



SENJA TERIAHO

## **Maali ja draaman kaari**

Visuaalinen tarinankerronta maalaustaiteessa

KUVATAITEEN TUTKINTO-OHJELMA  
2023

## TIIVISTELMÄ

Teriaho, Senja: Maali ja draaman kaari – Visuaalinen tarinankerronta maalaustaiteessa  
Opinnäytetyö, AMK  
Kuvataiteen tutkinto-ohjelma  
Toukokuu 2023  
Sivumäärä: 36

Tämä kuvataiteen opinnäytetyö käsittelee visuaalisen tarinankerronnan historiaa, metodeja ja luonnetta maalaustaiteen kontekstissa. Opinnäytetyö esittelee, miksi tarinoiden kertominen on merkityksellistä ja pohtii narratiivisuuden mahdollisuuksia ja rajoja maalaustaiteessa, sivuten myös kuvitusta ja sarjakuvaa. Opinnäytetyö esittelee esimerkkejä taidehistoriallisista kerronnan keinoista sekä nykypäivän narratiivisista taidemaalareista.

Opinnäytetyön taiteellisessa osiossa toteutettiin maalauksen ja taidegrafiikan keinoin kerronnallinen teoskokonaisuus. Sekatekniikkamaalaukset kertovat kukin oman osansa tarinasta ja yhdessä muodostavat kertomuksen, jossa katsoja voi nähdä haluamansa loppuratkaisun.

Avainsanat: kuvallinen ilmaisu, kuvataide, maalaustaide, narratiivisuus, kertomukset

## Abstract

Teriaho, Senja: Paint and story structure – Visual storytelling in painting

Bachelor's thesis

Fine arts degree programme

May 2023

Number of pages: 36

This thesis in fine arts explores the history, methods, and nature of visual storytelling in the context of painting. The thesis presents why telling stories is meaningful and considers the possibilities and limits of narrative within the art of painting, also touching on illustration and comics. The thesis presents examples of narrative methods from art history and today's narrative painters.

In the artistic section of this thesis, a narrative ensemble of artworks was realized using means of painting and printmaking. The mixed media paintings each tell their own part of the story and together form a narrative in which the viewer can see the denouement they want.

Keywords: visual expression, visual arts, fine arts, narrativity, stories

# SISÄLLYS

1 JOHDANTO .....	5
2 MIKSI KERROMME TARINOITA.....	6
3 LIIKKUMATON KUVA, NARRATIIVI JA HISTORIA .....	7
3.1 Kuvasarja.....	7
3.2 Samanaikainen kerronta .....	9
3.3 Vangittu hetki.....	10
4 MODERNIN MAALAUSTAITEEN KERRONNALLISUUS .....	12
4.1 Moderneja tarinankertojia .....	13
4.1.1 Dave Lebow .....	13
4.1.2 Elina Merenmies .....	14
4.1.3 Neo Rauch .....	15
4.2 Sana kuvituksesta ja sarjakuvasta .....	16
5 OPINNÄYTETYÖN TAITEELLINEN OSUUS .....	17
5.1 Ideointi ja tausta .....	17
5.1.1 Ja asiat olivat kuten ne aina olivat olleet .....	18
5.1.2 Kunnes en enää kuullutkaan tuttuja ääniä .....	19
5.1.3 Huomisen edessä olen sokea .....	21
5.1.4 Sokea olen edessä huomisen.....	23
5.2 Serigrafia maalaamisen ohella .....	24
5.3 Työskentelyprosessi .....	25
5.3.1 Luonnostelu .....	25
5.3.2 Maalaus.....	26
5.3.3 Serigrafia.....	29
5.3.4 Viimeistely.....	31
6 LOPUKSI.....	32
LÄHTEET.....	34
KUVALÄHTEET .....	36

## 1 JOHDANTO

Olen tarinankertojataiteilija. Kaikki se aika, jonka olen käyttänyt oman tyylini löytämiseen, johti viimein tämän ymmärtämiseen: se, mitä haluan katsojan muistavan taiteestani, on sen kertomat tarinat. Samoin kuin hyvät tarinat sykehdyttävät omaa sydäntäni, tahdon levitellä omia kertomuksiani maailmaan, tarjota niitä tunnekokemuksia, joita tarinat herättävät. Minulle keino sen tekemiseen on kuvataide, sanojen sijaan visuaaliset värit ja muodot.

Aina kerronnallisuuden nojaaminen ei ole kuitenkaan tuntunut hyvältä. Olen ajatellut töitani sisällöltään heikoiksi, kun ne eivät tutkikaan elämän suuria syvällisiä kysymyksiä, vaan kertovat vain hölmöjä pieniä kuvitteellisia tarinoitaan. Olenko mikään kuvataiteilija laisinkaan, vai vain harhaluulossa elävä töhertäjä, jonka pitäisi ennemmin ryhtyä vaikka animaattoriksi? Kaikeksi onneksi eräs olennainen osa kuvataiteilijan työtä on asettaa teoksensa myös muiden nähtäville. Kun kuulen, mitä muut ajattelevat teosteni tarinoista, pyyhkiytyvät epävarmuudet pois. Jos tarinani onnistuu edes yhdessä ihmisessä herättämään jonkinlaisia tunteita, tunnen saavuttaneeni jotain merkityksellistä. Tämä kerronnan muoto on haastava, mutta sillä on omat vahvuutensa, omat tapansa nostattaa ajatuksia.

Oman tekemiseni kautta päädyin pohtimaan maalauksen keinoja kertoa tarinaa, mikä tekee kuvasta narratiivisen ja mitä vahvuuksia on kuvallisen ilmaisun kerronnalla. Opinnäytetyössäni käsittelen visuaalista tarinankerrontaa maalaustaiteen kontekstissa, pohtien missä kulkevat kerronnallisuuden rajat. Otan esille narratiivisten metodien esimerkkejä taidehistoriasta sekä esittelen modernin ajan maalareita, joiden teoksissa esiintyy kerronnallisuutta. Opinnäytetyön taiteellisessa osiossa toteutin sarjan sekateknisiä maalauksia, jotka niin yksittäin kuin myös kokonaisuutena kertovat oman tarinansa.

## 2 MIKSI KERROMME TARINOITA

Ihmiselämää kirjavoittavat lukemattomat tarinat. Luemme kirjallisuutta, katsomme elokuvia, pelaamme pelejä, tulkitsemme taidetta, luennoimme PowerPoint-kalvoilla, selaamme twiittejä, kerromme kavereille päiviemme kulusta. Hyvä tarina voi saada tikahtumaan naurusta, itkemään vuolaasti tai jäädä päähän askarruttamaan moneksi päiväksi. Tarinan voima voi vaikuttaa mielipiteisiin, ajattelutapoihin tai vaikka ostoskäyttäytymiseen. Samoin kuin leirinuotion ympärille tarinoimaan kerääntyneet luolamiehet aikoinaan, elämme ja hengitämme kertomusten kautta. Kuten toteaa Juhana Torkki kirjassaan *Tarinan valta*, on osuvampi nimitys lajillemme ”Homo narrans”, kertova ihminen, jonka alkuperäisin tapa viestiä on tarina (2014, s. 7).

Tarinoiden funktio on ollut sama ihmiskunnan alusta saakka. Niiden kautta opetamme ja tuomme esille keskusteluun yhteisön arvoja ja ihanteita, ne tyydyttävät uteliaisuuttamme ja antavat tilaa unelmille. Tarinat liittyvät vahvasti identiteettiin: ne kertovat keitä olemme ja mistä tulemme, ja niillä ulkoistamme itsestämme kokemuksia, muistoja ja tunteja. (Sava & Vesänen-Laukkanen, 2004, s. 29; Torkki, 2014, s. 10.)

Hyvän tarinan kertominen vaatii taitoa. Siinä missä faktatieto on kiinteää, tarina elää kertojansa mukaan. Kertomuksia voi kertoa aina uudelleen ja uudelleen, ja joka kerta niitä voi pidentää tai lyhentää, korostaa eri asioita, jättää jotain pois tai kertoa toisesta näkökulmasta. Tarina onkin onnistunut tehtävässään, mikäli kertoja on onnistunut keskittymään sellaisiin asioihin, jotka jäävät mieleen. Sen tehtävä ei ole välittää tapahtumien kulkua juuri sellaisina kuin ne tapahtuivat, vaan välittää yleisölleen jonkin tunteen, johon tarttua. Esimerkiksi hyvin arkkityyppillinen tarina Daavidista ja Goljatista vetoaa meihin, koska se antaa toivoa siitä, että pienikin voi päihittää ison pahuuden olemalla nokkela, vaikka kaikki todennäköisyydet ovat häntä vastaan. Hyvä tarina ei kuitenkaan edellytä onnellista loppua: yhtä vangitseva on tarina, jossa päähenkilö tekee hartaasti töitä unelmiensa eteen, vain nähdäkseen niiden lopuksi traagisella tavalla murskautuvan. Useimmat toimivat ja mieleen painuvat tarinat noudattavat klassista draaman kaarta: alussa esitellään henkilöhahmot ja paikka, sen jälkeen toiminta syvenee ja kärjistyy, ristiriidat kulminoituvat huippukohdassa, kunnes lopulta tapahtumat laskeutuvat loppuratkaisuun.

### 3 LIIKKUMATON KUVA, NARRATIIVI JA HISTORIA

Usein, kun ajattelemme kerrontaa ja tarinoita eli narratiiveja, puhumme ensisijaisesti sanallisesta ilmaisusta, oli se sitten kirjoitettua tai puhuttua. Kirjallisuutta, näytelmää, elokuvaa ja televisiota onkin siten analysoitu kerronnallisuuden kannalta loputtomasti. Hyvin harvoin puolestaan taiteen tutkimuksessa osoitetaan huomiota staattisten kuvien kyvyille kertoa tarinoita, huolimatta siitä, että visuaalisia narratiiveja on esiintynyt useimmissa kulttuureissa kautta historian. Esimerkiksi jo pelkästään länsimaisen taiteen historiasta löytyy esimerkkejä kuvallisesta tarinankerronnasta niinkin aikaisin kuin muinaisesta Egyptistä sekä myös antiikista, keskiajalta ja renessanssista. (Ranta, 2011, luku 1.)

Kirjallisuudessa tai liikkuvassa kuvassa on itsessään peräkkäisyyttä ja aikaan sidottu rakenne, kun taas kuvat ovat pysähtyneitä ja katsoja näkee sen koko sisällön samanaikaisesti. Tämän vuoksi esimerkiksi maalauksen helposti ajatellaan kuvaavan vain yhtä hetkeä, johon ei liity selkeää narratiivia. Kuvan kokonaisvaltaiseen katsomiseen kuitenkin liittyy tietynlaista lukemista: länsimaissa tuppamme katsomaan myös kuvia vasemmalta oikealle, ja kaikkien elementtien hahmottaminen edellyttää tulkintaa ja ajatustyötä, jotka tapahtuvat jonkinlaisessa ajassa ja järjestyksessä. Antiikin retorikassa maalausta alettiinkin nimittää ”mykäksi runoudeksi” ja runoutta puolestaan puhuviksi kuviksi (Stewen, 2003, s. 16). Kuvan narratiiviset mahdollisuudet on otettu huomioon taiteessa koko ihmiskunnan olemassaolon ajan, vaikka vanhimpien löydöksiä, kuten kalliomaalausten tapauksessa yhä ollaankin epävarmoja, miten, miten paljon tai kertovatko ne ollenkaan tarinoita yksittäisten hetkien sijaan (Ranta ym., 2020). En tässä opinnäytetyössä käy läpi kerronnallisuuden esiintymistä läpi koko maailman taiteen historian, mutta nostan muutamia kohokohtia. Narratiivista taidetta voidaan jakaa erilaisiin kategorioihin sen mukaan, millaista rakennetta ne käyttävät. Teos voi sisältää piirteitä myös useammasta kategoriasta samanaikaisesti.

#### 3.1 Kuvasarja

Kenties yksinkertaisin tapa esittää narratiivia kuvalla on tehdä monta kuvaa ja asettaa ne peräkkäin aikajärjestykseen, jolloin tarina etenee episodeittain. Moderni esimerkki

tästä on sarjakuvastrippi, mutta niitä on esiintynyt myös jo muun muassa antiikissa ja keskiajalla (Ranta, 2011, luku 2, kappale 3).

Esimerkkejä löytyy myös historiasta, erityisesti jos laajemmin katsomme myös maalauksen ulkopuolelta kaikkea kuvan tekemistä. Milanossa Sant' Ambrogion kirkossa on noin 850-luvulla tehty kultainen alttari, jonka jokaisella sivulla on metallinpakotustyönä pikkutarkasti taiteiltuja kuvioita. Altтарin hopealla päällystetty takapuoli esittää kahdellatoista pienellä kuvalla kohtauksia Pyhän Ambrosiuksen, entisen Milanon piispan ja kyseisen kirkon pyhimyksen, elämästä (kuva 1). Kohtaukset seuraavat toisiaan ja muodostavat yhdessä kertomuksen piispan elämästä. Erik Thunø (2006, s. 66) kirjoittaa, että altтарin kuvien kristologinen narratiivi käy selvästi ilmi vasta tarkastellessa teosta lähietäisyydeltä ja jatkaa, vapaasti suomennettuna: ”Siten, riippuen katselukohdasta, voi visuaalinen kokemus olla joko voimakkaan aistillinen johtuen altтарin kimaltelevasta materiaalista, tai olla kultaisissa paneeleissa kuvatun pyhän tarinan todistamista”.



Kuva 1. Sant' Ambrogion kultainen alttari, takapuoli, 825-859.

Kuvasarjan käyttäminen on lähempänä perinteistä kirjoitettua kerrontaa, kuin yhdessä kuvassa kerrotun tarinan. Tapahtumakohtaukset etenevät toisistaan eteenpäin tarkoituksenmukaisesti järjestettyinä, vaikka toki katsoja voi lukea ne itse haluamassaan järjestyksessä. Kokonaisuus voi olla yksi teos erilaisin viivoin tai muin rajauksin eroteltuina, tai monta teosta aseteltuna peräkkäin. Katse kulkee luonnollisesti tarinan kohtauksesta toiseen.



### 3.2 Samanaikainen kerronta

Useita saman tapahtumajakson eri vaiheita voidaan myös esittää samanaikaisesti. Tällöin samassa kuvatilassa näytetään eri aikaan tapahtuvia hetkiä ilman reunoja tai muita rajoittavia pintoja. Narratiivin käsittämiseksi on katsojan huomattava, että samassa kuvassa esitetään useampaa eri ajankohtaa ja että saman henkilön esiintyminen monessa kohdassa viittaa toisiaan seuraaviin tapahtumiin. Tällaisia tapauksia voidaan kutsua termillä ”continuous narrative”, samanaikainen kerronta. (Dehejia, 1990, s. 385.)

Hyvä esimerkki samanaikaisesta kerronnasta on noin 90 eaa. antiikin Roomassa tehty seinämaalaukset Boscotrecasen huvilasta, joka esittää Perseusta ja Andromedaa (kuva 2). Jocelyn Penny Small (1999, s. 568) kuvailee, miten katsojan silmä osuu ensin keskellä olevaan Andromedaan, josta kivien muoto vie katseen suureen merihirviö Ketokseen alavasemmalla ja Andromedan äitiin alaoikealla. Vasta tämän jälkeen huomio kiinnittyy vasemmalta pelastamaan lehahtavaan Perseukseen. Viimeiseksi maalauksen oikealla reunalla näemme kohtauksen, jossa Andromedan isä Cepheus ottaa Perseuksen vastaan palatsinsa edustalla. Molemmilla puolin Andromedaa olevat hahmot edustavat selkeästi Perseusta identtisten varusteiden vuoksi, mutta jää epäselväksi, tapahtuuko kuninkaan tapaaminen ennen vai jälkeen Andromedan pelastamisen. On myös mahdollista, että hän tapaa Perseuksen samassa paikassa sekä ennen että jälkeen. Small toteaa täten yhtä yhtenäistä ympäristöä käytettävän kuvaamaan eri osia samasta kertomuksesta. Tarina kerrotaan ajan sijaan tilan kautta.



Kuva 2. Perseus ja Andromeda maisemassa, Boscotrecasen keisarillisesta huvilasta. Noin 90 eaa.

Samanaikainen kerronta mielestäni korostaa maalauksen, tai kuvan yleisestikin, omia erityislaatuisia keinoja tarinan kertomiseksi. Aikaan tai tiettyyn järjestykseen sitoutumattomuus mahdollistaa katsojan oman tulkinnan tapahtumien kulusta. On kuitenkin haastavaa jakaa kuva-ala luontevasti eri tilanteiden kesken sommitelman kannalta. Taiteilijan on myös hyväksyttävä, ettei tapahtumien järjestys avaudu katsojalle välttämättä tarkoitetulla tavalla.

### 3.3 Vangittu hetki

Kenties suosituin ja läpi taidehistorian käytetyin tapa kuvata narratiivia maalaten on yhdellä staattisella kuvalla, jossa kerronnallisuus ei ole yhtä suoraa. Usein kyse on jähmettyneestä hetkestä jonkin toiminnan keskellä, ikään kuin vangittu hetki, joka jollain tapaa on tarinan kannalta avainasemassa. Tällaisessa tapauksessa narratiivin toteaminen vaatii tulkintaa katsojalta.

Esimerkiksi William Holmes Sullivanin maalauksessa vuodelta 1888 kuvataan sitä hetkeä, kun senaattorit kääntyvät Julius Caesaria vastaan murhatakseen tämän (kuva 3). Maalaus koostuu yhtenäisestä kohtauksesta, yhdestä hetkestä yhdessä paikassa,

mutta hetken jännitteestä on luontevasti pääteltävissä, mitä seuraavaksi tapahtuu. Ilmeet ja asennot kertovat hahmojen aikeista ja tunteista. Taiteilija on valinnut maalauksensa kohtaukseksi Caesarin tarinan huipentuman, käänteen, jossa kasautuneet jännitteet ovat juuri purkautumassa. Se, mitä tilannetta ennen on tapahtunut, ei ole yhtä selkeää kuin sen jatko, ja sen miettiminen jääkin katsojan vastuulle. Yksityiskohtia löytämällä tarina saa lisää täytettä: veri Caesarin takana marmorissa ja kaatunut tuliastia viittaavat ensimmäisen iskun jo tapahtuneen. Tarinalle ominaisesti teoksesta on huomattavissa myös selkeitä hahmohenkilöitä: uhri, vihaiset tekijät, hämmästyneet sivustakatsojat, päänsä kenties surusta painanut sivullinen.



Kuva 3. 'Julius Caesar', Näytös III, Kohtaus 1, Salamurha. William Holmes Sullivan. 1888.

Yhden kohtauksen narratiivista taidetta on haasteellista rajata. Milloin on kyse tarinasta, ja milloin vain yhden hetken tai jonkin toiminnan kuvaamisesta? Narratologi Gerald Prince (1982, viitattu lähteessä Ranta, 2011, luku 1) on todennut minimissään ehdon narratiivin olemassaololle olevan ”vähintään kahden todellisen tai kuvitteellisen tapahtuman tai tilanteen esittäminen aikajärjestyksessä, joista kumpikaan ei edellytä tai sisällytä toistaan”. Tällöin esimerkiksi *Salamurha* (kuva 3) on narratiivinen, koska maalaus viittaa meneillään olevan hetken lisäksi aiemmin tapahtuneeseen ja seuraavaksi tapahtuvaan. Mutta, jos yksi kuva riittää kertomaan tarinan, kunhan sille on kuviteltavissa jatkoa, onko silloin enimmäisosa maalaustaiteesta narratiivista? Muotokuvat, maisemat ja pelkistetyn abstraktit teokset voi olla helppo karsia, mutta onkin vaikeampi määritellä, onko vaikkapa Caspar David Friedrichin *Vaeltaja sumumeren yllä* noin vuodelta 1818 narratiivinen (Friedrich, 1818). Kalliolle dramaattista maisemaa katselemaan pysähtynyt hahmo on vaikeasti luettavissa, mutta katselija saattaa

kuvitella, miten hän hetken päästä laskeutuu takaisin kiviä pitkin, tai traagisemmin ehkä jopa hyppää seuraavaksi kalliolta alas. Itse ajattelen kyse olevan ennemminkin kuvan fokuksesta, siitä miten se viestii. *Salamurha* suorastaan nojaa hetkeä seuraavaan jatkumoon, mutta *Vaeltaja sumumeren yllä* on tunnelmaltaan arvoituksellisen seesteinen. Ei ole olennaista, kuka hahmo on tai mitä hän on tekemässä, vaan maiseman vangitsevuus, maalauksen tunnelma ja mieliala. Siksi en koe teoksen olevan luonteeltaan narratiivinen.

#### 4 MODERNIN MAALAUSTAITEEN KERRONNALLISUUS

Nykyään narratiivia käytetään taiteessa eri tavoin, kuin antiikin Rooman tai edes William Holmes Sullivanin aikaan. 1800-luvun lopulla alkanut modernismi johti taiteilijoiden kyseenalaistamiseen siitä, mikä tekee taiteesta taidetta. Postmodernistinen 1980-luku entisestään kyseenalaisti historian niin sanottuja suuria kertomuksia, mutta sen aikana tarinat palasivat formalismin suosion alta taiteen keskukseen (Castrén, 2003, s. 39). Kun vertaamme 2000-luvun jälkeistä narratiivista taidetta entisaikain teoksiin, nousee esiin merkittävä ero. Siinä missä vuosituhansien ajan on maalattu tunnettuja tarinoita kreikkalaisesta mytologiasta tai kertomuksia Raamatusta, nykytaiteen narratiivit ovat uusia, taiteilijan itse keksimiä tarinoita, jotka usein liittyvät hänen omaan maailmankuvaansa ja kokemuksiinsa. Katsoja ei tiedä tarinaa etukäteen, vaan hänen on ymmärrettävä se kuvista löytyvistä elementeistä. Tarinan loppu saattaa myös jäädä epäselväksi. Parhaimmillaan katsojan omat ajatukset ja kokemukset vaikuttavat katselukokemukseen ja kertomus alkaa muotoutua myös niiden voimasta omanlaisekseen.

Nopean teknologisen edistymisen myötä nykyään on olemassa välineet kaiken mahdollisen dokumentointiin ja tallentamiseen. Siitä huolimatta jotakin jää silti kertomatta, ja tähän tarttuvat nykyaikaiset taiteilijat. Tietoa, joka ei ole sanallista, joka jää muistin sopukoihin yksilöllisenä kokemuksena, muodostaen tarinoita, joita pyritään ilmaisemaan taiteen keinoin. Helena Sederholm (2003, s. 11) kuvailee, miten erityisesti kehon muistiin jää kokemuspäistä tietoa, jota kuvataiteilijat pyrkivät tutkimaan ja

ilmaisemaan valokuvissaan, videoteoksissaan sekä jossain määrin myös maalauksissaan. Hän kertoo myös, miten taiteessa nykyisin sanan ja kuvan suhde on vuorovai-  
kutteisempi, seurauksena esimerkiksi sarjakuvan kehittymisestä: ”Maalaus ja valo-  
kuva tai kuva ja sana sekoittuvat.”

#### 4.1 Moderneja tarinankertojia

##### 4.1.1 Dave Lebow

Dave Lebow (s.1955) on yhdysvaltalainen taidemaalari, kuvittaja ja opettaja, joka on työskennellyt myös animaation parissa. Vuonna 2009 hän palasi työskentelemään kokopäiväisesti taidemaalarina ja on keskittynyt mielikuvituksellisiin, surrealistisiin ja ilmaisuvoimaisiin aiheisiin. (Lebow, n.d.) Lebow'n mielikuvituksellista tarinanker-  
rontaa inspiroi pulp-lehtien tyyli, klassinen kuvitus, realismi, fantasia, draama ja kauhu (Beinart Gallery, n.d.).



Kuva 4. The Next Morning It Was There Again. Dave Lebow. 2021.

Lebow'n teokset vetoavat minuun vahvalla tarinallisuudellaan, joka ilmenee hänen kuvaamistaan hahmoista, valitsemistaan hetkistä, sommittelusta ja harkituista yksityiskohdista. Lebow käyttää myös teoksen nimeä tilaisuutena ohjata katsojaa jatkamaan tarinaa mielessään. Hahmojen vahva ilmeikkyys on luultavasti peruja taiteilijan animaattoritaustasta; se korostaa hyvin maalausten tunnelmaa sekä hahmojen eri persoonia. Jotkin hahmot toistuvat maalauksesta toiseen kuin sarjakuvasanokarit.

#### 4.1.2 Elina Merenmies

Elina Merenmies (s. 1967) on helsinkiläinen kuvataiteilija, joka tunnetaan vanhojen tekniikoiden, kuten musteen ja temperan käytöstä sekä tunnerikkaista teoksistaan. Merenmiehen lähtökohta maalaustensa ja piirustustensa tekemiseen on henkilökohtainen: halu kertoa tarinoita niiden avulla (Haikala, 2003, s.46). Teoksissaan hän luo oman maailmansa, joka on samaan aikaan tuttu ja todellinen, outo ja pelottava, kaunis ja lohdullinen (Merenmies, n.d.).



Kuva 5. Prophet's Fire. Elina Merenmies. 2013-2014.

Merenmiehen tarinankerronta ei ole heti ilmeistä; siihen on uppouduttava ja annettava viedä. Teoksissa on jotain häiritsevää, muttei niin raakaa, että siitä haluaisi kääntää katseensa, vaan päinvastoin se kutsuu tutkimaan. Merenmiehen töiden maailma on kiehtova, eikä tottele realiteetin sääntöjä. Teosten tarinat tulevat esiin hahmojen kasvoista, tai siitä mitä kasvojen tilalla on, sekä vuorovaikutuksesta ympäristöön. Toistuva aihe maalauksissa ja piirroksissa on puiden oksat, joiden kurottavat haarat ohjaavat katsetta. Merenmies on kertonut oksien tekemien muotojen kiehtovan häntä, kuin ne itsessään muodostaisivat tarinoita. Keskustelussaan Mika Hannulan kanssa hän kuvailee puita kuin henkilöitä, miten joidenkin puiden muodot saavat hymyilemään, kun taas joidenkin muodot ovat pelottavia (Hannula, 2015, s. 36).



#### 4.1.3 Neo Rauch

Neo Rauch (s. 1960) on Leipzigissa, Saksassa syntynyt ja edelleen asuva taidemaalari. Itä-Saksassa kylmän sodan aikana kasvaneen Rauchin ihmishahmoissa näkyy sosialis- tisen realismin inspiraatio, ja vahvoja kytköksiä hänen teoksillaan on myös surrealis- min unimaisuuteen. Hän maalaa täysin omasta mielikuvituksestaan suoraan kankaalle ilman tarkkoja luonnoksia, antaen kuvan muodostua maalaamisen mittaan (Art Dip, 2019; Meaney, 2021).



Kuva 6. Revo. Neo Rauch. 2010.

Keskustelu narratiivisuudesta on Rauchin maalausten yhteydessä erityisen kiinnosta- vaa. Toiset kehuvat niiden omalaatuista kerronnallisuutta, toisten mielestä ne eivät ole lainkaan kerronnallisia, kutsuen Rauchin taidetta jopa antinarratiiviseksi. On totta, että maalaukset pursuavat elementtejä, jotka eivät tunnu loogisesti liittyvän toisiinsa, yksi- tyiskohtia, joissa ei ole päätä eikä häntää. Fantastiset aiheet sekoittuvat arkipäiväisiin, ympäristöt vaihtuvat jyrkästi toisiksi, käsitys ajasta ja paikasta on hajanainen. Vaikka teokset ovatkin tällä tavoin kuin toiseen ulottuvuuteen sijoittuvia, kertovat ne kiehtovia tarinoita. Rauchin teoksissa esiintyy samalla kuvapinnalla kollaasimaisesti monta eri kohtausta, kuten vanhassa samanaikaisessa kerronnassa. Ne ovat myös harvinaisen lu- ettavia maalauksia: katse seuraa hyvin luonnollisesti vasemmalta oikealle tapahtumien järjestystä. Rauchin mukaan hänen tarkoituksensa ei ole itse keksiä merkitystä maa- lauksiinsa, vaan hän haluaa jättää sen katsojalle, kuvaillen maalauksiaan otuksiksi, joi- den täytyy kyetä elämään vielä studiolta lähtemisen jälkeenkin (Neo Rauch's Creature Discomforts, 2018).

## 4.2 Sana kuvituksesta ja sarjakuvasta

Sarjakuva ja kuvitus ovat taidetta siinä missä maalaustaidekin, moderneja taidemuotoja, jotka liitetään tarinankerrontaan useammin kuin perinteinen maalaaminen. Niiden ydintarkoitukset liittyvätkin maalausta enemmän tarinoihin. Kuvitus on taidetta, joka on tehty havainnoimaan tai koristamaan toista mediamuotoa, kuten proosakirjallisuutta, mutta myös ei-narratiivista faktatietoa. Sarjakuvan perimmäinen tarkoitus puolestaan on nimenomaan kertoa tarinoita kuvien kautta. Sarjakuva useimmiten yhdistää tekstiä ja kuvia, mutta täysin sanattomia sarjakuvia löytyy myös paljon. Will Eisner, jota pidetään yhtenä sarjakuvien suurista mestareista, kuvailee sarjakuvissa käytettävää lukuprosessia tekstin jatkeena. Parhaassa tapauksessa kuvat muodostavat tekstin kanssa saumattoman kokonaisuuden, jossa kuvia käytetään oikeastaan kielenä. (Eisner, 1996, s. 5.)

Tekniikoiden puolesta sarjakuvaa ja kuvitusta on merkityksetöntä eritellä perinteisemmästä kuvataiteesta, sillä niitä voidaan tehdä oikeastaan millä tahansa kuvan tekemisen tekniikalla. Merkittävä tekijä niillä on tarve toistaa ja tuottaa määrällisesti suuria määriä, mutta tästä huolimatta on olemassa monipuolinen kirjo eri tekniikoin tehtyjä kuvituksia ja sarjakuvia. Vaikuttava esimerkki on espanjalaisen taiteilijan Vicente Segrellesin tekemä sarjakuva *El Mercenario*, jonka jokainen ruutu on maalattu öljyväreillä, vaikka tekniikkana se on huomattavan aikaa vievä.

Erotus siihen, miten kuvituksella ja sarjakuvalla kerrotaan tarinoita verrattuna maalaustaiteen visuaaliseen tarinankerrontaan nykyään, on itsenäisyys. Yksi maalaus voi aivan itsekseen kertoa tarinan. Puolestaan kuvitus liittyy aina johonkin kontekstiin, ja ne yhdessä kertovat tarinaa, ja sarjakuvassa monien kuvien kokonaisuus muodostaa tarinan. Maalaukset voivat toisaalta kertoa tarinaansa myös monien maalausten sarjana. Tällöin kuitenkin useimmissa tapauksissa silti niiden kerronta ei ole yhtä suoraa kuin sarjakuvalla, vaan vaatii katsojalta enemmän.



## 5 OPINNÄYTETYÖN TAITEELLINEN OSUUS

### 5.1 Ideointi ja tausta

En ole sellainen taiteilija, joka vain tarttuu siveltimeen ja antaa värin viedä. Minun teosteni ideat muodostuvat siinä keveän hajamielisessä tilassa, joka syntyy, kun ajatukset alkavat laukata omia ratojaan, vaikka keskittymisen pitäisi olla jossain, joka on suoraan silmien edessä. Idea kehittyy edelleen luonnoksiksi, ja niitä rustaillessani kysyn itseltäni aina samoja kysymyksiä melkein pä itsekään sitä huomaamatta: Kuka on kuvan hahmo? Miten hän on päätynyt kuvan tilanteeseen? Mitä hän haluaa ja mitä hän pelkää? Mitä on tapahtunut ennen kuvan hetkeä ja mitä tapahtuu sen jälkeen?

Keksittyäni vastauksia on käsissäni tarina. Tai ainakin sen palasia, sillä jokainen kysymys ei välttämättä tarvitse vastausta. Tarina ohjaa muun muassa sitä, miten sommitelen teoksen elementit, miten valitsen sen värit ja miltä siinä esiintyvät hahmot näyttävät. Pyrkimyksenäni on tanssahdella sillä rajalla, missä tuon tarinan kulun esiin, mutta jätän katsojalle tilaa myös omille tulkinnoille. On äärimmäisen kiinnostavaa, miten katsojan omat kokemukset vaikuttavat siihen, millaisena hän tarinan näkee. Samankaltaista filosofiaa käyttävät myös esimerkeiksi nostamani Dabe Lebow ja Neo Rauch (HEY! modern art & pop culture, 2015; Neo Rauch's Creature Discomforts, 2018).

Opinnäytetyön taiteellisessa osassa halusin korostaa ja tuoda narratiivisuutta esille vielä enemmän, kuin olen koskaan aiemmin tehnyt, nimetä sen ja nostaa sen valokeilaan. Teossarjan ensimmäisessä osassa jopa osoitan siihen sijoittamalla kuvan elementit kirjan ympärille. Halusin maalaussarjalla kertoa yhden suuremman tarinan useamman yksittäisen sijaan, niin että maalaukset edustaisivat klassisen draaman kaaren eri vaiheita: alkua, huippukohtaa ja loppuratkaisua. Tarinan ja teosten teema kumpusi suoraan omasta elämästäni: muutos ja sen aiheuttama pelko. Teokset tavallaan kertovatkin minusta itsestäni: siinä missä teosten hahmo joutuu kohtaamaan muutoksen, eikä ole selvää mitä sen toisella puolella odottaa, on minun itseni selviydyttävä siitä epävarmuuden suosta, joka odottaa valmistumaisillaan olevaa tuoretta kuvataiteilijaa,

jolle ei ole tiedossa selkeää urapolkua. Hahmo ei kuitenkaan näytä minulta, sillä olen-  
naista ei ole tämän tarinan omakuvallisuus. Muutokset ovat osa jokaisen elämää.

### 5.1.1 Ja asiat olivat kuten ne aina olivat olleet

Sain idean valitsemaani teemaan tiskatessani. Sitä seurasi välittömästi visio teossarjan ensimmäisestä teoksesta (kuva 7). Mielessäni maalasin kuvan lapsesta, joka lukee kirjaa piiriin asetetuille pehmoleluille. Teos kuvastaa ikään kuin status quota, lähtötilan-  
netta, jossa kaikelle on paikkansa, eikä lapsi osaa kaivata mitään sen enempää. Ensimmäinen ajatukseni teoksen nimeksi olikin ”Asioiden järjestys”. Tilanne, joka on lapselle tuttu ja turvallisen tuntuinen, jossa hänellä on tilaa uppoutua satujen ja mielikuvituksen valtaan. Pehmolelut kuvastavat uskollisia ystäviä sekä ystävyyden elinkaarta. Siinä missä leluista joutuu kasvaessa päästämään irti niiden menettäessä merkitystään, voi tärkeästä ystävästäkin kasvaa erilleen.



Kuva 7. *Ja asiat olivat kuten ne aina olivat olleet* valmiina.

Tuosta lähtökohdasta teos lähti muotoutumaan sekä toimimaan inspiraationa sarjan muille teoksille. Ensimmäisen teoksen tilanteen sijoittaminen metsään tuntui hyvin luonnolliselta, koska metsä on itselleni turvallisuutta, rauhaa ja taikuutta edustava paikka. Muistelin luonnostellessa itselleni lapsena tärkeitä metsäaukioita sekä sitä tunnetta, että vaikken nähnyt ainuttakaan mielikuvitusolentoa, oli metsässä tuolloin silti aina jotakin maagista läsnä. Siitä syntyi ajatus visualisoida kuvaan fantasiaotuksia, jotka sitten katsojan oman valinnan mukaan voisivat olla vain lapsen mielikuvitusta

tai sitten oikeasti kurkkimassa hänen olkansa yli kirjan sivuja. Yhteen luonnokseen kokeilin myös kasveja, joiden päissä oli kuplia fantastisena elementtinä, mutta niille ei lopuksi jäänyt sijaa.

Halusin kuvastaa teoksessa ajan kulkua, vaikka hetki itsessään onkin pysähtynyt. Siitä syystä metsän kasvit lähtivät kiemurtelemaan myös pehmolelujen kankaisiin. Tilanne on niin tuttu ja toistuva, että lelut ovat istuneet paikoillaan niin kauan, että metsä on alkanut kasvaa niiden päälle. Lapsi ei itse tätä huomaa, vaan ottaa lelunsa itsestäänselvyyksinä, muuttumattomina tukipilareina ja ikiuskollisena yleisönä tarinoilleen.

Kruunulla lapsen päässä on myös hyvin symbolinen, itse hahmoon liittyvä taka-ajatus. Se on viittaus tarinoihin liittyviin rooleihin sekä siihen, että tässä tilanteessa lapsella on kaikki hallinnassa. Kekseliäs lapsihahmo ei olisi tarvinnut kultaista kruunua tunteakseen itsensä kuninkaalliseksi, vaan itse arkisista materiaaleista kyhätty viritelmä sopi tuottamaan hänelle saman roolituksen tunteen.

Tätä tarinanvaihetta värittämään käytin hyvin siniseen painottunutta värimaailmaa sinisestä usein tehtävien miellelyhtymien vuoksi. Jill Morton listaa kirjassaan *A guide to color symbolism* siniseen liitettyjä psykologisia symboleja, mainiten muun muassa hengellisyyden, luottamuksen, totuuden, rauhallisuuden ja tyytyväisyyden (Morton, 1997, s. 28). Nämä sanat kuvastavat hyvin hakemaani tunnelmaa.

### 5.1.2 Kunnes en enää kuullutkaan tuttuja ääniä

Toinen teos (kuva 8) on tarinan peripeteia, eli käänne tai huippukohta. Turvallinen lukuhetki ei voi jatkua ikuisesti, vaan ennen pitkää muutos saapuu. *Liisa ihmemaassa* pyöri aivoissani visualisoidessani suurta koloa, jonne hahmo putoaa ja jonka seinämiin on juuttunut pudonneita tavaroita. Tutut asiat jäävät matkasta, kun hahmolla ei olekaan enää kaikki hallinnassaan, vaan yllättävät muuttajat ovat puuttuneet peliin.



Kuva 8. *Kunnes en enää kuullutkaan tuttuja ääniä valmiina.*

Toisessa teoksessa hahmo on sama kuin ensimmäisessäkin, mutta aikaa on kulunut, eikä häntä voi enää kutsua lapseksi. Hän katsoo kauhuissaan kohti alapuolellaan lähestyvän kuilun pohjaa, käsi hapuillen kohti pinnalle jäänyttä pehmolelua. Halusin maalauksesta hyvin dramaattisen sen kuvaaman hetken vuoksi, täynnä perspektiiviä ja liikettä, päinvastoin kuin ensimmäisessä työssä, vaikka ensimmäisissä luonnoksissa en osannutkaan vielä oikein kuvitella sitä vaan piirsin kuilun sivusta päin. Muutama aiempi elementti toistuu jatkumon korostamiseksi. Alun sinertävä värimaailma sekä yksi pehmoleluista näkyvät reunoilla ulottumattomiin jäävällä maanpinnalla. Alun perin ajattelin pehmolelun roikkuvan kuopan reunamien juurista melkein kuin kuristuneena, mutta se ei toiminut lopullisen perspektiivin kanssa. Tematiikallisesti se olisi kuitenkin ollut osuva, vertaus lapsuuden päättymiselle, vaikka toki tavallaan raaempi kuin miten se kuvassa lopulta päätyi olemaan.

Teokseen valitsemillani esineillä on omat merkityksensä. Kastelukannu, polkupyörä ja lankapuhelin kolon reunoille juuttuneina edustavat muiden ihmisten matkasta jääneitä unohdettuja esineitä, merkkinä siitä, ettei hahmo ole ensimmäinen kuiluun tipahnut. Pinnalle jääneen kompassin ajattelen puolestaan kuuluneen hahmolle itselleen: hän on seurannut sitä, luottanut sen antamaan suuntaan. Niin kauan kuin hän seuraa kompassia, ei hänen tarvitse murehtia siitä, minne hän on menossa; ajatus, joka

osoittautuu virheelliseksi. Myöhemmin lisäsin kompassikuvion myös ensimmäisen maalauksen kirjaan, toistaakseni ajatusta siitä, että hahmo seuraa hyväksi ajattelemaansa suuntaa.

Idea papereista syntyi miettiessäni muutoksia ja kasvua omassa elämässäni. Usein astuessa uuteen vaiheeseen elämässä, tuntuu kuin hukkuisi asiakirjapapereiden tulvaan: sopimuksia, joita on tehtävä, testejä, joita on läpäistävä, velkakirjoja, joihin on suosituttava. Ja yrittäessä oppia, miten tästä kaikesta on suoriuduttava, on käytävä läpi lisää papereita. On vaikea saada käytännön apua, sen sijaan joka puolelta ojennetaan lisää läpi käytävää teoriaa. Tämän byrokraattisuuden halusin myös maalata. Kuilun seinämiltä työntyy oksien ja juurten lisäksi käsiä, jotka pudottelevat alas paperia. Tavallaan ne yrittävät auttaa ja niiden sisällöstä olisi hyötyä, mutta vauhdikkaasti putoavan hahmon on vaikea tarttua niihin tai ehtiä saada niistä mitään irti.

### 5.1.3 Huomisen edessä olen sokea

Tarinan loppu oli ehdottomasti vaikein suunnitella. Sen jakaminen kahdeksi oli ratkaisu siihen, etten halunnut antaa tarinalle määrättyä loppua, vaan antaa katsojan päättää. Kaksi viimeistä teosta kuvastavat samanaikaisesti aikajanan mahdollisia päätöksiä ja myös hahmon päänsisäisiä ajatuksia tulevaisuuden suhteen vielä ennen kuin hän on päässyt sinne asti. Vastakkaiset, vaihtoehtoiset tulevaisuudet, unelmat ja toiveet sekä pelot sen suhteen. Kaksi maailmaa, joihin kuilu on voinut hahmon johdattaa. Teokset ripustettaisiin allekkain, jotta ne olisivat tarinan järjestyksessä samassa kohtaa. Alusta asti halusin myös, että hahmo olisi samassa kohdassa ja samassa asennossa molemmissa maalauksissa korostaakseni niiden rinnakkaisuutta.

Ylempi teos (kuva 9) edustaa toiveita, valoisampaa tulevaisuuden näkymää. Tämä teos oli vaikein luonnostella, ei siksi että se olisi teknisesti erityisen vaikea, vaan sisältönsä vuoksi. Itselleni unelmia, onnea ja turvallisuutta edustavat hyvin elementit, joita käytin ensimmäisessä teoksessa, mutta tarinan vuoksi en halunnut toistaa niitä kaikkia. En halunnut tarinan viestivän, että ainut tapa löytää taas onnellisuutta on palata vanhaan, vaan että tulevaisuudesta voi löytää jotain uutta hyvää. Siksi oli keksittävä jotain muuta, joten pyörittelin päässäni jonkinlaista kaupunkinäkymää.



Kuva 9. *Huomisen edessä olen sokea valmiina.*

Kaukana edessäpäin siintävä kaupunki on saanut inspiraationsa ensinnä keskieurooppalaisten kaupunkien arkkitehtuurista, koska ne ovat lähellä omaa sydäntäni. Matkustelu avartaa mieltä näkemään, miten monia eri tapoja on elää, ja keski-Euroopan kaupungeissa on oma historiaa tiheä viihdytyksensä. Toisekseen halusin kaupungista positiivisella tavalla futuristisen, kuvastaen luonnon kanssa löydettyä sopusointua ja inspiraationani tähän toimivat erilaiset solarpunk-aiheiset kuvitukset ja taideteokset.

Ainoana alusta toistuvana elementtinä pidin fantastiset valaat, jotka tässä teoksessa ovat saaneet uuden muodon lasten lennättäminä leijoina. Olennot, jotka aiemmin olivat osin lapsen mielikuvituksen tuotetta, toistuvat nyt todellisempina, eri muodossa kuin ennen, mutta silti olemassa. Ne ovat linkkejä menneisyyteen ja tuovat hahmolle tunnetta siitä, että vaikka menneisyyteen ei voi enää palata, voi sitä silti kantaa mukana ja muistella lämmöllä.

Etualalle suunnittelin alun perin hylättyjä veitsiä, saksia ja muita teräaseita, mutta vaihdoin ne piikkipensaiden kiemurteleviin, jopa ornamentaalisiin oksiin. Niiden tarkoitus on kuvata sitä, miten vaikka edessä siintää nyt valoisa tulevaisuus, ei se tarkoita, että sinne pääseminen oli helppoa. Terät olisivat antaneet hieman väärän vaikutelman, sillä niillä taistellaan toisia vastaan. Okapensaat kuvastavat paremmin omaa henkilökohtaista taistelua vaikeuksien läpi.



#### 5.1.4 Sokea olen edessä huomisen

Pelkoja kuvastavaa tulevaisuutta oli yllättäen helpompi visualisoida, kuin toiveita. Luonnostaan ihmishahmot kuvastavat monia omia henkilökohtaisia pelkojani, joten kuvittelin väkijoukkoja ja uhkaavia katseita. Kontrastina edelliseen maalaukseen halusin järjestyksessä viimeiseen teokseen (kuva 10) karun, tyhjän maiseman, armottoman ja loputtoman aavikon, jossa luonto ei voi kukoistaa. Inspiraationani maalaukseen toimivat Stefan Koidlin kauhuaiheiset taideteokset sekä kuolleiden maa Philip Pullmanin fantasiakirjasta *Maaginen kaukoputki*.



Kuva 10. *Sokea olen edessä huomisen* valmiina.

Hahmo oli ensimmäisessä maalauksessa turallisessa tilanteessa, jossa hän oli kontrollissa kaikesta. Tässä teoksessa hän päinvastoin menettää kaiken hallinnan. Ihmisten virta kulkee läpi aavikon kohti kaukaisuutta, eikä muuta vaihtoehtoa tunnu olevan, kuin liittyä jonoon, sillä mitään muutakaan määränpäättä ei karussa maisemassa siinä. Mitä kauemmas ihmisjoukossa ihminen kävelee, sitä enemmän hän menettää yksilöllisyyttään ja tulee osaksi aivotonta massaa, joka jonkin epämääräisen toivon perässä yrittää löytää jotain parempaa, kuin lisää loputonta aavikkoa. Vaellusta valvovat massiivisen suuret ihmistä muistuttavat otukset, joiden kasvottomat päät ovat kääntyneet katsomaan kohti päähahmoa. Niiden laihat ruumiit istuvat hiekassa ikään kuin portteina, joiden välitse ihmiset kulkevat. Ilman silmiäkin niiden katset ovat nälkäiset, mutta ne tietävät olla käymättä saaliidensa kimppuun suoraan. Sen sijaan ne imevät väkijoukosta jotain heidän kävellessään: sielunsa, elämänilonsa, voimansa, toiveensa,

kuka tietää. Joka tapauksessa ne ovat tämän maailman hallitsijoita, joiden edessä hahmolla ei ole mitään.

## 5.2 Serigrafia maalaamisen ohella

Opinnäytetyön taiteellinen osuus on osoitus muun muassa opintojen aikana kertyneestä teknisestä taiteellisesta osaamisesta. Oma keskittymiseni opintojen aikana maalaukseen ja taidegrafiikkaan johti siihen, että tuntui sopivalta toteuttaa sarja sekatekniikkateoksia, joissa maalaamiseen yhdistyy ripaus grafiikkaa. Olen opintojen aikana ennenkin yhdistellyt osaamiani taiteen tekemisen metodeja, mutten oikeastaan tässä fyysisessä mittakaavassa. Vaikka saamastani ohjauksesta prosessin aikana oli hyötyä, ideoin ja suoriuduin prosessista hyvin itsenäisesti.

Alusta asti oli ajatukseni sisällyttää opinnäytetyöteoksiini jotenkin taidegrafiikkaa, sillä minusta on äärimmäisen kiinnostavaa yhdistellä osaamiani taiteen tekemisen tekniikoita. Ennen edes häilyvimpiä teosideoita tein eräällä kurssityöllä kokeilun, josko syanotypia toimisi kankaalla yhteen maalaamisen kanssa. Se toimikin ihan mukavasti, mutta syanotypian kanssa fyysinen koko tuli äkkiä rajoitteeksi, joten en kokenut sen sopivan isompikokoisille opinnäytetöille. Prosessini oli siis maalata ensin digitaalisesti mustavalkoinen maalaus, sitten tulostaa se kalvolle ja painaa syanotypialla kankaalle. Tämän jälkeen maalasin kuivuneelle kankaalle akryylimaalilla lisää sävyjä. Tästä teoksesta tuli A3-kokoinen, tulostamisen vuoksi suurempia kokoja olisi vaikea tehdä. Toki ilman tulostinta voi myös saada jälkeä kalvolle esimerkiksi musteella maalaten, mutta tällöin on vaikea saada erivalöörisiä harmaan sävyjä.

Seuraava ideani oli tehdä kohopainoa akryylimaalin päälle, sillä olin luonnosteluvaiheessa samalla puuhastellut kohopainon parissa ja innostunut siitä. Idea serigrafian eli silkkipainon käyttämiseen tuli vasta tämän jälkeen, ja keskusteltuani opinnäytetyöhjaajani Viljami Heinosen kanssa päädyin lopulta siihen, sillä sen tekemiseen liittyi tässä tapauksessa vähemmän riskejä kuin kohopainon kanssa. Serigrafian painoväri on mediumilla juoksetettua akryylimaalia, joten sitä voi hyvin ongelmitta painaa akryylimaalatun pohjan päälle ja kohdistaminen onnistuu kalvolla. Painetun serigrafian päälle voisi tarvittaessa myös maalata niin akryylein kuin öljyillä. Kohopainon kanssa



painovärien yhteensopivuus ja kohdistus olisivat jääneet arvailujen varaan tai vaatineet lukuisia kokeiluja, joihin minulla ei ollut enää aikaa. Tein yhden pienikokoisen kokeilun serigrafian painamisesta akryylimaalatun kuvan päälle ja se sujui loistavasti, minkä perusteella uskalsin lähteä jatkamaan silkkipainoidealla. Suunnitelmaksi näiden teosten suhteen muodostui tehdä melko pitkälle akryyliväreillä, sitten painaa serigrafialla ja lopuksi viimeistellä öljyväreillä.

### 5.3 Työskentelyprosessi

#### 5.3.1 Luonnostelu

Saatuani ideat teoksille luonnostelin välittömästi pikaiset pienet luonnokset, joista lähteä liikkeelle. Ideoitieni pohjalta keräsin huomattavan määrän kuva-aineistoa inspiraatioksi: valokuvia, taidetta ja värejä, jotka keräsin yhteen Pinterest-tauluksi. Ensimmäisessä ohjauskeskustelussa sain vinkiksi kokeilla sommittelua Photoshopissa valokuvia yhdistelemällä. En ollut ennen kokeillut sellaista, mutta siitä oli hyötyä sommittelun kanssa, väripalettien miettimisessä sekä apukuvien etsinnässä. Aika nopeasti kuitenkin hylkäsin valokuvat ja tein uuden paperiluonnoksen (kuva 11). Tässä vaiheessa sain päätettyä suurimman osan elementeistä, mutta sommittelut kaipasivat yhä työtä. Lisäksi kahden viimeisen maalauksen luonnoksia tein moneen kertaan uudestaan, mutten siltikään saanut niihin mitään konkreettista. Koettuani ne yllättävän hankaliksi päätin siirtyä kahden ensimmäisen kanssa eteenpäin odotellen uusia ideoita viimeisiin.

Seuraavaan vaiheeseen käytin huomattavan määrän aikaa. Ideointi ja luonnostelu kokonaisuudessaankin vei minulta kauemmin, kuin olisin halunnut, mutta näin spesifiin ideaan halusin aika tarkat luonnokset. Siirryin jälleen Photoshopin ääreen, mutta tällä kertaa digitaalinen kynä kourassa. Etu digitaalisessa luonnostelemisessa on, että piirrettyjä jälkiä on hyvin helppo liikutella ja muokata tarvitsematta piirtää mitään uudestaan. Erilaisia väriyhdistelmiä on myös vaivatonta kokeilla, vaihtaa ja poistaa. Tässä vaiheessa sain kiteytettyä haluamani sommitelmat kahdelle ensimmäiselle teokselle (kuva 11): tiukempi rajaus lähempänä lasta ensimmäiseen, jotta fokus on enemmän hahmossa ja jyrkempi ylhäältä kuvattu perspektiivi toiseen dramaattisuuden lisäämiseksi. Sain viimein, pitkällisen työstön jälkeen, myös luonnokset viimeisille

teoksille, joskin kankaalle päädyin vielä muuttamaan muun muassa niiden horisontti-  
linjoja saatuaani siihen vinkkiä ohjaajaltani. Kaikista näiden kahden viimeisen teoksen  
läpikäymistä versioista huolimatta, aivan alun hatarista mielikuvista loppuun asti kui-  
tenkin säilyi idea hahmosta vasemmassa alanurkassa, joka katsoo edessään ja oikealla  
avautuvaan maisemaan, siten lukusuunnassa tulevaisuuteen.



Kuva 11. Lyijykynäluonnokset sekä digitaaliluonnokset teoksista.

### 5.3.2 Maalaus

Viimein saatoin ryhtyä maalaamaan. Serigrafian sisällyttäminen edellytti sitä, etten  
voinut heti pingottaa maalausankaitani rimoihin. Painaminen ei onnistuisi, jos kangas  
pystyisi joustamaan seulan alla. Niinpä nidoin kankaani mdf-levyille, joka osoittautui  
myös sen kannalta hyödylliseksi, ettei kangas päässyt maalatessakaan joustamaan,  
vaan saatoin mukavasti tukea käteni siihen. Pohjustusainekerrosten jälkeen levitin  
kankaille yksinkertaiset tasaiset pohjavärit akryylimaalilla: ensimmäiseen sinistä, toi-  
seen punaista, kolmanteen haalean vihreää ja viimeiseen hiekankellertävää.

Minulla ei ole tapana piirtää kankaalle enää luonnosta kynällä, vaan alan hahmottele-  
maan muotoja suoraan maalilla. Ensimmäinen kerros on hyvin karkea ja epämääräi-  
nen, suorastaan ruma liian jyrkkine värieroineen, mutta sen tehtävä on vain sommitel-  
man hahmottaminen, luonnoksen siirtäminen kankaalle oikeissa mittasuhteissa. Toi-  
nen kerros on ohut lasuuri, jolla peitän koko kankaan. Se pehmentää ensimmäisen

kerroksen raakoja kontrasteja, niin että sommitelma yhä näkyy, mutta sen päälle on huomattavasti helpompi alkaa rakentaa varsinaista maalausjälkeä (kuva 12).



Kuva 12. *Ja asiat olivat kuten ne aina olivat olleet*, kaksi ensimmäistä kerrosta sekä hahmossa kesken kolmas

Teoksista kolme oli vielä karkean ensimmäisen kerroksen vaiheessa ja yksi vasta edennyt toisesta kerroksesta eteenpäin, kun taidekoulun kampuksella pidettiin yhteinen opinnäytetyökatselmus, jossa jokaisen tulevana keväänä valmistuvan teokset käytiin läpi. Useimmilla muilla teokset olivat jo edenneet huomattavasti pidemmälle, joten tunsin itseni alisuoriutuneeksi, vaikka tiesinkin luonnosvaiheeseen käytetyn ajan olleen välttämätöntä. Epämääräisistä ensimmäisen kerroksen jäljistä oli katsojille vielä vaikea hahmottaa, miltä teokset tulisivat näyttämään, joten enemmän riippui selostuksestani. Keskustelussa ohjaajilta ja opiskelijatovereilta annettiin kiinnostavia ideoita, miten teoskokonaisuuden tarinallisuutta voisi korostaa vielä jonkinlaisilla teksti- tai äänielementeillä, mutta mikään näistä ajatuksista ei kuitenkaan tuntunut minusta aivan oikealta tai aikataulun puitteissa realistiselta, joten niistä yksikään ei tarttunut.

Parin ensimmäisen kerroksen jälkeen saatoin toden teolla ryhtyä työstämään varsinaista maalausjälkeä teoksiin. Tämä vaihe kesti huomattavan pitkään ja se oli yksinkertaisuudessaan hyvin tasaista eri kuvaelementtien työstöä. Osa taustaelementeistä jäi hyvin viitteellisiksi, kun taas fokuksessa oleviin asioihin maalasin runsaasti yksityiskohtia. Aloitin järjestyksessä ensimmäisestä teoksesta, jonka työstäminen eteni erittäin sujuvasti, sen ollessa aiheiltaan eniten oman mukavuusalueeni sisällä. Fantasiavivahteiset eläimet, lelut, yksinkertaisesti istuva hahmo ja kasvit eivät mitkään tuottaneet juurikaan vaikeuksia. Inspiraation leluihin otin enimmäkseen lukuisista valokuvista,

mutta yksi aito omistamani pehmolelu päätyi myös kankaalle. Aivan hahmon vieressä istuva pehmopupu on ollut minulla syntymästäni saakka ja toin sen työhuoneelleni malliksi ikuistaakseni sen maalaukseen.

Ensimmäisen edettyä hyvään vaiheeseen siirryin järjestyksessä toiseen, jonka maalaminen ei enää ollutkaan yhtä vaivatonta. Putoavan hahmon asennon maalasin monta kertaa uusiksi, sillä sitä oli hankala saada näyttämään luontevalta valitusta kuvakulmasta. Asiaa ei auttanut, että apukuvia putoavista ihmisistä oli luonnollisesti hyvin vaikea löytää tai itse kuvata. Lisäksi alun perin värimaailma maalauksessa oli hyvin punavioletti, saaden kuilun näyttämään jokseenkin suolimaiselta. Lähempänä olevien vihreiden kohtien lisääminen sekä värien yleinen uudelleensävyttäminen auttoivat huomattavasti poistamaan tätä vaikutelmaa. Vielä tässä vaiheessa en ollut ollut varma, millä tavoin sisällyttäisin jokaiseen maalaukseen serigrafiaa. Maalatessani putoavaa hahmoa turhauduin, miten pieneltä se näytti pudotessaan ja miten kuvasta puuttui liikettä. Tällöin sain idean, että voisin serigrafialla lisätä viivamaisia jälkiä putoamisen eri vaiheista. Maalatessa luonnostelin vaalealla nämä jäljet jo valmiiksi tulevaa vaihetta varten (kuva 13).



Kuva 13. *Kunnes en enää kuullutkaan tuttuja ääniä* ennen serigrafian painantaa.

Tässä vaiheessa luovuin teosjärjestyksessä pysymisestä: toista ja neljättä teosta työstin vuorotellen, ja toisen tultua hyvään vaiheeseen kolmatta ja neljättä vuorotellen, kunnes lopuksi palasin jälleen ensimmäisen pariin. Aavikolle sijoittuvan neljännen teoksen työstäminen tuntui perspektiivivaikeuksien jälkeen virkistävältä vaihtelulta, ja erityisen mielekäästä oli jättiläisihmisten maalaaminen. Näitä olentoja varten otin apukuvat itsestäni istumassa lattialla, mutta maalatessa liioittelin kaulan ja raajojen pituuksia, sekä luisevaa ruumiinrakennetta. Kolmannessa maalauksessa puolestaan kaupungin maalaaminen tuntui samanaikaisesti sekä puuduttavalta että meditatiiviselta. Sain huomata miten hyvin yksinkertaisilla muodoilla, valo- ja varjokohdilla sai vaikutelman rakennuksesta. Yksityiskohtia ei saanut olla liikaa, jotta etäisyyden tunne säilyy, ja siihen auttoi myös vaalean lasuurin levittäminen lopuksi koko kaupungin päälle.

Oma haasteensa kahdessa viimeisessä maalauksessa oli etualan hahmon maalaaminen. Olin alun perin ajatellut tekeväni koko hahmon serigrafialla molempiin, mutta se olisi tyyllisesti poikennut niin paljon aiemmista teoksista, että päädyin yrittämään parhaani maalatakseni hahmon tismalleen samalla tavalla kumpaankin, lisäten serigrafialla vain yksityiskohtia. Hahmon asentoa oli vaikea saada kohdilleen: sen tulisi tarinallisesti viestiä jonkinlaista tunnetta, hämmästyttä ja pysähtyneisyyttä, muttei apaattisuutta uuden maailman edessä, ja samalla sopia kumpaankin tilanteeseen. Maalasin toiseen maalauksista hahmon moneen kertaan, ennen kuin koin asennon sopivaksi ja käytin sitten tätä mallina toistaakseni sen viimeiseen maalaukseen samannäköisenä. Pieniä eroja hahmoihin tuli, mikä aiheutti ongelmia serigrafiajäljen kanssa myöhemmin, mutta hyvin samannäköisiksi onnistuin ne joka tapauksessa maalaamaan.

### 5.3.3 Serigrafia

Maalauksista toinen oli ensimmäisenä valmis serigrafian painantaan. Olin jo maalatessa luonnostellut, mitä haluan serigrafialla painaa, joten teippasin läpinäkyvän kalvon maalauksen päälle ja maalasin siihen viivat musteella (kuva 14). Jälkeenpäin kaduin, etten tässä kohtaa maalannut luonnosviivoja piiloon, koska painamisen jälkeen se oli huomattavasti vaikeampaa. Ajattelin tarvitsevani niitä kohdistukseen, mutta ilman niitä olisikin pärjännyt mainiosti. Muiden maalausten kanssa en vaivautunut tällaisia luonnosjälkiä tekemään, vaan maalasin ilman kummempia apuviivoja musteen

suoraan kalvolle. Ensimmäisessä maalauksessa päädyin tekemään serigrafialla kirjan yksityiskohdat ja kahdessa viimeisessä samat viivajäljet hahmoon kummassakin yhtenäistämään niitä, sekä hieman yksityiskohtia etualalle.



Kuva 14. Mustemaalauks kalvolla maalauksen päällä.

Valotin musteella maalatun kalvon seulalle. Toisen maalauksen painaminen sujui todella hyvin huolimatta siitä, etten ollut osannut ottaa huomioon maalauskanan mahtumista kohdistuskalvon alle. Ennen kunkin maalauksen päälle painamista otin muutamana koevedoksen, yhden läpinäkyvälle muovikalvolle kohdistusta varten ja muut paperille. Kun huomasin, ettei kangas mahtunutkaan kalvon alle oikeaan kohtaan, piti minun teipata kalvoon jatkopala. Vedostus onnistui kuitenkin hyvin, joskin se tuli hitusen eri kohtaan kuin olin tarkoittanut, johtuen varmaan juuri kalvon kanssa säätämisestä. Pienet virheet sain kuitenkin korjattua täyttämällä jääneet kolot painovärillä käsin.

Kahden viimeisen maalauksen päälle vedostamiset sujuivat niin ikään melkoisen hyvin. Kolmannen maalauksen päälle painamani väri osoittautui kuitenkin tummemmaksi, kuin olin tarkoittanut, sillä väriä sekoittaessa on hankala arvioida, miltä se kuivuneena näyttää maalauksen päällä. Korjasin tätä maalaamalla okapensaiden oksiiin joitakin valokohtia erottamaan niitä enemmän taustasta.

Viimeisenä vedostin kirjan kansien yksityiskohdat ensimmäisen maalauksen päälle, ja sen kanssa olikin yllättäen eniten ongelmia. Otin koevedoksen paperille toisensa perään, eikä mihinkään niistä väri levittynyt tasaisesti. Pesin seulan välissä ja yritin uudestaan, josko maalia oli ehtinyt pakkaantua seulaan liikaa. Tämä ei auttanut, vaan epätasainen painojälki jatkui. Mietin, oliko painoväri liian paksua, ja sekoitin siihen lisää vettä, mutta sekään ei auttanut. Päädyin käyttämään painaessa enemmän voimaa, sillä se tuntui vähän auttavan, mutta muuta en keksinyt tehdä paremmin painaessa viimein jonkinmoisen jäljen maalaukseen. Jälkeenpäin tulin siihen tulokseen, että seulan valotus ei onnistunut täysin oikein, ja minun olisi pitänyt tehdä uusi valotus. Olin kuitenkin saanut suurimman osan kuvioista painettua, ja loput paikkasin siveltimellä painoväriä levittämällä ehyeksi.

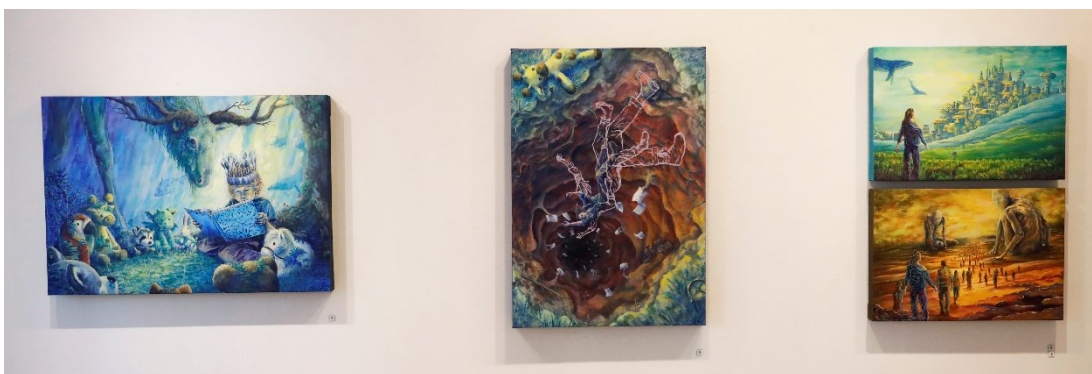
#### 5.3.4 Viimeistely

Vedostusten jälkeen pystyin pingottamaan kankaat rimoihinsa. Kahteen viimeiseen teokseen en päätenyt tekemään kuin pieniä muutoksia enää serigrafian painamisen jälkeen. Nämä muutokset yksityiskohtiin saatoin tehdä akryylillä jatkaen. Kaksi ensimmäistä vaativat kuitenkin vielä tiettyjä lisäyksiä, ja näitä varten vaihdoin akryyliväreistä vesiliukoisiin öljyväreihin. Ensimmäisessä maalauksessa työstin öljyillä erityisesti lapsihahmoa, mutta lisäsin myös valoja ja varjoja kaikkialle kuvaan. Lapsen kasvot olivat tähän asti olleet hyvin pelkistetyt, joten ne kokivat ison muutoksen huomattavasti realistisemmiksi. Vielä sen jälkeen, kun olin päättänyt teoksen olevan valmis, palasin tekemään vielä toisen öljykerroksen lapsen kasvoihin, joista tämän myötä tulivat huomattavasti eloisammat. Toiseen maalaukseen tein öljyväreillä huomattavia värimuutoksia, tummensin varjoalueita sinisemmiksi ja korostin yhden alueen huomattavasti lämpimämmän keltaiseksi. Muutokset tekivät teoksesta merkittävästi kolmiulotteisemman näköisen.

Jätin teosten nimeämisen prosessissa aivan viimeiseksi. Halusin teosten olevan valmiita nimetessäni ne, eikä niille ollut vielä silloinkaan helppo keksiä nimiä. Teoksista ensimmäinen oli ainut, jonka nimelle minulla oli ideanpoikanen istuessani alas nimiä miettimään. Tiesin kertomani tarinan käyvän ilmi teoksista itsestäänkin, mutta halusin silti nimien viittaavan katsojaa sen suuntaan. Pyrin niissä tietynlaiseen runollisuuteen,



joten päädyin ikään kuin lauseiden katkelmiin, jotka kuulostavat siltä kuin ne jatkuisivat jostain. Alusta asti halusin myös, että kahdelle viimeiselle rinnasteiselle teokselle tulisi sama nimi, mutta jotenkin eri päin tai eri järjestyksessä. Nimet eivät myöskään saaneet kuulostaa liian lopullisilta, sillä halusin katsojan tekevän omat tulkintansa tarinan lopusta. Näin teokset saivat siis nimikseen, järjestyksessä: *Ja asiat olivat kuten ne aina olivat olleet*, *Kunnes en enää kuullutkaan tuttuja ääniä*, *Huomisen edessä olen sokea* ja *Sokea olen edessä huomisen*.



Kuva 15. Valmiit opinnäytetyöteokset ripustettuina.

## 6 LOPUKSI

Visuaalisen tarinankerronnan juuret ovat kaukana historiassamme. Vaikka kerronnan muodot ja tarinoiden luonteet ovat maalaustaiteen sisälläkin muuttuneet aikojen kuluessa, elävät tarinat yhä nykyajan taidemaalarien kankailla. Tapoja kertoa tarinoita kuvin on yhtä monta, kuin on narratiivista taiteilijaa, mutta tiettyjä yhtäläisyyksiä ja kerronnan keinoja löytyy toistuvasti tyyliä edustavista teoksista. Kerronnallisen maalauksen katsomiseen liittyy tietynlaista lukemista ja se haastaa katsojaa omiin tulkintoihinsa, jatkamaan tarinoita omissa ajatuksissaan. Sama kuvapinta voi kertoa eri tilanteista, ajan sijaan juoni voikin kulkea tilan mukana. Narratiivisuutta voi olla vaikea rajata, se riippuu siitä, mitä kuva yrittää katsojalle välittää ja miten katsoja sen tulkitsee. Kiistatonta kuitenkin on, että maalaukset kykenevät täysin itsenäisesti kertomaan tarinoita, käyttäen tapoja, jotka ovat niille itselleen uniikkeja.



Opinnäytetyötä varten tekemäni tutkimustyö narratiivisuuden historiaan laajensi omia käsityksiäni huomattavasti visuaalisesta tarinankerronnasta. Tarinoiden kertomiseen liittyy pitkä ja rikas perinne, jossa erityisen merkitykselliseksi koen sen muutoksen, että ennen maalattiin kuvia kuuluisista kertomuksista, ja nykyään maalaamme omat tarinamme. Omat teokseni ovat osa tätä jatkumoa.

Opinnäytetyön taiteellisen osuuden tekeminen oli oma tutkimusmatkani kerronnallisuuden syvään päähän. Omista kokemuksistani kumpuava tarina, jonka parissa vietin lukuisia pitkiä työpäiviä, muodostui prosessin mittaan hyvin tärkeäksi itselleni, ja viimein teosten roikkuessa gallerian seinillä tunsin halua suojella niitä. Teoskokonaisuus oli kuin pala itsestäni, jonka olin ruuvannut seinään kaikkien katsottavaksi, ja varsinkin avajaisia edeltävää kriitikon tulkintaa kuunnellessani olin revetä hermostuneisuudesta. Sekä arvioitsija että monet avajaisyleisöstä kuitenkin ottivat teokseni vastaan paremmin, kuin olin uskaltanut toivoa. Teosten tarina oli luettavissa ja se kosketti, se jäi mieleen.

Kaikesta tästä oppineena on intoni jatkaa narratiivisuuden maailmassa yhä kasvava ja ehkä osaan tuntea siitä nyt myös ylpeyttä. Minulla on vielä paljon tarinoita kerrottavana.

## LÄHTEET

- Art Dip. (20.5.2019). Neo Rauch DER LANDGANG. Medium. <https://medium.com/dipchain/neo-rauch-der-landgang-bc6fed5fe0a6>
- Beinart Gallery. (n.d.). Dave Lebow. Haettu 12.4.2023 osoitteesta <https://beinart.org/collections/dave-lebow>
- Castrén, H. (2003). Omaperäisiä tarinoita. Teoksessa H. Sederholm (toim.), Pinx. Maalauksia Suomessa: Tarinankertoja (s. 32-39). Weilin+Göös Oy.
- Dehejia, V. (1990). On Modes of Visual Narration in Early Buddhist Art. *The Art Bulletin*, 72 (3), 374-392. <https://doi.org/10.2307/3045747>
- Eisner, W. (1996). *Graphic Storytelling & Visual Narrative* (viides painos). Poorhouse Press.
- Friedrich, C. D. (1818). *Vaeltaja sumumeren yllä* [maalaus]. Hamburger Kunsthalle, Hamburg, Deutschland.
- Haikala, E. (2003). Tunteita ja tarinoita. Teoksessa H. Sederholm (toim.), Pinx. Maalauksia Suomessa: Tarinankertoja (s. 46-47). Weilin+Göös Oy.
- Hannula, M. (2015). *Maalauksesta: esseitä ja keskusteluja*. Parvs Publishing.
- HEY! modern art & pop culture. (17.9.2015). HEY! modern art & pop culture - ACT III : DAVE LEBOW (septembre 2015) [video]. YouTube. <https://youtu.be/4S7bG-s4TYg>
- Kaspersen, S. & Thunø, E. (2006). *Decorating the Lord's Table: On the Dynamics between Image and Altar in the Middle Ages*. Museum Tusulanum Press.
- Lebow, D. (n.d.). Dave Lebow: About. Haettu 12.4.2023 osoitteesta <https://davelebow.com/about/>
- Meaney, T. (27.9.2021). Neo Rauch's Antagonistic Art. *The New Yorker*. <https://www.newyorker.com/magazine/2021/10/04/neo-rauchs-antagonistic-art>
- Merenmies, E. (n.d.) Elina Merenmies: About. Haettu 13.4.2023 osoitteesta [http://www.elinamerenmies.fi/?page\\_id=5](http://www.elinamerenmies.fi/?page_id=5)
- Morton, J. (1997). *A guide to color symbolism* (Vol. 28). Colorcom.
- Neo Rauch's Creature Discomforts. (2018). Elephant. <https://elephant.art/neo-rauch-creature-discomforts/>
- Ranta, M., Skoglund, P., Persson, T., & Gjerde, J. M. (2020). HUNTING STORIES IN SCANDINAVIAN ROCK ART: ASPECTS OF 'TELLABILITY' IN THE NORTH VERSUS THE SOUTH. *Oxford Journal of Archaeology*, 39, 228-246. <https://doi.org/10.1111/ojoa.12197>

- Ranta, M. (2011). Stories in Pictures (and Non-Pictorial Objects): A Narratological and Cognitive Psychological Approach. *Contemporary Aesthetics (Journal Archive)*, 9. [https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts\\_contempaesthetics/vol9/iss1/6](https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol9/iss1/6)
- Sava, I. & Vesänen-Laukkanen, V. (2004). *Taiteeksi tarinoitu oma elämä*. PS-kustannus.
- Small, J. P. (1999). Time in Space: Narrative in Classical Art. *The Art Bulletin*, 81 (4), 562-575. <https://doi.org/10.2307/3051334>
- Stewen, R. (2003). Kertomuksia väreille ja siveltimenjäljille. Teoksessa H. Sederholm (toim.), Pinx. *Maalaustaide Suomessa: Tarinankertojia* (s. 16-19). Weilin+Göös Oy.
- Torkki, J. (2014). *Tarinan valta: Kertomus luolamiehen paluusta*. Otava.

## KUALÄHTEET

Kuva 1. Sant' Ambrogion kultainen alttari, takapuoli [taide-esine]. (825-859). Basilica di Sant'Ambrogio, Milano, MI, Italia. Web Gallery of Art. [https://www.wga.hu/html\\_m/zzdeco/1gold/09c/golden4.html](https://www.wga.hu/html_m/zzdeco/1gold/09c/golden4.html)

Kuva 2. Perseus ja Andromeda maisemassa, Boscotrecasen keisarillisesta huvilasta [fresko]. (Noin 90 eaa.). The Met Fifth Avenue, New York, NY, United States. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/250945>

Kuva 3. Holmes Sullivan, W. (1888). 'Julius Caesar', Näytös III, Kohtaus 1, Salamurha [maalauk]. Royal Shakespeare Theatre, Stratford-upon-Avon, England, United Kingdom. Art UK. <https://artuk.org/discover/artworks/julius-caesar-act-iii-scene-1-the-assassination-54988>

Kuva 4. Lebow, D. (2021). The Next Morning It Was There Again. Sijainti ei tiedossa. Copro Gallery. <http://www.copronason.com/lebow21/pages/Lebow-The%20Next%20Morning%20It%20Was%20There%20Again-8x12%20inches-oil%20on%20linen%20panel.html>

Kuva 5. Merenmies, E. (2013-2014). Prophet's Fire. Sijainti ei tiedossa. <http://www.elinamerenmies.fi/?portfolio=2013-2015>

Kuva 6. Rauch, N. (2010). Revo. Sijainti ei tiedossa. Bozar. <https://theculturetrip.com/europe/germany/articles/art-analysis-harald-kunde-on-neo-rauch/>