



HANNA VALTOKIVI

Digitaalisuus kuvataiteilijan työssä

Mobiilisovelluksesta näyttelyyn

KUVATAITEILIJAN (YLEMPI AMK)
2020

Tekijä(t) Valtokivi, Hanna	Julkaisun laji Opinnäytetyö, ylempi AMK	Päivämäärä 26.11.2020
	Sivumäärä 61	Julkaisun kieli suomi
Julkaisun nimi Digitaalisuus kuvataiteilijan työssä: Mobiilisovelluksesta näyttelyyn		
Tutkinto-ohjelma Kuvataide		
<p>Digitaalisuus tarjoaa kuvataiteilijalle yhä enemmän mahdollisuuksia toteuttaa teoksiaan. Toistettavuus ja monistettavuus ovat digitalisaation ominaispiirteitä.</p> <p>Opinnäytetyö kuuluu taiteellisen tutkimuksen kenttään. Se on toiminnallinen, mutta sisältää myös tutkimuksellisia piirteitä. Sen tarkoituksena oli tuottaa uutta tietoa, mutta suuremmissa määrin se kokeili, testasi, esitteli ja tuotti konkreettisia tuloksia. Päättökysymyksenä oli, miten digitaalisuutta voi yhdistää perinteiseen maalaustaiteeseen ja miten digitaalisia teoksia voi hyödyntää näyttelyissä.</p> <p>Prosessin kuluessa tutkittiin käsin tehdyn kuvataiteen, lähinnä maalaustaiteen, digitaalista yhdistelyä ja jälkikäsitteilyä, jolloin syntyi uusia digitaalisia tulostettavia ja eri muodoissa monistettavia teoksia. Muokkaukset tehtiin mobiilisovelluksella ja tulostettiin alumiinille, pleksille, vanerille ja akustiikkalevyille.</p> <p>Tulostettuja teoksia esiteltiin näyttelyissä ja pohdittiin niiden vastaanottoa ja toimivuutta näyttely-ympäristössä. Lisäksi tehtiin katsaus vastaavan digitaiteen (digital mixedmedian) näkymiseen sosiaalisen median palveluissa.</p> <p>Tuloksena voitiin todeta, että mobiilisovellus on hyvä tapa tehdä kevyitä tuotantoja eri alustoille ja kooltaan keskikokoisia näyttelyteoksia. Mobiilisovellus on myös hyvä työväline työskennellä missä tahansa, milloin tahansa. Se tarjoaa myös lukemattomia uusia mahdollisuuksia ja inspiraation lähteitä.</p>		
Asiasanat Digitaalinen taide, mediataide, digital mixed media, nykyaide		

Author(s) Valtokivi, Hanna	Type of Publication Master's thesis	Date 26 November 2020
	Number of pages 61	Language of publication: Finnish
Digitalisation in the work of a visual artist: From a mobile application to an exhibition		
Degree Programme in Fine Arts		
<p data-bbox="312 696 424 723">Abstract</p> <p data-bbox="312 768 1436 835">Digitalisation offers visual artists more and more opportunities to realize their works. Repeatability and reproducibility are characteristics of digitalization.</p> <p data-bbox="312 880 1436 1059">The thesis belongs to the field of artistic research. It is functional, but also includes research features. It was intended to produce new information, but to a greater extent it experimented, tested, demonstrated, and produced concrete results. The main research question was how digital can be combined with traditional painting and how digital works can be utilized in exhibitions.</p> <p data-bbox="312 1104 1436 1238">During the process, the digital combination and post-processing of hand-made visual arts, mainly painting, was explored, leading to new digital printable and reproducible works in various forms. The edits were made with a mobile application and printed on aluminum, plexiglass, plywood and acoustic board.</p> <p data-bbox="312 1283 1436 1384">The printed works were presented in exhibitions and their reception and functionality in the exhibition environment were discussed. In addition, a review was made of the emergence of similar digital mixed media in social media services.</p> <p data-bbox="312 1429 1436 1574">As a result, it could be stated that the mobile application is a good way to make light productions on different platforms and medium-sized exhibition works. The mobile app is also a good work-line to work anywhere, anytime. It also offers countless new opportunities and sources of inspiration.</p>		
<p data-bbox="312 1776 440 1803">Key words</p> <p data-bbox="312 1832 1015 1861">Digital art, media art, digital mixed media, contemporary art</p>		

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	6
1.1 Kehittämistyön konteksti.....	6
1.2 Teoreettinen viitekehys, tutkimuksen tarkoitus ja aiheen rajaus.....	7
1.3 Menetelmät.....	9
2 TYÖELÄMÄYHTEYS	11
3 OMAN TAITEENI LÄHTÖKOHTIA – AJATUKSIA JA ESIKUVIA	12
4 DIGITAALISEN TEKNIIKAN HYÖDYT KUVATAITEILIJALLE.....	15
5 DIGITAALISEN TAITEEN TULOSTAMISEN VAIHTOEHTOJA.....	16
6 MOBIILISOVELLUKSELLA TEHDYT DIGITEOKSET	19
6.1 Mobiilisovellukset kuvankäsittelyssä.....	19
6.2 Mobiilisovelluksella toteutetut teokset.....	20
7 OMA DIGITAIDE NÄYTTELYISSÄ.....	40
7.1 Kokemukset syksyn 2020 näyttelyistä	40
7.2 Johtopäätöksiä ja kehityssuunnitelmia näyttelytoimintaan	49
8 VERTAISTAITEILIJOITA SOSIAALISEN MEDIAN PALVELUISSA	50
9 LOPUKSI.....	54
9.1 Vastauksia tutkimuskysymyksiin	54
9.2 Muita pohdintoja ja päätelmiä.....	56

LÄHTEET

LIITTEET

1 JOHDANTO

1.1 Kehittämistyön konteksti

Digitalisaation eteneminen ja digitaalinen kulttuuri ovat alusta lähtien vaikuttaneet myös taiteisiin. Kaikki lähti alun perin pitkälti sotateknologioiden kehittämisestä. Jo 1950–1960-luvuilla herättiin siihen, että multimediaa ja interaktiivisuutta voitaisiin käyttää myös muuhun tarkoitukseen. Taide- ja media-alan ihmiset alkoivat toteuttaa ideoitaan videon, tietokoneen ja multimedian avulla (Gere 2002, 199–200).

Digitaiteella on monia muotoja. Yleiskäsitteenä voitaneen puhua mediataiteesta. Suomen Mediataiteen verkosto ry määrittelee mediataiteen taiteeksi, jossa media ja teknologia ovat taiteen välineenä tai aiheena: ”Taidemaailman perinteisten esitysympäristöjen ohella mediataide tulee koettavaksi arjen digitaalisissa ympäristöissä ja julkisissa tiloissa. Mediataiteen monialaiseen, laajenevaan kenttään kuuluvat muun muassa videoteokset, virtuaali- ja verkkoteokset, äänitaide, biotaide, mediaperformanssit ja vuorovaikutteinen taide.” (Suomen Mediataideverkosto ry 2020)

Nykytaiteen museo Kiasma määrittelee online-, verkko- tai nettitaiteen mediataiteen piiriin. Ne kaikki on tarkoitettu koettavaksi verkkoympäristössä. Taidemuoto alkoi yleistyä 1990-luvun lopulla internetin myötä. (Kiasma 2020)

Erilaiset sosiaalisen median kanavat kuten Instagram tarjoavat taiteilijoille entistä paremman mahdollisuuden tutustua taiteen uusiin virtauksiin globaalisti. Samalla ne antavat loppumattoman uuden ideoinnin ja vaikutteiden omaksumisen lähteen.

Digitaalisuus ja sosiaalinen media yhdessä tarjoavat kuvataiteilijoille myös yhä enemmän mahdollisuuksia esitellä ja myydä omaa taidettaan.

Toistettavuus, monistettavuus ja levitettävyydet ovat merkittävä osa digitalisaation tarjoamista mahdollisuuksista. Nämä tekijät haastavat pohtimaan kysymystä autenttisuudesta: lahjakkaan yksilön luomasta ainutlaatuisesta taideteoksesta. Siinä missä autenttinen ja ainutlaatuinen teos tehdään vain kerran, ja ehkäpä hyvinkin

rajatulle yleisölle, digiteosta voidaan kopioida loputtomasti ilman, että alkuperäinen teos vahingoittuu. Digikuvaa voidaan myös manipuloida ja yhdistellä monin tavoin. (Järvinen & Mäyrä 1999, 18)

Tänä päivänä yksi tärkeä osatekijä kokonaisuudessa ovat kuvankäsittelyn moninaiset menetelmät. Kun esimerkiksi käsin tehdyt teokset ovat valokuvaamalla tai skannaamalla siirretty digitaaliseen muotoon, alkaa valtava mahdollisuuksien kirjo. Ammattikäyttöön tarkoitettujen ohjelmistojen lisäksi markkinoille tulee yhä uusia näppärästi ja nopeasti käyttöön otettavia sovelluksia (engl. application; puhekielessä app, appi), joiden avulla kuvia voi käsitellä lähes loputtomasti. Nämä välineet ovat kenen tahansa saatavissa ja käytettävissä.

Myös digitaalinen piirtäminen ja maalaaminen on mahdollista alusta lähtien. Itseäni kiinnostaa kuitenkin perinteisten menetelmien ja digitaalisuuden yhdistäminen uusiksi teoksiksi, mikä kuuluu tämän opinnäytetyön aihepiiriin. Autenttisuuden ja tunnistettavuuden ajatus mielessä haluankin, että itse käsittelemieni kuvien alkulähde on peräisin omasta tekemisestäni. Näin syntyvät digitaaliset teokset ovat alkuperältään ainutlaatuisia ja vain oman luovuuteni tuloksia, yksilöllisiä ja omalla tavallaan ainutkertaisia.

Etsin internetin kautta ja sosiaalisen median palveluista (mm. Instagram, Pinterest, Facebook) eri hakusanoilla digitaalista taidemuotoa, joka parhaiten vastaisi minun tapaan tehdä digiteoksia. Lähimmäksi pääsin hakusanoilla digital mixedmedia ja digital collage. Koska digital collage (digitaalinen kollaasi) voi tarkoittaa myös erilaisten konkreettisten elementtien kuten paperipalojen, valokuvien, tekstin ja koristeiden keräämistä ja sommittelua digitaalisia mahdollisuuksia hyväksi käyttäen, päädyin termiin digital mixedmedia. Suomeksi käytän omista teoksistani nimitystä digitaalinen monitekniikka.

1.2 Teoreettinen viitekehys, tutkimuksen tarkoitus ja aiheen rajaus

Opinnäytetyöni kuuluu taiteellisen tutkimuksen kenttään. Se on toiminnallinen, mutta sisältää myös tutkimuksellisia piirteitä. Sen tarkoituksena on tuottaa uutta tietoa, mutta

suuremmassa määrin se kokeilee, testaa, esittelee ja tuottaa konkreettisia tuloksia (vrt. Salonen 2013, 13).

Käytännössä opinnäytetyöprosessin kuluessa tutkitaan ja kokeillaan käsin tehdyn kuvataiteen, lähinnä maalaustaiteen, digitaalista yhdistelyä ja jälkikäsitteilyä, jolloin syntyy uusia digitaalisia tulostettavia ja eri muodoissa monistettavia teoksia. Teoksista oli alun perin tarkoitus tehdä vain näyttelykonsepti tulevaisuudessa toteutuvia näyttelyitä varten. Ulkoiset olosuhteet muuttuivat prosessin kuluessa kuitenkin niin, että konseptisuunnitelman sijasta toteutui konkreettinen näyttelytoiminta, joka muodostui lopulta merkittäväksi osaksi koko opinnäytetyötä ja sen merkitystä tuotekehitysprosessina.

Päätutkimuskysymys on: Miten digitaalisuutta voi yhdistää perinteiseen maalaustaiteeseen ja miten digitaalisia teoksia voi hyödyntää näyttelyissä.

Pääkysymyksestä nousevat lisäksi:

Miten digitaalisesti tuotettuja uusioteoksia voi ja kannattaa kustannustehokkaasti tulostaa/vedostaa?

Minkälaista vastaavaa taidetta on esillä sosiaalisessa mediassa eli mihin nykyhetken kontekstiin työskentelytapa liittyy?

Olen rajannut aiheen koskemaan vain mobiilisovellusten avulla tehtyjä kokeiluja ja teoksia. Luontevaa olisi ollut ottaa mukaan myös Adobe Photoshopin kaltaiset kehittyneet kuvanmuokkausohjelmat, mutta tämä olisi laajentanut mahdollisuuksia liikaa yhden opinnäytetyön puitteissa käsiteltäväksi. Lisäksi kehittyneet kuvanmuokkausohjelmat toimivat hyvin digitaalisen jälkikäsitteilyn (esimerkiksi digipainotekniikan) kanssa. Minua kiinnosti tutkia myös sitä, miten mobiilisovelluksella on mahdollista tuottaa aineistoa muuallekin kuin verkkoon.

Tutkimusote on laadullinen ja siihen liittyvät sekä empiiriset havainnot, luova ilmaisu että uudet ideat. Vaikka mukana on paljon empiiristä tutkimusta, pohja-aineistona olevat omat teokset ja niistä kumpuavat omat ajatukseni taiteesta ja estetiikasta eivät voi olla vaikuttamatta syntyvien uusien teosten luonteeseen. Tällöin elämysten ja tunteiden välittyminen on myös prosessissa läsnä (Anttila 2000, 180–181; Anttila

2020). Tästä syystä olen liittänyt opinnäytetyön osaksi myös katsauksen oman taiteellisen polkuni innoittajiin.

1.3 Menetelmät

Laadullisen tutkimuksen menetelmistä olen käyttänyt seuraavia menetelmiä.

Autoetnografia

Työssäni on vahva autoetnografinen ote. Pyrin ymmärtämään omia prosessejani ja niiden taustalla vaikuttavia merkityksiä, jotka liittyvät esimerkiksi henkilöhistoriaani, kiinnostuksenkohteisiini, koulutustaustaani ja aiempaan taiteelliseen tuotantooni. Aineisto on karttunut prosessin kuluessa ja tutkimustehtävä on sen myötä fokusoitunut (Anttila 2000, 305–306).

Havainnointi ja seuranta

Olen koko opinnäytetyöprosessin aikana seurannut ja havainnoinut tutkimaani aihetta sosiaalisessa mediassa ja tehnyt muistiinpanoja ottamalla kuvakaappauksia aineistoista, jotka muistuttavat omaa tutkimuskohdettani. Olen myös seurannut erilaisia digitaalisten palvelujen tarjoajia, digitaalisten kurssien järjestäjiä ja webinaarien pitäjiä liittyen etenkin digitaalisen taiteen myyntiin ja markkinointiin verkossa. Taidenäyttelyissä olen havainnoinut tulostuspohjaisia teoksia ja mahdollisuuksien mukaan kysellyt taiteilijoilta niiden tuotantoprosesseista ja tilauspaikoista. Kaikki taiteilijat eivät ole olleet halukkaita avaamaan asiaa tarkemmin.

Osallistuvaa havainnointia olen tehnyt näyttelyissä, joissa teoksiani on ollut esillä. Olen kuunnellut kävijöiden kommentteja ja arvioita teoksista. Olen myös näyttelyiden tuottajana tai ripustajana saanut uutta kokemusta ripustusteknisistä asioista ja tarpeista. Toisaalta olen pitkähkön prosessin aikana voinut kokemuksen, palautteen ja intuition perusteella tehdä uusia teoksia, joihin on tullut vaikutteita kertyneestä kokemuksesta ja tietysti myös kaikesta siitä, mitä olen erilaisilla sosiaalisen median alustoilla nähnyt. Taiteellinen tutkimus on luonteeltaan vuorovaikutusta moniin suuntiin ja sen

mukaisesti vuorovaikutuksen on myös annettava tapahtua ja kehittyä. Olen myös pyrkinyt raportoimaan tapahtunutta avoimesti (Hannula, Suoranta, & Vaden, 2003, 14). Havaintojani olen selostanut jäljempänä aineistojen esittelyn yhteydessä.

Työnäytteet/portfolio

Eräänlaisena portfoliona voi pitää sovelluksella muokattujen teosten kuvia ja niiden selostusta lähtökuvineen. Koska sovelluksella tehtävä työprosessi on hyvin nopea ja kokeileva sekä moninaisten mahdollisuuksien kenttä, on yksittäisiä työvaiheita ollut vaikea dokumentoida. Lopputuloksen kannalta ne eivät ole mielestäni oleellisia.

Haastattelut

Olen tehnyt kaksi asiantuntijahaastattelua avoimella haastattelumenetelmällä. Painotalon toimitusjohtaja ja valokuvaaja saivat asiaan johdattavan kysymyksen, jonka jälkeen he saivat vapaasti kertoa aiheesta. Tein tarkentavia lisäkysymyksiä tarpeen mukaan. Haastattelut tallennettiin digitaalisesti. Kirjoitin niiden keskeiset kohdat julkiseen taideblogiini, johon olen viitannut asian yhteydessä (Valtokivi 2020; liitteet 1 ja 2).

Kirjallinen aineisto

Kirjallisesta aineistosta ja opinnäytetöistä olen pyrkinyt löytämään aihepiiriäni koskevaa tai sivuvaavaa materiaalia. Erityisesti olen keskittynyt taide- ja viestintäalan suomalaisiin opinnäytetöihin. Koska aiheeni liittyy nopeasti kehittyvään ja muuttuvan alaan, yli kymmenen vuotta vanhoja lähteitä olen käyttänyt vain harkitusti. Voimakas kehitys erityisesti valokuvatekniikoissa, kuvanmuokkauksessa ja mobiilisovelluksissa liittyyne siihen, että ajantasaista painettua lähdeaineistoa ei ole ollut helposti löydettävissä. Lähimmät lähelle tulevat tutkimukset olen löytänyt valokuvataiteen ja graafisen suunnittelun alalta. Näistä kaksi esimerkkiä.

Niklas Kullström käsittelee maisteritutkinnon opinnäytetyössään *The Digitalization of the Image—A Pixelated Future* digitaalisuuden valokuvaan tuomaa mullistusta, joka rikkoo perinteisen valokuvan eettiset ja käsitteelliset rajat. Tavallisen valokuvan ja

liikkuvan kuvan rajat ovat hämärtyneet. Sosiaalinen media ja internetin levityskanavat ovat muuttaneet perinteisten medioiden asemaa ja tavallisista kuluttajista on tullut sekä kuvan tuottajia että jakajia. Tämän lisäksi kokonaisuuteen on tulossa lisätyn ja virtuaalisen todellisuuden elementit. Kullström toteaa loppupäätelmässään, että kuvantekijöiden olisi syytä miettiä kuvan tarkoitusta digitaalisessa ympäristössä ja varautua myös vaikuttamaan sen kehityssuuntaan. (Kullström 2017)

Kaikki Kullströmin esittämät seikat pätevät myös digitaalisesta taiteesta muodostuneeseen kuvamateriaaliin, onhan se verrattavissa digitaalisessa muodossa olevaan valokuvaan, vaikka valokuvan tekemisen ja syntymisen taustat ja motiivit ovatkin erilaiset.

Laura Paukkonen on Metropolia Ammattikorkeakoulun viestinnän opinnäytetyössään käsitellyt digitaalisen kuvakollaasin tekemistä ja siihen liittyvää prosessia (Paukkonen 2011). Tämäkin työ sivuaa omaa aiheitani, mutta muokkaus on tehty kuvankäsittelyohjelmalla ja aineistona on käytetty muun muassa lehtileikkeitä. Vastaavia aihepiiriin liittyviä ohjevideoita löytyy nykyisin runsaasti YouTube-palvelun kanavilta esimerkiksi hakusanoilla digital art, digital collage ja digital mixed media.

2 TYÖELÄMÄYHTEYS

Alun perin ajatuksena oli, että opinnäytetyön yhteydessä syntyy näyttelysuunnitelma ja -konsepti. Pyrkisin löytämään sopivia näyttelypaikkoja vuodelle 2021. Visiona oli toteuttaa näyttelyitä yllätyksellisissäkin paikoissa, esimerkiksi työpaikoilla tai kahviloissa tai muissa paikoissa, missä ihmiset muutenkin liikkuvat.

Kun Plusprint-painotalon toimitusjohtaja Jari Kuivalainen innostui yhteistyöstä ja kokeilimme teosteni tulostamista eri pohjamateriaaleille käytännössä, huomasin, että voin siirtyä näyttelyvaiheeseen välittömästi. Syksyllä 2020 oli sopivasti tarjolla kolme

eri näyttelypaikkaa sekä lisäksi taiteen myyntitapahtuma. Kaikki näyttelyt liittyivät Porin Taiteilijaseuran näyttelytoimintaan ja niistä kerrotaan tarkemmin jäljempänä.

Muita työelämäyhteyksiä ovat näyttelyn mahdolliset rahoittajat. Hain apurahaa sekä taiteellisen työskentelyyn että kohdeapurahaa näyttelyyn vuoden 2020 aikana. Apurahoja en saanut. Aion kuitenkin hakea digitaide-teemalla yhteen tai kahteen porilaiseen galleriaan näyttelyaikaa vuodelle 2021. Aion pitää vuoden 2021 aikana myös pop up -näyttelyitä omassa galleriassani (Valtokivi Art Studio), mikäli Covid-19 -epidemiatilanne sallii. Vuosien 2020–2021 näyttelyistä saadun kokemuksen ja palautteen perusteella teen jatkopäätelmät ja kehityssuunnitelmat digitaiteen alueella. Tavoitteeni on, että toiminta olisi myös taloudellisesti kannattavaa.

Aloitin syksyllä 2020 tuotekehitystyön erikoisammattitutkinnon opinnot. Tutkinnon myötä teen taiteeni tuotteistamissuunnitelmia ja digitaalisuus on niissä vahvasti mukana. Koska koulutus on suunnattu yksinyrittäjille ja eri ammattialojen pienyrittäjille, olen tutustunut täysin uusiin henkilöihin ja toimialoihin myös opintojeni kautta. Tämä on lisännyt verkostoitumista sekä yhteistyömahdollisuuksia. Olen saanut myös palautetta digitaiteen tuotteistamisajatuksistani.

3 OMAN TAITEENI LÄHTÖKOHTIA – AJATUKSIA JA ESIKUVIA

Olen aina ollut kiinnostunut uskonnoista, mytologioista, mystiikasta ja menneisyydestä. Siksi hakeuduin ylioppilastutkinnon jälkeen opiskelemaan arkeologiaa, kansatiedettä, uskontotiedettä ja kulttuurihistoriaa. Suuntauduin museoalalle, jolla työskentelin viitisen vuotta. Menneisyyden vastapainoksi minua on kiinnostanut kaikki uusi. Ehkä sen takia ajauduin viestintäalalle ja sen myötä tieto- ja informaatiotekniikan pariin. Taiteessani on mukana nämä molemmat puolet. Teen edelleen sekä perinteistä taidetta että uutta digitaalitekniikan mahdollistamaa taidetta sekä näiden yhdistelmiä.

Aloitin maalarina ikonitaiteen parissa ja vaikka olen en ole erityisen kiinnostunut kopioimisesta, ikonimaailman hengellinen aspekti ja sen kulttuurihistoria viehättävät minua edelleen. Tätä kautta taiteessani ovat säilyneet kasvot ja ihmishahmot, vaikka muuten tunnen olevani omimmillani abstraktissa ilmaisussa ja erilaisten sekatekniikoiden parissa. Siksi minua varmaankin kiinnostaa myös digitaiteen mahdollistama ”sekoittaminen” ja erityisesti kokeilujen myötä tulevat oivallukset. Digitaalisessa ilmaisussa käsi, materiaalit, maalit, tila ja aika eivät rajoita ilmaisua. Kaikki voi muuttua toiseksi hetkessä. Tämä rajoittamattomuus vei minut myös mobiilitaiteen pariin.

Toisaalta mietin, että nopea digitaalinen tekeminen saattaa vähentää taiteen luomisen henkistä prosessia. Käsien maalaamisen hitaus ja arvoituksellisuus, erityisesti abstraktissa maalauksessa, tekee siitä meditatiivista ja sielullista kanavointia jostain toisesta todellisuudesta, hengen maailmasta, tähän fyysiseen todellisuuteen.

Ainakin osassa teoksistani on meditatiivisia piirteitä. Nämä tulevat esiin alitajuisesti, tahtomatta ja tarkoittamatta ja kumpuavat tietävästi kaikesta siitä, mitä olen elämäni aikana valveilla ja unessa kokenut. Mielestäni unet muokkaavat todellisuutta ehkä jopa enemmän kuin ”oikeat” tapahtumat ja niiden painoarvo kaikessa tekemisessä, etenkin taiteilijan tekemisessä, on keskeistä.

Taiteilija Teemu Kangas kirjoittaa Taide-lehdessä (3/2020) meditatiivisesta taiteesta. Hän esittää ajatuksen siitä, että hengellisyys olisi yksi motiivi taiteen tekemiseen osana nykytaiteen moninaisia lähtökohtia. Hän kokee meditaation ja taiteen kumpuavan samoista lähtökohdista ja liittyvän myös intensiivisen keskittymiseen liittyvään flow-tilaan. Esimerkkinä hän mainitsee muun muassa Mark Rothkon ja Yayoi Kusaman, joilla on hengelliseksi mielletäviä pyrkimyksiä taiteessaan. Tiivistetysti sanottuna taide voi haastaa näkemään toiseuden, mutta myös ykseyden ja herättää näkemään maailman uudesta näkökulmasta. (Kangas 2020, 44–48)

Voin myös allekirjoittaa Miina Äkkijyrkän elämäkerrassa esiin tulevan taiteen luomisen mysteerin. Suora lainaus Lamppu Laamasen teoksesta:

”Minulle on edelleen mysteeri, mistä kuvat lähtevät syntymään. Sen kuitenkin tiedän, että alussa on maailman visualainen käsittäminen, jolloin kaiken näkee voimakkaasti

visuaalisen tien kautta, näkee sommittelun ja kuinka linjat menevät.” (Laamanen 2019, 147).

Nuorena tutkin paljon teosofiaa ja tein kulttuurihistorian pro graduni tolstoilaisuuden ja suomalaisen teosofian välisistä yhteyksistä (Mäkelä 1985). Näissä yhteyksissä en voinut välttää tutustumasta teosofisen Wassily Kandinskyn taiteeseen. Kandinsky koki taiteen olevan peräisin henkisestä maailmasta ja se voi ilmentyä fyysisessä maailmassa välittäjänään taiteilija, jolla on tilanteeseen sisäinen välttämättömyys (Kandinsky 1985, 12).

Kandinskyn mukaan taiteen tulee palvella ihmissielun kehitystä ja hienostumista. Taide on sielun kieltä ja sen leipää. Hän otti kantaa myös taiteilijan asemaan ja rooliin: ”Hänen täytyy tietää, että kaikki hänen tekonsa, tunteensa, ajatuksensa muodostavat sen _ _ _ materiaalin, josta hänen teoksensa syntyvät, ja että hän sen tähden ei ole vapaa elämässä vain ainoastaan taiteessa.” (Kandinsky 1981, 122–124)

Minulla on myös esittävän taiteen esikuvia kuten norjalainen taidemaalari Odd Nerdrum (Nerdrum2020). Nerdrumin teoksissa näen pohjoista mytologiaa, mystiikkaa ja eräänlaista tuonpuoleisuutta. Elämisen hauraus ja tuska yhtä hyvin kuin kuolema ovat niissä myös vahvasti läsnä.

Eräänlaisena porttina digitaiteeseen on kohdallani luultavasti ollut Marita Liulian Tarot-sarja 2000-luvun alussa (Liulia 2020). Siinä yhdistyi kiinnostukseni mystiikkaan ja historiaan (Tarot) sekä mediataiteeseen.

Samaan henkiseen genreen kuuluu Liulian teoskokonaisuus *Choosing My Religion – Uskontoja jäljittämässä*. Kyseessä on taide- ja tietoteos, jonka esipuheessa Liulia kertoo käsittelevänsä uskontojen kokemuksellisia ja elämyksellisiä puolia. Teoksen nimi viittaa siihen, että hän tarkastelee uskontoja taiteilijan, tutkijan ja naisen näkökulmasta. (Liulia, 2009, 8–9). Kulttuurihistorian tutkijan koulutuksen saaneena en itsekään voi olla asettamatta niin luovia, henkisiä ilmiöitä kuin fyysisiä maailmantapahtumia historialliseen tai kulttuurihistorialliseen viitekehykseen. Joskus minua myös houkuttaa kulttuurintutkimuksen ja taiteen yhdistäminen vastaavissa aihepiireissä.

Kuten edellä kuvatusta käy ilmi, vahvin kiinnostukseni on kohdistunut pohjoiseurooppalaiseen ja pohjoismaiseen taiteeseen, vaikka toisaalta seuraan muun muassa Instagramissa japanilaisia taiteilijoita ja minua inspiroi myös wabisabi-taide.

Suomalaisista nuoren polven taiteilijoista pidän kiinnostavina esikuvina muun muassa Reima Nevalaista ja Tiina Pyykkistä. Pyykkisen polykromaattisissa teoksissa (Pyykkinen 2020) näen yhtymäkohtia digitaiteen monikerroksellisuuteen.

4 DIGITAALISEN TEKNIIKAN HYÖDYT KUVATAITEILIJALLE

Kuuden kuvataiteen koulutusta tarjoavan ammattikorkeakoulun yhteinen TaideART-hanke selvitti muutama vuosi sitten taiteen uusia ansaintamalleja ja tässä yhteydessä otettiin esille myös digitalisoitumisen mahdollisuudet. (Merivirta 2017, 5)

Kuvataiteilijan uudet ansaintamallit -artikkelissaan lehtori, TaM Jari Penttinen pohtii taiteilijan mahdollisuuksia ja haasteita digitalisoituneessa ja verkottuneessa maailmassa. Taiteilijalle avautuu lähes rajoittamaton maailmanlaajuinen kohdeyleisö, mutta myös laaja kilpailu näkyvyydessä. Taiteilijan on tehtävä itseään tunnetuksi sosiaalisessa mediassa ja verkossa, mutta myös hallittava teoksiinsa liittyviä oikeuksia. (Merivirta 2017, 185)

Penttinen mainitsee digitaalisten teosten tulostamisen ja myynnin sekä verkossa toimivat tulostuspalvelut. Lisäksi taiteilijalle ovat tarjolla erilaiset siirtymät fyysisen ja digitaalisen välillä. Tulostetta voi muokata edelleen käsin. Vastaavasti fyysinen teos voidaan siirtää digitaalisesti muokattavaksi. Samasta teoksesta voi olla erilaisia digitaalisia ja fyysisiä versioita. Lisäksi tulevat 3D-tulostuksen tarjoamat mahdollisuudet. (Merivirta 2017, 185)

Yhdysvaltalainen graafikko (Graphic Designer) ja Vision City Art Studion perustaja Melanie Greenwood pitää tulostettavan taiteen koulutuksia verkossa. Hänen

koulutustuotteensa nimi on Printable Art Selling Machine. Koulutusmateriaalissaan Greenwood esittelee digitaalisen, tulostettavan taiteen hyötyjä. Samat asiat ovat löydettävissä monista muistakin oppimateriaaleista, lähteistä sekä verkkoaineistoja selaamalla, mutta tässä on käytetty ostetun oppikurssin aineistoja. Greenwoodin mukaan (Greenwood 2020) hyödyt asiakkaan ja taiteilijan näkökulmasta ovat:

1. Mukavuus asiakkaalle. On kätevää, kun digitaalisen teoksen voi ladata suoraan omalle koneelleen ja tulostaa omalla printterillä saman tien. Tällaiset lataukset ovat myös hinnaltaan halpoja.
2. Taiteilijan ei tarvitse itse tulostaa ja postittaa teoksia. Näin säästyy aikaa omaan luovaan työhön.
3. Verkossa taide myy maailmanlaajuisesti kellon ympäri eli kyseessä on niin sanottu passiivinen tulo (income).

5 DIGITAALISEN TAITEEN TULOSTAMISEN VAIHTOEHTOJA

Yksinkertaisin tapa tulostaa digiteoksia on printata niitä omalla tai kirjapainon tulostimella haluttuun kokoon. Vedostamisen ja tulostamisen ero on lähinnä käsityössä ja tekniikassa. Vedostus on monivaiheista ja aikaa vievää käsityötä ja liittyy mm. grafiikan perinteisiin työmenetelmiin tai vanhoihin valokuvausmenetelmiin. Käsityönä tehtäviä vedoksia on rajallinen määrä, koneella tulostamalla saadaan halutessa rajaton määrä samanlaisia kappaleita. (Porkkala 2012, 12–15; Valokivi 2020a)

Valokuvaaja Jalo Porkkala kertoo, että säilyvyyden takia monet valokuvaajat suosivat mustesuihkutulostinta. Hyvälle happovapaalle paperille tulostetut kuvat säilyvät jopa paremmin kuin perinteinen valokuva, koska pigmentti imeytyy paperikuituun. Kun digitulosteet tulivat taiteilijoiden käyttöön 90-luvulla, näki näyttelyissä merkintöjä digital print inkjet, pigment inkjet print, mutta nykyään käytetään useimmiten merkintää digital print. (Valokivi 2020a).

Nykyään näyttelyissä näkee valokuvissa tai kuvamuokatuissa teoksissa usein myös maininnan pigmenttivedos (pigment print), jonka Valokuvataiteilijoiden liiton www-sivuilla selitetään mustesuihkutulosteeksi, jossa on käytetty aikaa kestäviä pigmenttejä ja museoiden hyväksymää happovapaata paperia. Pigmenttivedokset pohjustetaan useimmiten alumiinille tai alumiinikomposiitille. (Hippolyte 2020)

Vedoksen ja tulosteen käsite-ero näyttää vaihtelevan, mutta olen omien digiteosteni osalta käyttänyt systemaattisesti tuloste-sanaa, koska ne on pääsääntöisesti tehty tasotulostinkoneella.

Paperille tai kapalevyille tulostamisesta minulla itselläni on runsaasti kokemusta toimittuani vuosia työtehtävissä, jotka ovat sisältäneet yhteistyötä painotalojen kanssa. Olen myös nähnyt taiteilijoiden töitä, enimmäkseen valokuvia, joita on tulostettu esimerkiksi lasille tai alumiinilevyille.

Keväällä 2020 huomasin, että ulvilalainen Plusprint kertoo sosiaalisessa mediassa uusista tulostimista, joilla saattoi painaa melkein mille alustalle vaan, vaikkapa oveen. Otin yhteyttä toimitusjohtaja Jari Kuivalaiseen, jonka kanssa oli aiemmin tehty yhteistyötä toisissa yhteyksissä ja perinteisen painotekniikan asioissa. Halusin haastatella häntä uusista painomenetelmistä ja tulostuspohjista. Tästä kehittyikin sitten yhteistyöprojekti, joka tosin ei heti saanut tuulta alleen Covid-19 -epidemian ensimmäisen vaiheen takia. (Valtokivi 2020b)

Plusprint joutui ottamaan aikalisän tasotulostimen tuotteiden kokeilussa ja lanseeraamisessa. Sitten tuli loppukesä ja kauppa alkoi taas vilkastua. Tässä uudelleenkäynnistysvaiheessa Kuivalainen kiinnostui kokeilemaan minun kanssani taidekuvien tulostusta.

Kuivalaisen mukaan uusi tasotulostin on hyvin monipuolinen. Sillä voi tulostaa esimerkiksi metallille, puulle, muoville, lasille ja alumiinikomposiitille. Samalla koneella saadaan tulostettua myös tapettia ja firmasta löytyy myös leikkuri, jolla tapetti saadaan valmiiksi sopivaan mittaan. Myös monenlaiset akustiikkalevyt ovat hyviä painopintoja. (Valtokivi 2020b)



KUVA 1. Plusprintin toimitusjohtaja Jari Kuivalainen esittelee digiteosten ensimmäistä tulostuserää. Teokset on painettu alumiinikomposiitille ja pleksille koossa A3. Taustalla näkyy tasotulostin. Kuva: Hanna Valtokivi.

Taiteilijan kannalta tuttu painotalo voi olla tärkeä asia erityisesti digitaalisen tulostamisen aloitusvaiheissa. Kun taiteilija tekee digitaalisen teoksen, hän yleensä itse tekee myös aineiston, joka lähetetään painotaloon. Prosessissa on monta muuttuvaa tekijää kuten se, miten lopputulos eroaa tietokoneen näytöltä olevasta lopulliseen tulosteeseen. Näitä seikkoja voi joutua hiomaan ja hutitöiltä ei voi välttyä ainakaan aluksi.

Kokeilussa käytetyt pohjamateriaalit olivat:

Alumiini, jonka tuotemuoto oli kerrostetusti valmistettu alumiinikomposiitti. Alumiinikomposiittia käytetään laajoina pintoina esimerkiksi julkisivuissa (Ruukin www-sivut 2020)

Pelksi on muovituote, joka on akryyli- tai polykarbonaattia (PC). Plusprint-painon mukaan teosteni tulostukseen on käytetty polykarbonaattimuovia.

(Pleksin www-sivut 2020)

Vaneri on valmistettu ohuesta puuviilusta (Wikipedia.org:n www-sivut 2020). Teosteni tulostukseen on käytetty koivuvaneria.

Akustiikkalevy, joka on kotimaisen Konto Oy:n tuotantoa. Konto myös myy valmiita kuvatulosteita verkkokaupassaan (Konto Oy:n www-sivut 2020)

6 MOBIILISOVELLUKSELLA TEHDYT DIGITEOKSET

6.1 Mobiilisovellukset kuvankäsittelyssä

Sanastokeskus TSK ry (Sanastokeskuksen www-sivut 2020a) suosittelee käyttämään englanninkielisestä application tai app -sanasta suomenkielistä käännöstä sovellus tai sovellusohjelma. Yleis- ja puhekielessä samaa asiaa tarkoittavat myös termit appi, apsi, appsi ja applikaatio.

Sanastokeskus määrittelee sovelluksen ohjelmaksi, joka toteuttaa määrättyjä tehtäviä, jotka on tarkoitettu suoraan käytettäväksi erotuksena mm. tekniseen ylläpitoon tarkoitetuista tietoteknisistä ohjelmista. (Sanastokeskuksen www-sivut 2020b)

Opinnäytetyössäni olen tutkinut ja käyttänyt mobiililaitteille suunniteltuja kuvankäsittelysovelluksia. Sovellusten hankintapaikka on ollut Applen App Store, koska käytössäni on ollut Applen iPhone 7 -puhelin.

Sovellukset ovat englanninkielisiä. Perusversion voi yleensä ladata ilmaiseksi, mutta monipuoliset toiminnot saa lisämaksusta. Maksuvaihtoehtoina on kertamaksu, kuukausimaksu tai vuosimaksu.

Koska itselläni oli edellytys saada siirrettyä muokatut kuvat mobiilista tulostettavaksi painotekniikan vaatimassa riittävän suuressa tiedostokoossa, päädyin kaikissa työnäytteissä käyttämään Enlight PhotoFox-sovellusta, jonka tiff-tiedostomuoto antoi kuvan sisältämän informaation määrästä riippuen jopa yli 20 Mb:n tiedostokoon. PhotoFoxilla oli myös muita hyviä ominaisuuksia kuten useamman kuvan muokkausmahdollisuus ”päällekkäin” sekä monia filttäreitä, efektejä ja lisättäviä kuvioita.

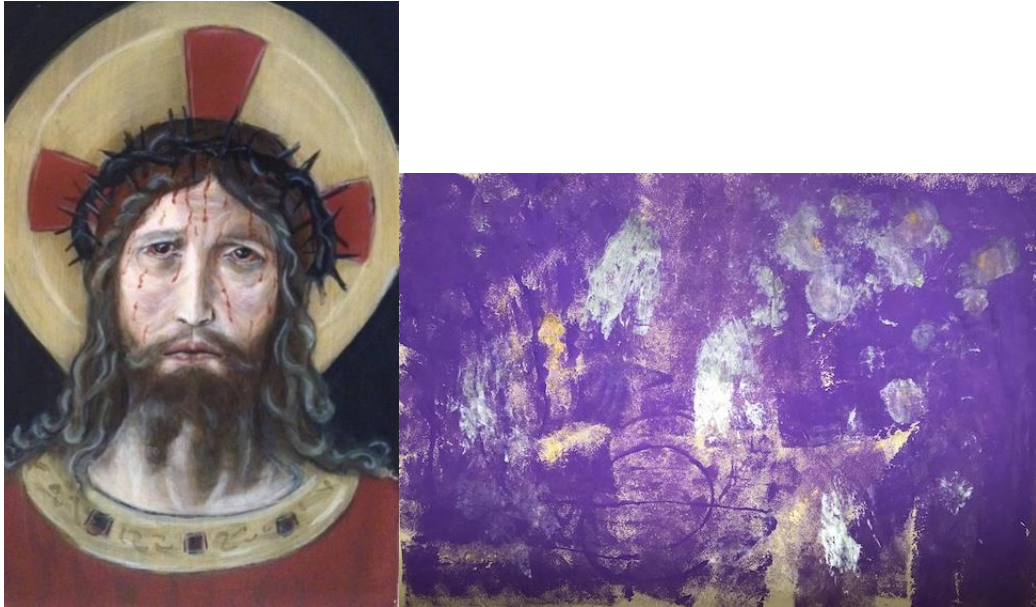
6.2 Mobiilisovelluksella toteutetut teokset

Seuraavassa esittelen sovelluksella tekemiäni teoksia esittäen ensin alkuperäiset teokset ja niistä muokatun digiteoksen. Teosten esittelystä näyttelyissä kerrotaan jäljempänä.

Gurun katse

Teoksessa Gurun katse lähtökohtana on puulevyllä maalattu temperateos, jonka olen tehnyt harjoitustyönä ikonimaalauskurssilla. Sen muokausparina on akryyliväreillä ruskealle voimapaperille (ns. suojarahaperi) maalattu abstrakti aihe Vedic Art -kurssilta. Tämä on yksi ensimmäisistä muokkaustöistäni. Lähtökohtana oli yhdistää esittävää ja abstraktia aihetta, jotta uusissa teoksissa olisi jotain tunnistettavaa, esittävää elementtiä; ei pelkästään abstraktia abstraktille.

Aiheet valitsin jo tällöin intuitiivisesti omien valokuvieni joukosta, mutta kuitenkin niin, että väreissä ja sävyissä oli jotain sukulaisuutta, mutta riittävän erilaista tunnetta tai tunnelmaa lopputulosta dramatisoimaan. Syntyneellä teoksella oli matkan varrella useampia nimiä, mutta viimeisimmässä näyttelyssä sen nimeksi tuli Gurun katse, koska Kristus-hahmon katse on mielestäni teoksen keskeinen elementti. Katse sai myös ihmisiltä kommentteja. Yllättävää kyllä, vain harva tunnisti monitekniikka-versiosta Kristus-hahmon.



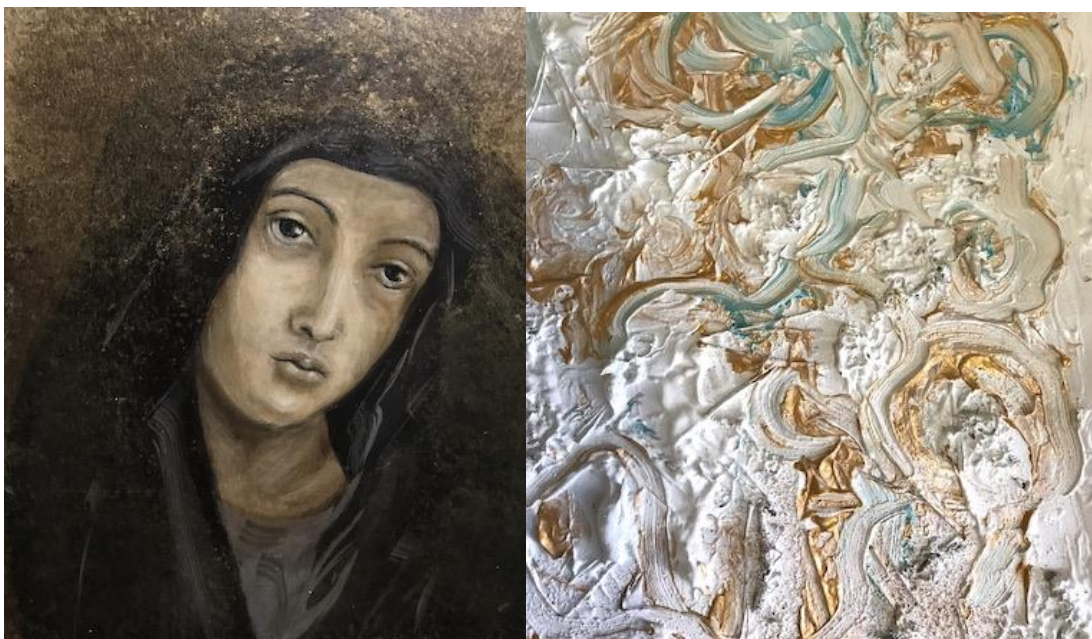
Kuvat 2 ja 3. Kärsivä Kristus, tempera puulle ja Avaruuden laiva, akryyli paperille.



Kuva 4. Gurun katse, digitaalinen monitekniikka (2020).

Gurun katse tulostettiin alumiinille, jossa se toistui varsin hyvin samankaltaisena kuin se oli näytön ruudussa ollut. Teoksessa myös toistuvat hyvin molempien alkuteosten keskeiset halutut piirteet kuten henkilön silmä ja katse ja abstraktin työn kultaista laivaa muistuttava kuvio.

Aikojen takaa



Kuvat 5 ja 6. Madonna, tempera puulle ja struktuuriharjoitus, gesso ja akryyli paperille.



Kuva 7. Aikojen takaa (2020), digitaalinen monitekniikka.

Temperalla maalatun Madonnan yhdistin paksulla maalilla tehtyyn rokokootyyppiseen struktuuriharjoitelmaan, joka oli tehty paperille. Hain tässä yhdistelmässä muotojen kontrastia ja kolmiulotteista vaikutelmaa. Intuitiivisesti valitsin tälle työlle tulostuspinnaksi pleksin, mikä osoittautui onnistuneeksi valinnaksi. Pleksi antoi teokselle lisää kolmiulotteista vaikutelmaa. Vaikka tämä työ oli ihailtu ja jopa hämmästeltä tekniikkansa suhteen, havaitsin siinä haaleutta, jonka voisi välttää kuvan kontrastia lisäämällä. Ehkä nostaisin myös kultaväriä enemmän esiin.

Leo

Työskentelymenetelmäni kehittyi prosessin edetessä. Ensimmäiset painoaineistot lähetin suoraan suurina kuvatiedostoina jpg- tai png-muodossa, sellaisena kun ne sain

mobiilisovelluksesta lähetettyä. Paino oli kuitenkin tulostanut ne kaikki samassa A3-koossa. Näin ollen en pystynyt näkemään, miten aineisto olisi toiminut isommassa koossa. Tästä oli kuitenkin se hyöty, että näin konkreettisesti, miten tulostus toimii erilaisilla pohjamateriaaleilla.

Seuraavaan tulostukseen pystyin tekemään jo päätelmiä ja ottamaan riskejä koon suhteen. Lisäsin myös signeerauksen ja leikkuuvarat. Vein kuvatiedostot InDesign-ohjelmaan, jolla tein perinteisen pdf-aineiston, jossa oli otettu huomioon tavanomaisimmat painotekniset seikat. Yhdeksi kysymykseksi muodostui tulostavan tasotulostimen käyttämä väriprofiili. Painokelpoista pdf-tiedostoa tehtäessä on parhaan mahdollisen lopputuloksen saamiseksi pdf-asetuksiin valittava oikea painoprofiili ja tallennustila (rgb tai cmyk). Paras tilanne olisi, jos painolla olisi etukäteen antaa yksiselitteiset asetusohjeet.



Kuvat 8 ja 9. Lev, akryyli puupohjalle ja Nimetön, akvarelli paperille.

Ehkä koko kokeilun onnistunein teos oli Leo, joka heti ensimmäisessä erässä tulostattiin pleksille. Myöhemmin teetin siitä vielä kaksi muuta kokoversiota. Suurin oli 60 x 60 cm. Myös ostajat ovat olleet eniten kiinnostuneita tästä teoksesta.

Leon alkukuva Lev, on maalattu akryylivärein puulle. Alkuperäismuotokuvan mallina on ollut venäläiskirjailija Lev Kopelev, jonka sotilaskuvasta olen sattumalta lainannut kasvonpiirteet vuosia sitten. Lev on ajalta, jolloin halusin tehdä muotokuvia, mutta

pystyttelin vielä ikonimaalauksen muotokielessä. Muotokuvan parina on satunnainen akvarelliharjoitelma, jossa on käytetty Brusho-akvarellijauheita.

Leon myötä havaitsin, että vahvat, kontrastiset värit, johon liittyy myös vastaväri vaikutelma, toimivat parhaiten pleksitulostuksessa. Havainto ei kuitenkaan estänyt tekemästä lisää kokeiluja muilla värisävyillä.



Kuva 10. Leo (2020), digitaalinen monitekniikka.

Meren alta Poseidon



Kuvat 11 ja 12: David, tempera kankaalle ja valokuva merimaisema. Valokuva: Hanna Valtokivi.



Kuva 13. Meren alta Poseidon (2020), digitaalinen monitekniikka.

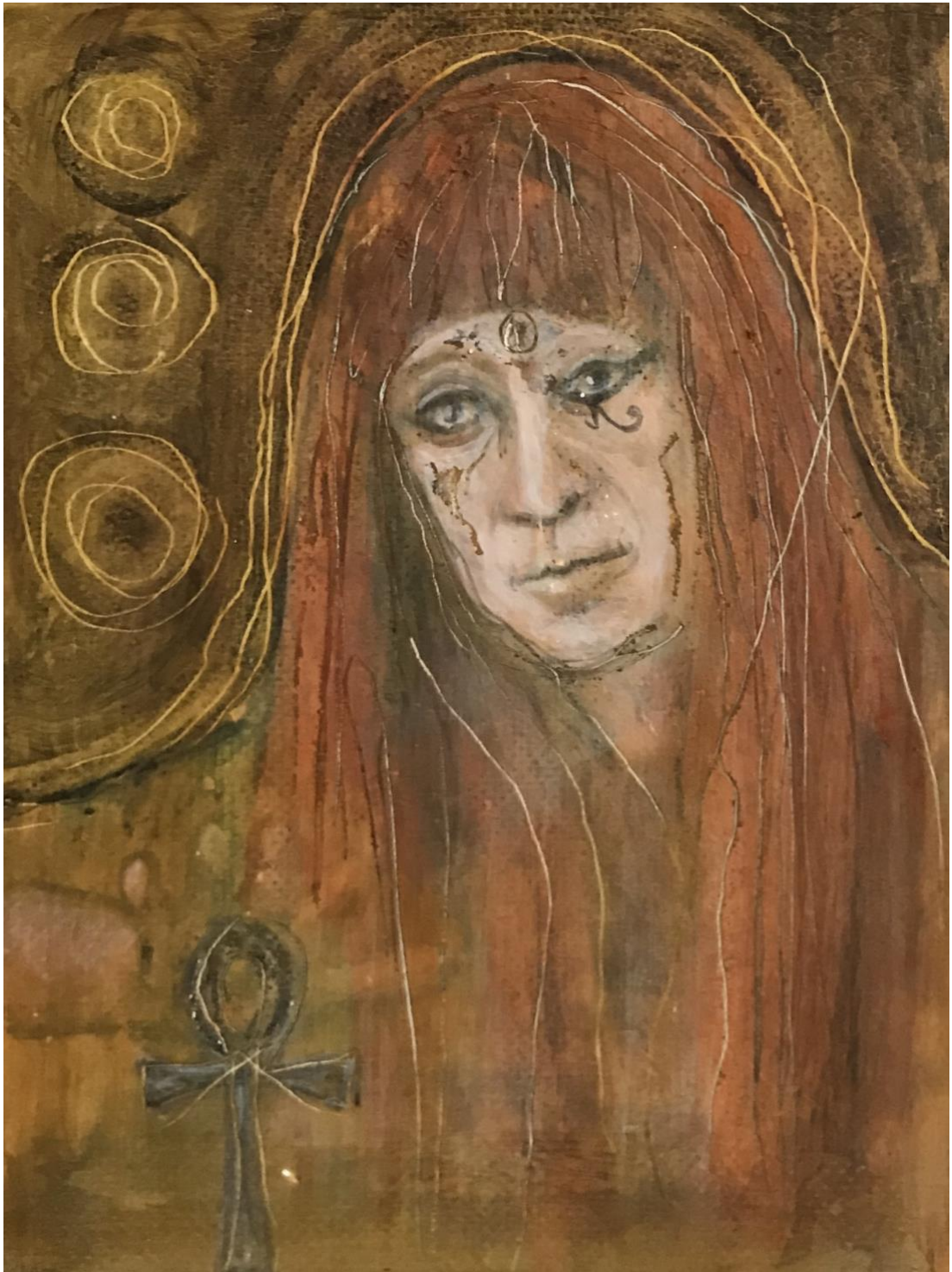
Meren alta Poseidon -teoksessa on yhdistetty maalausta ja valokuvaa. Akryylillä kankaalle maalattu työ on tehty varioiden David Bowieta esittävää valokuvaa. Maalaus on tehty Bowien kuoleman aikoihin. Ehkä siksi, vähän kuin tiedostamatta, asetin hänet merenalaisen jumalan paikalle. Merimaisemakuvan olen ottanut Kaljaasi Ihana (Luvia) -purjehduksen aikana. Tähän teokseen halusin kokeilla pleksin läpikuultavuuden tuomaa lisävaikutelmaa ”toisesta maailmasta”. Lopputulos oli mielestäni tavallaan hieno, mutta ehkä hieman liian eteerinen ja läpinäkyvä. Värikäs tausta tai seinä tälle teokselle voisi antaa hyvän sävöyksen.

Horuksen silmä

Kesällä 2020 osallistuin kerrosmaalauksen kurssille Kankaanpään Taidekoulussa (SAMK). Yksi kurssin myötä syntyneistä teoksista oli ikonipohjalle suunniteltu, omia kasvonpiirteitäni hyödyntäen maalattu temperateos Horuksen silmä. Koska tässä teoksessa oli runsaasti yksityiskohtia, kokeilin pelkästään tämän kuvan muokkaamista sovelluksen tarjoamin filterein ja kuvioin. Tein kuvasta useita versioita, joista tulostukseen pääsi kaksi: pleksille tulostettu violettisävyinen Leon sisarteos Horuksen silmä 1 ja alumiinilevyllä painettu graffitityylinen Horuksen silmä 2. Molempia pidän itse sekä taiteellisesti että painoteknisesti onnistuneina.

Horuksen silmä -teosten taustalla vaikuttaa kiinnostukseni Egyptin historiaan ja mytologiaan. Jo lapsena tutkin faraoiden sukupuuta ja tein niistä omia aikajana-lakanoita. Vastaavasti piirtelin Olympoksen jumalien kuvia. Haukkapäinen Horus on muinaisen Egyptin pääjumalia. Hänellä oli äitiinsä Isikseen suhde, joka muistuttaa Neitsyt Marian ja Jeesus-lapsen tarinaa. Horuksen silmää on pidetty suojelevana merkinä ja siihen liitetään myös selvänäköisyyden merkityksiä. Yksi Horuksen symboleista on Ankh, joka tarkoittaa elämää ja liittyy myös kuolleista herättämiseen.

Horuksen silmä -teosten digitaaliset muokkaukset viittaavat myös kristillisen ortodoksisuuden Jumalanäiti-ikoneihin. Selkeitä viitteitä ovat hahmon asento ja vaatetus. Lähitaide-näyttelyssä teos viesti siitä, että Poria rikastuttaa myös ortodoksinen kulttuuriperinne.



Kuva 14. Elämän risti, tempera ikonipohjalle. Alkukuva Horuksen silmä -teoksille.



Kuva 15. Horuksen silmä 1 (2020) digitaalinen monitekniikka.



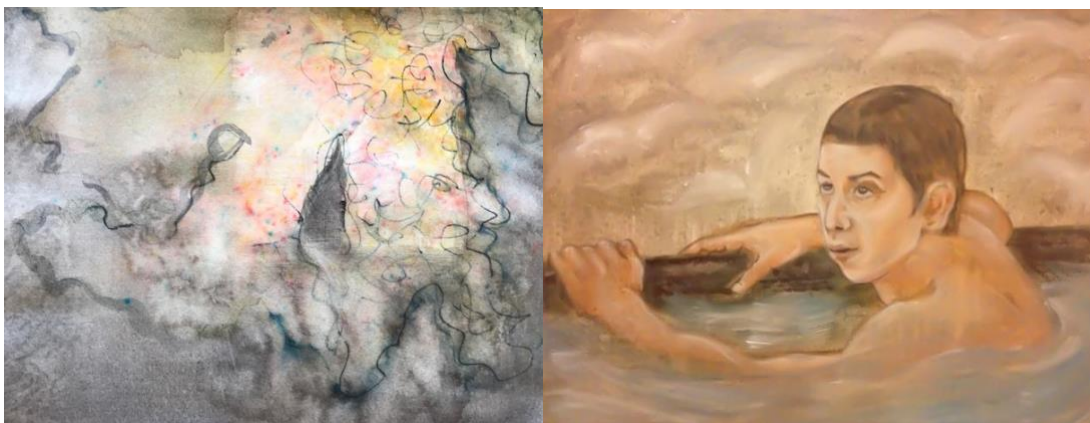
Kuva 16. Horuksen silmä 2 (2020) digitaalinen monitekniikka.

Elämän meri

Joskus jää jumiin jonkin oman teoksensa syövereihin. Minulle kävi niin Elämän meri -teoksen kanssa. Kumpikin alkukuva veti minua voimakkaasti puoleensa. Digitaalinen versio tulostettiin lopulta kolmelle eri pohjalle.

Molemmissa alkukuvissa on merellinen teema. Rescue on satunnainen vesivärikynillä tehty työ paperille. Temperalla kankaalle maalattu Uimari on peräisin ensimmäisestä taidenäyttelystäni, Siivekkäät, vuodelta 2013. Tässä käytetty kuva ei ole lopullisesta teoksesta, vaan väliversio. Teoksessa kuvasin muuttolintujen matkasta tipahtanutta, ihmiseksi muuttunutta lintua, joka pelastautuu meressä kelluvan tukin varaan. Arvoitukseksi jää, miten hänelle käy, kun muodonmuutos on tapahtunut ja kun hän itse on ymmärtänyt uuden tilanteen. Samalla tavalla kuka tahansa meistä voi kellua elämän meressä hämmästyneenä asioista, jotka tapahtuvat yllättäen ja pyytämättä.

Tämän digiteoksen sommittelussa käytin alkuperäisten teosten yhdistämisen lisäksi mobiilisovelluksen mahdollistamia efektejä ja filttareita.



Kuvat 17 ja 18. Rescue, akvarelli paperille ja Uimari, tempera kankaalle.



Kuva 19. Elämän meri (2020), digitaalinen monitekniikka.

Rannalla

Kerrosmaalauksen yhteydessä, kesällä 2020, Kankaanpään Rivieralla maalatuista töistä kaksi pääsi digitaaliseen käsittelyyn ja myös tulostettavaksi. Rannalla-teos tulostettiin akustiikkalevyille sekä alumiinille.

Rannalla-teos oli öljyvärityönä itsessään voimakas ja sisälsi paljon elementtejä ja sävyjä. Siksi en yhdistänyt sitä mihinkään toiseen teokseen, vaan muokkasin kuvaa lisäämällä ainoastaan valoa ja heijasteita.

Lähitaide-näyttelyssä kerroin teoksesta seuraavasti: ”Miltä näyttävät Satakunnan monet erilaiset rantamaisemat, kun kukaan ei ole niitä katsomassa. Kun ne saavat levätä itsekseen omassa rauhassaan, usvien unessa. Tämä näkymä voisi olla vaikka lapsuuteni Kokemäenjoen ruohikkoisilta rannoilta.”



Kuva 20. Rannalla, öljy mdf-levylle; alkuperäinen kuva maalaustilanteessa.



Kuva 21. Rannalla (2020), digitaalinen monitekniikka.

Tumma vesi

Kankaanpään Rivieralla maalattu Tumma vesi on myös työ, johon on yhdistämisen sijaan lisätty sovelluksen tarjoamia elementtejä, joista näkyvimmit ovat oranssi heijaste vasemmassa laidassa ja valkoinen lentävä terälehti tai lintu keskemällä työtä.

Tämä teos tulostettiin sekä vanerille että alumiinille. Painojälki oli oikein hyvä ja suurta eroa tulostetuissa töissä ei ollut. Puulle tulostettu kuva vaikutti aavistuksen pehmeämmältä ja utuisemmalta. Alkuperäistyön voimakkaat pystysuuntaiset, pohjusteen tuomat kuviot toistuvat hyvin tulosteissa.

Tässä muokkauksessa halusin tietoisesti keventää alkuperäisen teoksen synkkää tunnelmaa tuomalla siihen vastavärinä palan kirkasta oranssia, joka tuo teokseen lämpöä ja valoa. Lentävän elementin voi tulkita linnuksi, kukan teräleheksi tai perhoseksi. Se tuo kokonaisuuteen keveyttä ja hieman myös sadunomaista tunnelmaa. Teos on miellyttänyt katsojia ja molemmat tulosteet myytiin näyttelyistä. Isomman, vanerille tulostetun teoksen ostaja sanoi, että työ tuo perheelle iloa syksyn pimeyteen.



Kuva 22. Tumma vesi, öljy mdf-levylle.



Kuva 23. Tumma vesi (2020), digitaalinen monitekniikka.

Joku jossain muistaa sinut

Viimeiset tulostetut digityöt tein PeeÄrrä -myyntinäyttelyä varten. Ne kaikki tulostettiin alumiinille ja toimittajana oli Beyondprint. Muista tulosteista poiketen näissä oli painosta saapuessa valmiina ripustukset. Se helpotti tilannetta huomattavasti, koska lähetys saapui perille vasta samana päivänä, kun näyttely avattiin.

Joku jossain muistaa sinut -työn ja sen Muuttolinnut-sisarteoksen pohjateoksena on yksi ja sama Apokalypsis-sekatekniikkatyö. Halusin tällä kertaa iloisempaa värimaailmaa. Minua kiinnosti myös, miten melko maanläheisistä väreistä lähdetään liikkeelle tekemään jotain aivan muuta.

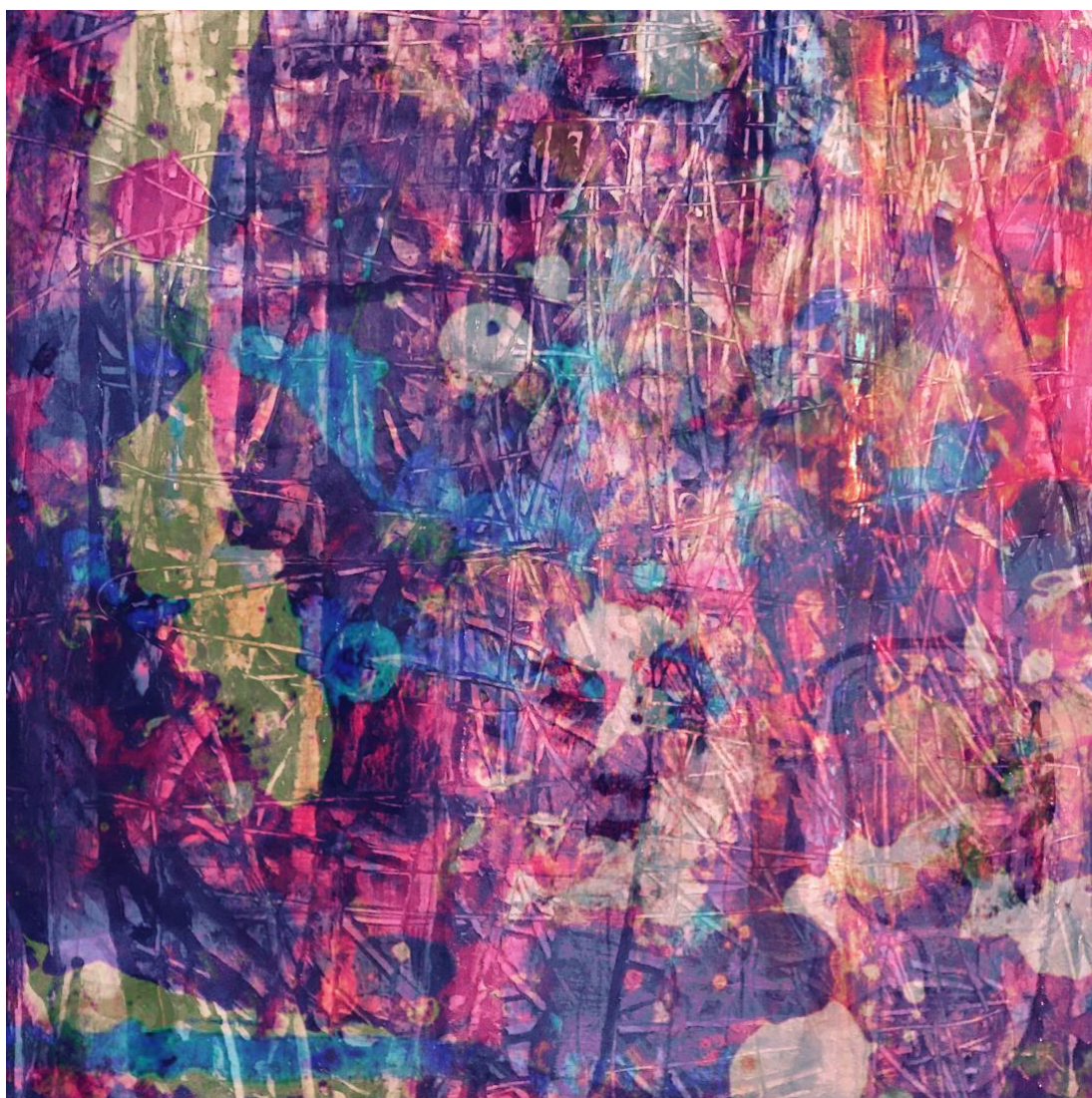


Kuva 24. Apokalypsis, sekatekniikka kankaalle.

Apokalypsis on taiteilijanpolkuni avainteos siinä mielessä, että sen tekoprosessissa tajusin, että voin ja pystyn tekemään myös muuta kuin kopioimaan ja jäljittelemään muita. Se avasi tien sisäiseen näkemykseen, johonkin, joka pyrkii ulos ja jolla on jotain

kerrottavaa. Niinpä se alkukuvana viestii siitä, että joku tai jokin jossain muistaa minut, ja sinut. Joku haluaa tulla ilmi, muistetuksi ja tunnistetuksi.

Teoksesta Joku jossain muistaa sinut voi vielä tunnistaa hahmoja alkuperäisestä teoksesta. Muokatun teoksen lisämuokkaus tuotti teoksen Muuttolinnut. Siinä lisäsin kokonaisuuteen lintuja, jotka ovat minulle tärkeä vapauden symboli ja jotka näyttävät toistuvan teoksissani melkein pä tiedostamatta. Sarjaan kuuluu vielä kolmas teos, Leikkikenttä, joka on muunnos Muuttolinnuista ilman lintuja. Viimeksi mainittua teosta ei ole vielä tulostettu, mutta se on ollut esillä muun muassa Instagram-tililläni.



Kuva 25. Joku jossain muistaa sinut (2020), digitaalinen moniteknikka.



Kuva 26. Muuttolinnut (2020), digitaalinen monitekniikka.



Kuva 27. Leikkikenttä (2020). Digitaalinen monitekniikka.

7 OMA DIGITAIDE NÄYTTELYISSÄ

7.1 Kokemukset syksyn 2020 näyttelyistä

Yhteistyö painotalon kanssa antoi konkreettisen mahdollisuuden digitaalisten teosten fyysiseen esittelyyn näyttelyissä. Oman panoksensa antoi alkuvuonna 2020 alkanut koronaepidemia, jonka sulkemat näyttelypaikat avautuivat uudelleen syksyllä 2020.

Osallistuin seuraaviin näyttelyihin:

Porin Taiteilijaseuran Syyssalonki Porin taidelainaamossa 29.8.–23.10.2020

<https://www.facebook.com/PorinTaidelainaamo>

Lähitaiteilijat, Jonna Lepistö ja Hanna Valtokivi, Satakunnan ammattikorkeakoulun Porin kampuksen Taidekäytävä 1.9.–22.10.2020

<https://www.samk.fi/uutiset/lahitaiteilijat-samkin-taidekaytavalla/>

Lähitaide, Porin Taiteilijaseuran vuosinäyttely Porin vanhalla linja-autoasemalla 5.–27.9.2020

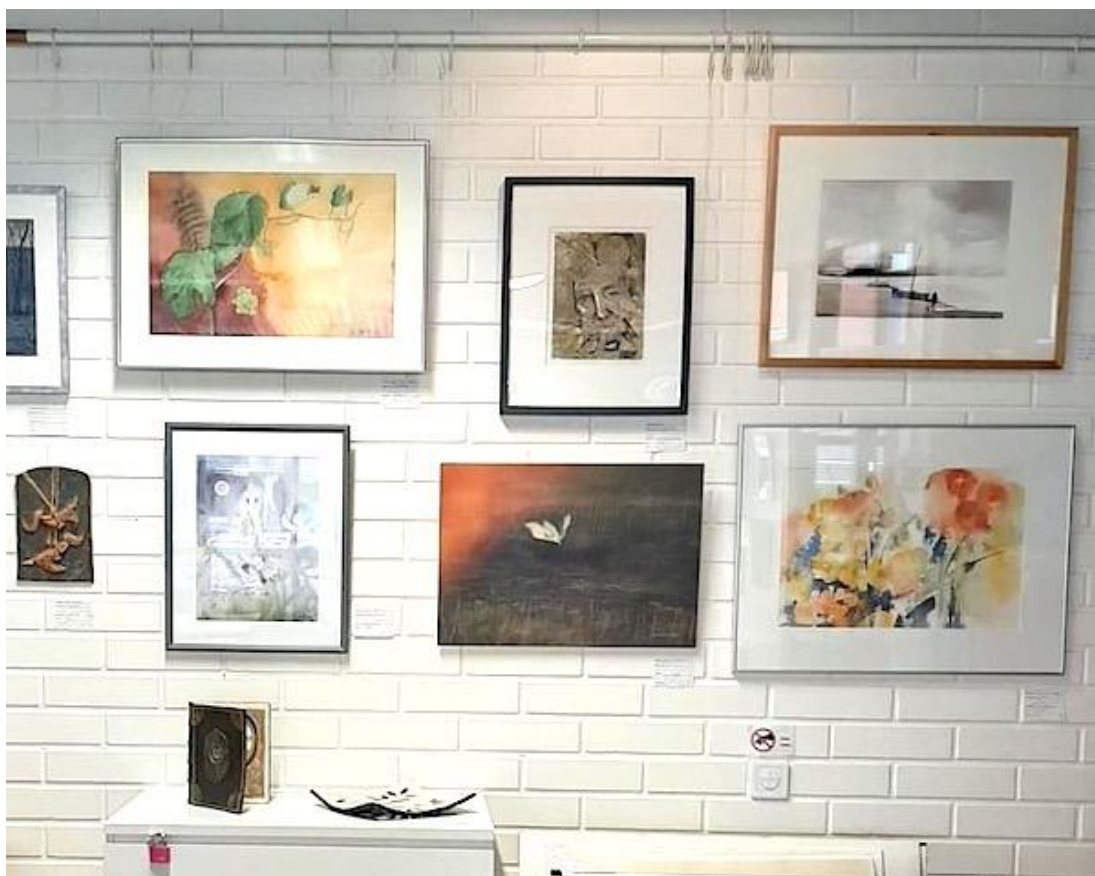
<https://porintaiteilijaseura.fi/lahitaide-porin-taiteilijaseuran-vuosinayttely-5-27-9/>

PeeÄrrä, Porin ja Rauman taiteilijaseurojen yhteinen taidevälytystapahtuma Porin vanhalla linja-autoasemalla 25.–27.9.2020

<https://www.facebook.com/taiteilijaseurat>

Syyssalonki

Taidelainaamon Syyssalongissa minulta oli esillä kolme teosta: kaksi pleksille tulostettua työtä ja yksi vaneripohjalle tulostettu. Näistä pleksipohjainen Leo myytiin välittömästi ja puupohjainen Tumma vesi näyttelyn aikana. Koska tulostepohjissa ei ollut painotalon kiinnittämää ripustusmekanismia, ripustin työt klipsi-rautalankavirityksellä. Puupohjaiseen teokseen sai ruuvattua pienet silmuruuvit, jonka varaan tein normaalin rautalankaripustuksen.



Kuva 28. Porin Taiteilijaseuran Syysalongin ripustusta. Teos Tumma vesi alhaalla keskellä. Kuva: Hanna Valtokivi.

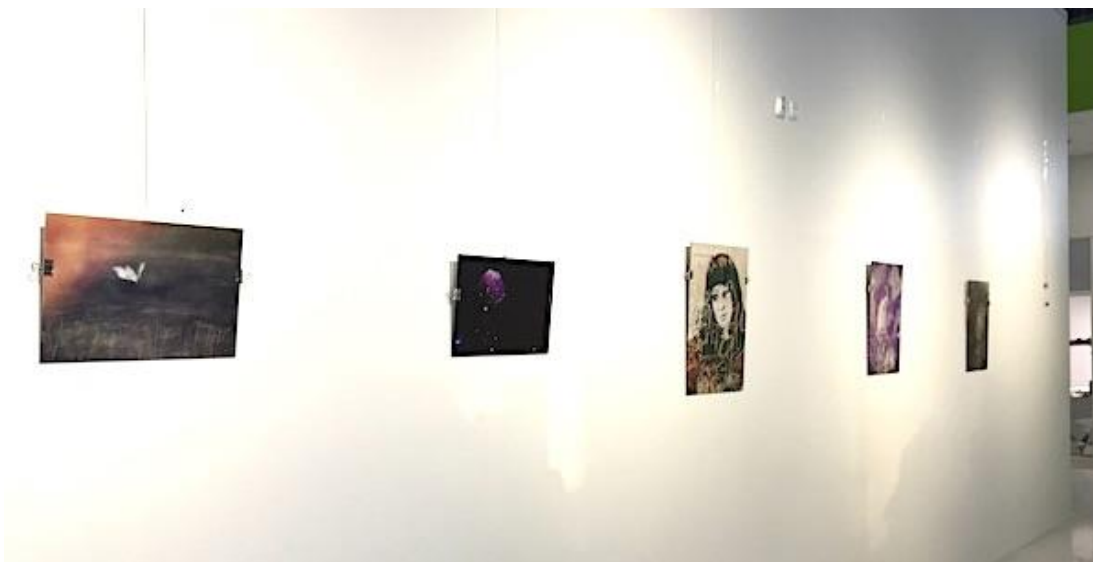


Kuva 29. Porin Taiteilijaseuran Syysalongin ripustusta. Teokset Leo ja Meren alta Poseidon äärimmäisenä oikealla. Kuva: Hanna Valtokivi.

Lähitaiteilijat

Porin Taiteilijaseuran vuosinäyttely 2020 oli nimeltään ja teemaltaan Lähitaide. Taiteilijaseuran hallitus oli päättänyt, että jo vuosi aiemmin varattuun Satakunnan ammattikorkeakoulun Porin kampuksen Taidekäytävän näyttelyyn osallistuisivat SAMKissa kuvataiteilija ylempi AMK -tutkintoa suorittavat seuran jäsenet. Heitä oli yhteensä neljä, mutta vain Jonna Lepistö ja minä ehdimme osallistua näyttelyyn. Tässä tapauksessa lähitaiteilijat olivat siis SAMKin sidosryhmiin kuuluvia ja molemmat asuivat lähietäisyydellä Porissa.

Oma näyttelyni koostui kahdesta A3-kokoisesta ja kahdesta A2-kokoisesta alumiinikomposiitille tulostetusta teoksesta ja yhdestä A2-kokoisesta pleksille tulostetusta teoksesta. Ripustus tapahtui jälleen klipsi- ja rautalankayhdistelmällä ripustussiimoihin. Teokset varmistettiin paikalleen kaksipuolisella tauluteipillä.



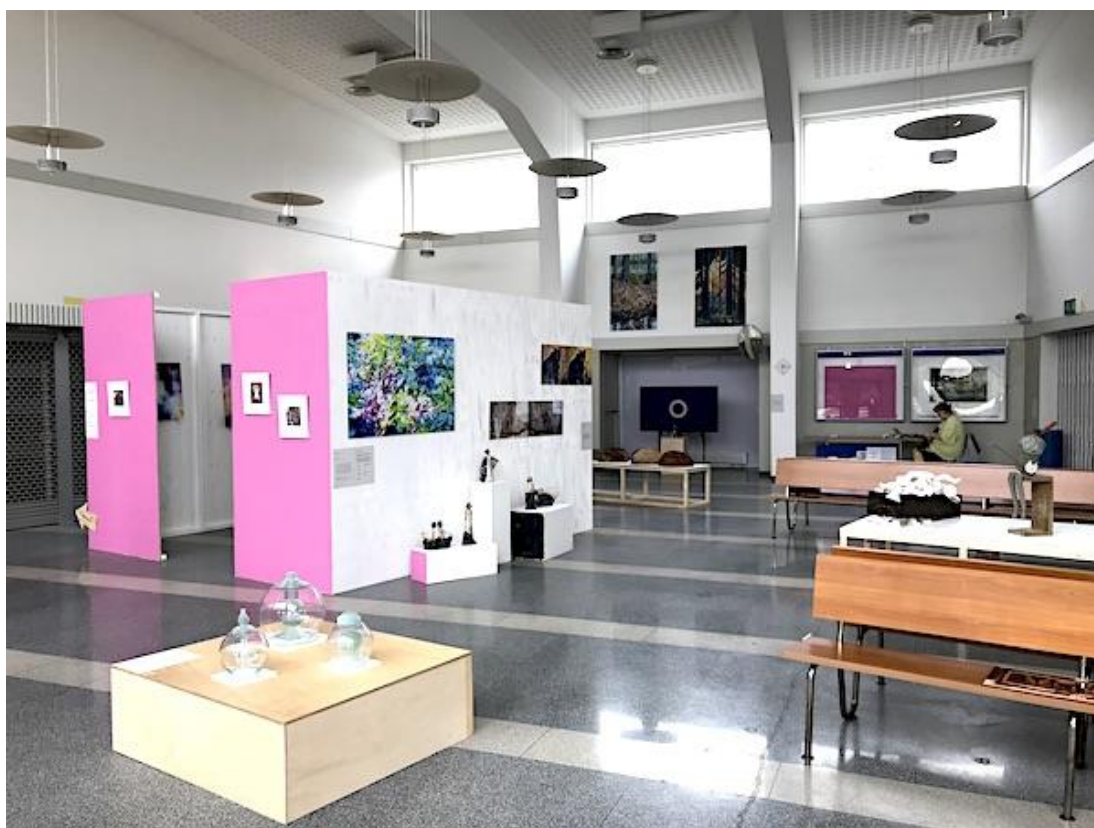
Kuvat 30 ja 31. Lähitaiteilijat-näyttelyn ripustus SAMKin Porin kampuksen Taidekäytävässä. Vasemmalta oikealle neljä teosta tulostettu alumiinikomposiitille. Aikojen takaa -pleksiteos on äärimmäisenä oikealla. Kuvat: Hanna Valtokivi.



Lähitaide

Lähitaide-vuosinäyttelyn pääpaikka oli Porin vanha linja-autoasema ja sen avoin, lähes tyhjäkäytölle jäänyt odotustila. Olin itse näyttelyn tuottajan roolissa yhden taiteilijakollegan kanssa. Olin mukana näyttelyn suunnittelussa, toteutuksessa, ripustuksessa ja muissa käytännön tehtävissä alusta loppuun.

Näyttelyyn osallistui 23 Porin Taiteilijaseuraan kuuluvaa taiteilijaa. Ripustajana pystyin jonkin verran vaikuttamaan omien teosteni sijoitteluun kokonaisuuden sallimalla tavalla. Näyttelyssä oli mukana kaksi pleksille tulostettua teosta ja kaksi akustiikkalevyille tulostettua työtä. Näistä teoksista ostettiin Leo. Lähitaide-näyttelyyn tutustui sen aukioloaikana yli 800 kävijää.



Kuva 32. Yleiskuva Lähitaide-näyttelystä. Kuva: Hanna Valtokivi.



Kuva 33. Porin vanhan linja-autoaseman odotussalin ikkuna kadulta katsottuna. Esillä on akustiikkalevyille tulostettu teos Elämän meri. Kuva: Hanna Valtokivi.



Kuva 34. Näkymä Lähitaide-näyttelystä. Seinällä takana oikealla akustiikkalevyille tulostettu teokseni Rannalla. Kuva: Hanna Valtokivi.



Kuva 35. Lähikuva teoksesta Rannalla. Kuva: Hanna Valtokivi.



Kuva 36. Pleksille tulostetut teokset Leo ja Horuksen silmä 1 Lähitaide-näyttelyssä. Kuva: Hanna Valtokivi.

PeeÄrrä

Syksyn näyttelyputken huipensi Porin ja Rauman taiteilijaseurojen yhteinen myyntitapahtuma, johon osallistui 41 taiteilijaa. Olin itse myös suunnittelemassa, järjestämässä, tiedottamassa, mainostamassa, ripustamassa ja valvomassa tätä tapahtumaa.

Järjestelyvastuiden takia en pystynyt syvällisesti panostamaan omiin myytäviin teoksiini.

Näyttelyviikonlopun ajan kolme työtä oli ”lainassa” SAMKin Taidekäytävältä, joka oli tänä aikana suljettu yleisöltä. Tilasin lisäksi nopealla toimituksella kolme täysin uutta alumiinille tulostettua työtä. Yleisöä tapahtumassa kävi yli 500 henkilöä. Teokseni saivat huomiota, mutta myyntiä ei tullut.



Kuva 36. Elämän meri tulostettuna akustiikkalevyille. Läheltä katsottuna kuva näyttää haalealta ja epätarkalta. Kauempaa katsottuna hahmot näkyvät selvemmin.



Kuva 37. PeeÄrrä-tapahtuman ripustus käynnissä. Maria Leppänen ripustaa akustiikkalevyteostani Elämän meri. Kuva: Hanna Valtokivi.



Kuva 38. Ripustusta PeeÄrrä-tapahtumassa. Omat teokseni ovat äärimmäisenä vasemmalla. Kuva: Hanna Valtokivi.

7.2 Johtopäätöksiä ja kehityssuunnitelmia näyttelytoimintaan

Johtopäätökseni perustuvat vahvaan ja pitkäaikaiseen läsnäoloon ja osallistuvaan havainnointiin edellä mainituissa näyttelyissä, erityisesti Lähitaiteessa ja PeeÄrrä tapahtumassa. Lisäksi minulla on käytettävissä sosiaalisessa mediassa annetut palautteet, tykkäykset ja kommentit sekä teoksia ostaneiden kertomukset.

Lähes kaikki Plusprintissä painetut teokset päätyivät syyskuussa 2020 pidettyihin näyttelyihin: Porin taidelainaamon syysnäyttelyyn, Galleria Taidekäytävän näyttelyyn ja Porin Taiteilijaseuran Lähitaide-vuosinäyttelyyn Porin vanhalle linja-autoasemalle. Vain yksi pleksille tulostettu teos epäonnistui täysin liian vaalean väripinnan takia.

Yhteenvetona kokeiluista voi todeta, että:

- Pleksille tulostetut teokset ovat herättäneet ihastusta ja niiden läpikuultava kolmiulotteisuuden vaikutelma on hieno. Painoaineiston tulee kuitenkin olla riittävän tummasävyinen (voimakkaat värit ja kontrastit), jotta värit tulevat hyvin esille.
- Alumiinipohjalle tulostetut työt ovat tarkkoja ja "kirkkaita", hienoinen metallin vivahde tekee niistä kiinnostavia.
- Puulle tulostettu teos toimii myös hyvin ja siinä on oma tunnelmansa.
- Akustiikkalevyille tulostaminen onnistuu myös hyvin, mutta alkuperäisen kuvatiedoston tulee olla ehkä tavallista suurempi (vähintään 300 dpi), jotta kuva toistuu hyvin. Tässä on kuitenkin muuttujana muun muassa akustiikkalevyn valmistusmateriaali. Omalta osaltani jatkan vielä kokeiluja tälle pohjalle. Pidän sitä hyvin potentiaalisena tapana tehdä taidetta, josta on myös muuta hyötyä. Materiaalin kotimaisuus on plussaa.

Tarkoitukseni oli painattaa Plusprintissä myös teoksia PeeÄrrä-myyntitapahtumaan. Plusprintillä oli kuitenkin akuutti väriainepula, joten sain tilaisuuden kokeilla toista suomalaista painoa. Byondprint on erikoistunut nimenomaan valokuvien ja taiteen tulostamiseen. Vastaavia tulostuspalveluja tarjoavia yrityksiä on runsaasti sekä kotimaassa että ulkomailla. Koska taloudellisista ja aikataulullisista syistä en halunnut ottaa tulostusfirmaan liittyviä riskejä, pysyin näissä kahdessa toimittajassa. Tulostusta tarjoavien yritysten vertailu laadun ja hinnan osalta olisi kiinnostavaa, jos siihen olisi tarvittavat rahalliset ja ajalliset resurssit.

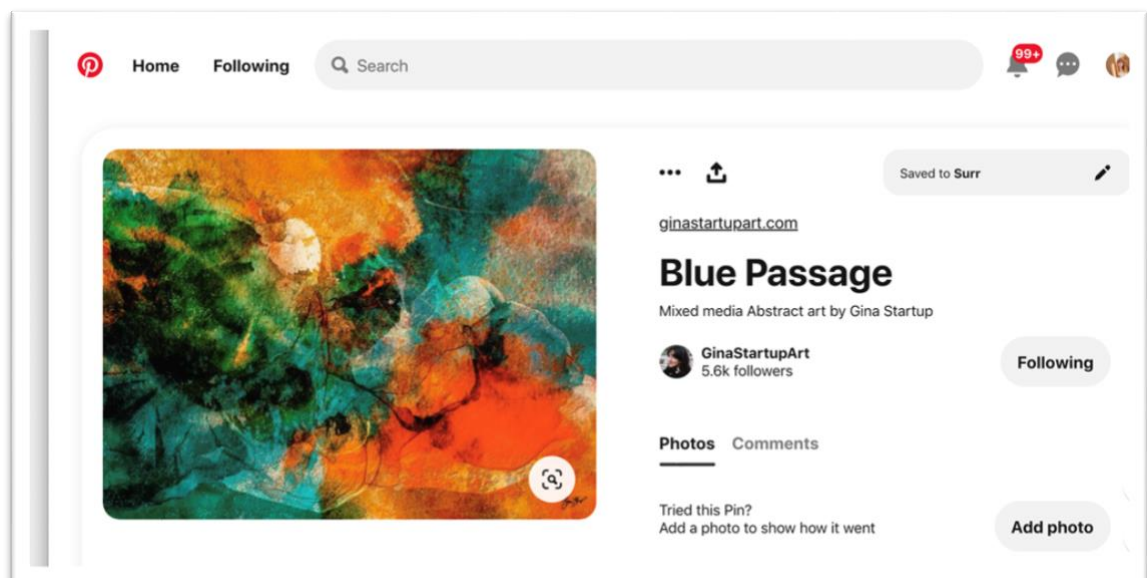
8 VERTAISTAITEILIJOITA SOSIAALISEN MEDIAN PALVELUISSA

Opinnäytetyöprosessin kuluessa sekä tarkkailin että tutkin, löytyykö itseni kaltaisia mobiilisovelluksella taidetta tekeviä kuvataiteilijoita. Tehtävä oli haastava, sillä harva taiteilija selkeästi kertoo ja paljastaa, miten hänen teoksensa on tehty. Olen valinnut muutamia esimerkkejä taiteilijoista, joilla katson olevan samankaltaisia lähtökohtia digitaaliseen tuotantoon ilman, että teoksia olisi tehty kokonaan digitaalisesti piirtämällä. Mobiilisovelluksen käytöstä ei ole mitään todisteita tai viitteitä. Tekijät

ovat sijoitettavissa digitaalisen kollaasin (digital collage) tai digitaalinen seka-/monitekniikan (digital mixedmedia) -tyylilajiin. Ainakin osa heistä on myös hyödyntänyt digitaalisuuden mahdollisuuksia erilaisilla myynnin oheistuotteilla.

Gina Startup's Art

New Yorkissa toimiva taiteilija Gina Startup työskentelee muiden taidemuotojen ohessa mixed media collage -töiden parissa. Hän tekee niitä pääasiassa Photoshop-ohjelmassa. Digitaalisesti tuotettuihin kuviin hän liittää esimerkiksi vesiväri- ja akryylitöitä, joita hän skannaa tietokoneelleen. Näin saadaan aikaiseksi kohokuviomainen pinta, joka antaa vaikutelman perinteisestä sekatekniikasta. Hänen töitään on tulostettu muun muassa kankaalle (canvas), metallille ja lasille. Hän myy digitaalisia teoksiaan noin 300 dollarin hintaan rajoitettuina erinä. Oheistuotteina ovat digitaalisina elementteinä käytettävät pensselinjäljet ja struktuurikuvat. Gina myy teoksiaan ainakin Saatchart, Fineartamerica, teosvälityspalvelussa. Teokset ovat esillä myös Pinterest-kuvapalvelussa. (Gina Startup's Art www-sivut 2020; Saatchart www-sivut 2020; Finaartamerica www-sivut 2020; Pinterest 2020)



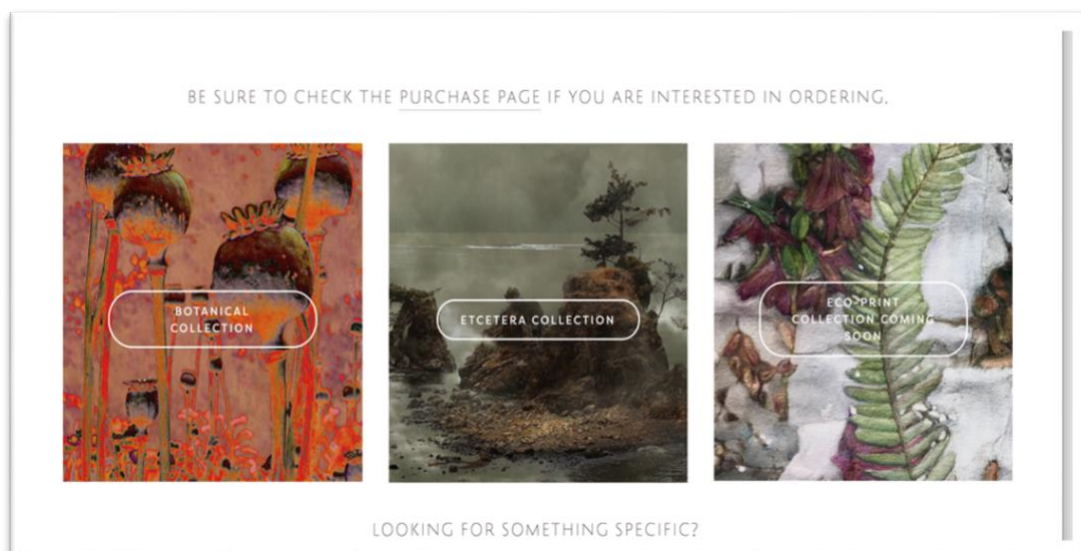
Kuva 39. Gina Startupin teos Blue Passage Pinterest-palvelussa.

Roka Walsh

Oregonissa työskentelevä Roka Walsh on taustaltaan kuvittaja ja graafikko (printmaker). Hän kuvaa itseään valokuvauksellisen sekatekniikan harjoittajaksi (mixed media photographic artist). Esittelystä päätellen hänen työvälineensä sekatekniikassa on Photoshop. Hän tallentaa kameralla luonnon kauneutta ja yhdistää niitä muihin orgaanisiin elementteihin, maalauksiin, käsintehtyihin tekstiilikappaleisiin, kuvituksiin ja digitaalisiin efekteihin. Hän myy kuviaan valokuvapaperille tulostettuna.

Taiteilijan omin sanoin sanoin:

“My work is a collaboration between the image and elements, technology, a little magic, and me.” (rokawalsh.art www-sivut 2020)



Kuva 40. Roka Walshin työnäytteitä hänen www-sivullaan

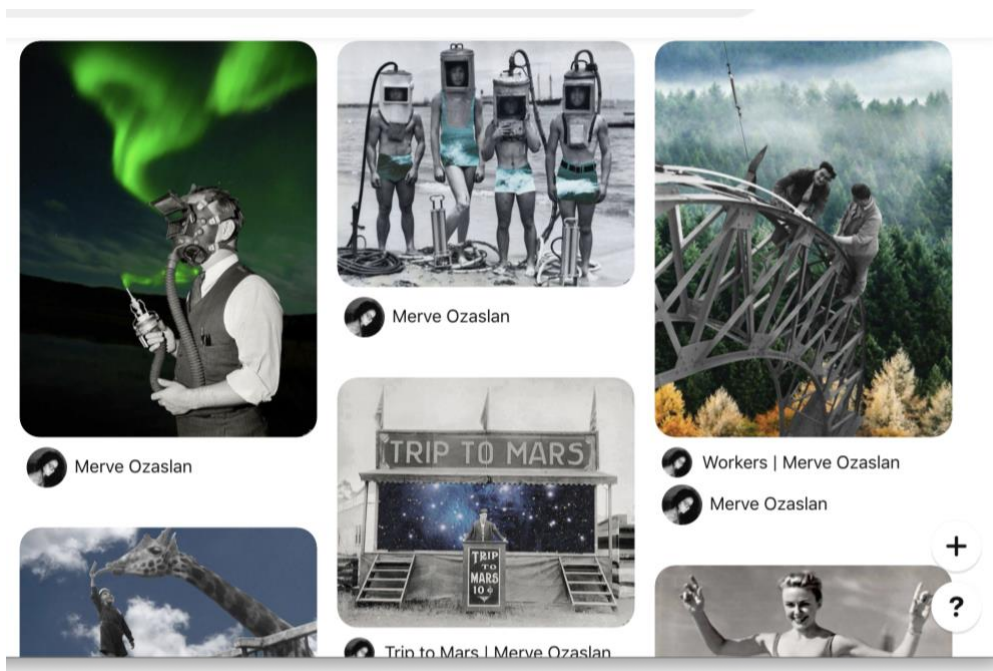
www.rokawalsh.art/collections

Merve Özaslan

Turkkilainen taiteilija Merve Özaslan on alun perin valmistunut keramiikkataiteilijaksi ja hän suunnittelee keramiikkakoruja. Kollaasiprojektien parissa hän on työskennellyt vuodesta 2012 lähtien. Hänen valokuvapohjaiset kollaasinsa käsittelevät luonnon ja ihmisyyden suhdetta ja teoksissaan hän haluaa kiinnittää huomiota siihen, että

jokainen meistä on osa luontoa. Nettisivujensa kautta hän myy kollaasejaan sekä yksityishenkilöille että kaupalliseen käyttöön. (merveozaslan www-sivut 2020)

Özaslan ei nettisivuillaan kerro kollaasiensa tekotekniikasta, mutta niissä on kerrostamisperinteitä ja kuvaleikkauksia, joita mobiilisovellukset(kin) tarjoavat.

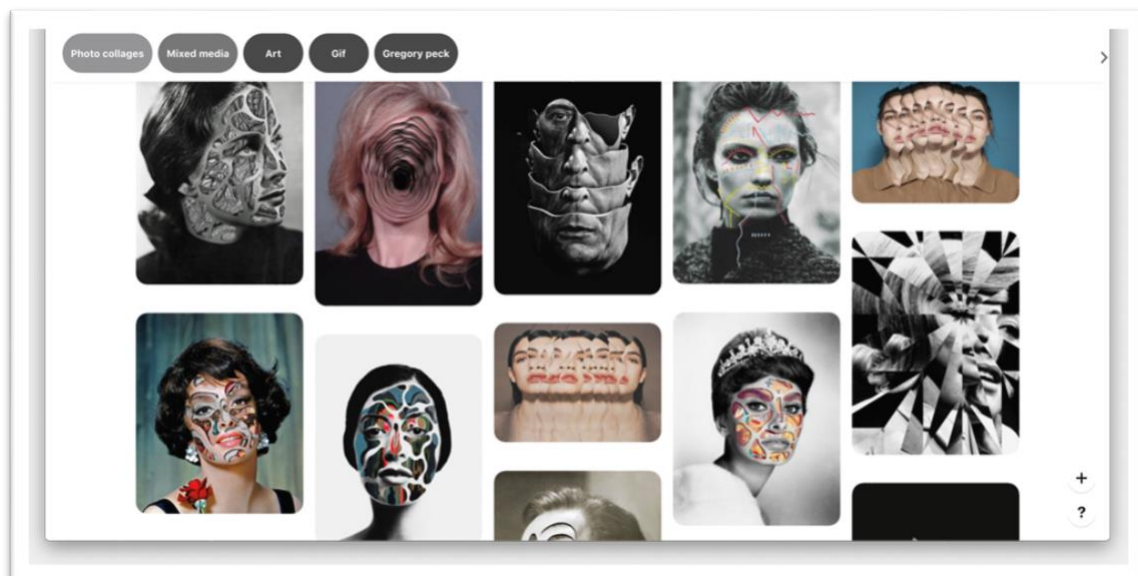


Kuva 41. Näyttökuvaa Merve Özaslanin Pinterest-sivulta

<https://fi.pinterest.com/merveozaslan/collge/>

Matthieu Bourel

Ranskalainen, Berliinissä asuva taiteilija Matthieu Bourel esitellään digitaalitaiteilijana (mixed media collage), jonka työt ovat sisältävät surrealistiseen tapaan yhdisteltyjä monia visuaalisia elementtejä. Hän yhdistää perinteistä leikkaa ja liimaa -kollaasitekniikkaa, digitaalista editointia ja animaatiota. Inspiraation taustalla ovat kuvat ja valokuvat. (Trendland.com www-sivut 2020)



Kuva 42. Pinterest-sivun näkymä hakusanalla Matthieu Bourel.

IPhonen käyttäjille on perustettu sivusto, jossa käsitellään iPhoneella tehtävää kuvankäsittelyä eri tavoin (iphoneographycentral 2020). Sivusto ei anna ammattimaista kuvaa toiminnasta ja listatuista taiteilijoista, joten tämä jääköön tässä yhteydessä maininnaksi ja esimerkiksi kaupallisesta toiminnasta aiheen ympärillä.

9 LOPUKSI

9.1 Vastauksia tutkimuskysymyksiin

Päättötutkimuskysymykseni oli, miten digitaalisuutta voi yhdistää perinteiseen maalaustaiteeseen ja miten digitaalisia teoksia voi hyödyntää näyttelyissä. Kokeilujen ja testausten myötä päädyin käyttämään yhtä mobiilisovellusta, koska siinä oli riittävät laadulliset ominaisuudet tulostettavien näyttelytöiden tuottamiseksi. Samalla työni aihe rajautui koskemaan mobiilisovelluksella tehtyjä teoksia. Perinteisen maalaustekniikan yhdistäminen digitaalisuuteen onnistui hyvin. Tässä tapauksessa se tarkoitti maalauksista otettujen digitaalisten valokuvien yhdistelyä ja/tai muokkausta

uusiksi teoksiksi. Muutamissa teoksissa maalaus on yhdistetty itse otettuun valokuvaan. Digitaalisia teoksia voi hyödyntää näyttelyissä esittämällä niitä digitaalisella näytöllä, mutta tässä tapauksessa näyttelyissä käytettiin digitaalisesta aineistosta tulostettuja fyysisiä teoksia. Fyysisten näyttelytöiden tuotantoon taas vaikutti yhteistyö ja tulostuskokeilut painotalon kanssa.

Pääkysymyksestä nousevat asiana oli, miten uusioteoksia voi ja kannattaa kustannustehokkaasti tulostaa. Prosessin aikana kokeiltiin neljää erilaista pohjamateriaalia, jotka olivat toimivia myös näyttelyissä. Normaaliin samankokoiseen, hyvälaatuiseen canvas-maalaus pohjaan verrattuna pohjamateriaalin kustannukset painotöineen ovat keskimäärin kolminkertaiset, pohjatyypistä ja teoksen koosta riippuen. Mielestäni taiteilijan tulisi saada teoksesta vähintään kaksikertainen hinta (tuotantokustannukset x 2) lisättynä mahdollisella arvonlisäverolla. En kuitenkaan pidä mahdottomana saavuttaa taloudellista kannattavuutta tällaisilla teoksilla. Tämän tutkimustyön puitteissa ei ollut riittävästi markkinointitoimenpiteitä eikä ajallista perspektiiviä tarkempien laskelmien tekoon. Lisäksi teokset olivat myynnissä näyttelyissä rajallisen ajan. Verkkomyynti antaa mahdollisuudet tavoittaa laajempaa ostajakuntaa.

Tutkimuskysymyksiin kuului myös, minkälaista vastaavaa taidetta on esillä sosiaalisessa mediassa eli mihin nykyhetken kontekstiin työskentelytapa liittyy. Yksiselitteisesti vastaavalla tavalla tehtyä taidetta en löytänyt. Tämä ei tarkoita sitä, ettei sellaista olisi. Kuvankäsittelyn mahdollisuudet ovat laajat ja tekijöitä paljon, harrastajista ammattilaisiin. Lähimmät verrokkit ovat kuvankäsittelyllä muokatut sekatekniikat ja kollaasit. Lisäksi digitaalivalokuvauksessa on suuntauksia, jotka panostavat vahvasti kuvankäsittelyyn. Tällaiset suuntauksukset lähestyvät kuvataiteen digitaalista monitekniikkaa (digital mixedmedia).

Mielestäni kuvankäsittelyn rooli kuvataiteessa tulee lisääntymään monta eri tuotantolinjaa pitkin. Uskoisin, että valtaosa sosiaalisessa mediassa esiteltävistä teoskuvista on jo nyt enemmän tai vähemmän muokattuja. Jo itse alustat, kuten Instagram, antavat perusmahdollisuudet kuvien paranteluun. Kuvanmuokkaus on tullut digitaalikuvien myötä helpoksi. Valokuvan muokkaus on mielestäni edelläkävijä muun taidekuvan muokkaukselle. Kirjoittaessani näitä lopputekstejä silmiini osui

Helsingin Sanomien kulttuuritoimituksen Lauantaiessee, joka kritisoi kovin sanoin Fotofinlandia 2020 -kilpailua. Kirjoittajan, Markku Niskasen mukaan ennen niin korkeatasoisesta valokuvakilpailusta on tullut voimakkaasti käsiteltyjen vauva- ja fantasiakuvien esittelypaikka. Hän toteaa myös, että muutamia vuosia sitten tapahtuneiden sääntömuutosten myötä kilpailu ei enää kiinnosta valokuvataiteilijoita. Palkitut kuvat ovat suuria taidonnäytteitä mutta sisällöltään tyhjiä (Niskanen 2020). Esseestä paistaa pahoittelu siitä, että valokuva ei ole enää oikeanlainen. Esseeteksti kuvaa hyvin tämän hetken suurta murrosta siinä, mikä koetaan oikeaksi ja aidoksi tavaksi esittää valokuvaa ja kilpailla paremmuudesta. Paremmuus on kuitenkin lopulta katsojan, loppukäyttäjän mielessä. On selvää, että sukupolvet, jotka ovat kasvaneet visuaalisessa kuvatulvassa, pelanneet koko ikänsä fantasiapelejä ja katsoneet mitä erilaisimmin tehostein ja virtuaaliominaisuuksin tuotettuja elokuvia ja muokanneet älypuhelimella kuvia koko ikänsä, pitävät myös kuvamuokkauksia itsestään selvänä toimintatapana.

9.2 Muita pohdintoja ja päätelmiä

Mobiilisovelluksesta näyttelyyn on ollut kiinnostava opintomatka. Se alkoi verkkaisena ja vapautuneena kokeiluna vuoden 2020 alkupuolella. Loppuvuosi 2020 olikin sitten tykittävä toiminnan ja toimeenpanon vaihetta.

Koska aikaa tuntui aluksi olevan hyvin ja kirjoitin samalla opinnäytetyötä vain ”päässäni”, eksyin myös sivupoluille. Tosin ajattelin, että nämä sivupolut voisivat tarvittaessa olla myös osa varsinaista opinnäytetyötä.

Tein omien käsin tehtyjen teosteni pohjalta Pixaloop-mobiilisovelluksella lyhyitä animoituja videoita. Sovellus mahdollistaa muun muassa 3D-liikkeen (3D Motion), ääniluupit (Beatloops) ja animaation (Animation). Näistä kokeluista on esimerkkejä Instagram-tililläni valtokivi ja YouTube-kanavallani <https://youtube.com/c/HannaValtokivi>.

Mainitun kaltaiset videot sekä mobiilisovelluksilla että esimerkiksi Adoben ohjelmistoilla tehtynä koen yhdeksi tulevaisuuden kehityslinjaksi. Niillä voi olla myös

kaupallista arvoa, kun taiteen näyttäminen tulevaisuudessa siirtyy osaksi näyttöjä ja televisioruutuja ja erilaisia lisätyn todellisuuden esitystekniikoita.

Mobiilisovellus on hyvä tapa tehdä kevyitä tuotantoja eri alustoille ja kooltaan keskikokoisia taulutulosteita. Se on myös hyvä työväline työskennellä missä tahansa, milloin tahansa. Pensseliä, maalia ja taulupohjia ei tarvitse kuljettaa mukanaan. Se tarjoaa myös lukemattomia mahdollisuuksia ja uusia inspiraation lähteitä. Lisäksi mobiilisovellukset kehittyvät jatkuvasti ja tarjoavat mahdollisuuksia, joita voi tänä päivänä vain arvailla. Joskus voi tuntua, että mahdollisuuksia on liikaakin. Taiteilijan tulee osata valita ja fokusoida itselleen sopivimmat keinot.

Jos tavoitteena on tehdä suurempia tulosteita, esimerkiksi tapetteja, kankaita tai muita suuria pintoja, on siirryttävä käyttämään ammattilaisten kuvankäsittelyohjelmia. Myös Photoshopin kaltaiset tunnetut ohjelmistot alkavat seurata mobiilisovelluksia ja tarjoavat ostettavaksi lisäpaketteja, jotka sisältävät esimerkiksi elementtejä, valmiita filttäreitä ja efektejä. Lisäksi on havaittavissa, että ohjelmistojätit tuottavat markkinoille omia mobiilissa käytettäviä versioita.

Omalla kohdallani seuraava vaihe on kokeilla mobiilisovelluksella muokatun tiedoston tuomista Photoshopiin ja sen jatkomuokkaamista siellä kuvan tulostuslaadun varmistamiseksi. Ehkä alan myös käyttää digitaalista piirtämistä osana muokkausta. Myös digitaalisen kollaasin tekeminen, kollaasin perinteisessä merkityksessä, kiinnostaa.

Tavoitteena on valita myös sopivat alustat ja yhteistyökumppanit verkossa tapahtuvaan myyntiin. Alan kehityksen seuraaminen on tärkeää. Koska tulostaminen ei ole taiteilijan näkökulmasta halpaa, taloudellista riskiä pitää pystyä minimoimaan. Tämä tapahtuu siten, että digitaidetta välittävä taho hoitaa tulostuksen ja postituksen ja tilittää taiteilijalle taiteellisen työn osuuden. Verkko mahdollistaa maailmanlaajuiset markkinat. Toisaalta myös kilpailua on erittäin runsaasti. Suomen markkinoilla asiaan voi vielä vaikuttaa henkilöbrändiä kehittämällä ja tunnettuutta lisäämällä. Maailmanmarkkinoilla se on erittäin vaikeaa, ellei asiakaskohderyhmä ja tälle suunnattu taidekonsepti ole selkeän kirkas.

Prosessin aikana koin myös sen, etten ole valmis luopumaan käsillä tehdystä taiteesta, tässä tapauksessa maalaamisesta. Se tulee pysymään digityöskentelyn rinnalla. Opinnäytetyön aikana käyty maalauskurssi selvästi vaikutti myös digitaalisiin töihin ja toi niihin uusia elementtejä. Luonto ja maisema nousivat esiin ja toivat mukanaan värejä ja ideoita. Toisaalta digitaalisuus ei poissulje käsin tekemistä. Digitaalisesti tulostettuja teoksia voi jatkaa käsityönä. Näin voi jalostaa esimerkiksi epäonnistuneita tulosteita.

Ajatus eri taidetekniikoiden synkronismista ja siitä, miten kaikkea voi loputtomasti muuttaa ja muokata, on vahvistunut mielessäni edelleen. Ajatuksessa on jotain sanoinkuvaamattoman lumoavaa. Prosessin aikana olen myös oppinut lisää itsestäni. Olen ymmärtänyt, että oma ajattelumaailmani, joka lähtee kaaoksesta ja suurista kokonaisuuksista ja sieltä pikkuhiljaa selkeytyy ja kypsyy toiminnaksi, on luovaa prosessointia, mikä kuuluu taiteilijan tapaan hahmottaa maailmaa.

LÄHTEET

Anttila, P 2000. Tutkimisen taito ja tiedon hankinta. Taito-, taide- ja muotoilualojen tutkimuksen työvälaineet. Artefakta 2. Hamina: Akatiimi Oy

Anttila, P 2020. Tutkimisen taito ja tiedon hankinta. Metodix www-sivut. Viitattu 18.10.2020 <https://metodix.fi/2014/05/17/anttila-pirkko-tutkimisen-taito-ja-tiedon-hankinta/> Tarkemmin: <https://metodix.fi/2014/05/17/anttila-pirkko-tutkimisen-taito-ja-tiedon-hankinta/#4.5.1%20Tiede%20ja%20taide>

Gere, Charlie 2006. Digitaalinen kulttuuri. Eetos ry. Turku: Faros-kustannus Oy

Fineartamerica www-sivut 2020. Gina-startup. Viitattu 12.10.2020 <https://fineartamerica.com/profiles/gina-startup>

Gina Startup's Art www-sivut 2020. Viitattu 12.10.2020 <https://www.gina-startup.com/>

Greenwood, M 2020. Visioncity-www-sivut. Viitattu 20.10.2020 <https://visioncity.biz/members-area1588792621450> sekä <https://visioncity.biz/home18695682>

Hannula, M., Suoranta, J & Vaden, T. 2003. Otsikko uusiksi, Taiteellisen tutkimuksen suuntaviivat. niin & näin -lehden filosofinen julkaisusarja Tampere. Julkaistu ilmaisena PDF-tiedostona 2012 ISBN 978-952-5503-72-2 (PDF) (Tarkka osoite: http://netn.fi/sites/www.netn.fi/files/Hannula_Suoranta_Vaden_Otsikko_uusiksi-web_0.pdf)

Hippolyte www.sivut 2020. Viitattu 17.10.2020 <https://www.shop.hippolyte.fi/teosten-vedostus>

iPhoneographycentral www-sivut 2020. Viitattu 12.10.2020 <https://iphoneographycentral.com/>

Järvinen, A & Mäyrä, I 1999. Kulttuuri muodonmuutosten ajalla. Teoksessa Johdatus digitaaliseen kulttuuriin. Tampere: Vastapaino ja Tampereen ammattikorkeakoulu.

Kandinsky 1981. Kandinsky: Taiteen henkisestä sisällöstä. Helsinki: Suomen Taiteilijaseura ry

Kandinsky 1985. Kandinsky kuvataiteen toisinajattelijana. Helsinki: Suomen Taiteilijaseura

Kangas, Teemu 2020. Meditatiivinen taide kohtaa maailman. Taide 3/2020. Helsinki: Kustannus Oy Taide

Kiasma 2020. Nykytaiteen sanasto. Viitattu 7.10.2020 <https://kiasma.fi/kokoelmat/nykytaiteen-sanasto/>

Konto Oy:n www-sivut. Viitattu 19.10.2020 <https://www.konto.fi/fi/tuote-osasto/kuvatulosteet/>

Kullstörn 2017. The Digitalization of the Image – A Pixelated Future. Master's Thesis, Aalto University School of Arts, Design and Architecture Department of Media Master's Programme in Photography. Viitattu 19.10.2020
<https://aaltodoc.aalto.fi/handle/123456789/27129>

Laamanen, Lamppu 2019. Äkkijyrkkä: Jumala ja erotiikka. Helsinki: Johnny Kinga Kustannus.

Liulia, Marita 2009. Choosing my religion. Uskontoja jäljittämässä. Helsinki: Maahenki.

Liulia, M 2020. Tarot. Viitattu 5.10.2020: <https://www.maritaliulia.com/productions-tarot>

Merivirta, Minttu (toim.) 2017. Taiteilijan uudet ansaintamallit, roolit ja toimeentulo. TaideART-hankkeen satoa. Rovaniemi: Lapin ammattikorkeakoulu. Sarja B, Tutkimusraportit ja kokoomateokset 28/2017.

Merveozaslan www-sivut 2020. Viitattu 12.10.2020 <https://www.merveozaslan.com/>

Mäkelä, H 1985. Tolstoilaisuus ja suomalainen teosofia 1890–1920. Kulttuurihistorian julkaisematon pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto, historian tutkimuksen laitos.

Niskanen, M 2020. Fotofinlandia oli ennen korkeatasoinen valokuvataiteen mitteli, nyt se esittelee voimakkaasti käsiteltyjä vauvakuvia ja fantasiakuvia – mitä kisalle tapahtui? Helsingin Sanomat: Kulttuuri/Lauantaiessee 6.11.2020. Viitattu 10.11.2020
<https://www.hs.fi/kulttuuri/art/2000007375165.html?share=9c0217744daa1f23a9b4589a694100ee>

Nerdrum, O 2020. Viitattu 9.10.2020 <https://nerdrum.com/>

Paukkonen, Laura 2011. Digitaalisen kollaasin tekeminen. Prosessikuvaus digitaalisen kollaasin työstämisestä kuvan tekijän näkökulmasta. Opinnäytetyö. Metropolia Ammattikorkeakoulu: Viestinnän koulutusohjelma, Digitaalinen viestintä. Viitattu 19.10.2020 <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2011112515587>

Pinterest 2020. Viitattu 12.10.2020 <https://fi.pinterest.com/>

Pleksin www-sivut 2020. Viitattu 19.10.2020 <https://www.pleksi.fi/tietoa-pleksista>

Porkkala, Jalo 2012. Köyhä dagerrotyyppi. Vaihtoehtoisia valokuvausmenetelmiä. Pori: Satakunnan ammattikorkeakoulu, Sarja D, Muut julkaisut 4/2012.

Pyykkinen 2020. Viitattu 9.10.2020 <https://www.tiinapyykkinen.com/>

Rokawalsh.art 2020. Viitattu 9.10.2020 <https://www.rokawalsh.art/>

Ruukin www-sivut 2020. Viitattu 19.10.2020 <https://www.ruukki.com/fin/building-envelopes>

Saatchiart 2020. Ginastatup. Viitattu 12.10.2020

<https://www.saatchiart.com/ginastatup>

Salonen, K 2013. Näkökulmia tutkimukselliseen ja toiminnalliseen opinnäytetyöhön. Opas opiskelijoille, opettajille ja TKI-henkilöstölle. Turku: Turun ammattikorkeakoulu. Puheenvuoroja 72.

Sanastokeskuksen www-sivut 2020a. Viitattu 2.10.2020 <http://www.tsk.fi/tsk/>

Sanastokeskuksen www-sivut 2020b: Termitalkoot 2020. Viitattu 2.10.2020

<http://www.tsk.fi/tsk/termitalkoot/fi/>

Selling art online 2019. London: Creativehub, Printsplace Studios Limited.

www.creativehub.io

Suomen Mediataideverkosto ry 2020. Tiedote: Esiselvitys suomalaisen mediataiteen historiasta. Viitattu 7.10.2020 <http://mediataide.fi/?p=249>

Trendland.com www-sivut 2020. Viitattu 12.10.2020 <https://trendland.com/matthieu-bourel-mixed-media-collages/>

Valtokivi 2020a. Jalo Porkkalan haastattelu: Vedostuksesta tulostukseen – viime kädessä taideteoksen tekijän osaaminen on tärkeintä. Viitattu 17.10.2020

<https://www.valtokivi.fi/taideblogi/>

Valtokivi 2020b. Jari Kuivalaisen haastattelu: Uudet painomenetelmät kuvataiteilijan apuna – case Plusprint. Viitattu 17.10.2020 <https://www.valtokivi.fi/taideblogi/>

Wikipedia.org:n www-sivut 2020. Viitattu 19.10.2020

<https://fi.wikipedia.org/wiki/Vaneri>

Kuvakaappaus Hanna Valtokiven blogista 14.10.2020

<https://www.valtokivi.fi/1/vedostuksesta-tulostukseen/>

Vedostuksesta tulostukseen – viime kädessä taideteoksen tekijän osaaminen on tärkeintä

14.10.2020



Jalo Porkkala on valokuvaaja, opettaja ja tutkija, joka tunnetaan vanhojen valokuvausmenetelmien elvyttäjänä.

Seikkailumatkallani digitaalisen tulostamisen parissa tapaan vanhan tutun, valokuvaaja Jalo Porkkalan, joka kanssa olen vuosien mittaan tavannut työ- ja näyttelyasioissa useammankin kerran. Eläkkeellä oleva Jalo on jo jättänyt opetuksen Kankaanpään Taidekoulussa (SAMK), mutta pitää vielä kursseja vanhoista valokuvausmenetelmistä.

Alkuun Jalon projekti vanhojen menetelmien kanssa alkoi taidekoulussa pidetyistä työpajoista ja erikoistumisopinnoista. Niissä perehdyttiin valokuvien käsityövedostukseen. Sitä seurasi aiheeseen liittyvä Projektin Vedos, joka tutki ja kokeili näitä vedostusmenetelmiä. Projektin tarkoituksena ei ollut pelkkä kokeilu, vaan tulokset vietiin kuvataiteilijoiden opetukseen.

– Aihe oli silloin pinnalla ja saimme tutkimusryhmän kanssa kutsuja eri puolille maailmaa museoihin, missä oltiin kiinnostuneita samoista asioista. Ryhmä sai myös apurahan, joka avulla matkustelu jatkui. Muutaman vuoden aikana tuli nähtyä valokuvauksen ja grafiikan huippukokoelmia monessa maassa, Jalo kertoo.

Vaihtoehtoiset vedostusmenetelmät ovat työläitä, mutta etuna on, että niillä saadaan sävyasteikkoja, tekstuureja ja värisävyjä, joita ei tavanomaisin keinoin tavoiteta.

– Valonherkkyys on perinteisesti saavutettu käyttämällä hopeaa, mutta vaihtoehtomenetelmissä käytetään lisäksi mm. rautaa ja jalometalleja (kultaa, platinaa, palladiumia) sekä kolloideja, jotka ovat liimamaisia sidaineita.

Tietopaketti Köyhä Dagerrotyyppi

Työn tulokset julkaistiin kirjassa Köyhä Dagerrotyyppi vuonna 2012. Se oli ensimmäinen suomenkielinen vaihtoehtoisia vedostusmenetelmiä käsittelevä kirja ja samalla ensimmäinen aihetta käsittelevä tutkimus Suomessa. Kirja on tällä hetkellä ladattavissa maksutta netistä, [Theseus-tietokannasta](#).

Digiajan vedostaminen on tulostamista

Koska Jalo on toiminut pitkään valokuvaajana ja opettanut valokuvauksen lisäksi digitaalista kuvankäsittelyä kysymykseni ei koske nyt vaihtoehtoisia vedostusmenetelmiä vaan: mitä menetelmää kannattaa käyttää digimuodossa olevien teosten tulostamiseen? Oli sitten kysymyksessä valokuva, digitaalisesti muokattu valokuva tai muu digitaalinen taideteos.

– Säilyvyyden kannalta monet valokuvaajat ja graafikot suosivat mustesuihkutulostinta hyvillä pigmenttimerkeillä. Hyvälle paperille tulostetut kuvat säilyvät jopa paremmin kuin perinteinen valokuva, koska pigmentti painuu paperikuidun sisään, eikä se pyyhkiydy esimerkiksi vahingossa teoksen pinnalta pois, Jalo kertoo.

Vedostamisen ja tulostamisen käsitteillä on eronsa.

– Ymmärrän tulostamisen niin, että valmista tavaraa tehdään useina kappaleina. Vedostaminen taas on oma taiteenlajinsa, jossa tarvitaan käsityötä joka vaiheessa.

– Kun digitulosteet tulivat enemmän taiteilijoiden käyttöön joskus 90-luvulla, näki grafiikan näyttelyissä merkintöjä digital print inkjet, pigment inkjet print, mutta nykyään käytetään useimmiten digital print, mikäli asia halutaan mainita.

Itse olen nähnyt näyttelyteoksissa myös maininnan pigmenttivedos, joka tarkoittaa Jalon mainitsemaa mustesuihkutulostusta happovapaalle paperille.

Jalo kertoo, ettei hänellä itsellään ole ollut tulostettujen teosten näyttelyjä, kaikki ovat olleet originaaleja.

– Mutta jos ajattelee tunnettujen suomalaisten valokuvaajien näyttelyjä, niin esimerkiksi Pentti Sammallahdella ja Taneli Eskolalla on ollut pigmenttivedoksia ja molemmat ovat myös syvästi perehtyneet painotekniikkaan. Värihallinta tietysti liittyy moneen asiaan ja se vaatii laajaa asiantuntemusta.

– Tulostimet ovat paljon kehittyneet niistä ajoista, kun itse kiinnostuin vanhoista vedostustekniikoista. Nythän pystyy digitaalisessa kuvankäsittelyssä jo jäljittelemään vanhojen valokuvausmenetelmien jälkeä. Täytyy olla todella asiantuntija nähdäkseen eron. Itseäni vähän riipaisee sellainen tekotapa, koska tietää ettei se ole aito, vaikka näyttää siltä.

Omissa näyttelyissä uniikit dagerrotyypit



Dagerrotyyppien kuvaaminen on todella "vaihtoehtoista" ja kuvauskalusto sen mukaista. Kuvassa on puukamera, joka on rakennettu 1840-luvun dagerrotypia-kameran mallin mukaan.

Jalo on itse työskennellyt viime vuodet dagerrotypian parissa. Dagerrotypia on 1830-luvulla kehitetty valokuvausmenetelmä. Muun muassa Suomen vanhin valokuva Turun Uudenmaankadusta (Henrik Cajander 1842) on dagerrotypia. Siinä kuva valotetaan suoraan kamerasta hopeapinnoitteiselle kuparilevylle.

– Dagerrotypialla syntyvistä uniikeista teoksista minulla on ollut näyttelyitä, muun muassa Tallinnan Fotomuuseumissa. Teokset ovat pieniä, korkeintaan postikortin kokoisia, koska levyn pitää mahtua kameran sisään, Jalo kertoo.

Työskennellessään valokuvauksen opettajana Jalolla oli mahdollisuus käyttää koulun laboratoriotä ja laitteistoja. Kotioissa on hankala käsitellä esimerkiksi dagerrotyypin vaatimia aineita kuten jodia, bromia ja elohopeaa.

– Tämän takia olen nyt tehnyt vähän kaikkea siistiä sisähommaa, mikä juolahtaa mieleen. Kurssija olen pitänyt esimerkiksi Luovan valokuvauksen keskuksessa Jyväskylässä.

Lopuksi Jalo kiteyttää mistä kaikessa on loppujen lopuksi kysymys:

Osaavat mestarit tekevät tulostuksia ja vedostuksia tavalla, jos toisella - lopputulos ei ole tulostustekniikasta kiinni.



Jalo Porkkala: Nollaraide, Noormarkku (2017)



Jalo Porkkala: Hautausmaan muuri, Pariisi (2019)

[Katso lisää näytteitä Jalo Porkkalan teoksista](#)

Teksti ja pääkuva: Hanna Valtokivi (2020)



Kuvakaappaus Hanna Valtokiven blogista 17.9.2020

<https://www.valtokivi.fi/1/uudet-painomenetelmat-kuvataiteilijan-apuna-case-plusprint/>

Uudet painomenetelmät kuvataiteilijan apuna – case Plusprint

17.09.2020



Olen viime aikoina muokannut käsin tehtyjä teoksiani digitaalisesti uusiksi teoksiksi. Kun niistä haluaa tehdä ripustettavia tauluja, on mietittävä tulostustapoja. Paperille tai kapalevyille painaminen on tuttu juttu, mutta entä muut mahdollisuudet?

Jo keväällä 2020 huomasin, että ulvilalainen Plusprint kertoo sosiaalisessa mediassa uusista tulostimista, joilla saattoi painaa melkein mille alustalle vaan, vaikkapa oveen. Otin yhteyttä toimitusjohtaja Jari Kuivalaiseen, jonka kanssa oli vuosia tehty yhteistyötä toisissa yhteyksissä ja perinteisen painotekniikan asioissa.

Ja sitten tuli korona

Plusprint oli saanut Ulvilaan uuden, viimeisintä tekniikkaa olevan tasotulostimen ja sitä oltiin ottamassa käyttöön, kun koronaepidemia alkoi. Painotöiden tilaus väheni huomattavasti ja väkeäkin jouduttiin lomauttamaan. Plusprint joutui ottamaan aikalisän tasotulostimen tuotteiden kokeilussa ja lanseeraamisessa. Sitten tuli loppukesä ja kauppa alkoi taas vilkastua. Tässä uudelleenkäynnistysvaiheessa Kuivalainen kiinnostui kokeilemaan minun kanssani taidekuvien tulostusta.

– Tasotulostin on hyvin monipuolinen. Sillä voi tulostaa esimerkiksi metallille, muoville, lasille ja alumiinikomposiitille. Puulle tulostettaessa saa peittävän valkoisen värin kerta-ajolla. Tulostimella saa tehtyä myös lakkauksia. Itse asiassa se on ensimmäinen tällainen Richohin valmistama kone Suomessa, ja erittäin nopea, Kuivalainen kertoo.

Eikä tässä vielä kaikki. Samalla koneella saadaan tulostettua myös tapettia ja firmasta löytyy myös leikkuri, jolla tapetti saadaan valmiiksi sopivaan mittaan. Myös monenlaiset akustiikkalevyt ovat hyviä painopintoja.

– Materiaalien kirjo on laaja. Vanerille on tulostettu muun muassa hääkutsuja.

Mahdollisuuksia sisustusmarkkinoille

Kuivalainen näkee kasvun mahdollisuuksia paitsi yritysmaailmassa myös sisustusmarkkinoilla, joihin juuri akustiikkalevyt, taulut ja tapetit sopivat. Plusprintin toimitiloissa onkin jo runsaasti esimerkkejä siitä, miten painotuotteilla voi sisustaa ja lisätä työviihtyisyyttä.

PlusPrint on panostanut kasvuun viimeisen kahden vuoden aikana. Tavoitteena on laaja asiakaskunta suurista yrityksistä pieniin ja painotöissä tarjotaan mahdollisuuksia laajalla kirjolla uusimman tekniikan mahdollisuudet hyödyntäen.

– Pyrimme vastaamaan kaikkeen, mitä asiakkaat tarvitsevat. Uutena alueena ovat digitaaliset näytöt eli pystymme yhdistämään digitaalisuuden ja printin myös tällä tasolla. Myös arkkikoneita olemme uusineet siihen tahtiin, että olemme maan kärkeä digipainotekniikassa kokonaisuutena.



Jari Kuivalainen esittelee ensimmäisen tulostuskokeilun satoa

Kuvataiteilija tarvitsee luottopainon

Taiteilijan kannalta luottopaino on oleellinen asia. Kun taiteilija tekee digitaalisen teoksen, hän yleensä itse tekee myös aineiston, joka lähetetään painotaloon. Prosessissa on monta muuttuvaa tekijää kuten se, miten lopputulos eroaa tietokoneen näytöltä olevasta lopulliseen tulosteeseen. Näitä seikkoja voi joutua hiomaan. Lähipainossa asioita on helppo selvittää ja tutusta painopaikasta on helppo kysyä apua.

Kuivalainen näkee taiteilijat yhtenä kiinnostavana asiakasryhmänä.

– Meillä on halu tehdä mahdollisimman hyvää jälkeä. Toimitusajatkään eivät ole välttämättä niin kiireisiä kuin yrityspuolella.

Ostoksia verkosta?

Sekä taiteilijaa että painoa helpottaisi verkkokauppa, jonka kautta taiteilija voisi tilata haluamansa tuotteet ja toisaalta taidepainanteista kiinnostuneet sisustajat voisivat ostaa verkkokaupasta haluamansa kuvan haluamalleen alustalle. Taiteilijoille tällainen esiintyminen painon verkkokaupassa olisi erittäin hyvä ja helppo myynnin lisä. Asiakas valitsee verkkokaupasta haluamansa taidekuvan ja paino hoitaa painatuksen ja tilausprosessin aina asiakkaalle toimitukseen asti. Taiteilija saa oman osansa tuotteen tuotosta.

Jari Kuivalainen lupaa tarttua toimeen ja käynnistää verkkokaupan pystyttämisen.



Puupohjalle painettu Tumma vesi sai kodin Sari ja Matti Isokallion luota.

Kokeilujen tuloksia

Lähes kaikki Plusprintissä painetut teokset päätyivät syyskuussa 2020 pidettyihin näyttelyihin: Porin taidelainaamon syysnäyttelyyn, Galleria Taidekäytävän näyttelyyn ja Porin Taiteilijaseuran Lähitaide-vuosinäyttelyyn Porin vanhalla linja-autoasemalla.

Yhteenvetona kokeiluista voi tässä vaiheessa todeta, että:

- Pleksille painetut teokset ovat herättäneet ihastusta ja niiden läpikuultava kolmiulotteisuuden vaikutelma on hieno. Painoaineiston tulee kuitenkin olla riittävän tummasävyinen (voimakkaat värit ja kontrastit), jotta värit tulevat hyvin esille.
- Alumiinipohjalle painetut työt ovat tarkkoja ja "kirkkaita", hienoinen metallin vivahde tekee niistä kiinnostavia.
- Puulle painettu teos toimii myös hyvin ja siinä on oma tunnelmansa.
- Akustiikkalevyllä painaminen onnistuu myös hyvin, mutta alkuperäisen kuvatieoston tulee olla ehkä tavallista suurempi (vähintään 300 dpi), jotta kuva toistuu hyvin. Tässä on kuitenkin muuttujana muun muassa akustiikkalevyn valmistusmateriaali. Omalta osaltani jatkan vielä kokeiluja tälle pohjalle. Pidän sitä hyvin potentiaalisena tapana tehdä sisustustaidetta.



Pleksille tulostetut teokset Leo, Horuksen silmä ja Madonna näyttelytilassa (Lähitaide ja Taidekäytävä).



Alumiinille painetut teokset Horuksen silmä 2 ja Voittoisa aurinko Taidekäytävän näyttelytilassa. Akustiikkalevyille painettu teos Rannalla on kuvattu Lähitaide-näyttelyn tilassa.

Teksti ja teoskuvat: Hanna Valtokivi