

Olen Emilia Lehikoinen, kuvataiteilija Porvoosta. Työskentelen pitkälti öljyväreiden parissa, maalaan kaikenlaista muotokuvista maisemiin. Tätä hommaa teen tällä hetkellä aikalailta täyspäiväisesti, ja teen jonkun verran tilaustöitäkin - paljon muotokuvia ihmisistä ja eläimistä, levynkansia ynnä muuta.

Omat teokseni käsittelevät lyhyesti sanottuna kaikkea mitä koen ja näen ympärilläni. Erityisesti kaikkea elävää, sellaista jonka haluaisin jollain tapaa säilyttää. Samalla käsittelen niiden kautta omaa avuttomuuttani kaikkien tälläkin hetkellä tapahtuvien, valtavien muutosten keskellä. Valitettavasti se, mitä näen päivä päivältä isommalla skaalalla tuntuu olevan yksinkertaistettuna elämän uhraaminen talouskasvun nimissä. Se tuo mukanaan paljon vaikeasti sanoitettavia ajatuksia, jotka sitten pyrin konkretisoimaan kankaalle: yksilön voimattomuus, väistämättä epäeettisen kulutuksen häpeä ja markkinatalouden häpeilemättömyys ovat tällä hetkellä vahvasti esillä töissäni.

Maalaukset ovat kuitenkin ennen kaikkea eräänlaisia ylistyksiä ympäröivän elämän kauneudelle, joskin samaan aikaan suren niissä sen väijäämätöntä katoavaisuutta. Tällä hetkellä pohdin maalauksissani paljon ihmis- ja eläinmaailmaa rinnastamalla ja vertaamalla. Antamalla kuvataiteen keinoin tilaa ympäristön monimuotoisuudelle toivon voivani edistää positiivista ja tasavertaista suhdetta myös oman lajimme säilymisen kannalta elintärkeään eläinmaailmaan.

Öljyväreiden ohella tai yhteydessä hyödynnän aika laajasti muitakin tekniikoita, mm. kollaasia ja akvarelleja. Selkärangassa on vahvasti realismi, joka on pääosassa useimmissa töissäni. Viime aikoina pyrkimyksenäni on myös ollut hivuttautua vähän kauemmaksi tuolta mukavuusalueeltani, ja kokeilen mielelläni uusia näkökulmia ja toteutustapoja. Vaikka tekninen repertuaari ei itselläni siis rajoitu pelkkään perinteiseen maalaukseen, en ollut sarjakuvaprojektia toteuttanut aikaisemmin muuten kuin omaksi ilokseni. Tekoälynväläys-projekti oli sikäli poikkeava, ja ilahduttavaa vaihtelua.

Sarjoksen tekoprosessissa lähdettiin liikkeelle hahmoista. Päähenkilöinä tämä tällainen mattimeikäläinen, peruspulliainen "heppu" ja sen uusi älypuhelin tekoälyineen. Puhelimesta kehiteltiin antropomorfinen hahmo, ja lähtökohtana oli pohtia tekoälyn ominaisuuksia. Sillä on tapana esimerkiksi tavalla tai toisella tarkkailla tai ohjailla käyttäjänsä. Moni varmasti tunnistaa tilanteet, joissa on puhunut esim. jostain ostoksesta, ja hetken päästä tuote tulee mainoksena vastaan facebookissa. Kohdennetun mainonnan myötä vaikuttaisi usein siltä, että puhelin lukee ajatuksetkin. Tämä elementti näkyy siis tässä hahmossa.

Puhelinhahmosta tuli sellainen lapsenomainen keppostelija, ja itsekin tulee helposti liitettyä nuo piirteet milloin mihinkin laitteisiin. Usein tuntuu, että esimerkiksi ennakoivan tekstinsyötön tarkoitus on pitkälti vain kiusanteko. Tuntemattomassa digimaailmassa luotsiva puhelimen omistaja taas on useasti näiden kiusojen ja jäynien uhri, samalla kun hän itse vajailla digitaidoillaan kohtaa erilaisia haasteita arjessaan.

Tämä tämänhetkinen digiloikaksi ja digitalisaatioksi tituleerattu ilmiö kehittyy sen verran vauhdilla, ettei itsekään aina pysy perässä, ja tästä kokemuksesta löytyi vaikka kuinka paljon ammennettavaa. Sarjoksen tarinoin tuli tiimiltä valtavasti hyviä ideoita, aiheesta oli paljon omia kokemuksia jotka sitten jalostettiin tarinaksi. Pääsi itsekin reflektoimaan kokemuksiin

- kun mulle esitettiin idea sisällyttää tarinaan Maisa, ensimmäinen kysymykseni oli, että mikä ihmeen maisa? Aina oppii uutta!

Sarjisprosessin aikana tuli siis jokseenkin syvennettyä erilaisiin tekoälyn ja teknologian kehityksen tuomiin haasteisiin. Piirtäessä ja suunnitellessa heräsi paljon ajatuksia aiheeseen liittyen. Teknologian kehittyminen yhdistyy väistämättä esimerkiksi yritysten markkinointiin – kansainvälisillä suuryrityksillä on todennäköisesti meistä kaikista valtavasti nettikäyttäytymisemme kautta hankittua tietoa. Kehityssuuntana tämä tuntuu ainakin minusta pahaenteiselta, mutta siltä on nykypäivänä vaikea välttää.

Olenneista tässä projektissa on kuitenkin juuri digiosallisuus ja toisaalta osattomuus. Se on aihe, joka on näinä aikoina tärkeää nostaa esille, joskin se tuntuu helposti unohtuvan. Yhä suuremmat osuudet palveluista tekevät nopeaa siirtymää kokonaan digimaailman puolelle, jonka myötä niiden käyttö vaatii älypuhelimien tai tietokoneen. Suurin osa ihmisistä toki sellaisen tänä päivänä omistaa, mutta eivät kuitenkaan kaikki.

Eläminen alkaa siis olla lähes mahdotonta ilman jonkinlaista laitetta, nettiä ja digiosaamista. Kehitys jyrää tässäkin tapauksessa alleen erityisesti esimerkiksi pienituloiset, vanhemmat ikäluokat ja asunnottomat. On hienoa, että ongelmaan on digiosallisuutta asunnottomille-hankkeen kautta tartuttu, ja sarjakuvasta löytyykin hyviä tietoiskuja toiminnasta digiosallisuuden lisäämiseksi. Kun yhteiskuntaa palveluineen viedään kovaa vauhtia yhä digipainotteisempaan suuntaan, on kaikille myös taattava mahdollisuus osallistua siihen.

Olenkin aina arvostanut taiteessa erityisesti sen potentiaalia vaikuttamiseen ja eräänlaiseen aktivismiin, ja se on tämänkin projektin aikana ollut mielessä. Tekoälynväläyksessä huumorilla höystetty teema on ehdottomasti ajankohtainen ja tärkeä.

Jos maalaukset ja muut hommat kiinnostavat, voi niitä käydä katselemassa nettisivuilta osoitteesta emilialehikoinen.weebly.com tai instagramista käyttäjänimellä [@emilialehikoinen.art](https://www.instagram.com/emilialehikoinen.art). Kalenterissa on tällä hetkellä kaksi näyttelyäkin tälle vuodelle, ensimmäinen on esillä huhtikuun ajan Kalasataman vapaakaupungin olohuoneessa, toinen on marraskuussa Porvoon kulttuuritalo Grandissa. Näyttelyt käsittelevät alkuun mainitsemiani teemoja, luontokatoa ja sukupuuttoaaltoa öljyväreissä.

Kiitos vielä koko porukalle, hienoa, että pääsin mukaan luomaan tätä sarjakuvaa. Olen tietysti aina tulevaisuudessakin avoin kaikenlaisille projekteille. Kiitokset tästä!