



12.8.-17.9.2022 Galleria Kuvituksen tilan otta-  
vat haltuun **ANTTI KYRÖN** (s. 1982) vauhdikkaat,  
koripalloaiheiset teokset. Näyttelyssä näh-  
dään Kyrön toteuttamia muotokuvia koripal-  
loilijoista, koristeltuja pelivälineitä, anima-  
atioita ja seinämaalauksia, joka esittää pelaajia  
todellisessa koossaan. Mukana ovat muun  
muassa NBA:n historian pisin ja lyhin amat-  
tilaispelaaja.

Näyttelyn nimi **SWISH!** on lajiin liittyvää slangia  
ja tarkoittaa sitä ääntä, kun koripallo menee  
korista sukkana läpi ilman osumaa korirau-  
taan. Kyrö yhdistää termin myös ääneen, joka  
kuuluu, kun kynä liikkuu piirtäessä paperilla.

Kyrö ihastui jo lapsena koripalloliiga NBA:n  
visuaalisuuteen keräilykorttien myötä.

”Pelien äärelle houkuttelivat lajin nopea tempo  
ja pelaajien uskomattomat suoritukset yh-  
distettynä graafisiin peliasuihin, hienoihin  
kenkiin, värikkäisiin logoihin, maskotteihin  
ja pelaajiin, jotka olivat muoti-ikoneita myös  
kentän ulkopuolella”, Kyrö kertoo.

Viime vuosikymmenellä rakkaus lajiin heräsi  
uudelleen, kun hän alkoi seurata Suomen  
miesten maajoukkueen Susijengin ja naisten  
maajoukkueen Susiladyjen pelejä. Susijengin  
menestyksen ympärille alkoi kehittyä kansalli-  
nen koripallobuumi.

”Aloin piirtää huvikseni tunnettuja koripalloi-  
lijoita. Piirroksista kehittyi pikkuhiljaa sarja,  
jota olen julkaissut Instagramissa tunnisteella  
#drawmelikeoneofyourballers”, Kyrö kertoo.

Koripallo on tullut Kyrölle tutuksi myös vide-  
opelien myötä. 1990-luvulla hän pelasi NBA Jam  
-klassikkoa ja lähivuosina NBA2K-pelejä, jotka  
havainnollistavat hyvin koripallon liikkeitä ja  
strategioita.

”Videopelaamisen myötä aloin haaveilla pela-  
vani koripalloa myös oikeasti. Aloin selvittää,  
missä yli 30-vuotias voisi aloittaa harrastuksen.  
Löysin Helsingistä eri kuntokorisporukoita,  
jotka ovat tosi suosittuja.”

Joukkuelajin aloittaminen aikuisena tuntui  
hauskalta, ja Kyrö sai huomata päässeensä yli  
peruskoulun aiheuttamista liikuntatraumoista.

”Koulussa palkittiin ja kannustettiin niitä, jotka  
olivat jo valmiiksi hyviä. Tämmöiset silmäla-  
sipäiset nörttipojat jäivät siinä ulkopuolelle.  
Luulin, että minusta ei ikinä olisi joukkuelajeihin,  
mutta toisin kävi.”

Kyrö on todennut taide- ja urheilumaailman vä-  
lissä olevan kuilu, jota olisi syytä kuroa umpeen.

Hänen mielestään kuvituksella olisi paljon  
nykyistä suurempi potentiaali käytettävissä  
urheilukentällä. Joukkueiden veikeät logot  
ovat klassinen kuvituksellinen alue, mutta  
Kyrö toivoisi kuvituksia käytettävän enemmän  
esimerkiksi urheilujournalismissa ja urheilun  
markkinoinnissa.

”Valokuvalla on vahvuus todistavana voimana:  
se kertoo, että katsokaa, näin kävi. Kuvituksella  
on taas mahdollisuus tehdä asioista ikonisem-  
pia ja kertoa, millaisia mielikuvia asioihin liittyy.”



Galleria Kuvitus is taken over by **ANTTI KYRÖ'S** (b. 1982) fast-paced, basketball-themed works. The exhibition features Kyrö's portraits of basketball players, decorated game equipment, animations and a mural depicting the players in their actual size. Included are, among others, the tallest and shortest professional player in NBA history.

The name of the exhibition – **SWISH!** – is game slang meaning the sound of a basketball going through the basket without hitting the hoop iron. Kyrö also connects the term to the sound that is heard when a pen moves on paper.

As a child, Kyrö fell in love with the visuals of the basketball league NBA through glossy trading cards.

"I was attracted to the fast tempo of the game and the incredible performances of the players, combined with graphic uniforms, fancy shoes, colorful logos, mascots and players who were fashion icons off the field as well," says Kyrö.

In the last decade, his love for the sport was rekindled when he started watching the games of the Finnish men's national team Susijengi and the women's national team Susiladies. A national basketball boom began to develop around the success.

"I started drawing famous basketball players for fun. The drawings gradually developed into a series, which I have published on Instagram with the tag #drawmelikeoneofyourballers", says Kyrö.

Basketball has also become familiar to Kyrö through video games. In the 1990s, he played the NBA Jam classic and in the more recent years NBA2K games, which illustrate well the movements and strategies of basketball.

"After playing video games, I started to dream of playing basketball for real as well. I started to look around where someone over 30 could start a hobby and found different groups in Helsinki."

Starting a team sport as an adult felt fun, and Kyrö realized that he had gotten over the trauma caused by elementary school's physical education classes.

"The school rewarded and encouraged those who were already good. The nerdy boys with glasses were left out. I thought I would never be able to enjoy team sports, but it turned out I was wrong after all."

Kyrö has stated that there should be more bridges between the worlds of art and sports.

In his opinion, illustration could have a much greater potential on the sports field than it currently has. Team logos are a classic illustration area, but Kyrö would like to see illustrations used more in, for example, sports journalism and sports marketing.

"The photograph has the strength of a witnessing power. It says: look, this is what happened. Illustration, on the other hand, has the opportunity to make things more iconic and picture different atmospheres and associations."