollockia ja Morris Louisin abstraktin taiteen ylivoimaisuutta. Formalistinen taide on suoraviivaista ja pelkistettyä, vain olennaisen sisältävää. Robinsonin mukaan esimerkiksi taiteilijoiden Jacob Kassayn (s. 1984) ja Lucien Smithin (s. 1989) taiteessa on herätetty jo kuollut formalismi henkiin toisintamalla sen estetiikkaa nykyajassa.

Jos aiemmin pidettiin omaperäisyyttä ja jonkin uuden saavuttamista arvossa, niin Robinsonin mukaan zombi-formalistisessa taiteessa uudet saavutukset ovat keinotekoisia. Kassay oli ensimmäinen, joka loi maalauksen galvanointitekniikalla ja Smithin väitetään olevan ensimmäinen, joka suihkutti värit kankaalle maalilla täytetyllä jauhesammuttimella.

14 Kissick 2021

Robinsonin vuonna 2014 kirjoittamassa kolumnissa<sup>15</sup> todetaan zombi-formalistisen taiteen tulvivan Charles Saatchin, Mary Boonen ja Larry Gagosian hallinnoimilla Yhdysvaltojen taide-markkinoilla. Taiteilija ja taidekriitikko Chris Wiley jatkaa<sup>16</sup> Robinsonin näkemystä taidemarkkinoiden synnyttämästä zombi-formalismista.

Ennen taidehankinnat nähtiin pitkäjänteisinä sijoituksina. Zombi-formalismi syntyi, kun taidetta hankittiin edullisesti kuvataiteen maisteriksi juuri valmistuneilta taiteilijoilta. Taiteilijoita mainostettiin tämän jälkeen nuorina supertähtinä ja teokset myytiin (flipattiin) jälkimarkkinoilla moninkertaisilla summilla. Voitot jaettiin myyjän ja huutokaupan kesken – taiteilija, kauppatavarankin tekijä jäi kuviosta pois. Taiteilijat Smith ja Kassey on nostettu useissa artikkeleissa esimerkeiksi tästä ilmiöstä.

Tämä loi uuden buumin, jossa arvostetuista yliopistoista valmistuneiden taiteilijoiden näyttelyt myytiin loppuun ennen avajaisia, parhaimmillaan jo suoraan yliopiston työhuoneilta. Nuoret taiteilijat saivat harhaanjohtavan mielikuvan, että sijoitus MFA-koulutukseen olisi varma tie rikkauksiin ja kunniaan. Kasvaneen kysynnän vuoksi MFA-koulutuksia tuli Yhdysvalloissa lisää tarjolle ja optimistisia kuvataiteen maistereita valmistui yhtäkkiä niin paljon, että suurin osa joutui kustantamaan 100 000 dollarin arvoisen koulutuksen opintovelat muilla töillä. Wiley kutsuu<sup>17</sup> ilmiötä nimellä *Debt Aesthetics*.

Globaaliin taidemarkkinaan suhteutettuna Suomen sisäiset taidemarkkinat ovat vaatimattomat. Toisin kuin suurimassa osassa maailmaa, Suomessa koulutus on verovaroilla kustannettu ja yksityisistä sekä valtion tarjoamista apurahoista voi kilpailla – ilman apurahajärjestelmäämme taiteella itsensä, saatikka perheen elättäminen olisi vaikeaa. Apurahajärjestelmä mahdollistaa myös ei-kaupallisen taiteen tuottamisen, jolloin taideskene ei fokusoidu keinotekoisesti arvoon nostetun pikataiteen ympärille.

Kaupallisuus on usein tabu taidekeskustelussa, mutta taiteilijan on olennaista ymmärtää kaupankäynnilliset realiteetit. Teoksiani suunnitellessa pohdin, kuinka todennäköisesti ne ovat myytävissä ja kenelle. Suuret teokset menevät todennäköisemmin

<sup>15</sup> Robinson 2014

<sup>16</sup> Wiley 2018

<sup>17</sup> Wiley 2018

taidemuseoiden ja säätiöiden kokoelmiin, ja pienimmät kenen tahansa kotiin. Kun suunnittelen näyttelykokonaisuuden, teen tietoisesti eri kokoisia teoksia. Kaupallisuus ei kuitenkaan ole työskentelyni lähtökohta, enkä anna sen määrittää taiteellista sisältöä.

Zombi-formalismien nousu taidemarkkinoilla lakkasi vuoden 2014 jälkeen, jolloin taidemarkkinat synnyttivät zombi-figuratiivisesta taiteesta maailmanlaajuisen trendin. Aivan kuten zombi-formalismi, sen figuratiivinen versio on jo hävinneen maalaustaiteen toistamista nykyajassa pienellä twistillä. Zombi-figuratiivisessa taiteessa on herätetty erityisesti pop-taiteella kuorrutettu surrealismin henkiin.

Kombinaatio on kuin kotonaan kaoottisella digitaalisuuden aikakaudella. Ja kuten *Hi-Lite* -taiteessa, katsojaa ei pyritä älyllisesti haastamaan. Teos voi olla vain subjektiivisesti kivan näköinen. ARTnewsin päätoimittaja Alex Greenberger toteaa<sup>18</sup> useiden zombi-figuratiivisten maalareiden olevan menetelmällisesti taidokkaita, mutta ongelma on uusien ideoiden puute. Hän kokee, että samaan aikaan kun maailmankuva on muuttunut, on zombi-figuratiivinen taide pysynyt luonnottoman kauan muuttumattomana.

Greenberger käyttää taidemuodosta esimerkkinä Emily Mae Smithin (s. 1979) maalauksia, jotka ovat uusintoja tunnetuista maalauksista. Teoksen twistinä päähahmona on ihmisen sijaan antropomorfinen luudanvarsi. Kissick mainitsi<sup>19</sup> Adrian Ghenien (s. 1979), joka toistaa Francis Baconin tyyllillä esimerkiksi Vincent van Goghin *Auringonkukka* -maalauksen.

Digitaalisella aikakaudella tyylien ja kuva-aiheiden omiminen on yleistä. Immateriaalisuus hämärtää omistamisen rajat, digitaalisen tuotteen varastaminen tuntuu hyväksyttävältä kuin fyysisen tuotteen. Zombi-figuratiivisessa taiteessa kintaalla viitataan omintakeisuuteen ja alkuperäisyyteen.

<sup>18</sup> Greenberger 2020

<sup>19</sup> Kissick 2021

Nykyisessä taiteessani haluan haastaa katsojaa älyllisesti ja välttää taidehistorian kliseisimmät trofeet. Samaan aikaan tavoittelen yhteyttä yleisöni samaistuttavuudella, esimerkiksi nostalgian keinoin. Tunnistan taiteessani viitteitä zombi-figuraatiiviseen taiteeseen ja osa ihailemistani taiteilijoista asettuu jollain tasolla sen kategoriaan.

Taidemaailman uusimpiin trendeihin ihastuessa on hyvä tiedostaa mitkä tahot nostavat niitä ylös. Taiteilijat harvemmin ammentavat motivaationsa taiteensa tekemiseen myynnin tuotoista. Kuitenkin aiemmista zombi-taiteen esimerkeistä ilmenee, kuinka taiteilijat on valjastettu taidemarkkinoiden keinotekoisien pikamuodin pelinappuloiksi. Taiteilijat mahdollistavat luomuksillaan merkittäviä rahallisia voittoja, mutta jäävät itse niiden ulkopuolelle.

Onko maalaustaiteessa kaikki tosiaan tehty jo ja mikä zombi-ismi tulee muotiin seuraavaksi? Missä suhteessa siihen vaikuttavat taidemarkkinoita hallitsevat tahot, taidekoulutus ja globaalit internetyhteisöt? Voimmeko käsitellä ajankohtaisia aiheita vain menneiden tyyliuuntien suodattamina kaikumaisina toisintoina? Tässäkin pätee, että pitää ensiksi oppia säännöt, jotta niitä voi rikkoa. Vain tuntemalla historian, voi tiedostaen välttää heittämisestä kuolleita henkiin.

## 6.2. Analogisuuden puolustus

Digitalisaation vaikutuksesta monet julkaisut ovat siirtyneet pääosin virtuaaliseen muotoon. Digitaalisessa arjessa kasvaneet sukupolvet tulevat pitämään kädessä hypisteltäviä, paperilta ja musteelta tuoksuvia julkaisuja luksustuotteina. Saturoituneen kuvatulvan keskellä tullaan arvostamaan myös seinällä pidettävää kuvaa, joka ei liiku. Olemassa oleva, käsin kosketeltava objekti on minullekin tärkeämpi, kuin kovalevyllä piileskelevä, näytön valopikseleistä koostuva kuvatiedosto.

Minulta on usein kysytty, miksi maalaan, miksi en tee vain digitaalisia teoksia. Digitaalinen kuva on minulle vain kuori teoksesta, siitä puuttuu tekstuuri ja struktuuri. Näyttöpäätteistä uupuvat erilaiset orgaaniset, mineraaliset ja synteettiset pigmentit, joiden sivelyjen ja suihkausten yhdistelmästä valon säteet heijas-

tuvat retinaan ja sen suodattama informaatio ohjautuu aivoihin ja aina väripintoina tajuntaamme. Mutta ennen kaikkea digitaalisesta kuvasta puuttuu inhimillisistä, kemiallisista ja fysiologisista syistä syntyvät sattumat.

Luon teokseni öljy- ja akryylimaalilla. Molempia siveltimillä maalaten ja pois pyyhkien. Spraymaalit ja kuvansiirto ovat menetelminä akryylipohjaisia. Nopeasti kuivuvina materiaaleina ne ovat teoksen ensimmäisiä kerroksia, jonka jälkeen maalauksen viimeistelee hitaasti hapettava öljymaali.

Otin kynäruiskun työkalupakkiini kesällä 2020. Opiskelin sen käytön perusteet YouTuben tutoriaaleja katsomalla, jonka jälkeen olen soveltanut sen praktiikkaani sopivaksi. Kynäruiskulla teen häivytyksiä, varjoja ja korostuksia. Samaa mitä teen aerosolimaalilla, mutta pienemmällä volyyymilla. Kynäruiskun käyttäminen taiteessa on niin muodikasta, että siitä on nykymaalustaiteessa tullut klisee. Jotkut maalaavat klassisen taitavasti, kuten rekkojen kyljissä on totuttu näkemään. Toiset taas tohottelevat tarkoituksella huonosti, niin sanotulla *antistyle*-tyylillä. Teknisestä taituruudesta huimaavan hyvä esimerkki on Mario Ayala (s. 1991). Naivistista epätyyliä edustaa yksi suosikkitaiteilijoihini, Austin Lee (s. 1983).

Kuvansiirto on menetelmänä silta analogisen ja digitaalisuuden välillä. Sen avulla voin siirtää kankaalle tietokoneella tekemäni grafiikkaa. Vuonna 2017 huomasin, että koneella tekemäni luonnokset näyttävät jo itsessään hyviltä. Sen seurauksena aloin liimaamaan tulosteita kankaalle, kunnes näin YouTubessa askarteluvideon, jossa siirrettiin tulosteista vain väri eri pinnoille. Tämän löydöksen jälkeen syntyi kiinnostava tasapainottelu digitaalisesta lähtökohdasta olevan kuvan ja analogisen, materiaasta koostuvan maalaamisen kanssa.

Akryyliväreillä maalaan laajoja alueita ja erilaisilla akryylipohjaisilla maalausaineilla luon pintastruktuureja. Tarkkojen sävyjen sekoituksiin käytän öljyvärejä, koska ne eivät kuivu paletille ja hapettuessaan ne eivät juurikaan muuta tummuusastettaan. Öljyväri on oivallinen, kun haluan maalata jotain tarkasti ja tehdä sävyliukuja. Niillä osaan ilmentää parhaiten maalausteknistä osaamistani, se on menetelmänä minulle kaikkein läheisin.



Spraymaalilla maalaaminen 2020  
Valokuva Einari Hyvönen



Kynäruiskulla maalaaminen 2020  
Valokuva Einari Hyvönen





Laajojen alueiden maalaaminen akryylillä 2020  
Valokuva Pauliina Kallio

### 6.3. Digitaalisen automaation jälki

Taiteilija Avery Singer (s. 1988) käyttää teostensa suunnittelussa Google SketchUp ja DAZ 3D -mallinnusohjelmia. Teokset näytävät internet-meemien ja 3D-mallien yhteensulautumiselta kaksiulotteiselle tasolle. Vuoden 2019 Venetsian Biennaalin teoksissa hän vapautti otteensa maalaamisesta lähes kokonaan ja antoi ohjat koneen, *Michelangelo ArtRobon* tehtäväksi<sup>20</sup>. Kone tekee suurikokoisia "tulosteita" kynäruiskulla maalaten. Sitä voidaan hyödyntää esimerkiksi koristemaalauksina rekkoihin ja moottoripyöriin – käsityöläisyys menetetään, mutta luova työ jää teoksen suunnittelijalle.

Austin Lee (s. 1983) puolestaan tulosti digitaalisia piirustuksiaan Sylvia Toddin ideoimalla *WaterColorBot* -laitteella<sup>21</sup>. Kynäruiskun sijaan laite toisti Leen digitaaliset piirustukset akvarelleillä ja siveltimellä. Yksi Andy Warholin (k. 1987) mekaanisen massatuotannon tavoitteista oli erottaa teoksesta inhimillinen ote. Vastaavasti Singerille, Leelle ja muille post-digitaalisen taiteen tekijöille on ominaista imitoida digitaalista jälkeä. *WaterColorBotin* jäykät sivelyt toistivat Leen piirustukset tässä kontekstissa aidommin, kuin käsin tehtynä.

Ajattelen mielenkiinnolla ihmisen tekemän digitaalisen luonnoksen ja koneen valmistaman teoksen suhdetta niiden arvoon. Walter Benjamin tutki<sup>22</sup> alkuperäisen teoksen auraa suhteessa sen massatuotantoon. Massatuotettua tulostetta pidetään usein arvottomana jäljennöksenä. Mutta kun tuloste on tehty "oikeilla" välineillä, niihin tulee sattumia ja virheitä. Poikkeavuudet tekevät kopiosta uniikin kappaleen, jopa itsenäisen taideteoksen. Klooneilta puuttuu yksilönarvo. Luontokappale kiinnostaa, kun se on uhanalainen. Tämä ajattelu liittyy myös markkinatalouden kysynnän ja tarjonnan lakiin. Virheetön luonnos tietokoneella on sieluton klooni, joka herää eloon materiaalin ja perinteisillä menetelmillä työskentelyssä syntyneistä sattumista.

Photoshop ja Paint 3D -ohjelmat sisältävät automaatioita, eli koneen tekemiä työvaiheita, joiden avulla näen hetkessä useita vaihtoehtoja väriyhdistelmien, sommitelmien ja muotojen suhteen. Automaatioiden hyödyntäminen kuitenkin vaatii ohjelmien

<sup>20</sup> Gat 2019

<sup>21</sup> McManus 2016

<sup>22</sup> Benjamin 2008

suvereenin hallitsemisen, jotta tekemiseen voi uppoutua intuitiivisella tasolla.

Paint 3D on Windows-käyttöjärjestelmän mukana tuleva helpokäyttöinen 3D-mallinnusohjelma. Mallinnusohjelmassa on niukat työkalut, joiden rajoitteisuutta olen oppinut venyttämään luovilla ratkaisuilla. Onnistuneet ongelmanratkaisutilanteet ovat mieltä kihelmöiviä hetkiä. Mallinnan objektini silmällä pitäen yhtä perspektiiviä, josta lopuksi tallennan kaksikulotteisen kuvan. Luonnoksen työstämistä jatkan Adobe Photoshop-ohjelmalla.

Paint 3D -ohjelman valintojen niukkuuden vuoksi mallinnusten ilme muistuttaa toisiaan. Tämä herätti kysymyksen ohjaako mallinnusohjelma visuaalista tyyliäni. Entä muut samaa ohjelmaa käyttävät taiteilijat, onko heidän visuaalinen tyyliinsä samankaltaista? En ole vielä löytänyt esimerkkejä vastaavista tapauksista. Tiedän useita, jotka käyttävät ammattimaisia 3D-mallinnusohjelmia, enkä voi vetää heidän tuotoksistaan suoraa siltaa omiini.

AMK-opinnäytteen kirjallisessa osiossa (2019) perehdyin taiteilija Maja Djordjevicin (s. 1990) tuotantoon. Djordjevic, kuten minä ja monet y-sukupolven edustajista ovat lapsuudessaan piirtäneet tietokoneella, erityisesti Microsoft Paintilla. Djordjevicin teokset ovat maalauksia, jotka on suunniteltu Ms Paintilla. Hän silmä määräisesti imitoi digitaalisten luonnostensa tasaiset värialueet ja matalaresoluutioiset viivat siveltimillä ja maalilla kankaalle.

Vaikka pikselöityneet viivat eivät ole vain Ms Paintin ominaisuus, assosioin sen vahvasti tähän ohjelmaan. Erityisesti kun Djordjevic on itse maininnut sen tärkeäksi työkalukseen. Hänelle raaka Ms Paintista tuttu jälki muistuttaa lapsuudestaan<sup>23</sup>.

David Hockney ei pitänyt iPad-maalari-lisänimestä<sup>24</sup>, jonka sai digitaalisten piirustustensa vuoksi. Ms Paint on nostalginen klassikko ja eri asia kuin sen nuorin 3D-versionsa, mutta jos visuaalinen kieleni profiloituisi suoraan johonkin ohjelmaan ja minua tituleerattaisiin Paint 3D-maalariksi, kokisin sen väheksymisenä. Se on vain yksi työkaluistani ja kolmiulotteinen mallintaminen on vain vaihe teoksen työstämisessä.

<sup>23</sup> Rizzo 2017

<sup>24</sup> Kold 2016

Käyttämäni työkalut kuitenkin vaikuttavat visuaaliseen kieleeni. Perinteisillä välineillä työstäessä, kuten erilaisilla siveltimillä ja palettiveitsellä, saadaan aikaan välineelle ominainen jälki. Öljyväristä saadaan mattapintaista, kun sitä jatketaan mehiläisvahalla. Jos öljyväriin lisätään alkydipohjaista Gamblin Galkyd-maalauksnestettä, tulee sivelyjälkeen heijastavampi pinta.

Maalauksia tutkiessani osaan erotella mitä välineitä ja maalauksaineita tekijä on käyttänyt. Vastaavasti osaan lukea kuvasta, jos sen luomisessa on käytetty digitaalisia työkaluja.

Photoshopin käyttäjällä on laaja määrä piirtotyökaluja, rajausmenetelmiä, filttäreitä, työtaisoja ja tietenkin undo, palaa takaisin-näppäin. Nämä välineet muovaavat ajatusta siitä, kuinka luomme kuvaa. Vaihtoehtoja on äärettömästi ja tekijä voi hetkessä kokeilla useita variaatioita värikombinaatioiden ja sommittelujen suhteen. Toisin kuin perinteisillä menetelmillä, virheen sattuesssa Photoshopissa voi painaa undoa ja yrittää uudelleen.

Tässä työstömallissa on riski, että luonnos viedään tietokoneella liian pitkälle ja siitä pinttyy mielikuva, miltä lopullisen maalauksen kuuluu näyttää. Tämä vähentää prosessin aaltoilua, riskien ottamista ja aina uuden löytämistä. Se hidastaa kehitystä ja voi luoda teokselle jäykän tunnelman.

Vaikka tarvitsen maalausta aloittaessa hyvän suunnitelman, on tärkeä olla joustava muutoksille maalausprosessin edetessä. Maalausprosessin loppuvaiheilla annan teoksen viedä. Tällöin punnitsen innostaako se minua vai onko se keskinkertaisen hyvä. Jos teos on vähänkään keskinkertainen, niin teen sille jotain radikaalia muutosta. Useimmiten lopputulos on paljon parempi ja olen aina ollut tyytyväinen riskin ottamiseen. Kaikki tai ei mitään.

## 7. Loppusanat

Olin innoissani, kun pääsin opiskelemaan maisteritutkintoani Taideyliopiston Kuvataideakatemiaan. Valitettavasti opiskeluni alussa COVID-19-tartuntojen välttämiseksi yliopisto suljettiin, ulkomaan matkat peruttiin ja opiskelut toteutettiin etänä.

Maisterikoulutuksella halusin eritoten laajentaa ymmärrystäni taideteorian saralla. Sitä sain: opin refleктоimaan syvemmin taiteellisia ratkaisujani. Opinnot kehittivät sanallistamaan taidetani ja ymmärtämään taidemuotoja aikansa kontekstissa. Nämä ovat tärkeitä osaamisalueita opinnäytteen kirjoittamisessa.

Työhuonekäynneistä, seminaareista ja vapaamuotoisemmasta keskustelusta opiskelutovereiden kanssa opin suullisesti esittämään ideoitani ja sain uusia vaihtoehtoisia ratkaisuja toimia.

Kun tutkin nykyisiä taidetrenejä, kuten post-digitaalista taidetta, opin zombi-taide-käsitteen. Tässä käsitteessä on negatiivinen konnotaatio ja säikähdin, kuinka lähelle sitä tekemäni taide asettuu. Aiemmin olin intuitiivisesti osannut väistää zombiuden pahimmat kliseet, nyt vältän ne tietoisesti. Tutkimuksesta sain vahvistusta ajatukselleni, että digitaaliset työvälineet, niistä syntyvä ominainen jälki sekä skene ovat symbioosissa keskenään.

Ymmärsin myös, että taiteen trenejä pitää kyseenalaistaa tarkemmin, kuka trenejä masinoi ja miksi jokin on juuri nyt muodissa? Jos haluaa luoda jotain uutta, sen hetkiseen trendiin mukautumalla jää varmasti jälkeen. Tutkimisen näin kaninkolona: jokaiseen syventymääni aiheeseen oli kytköksissä kymmeniä kiinnostavia teemoja, jotka taas jakautuivat lisää. Mitä enemmän opin, sitä enemmän oli opittavaa. Digitaalisuuden vaikutukset taiteeseen ja yhteiskuntaan ovat aihepiireinä niin laajoja, ettei niitä voi yhteen opinnäytteeseen tiivistää.

Saavutin tavoitteeni myös opinnäytteeni taiteellisessa osuudessa. Valmistin kaksi näyttelyä, joista jälkimmäiseen, Kuvan Kevät 2021 maisterien lopputyönäyttelyyn keskitin enemmän resursseja.

Ensimmäinen näyttely koostui opiskelun ohessa syntyneistä teoksista, ja toiseen olin luonut tarkan yhtenäisen suunnitelman. Molempiin näyttelyihin tein aiemmista näyttelyistäni poikkeavan ilmeen, esimerkiksi maalasin seinät ja kirjoitin niihin teostietoja ja muuta informaatiota.

Maisteriopiskelujeni aikana kokeilin uusia maalauksen menetelmiä, jotka sain sointumaan yhteen. Useista tekotavoista huolimatta teokseni eivät näyttäneet kollaaseilta. Tavoitteeni oli luoda yhtenäinen todellisuus digitaalisen kuvakielen ja perinteisten maalausmenetelmien yhdistelmällä. Halusin että maalausellisuuden raja rikkoutuu, eikä katsoja osaa varmaksi väittää mikä osuus teoksesta on sivelty ja mikä on tehty kuvansiirtona. Loppuseminaarin kommentteista päätellen saavutin tavoitteeni.

Opinnäytteessä tutkimieni aiheiden ja taiteellisen työskentelyn tuloksista onnistuin tarkentamaan paikkaani taidehistorian jatkumossa ja sijaintiani nykytaiteen kaanonissa. Olen nyt kypsä astumaan eteenpäin kohti uusia kiinnostavia tutkimuksia.

## Lähdeluettelo

**Bacon, Alex.** 2016. Surface, Image, Reception: Painting in a Digital Age. Rhizome. <https://rhizome.org/editorial/2016/may/24/surface-image-reception-painting-in-a-digital-age/> (haettu 30.1.2021)

**Benjamin, Walter.** 2008. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. Lontoo: Penguin Books Ltd.

**Efimova, Maria.** 2020. Interview with Christiane Paul: Renowned Theoretician and Curator of New Media Art. Art.media. <https://art.art/blog/interview-with-christiane-paul-renowned-theoretician-and-curator-of-new-media-art> (haettu 28.8.2021)

**Forbes, Alexander.** Has Post-Internet Art Come of Age? Artnet. <https://news.artnet.com/market/has-post-internet-art-come-of-age-177494> (haettu 6.9.2021)

**Friman, Laura.** 2021. Jokainen tempparitähti ja kombucha-blogger ei ansaitse kustannussopimusta. Yle Kulttuuri Cocktail. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2021/03/24/laura-friman-kolumni-jokainen-tempparitahti-ja-kombuchablogger-ei-ansaitse> (haettu 27.3.2021)

**Gat, Orit.** 2019. Venice Biennale artist, Avery Singer talks processes, robots, and post-human painting. Art Basel. <https://artbasel.com/news/avery-singer-venice-biennale-2019-kraupa-tuskany-zeidler> (haettu 1.7.2021)

**Greenberger, Alex.** 2020. First There Was Zombie Formalism—Now There's Zombie Figuration. ARTnews. <https://www.artnews.com/art-news/artists/figurative-painting-zombie-figuration-peter-saul-surrealism-1202690409/> (haettu 29.8.2021)

**Jameson, Fredric.** 1992. The Geopolitical Aesthetic: Cinema and Space in the World System. Bloomington: Indiana University Press.

**Johnson, Paddy.** 2014. Finally, a Semi-Definitive Definition of Post-Internet Art. Art F City. <http://artfcity.com/2014/10/14/finally-a-semi-definitive-definition-of-post-internet-art/> (haettu 28.8.2021)

**Jones, Jonathan.** 2017. Rose Wylie review – childlike bursts of freedom and joy. The Guardian. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2017/nov/29/rose-wylie-review-quack-quack-serpentine-gallery-london> (haettu 27.8.2021)

**Keimig, Jasmyne.** 2019. Seeing the Hand in Post-Analog Art: Ultra Light Beams at Mount Analogue. The Stranger. <https://www.thestranger.com/slog/2019/02/18/39057126/seeing-the-hand-in-post-analog-art-ultra-light-beams-at-mount-analogue> (haettu 6.9.2021)

**Kissick, Dean.** 2021. The Rise of Bad Figurative Painting. The Spectator. <https://www.spectator.co.uk/article/the-rise-of-bad-figurative-painting> (haettu 30.1.2021)

**Kold, Anders.** 2016. David Hockney Interview: I Am Not an iPad Artist. Louisiana Museum of Modern Art. [https://www.youtube.com/watch?v=V8R3Wd2zh9s&ab\\_channel=LouisianaChannel](https://www.youtube.com/watch?v=V8R3Wd2zh9s&ab_channel=LouisianaChannel) (haettu 10.5.2021)

**Korpak, Helen.** 2021. Konst utifrån det egna jaget i examensutställning. Huvudsbladet. <https://www.hbl.fi/artikel/konst-utifran-det-egna-jaget-i-examensutstallning/> (haettu 15.5.2021)

**Kostarias, Yannis.** 2017. Oli Epp's Humor embedded in the post-digital culture. Art Verge. <https://art-verge.com/oli-epps-humor-embedded-in-the-post-pop-culture/> (Haettu 7.7.2021)

**McManus, Austin.** 2016. Soul Technology – Interview and Portrait: Austin Lee. Juxtapoz. <https://peresprojects.com/wp-content/uploads/2017/02/AL-Juxtapoz-McManus-FEB16.pdf> (haettu 5.6.2021)

**In Search of Greatness.** 2018. Ohjau: Gabe Polsky. USA: Gabriel Polsky Productions. [dokumenttielokuva]

**Puustinen, Merja.** 2017. Keisarin uudet vaatteet?  
Taide-lehti 3/17

**Rautio, Pessi.** 2021. Nähtyjä palsta. Taide-lehti 1/21

**Rizzo, Cailey.** 2017. Naked Ladies Run Amok in Microsoft Paint Oil Paintings. Vice. <https://www.vice.com/en/article/xy9vmz/naked-ladies-run-amok-in-microsoft-paint-oil-paintings> (haettu 28.8.2021)

**Robinson, Walter.** 2014. Flipping and the Rise of Zombie Formalism. Artspace. [https://www.artspace.com/magazine/contributors/see\\_here/the\\_rise\\_of\\_zombie\\_formalism-52184](https://www.artspace.com/magazine/contributors/see_here/the_rise_of_zombie_formalism-52184) (haettu 19.8.2021)

**Wiley, Chris.** 2018. The Toxic Legacy of Zombie Formalism, Part 1: How an Unhinged Economy Spawned a New World of 'Debt Aesthetics'. Artnet. <https://news.artnet.com/opinion/history-zombie-formalism-1318352> (haettu 31.8.2021)

**Wiley, Chris.** 2018. The Toxic Legacy of Zombie Formalism, Part 2: How the Art System's Entropy Is Raising the Political Stakes for Culture. Artnet. <https://news.artnet.com/opinion/the-toxic-legacy-of-zombie-formalism-part-2-1318355> (haettu 31.8.2021)

#### Kiitokset

Pauliina Kallio  
Pirkko Siklander  
Ellaveera Björk

Erno Enkenberg  
Tarja Pitkänen-Walter  
Antti Salminen  
Kajja Kaitavuori  
Bo Haglund  
Max Ryyänen  
Kari Vehosalo  
Sakari Tervo

Jaakko Mattila  
Veikko Halmetoja  
Leevi Haapala  
Pertti Ketonen  
Taina Myllyharju  
Päivi ja Paavo Lipposen rahasto  
Nykytaiteen museo Kiasma