

Niklas Feinik

Angel Spit Key

Kuvataiteen maisterin opinnäytetyö
Taideyliopiston Kuvataideakatemia
2.4.2025

Teostiedot

Angel Spit Key

2024

Savi, rauta, marmorikuulat, superpallot, muita esineitä. Videoluuppi Imin.

Kuva/Tila Kuvan Kevät 4.5–2.6.2024

Opinnäytteen ohjaajat

Emma Jääskeläinen ja Kristina Sedlerova Villanen

Opinnäytteen tarkastajat

Saara Karhunen ja Elina Hämäläinen

Ohjaava Professori

Marjaana Kella

Tiivistelmä

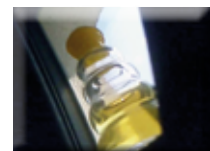
Taiteellinen opinnäytetyöni esitettiin vuoden 2024 Kuvan Keväässä Taideyliopiston Kuvataideakatemia Majakka-tilassa. Installaatio hämärsi tilan ja teoksen välistä rajaa ja toimi mielen sisäisen tilan vertauskuvana. Teos koostui tilan arkkitehtuuriin sulautuvista elementeistä, kuten savella umpeen vuoratusta ikkunasta, rautaisista hitsatuista kaltereistasta ja lansetti-ikkunaa muistuttavasta savirakennelmasta. Installaatioissa yhdistyivät luonnonmateriaalit, valon läpäisemät esineet ja piilotetut yksityiskohdat, jotka kutsuivat katsojaa tarkastelemaan teosta lähemmin. Tilassa pyörivä videoluuppi merkitsi hahmon läsnäoloa.

Kirjallisessa osassa käsittelem teoksen osia, teemoja ja niiden yhteyttä muistiin sekä pohdin kielellisten ja ei-kielellisten elementtien roolia teoksen kokemuksessa.

Työni keskeinen lähtökohta on mielensisäinen media – varhaislapsuuteni elokuvat ja videopelit, jotka ovat muovanneet maailmankuvaani ja kietoutuneet osaksi muistiani. Näitä audiovisuaalisia kokemuksia ei voi erottaa todellisista muistoista, vaan ne elävät rinnakkain ja vaikuttavat siihen, miten koen maailman. Puran tätä teemaa Jean Baudrillardin hyperrealismin ja Mark Fisherin hauntologian kautta, jotka auttavat ymmärtämään todellisuuden ja simulaation sekoittumista sekä menneisyyden kuvastojen jatkuvaa läsnäoloa.

Peilaan työskentelyäni myös Pierre Huyghen ja Dineo Seshee Bopapen praktiikan kautta. Huyghen teoksissa teos ja todellisuus sulautuvat yhteen, ja sattuma on osa prosessia. Bopapen installaatioissa maa-aineksen luoma aistillinen kerros – tuoksu ja tuntemus – luo voimakkaan immerssiivisen kokemuksen. Bopape näkee maa-aineksen ylisukupolvisen muistin kantajana ja menneiden vastarinnan tekojen muistamisen välineenä.

Reflektoin työskentelyprosessiani ja pohdin, kuinka teoksen merkitykset muotoutuvat tekemisen aikana. Samalla kyseenalaistan, onko teosten kielellinen avaaminen tarpeellista vai onko kokemus vahvimmillaan ilman sanallista tulkintaa.



1.

Sisällysluettelo

Johdanto

Työn kuvaus

Työn osat ja prosessit

Estetiikat (sic)

Videopeli

Toy car vs Angel key

Jotain valokuvasta

Simunclarum

Lopuksi

Installaatio detalji kuvastot

Lähteet

JOHDANTO

Angel Spit Key -teoksen tekeminen Kuvan Kevät 2024 -näyttelyyn pohjautui suurelta osalta intuition ja ei-kielellisten ideoiden ja ajatusten johdatukseen ja niiden seuraamiseen. Tällä tavalla koherentin maailman luominen tilaan oli mahdollista. Tämä kirjoitusprosessi tuntuu koostuvan omien askeleideni jäljentämisestä. Yrityksestä tutkia niitä asioita mistä teoksieni ideat saavat alkunsa. Se on paljon vaikeampi tehtävä, enkä oleta onnistuvani siinä täydellisesti. Kuitenkin tutkiessani näitä suuntia ja johtolankoja päädyn paikkoihin, joita tunnistan.

Pääsen kirjoittaessani mieleni sisäiseen sokkeloon, joka muodostuu näistä aiheista, kysymyksistä ja muistoista, joita käsittelen tässä tekstissä. Niiden ajatusten perällä on yleensä jonkinlainen affekti, joka minua kiinnostaa. Huomaan että nämä asiat ohjaavat minun työskentelyäni. Pysin tekstissä avaamaan tähän tapaan aukeavia muistoja ja yhteyksiä, joiden perusteella teoksenikin useimmiten syntyvät. Tällä tavalla pyrin avaamaan taiteellista prosessiani tekstin muodossa samaan tapaan kuin se ilmenee työskentelyssä.

Olen päättänyt priorisoida tekstissä emotionaalisen tason tiedollisen sijaan.



2.



3. Installaationäkymä.



TYÖN KUVAUS

Miljöö

Tein työni Kuvataideakatemian Mylly-rakennuksen Majakka-tilaan, joka sijaitsee rakennuksen ylimmässä kerroksessa. Se on toiminut aikaisemmin viljasiilonä ja korkeat betoniseinät sisältävät erikoisia puunpalasia ja läikkiä. On vaikea tietää mitkä jäljistä ovat vanhoja ja mitkä ovat syntyneet, kun rakennusta on uusittu.

Huoneen perällä on ikkuna, josta näkyy Merihaan kerrostalokompleksi. Toisesta reunasta pääsee kierreportaita parvelle, jonka luona on samalla seinällä isompi ikkuna samaan suuntaan. Tämä pääty huoneesta oli käytössäni. Minun lisäksi huoneessa oli kolme muuta taiteilijaa: Joel Hilska-Heikkinen parvella, Tua Marika minua vastapäätä ja Eeti Piironen parven alla.

Teos

Parven yläikkunassa on raudasta taivuttamalla ja hitsaamalla tehty ikkunakalteri. Se noudattaa kaarevaa ikkunamuotoa, jonka keskellä on puolikuu, jolla on kasvot. Ympäri kaltereita on yksittäisiä oksia, superpalloja, pieniä lasisia esineitä ja yhdessä ruudussa savinen laatta, jonka sisällä pieniä marmorikuulia ja lasiesineitä, joista valo pääsee läpi. Reunassa roikkuu auki sahattu lukko.

Alempi pienempi ikkuna on kokonaan vuorattu epätasaisesti umpeen savella, siitä törröttää erilaisia juuria, oksia ja kasvien varsia, joissain kohdissa on yksittäisiä superpalloja, joista paistaa läpi päivänvalo. Joissain kohdissa on isompia alueita esineitä. Rakennelman oikeassa reunassa on esiin kaivettu kohta, mistä paljastuu kirjekuori, jossa on kirje ja avain sisällä.

Viereisellä seinällä on noin 4 m korkea noin 70 cm leveä savesta tehty lansetti-ikkunan¹ muoto. Se muistuttaa kirkkomaista ikkunaa. Savi on krakeloitunut kauttaaltaan.

Vastapäätä sitä toisessa reunassa on heinästä ja savesta koostuva kasa maata. Sen päällä on matka-DVD-soitin, jossa pyörii minuutin luupilla video. Siinä valolla puhki palanut hahmo seisoo tilassa, välähdyksellä hahmo vaihtuu valonsäteeseen, joka liukuu tässä tilassa yöllä pitkin seiniä teoksen osasta toiseen ja välähtää taas seisomaan paikallaan. Kasaan on upotettu muutamia marmorikuulia ja koruja.

Taiteellisessa lopputyössäni tavoittelin muuttamaan tilan siten, että teoksen ja tilan rajat sekoittuvat täysin. Sen lisäksi nimesin näyttelytilan mielen sisäiseksi tilaksi, jolloin siellä tapahtuvan tarinan voi kokea psykologiseksi, vertauskuvalliseksi tapahtumaksi.

¹ Lansetti-ikkuna on kapea korkea neulaa muodoltaan muistuttava ikkuna, jollaiset ovat tyypillisiä goottilaisissa kirkoissa.

4.



5.





6.

4-6. Installaationäkymä.

7.





8.

TYÖN OSAT JA PROSESSIT

Savella vuorattu ikkuna

Ajattelin lintuja, jotka käyttävät savea pesän tekemiseen. Yritin luoda tunteen siitä, että joku muu kuin ihminen on tehnyt sen. Kuvittelin sellaista kokemusta, jossa vintille kiivetessä huomaa jonkin eläimen asuvan siellä.

Kalteri

Mietin pitkään, mitä kalterit tarkoittavat ja onko niillä assosiaatio, jota en halua mukaan työhöni. Päätin että on mielenkiintoista tehdä kaltereista koristeelliset. Tutkin kotien ja kartanoiden ikkunoiden muotoja. Valitsin kuun merkkamaan lastenhuoneen satumaista tunnelmaa. Sain palautetta, että puolikuusta tuli mieleen moskeija, joten tein kuulle kasvot tarkentaakseni assosiaation. Tämä selkeytti yhteyttä lastenhuoneen yövaloon ja toimi tilassa hyvin.

Lansetti-ikkuna

Tiesin vain, että halusin seinälle korkean muodon, joka käyttää tilaa kunnolla, ja rikkoo tunteen siitä, että teokset ovat pieniä tilaan tuotuja esineitä. Aloitin suoraan seinään savella piirretyllä kuviolla. Se ei pysynyt kovin hyvin, joten kehitin puurimoista ja betoniverkosta piiloon jäävän rakenteen, jonka vuorasin savella. Kirkkomainen ikkuna muoto sopi tilaan hyvin ja moni katsoja sanoi sen nähdessään luulleensa sen olleen siinä valmiiksi. Kirkkomainen tunnelma yhdistyi mielenkiintoisella tavalla lastenhuoneen ja toisaalta synkeän raudan sellimäiseen tunnelmaan. Syntyi mielenkiintoinen yhdistelmä. Siinä oli läsnä muisto kirkkojen karmivasta kuolemanläheisyydestä, joka sekoittuessaan lastenhuoneen mukavuuteen muodosti melkoiset ääripäät ja alkoi tuntua hyvältä representaatiolta mielen sisäisestä paikasta. Pyhä, kolkko ja merkityksellinen.

Video

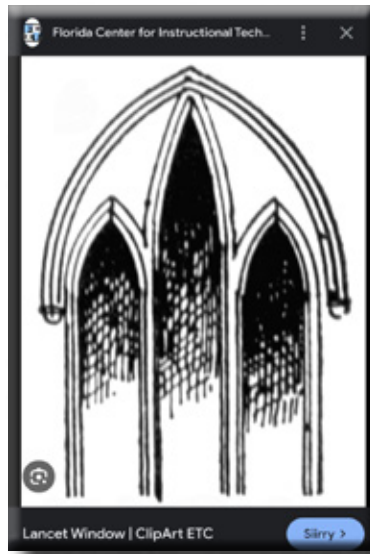
Tämän osuuden piti merkata jonkun olennon läsnäoloa - ehkä sen, joka oli tehnyt linnunpesämäisen muutoksen ikkunaan. Tai ehkä mielen tilaan oli päässyt joku ulkopuolinen tekijä tai personifikaatio lapsenomaisesta pelosta. Ehkä se ehdotti, että tilassa oli joku muu.



9.



10.



11.

12.



13.

14.

15.

16.



17.

18.



19.



22.



20.



21.



23. Installaationäkymä.

ESTETIIKAT² (sic)

Tässä kappaleessa puhun estetiikoista, joita tunnistan ja jotka kommunikoivat minulle eri aikakausiin liittyviä isompia kokemuksellisia affekteja.

Utopian Scholastic

Kun asetin esineet ikkunaan, jonka takana näkyi sinistä taivasta vasten valkoisia pilvenhattaroita, se herätti muiston varhaisesta internetistä ja tietokoneohjelmien ulkoasusta. Myöhemmin löysin tälle estetiikalle nimen, Utopian Scholastic³. Se tuntuu ottavan paljon vaikutteita surrealismista, samoja shakkikuvioita ja optisia illuusioita, mutta lisänä joku internetin ajatuksen luoma sekalainen yhdistelmä asioita ja aiheita leijumassa tämän virtuaalista maailmaa kuvaavan taustan edessä ja ympärillä.

Kalteri ikkunan edessä, kuu-ukko ja värikkäät pallot, oksat ja kasvien varret, savi ja lukko herättivät epäselvän muiston jonkin vanhempieni tietokoneella olleen ohjelman kauniista grafiikasta, jonkinlainen GUI⁴, joka näytti siltä, että kyseessä olisi joku kiinnostava peli, mutta ohjelmalla olikin joku muu tarkoitus, eikä grafiikka ollut interaktiivinen. Tämä kompositio päättyi mukailemaan tätä estetiikkaa. Sain vahingossa sen rakentuessa välähdyksen alkuperäisestä tunteesta; miten jännittävältä ja unenomaiselta se aika ja ajattelu vaikutti silloin – kotitietokoneen tutkiminen.

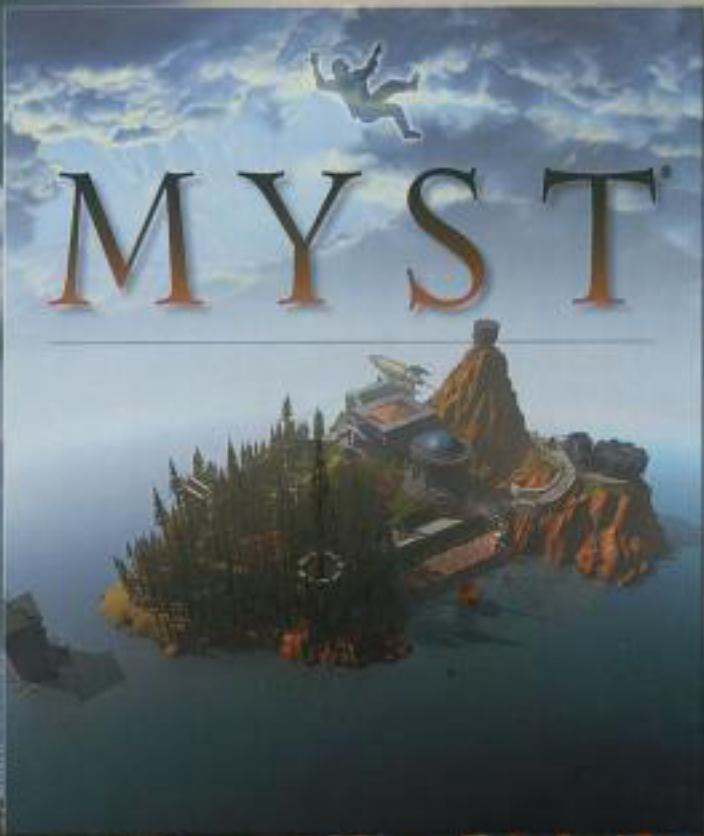
Selvitin teosta tehdessä mistä idea ehkä kumpusi. Ajattelin että onko prosessissani tästä kyse: muistoistani nousevat estetiikat muodostavat pinnan, jonka taakse onkin päässyt joku muodoton olento. Tuntuu että luodessa näitä teoksia muodostan jossain määrin samanlaisen kuvion, jossa yritän toisintaa oman mieleni ja selvittää – tai edes näyttää – asetelman, jossa on jotain mitä en tiedä, mysteeri, joka paljastaa itsensä muttei ratkea.

2 Tässä tekstissä en viittaa estetiikan tutkimukseen, vaan käytän sanaa sen arkisessa merkityksessä, kuten internet-kulttuurin 'aesthetics', joka viittaa visuaalisiin suuntauksiin muodissa, suunnittelussa jne.

3 Utopian Scholastic on estetiikka, joka näkyi vuosien 1988 ja 2004 välillä. Sitä käytettiin opetuksellisessa mediassa erityisesti lapsille suunnattujen tiede- ja tietokoneohjelmien kuvituksissa ja grafiikoissa.

4 GUI "Graphical User Interface" eli graafinen käyttöliittymä on interaktiivinen visuaalinen osa tietokoneessa tai softassa.

Panasonic.

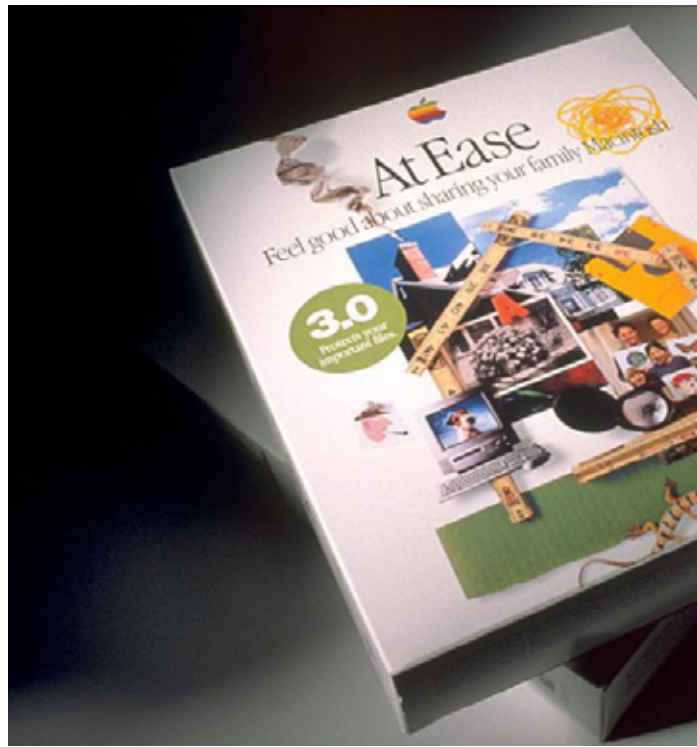


The Surrealistic Adventure
That Will Become Your World



FZ-SM0204
For use with 3DO™ systems

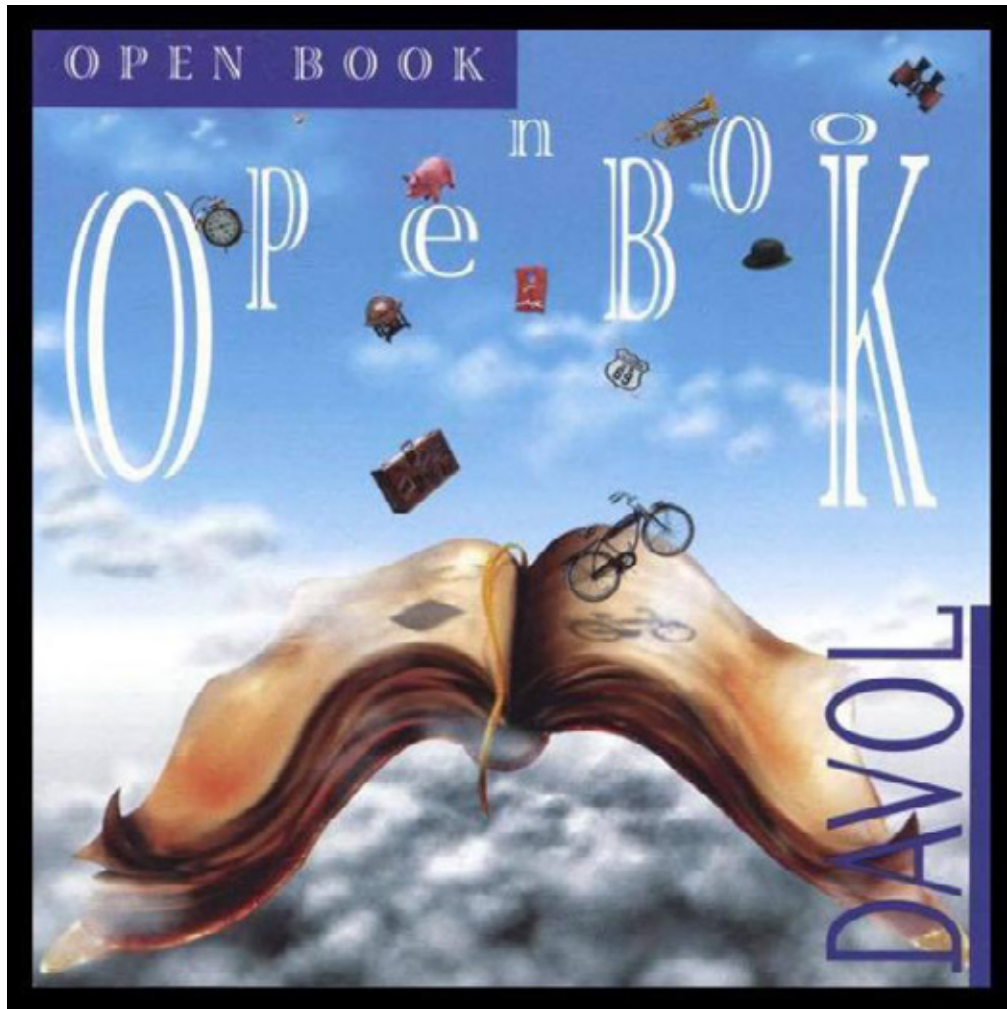
24.



24–28. Esimerkkikuvia *Utopian Scholastic* -visuaalisesta ilmeestä.



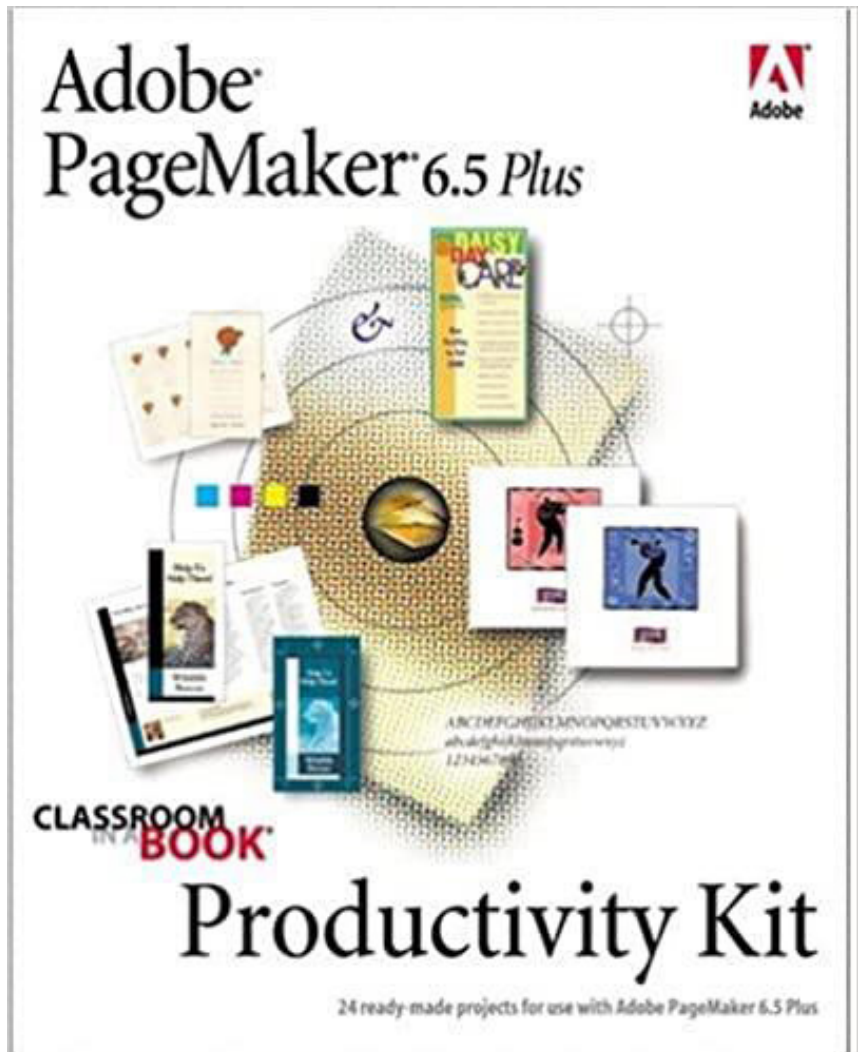
25.



26.



27.



28.



29.



30.



31.



29. Y2K-tuotesuunnitteluesimerkki.

30. Penkkarikarkkeja, jotka säästin, koska niiden visuaalinen ilme puhutteli minua.

31. Visuaalinen affekti, suodattuneena muistini läpi työhöni.

Nyt kun selaan Cari-instituutin⁵ arkistoa ja näen Y2K⁶-tuotesuunnittelua huomaan, että tuo aika lapsuudestani oli juuri se aika, jolloin tuotesuunnittelussa ja markkinoinnissa jahdattiin läpikuultavaa karkkimaista väriä ja estetiikkaa. Käy järkeen, että olen nähnyt noita esineitä ja saanut päähäni tämän makuja ja estetiikkaa sekoittavan kokemuksen. Näin radiota esittävän kuvan ja halusin nuolaista sitä. Kirkas sokerinen heleän värinen muovi on koostumuksena mielessäni ja paikannan sen nyt niihin isoihin tikkareihin, joita sai vapputorilta ja tapahtumista. Ne olivat varmaankin klovnien yms. hahmojen muodossa. Sellofaani tai muovipussi väärinpäin niiden päällä, perinteinen punainen teipinpala sulkijana. Saan mieleeni sen supermakean maun ja tuntuman reunasta, joka teroituu, kun tikkaria imeskelee. Näen näkymän makuuhuoneen lattiaa taustalla, kun katson läheltä tikkarin läpikuultavaa punaista tai vihreää reunaa.

Se estetiikka oli futuristista silloin ja nostalgista nyt. Minulle se oli miltä maailma näytti, ja siinä on edelleen tallessa se kiehtovuus.

5 Consumer Aesthetics Research Institute <https://cari.institute/>

6 2000-luvun taitteen visuaalinen ilme.

VIDEOPELI

Noah Jordan käsittelee artikkelissaan ”The Return to Early Virtual Aesthetics” taiteessa, somessa ja jopa muodissa ilmiötä, jossa haikaillaan vanhaa, huonompaa visuaalista laatua digitaalisessa maailmassa. Hän miettii, miksi sellaiset kuvat koskettavat enemmän kuin täydellistä hyperrealismia⁷ tavoitteleva nykymedia. Hän sanoo, että kun alamme saapua kohti täydellistä hyperrealismia ihmiset eivät vaikuta haluavan sitä. Jordan kysyy, onko oletus, että ihmiset haluavat kuvilta ja simulaatioilta mahdollisimman tarkkaa todellisuuden jäljittelyä sittenkin väärä. Miksi vaikuttaa siltä, että aiempi epätäydellisempi kuvasto liikuttaa meitä enemmän?⁸

Taiteessa tämä *early virtual inadequacies* – vanhojen tietokoneiden ja pelikoneiden rajoittunutta laatua mukaileva estetiikka – on ollut lähivuosina esim. maalauksessa suosittua.

Vaikka koen jotain yhteyttä pintapuoleisesti tähän liikkeeseen, en kuitenkaan ole koskaan ajatellut käsitteleväni suoranaisesti tällaista ilmiötä.

Kirjoitin ensimmäisessä opinnäytetyössäni Turun taideakatemiassa siitä, kuinka lapsena pelaamistani peleistä on jäänyt mieleni perälle jälkiä, kuvia, jotka sekoittuvat oikeiden muistojen kanssa ja ovat samaan tapaan osa minua.

Kuraattori Hans Ulrich Obrist vertasi hiljattain haastattelussa videopelien kulttuurillista merkitystä nykypäivänä romaaneihin 1800-luvulla ja elokuvaan 1900-luvulla, korostaen, miten pelit ovat kasvaneet ajanvietteestä ja marginaalisesta harrastuksesta keskeiseksi kulttuuriseksi ilmiöksi.⁹

Tämän teoksen kohdalla halusin palata muistoon ja mielikuvaan pelistä, jota en koskaan pelannut, mutta jonka tunnelma oli silti läsnä siinä ajassa. Muistan jonkun pelilehden arvostelun ja varmaan *Tiltissä*, pelejä käsittelevässä tv-ohjelmassa nähtyjä pätkiä tuosta pelistä. Jotkut sen ajan kauhupelit olivat uskomattoman synkkiä ja tunnelmallisia. Niiden trailereista on palasia mielessäni, kuten kartano, jossa on tapahtunut jotain kauheata, ja pelottava ruhtinas, joka kävelee syksyn lehtien päällystämää pihaa, tallaa nukan pään. En ole ikinä löytänyt sitä peliä.

Silent hill on omassa luokassaan tunnelman puolesta ja valtavan suosittu. Keväällä lähdin ulos ja Hakaniemessä oli voimakkain sumu mitä olin nähnyt pitkään aikaan ja se yhdistyi kirkkaaseen valoon. Se teitä pitkin vyöryvä sumu muistutti siitä lapsuudessa mieleeni jämähtäneestä epäselvästä ja pienestä kuvasta, mikä minulla oli siitä pelistä ja sen tunnelmasta. Etsin pelin musiikin ja lähdin kävelylle vähän kuin pelin maailmassa, kuunnellen sen musiikkia ja liikkuen pitkin katuja, jotka näyttivät siltä.

Siitä lähtien valmistautuessani näyttelyyn kuuntelin *Silent hillien* musiikkia ja päätin katsoa kolme ensimmäistä peliä videoina. Ne kymmeniä tunteja videota saivat minut kuvittelemaan pelien hahmoja nousemassa hissillä näyttelytilaan ja aktivoimaan teoksen osia. Ehkä pelin tarinallisen videon lähtevän käyntiin, kun hahmo saapuu siihen tilaan. Teoksen osat alkoivat luomaan omaa tarinaansa ja sillä tavoin suorat viittaukset peliin tai pelaamiseen ylipäätään jäivät pois.

7 Tässä tarkoitetaan taiteen hyperrealismi termiä, eli kun esim. piirros pyrkii näyttämään niin todelliselta ettei sitä tunnista piirroksiksi.

8 <https://www.welcomejpeg.com/p/a-return-to-early-virtual-aesthetics>

9 <https://news.artnet.com/art-world/hans-ulrich-obrist-ai-video-games-2025-2577710>

Halusin kuitenkin, että katsoja tuntisi pelaavansa. Yksi suosikkielementeistäni peleissä on mysteerielokuvista ja dekkareista tuttu löytämistöoppi: kun tutkijahahmo palaa kohteeseen umpikujaan ajautuneessa tapauksessa, huomaa jotain uutta, siirtää esineen ja löytää oleellisen johtolangan. Jännittävä tunne siitä, että tarina etenee, muttei ole vielä selvää mihin. Mysteerigenressä kaikissa medioissa paras osuus tarinaa on usein ennen kuin tarina täytyy sitoa yhteen ja saada noudattamaan logiikkaa – lopputulos on usein antiklimaksi. Näissä peleissä usein pitää löytää avain johonkin oveen tai sitten löytyy avain eikä sen kohde ole vielä tiedossa.

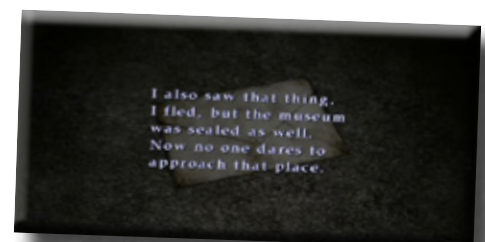
Tulostin monta sellaista kohtaa *Silent hillistä* referenssiksi ja mietin, miten saisin sen etsimisen ja löytämisen ja osallistumisen osaksi teoksen kokemista. Lisäsin loppuhetkellä yhteen ikkunanruuduista kirjekuoren, jossa on avain sekä kirje, josta ei saa selvää. Päädyin myöhemmin kuitenkin tuntemaan, että teoksen kokonaisuudessa se oli hieman erillinen, se oli suora viittaus peliin, eikä tavallaan ollutkaan tarpeellinen teoksen maailmassa. Itselleni oli siinä vaiheessa epäselvää, kuinka suuresti peli oli osana teosta. Olin saapunut erilaisten henkilökohtaisten affektien ja teemojen johdattamana tähän kokonaisuuteen materiaaleja ja eleitä.

Tuntuu, että työskentelyssäni on tärkeää sellainen *desire* jota ei voi tyydyttää, olen miettinyt sitä aiemmin lasisen karkin ajatuksen kohdalla: pala lasia, joka näyttää karkilta ja jonka maun voi tuntea mielessään. (Tämä on kokemus, jonka jaan äitini kanssa. Ehkä muillekin tuttu?) Nyt kun mietin pelien estetiikkoja, niissä on jotain samaa. Etenkin kun peliä ei pääse pelaamaan, tai tarkemmin, jos peliltä näyttävä grafiikka ei ole interaktiivinen. Jos pelien interaktiivisia elementtejä kuten vaikka *healthbar* ottaa ulos pelistä kuvaksi, irrallaan ne herättävät sen pelaamisen kiehtovuuden ja *desiren*. Herää halu koskea tai painaa nappia, joka aktivoisi grafiikan. Kun sitä ei voi tehdä, jää se *desire* vain mieleen niin kuin sen lasisen herkullisen näköisen karkin maku.

Pelien käsittely ei kuitenkaan liity minulle niin paljoa kiinnostukseen pelaamiseen tai peleihin itseensä tai peleihin ilmiönä vaan tiettyihin peleihin lapsuuden maailman aineksena ja mediana, joka kuljettaa toiseen aikaan, ja ollessaan siitä ajasta eläviä aikakapseleita ja palasia, niiden avulla voi kokea sitä aikaa ja estetiikkaa ja tunnelmaa.



32.



33.



34.

TOY CAR VS ANGEL KEY

Toy car painted with nail polish

On vaikeaa puhua *Angel spit keystä* puhumatta ensin *Toy car painted with nail polishista*. Sain järjestettyä Ateenassa 2023 vaihdossa yksityisnäyttelyn juuri avattuun taiteilijavetoiseen galleriaan. Koulu oli vallattuna kolme kuukautta, joten minulla oli aikaa keskittyä tähän projektiin, jolla oli nollabudjetti eikä minkäänlaista AV-tekniikkaa – eikä juuri lainkaan tukea koululta tai gallerialta.

Annoin itseni seurata minua kiehtovia asioita välittämättä siitä, saanko aikaan vakuuttavaa teosta tai näyttelyä. Tässä näyttelyssä keskityin muistoihin, joita heräsi uudessa ympäristössä. Näin Ozu-elokuvasta vilahduksen tv:stä ja huomioni kiinnittyi siihen, miten paikallaan olevan kameran kuvan läpi juoksi hahmo rannalla. Se herätti muiston *PlayStation 1* -peleistä, joita pelasin lapsena. Halusin kuvata videon, joka näyttäisi sellaiselta peliltä. Piirsin pienen kuvakäsikirjoituksen, jonka perusteella lähdin toteuttamaan videota, jossa yritin liikkua kaupungista löytämissäni kuvissa kuin pelihahmo, noudattaen myös pelien mekaniikkaa. Esimerkiksi tilassa näkyi esine, joka piti noutaa – ja kun sen luo pääsi, latasi peli hetken aikaa videota. Tauon jälkeen video alkoi ja näytti hahmon poimimassa esineen.

Löysin kirpputorilta paljon pieniä esineitä, jotka myös herättivät muiston varhaisesta lapsuudesta ja olin yllättynyt, että löysin niin paljon materiaalia, joka oli siltä ajalta.

Gallerian ikkunassa oli yksinkertaiset hitsatut kalterit. Päädyin jotenkin käyttämään niitä tekemällä läpikuultavista esineistä ja savesta laattoja, jotka peittivät osaa ikkunaan muodostuvista kalterien ruuduista. Valitsin videon esittämismuodoksi matka-DVD-soittimet. Lattialla oli erilaisia yhdistelmiä maa-ainesta ja esineitä, jotka liittyivät kaikki muistoihin.

Osa savesta oli luonnollisia lohkareita, jotka olin irrotanut lähietäältä. Ajattelin, että esineet ja DVD-soittimet ja niistä näkyvä video olivat kaikki jumissa savessa tässä tilassa, joka edusti mielen perällä olevaa tilaa, jossa aikaiset muistot ovat tallessa, jumissa kiinni ympäröivän tilan aineksessa.

Toinen videoista oli kuvailemani pelejä mukaileva ja toinen spontaanimpi ja surulliseen uneen liittyvä tarina, jonka näin hankittuani ensimmäisen erän noita esineitä.

Valitsin mukaan myös kohtalaisen suuren kalahahmon. Se oli jotenkin todella pelottava ja tuntui liittyvän näyttelyn teemoihin. Se sopi edustamaan unien ja muistojen sekaan kuuluvaa välillä vastaan tulevaa lapsenomaista suurta pelkoa. Kuvittelin sen kasvot ilmestymään savesta, ikään kuin tuo hahmo löytyisi maan sisältä. Se tuntui monella tapaa merkitykselliseltä ja voimakkaalta kuvalta. Sen kasan päällä jonkun aikaisemman omistajan tussilla merkitsemä DVD-soitin sai näytöllä näkyvän videon tuntumaan jostain muualta tulevalta viestiltä.

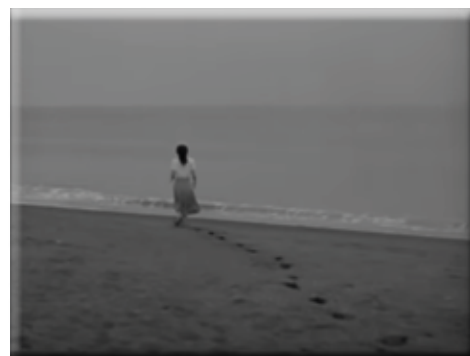
Näyttelyn tunnelma oli latautunut, vaikka lopputulos oli hieman heikko. Keskityin Kuvan Keväässä siihen, mikä siinä näyttelyssä uupui. Rakensin *Angel spit keyn* muodoltaan ja sisällöltään sen perusteella mitä opin siitä, mikä pelien teemassa kiinnosti, ja mikä on oleellista ja toimii installaatiossa. Löysin mitä siitä halusin pitää mukana. Pelin estetiikkaa ei oikeastaan tarvinnut tuoda tilaan, vaan tavoitteena oli nähdä tilassa oleminen pelin todellisuutena.

Ikkunan käyttäminen tuntui todella kiinnostavalta ja oivaltavalta tilaan tehtävän installaation välineenä. Kun rakensin laattoja ikkunakaltereihin, mieleeni välähti, että mitä jos tekisin itse hitsatut kalterit, joita voisin käyttää samantapaisen installaation luomiseen Kuvan Keväässä seuraavana vuonna. Se oli ensimmäinen idea, joka minulle tuli liittyen lopputyönäyttelyyn. Ajatus siitä, että toistaisi jotain tai jatkaisi suoraa jostain aiemmasta tuntui erikoiselta.

Olin aiemmissa töissäni ja työskentelyssäni pohjannut tapani tehdä taidetta pääasiassa ajatukseen spontaaniudesta ja intuitiivisuudesta. Halusin aina jonkin kokemuksen herättävän mielenkiintoni ja seurata siitä syntyvää polkua. Tunsin kuitenkin, että vaikka tämä mahdollisti sen, että opin paljon jokaisen työn kohdalla uutta ja kasvatin skaalaa siitä, miten töitä voi toteuttaa, jäi lopputulos kuitenkin mielestäni aina hieman luonnosmaiseksi.

Toiveenani oli yrittää säilyttää keveys ja intuitiivisuus, mutta saavuttaa jokin vaikuttavuuden taso, joka tekisi installaatiosta eri tavalla immerstiivisen. Saada teoksen osat kunnolla kuulumaan tilaan ja ottamaan tilan osaksi teosta.

Nyt kun mietin, niin praktiikkani on saavuttanut hetkellisesti jonkunlaisen selkeyden, on se sitten toivottua tai ei. Tekemisen motiivi ja metodi ovat sama: muistojen ja henkilökohtaisten merkitysten, henkilökohtaisuuden voimakkuuden välittäminen installaatioon. Kuvan ja esineen suhde on myös tullut selkeäksi. Esineillä voi saavuttaa samanlaisen visuaalisen affektin kuin valokuvalla, ja molemmilla voi samaan tapaan välittää tunteen. Kandinäyttelystä Ateenan näyttelyyn ja siitä Kuvan Keväeseen. Kolmen työn matka, missä selvitin sen rakenteen, joka tuntuu nyt melkein liian yksinkertaiselta.



35.



36.

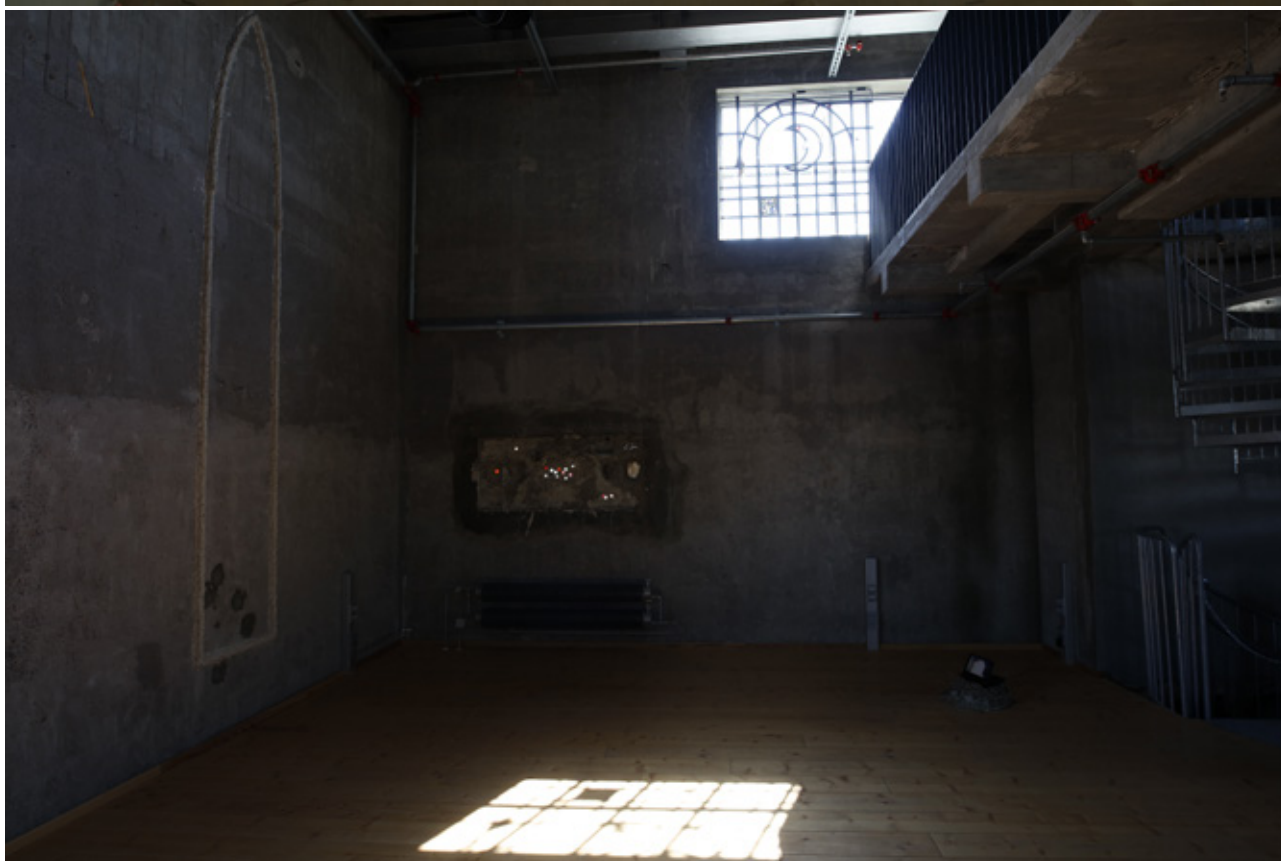
35. Yasujirō Ozu. *Early Summer*. 1951.

36. *Toy car* Videon näyttökuva.





37. *Toy Car Painted With Nail Polish* näyttelynäkömä Ateenassa vuonna 2023.



38. *Toy Car Painted With Nail Polish* näyttelynäkyvä.

39. *Angel spit key* näyttelynäkyvä.

On mielenkiintoista, että isommat eleet asettuivat tilaan paremmin ja tuntuivat kevyemmiltä. Lattian tyhjäksi jättäminen myös voimisti vaikutelmaa siitä, että tila itsessään on työn fokus. *Angel keyn* eleissä on myös jotain tarpeeksi isoa, että ne tuntuvat selkeältä. Ikkunakuvio ylhäällä on jotain, mikä antaa välittömän vaikutuksen. *Toy carissa* sellainen puuttuu. Huoneessa on tunnelma mutta ei katsojalle puhuvaa kiintopistettä.

Kun katson kahden näyttelyn kuvia rinnakkain, huomaan niiden välillä eron – jonkinlaisen asenteen tai erilaisen hahmon tilan luojana. *Toy Car* muistuttaa lasten metsään rakentamaa majaa: siinä on leikin ilma, ja installaation osien merkitys tuntuu mahdottomalta käsittää. Katsoja näkee sen aikuisen silmin, saapuen paikalle vasta leikin päätyttyä. Sen runous, taika ja lasten leikin sääntöjen ja merkitysten tulkinnan mahdottomuus tekevät siitä arvoituksellisen.

Angel Keyssä taas näkyy nykytaidekontekstin vaikutus – siinä voi olla jotain voimakasta ja vaikuttavaa, mutta myös jotain olevinaan olevaa. Se ei tunnu samanlaiselta inhimilliseltä reaktiolta paikkaan, vaan ennemminkin tilalta, jolla on pidempi historia – tai joka voisi olla jonkun muun kuin ihmisen luoma.

Videopelien vaikutus näkyy *Angel Keyssä* siinä, että kuva tilasta voisi olla 3D-mallinnus tai stilli pelistä. Kun näytin teoksen kuvaa puhelimestani, joku erehtyikin luulemaan sitä 3D-renderöinniksi.

Harhailin työn kanssa pitkään väärillä jäljillä, koska halusin luoda uudestaan suosikkiosani edellisestä näyttelystäni: maan alta esiin paljastuvan hahmon. Se oli teema, joka oli ensimmäistä kertaa saapunut minulle kandityössä.

Kiersin etsimässä sen tapaista hahmoa kierrätyskeskuksista, mutta mikään ei sopinut. Vasta prosessin myöhäisessä vaiheessa alkoi näyttää, ettei sellaista hahmoa tulisi ollenkaan Kuvan Kevät -teokseeni. Tuntui että mielessäni olevassa luonnoksessa tämä hahmo oli kuitenkin äärimmäisen tärkeä teokselle. Videolla näyttäytyvä hahmo päätyi täyttämään sen paikan, vaikka olikin pitkään mahdollista, että staattinen hahmo olisi ollut videon kanssa yhdessä niin kuin Ateenassa ja että videolla näkyvä hahmo olisi ollut ikään kuin sen yhteydessä olevan staattisen hahmon olemus eri todellisuudesta nähtynä.

Kutsuin tätä staattista hahmoa sanalla sarkofagi. Sen oli tarkoitus merkata jonkun olennon läsnäolo tilaan. Luulen että nimitys tuli Ingmar Bergman elokuvien *Kasvot* tai *Fanni & Alexanderin* taikatempuista, epäselvästä harmaasta alueesta todellista ja mielikuvitusta missä näytetään kuinka mummio hengittää edelleen yms.





41.



42.

40, 41. Kalahahmo *Toy car* -näyttelystä.

42. Tuloste sarkofageista.

JOTAIN VALOKUVAUKSESTA

Flickr-ajan tuntu & esineet kuvissa.

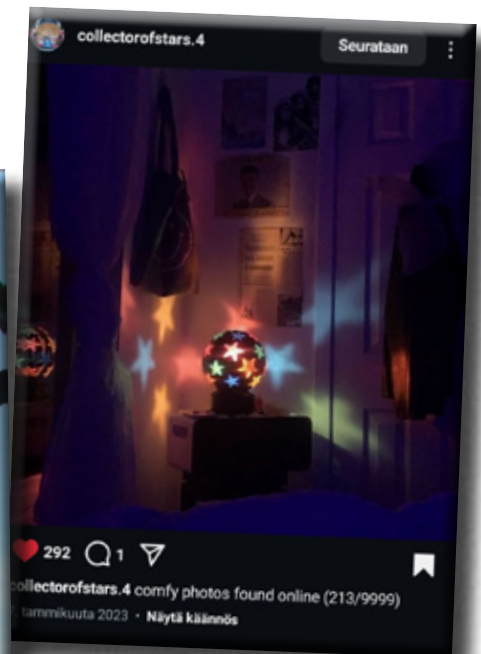
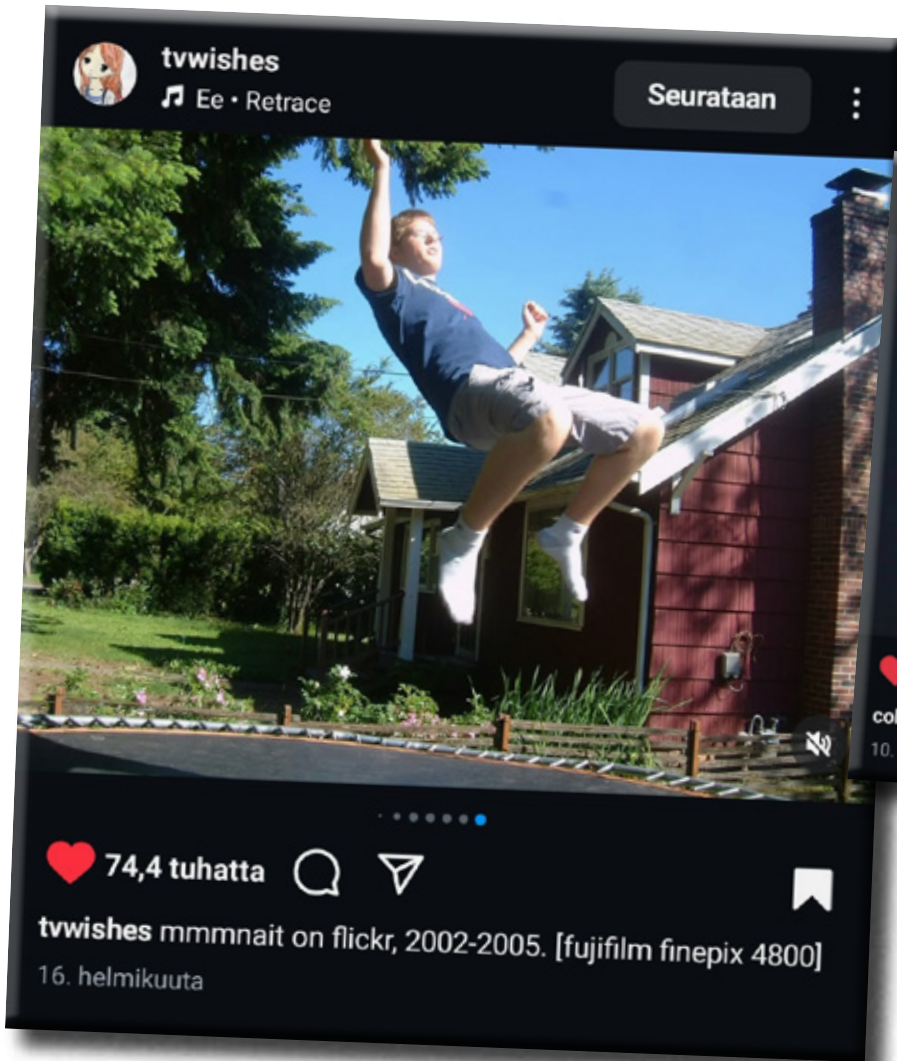
Olen käyttänyt referenssimateriaalina näissä kahdessa edellisessä näyttelyssä tietynlaisia valokuvia. Valokuvan taika on todellinen minulle. Katson Instagram-tiliä, joka etsii *Flickr*-nettisivulta 2000-luvun alusta valokuvia. Yksi kuvista on takapihasta, jossa näkyy trampoliini, jonka yllä on ilmassa istuva poika. Talo, piha, valo, digipokkarin laatu; ymmärrän, millainen tilanne on ollut. Tiedän että kuvia on katsottu kameran näytöltä. Se voisi olla omasta elämästäni yhtä hyvin. Tiedän tuon ajan ja koin sen voimakkaasti. Olin silloin 10–15 vuotias ja tuollaisen kameran samanlainen käyttäjä. Nykyään uskon erityisen kovasti, että ihmisen ajan mittari ja kokemuksen raja on hänen oma elinaikansa. Joskus voi tuntea kuvan toiselta ajalta (mitä ei itse ole kokenut) heräävän henkiin¹⁰ mutta oman elinajan sisällä ajan tallentuminen valokuvassa on taikaa. Siinä on kyse siitä, millaista on katsoa, miten näkeminen on olemista. Ja miten muisto ja mielikuva ovat visuaalisia (vaikeivat pelkästään). Valokuva näyttää vilkaisulta jossain kyseisessä tilanteessa. Nyt kun se on pysähtyneenä edessä, voi kulkea läpi sitä kuvaa ja kerätä niin paljon tietoa, kokemusta ja tunnetta siitä paikasta ja tilanteesta, mitä ei voisi muuten kokea.

Tuntui jännittävältä katsoa kuvia, joita otin vanhalla kamerallani *Angel spit keystä*. Osa ideoistani on tullut tuollaisista *Flickr*-kuvista. Käytin *Toy Carin* kohdalla kuvareferensseinä tällaisia *Flickr*istä ja *Tumblrista* kaivettuja kuvia, joissa on kaikenlaista kimaltavaa, lasten- ja nuortenhuoneita ja sellaista vahvasti samaistuttavaa kuvastoa elämästä, jota kuvaa kun saa kameran nuorena eikä ajattele sen enempää. Kuvaa vaan ympäristöään ja visuaalisia asioita, kimaltavia esineitä ja muovisia värikkäitä asioita, sellaista taianomaista turvan tuntua ja mukavuutta mitä lastenhuoneen ajatukseen kuuluu. Visuaalisesti ne yhdistyvät nopeasti kuviin kirkkojen lasimaalauksista, jotka ovat myös kauniita katsoa. Tunne kirkosta on kuitenkin vieraannuttava ja kylmä. Enkeli on samaan aikaan pelottava ylikuonnollinen olento ja jotain kaunista ja pehmeää.

Nämä esteettiset lähtökohdat ja niiden yhteys minuun, muistoihini ja mieleeni on abstrakti kuva todellisuudesta, jonka tunnen olevan olemassa jossain kontekstissani eläneen, 1992 syntyneen ihmisen kokemana.

Kun otin itse työstäni kuvia sen ajan kameroilla, on kuvissa jännä tunnelma. Tuntuu että työ palasi takaisin osaksi sitä maailmaa, mistä sen ideakin saapui. Se tuntuu oudolta rituaalilta ja todella oleelliselta. Minua on aina kiinnostanut se ajatus: jotain katoaa jossain ja tulee läpi toiseen maailmaan. Se oli tämänlainen taika, jonka tein. Tämä valokuvan ja todellisuuden, psykologisen tilan ja todellisuuden suhde ja niiden välillä tapahtuvat siirtymät ovat minun praktiikkani ytimessä.

10 Roland Barthes sanoo, että yksinkertaisesti informaatiota antavan kerroksen (studium) lisäksi kuva voi sisältää punktumin. Punktum on jokin henkilökohtainen assosiaatio, joka herättää kuvan henkiin. Punktum on jokin yksityiskohta tai ominaisuus, joka herättää muiston tai tunnistuksen. Se saa tuntemaan, että kuva on merkittävä siinä, miten se muistuttaa, herättää eloon moniulotteisen tunteen siitä, mitä elämä on, mitä jokin kaunis hetki on, miten moniulotteinen onkaan kokemus. (Barthes 1985, 32–33.) Katselin kerran mustavalkoista filminpätkää televisiosta. Siinä oli ihmisiä ehkä kolmekymmentäluvulla. Materiaali oli jonkinlainen dokumentti satamassa tapahtuvasta työstä. Se ei herättänyt mielenkiintoani sen suuremmin ennen kuin näin, miten auringonvalo suodattui lehtien välistä ja miten se kimmelsi vedessä, ja yhtäkkiä se kai herätti tuntemuksen siitä, miltä tuntuu tuollainen kesäpäivä, kun valo kimaltelee noin. Tunsin, millaista tuolla laiturilla oli olla, eivätkä vanhanaikaiset vaatteet ja laivat tuntuneet yhtään vierailta enää. Lehtien välistä suodattuva valo oli assosiaatio, jonka kautta ”muistin”. Yhtäkkiä tunsin aivan kuin olisin ollut siellä. (*Mielen kummituksia*, 2014).



43–45. Flickr ja Tumblr -kuvia.

46. Installaatioyksityiskohta kuvattuna aikaisella digipokkarikameralla.



SIMULACRUM

Kun kävelin Ateenassa marraskuussa, vähän viilenneessä kirkkaassa kelissä, tuntui että koin uudenlaisen vuodenajan. Kirkas talvi. Ihmiset kaupungilla olivat vaihtaneet hieman lämpimämpiin vaatteisiin. Satuun kuuntelemaan jotain musiikkia, joka sopi siihen kaikkeen ja sain muiston kautta tulevan tunteen *Playstation*-pelistä, jossa oli eri kaupunkeja karttoina. Näissä kartoissa eri vuodenajat ja tunnelmat, musiikit ja kaksiulotteiset hahmot – jotka liikkuvat nytkähdellen edes takaisin kaduilla – faasadina kuvittamassa tietyn kaupungin yhteyteen rakennettua ambienssia. Tuntui että kävelin simulaatiossa, missä kaikki mitä näin, tunsin ja kuulin kävi järkeen ja sopi tuollaisella tavalla; ambienssi ja tyyli, joka olisi ennalta määrätty konseptiksi tälle paikalle ja sen nimeen yhdistyen kuten videopelin kentässä. Pidin siitä tunnelmasta. Kirkas talvi ei tuntunut keväältä eikä miltään muultakaan, mitä olin koskaan kokenut – paitsi siltä peliltä. Ehkä joku kaupunkirallipeli, koska faasadi oli tavallaan sen verran yhdentekevä pelin mekaniikalle, että kaksiulotteiset kadun tallaajat kelpasivat.

Tämä kokemus sopii hyvin esimerkiksi, jolla avata hieman Baudillardin hyperrealismia¹¹ ja Fisherin hauntologiaa.¹² Nämä teoriat muistuttavat kokemuksiani ja ovat mahdollinen tapa tulkita tai selittää teoksiani. Hyperrealismissa todellisuus ja simuloitu todellisuus sulautuvat yhteen niin, ettei niiden välistä rajaa voi enää hahmottaa. Kulutuskulttuurin ja median muovaamat tilat ovat sekoittuneet mieleeni niin syväälle, että ne määrittävät havaintojani ja muistijälkiäni. Simulacrumin ajatus syntyi aikana, johon itse synnyin, joten tuntuu loogiselta, että minä ja minun mieleni ovat jollain tapaa elävä esimerkki siitä.

11 Jean Baudrillardin käsitteet *hyperrealismi* ja *simulacra* kuvaavat todellisuuden ja simulaation sulautumista siten, että alkuperäisen ja jäljitelmän välinen ero hämärtyy. Hyperrealismi tarkoittaa tilannetta, jossa simulaatiot eivät enää esitä mitään todellista, vaan ne alkavat muodostaa oman itsenäisen todellisuutensa. Baudrillard jakaa simulaation kehityksen neljään vaiheeseen: aluksi kuva heijastaa todellisuutta, sitten se vääristää sitä, myöhemmin se itsenäistyy, ja lopulta se ei enää viittaa mihinkään todelliseen. Simulacra on lopullinen tila, jossa jäljitelmä ei perustu mihinkään alkuperäiseen – se on vain viittaus itseensä. Baudrillardin mukaan moderni kulttuuri on täynnä tällaisia simulaatioita, joissa media, mainonta ja teknologia luovat keinotekoisien maailman, jota pidämme todellisena (*Simulacres et Simulation*, 1981).

12 Mark Fisherin *hauntologia* käsittelee menneisyyden spektristä läsnäoloa nykyhetkessä. Fisher soveltaa Jacques Derridan kehittämää käsitettä erityisesti populaarikulttuuriin ja ajan kokemukseen. Hauntologia viittaa siihen, miten menneisyyden estetiikat, ideat ja lupaukset jäävät ”kummitlemaan” nykyhetkeen, estäen tulevaisuuden syntymistä. Fisherin mukaan erityisesti 1900-luvun lopun ja 2000-luvun alun kulttuuri on täynnä menneisyyden jäänteitä, jotka kierrättävät ja muovaavat nykyaikaa sen sijaan, että loisimme jotain radikaalisti uutta. (*Ghosts of My Life*, 2014).

Se miten kaikki se media on luonut todellisuuteni, vaikka teenkin niistä ja maailmasta ja tämänhetkisestä todellisuudesta omat johtopäätökseni, on silti mieleni pohja hyperrealismin tapaisessa asetelmassa.

Fisherin hauntologiaa voisi kuvastaa kokemukseni sen karkin kanssa, jonka vastaavuuden löysin radion kuvasta. Lapsuuteni kulutusestetiikat kummittelevat nykyisyydessäni. Fokukseni on kuitenkin siirtynyt tämän ilmiön tarkastelusta syvemmälle sen materiaalisuuteen ja aistilliseen kokemukseen.

Videopelejäkin olen päätenyt käsittelemään, koska minulla on niihin perustuvia varhaisia muistoja. Olen pitänyt töiden lähtökohtina muistoja, että töiden sisällöt suodattuisivat lävitseni syvältä, jolloin niihin tarttuu syvä merkitys ja voimakas tunne.

Huyghe ja miljööön tekijyys

Pierre Huyghen töissä on samanlainen toimintaperiaate, teoksen ja todellisuuden rajaa on vaikea löytää. Mainitsen Huyghen koska hän on erittäin tunnettu taiteilija, joka vaikuttaa olleen merkittävä 1990-luvulta 2010-luvulle tapahtuneessa tilataiteen kehityksessä. Hänen lähestymistapansa on vaikuttanut moniin ja tullut tutuksi Kuvataideakatemiaan tila-aikataiteen opetuksessa. Hän liikkuu medioiden välissä vapaasti. Teoksen ja todellisuuden rajaa on vaikea löytää. Teokset muovaavat ympäristöään ja niissä on orgaanisia elementtejä.

Pidän hänen tavastaan käyttää miljööä teoksen mediana – teos ei ole suljettu järjestelmä vaan avoin kokonaisuus, jossa sattuma (*contingency*) ja ennalta määrittämättömät tapahtumat ovat osa prosessia. Sattuma saa vapaasti muuttaa teoksen merkitystä eikä vain sen orgaanista kasvua tai lahoamista¹³. Tämä sattuman ja mahdollisuuden mukaan ottaminen on kiinnostavaa.

Taiteen kontekstissa elävän olennon rooli on kuitenkin mielestäni rajallinen. *Untitled (Human Mask) 2014* teoksessa naamariin puettu eläin ei herätä Huyghen toivomaa ajatusta, eläimen kaltoinkohtelun aiheuttama reaktio estää katsojalle muita ajatuksia syntymästä.

Huyghen *Untitled (2012)* installaatio Dokumenta 13 -näyttelyssä on aina vaikuttanut kuullun ja kuvien perusteella jännittävältä teokselta. Se oli entiselle kompostialueelle sijoittuva installaatio, joka koostui villisti kasvavasta kasvillisuudesta, multaisesta maaperästä, mehiläispesän peittämästä veistospäästä ja vaaleanpunaisella maalatusta kulkukoirasta. Alueella näkyi myös rakennelmia ja jäänteitä ihmisen toiminnasta, jotka sulautuivat osaksi elävää ympäristöä.

Tekijyyden antaminen teoksen fyysiselle paikalle on jotain mitä olen miettinyt käyttäessäni tietystä paikasta saatua maaperää materiaalina.

Bopape ja maa-aineksen muisti

Tunnen yhteyden Dineo Seshee Bopapen tapaan kokea merkityksiä maa-aineksessa. Vaikka aiheet ja assosiaatiot eroavat, installaatioissamme on yhtymäkohtia murenevien ja ei-pysyvien veistoksellisten elementtien käytössä. Näiden materiaalien tuoma aistillinen kerros – tuoksu ja tuntemus – luo voimakkaan immersiiivisen kokemuksen.

Bopape näkee maa-aineksen ylisukupolvisen muistin kantajana ja menneiden vastarinnan tekojen muistamisen välineenä. Maa, tomu ja tiilet toimivat vertauskuvina sukupolvien väliselle muistamiselle ja tarinankerronnalle. Puhuessaan *Born in the first light of the morning [moswara'marapo]* 2022-näyttelystään, jossa maa-ainetta on esillä erilaisissa muodoissa, hän pohtii mielenkiintoisesti, miten muistot säilyvät aineessa: ”Do they disappear, or do they get composted in a different way? And if they do, what way do they subvert?”^{14 15}

13 Huyghe video. https://www.youtube.com/watch?v=WArGjRRF8Ec&ab_channel=LouisianaChannel

14 “Kadottavatko ne itsensä, vai kompostoituvatko ne jollain toisella tavalla? Ja jos niin tapahtuu, synnyttävätkö ne jonkin muutoksen?” Oma vapaa käänös.

15 Dineo Seshee Bopape haastatteluvideo. https://www.youtube.com/watch?v=i13Lw3OJ3gM&ab_channel=PirelliHangarBicocca



48.



49.

48. Pierre Huyghen *Untitled*, 2012. Installaationäkymä Dokumenta 13 -näyttelyssä.

49. Dineo Seshee Bopape *sa ____ ke lerole, (sa lerole ke ____)*, 2016. Installaationäkymä.

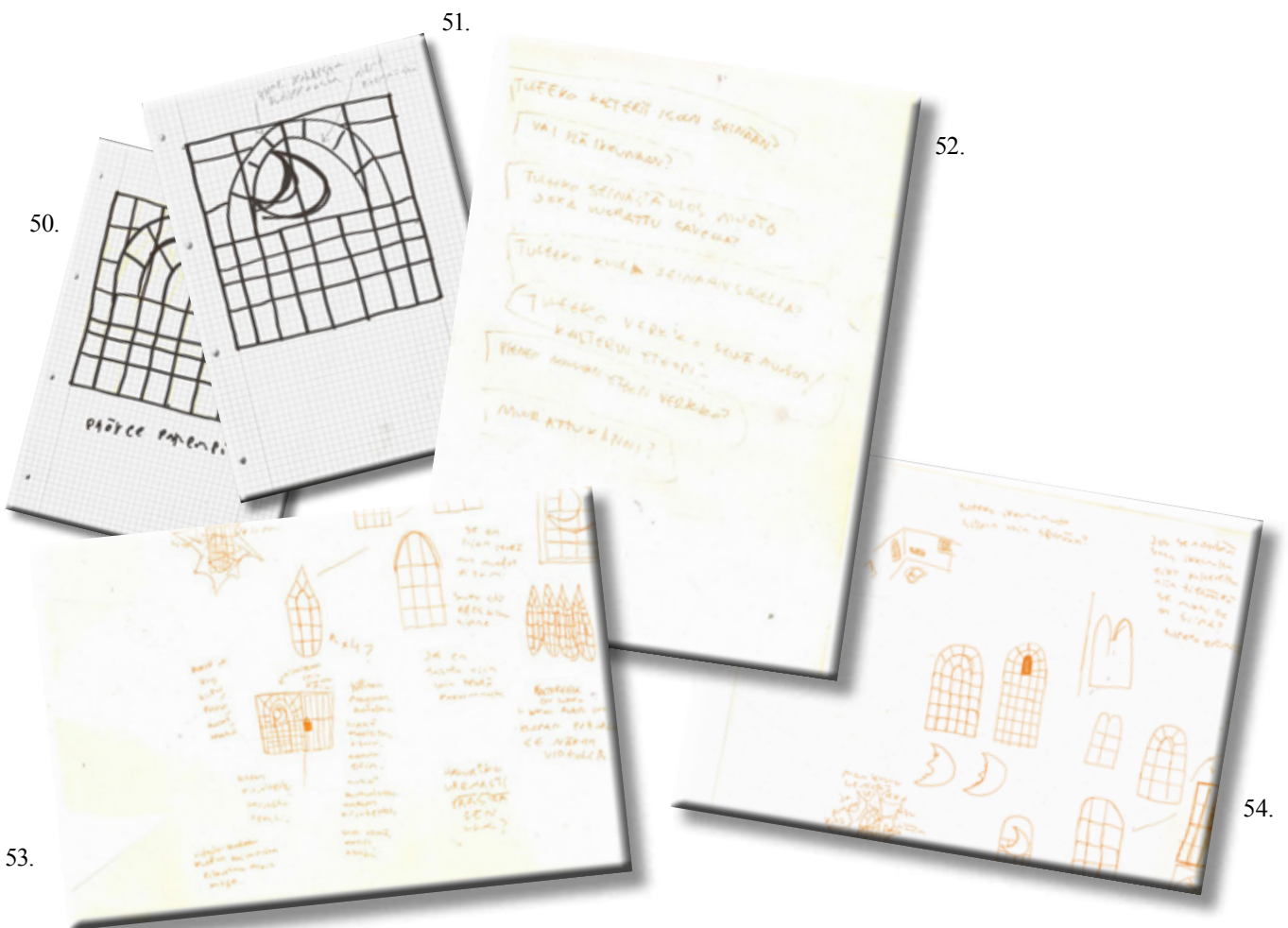
Prosessi

Mietin kuinka muuttuva ja elävä prosessi työn tekeminen on. Ideat ja ajatukset muuttuvat paljon tehdessä. On lähtökohta jollekin idealle ja toteutuksessa tulevat ideat, ja sitten ulkoiset tekijät, jotka muuttavat merkityksiä ja vaativat lisää muutoksia.

Välillä ihmetyttää suhde ideoiden ja prosessin välillä, kuinka lopuksi voi valmistua toimiva työ, vaikka se poikkeaa monella tapaa siitä mitä alkoi tekemään. Se on olosuhteiden muovaama. Huomaan että se poikkeaa vähän siitä, miten kuvittelen taideteoksen prosessin. Ja että tästä kokemuksesta käsin saisin muuttaa oletustani siitä mitä prosessiin kuuluu ja mitä se voi olla.

On ihmeellistä, miten omia tienviittoja vastenkin joutuu välillä menemään ja se ei johda epäonnistumiseen. Sellainen ”tienviittastrategia” on ollut varmaankin tapani pääasiassa, mutta se luo loppujen lopuksi turhaa stressiä, koska sekään ei ole jotain, mitä pitäisi ottaa liian vakavasti tai seurata liian kankeasti. Säännöt, itseluodutkin, päätyvät aina vaan paljastumaan valheellisiksi ja rajoittaviksi, prosessia liian ankaraan ja jäykkään suuntaan vieviksi, eivätkä palvele työtä.

Formalismissa on oma nautintonsa, mutta on paljon jännittävämpää, kun tilassa on jälkiä, jotka näyttävät siltä, että ne ovat syntyneet jostain syystä ja esteettisyys on määritetty niille jälkikäteen. Ne eivät ole koristelua vaan koruja totuudessaan. Kauneus syntyy todellisuudesta, totuudesta, käyttöesineen kauneudesta tai esineen merkityksestä jollekulle, muistoista ja elämästä.



LOPUKSI

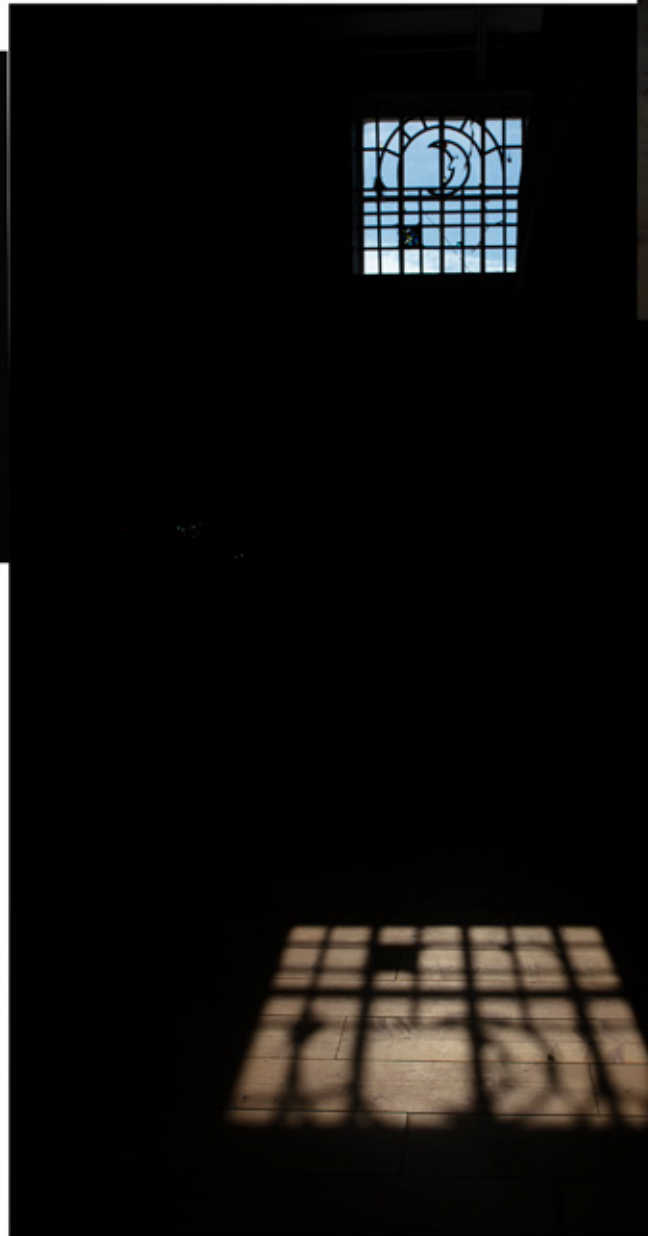
Se, miksi olen kiinnostunut läpinäkyvistä kirkaista esineistä ja päätyneet käyttämään niitä tällä tavalla, on eri asia kuin se, millaisen selityksen sille annan. Eikö olisi parempi olla nimeämättä teosten osien merkityksiä, jotta työt eivät käänny takaisin kielelle ja muutu yksiselitteiseksi?

Lähiaikoina olen huomannut, etten ole varma, kuuluuko teemojen avaaminen osaksi töitä. Tarvitseeko alatekstiä tai ennemminkin teoriaa töiden toimintaperiaatteen takana paljastaa. Kiinnostaako se katsojaa vai onko se turhaa työn olemassaolon validointia, kun työ itsessään ei-kielellisessä muodossaan aukeaa katsojalle hänen omassa kontekstissaan ja toimii ehkä paremmin. Tämä on kysymys, jota mietin tällä hetkellä praktiikkani tulevaisuuden kannalta.

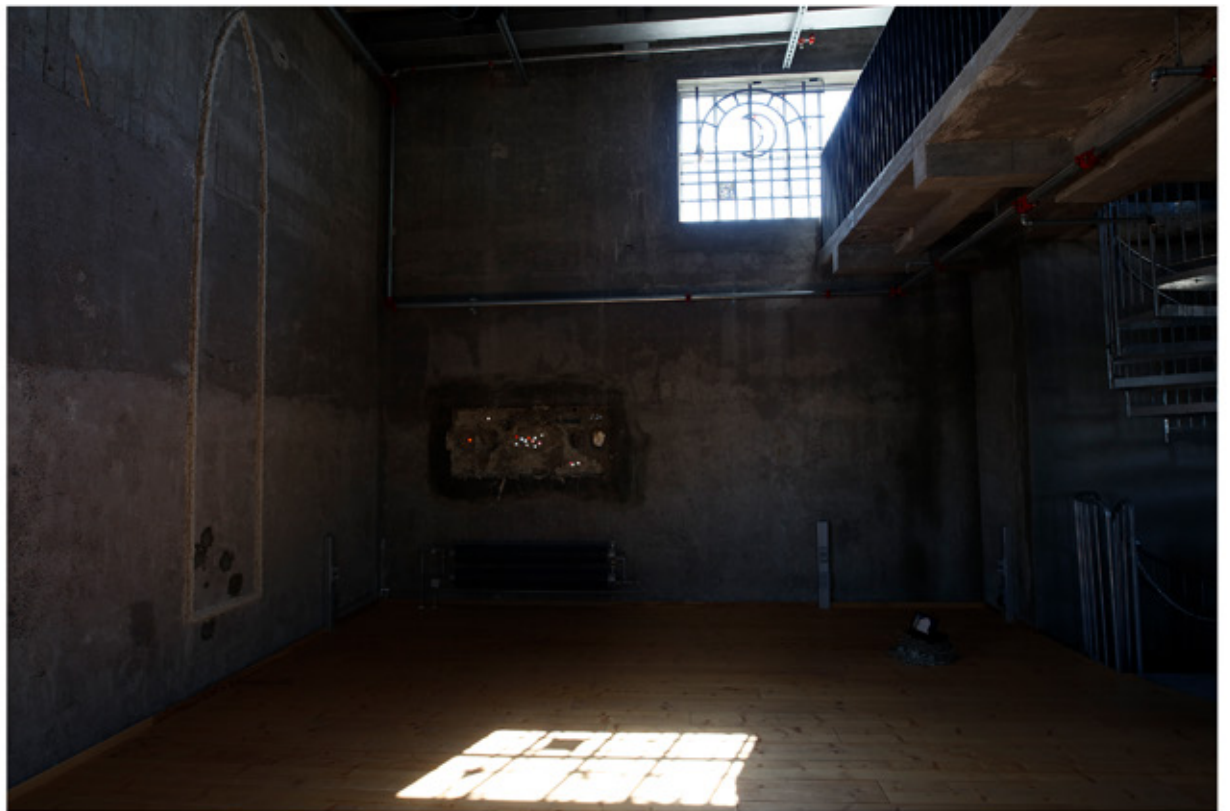
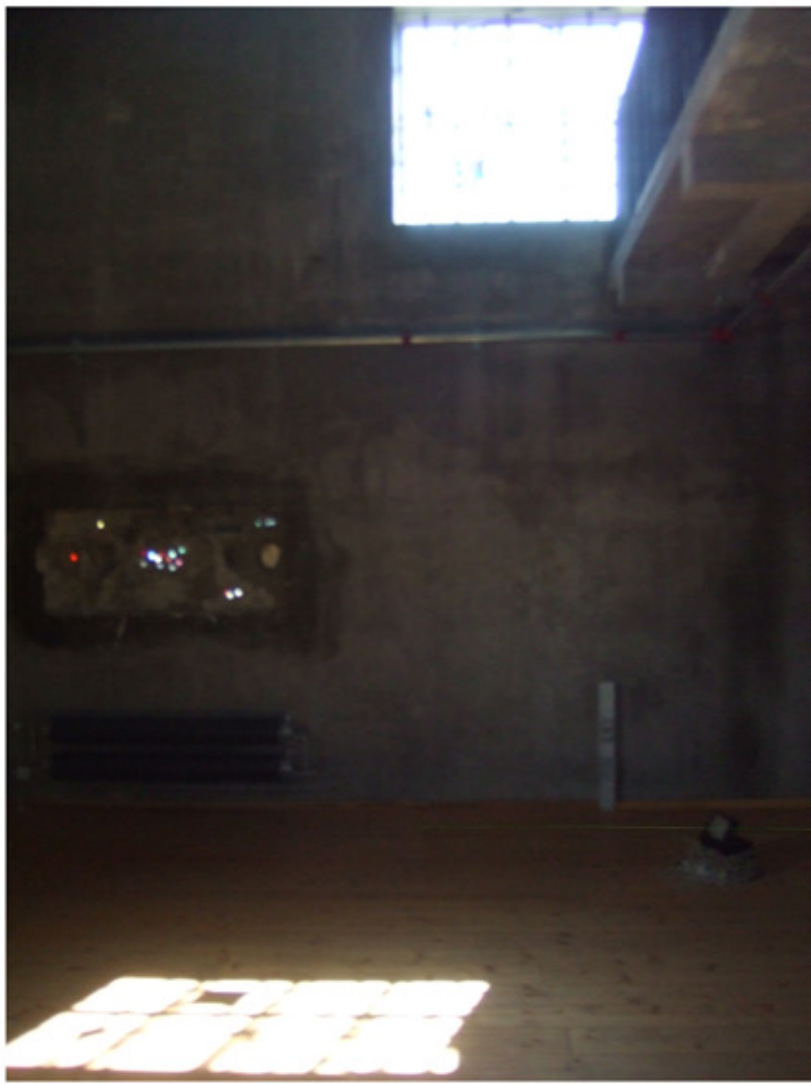
Nyt tunnen, että merkitykset ja selitykset, joita olen antanut töilleni ja työskentelylleni viime vuosina, eivät enää ole tarpeellisia. Teoksen ja tilan tunnelma on omansa eikä vaadi tekstiä avaamaan sitä tai perustelemaan sitä. Milloin sitten on oikea kohta katkaista kuvitellun kartan ja johdattavien teemojen yhteys teokseen? Onko työskentelyn ydin kuitenkin aina ollut kielen ulkopuolella ja tavoite ollut päästä pisteeseen, jossa teoksen kohdatessa katsoja hyväksyy ja tuntee tämän eikä kaipaa runoiltua selitystä sen enempää kuin mitään konkreettista puhettakaan, joka ei teosta tai sen kokemista paranna tai ole tarpeen?

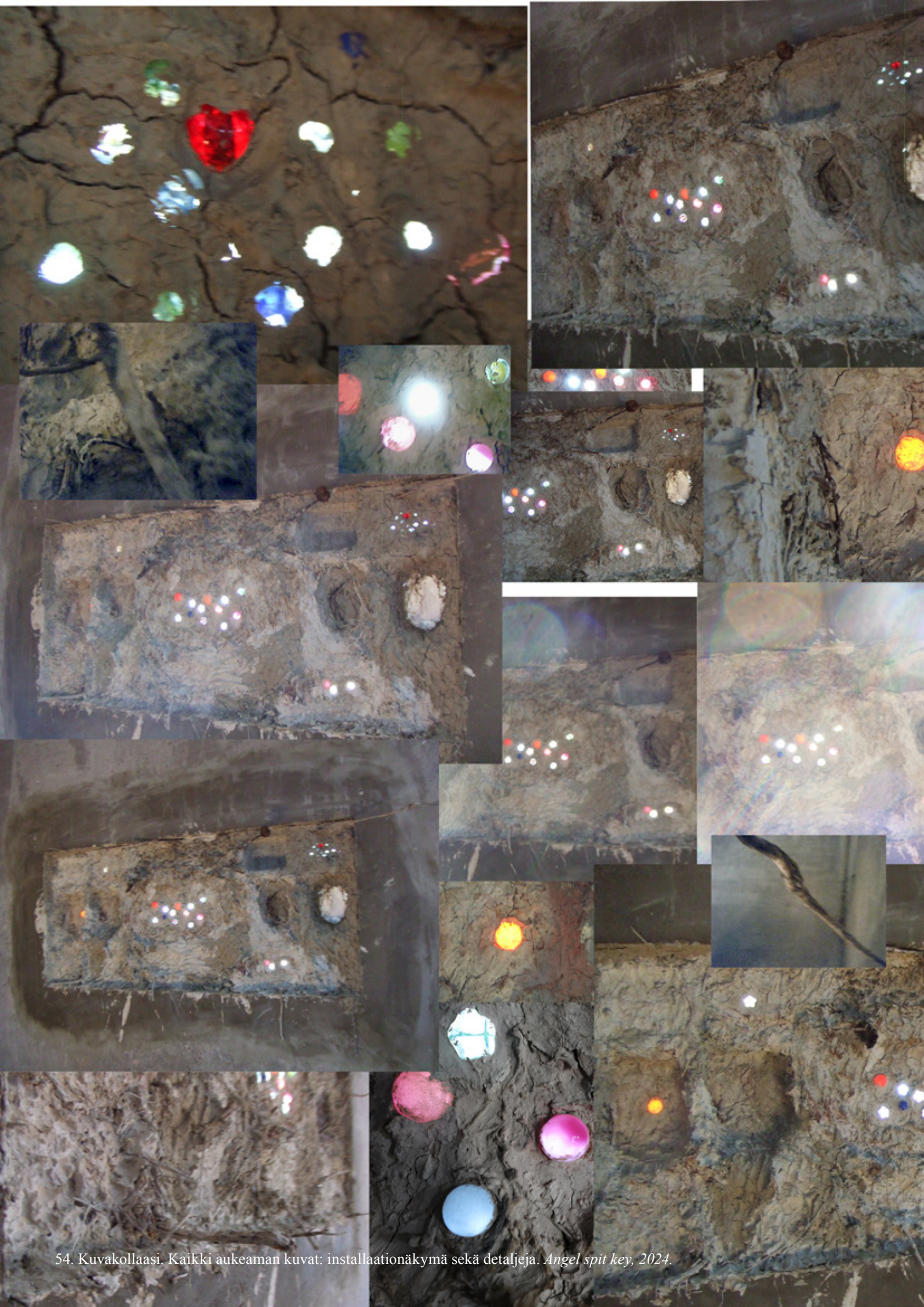
Lapsuuden ja mielen muistojen, mielen huoneen teemat, ovat jollain tapaa haasteellinen aihe, jota joudun kyseenalaistamaan, koska ne ovat säilyneet pitkään pohjana, joka ohjaa teoksiani käsittelemään toistuvasti samaa aihetta. Ne ovat asioita, jotka eivät välttämättä enää ole hengissä. En ole varma tarvitsenko niitä enää selittämään töitäni. Teksti näyttelyssä tuntui olevan turha ja ohjaavan pois teoksen omalta välittömältä auralta. Miten sitten puhuisin töistäni?

Onko aika ottaa suunta kielen toiselle puolelle, olla rehellisesti kielen ulkopuolella? *Runo* on kuva ja kuva on *runo*, *runo* on kieltä, joka on olemassa ollakseen vain kuva eikä kuvaus tai selitys.



53. Kuvakollaasi. Kaikki aukeaman kuvat: installaationäkymä *Angel spit key*, 2024.



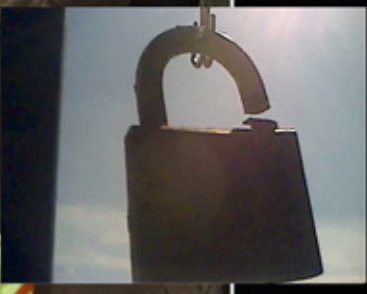


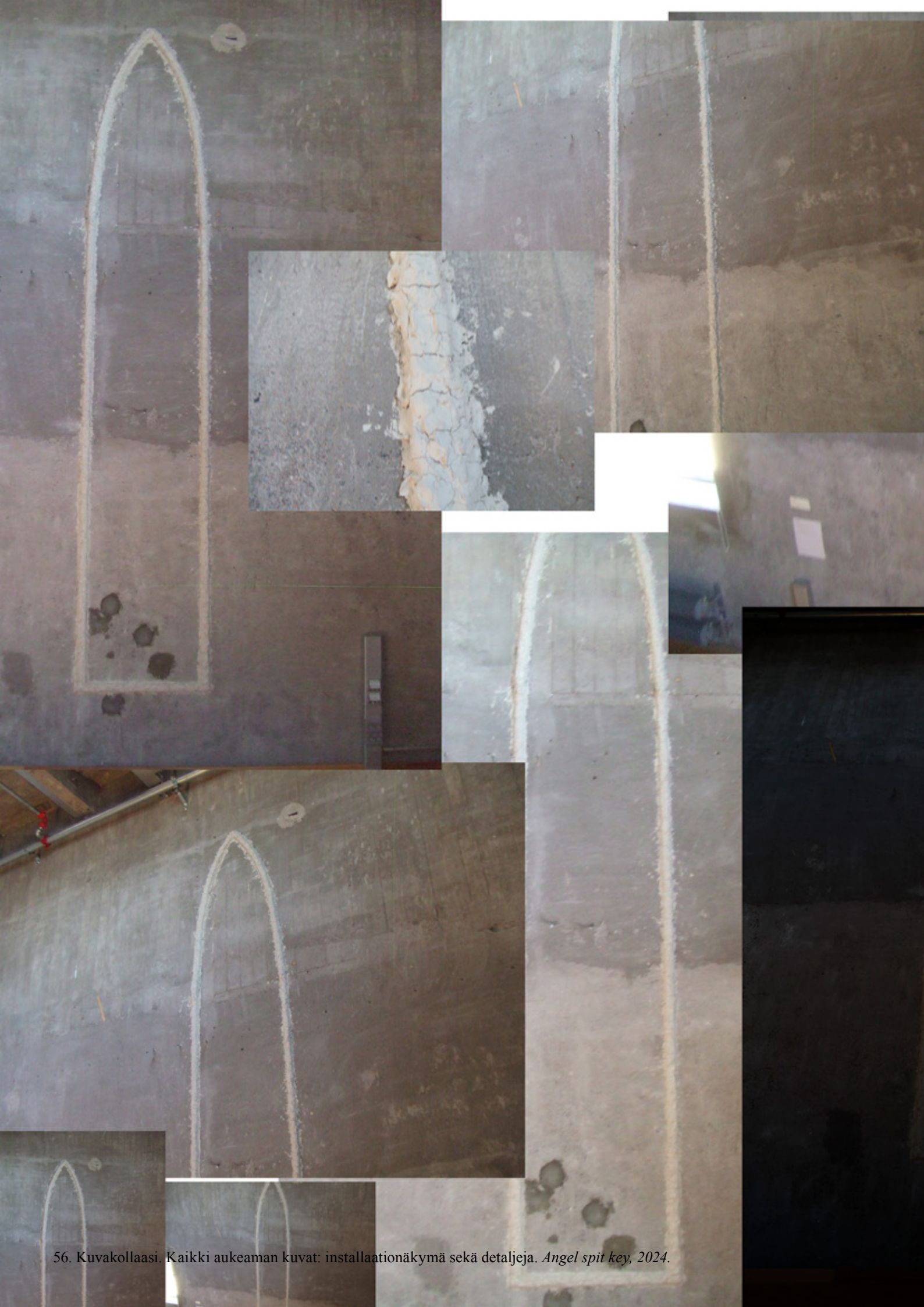
54. Kuvakollaasi. Kaikki aukeaman kuvat: installaationäkymä sekä detaljeja. *Angel spit key*, 2024.





55. Kuvakollaasi. Kaikki aukeaman kuvat: installaationäkymä sekä detalleja. *Angel spit key*, 2024.





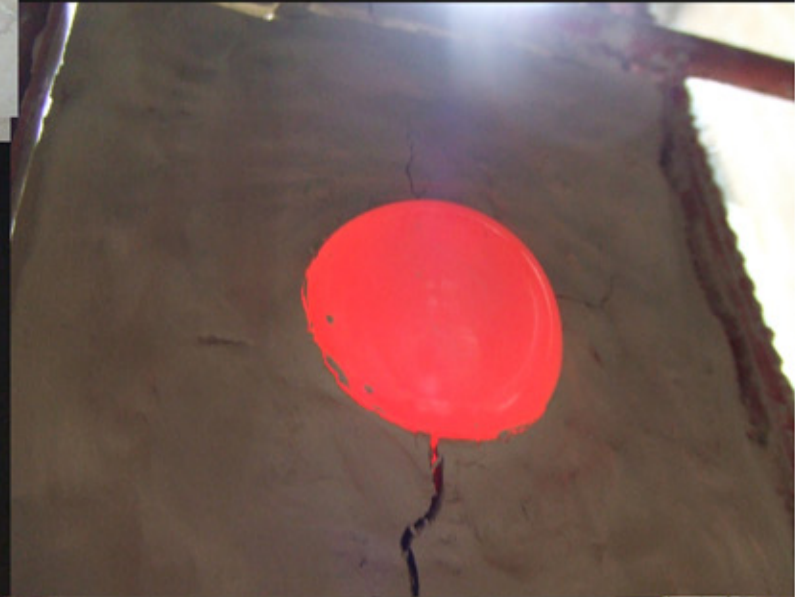
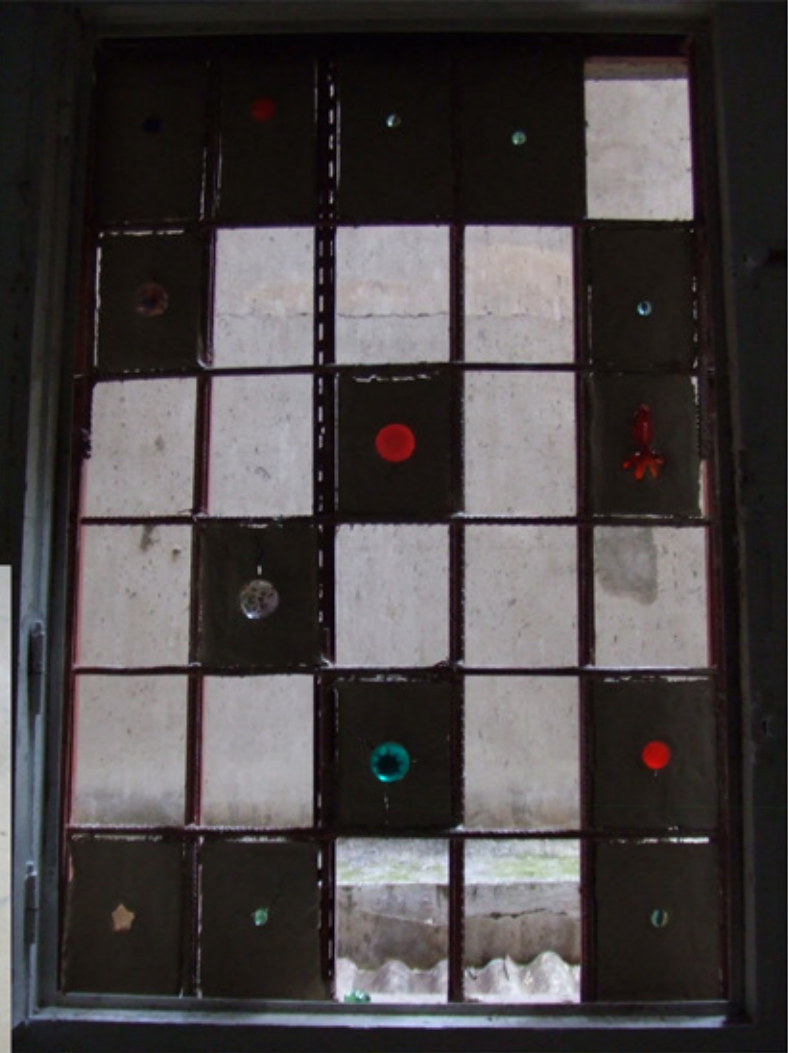
56. Kuvakollaasi. Kaikki aukeaman kuvat: installaationäkymä sekä detaljeja. *Angel spit key*, 2024.





57. Kuvakollaasi. Kaikki aukeaman kuvat: ins tallaationäkymä sekä detalleja. *Angel spit key*, 2024.







Kirjalliset ja audiovisuaaliset lähteet

Barthes, Roland. 1985. *Valoisa Huone*. Suomentanut Martti Lintunen, Esa Sironen ja Leevi Lehto. Jyväskylä: Gummerus Oy.

Baudrillard, Jean. 1981. *Simulacra and Simulation*. Sheila Faria Glaser. University of Michigan Press.

Feinik, Niklas. 2014. *Mielen Kummituksia*. Kuvataiteen kandidaatin kirjallinen dokumentaatio, Turun AMK:n Taideakatemia, Turku.

Fisher, Mark. 2014. *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*. Zero Books.

Verkkolähteet

Adesina, Precious. 2024. *Hans Ulrich Obrist on A.I, Video Games, and Rethinking the Art World in 2025*. Artnet. <https://news.artnet.com/multimedia/art-market-minute-mar-24-2623915> . (29.2.2025)

Consumer Aesthetics Research Institute. *Cari Institute*. <https://cari.institute/> .

Jordan, Noah. 2025. *The Return To Early Virtual Aesthetics*. Welcome Jpg. <https://www.welcomejpeg.com/p/a-return-to-early-virtual-aesthetics> . (29.2.2025)

Louisiana Channel. 2022. *Artist Pierre Huyghe: "I'm not interested in binarity."* | Louisiana Channel. Haastattelu. Louisiana Channel. Julkaistu 29.9.2022. https://www.youtube.com/watch?v=WArGjRRF8Ec&ab_channel=LouisianaChannel . (5.2.2025)

Pirelli HangarBicocca. 2022. *Dineo Seshee Bopape | Born in the first light of the morning [moswara'marapo]* Haastattelu. Pirelli HangarBicocca. Julkaistu 15.1.2022. https://www.youtube.com/watch?v=i13Lw3OJ3gM&ab_channel=PirelliHangarBicocca . (15.3.2025)

Kuvalähteet

1–8, 14, 17, 19, 21–23, 30, 31, 36, 37–41, 46, 47, 49, 53–58. Kuvaaja: Niklas Feinik.

9–10, 18. Google-kuvahaku, hakusana ”Pääskysenpesä”, Skannaus: Niklas Feinik. (10.3.2024).

11–13, 16. Google-kuvahaku, hakusana ”Window grill”. Skannaus Niklas Feinik. (15.3.2024).

15. Google-kuvahaku, hakusana ”Lancet window”. (12.3.2024).

20, 32–34. Stilli YouTube-videosta: *Silent Hill 1 | Full Game (PS1) Longplay Gameplay Walkthrough No Commentary*. PB HORROR GAMING. 28.9.2017. <https://www.youtube.com/watch?v=1DS9KI7FUPo> . (15.2.2024).

24–28. <https://cari.institute/aesthetics/utopian-scholastic>. CARI Institute, Utopian Scholastic. (25.3.2025).

29. <https://cari.institute/aesthetics/y2k-aesthetic>. CARI Institute, Y2K Aesthetic. (25.3.2025).

35. Yasujirō Ozu. 1951. *Early Summer*. Japani, Shochiku. Stilli X-palvelusta (Twitter) käyttäjältä @tomasz_poborca https://x.com/tomasz_poborca/status/1432234242134745090 . (11.3.2025).

42. Google-kuvahaku, hakusana ”Sarcophagus”. Skannaus: Niklas Feinik. (15.3.2024).

43. Twishes. 16.2.2025. https://www.instagram.com/p/DGHjU6WtUQO/?img_index=9&igsh=MTlxMGJzbmtuOWhyaQ . (30.3.2025).

44. Collectorofstars.4. 7.1.2023. <https://www.instagram.com/p/CodXMGvlyI/?igsh=MWs3d2RzaDNlc3lzaw> . (30.3.2025).

45. Collectorofstars.4. 10.2.2023. <https://www.instagram.com/p/CnF9Y4pvMLO/?igsh=cjh6Z2VhbGlwa2Vw> . (30.3.2025).

48. Latitudes | Barcelona. Pierre Huyghe, 'Untitled', 2011-12. Alive entities and inanimate things, made and not made. <https://www.flickr.com/photos/ltttds/7440814448> . (25.3.2025).

49. sa ____ ke lerole, (sa lerole ke ____), 2016 (installation view, Art in General, New York). Photo: Charles Benton. Courtesy the artist. <https://artreview.com/dineo-seshee-bopape-on-how-art-comes-to-life/> . (25.3.2025).

50–54. Muistiinpanoja. Skannaus: Niklas Feinik.

